

Le Jeu de Rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires



Le bon jour à toi, Éminence.
Je t'attendais. Je savais que tu viendrais.
Tu as trouvé facilement ton chemin ? Mmh, parfait.
Je présume que nos frères t'ont bien renseigné.
Comment pourrait-il en être autrement ?
Notre réseau couvre la totalité du continent.
Je suis une Éminence grise, comme toi. Tu as été formé pour espionner les puissants de ce monde et pour les conseiller. Tu connais les arcanes du pouvoir.
Tu es capable de t'en servir au profit de ceux qui t'emploient, mais aussi à ton propre profit.
Or, aujourd'hui, il est grand temps d'employer tes talents pour une cause grave et capitale. Il est urgent que tu apprennes ce que nous avons découvert.
Une guerre a commencé. Silencieuse. Insidieuse. Perfide. L'Ennemi est là, partout autour de nous.
Il s'est infiltré dans les baronnies, dans les campagnes, dans les ruelles de nos cités. Il tire les ficelles, il ourdit des complots, il avance ses pions.
Il agit dans l'ombre. Il est l'Ombre.
Il porte un masque. Il est le Masque.
Si nous ne faisons rien, la Nuit éternelle engloutira l'Harmonde.

Peu à peu tu vas tout comprendre grâce à ce grimoire que je te confie. J'y ai rassemblé toutes les informations, les documents, les témoignages, les aveux, les études que j'ai pu glaner au cours de mes années de recherches.
Avec cet ouvrage, tu parcourras l'Harmonde. Tu visiteras les royaumes, tu rencontreras les peuples humains et saisonins, tu frôleras de nombreuses magies… sous le regard des Éternels.
Tu ne seras pas seul. Oh non. Tu recruteras des hommes et des femmes d'exception, au sommet de leur carrière. Ils portent la Flamme. Ils sont les héritiers des Muses qui ont créé l'Harmonde,
mais nul ne le sait, pas même eux.
Nous les appelons les Inspirés.
Eux seuls ont le pouvoir de combattre l'Ennemi.
Un rude voyage t'attend. Il t'apportera de grands périls et de grandes joies. Et peut-être au bout du chemin découvriras-tu la clef de ces mystères.
Je veux dire : ce qu'il est advenu
d'Agone de Rochronde.
Agone… Ce nom sonne comme la guerre,
il sonne comme la mort.
À toi de le faire sonner comme l'espoir.

Crédits

AGONE

un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan
d'après l'œuvre originale de Mathieu Gaborit

Développement du concept
Sébastien Célerin
Mathieu Gaborit
Stéphane Marsan
Frédéric Weil

Rédaction
David Benoît
Sébastien Célerin
Mathieu Gaborit
Jean-Rémy Lerin
Jean-Baptiste Lullien
Stéphane Marsan
Xavier Spinat

Système de simulation
Jean-Baptiste Lullien
Xavier Spinat

Révisions techniques
Jean-Baptiste Lullien

Illustration de couverture
Julien Delval & Franck Achard

Direction de production
Nicolas Hutter

Carte des Royaumes
Cyrille Daujean

Illustrations intérieures
Rolland Barthélémy
Frédéric Bénard
Boris Courdesses
Julien Delval
Didier Graffet
Georges Reynolds
Christophe Swal
Gérard Trignac

Correction
Irène Nouailhac

Conception graphique et mise en page
Patrick Mallet

Habillages graphiques et révisions maquette
Studio graphique « Le Lion Vert »

Conception et réalisation du cahier couleur
Cyrille Daujean

Direction éditoriale
Stéphane Marsan

Consultants, testeurs, éminences grises et compagnons
Farah Andalouci, Emmanuelle Roux, Emilie Monchovet, Nathalie Weil, Katia Werner, Sophie Lotte, Élise Goupil, Sophie Kolarsky, Laure Legall, Barbara Mallison, Caroline Guay, Célia Chazel, Nathalie Dau, Gaëlle Malle, Jean-Christophe « Kito » Bru, Benjamin Gruet, Raphaël Granier de Cassagnac, Cyril Loiseau, Eric Mengual, Franck Achard, Cyrille Daujean, Philippe Chartier, Philippe Ouillon, Fabrizio Borio, Bruno Lambert, Marc Pierron, Henri Loevenbruck, Alain Névant, David Oghia, Emmanuel Baldenberger, Krys, Nico « môssieu système », Alex, FXG, Olivier l'Harmoniste homme-orchestre, Jérôme, Grigri « optimisator », JM « on peut faire un loup-garou ou un immortel ? », Patrick le Gris, Damien le Ténébreux, Stéphanie la Blanche et Vincent le Rouge.

Multisim Éditions
13, passage du Clos Bruneau
75005 PARIS
multisim@dial.oleane.com

Coordonnées de la Mailing List publique officielle d'Agone : agone@club.voila.fr
Pour vous abonner, envoyez un message à : agone-abonnement@club.voila.fr

Table des matières

Introduction générale 5

Livre I 8

Genèse 11

L'Aube des Temps 11
Le Zénith 12
L'Agonie 14
La Flamboyance 15
L'Éclipse 15
Le Crépuscule 16

Histoire 19

Les Empires Flamboyants 19
Les Royaumes crépusculaires 20
Chronologie 20
L'Harmonde : généralités 23

Les Royaumes crépusculaires 24

Les Communes princières 24
Lyphane 28
Les Parages 31
L'Enclave boucanière 35
Bokkor 39
L'Empire de Keshe 41
Les Terres veuves 44
La Marche modéhenne 48
La République mercenaire 51
Urguemand 54
La Janrénie 58
La Province liturgique 61
Les Cornes 64
Abyme 65

Livre II 70

Le rôle des Inspirés 73

Création de personnage 80

1re étape : le peuple 81
2e étape : le métier et l'origine 81
3e étape : avantages et défauts 82
4e étape : Flamme et Aspects 82
5e : les caractéristiques primaires 83
6e étape : les caractéristiques secondaires 84
7e étape : choix des compétences 86
8e étape : sorts de départ 91
Les finitions 91

Avantages et défauts 94

Charges et société 94
Âme 99
Esprit 99
Corps 101
Arts 103
Emprise 104
Saisons 107
Flamme 107
Exemple de création de personnage 110

Les Archétypes 112

Les saisonins 129

Introduction 129
1 – Saison du Printemps 130
Le lutin 130
Le farfadet 132
Le satyre 134
2 – Saison de l'Été 136
L'ogre 136
Le minotaure 139
Le géant 141
3 – Saison de l'Hiver 144
La fée noire 144
Le nain 146
La méduse 148

Livre III 152

Règles de simulation 155

Les principes de base 155
Les dés 155
Les jets 155
La Base 156
La difficulté 156
Les modificateurs au jet 157
La marge de réussite (MR) 157
Les fumbles 159
Les caractéristiques 159
La Flamme 159
Les caractéristiques primaires 161
Caractéristiques secondaires 163
Les compétences 164
Liste des compétences génériques 165
Les compétences occultes 170
Cas particulier : le mouvement 171
Le combat 172
Définition des actions et réactions 172
L'initiative 172
La déclaration 173
La résolution 173
Les actions 173
Les réactions 175
Les résultats 175
Les Blessures critiques 177
Combat avancé 179
L'équipement guerrier 183
Les armures 183
Les armes 184
La santé 189
La mort 189
La guérison des blessures 189
Les premiers soins 190
La chirurgie 190
La médecine 190
Les maladies 190
Les poisons 191
L'herboristerie 192
La chute 193
Feux et acides 193
Faim, soif, asphyxie 194
Vieillissement 194
Équipement et coûts 194
L'expérience 200

La Magie 203

Généralités 203
L'enchantement du monde 203
La magie d'aujourd'hui 204
Le Danseur 208
Les Arts magiques : généralités 211
Les quatre Arts magiques 211
L'Emprise : généralités 214
Le Cryptogramme-magicien 216

L'Emprise 219

Le Mage 219
Le Danseur 222
Les sorts jornistes 225
Les sorts éclipsistes 227
Les sorts obscurantistes 230

Les Arts magiques 233

Compétences d'Arts magiques 233
Œuvres d'Accord 237
Œuvres de Cyse 241
Œuvres de Décorum 242
Œuvres de Geste 244

Livre IV 246

L'Ombre 249

La Ténèbre 249
Techniques 250
Peines 252
Bienfaits 254
Les conjurateurs 257
Invoquer 257
Les Abysses 259
Les Démons 259

Le Masque 265

La Perfidie 266
Techniques 267
Les Peines 267
Les Bienfaits 270
La Corruption 271
Les pouvoirs de la Corruption 271
Les créatures corrompues 272
La Perversion 274
Les Arts pervertis 274
Les Œuvres perverties 275

Lîle de l'Automne 278

Les Automnins 280

Sanctuaires, Domaines, Collèges 283

L'art de l'intrigue 286

Rochronde 293

Scénario 303

Glossaire 315

Parchemins 317-318

AGONE est le jeu de rôle d'heroic fantasy dans les Royaumes crépusculaires.

J'ai fait un long, très long voyage... Il faut que je te raconte. Voyons, par où commencer ? Des années durant, j'ai arpenté sans relâche les paysages de l'Harmonde. Ses profondes forêts, ses vallées encaissées, ses rivages battus par les vents et ses cités gigantesques ! J'ai suivi les caravanes des lutins, j'ai assisté à des combats de géants, j'ai risqué ma vie à loger dans la Tour noire d'une méduse... J'ai même aperçu une licorne et échappé de peu au souffle d'un dragon ! J'ai cru mourir souvent. Pourtant, à travers les épreuves, je n'ai jamais perdu espoir. J'étais sûr, un jour, de rencontrer quelqu'un à qui léguer cet ouvrage. Un homme ou une femme, un maître, un être d'excellence, à qui je pourrais confier le résultat de ma quête. L'œuvre d'une vie d'Éminence grise consignée dans un livre.

Cet ouvrage, tu le tiens entre tes mains. Il a été grignoté par les souris dans l'obscurité de mes refuges, délavé par les pluies, égaré dix fois dans les forêts modéhennes ou dans les gorges des Cornes, puis retrouvé, déchiré, dispersé et rassemblé à nouveau, et sans cesse raturé, rectifié, augmenté par mes recherches. Ce grimoire, j'ai dû apprendre à le réécrire de mémoire lorsqu'on me l'a dérobé. Maintenant, je le connais pas cœur. C'est pourquoi je te le donne.

Il contient ce que j'ai pu apprendre sur les Royaumes crépusculaires et sur la menace qui pèse sur eux. Ce que j'ai pu collecter à propos des héritiers des Muses, les Inspirés, et de leur ennemi surgi de la nuit des temps, le Masque. Il est l'unique témoignage existant sur la guerre secrète qui ronge ce monde. Il est l'étendard des nouveaux héros, la pierre sur laquelle ils fonderont leur sanctuaire, le lutrin de leur étude, l'arme de leur combat.

Ouvre-le... et redoute ses révélations.

Le jeu de rôle

Le jeu de rôle est... un jeu. C'est un loisir réunissant plusieurs personnes pour passer un bon moment. Mais contrairement à la plupart des jeux de société, il ne repose pas entièrement sur la tactique et le hasard. Il fait avant tout appel à l'imagination et à la coopération. Un jeu de rôle propose d'incarner des personnages imaginaires au cours d'une histoire à laquelle ils participent activement.

Les joueurs sont au nombre de deux à six, voire plus, et se réunissent en général autour d'une table. L'assemblée est présidée par un joueur un peu particulier, habituellement dénommé le meneur de jeu. Lui connaît l'histoire que les autres joueurs vont découvrir. Du moins il en connaît le point de départ, la trame et les éléments principaux. Mais ce sont les joueurs, par leurs décisions et leurs actions, qui vont en être les acteurs principaux et vont donc la faire avancer et sans doute y apporter des changements.

Imaginez... Vous avez adoré un roman, une bande dessinée ou un film et vous vous êtes dit que vous auriez aimé être à la place des héros, dans le même univers, les mêmes situations, face aux mêmes adversaires. Vous vous êtes alors demandé : Si moi, j'avais été Luke Skywalker, qu'est-ce que j'aurais fait pour empêcher Vador de tuer Obi-Wan ? Ou bien : Si j'avais été Frodon, aurais-je trouvé un meilleur moyen d'échapper aux cavaliers noirs du Mordor ? Et si j'avais plutôt été Gandalf ?

Le jeu de rôle vous permet de le faire : l'histoire que raconte le meneur de jeu est un prétexte pour vivre des aventures extraordinaires, avec des amis, sans sortir de chez soi.

Dès lors, vous allez endosser l'identité d'un autre individu, peut-être celui que vous rêvez d'être, ou qui vous paraît amusant, tout simplement. Vous allez inventer son nom, son occupation, son passé. Quelles sont ses qualités ? Est-ce qu'il est costaud, malin, mystérieux ? Est-ce qu'il vit tranquille avec sa famille dans une belle maison, ou bien au contraire est-ce qu'il court sur les chemins, tel un vagabond, vivant au jour le jour ?

Bien sûr, selon ces choix, vos actions dans l'histoire seront différentes. Si vous êtes costaud, vous n'hésiterez pas à attaquer les brigands qui font intrusion dans l'auberge ; alors que si vous êtes malin, vous vous glisserez par la fenêtre pour vous emparer de leurs chevaux.

L'histoire du meneur de jeu va donc changer... et c'est tant mieux ! C'est fait pour. C'est un scénario interactif. Le jeu de rôle fournit de plus la description d'un univers, des lieux et des créatures qui le composent, ainsi que les règles pour jouer dedans. Ces règles sont aussi appelées systèmes de simulation, car il s'agit de simuler les actions des acteurs et leurs effets. De fait, qui peut dire si vous arriverez à étendre le brigand d'un coup de poing ou si au contraire ses compères vont vous immobiliser



sans effort ? Et si la fenêtre est verrouillée, mmh, vous ne pourrez pas vous glisser dehors, alors que ferez-vous ?

« Que faites-vous ? » Telle est la phrase magique du jeu de rôle. C'est par elle que le meneur de jeu invite les joueurs à décider de leur sort dans l'histoire. Les joueurs expliquent ce qu'ils comptent faire. Le meneur de jeu peut alors leur demander de lancer des dés pour évaluer la qualité de leur action en fonction des capacités des personnages qu'ils incarnent. Puis il juge, à l'aide des règles, de la réussite ou de l'échec de leurs actions.

Et surtout, surtout, le meneur de jeu veille, avec tous les joueurs, à ce que l'histoire soit excitante, à ce que les chances de chacun soient égales, et à ce que tout le monde passe un moment agréable.

L'heroic fantasy

On peut jouer au jeu de rôle dans n'importe quel type d'univers. Le western et la conquête de l'Ouest, la science-fiction et l'exploration de planètes lointaines, l'horreur et la lutte contre des monstres démoniaques... On peut même jouer à être soi-même une créature obscure, un vampire ou un être immortel. L'aventure peut se dérouler dans notre monde actuel, ou à une époque ancienne de l'Histoire, ou dans un monde complètement différent du nôtre.

AGONE, quant à lui, vous offre de jouer dans un univers d'heroic fantasy. Il vous propose de découvrir un univers médiéval fantastique : celui des mythes et des légendes, de la geste du roi Arthur et des contes de fées. C'est un monde incroyablement riche et détaillé, avec ses pays, ses peuples humains et non humains, ses langues, son histoire, ses mythes, ses religions, etc.

Dans ces contrées lointaines, les créatures extraordinaires telles que les lutins et les dragons existent vraiment ; de puissants magiciens rôdent autour de pierres levées au cœur des bois ; des trésors reposent dans des cachettes imprenables ; et des héros valeureux s'en vont en quête, prêts à affronter les obstacles et les symboles qui parsèment leur chemin initiatique.

Les clefs de l'heroic fantasy sont le rêve, l'aventure, le voyage, l'évasion, l'émerveillement.

Les Royaumes crépusculaires

L'univers dans lequel AGONE vous propose de jouer se nomme l'Harmonde, et les contrées qui le composent sont les Royaumes crépusculaires. Il est sorti de l'imagination d'un auteur : Mathieu Gaborit. Ses romans ont connu un succès considérable et ont lancé l'heroic fantasy française. Le héros de son œuvre maîtresse, *Les Chroniques des Crépusculaires*, est un jeune fils de baron obligé de se rendre dans un collège étrange où il va apprendre à maîtriser la rapière, découvrir l'art de la magie et devenir une Éminence Grise. Il se nomme Agone de Rochronde... Par la suite Mathieu Gaborit a continué à étoffer cet univers avec le cycle d'*Abyme*, et les Démons ont surgi des Abysses !

AGONE n'est pas n'importe quel jeu de rôle. En accomplissant les exploits et en affrontant les dangers que vous

réserve l'Harmonde, vous allez adopter des thèmes très forts qui vont occuper les joueurs. Ces thèmes principaux sont :

- **L'exception :** les héros incarnés par les joueurs sont des êtres exceptionnels, plus doués que les autres habitants de l'Harmonde. Ils occupent des fonctions importantes où ils ont pu montrer leurs qualités durant leur carrière. Dans leurs spécialités, ils sont parmi les meilleurs.
- **L'art et l'inspiration :** les héros sont exceptionnels parce qu'ils possèdent quelque chose que le commun des mortels n'a pas. C'est un don que les Muses, les créatrices mythiques de ce monde, leur ont laissé. Cela s'appelle la Flamme. La Flamme améliore leurs capacités et leur donne accès à une magie extraordinaire, fondée sur les beaux-arts : les Arts magiques. On appelle les héros, et donc les joueurs, les Inspirés.
- **La guerre et la résistance :** le Masque, un ennemi fourbe et puissant, a resurgi de la nuit des temps, décidé à se rendre maître des Royaumes crépusculaires. Les Inspirés sont le seul espoir de le contrer, mais ils ne peuvent se faire connaître publiquement. Ils vont devoir découvrir leurs forces et leurs moyens et se battre en secret, avant de se rassembler et de former une armée de résistance clandestine.
- **L'alliance de la magie et de l'épée :** les adeptes de la magie et la noblesse de guerre ont été longtemps opposés, mais depuis la guerre remportée par Agone de Rochronde, il y a trente ans, ils savent qu'ils doivent s'allier. Les héros doivent donc comprendre l'intérêt des deux s'ils veulent repousser la menace. Les disciplines magiques sont très nombreuses : il existe quatre Arts magiques, que l'on peut utiliser chacun sous une forme ancienne et une forme libre. De plus, la magie de l'Emprise, divisée en trois obédiences, offre de manipuler des petites créatures, les Danseurs, pour lancer des Sorts. Enfin, certains individus redoutables pratiquent la Conjuration pour se faire obéir des Démons...
- **Le cosmopolitisme et l'exotisme :** de nombreux peuples habitent l'Harmonde. Il y a onze royaumes ainsi que d'autres territoires mystérieux et dangereux. Les voyages sont fréquents et, bien que certains royaumes ne s'entendent pas, les grandes cités comptent des représentants de tous horizons. Ensuite, on y rencontre des humains, mais aussi neuf autres espèces de créatures intelligentes : les lutins, les farfadets, les ogres, les satyres, les géants, les minotaures, les fées noires, les nains et les méduses. Ces êtres sont nés des Saisons ; on les nomme donc les saisonins. Tous vivent ensemble. Enfin, les paysages reculés de l'Harmonde grouillent d'animaux fabuleux, dont les plus rares, appelés les Excellences et les Merveilles, sont aussi les plus vieux et les plus puissants.

Jouer à AGONE

Dans AGONE, les personnages des joueurs sont des Inspirés. Ce sont des personnages exceptionnels, qui ont eu une grande carrière et n'attendaient plus rien de la vie, jusqu'à ce qu'on leur apprenne qu'ils détenaient un don magique, venu des temps mythiques : la Flamme des Muses. Ce pouvoir leur a permis à leur insu de devenir des maîtres dans leur activité et des grandes figures des Royaumes crépusculaires. Mais maintenant ils sont l'ultime espoir de repousser la menace de la Nuit éternelle et de restaurer l'Harmonie.

Le meneur de jeu s'appelle l'Éminence Grise. Il a appris la vérité sur les adversaires des Inspirés, le Masque et l'Ombre, il connaît tous les secrets de l'Harmonde et est en mesure de mettre en scène les aventures des Inspirés. Il tire les ficelles du Drame mais il est aussi impartial.

Les histoires dans lesquelles les Inspirés vont être précipités, autrement dit les scénarios officiels et ceux qui seront concoctés par l'Éminence Grise, sont appelés les Drames. Ils mettent les Inspirés aux prises avec les manigances du Masque, les forces démoniaques de l'Ombre, les trésors et les secrets enfouis, les intrigues et les batailles entre les grands des Royaumes, entre les écoles de magie, entre les saisonins etc. Les personnages non-joueurs (ou « PNJ ») sont tous les autres intervenants du Drame que les héros rencontrent. Amis ou ennemis, alliés ou traîtres, ils sont interprétés par l'Éminence Grise.

Les quatre Livres d'AGONE

AGONE est un recueil écrit par une éminence grise, un individu à la fois espion et conseiller des puissants, qui vous livre le fruit de son enquête sur les Inspirés, le Masque et la guerre secrète qui les oppose dans l'Harmonde. Il présente donc chacun des chapitres et donne son avis de temps en temps.

Le Livre de l'Harmonde

Cette partie vous explique la genèse du monde, les mythes qui racontent ses origines et les raisons de la guerre qui commence. Il retrace l'histoire des Royaumes et les décrit en détail.

Le Livre des Inspirés

Cette partie précise qui sont les Inspirés que les joueurs vont jouer. Il permet de créer entièrement les personnages du jeu, humains ou saisonins, mais propose aussi des archétypes de personnages prêts à jouer.

Le Livre du Drame

Cette partie explique le système de jeu en général et celui du combat en particulier, décrit l'équipement et toutes les formes de magie. Enfin, un chapitre expose le système d'expérience et la façon dont les Inspirés peuvent progresser.

Le Livre des Intrigues

Cette partie dévoile l'Ennemi des Inspirés, l'alliance maudite de l'Ombre et du Masque. Elle donne ensuite de nombreuses indications et des conseils pour jouer et se termine par un long scénario, un premier Drame pour commencer à jouer.

Des annexes proposent un index et les feuilles de jeu nécessaires aux Inspirés et à l'Éminence Grise.

Que les Muses vous protègent...

Le Livre de l'Harmonde

LIVRE I


G. TAIGNAC



Je savais bien sûr, comme tous ceux de ma caste, que l'Harmonde était immense et recélait mille merveilles. Mais que sont les récits et les gravures des livres comparés au lever du soleil, lorsque l'aube révèle les beautés de nos royaumes ?

J'ai traîné mes bottes par le continent, je l'ai traversé des neiges éternelles aux implacables chaleurs et de la mer à la mer, et pourtant jamais je n'oserai dire qu'il n'a plus de secret pour moi. C'est une terre gigogne, tu vois ? Un royaume a ses régions, une contrée ses domaines, une forêt ses clairières, un manoir ses caves, et les cités… Par Cysèle, les cités grandioses que les Mortels ont bâties !

Il est infini, le chemin à travers ces paysages, si tu veux passer ta vie à le suivre ; infini, le nombre des œuvres que les peuples érigent, abattent et reconstruisent ; infini, l'horizon sur lequel se découpent les Royaumes crépusculaires.

C'est peut-être cet émerveillement qui m'a décidé, autrefois, à m'engager contre la menace de l'Ennemi, à marcher contre la Nuit. On ne peut permettre que ce monde disparaisse, tu comprends ?

Oh, tu vas t'en rendre compte. Approche et sois attentif. Je vais te raconter ce que j'ai vu de l'Harmonde et ce que j'ai appris de ses origines.

Un beau matin, j'ai quitté l'ombre de l'Arbre noir et je me suis dirigé vers l'est, guidé par le vol des oiseaux et par l'envie de voir d'abord les tours de Lorgol…

1 ~ Genèse

L'Aube des Temps

Les Muses



u commencement étaient les Muses. Elles apparurent au creux du néant, se détachèrent des astres luisant dans le vide et s'approchèrent les unes des autres. Elles étaient quatre : Orphèle, Cysèle, Nuence et Stance. Elles étaient éternelles et leur essence était la création.

Mais aucune création n'avait jamais éclos jusque-là. Les Muses erraient sans avoir rien livré d'autre que leur sillage. En elles dormait le futur : le désir, la vie, le temps, la magie… Il lui restait à s'éveiller.

Leurs regards se croisèrent et chacune lut dans les yeux des autres la promesse d'un monde à produire, un monde qui serait la réalisation de leurs aspirations les plus profondes. Il fallait pour cela qu'elles s'unissent. Seule, chacune d'elles ne créerait qu'un monde imparfait, tandis que leur alliance produirait l'Œuvre absolue. Ensemble les Muses seraient capables de donner naissance à un monde enchanté et enchanteur.

L'Harmonie

Orphèle, Cysèle, Nuence et Stance se lancèrent alors dans le plus gracieux des mouvements, dessinant des motifs toujours plus audacieux, toujours plus fertiles. Des labyrinthes sinuaient le long de leur corps diaphane et dans leurs regards brillaient les mille feux des étoiles lointaines. Entre les mains de Cysèle scintillaient les ébauches de mondes qui n'adviendraient jamais. Nuence puisait les teintes les plus folles dans les profondeurs du néant et les brandissait aux yeux de ses sœurs. Sur les lèvres d'Orphèle chantaient des hymnes que personne ne devait entendre. Stance observait et ordonnait les actes des autres Muses, et les leur contait au fur et à mesure. Peu à peu, au centre de leur ronde, apparaissaient les contours, les couleurs, les sons et les mouvements de leur œuvre.

Les quatre Éternelles formaient l'Harmonie. C'était un jeu, sans doute, mais ce jeu composait un univers. Il y eut des matières, des reliefs, des formes exquises et brutes, et par le pouvoir de Cysèle des êtres furent modelés pour parcourir le paysage qu'elle avait forgé.

Il y eut les couleurs, déclinées à l'infini, changeantes sous la lumière des astres, et des reflets se mirèrent dans ces couleurs dues à Nuence.

Il y eut le vent dans le feuillage, les vagues sur les rochers, et par la grâce d'Orphèle le son se fit mélodie, et le moindre bruit fut une musique merveilleuse.

Il y eut les gestes, les mouvements des choses et des êtres, que Stance se mit à conter. Ce monde devait avoir une histoire, qu'il fallait embellir encore si c'était possible ; il fallait lui donner une postérité et en garder la mémoire. Le temps commença à se dérouler, et ce fut la première aube.

Quand ce fut fini, les Muses s'arrêtèrent pour contempler leur œuvre. Elles comprirent que, pour la première fois, leur charme avait engendré une escale dans le vide, un havre enchanté au milieu de nulle part, où pourraient vivre et habiter leurs enfants à venir. Elles voulurent en effet que cette œuvre soit à leur ressemblance, et que ses habitants cultivent l'Harmonie qui avait gouverné leur alliance.

Les Muses descendirent donc sur la terre qu'elles venaient d'arracher au néant et la nommèrent l'Harmonde.

La Quête de l'Ultime Perfection

Les Muses dansaient dans leur monde nouveau, jouissant du moindre de ses détails, et sous leurs pas la nature et ses splendeurs s'épanouissaient sans cesse. Animaux et plantes, êtres vivants et choses inertes célébraient leurs créatrices qui les avaient dotés de tous les dons.

Mais leur danse révéla bientôt aux Muses que leur œuvre était incomplète.

Elles sentaient qu'elles se cherchaient les unes les autres à travers les beautés de cet univers. Chacune des Muses était appelée à épouser les autres, et l'Harmonie serait alors totale. Elles trouveraient leur accomplissement en fusionnant entre elles. L'Harmonie avait permis la création de l'Harmonde ; elle devait maintenant profiter aux Muses elles-mêmes, les absorber dans leur propre rêve, afin que le cycle soit parfait.

Elles se réunirent donc dans un écrin de splendeurs, au cœur de l'Harmonde, agençant autour d'elles le plus fabuleux site qui se puisse concevoir. Dès qu'elles

furent en transe, elles sortirent d'elles-mêmes et partirent en quête de l'Ultime Perfection. Elles suivirent les chemins du monde, leurs reflets parcourant la surface dans ses moindres recoins, pour mieux se retrouver et partager leurs visions.

Dans leur sillage, elles semèrent des créatures qui s'approchaient progressivement de la Perfection. Ainsi apparurent les êtres mythiques de l'Harmonde : les Excellences, puissantes et autoritaires, qui devinrent leur escorte (comme les dragons), et les Merveilles, chargées de garder les lieux enchantés où les Muses faisaient halte (comme les sirènes). Ces escales prirent elles-mêmes le nom de Perfections.

Lorsque les Muses pensèrent avoir réuni toutes les beautés de l'Harmonde, elles exécutèrent le rituel de l'Ultime Perfection. Celui-ci ne produisit pas une fusion, mais au contraire engendra une nouvelle Muse dans laquelle se mariaient les talents des quatre premières. Le mélange des reflets de Cysèle, Orphèle, Nuence et Stance donna naissance à une créature éternelle comme elles, un être distinct qui se considéra comme l'œuvre réussie de la Quête, l'Ultime Perfection.

Mais cet être se rebella contre les Muses. Son instinct était la manipulation. Il décida de se rendre maître de toutes les splendeurs qui avaient convergé dans le rituel, de dominer les êtres vivants, les Excellences et les Merveilles, et de régner sur l'Harmonde à son seul profit.

Il conçut l'idée d'un monde qui serait un théâtre et dont chaque acteur serait son pantin. Et comme son âme était la dissimulation, il ne révéla rien de sa nature et de son projet aux Muses. Il devint le Masque.

Le Drame venait de commencer.

Le Zenith

La quête de l'Ultime Perfection avait-elle échoué ou le Masque en était-il l'incarnation ? Les Muses elles-mêmes ne savaient le dire et décidèrent d'attendre, dans leur univers peuplé de vie et de magie, de voir comment le Masque allait se comporter. Le Masque possédait en effet, comme elles, le pouvoir de créer des Éternels. Il décida de s'entourer d'autres entités pour régler la réalisation de son projet de domination : il enfanta le Jour et la Nuit afin de mettre en place le Drame. Ils furent incarnés par deux êtres : Noxe fut l'Éternel de la Nuit et Diurne l'Éternel du Jour.



Diurne

Le soleil inonda l'Harmonde et Diurne naquit au zénith, au point où l'éclat de l'astre était le plus fort. Il s'entoura lui-même aussitôt d'un peuple qui lui était acquis : les Lueurs, des êtres de pure lumière, qui se répandirent à la surface. Les Muses reconnurent en Diurne un principe qui leur plut, qui magnifiait leurs créations au grand jour, et se rapprochèrent de lui.

Noxe

Puis le zénith déclina, le soleil descendit sur l'horizon, les ombres naquirent, s'allongèrent sur l'Harmonde. Elles n'ont jamais tout à fait disparu depuis. Elles sont passées sous la terre, elles ont tapissé les profondeurs et creusé un espace obscur : les Abysses. De plus, elles ont mis à profit chaque nuit pour se réinstaller et gagner du terrain.

C'est alors que l'influence du Masque se fit plus pesante sur Noxe, car le Masque avait remarqué la capacité des ombres à se dissimuler et à se cacher, et il songea à s'en servir. Noxe, sous l'influence du Masque, changea de visage : il devint l'Ombre. Ensemble, ils créèrent la Ténèbre, l'essence des créatures nocturnes et maléfiques. La Ténèbre se développa dans les profondeurs des Abysses. Ainsi apparurent les Démons, nés de la Ténèbre. Noxe, devenu l'Ombre, fit un périple dans les Abysses, créant et nommant les Démons à chaque étape.

Les Démons et les Lueurs, comme Diurne et Noxe, étaient liés à leur cycle respectif, celui du Jour et de la Nuit : ils apparaissaient et disparaissaient périodiquement à la faveur du changement de cycle. Mais grâce à la Ténèbre contenue dans les Abysses, les Démons n'étaient plus forcés de disparaître et purent subsister hors de leur cycle.

L'homme

Mais le Masque n'avait pas encore accompli son projet : le Drame ne serait complet qu'en ayant à sa disposition des êtres à la fois intelligents et manipulables. Les Démons étaient nés de la Ténèbre, l'essence de l'Ombre, et ne pouvaient donc lui être tout à fait dévolus.

Le Masque parcourut alors l'Harmonde et, sous le regard méfiant des Muses, il donna forme à l'homme. L'homme se trouva donc d'emblée au cœur du projet du Masque. Le Drame tournerait autour de lui. Il serait le jouet favori du Maître du Semblant.

Janus

En réponse, les Muses inquiètes des activités du Masque jugèrent qu'il était temps d'intervenir. Elles unirent leurs forces et Janus apparut.

Janus était un Éternel qui aurait pour mission de régler l'alternance du Jour et de la Nuit, de surveiller les actions des habitants de l'Harmonde, fussent-ils mortels ou éternels.

Janus s'imposa de fait comme le frère ennemi du Masque : le régulateur face à l'agitateur. Janus était doté par les Muses d'un pouvoir immense qu'il exprimait sous forme de Sentences.

Les Décans et les Saisons

Sa première Sentence fut de formuler les Décans, qui sont des modes d'ordonnancement du monde et découpent l'écoulement du temps et l'évolution des choses. Grâce aux Muses, Janus se mit en résonance avec les astres et traça douze Décans. À travers les Décans Janus exprimerait périodiquement ses Sentences et veillerait sur l'œuvre des Muses.

L'Harmonde eut alors une réaction naturelle à la présence de Janus et à ses efforts pour régler son fonctionnement. Les Saisons s'éveillèrent. Nées du monde, de la vie, de l'enchantement, elles s'opposèrent à la régulation. Elles représentèrent le pur chaos, la liberté de la nature, le désordre, la féerie… Elles sont incarnées dans des femmes merveilleuses, nanties des attributs de leur Saison : la Dame du Printemps, la Dame de l'Été, la Dame de l'Automne et la Dame de l'Hiver.

Il n'y avait pas encore de régularité dans le passage et la succession des Saisons à l'époque. Elles vagabondaient en liberté à la surface du monde. En revanche, elles n'étaient pas en rébellion directe contre Janus et elles acceptèrent de se couler dans les Décans que le Maître des Sentences avait imposés.

Les saisonins

Dans l'atmosphère bienveillante des Dames naquirent les enfants des Saisons, les premiers mortels de l'Harmonde qui ne doivent leur naissance ni aux Muses ni au Masque. Ce furent les saisonins. Ils composèrent autant d'espèces que de Décans, à savoir douze, trois par Saisons :

- *les lutins, les farfadets et les satyres pour la Dame du Printemps,*
- *les ogres, les minotaures et les géants pour la Dame de l'Été,*
- *les pixies, les drakoniens et les morganes pour la Dame de l'Automne,*
- *les fées noires, les nains et les méduses pour la Dame de l'Hiver.*

Les saisonins sont par essence incontrôlables, nés de la liberté des Saisons, hors de l'influence des Muses, du Masque, de Janus, de l'Ombre et de Diurne.

La Guerre des Décans

Les saisonins s'avérèrent aussi extrêmement turbulents. L'existence des Décans de Janus les poussèrent à la concurrence. Ils se mirent à se battre entre eux pour la primauté de leur Saison d'origine. Les Saisons n'ayant pas de réelle autorité sur les saisonins, elles ne prirent pas part en personne à la guerre opposant leurs enfants. À l'issue de cette guerre, les Saisons entre elles réussirent à imposer une stabilité durable, avec

comme principale conséquence la persistance de chaque Saison sur ses trois Décans. Les saisonins purent désormais vivre sur des terres dominées par leur Saison de prédilection.

Cependant, l'homme prenait plus de place et d'importance sur l'Harmonde. Guidé discrètement par le Masque, il s'installait sur des territoires de plus en plus vastes, construisait des cités et jetait les bases des civilisations futures. Ce faisant, il bousculait l'organisation des saisonins. Ceux-ci se replièrent dans leurs écrins naturels avec méfiance et hostilité.

L'Agonie

La Guerre des Éternels

Le Masque favorisait l'Ombre de plus en plus ouvertement, car il voulait s'approprier les Démons des Abysses afin qu'ils lui servent d'armes dans son ascension vers le pouvoir. Les hommes seraient les pions du Masque et les Démons son armée.

Grâce aux rapports de Janus, les Muses virent à ce moment-là l'homme leur échapper sous l'emprise grandissante du Masque et estimèrent que son pouvoir devenait trop grand en raison de l'alliance objective avec les Démons des Abysses. Elles en appelèrent à Janus pour constater le déséquilibre. Pour compenser, celui-ci leur accorda l'alliance avec Diurne.

Dès cet instant, les Muses cessèrent d'être spectatrices de leur œuvre et conçurent un nouvel idéal. Le but de l'Harmonie serait désormais l'Inspiration. Ce serait un moyen de renouer les liens entre les êtres de l'Harmonde et leurs quatre créatrices. Par l'Inspiration, elles enlèveraient les hommes à l'emprise du Masque. Les Muses s'adressèrent alors à Diurne et lui demandèrent l'aide des Lueurs.

Diurne, qui désirait que son peuple puisse subsister à l'instar des Démons de l'Ombre depuis l'invention de la Ténèbre, accepta.

La réaction du Masque fut encore plus violente que les Muses ne l'imaginaient. La guerre embrasa l'Harmonde. Elle opposa les Lueurs de Diurne et les hommes obéissant aux Muses d'une part, et les hommes manipulés par le Masque et les Démons d'autre part. Les saisonins adoptèrent une neutralité méfiante, excepté quelques pactes locaux de mercenariat avec un camp ou l'autre.

Les ravages furent terribles : pour la première fois, le chaos sortait des enclaves des Saisons pour se répandre sur le monde. Les éléments qui avaient été patiemment agencés par les Muses pour modeler l'Harmonde dévastèrent les paysages et submergèrent les belligérants. Des batailles gigantesques opposèrent mortels et immortels, versant tous les sangs, gâchant les énergies du Jour et la Ténèbre. Les Muses prirent les armes et semèrent la destruction, tandis que le Masque portait la mort jusque dans le sein de ses quatre aînées.

Le Centresprit

L'alliance noire du Masque et de l'Ombre domina bientôt. Les Muses, affaiblies, blessées, hagardes, se trouvèrent en péril. Elles étaient à l'Agonie. Elles comprirent qu'elles allaient devoir disparaître de l'Harmonde qu'elles avaient pourtant elles-mêmes créé comme un lieu de paix et de beauté. Elles choisirent alors de tenter leur dernière chance pour récupérer leur ascendant sur les hommes et assurer leur retour prochain : le rituel de l'Inspiration devait connaître une forme brutale, rapide et définitive. Les Muses séduisirent Diurne pour s'assurer son concours. Mais elles le trompèrent sur la manière dont il allait être mis à contribution au cours du rituel. Elles lui prirent son énergie : grâce à ce sacrifice, l'essence de Diurne serait désormais le réceptacle et le vecteur de l'Inspiration. Avec elle, les Muses modelèrent ce qui allait les représenter à l'avenir en leur absence et ce qui leur permettrait de se manifester.

Les Muses créèrent les Flammes.

Les Flammes furent le résultat de la combinaison de l'enchantement des Muses et de l'essence de Diurne. Les Flammes libérées sur l'Harmonde suscitèrent une explosion sans précédent, un jaillissement comme le monde n'en avait pas connu depuis sa création. Leur apparition soudaine provoqua la naissance du Centresprit : un domaine spirituel qui irradia le monde et les hommes. Ces derniers furent dès lors tous inspirés, ils furent tous dotés d'une Flamme dont le Centresprit demeura le foyer.

Le Masque et les forces de l'Ombre furent terrassés par l'éclatement d'un tel brasier. Les hommes échappèrent à l'influence malsaine du Maître du Semblant et les Démons se réfugièrent dans les Abysses en glapissant. À l'issue de cette guerre, Diurne ayant été sacrifié par les Muses, il n'était plus que l'ombre de lui-même, un homme-enfant triste et dépourvu de ses talents originels. Il ne mourut pas, car il restait d'ascendance éternelle. De plus, les Lueurs ayant payé un lourd tribut sur le champ

de bataille, les dernières d'entre elles quittèrent l'Harmonde, sous la protection de Janus pour les préserver des forces de l'Ombre.

La Flamboyance

Ce fut le début de la Flamboyance. Les hommes étaient inspirés, les saisonins vivaient en paix et l'aura des Muses enveloppait l'Harmonde. Ce fut une époque fabuleuse où les mortels livrèrent des créations incroyables, à la beauté fulgurante héritée des Muses et de leur enseignement, car elles vivaient en quelque sorte dans le cœur de leurs auteurs. Il en reste aujourd'hui quelques rares vestiges, telles que les Mille Tours de Lorgol.

À cette époque, lorsque les hommes mouraient, la Flamme quittait leur corps et devenait un Génie désincarné qui retournait vers le Centresprit, avant de redescendre pour inspirer d'autres hommes. Et quand les hasards de la natalité produisaient des décalages entre le nombre des morts et celui des naissances, les humains sans Flamme étaient appelés les Ternes, mais n'en étaient pas méprisés pour autant, car les Inspirés partageaient leur inspiration avec tous.

On vit apparaître en ces heures glorieuses des héros mythiques, des prophètes charismatiques, des chefs d'exception qui furent souvent intégrés aux traditions et aux cultes des habitants de l'Harmonde. Avec le temps, le souvenir de ces êtres se modifia et les Génies furent parfois considérés comme des entités divines.

Étant donné que les Muses avaient disparu et que le Masque avait été vaincu par la Flamboyance, Janus se trouva le dernier Éternel de premier plan, le seul maître du monde et le dépositaire définitif de la fonction de régulateur. Il décida de punir l'Ombre et Diurne, fauteurs de troubles, à la fois complices des événements dramatiques qui avaient conduit à la guerre, et victimes trop faciles du Grand Manipulateur. Il les enferma tous les deux. L'Ombre fut reclus dans les Abysses, en compagnie des Démons. Quant à Diurne, Janus créa spécialement une sphère pour l'emprisonner, l'Orbe, et il la cacha dans un endroit secret. Ce lieu sera plus tard désigné comme le Puits par les membres du collège de Souffre-Jour, qui allait être bâti exactement au même emplacement bien des siècles plus tard.

À la suite de ce double emprisonnement, les principes représentés par Noxe et Diurne restèrent vivants : le Jour et la Nuit subsistèrent à la surface de l'Harmonde et alternent depuis de manière immuable. Le cycle se poursuivrait désormais sans les Éternels qui l'avaient incarné.

Janus ne fit rien de plus contre le Masque car ce dernier était tabou : comme il était une cinquième Muse, Janus aurait dû lui prêter allégeance mais les quatre autres Muses ne l'avaient pas reconnu comme tel. De plus, il restait en quelque sorte son frère ennemi, et leurs principes d'action étaient tellement opposés qu'il n'était pas question qu'ils interfèrent, sous peine de mettre à nouveau l'Harmonde en péril. Janus ne disposait donc pas de réel pouvoir sur le Masque. Celui-ci se contenta dès lors de prendre la fuite après la cuisante défaite de la Flamboyance, cherchant une revanche pour reprendre un jour possession des hommes inspirés.

L'Éclipse

Cette revanche, il la trouva bientôt. Il parcourut l'Harmonde de manière clandestine, sous le couvert d'une cape et d'un loup noir dissimulant sa forme et ses traits.

Outre sa science du déguisement, il mit à profit les capacités de changement physique qu'il apprenait à mesure qu'il visitait l'Harmonde : il se révéla capable de modifier sa taille, son aspect, son âge apparent, et ce, de plus en plus fortement et fréquemment, jusqu'à maîtriser cet art du changeforme à la perfection.

Il traversa toutes les latitudes, rôda autour des Perfections, épia les saisonins et finit par découvrir le moyen de se venger de Janus et des Muses. Il parvint à débusquer les Dames des Saisons dans les sanctuaires naturels où elles se prélassaient et en choisit une pour l'approcher et la séduire.

Il jeta son dévolu sur l'Automne. Il lui fit de nombreuses promesses : elle durerait éternellement une fois qu'il aurait repris le pouvoir sur l'Harmonde, et elle ne serait plus forcée de laisser la place à ses trois sœurs dans le cycle annuel. Le discours du Masque, l'atmosphère qu'il dégageait étaient proches de ses propres sentiments. Elle accepta.

Le Masque s'empara d'elle et lui commanda de déployer sa toute-puissance, de révéler ses atours et de les lancer au-dessus du monde. Le ciel devint mordoré, les feuillages brunirent sur tous les arbres, le vent se leva et le froid s'insinua dans les choses et les êtres. Le pacte des Décans, accordant à chacun des saisonins de vivre sous la Saison de leur convenance, était rompu. Les autres Saisons, en proie à la terreur, durent abandonner leurs territoires et se replier sur elles-mêmes.

Le Masque utilisa l'Automne afin de voiler le Centresprit et de masquer l'Harmonde. Il lui prêta sa cape qui s'étendit sur la voûte du ciel à la façon d'un immense drap. Ce fut l'Éclipse.

Le voile de l'Automne provoqua la rupture entre le Centresprit et les humains inspirés. Le cycle de l'envol des Flammes quittant les hommes à leur mort et de leur retour dans le cœur des nouveaux-nés fut brisé.

Le Masque avait réussi à interrompre l'inspiration léguée par les Muses.

Danseurs, Génies et Revenants

Cette rupture eut d'énormes répercussions. La Flamme se scinda en trois composantes, à partir des trois bases du rituel de création : les Muses, Diurne et les hommes. Les Flammes, ne pouvant plus suivre le cours normal de leur cycle, se divisèrent. Elles donnèrent naissance aux Danseurs, des petites créatures issues de l'essence de Diurne. Ces êtres ont perduré avec des spécificités extrêmement étonnantes et sont devenus beaucoup plus tard les acteurs d'une discipline magique, l'Emprise. Tous les Danseurs existant de nos jours ou ayant existé dans l'histoire sont donc nés au moment de l'Éclipse. Il n'y en eut plus jamais d'autres.

Désormais, les humains inspirés ayant atteint le plus haut degré dans l'évolution de leur Flamme seraient nommés Génies, mais à leur mort physique, incapables de regagner le Centresprit, ils devraient errer sur l'Harmonde.

Troisièmement les Ternes, les humains non inspirés, se firent plus nombreux, puisque la Flamme ne pouvait plus revenir du Centresprit. Ces individus ne deviendraient évidemment pas des Génies. En revanche à leur mort, s'ils avaient eu une existence exceptionnelle légitimant la survie de leur mémoire, ils pourraient se transmuer en Revenants, des spectres issus de l'essence de la mémoire humaine.

Les Muses, quant à elles, qui souhaitaient subsister sous la forme de Flamme, se trouvèrent fragmentées entre les Flammes restées dans le cœur des Inspirés, les Génies errants et le Centresprit, isolé de l'Harmonde.

L'Éclat

D'autre part, la rupture consacra l'apparition de la magie, en cristallisant l'aura des Muses sur l'Harmonde. En effet, jusqu'ici, les mortels n'employaient pas de magie par eux-mêmes. Au temps des Muses ils jouissaient des pouvoirs qu'elles leur concédaient, et ensuite ils se servirent de l'inspiration placée en eux pour concevoir de grandes œuvres enchantées. Par contre, à partir de l'Éclipse, l'aura des Muses, l'Inspiration libérée sur le monde s'est matérialisée sous la forme d'une substance cristalline : l'Éclat. Les Vestiges de la Flamboyance sont entièrement constitués d'Éclat ou au moins en contiennent une part. C'est la base des pratiques ma-giques des mortels.

Le Crépuscule

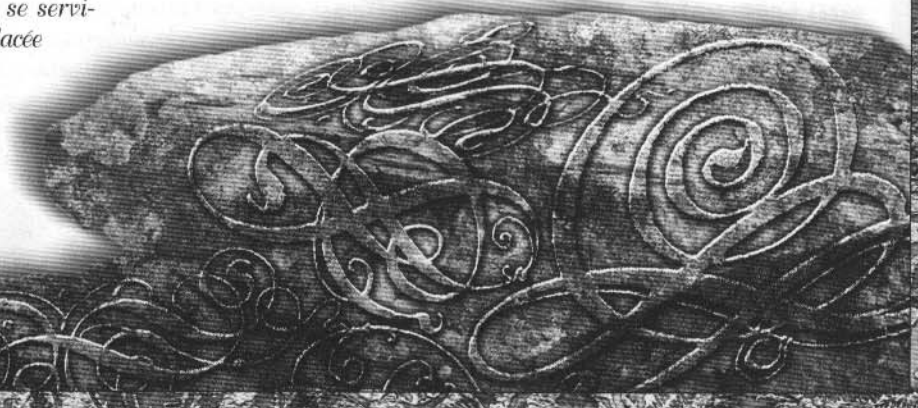
Du fait que les Muses avaient sacrifié Diurne, le Jour était décrépit, fade, trop faible pour résister à une attaque comme celle que venait de perpétrer le Masque allié à l'Automne. Depuis, l'Harmonde est donc sous une sorte de crépuscule permanent, un automne en demi-teinte contre lequel les Saisons allaient devoir lutter pour continuer à exister et à régner à tour de rôle. Ce fut la fin de la Flamboyance, la fin de l'Inspiration universelle. L'Automne est depuis considéré comme une Saison maudite, ainsi que les trois peuples de saisonins des Décans qu'il abrite. Ces trois peuples, pixies, drakoniens et morganes, devinrent les agents du Masque.

Mais surtout, le Masque avait remporté une victoire et jeté les bases de sa vengeance et de son retour prochain. En effet, à cause de l'Éclipse, lorsque les derniers hommes inspirés mourraient, leur Flamme ne retournerait pas dans le Centresprit : elle se diluerait dans l'atmosphère ou errerait sous forme de Génie, et il n'y aurait plus de transmission. Les Flammes s'épuiseraient et un jour les Muses finiraient par mourir définitivement.

L'âge des Crépusculaires allait s'ouvrir.

Le pacte de Janus avec les Saisons

Janus fut obligé de réagir face à l'Éclipse, qui était à la fois une atteinte contre sa régulation du monde et contre l'équilibre qu'il devait faire respecter. La disparition programmée des Muses était inadmissible. Il fallait rétablir l'équilibre entre les Éternels, corriger



cette domination d'une Saison sur les autres, réconcilier le monde et l'Inspiration et redonner une chance à l'enchantement.

Il rendit visite aux trois Dames des Saisons, recroquevillées dans leurs refuges. Il savait que leur approche serait difficile car elles avaient été durement blessées par la trahison de l'Automne et elles refuseraient le dialogue avec un Éternel.

Pourtant il parvint à obtenir une audience et leur proposa un pacte. Il s'agissait de trouver un stratagème afin de perpétuer l'Inspiration le temps de renouer à nouveau avec le Centresprit malgré l'Éclipse. Il leur demanda leur aide pour préserver la Flamme des derniers Inspirés et la transmettre à l'avenir. En échange, Janus leur offrit une Sentence imposant une succession régulière, un partage du cycle annuel des Décans : l'année compterait dix mois, trois pour l'Hiver, trois pour le Printemps, trois pour l'Été et un pour l'Automne, car il était impossible à Janus de l'oblitérer totalement. Ainsi, en principe, plus aucune trahison en vue d'une domination d'une Saison sur les autres ne serait possible sans contredire la Sentence et devoir affronter directement Janus.

Mais les Saisons étaient capricieuses de nature et, bien que cette Sentence fût acceptée après d'interminables discussions, elles se montrèrent plus exigeantes que Janus ne l'avait prévu. Leur principale revendication fut d'obtenir la Flamme pour leurs saisonins afin qu'ils puissent être inspirés. Les raisons invoquées étaient leur volonté de préserver leurs saisonins des atteintes du Masque après la capture de l'Automne et leur désir de rester présentes dans l'histoire future par l'intermédiaire de leurs enfants.

Janus le leur accorda. Elles se réfugièrent alors dans des tableaux-mondes afin d'échapper à un éventuel retour du Masque dans le but de les séduire ou de les capturer comme il l'avait fait avec leur sœur.

Janus désigna neuf saisonins, un de chaque peuple, pour former le Conseil des Décans. Leur mission serait de veiller sur les Inspirés à l'heure de leur trépas, de récupérer leur Flamme et de la transmettre à de futurs Inspirés, hommes ou saisonins. Janus permit donc d'avoir accès aux Flammes et d'apprendre à les maîtriser, les transporter, etc.

Le fait qu'il existe des saisonins inspirés s'avérait également un atout majeur contre le Masque du fait de leur caractère incontrôlable. Ce serait toujours Janus qui désignerait les élus aptes à recevoir la Flamme à l'avenir.

Le complot du Masque était déjoué. Mais la guerre ne faisait que recommencer, une lutte nouvelle et secrète, entre les Inspirés préservant leur Flamme pour tenter de ressusciter les Muses et le Masque décidé à prendre possession des mortels.

Les Arts

Les Éternels se retirèrent du théâtre du monde, laissant les mortels vivre et prospérer à leur guise. Le souvenir des Muses et du Masque s'estompa et la Flamboyance ne survécut dans les esprits que grâce aux héros qu'elle avait consacrés et aux Vestiges qui émaillaient l'Harmonde. D'autre part, les Danseurs et l'Éclat donnèrent lieu à des manifestations magiques que certains surent comprendre et maîtriser.

En particulier, les derniers Inspirés héritant des Flammes léguées par le Conseil des Décans n'oublièrent pas leur mission et se mirent en quête d'entretenir le souvenir des Muses et de contribuer à les faire revenir. Pour eux, derrière le voile du Crépuscule brillait un invisible brasier, le Centresprit.

Les Inspirés travaillèrent donc à créer des Arts magiques. Ce sont en pratique des rituels passant par les beaux-arts permettant de déployer les pouvoirs que la Flamme a placés en eux. Mais par-delà leur usage, il s'agissait de construire une sorte de temple immatériel pour les Muses et de participer à la création d'un panthéon des Génies et au rétablissement du lien entre le Centresprit et l'Harmonde.

Malheureusement pour les enfants des Muses, les meilleurs d'entre eux sont devenus des Génies au cours du temps : il y a donc de moins en moins de Flammes à transmettre… Et la menace ne s'est pas évanouie…

Le Souffre-Jour

Les Éternels avaient fait retraite, comme Janus, ou avaient fui la lumière, comme le Masque, mais n'avaient pas quitté complètement la scène. Le Masque n'avait pas abandonné son désir de pouvoir et ses manigances se poursuivaient sournoisement à travers les royaumes.

Janus était devenu le regard de la Lune pour surveiller l'équilibre du monde. Il avait notamment prévu que le Masque tenterait un jour de tuer Diurne pour lui faire payer sa trahison. Il veilla donc sur l'Orbe qu'il avait créée pour emprisonner Diurne. Et il arriva qu'un jour le Masque jeta un poignard dans le Puits et creva l'Orbe. Mais une alchimie se produisit : la libération de Diurne dégagea les derniers feux de sa puissance déchue, qui pénétrèrent le fond du Puits et s'enracinèrent dans la terre, rejoignant le domaine abyssal de l'Ombre. S'ensuivit la naissance d'un arbre noir, gorgé de Ténèbre et lié à Diurne. Le souffre-jour.

Le but de Janus fut dès lors de générer une nouvelle Flamboyance par l'alliance entre Diurne et l'Ombre. Il souffla à Diurne de fonder un collège : le collège de Souffre-Jour, où régnerait l'Ombre contrôlée par les yeux de Diurne. En contrepartie ni l'un ni l'autre n'aurait le droit d'en sortir, afin de ne pas répéter les erreurs du passé. Diurne entreprit d'y former des éminences grises qui joueraient le rôle d'espions pour son

compte. Ils rapporteraient les faits et gestes des grands des royaumes et permettraient à Janus de régler au mieux les affaires des mortels et de prononcer ses Sentences.

Puis, lorsque les éminences seraient suffisamment fortes et nombreuses, il faudrait essaimer les souffre-jour de par l'Harmonde et ouvrir une nouvelle ère d'Harmonie sous son commandement. Pour cela, Janus aurait besoin que quelqu'un soit envoyé au collège de Souffre-Jour, devienne l'élève de Diurne puis son héritier. Lui serait capable de sortir de l'enceinte du collège, de répandre les souffre-jour et de diriger les éminences grises dans l'Harmonde tout entier.

Ce fut Agone de Rochronde.

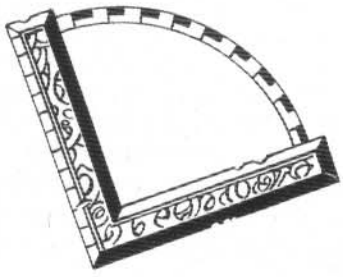
Aujourd'hui : vers la Nuit éternelle

Le Masque s'infiltre dans les individus, les royaumes, les cours, les corporations… Il rallie des serviteurs et étend son influence. Il arrivera à ses fins quand le Crépuscule sera complet. L'alliance naguère conclue avec l'Ombre est restée vivace : Noxe lui donnera le pouvoir de revenir en lui prêtant ses hordes de Démons. Le Masque s'en sert pour couvrir ses agissements aux yeux des hommes, dominer l'Harmonde et asservir les mortels. Le Masque capte et souffle les Flammes qui l'empêchent de régner. Il reste aujourd'hui mille et une Flammes.

Comme les éminences grises l'ont prédit, la guerre embrase de nouveau les Royaumes crépusculaires. Une guerre perfide dont les acteurs sont rares et dont tous les mortels sont les victimes. Heureusement, les Muses ont laissé des héritiers, porteurs de la promesse d'un monde libre.

Vous.

L'enjeu : la Flamboyance ou la Nuit éternelle.



CHRONOLOGIE

L'Aube des Temps
Création de l'Harmonde par les quatre Muses : l'Harmonie
La Quête de l'Ultime Perfection
Création des Perfections, des Excellences et des Merveilles
Création du Masque
Début du Drame

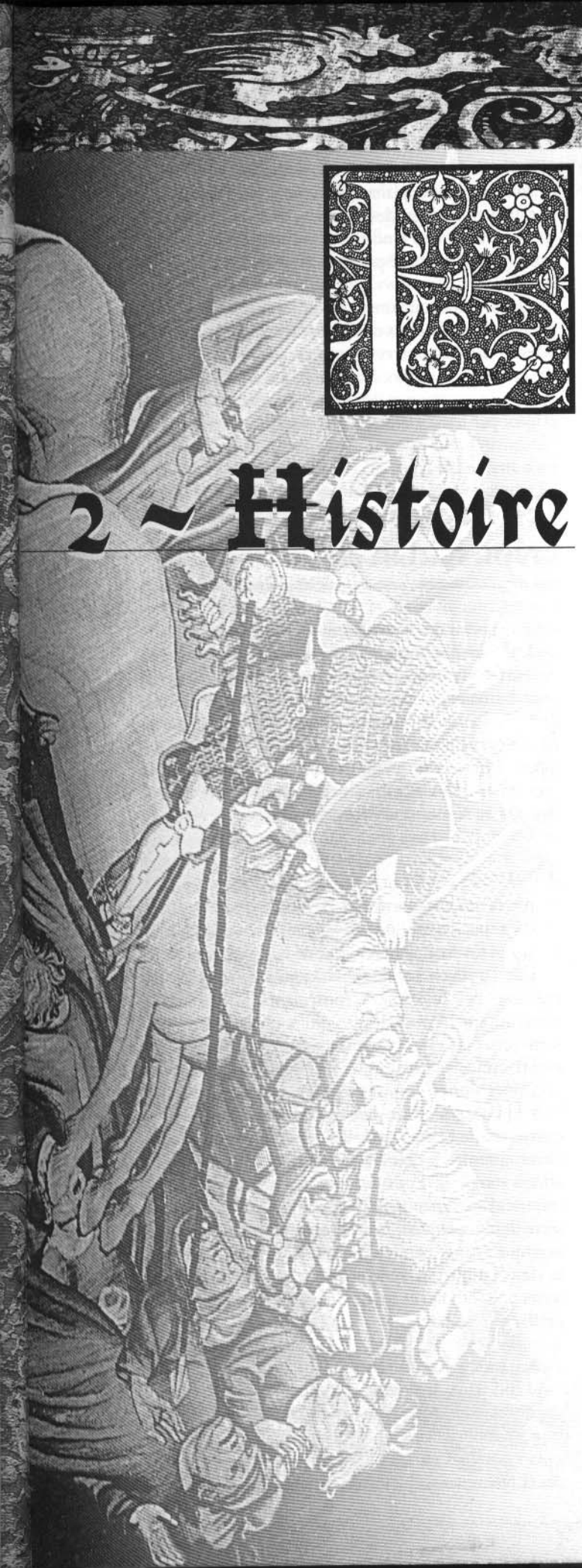
Le Zénith
Le Masque enfante le Jour : Diurne, et la Nuit : Noxe
Diurne crée les Lueurs
Apparition des Abysses
Noxe devient l'Ombre sous l'influence du Masque, les Démons naissent avec la Ténèbre
Le Masque enfante l'homme
Création de Janus par les Muses
Apparition des Saisons qui enfantent les saisonins
Janus crée les Décans
Guerre des Décans
Pacte des saisonins
Prolifération des hommes

L'Agonie
Guerre des Éternels
Rituel de l'Inspiration
Les Muses créent les Flammes
Sacrifice de Diurne
Apparition du Centresprit
Départ des Lueurs

–3000 La Flamboyance
Janus enferme l'Ombre dans les Abysses et Diurne dans l'Orbe
Fuite du Masque

An 0 L'Éclipse
Séduction de la Dame de l'Automne par le Masque pour voiler le Centresprit
Apparition des Danseurs, des Génies et des Revenants
Les Muses se fragmentent dans les Flammes
9 Pacte de Janus avec les Saisons
Formation des Conseils des Décans
Fossilisation de l'Harmonie dans l'Éclat
Retraite des Éternels

Le Crépuscule
30 Fondation de l'Emprise et du Cryptogramme-magicien
300-350 Invention des Arts Magiques
1299 Fondation du Souffre-Jour
Recrutement de Diurne par Janus
1410 Arrivée d'Agone de Rochronde au Souffre-Jour
1450 Aujourd'hui : vers la Nuit éternelle



2 ~ Histoire

Des Flamboyants aux Crépusculaires

Les royaumes qui seront le théâtre des aventures d'AGONE furent enfantés dans le sang et les larmes de luttes fratricides pour le pouvoir. Ces guerres fragmentèrent les quatre empires qui constituaient le continent en nations nommées Empires Flamboyants. Au fils des années, les frontières de ces États changèrent. Lors du bouleversement magique qui provoqua l'apparition des Danseurs, ils prirent le nom de Royaumes crépusculaires. Leurs histoires s'étalent sur plusieurs siècles et nous ne mentionnons ici que les événements clefs qui donnèrent le jour à ces nations.

Les Empires Flamboyants

Aux origines, l'Harmonde se composait de trois empires originels. Les deux premiers, Moden-Hen' et l'empire du Septentrion, se scindèrent en royaumes durant la Flamboyance. Le dernier, Armgarde, devait éclater lors du premier Âge des Crépusculaires.

Moden-Hen'

C'était non seulement le plus vaste et le plus riche des empires de tout le continent mais aussi le plus luxuriant. Les anciennes légendes rapportent qu'il fallait plusieurs semaines à un Moden-Hen pour traverser l'empire végétal du nord au sud et plusieurs mois pour un étranger.

Puis, un voyageur imprudent que les tribus keshites évoquent aujourd'hui à demi mots découvrit au fond d'une crevasse une sphère ciselée dans la roche de l'Harmonde. La légende raconte que les premiers Génies y auraient enfermé un feu terrible que le voyageur aurait libéré sur les Empires Flamboyants. Surgissant telle une tornade de flammes, le Feu des Origines se répandit dans la vallée fertile prisonnière des monts Drakoniens cernant la faille qui l'abritait, brûlant tout sur son passage. Les légendes prétendent que ce déluge infernal cessa brusquement, laissant aux rares survivants au cœur des monts Drakoniens une terre brûlante s'étendant à perte de vue : Keshe.

Les massifs centraux protégèrent la partie sud de l'empire des tornades de flammes et des vagues de chaleur étouffante. Ainsi, la forêt de Frabourg conserva les derniers arbres-rois qui avaient fait la grandeur de l'artisanat moden-hen. En un siècle, alors que les tribus keshites vivent une période d'épopées et de légendes,

cette région se réorganise en une micro-reproduction de Moden-Hen', devient une confédération d'États sous le nom de Marches modéhennes.

Les méduses, nombreuses en Moden-Hen', purent se réfugier dans les vallées du sud-est de l'empire.

CHRONOLOGIE

-3000	**La Flamboyance**
	Feu des Origines / quête d'Artem l'Ardent / Création du
-2000	désert de Keshe
-1900 à -1800	Epopées keshites
-1700	Création des Marches modéhennes
-1700	Migration des méduses au sud-est
-1500	Création de l'Enclave boucanière
-1400	Erection de Lyphane
-1200	Peuplement des Parages
-900	Révolution des esclaves : création des Communes Princières
	Pacte de Janus et des Saisons : création des Conseils des Décans
0	**L'Éclipse**
	Début du Premier Age
30	Fondation du Cryptogramme-magicien : 1er Symposium
150	Persécution des Eclipsistes et fuite
300-350	Création des Arts magiques
990	Mort d'Erkman XIX
991	Les Fratricides d'Armgarde (guerre des trois fils : Urguemand, Neuvêne, Janren)
1001	Assassinat de Neuvêne
1004-1006	Fondation des royaumes d'Urguemand, de Janrénie et de la Province Liturgique
	Début du Deuxième Âge
1007	Ouverture des écoles d'Emprise : essor et troubles
1048	2e Symposium : scission des obédiences : Eclipsistes, Jornistes, Obscurantistes
	Les Grandes Guerres :
1062	Révolte de Lyphane contre les Communes Princières
1100	Fondation de la République Mercenaire
1140	Assauts keshites contre les méduses
1161	Fondation des Terres Veuves
	Début du Troisième Age
1250	3e Symposium dit du Confinement
1299	Fondation du collège du Souffre-Jour
1302-1306	Apparition des éminences grises dans les royaumes
1300-1320	Retour des saisonins
1410	Mort d'Erdhence de Rochronde, Agone au Souffre-Jour, destruction du Souffre-Jour
1413	Guerre d'Urguemand menée par Agone
1415	Agone Premier Baron d'Urguemand
	Début du Quatrième Age
1450	Aujourd'hui : alerte aux Inspirés lancée par les éminences grises suite à l'infiltration du Masque

L'empire du Septentrion

L'apparition du désert de Keshe marqua la fin de l'empire du Septentrion. Bien que les vents brûlants qui avaient dévasté les forêts d'arbres-rois de l'empire modéhen ne purent franchir les monts Drakoniens, la rupture des relations commerciales avec cette partie du continent entraîna de graves bouleversements dans l'économie de l'empire du Septentrion. La province au nord de Moden-Hen' dut se tourner vers le pillage des riches vallées frontalières plus au nord. Les cités-États de ces vaux réagirent aussitôt par d'importantes manœuvres militaires. Les pilleurs furent repoussés vers la mer. Grâce à l'aide des drakoniens qui peuplaient les montagnes environnantes, ils purent se protéger des missions punitives des seigneurs du Septentrion et fonder leur propre pays qui jusqu'à nos jours fut contesté par les autres royaumes : l'Enclave boucanière.

Ayant perdu tout contact avec les tribus keshites, les princes des cités-États du Septentrion choisirent de s'intéresser aux ressources des régions primitives du nord du continent, jugées longtemps inintéressantes : la Lyphane et les Parages. Les Communes Princières furent érigées par les anciens esclaves restés sur place.

Les Royaumes crépusculaires

Les échevins du Cryptogramme-magicien font remonter l'histoire des Royaumes crépusculaires à l'apparition de leurs Danseurs suivie par le premier Symposium qui posa les bases de leur assemblée. À compter de cette date, ils s'accordent sur un découpage de l'histoire en quatre périodes, quatre Âges, qu'ils ont imposés comme repères historiques. L'Éclipse étant l'an 0, ils considèrent que les Empires flamboyants perdirent alors de leur superbe et devinrent crépusculaires.

Premier Âge

Naissance d'un ordre

Le Symposium qui posa les bases du Cryptogramme-magicien fut suivi d'atrocités et de luttes de pouvoir au sein de l'ordre mais également entre les Mages et les puissants des Royaumes crépusculaires. En effet, nombreux furent les monarques qui souhaitèrent ardemment briser le Cryptogramme naissant. Des Mages furent emprisonnés et torturés, condamnés à l'esclavage ou assassinés. Certes, ces vives réactions conduisirent la plupart des Mages à fuir dans les hautes montagnes des Cornes ou de Keshe, mais elles permirent également au Cryptogramme-magicien de se forger son identité. En effet, à vouloir le terrasser, les monarques des Royaumes crépusculaires en avaient fait un ordre martyr, une bannière derrière laquelle les Mages se rangèrent en cercles magiques. Ainsi, pendant un siècle, les Mages, réduits à la clandestinité, se rencontrèrent dans le plus grand secret pour étudier et apprendre de leurs expériences respectives de la magie.

Les Fratricides

Au couchant, Armgarde, un empire médiéval, se développait lentement depuis des siècles lorsque l'empereur Erkman XIX mourut, laissant derrière lui quatre enfants : trois jeunes hommes en âge de se battre — Urguemand, Janren et Neuvêne — et leur sœur aînée. Respectant la tra-

dition de ses ancêtres, celle-ci, Tanis, fille d'Erkman XIX, ne prétendit pas au trône, laissant ses frères faire face à leur destinée, le choix le plus difficile qu'ils eurent jamais à faire : déterminer ce qui serait le mieux pour l'empire. Ils se réunirent dans la forteresse de leur père, jurant qu'ils ne la quitteraient pas sans avoir réglé cette délicate succession. Ils palabrèrent des jours et des nuits, cherchant à se prouver les uns aux autres lequel était le plus apte à régner. Aucun d'entre eux ne fut en mesure de convaincre les deux autres de ses prédispositions ; aucun d'entre eux ne céda la place à l'un de ses frères. La rencontre devint une joute orale qui déboucha sur la guerre fratricide la plus sanglante de toute l'histoire de l'empire d'Armgarde.

Les frères rejoignirent leurs châteaux et levèrent dans chaque village alentour une milice qui vint rejoindre les rangs de plus en plus nombreux de leurs armées. Tanis suivit Urguemand sur ses terres du littoral.

En quelques mois, les contrées mitoyennes des trois territoires furent mises à feu et à sang. Les morts jonchèrent les champs, pourrissant et transmettant un mal terrible aux terres et aux paysans qui les cultivaient. Très vite, les soldats survivant aux escarmouches manquèrent de nourriture saine. Les pires maux infestaient la terre et les hommes. L'un des chevaliers d'Urguemand, fatigué par les batailles incessantes, suggéra à son suzerain d'assassiner l'un de ses frères. Tout d'abord sourd à cet insensé projet, Urguemand se laissa convaincre et choisit d'assassiner Neuvêne, dont les troupes brûlaient la terre où lui et ses frères avaient grandi. Alors que le projet était sur le point de voir le jour, Tanis avertit Janren qui ne parvint pas à arrêter le bras fratricide de son frère. L'ignoble crime éleva Neuvêne au rang de martyr. Des années s'écoulèrent et les escarmouches se firent plus rares. Certes, certaines zones frontalières étaient le théâtre de pillages et de combats, mais en retrait trois royaumes naissaient : Urguemand, la Janrénie et la Province liturgique.

L'ARDENT

Les échevins de Préceptorale — des érudits qui tentent de sortir la paysannerie de l'analphabétisme — enseignent à leurs disciples que l'histoire des Royaumes crépusculaires commença des années avant la création du Cryptogramme-magicien. Ils se réfèrent à une année mythique de la Flamboyance où un saisonin de l'Été tenta de séduire sa Dame.

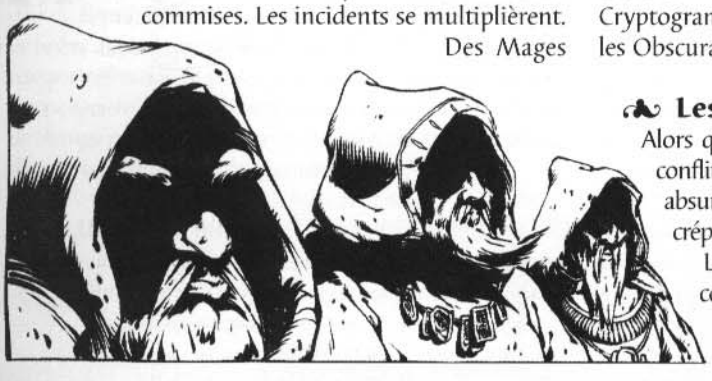
Satyre de son état, Artem chercha à retrouver la première des femelles de son espèce, la Mère, que les légendes prétendaient éternelle. Au cours de son périple, il réussit à rencontrer bon nombre de satyres femelles — onze mille selon la légende –, qu'il interrogea afin de percer le secret de ses origines. Un jour où il errait, désespéré, sur l'Harmonde, Artem entendit de mystérieux contes sur une femme magnifique en harmonie avec la nature. À en croire ces récits, la Dame pouvait donner la vie et épanouir la faune et la flore. Les mortels qui lui contèrent ces histoires ne croyaient guère en l'existence de cette femme mais Artem fut tout de suite convaincu qu'elle était la Mère qu'il recherchait tant. Malheureusement pour ce saisonin, il se trompait et s'apprêtait à commettre une erreur qui bouleverserait les empires du continent. La femme existait bel et bien. Mais il s'agissait de la Dame de l'Été. Aveuglé par sa quête, il partit à la recherche de celle qui ne pouvait être que la Mère. La Dame de l'Été eut vent des errances du satyre et se protégea de lui en disposant entre eux une série d'épreuves dont elle espérait qu'elles décourageraient le saisonin. Il n'en fut rien. Bravant les pires dangers et triomphant des épreuves, Artem progressait vers la Dame, l'esprit de plus en plus en proie à la folie née de sa quête passionnée.

À la surprise de la Dame de l'Été et de sa cour, Artem l'Ardent parvint jusqu'à eux. La Dame prise de panique voulut repousser le satyre et lâcha sur l'Harmonde une tornade de feu…

Deuxième Âge

L'Âge des Mages

Le Cryptogramme-magicien ouvrit des écoles dans les plus grandes villes des Royaumes crépusculaires qui permirent à la magie de connaître un essor prodigieux. C'est à cette époque que les plus grandes découvertes furent faites et les plus terribles erreurs commises. Les incidents se multiplièrent. Des Mages sans expérience provoquèrent de graves troubles de plus en plus nombreux qui donnèrent à la magie une mauvaise réputation. En quelques années, les puissants et les paysans apprirent à se méfier du caractère instable et chaotique des Sorts du Cryptogramme-magicien. Afin de résoudre les problèmes qui assaillaient l'Ordre dans tous les Royaumes crépusculaires, un nouveau Symposium eut lieu qui apporta de nombreuses modifications à sa charte fondatrice. Dès lors, le Cryptogramme-magicien se recroquevilla sur lui-même. Les Mages, divisés et surveillés par des Censeurs, regagnèrent leurs académies. Le mystère et son cortège de rumeurs fantastiques s'installèrent autour des membres des trois grandes obédiences qui constitueraient désormais le Cryptogramme-magicien : les Jornistes, les Éclipsistes et les Obscurantistes.



Les Grandes Guerres

Alors que les Mages regagnent leurs académies, des conflits éclatent dans de nombreux pays. De la guerre absurde à l'escarmouche frontalière, les Royaumes crépusculaires recherchent leur identité.

Les peuples nomades lyphaniens se révoltent contre la domination des Communes princières. Subissant les troubles urguemands, certaines régions des Marches

LES CAHIERS GRIS

Alors que les barons urguemands apprenaient la destruction du Souffre-Jour et que le nom d'Agone de Rochronde se répandait dans les Royaumes crépusculaires, une cabale d'Éclipsistes voulut offrir la magie au peuple. C'était une hérésie, un crime contre l'excellence que souhaitaient les Mages depuis des années pour leur art, mais leur chef, le farfadet Lerschwin, était intimement persuadé que c'était la seule solution pour sauver les Royaumes crépusculaires des manigances des éminences grises qui secondaient les seigneurs de ces contrées. Il croyait sincèrement qu'il fallait retrouver le faste du Deuxième Âge. Afin de duper les autres Mages du Cryptogramme, le farfadet avait été, avec l'aide d'Agone de Rochronde, jusqu'à dérober les Cahiers gris qui contenaient toutes les intrigues des éminences grises aux chefs du Souffre-Jour.

modéhennes proclament leur indépendance et s'organisent comme un seul État autour de leur principale activité commerciale, le mercenariat ; la République mercenaire est née.

Les méduses du Sud-Est révèlent au monde que leur pays est un véritable musée vivant des Arts anciens, un paradis pour les Harmonistes. Cette nouvelle suscite la jalousie des tribus keshites qui assaillent sans répit la région. En quelques années, les incessants massacres ont presque dépeuplé le pays. Les méduses prennent le pouvoir, enrayent la guerre en négociant avec les Keshites et rebaptisent le royaume Terres veuves.

Troisième Âge

De jeunes royaumes

Deux siècles ont permis aux Mages de trouver leur identité et de confiner leur ordre dans des lieux inquiétants. Alors que le Cryptogramme semble affaibli, les Royaumes abritent des dynasties qui naissent et se développent, affirmant les frontières de leurs nations sous la tutelle de mystérieuses éminences grises. Ces dernières sortent d'un collège qui rassemble des écoles où des experts de tous les arts enseignent aux plus courageux mortels les fondements de l'exercice du pouvoir. Les saisonins de l'Été, du Printemps et de l'Hiver profitent de cette longue période pour resurgir aux yeux de tous dans les villes et les campagnes alors que les Automnins semblent définitivement pervertis.

Agone de Rochronde

Né de feu Erdhence de Rochronde et de sa femme, dame Yselle, Agone fut élevé dans le domaine de Rochronde. Durant son enfance, il fut le jouet d'un père qui le voulait à son image. Le baron emmenait son fils dans les ruelles de Lorgol pour traquer des miséreux et autres malandrins afin de forger son âme. Du moins le croyait-il car, au fil des ans, Agone s'émancipa et préféra l'Itinérance — une guilde dont le but était d'éduquer les paysans — aux pérégrinations nocturnes de son père. Agone a vingt ans lorsque le baron de Rochronde décède au cours d'une chasse. Ainsi débutent *Les Chroniques des Crépusculaires.* Convoqué au manoir, il prend connaissance des volontés testamentaires de son père qui lui ordonne de rallier le collège du Souffre-Jour. Partagé entre l'amour et la haine qu'il éprouve pour ce père disparu, Agone consent à rejoindre ce mystérieux collège. C'est au Souffre-Jour qu'Agone renonce à l'Itinérance, qu'il découvre le complot orchestré par un farfadet, le dénommé Lerschwin, qui veut offrir la magie au peuple. Agone va provoquer la chute du collège et suivre Lerschwin jusqu'à Lorgol pour apprendre la magie des Danseurs. Il découvre l'Emprise et décide de déjouer les plans du farfadet. Cela le conduit à la tête du royaume d'Urguemand menacé par ses puissants voisins : la Janrénie et l'empire de Keshe. Agone retourne au manoir familial et, en compagnie de sa sœur, organise la résistance urguemande. Il manque de réussir lorsque les Liturges débarquent sur les côtes urguemandes. Il s'enfuit à Lorgol et découvre que les véritables instigateurs de la guerre sont des Obscurantistes janréniens. Au cours d'un ultime affrontement magique, il défait lesdits Obscurantistes et devient le Premier Baron du royaume d'Urguemand. Ainsi commence le Quatrième Âge des Royaumes crépusculaires.



L'Harmonde : Généralités

Calendrier et saisons : *Les trois saisons que sont l'hiver, le printemps et l'été s'appliquent normalement et durent approximativement 3 mois chacune. Le dernier mois, juste entre la fin de l'été et le début de l'hiver, est celui de l'automne. C'est une période maudite. Les Ternes ne savent pas bien pourquoi, ils mettent ça au compte d'un cataclysme magique des temps anciens et, de toute façon, la crainte sourde qui accompagne ce mois ne pousse personne à essayer de lui donner une autre explication.*

L'année se compose de 10 mois depuis que les Décans ont été institués. Les mois portent le nom de Merveilles et d'Excellences.

- *Le Printemps : Le mois de la nymphe ; Le mois de la dryade ; Le mois du troll.*
- *L'Été : Le mois du phénix ; Le mois de la wyvern ; Le mois du centaure.*
- *L'Automne.*
- *L'Hiver : Le mois de la harpie ; Le mois de l'hydre ; Le mois de la tarasque.*

Chaque mois a 30 jours qu'on exprime du 1er au 30ème (ex. « nous sommes le 10ème jour du Centaure »).

Les Conseils des Décans des saisonins ont lieu au solstice d'hiver, à l'équinoxe de printemps et au solstice d'été. Il ne se réunit pas à l'équinoxe d'automne, maudite et redoutée, car l'on dit que les puissances obscures se libèrent lors de cette nuit fatale et s'emploient à chasser les Flammes et à créer des Flammes noires.

À ces dates, les différents royaumes, régions, tribus, cités, peuples saisonins, etc. ont bien sûr ajouté une multitude de célébrations locales et ethniques que les calendriers généraux ne répertorient pas.

Les heures sont les mêmes que les nôtres, jour et nuit sont divisés en 12 heures, sonnées par les horloges et les cloches des cités. Mais il faut noter que l'influence de l'Ennemi s'accroît depuis l'Éclipse à mesure qu'il prépare la Nuit éternelle : le crépuscule tombe plus vite et dure plus longtemps. Les grands érudits nomment l'aube l'heure de Diurne et le crépuscule l'heure de Noxe, bien qu'ils ne connaissent pas l'existence de ces deux Éternels, de très vieux grimoires ayant seuls gardé la trace de leurs noms.

Monnaie : *La monnaie la plus utilisée est la pièce d'or de République mercenaire, ainsi que sa subdivision, la bribe. Les mercenaires ont en effet réussi à l'imposer comme référence et étalon universel. Chaque royaume frappe également sa propre monnaie, qui répond à un taux de change pour la convertir en pièces d'or. Les indications de prix sont dans « L'équipement ».*

Unités de mesure

Les unités habituelles (mètre, litre, etc.) sont couramment utilisées, mais parfois remplacées par des mesures locales, aisément convertibles. Par exemple, le pouce équivaut à 30 millimètres, le pied à 33 centimètres, la coudée à 0,5 mètre et la lieue à 4 kilomètres.

Langue : *La langue keshite est la langue la plus répandue dans les Royaumes crépusculaires. Elle sert de langue commune, en particulier dans les relations commerciales et diplomatiques et les échanges entre érudits. Les grandes figures de l'Harmonde ont donc appris à manier le keshite en plus de leur langue maternelle.*

Ce que croient et savent les Ternes : *Les habitants de l'Harmonde connaissent peu leur monde, surtout si leur occupation ne les a pas conduits à voyager, et la plupart de ses mystères leur échappent. Tout ce qui est conté dans ce livre est l'apanage de certaines éminences grises et est destiné aux Inspirés. Il contient des secrets qui n'ont jamais été divulgués, à commencer par l'existence même des Inspirés. Les personnages d'AGONE vont donc avoir accès à des connaissances rares dès que la Flamme va leur être révélée.*

La plupart des Ternes ignorent tout des Éternels. Or, en dehors d'eux, il n'y a pas de « dieux ». Certains héros de la Flamboyance ont été élevés à ce rang et l'on rend un culte à d'autres entités plus ou moins imaginaires. Les Ternes n'ont donc aucune idée de la Flamme. L'Éclipse est un cataclysme magique qui a marqué une rupture et inauguré l'histoire des mortels. Mais sa nature réelle, s'est perdue.

Les saisonins ont une tradition plus forte. Les Conseils des Décans restent discrets et ne sont officiellement qu'une célébration populaire. Nombre de saisonins sont fidèles aux contes de leur peuple, où sont évoqués les Dames des Saisons.

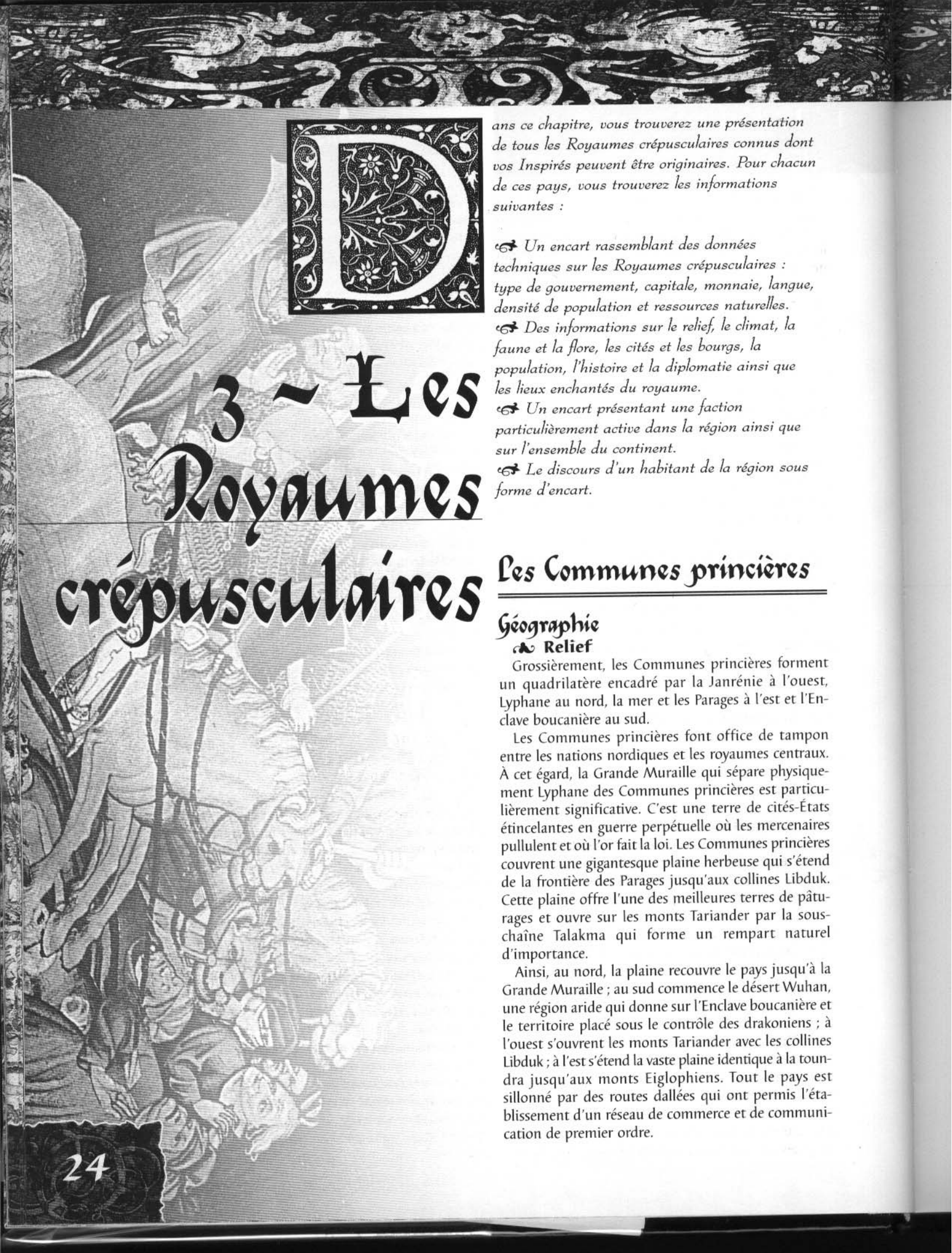
Les Vestiges de la Flamboyance demeurent parfois au cœur des zones habitées. On raconte que les civilisations des anciens empires d'alors ont bâti ces édifices, mais leur signification magique est réservée aux initiés du Cryptogramme-magicien. Il en est de même pour les Génies et les Revenants, qui figurent dans les légendes locales sans que l'on approche la réalité de leur nature et de leur rôle. Quant à l'Éclat, seuls les Harmonistes et les Mages en ont percé le secret.

Au contraire des animaux courants, Excellences et Merveilles sont des créatures mythiques dont l'existence est peu affirmée, à part les sirènes.

Les différentes magies, en revanche, sont relativement acceptées. L'enchantement public des peintures de la rue des Oubliés à Lorgol en est un indice. Les Danseurs courent les rues et les campagnes, mais bien malin qui peut les attraper.

Les Démons ont un statut différent : à Abyme, on les côtoie avec méfiance ou dégoût, mais en dehors, on ne les considère pas (assez) sérieusement. Les Abysses restent un mythe et nul ne se doute qu'une entité telle que l'Ombre règne sur elles.

Le Masque, enfin, est totalement inconnu.



3 ~ Les Royaumes crépusculaires

Dans ce chapitre, vous trouverez une présentation de tous les Royaumes crépusculaires connus dont vos Inspirés peuvent être originaires. Pour chacun de ces pays, vous trouverez les informations suivantes :

- *Un encart rassemblant des données techniques sur les Royaumes crépusculaires : type de gouvernement, capitale, monnaie, langue, densité de population et ressources naturelles.*
- *Des informations sur le relief, le climat, la faune et la flore, les cités et les bourgs, la population, l'histoire et la diplomatie ainsi que les lieux enchantés du royaume.*
- *Un encart présentant une faction particulièrement active dans la région ainsi que sur l'ensemble du continent.*
- *Le discours d'un habitant de la région sous forme d'encart.*

Les Communes princières

Géographie

Relief

Grossièrement, les Communes princières forment un quadrilatère encadré par la Janrénie à l'ouest, Lyphane au nord, la mer et les Parages à l'est et l'Enclave boucanière au sud.

Les Communes princières font office de tampon entre les nations nordiques et les royaumes centraux. À cet égard, la Grande Muraille qui sépare physiquement Lyphane des Communes princières est particulièrement significative. C'est une terre de cités-États étincelantes en guerre perpétuelle où les mercenaires pullulent et où l'or fait la loi. Les Communes princières couvrent une gigantesque plaine herbeuse qui s'étend de la frontière des Parages jusqu'aux collines Libduk. Cette plaine offre l'une des meilleures terres de pâturages et ouvre sur les monts Tariander par la souschaîne Talakma qui forme un rempart naturel d'importance.

Ainsi, au nord, la plaine recouvre le pays jusqu'à la Grande Muraille ; au sud commence le désert Wuhan, une région aride qui donne sur l'Enclave boucanière et le territoire placé sous le contrôle des drakoniens ; à l'ouest s'ouvrent les monts Tariander avec les collines Libduk ; à l'est s'étend la vaste plaine identique à la toundra jusqu'aux monts Eiglophiens. Tout le pays est sillonné par des routes dallées qui ont permis l'établissement d'un réseau de commerce et de communication de premier ordre.

Climat

Un climat de type continental sec règne sur toute la contrée. L'été, il fait une chaleur torride alors que l'hiver, il règne un froid âpre.

Faune et flore

Les loups gris hantent les plaines désertes et les ours des cavernes se terrent dans des grottes pierreuses de montagnes très basses. Des troupeaux de rennes, de bœufs musqués et de bisons migrent tous les ans d'un bout à l'autre des plaines, fournissant aux Princéens la majeure partie de leur nourriture.

Cités et bourgs d'importance

Abbadrah

Cité-État établie au Sud, elle est fortement influencée par la culture de l'Enclave boucanière et possède une grande nécropole située à la périphérie de la ville qui ne manque pas d'attirer l'attention. Les orgies dispensées au palais de Jade sont légendaires et beaucoup de satyres mènent une vie facétieuse dans cette cité qui est nettement engagée sur la voie de la décadence.

Tslana

Tslana est le site de l'éphémère capitale du royaume et est souvent considérée comme représentant les Communes princières dans leur intégralité. Cette ville est aussi connue sous le nom de « Cité aux Portes d'argent » et abrite de nombreux orfèvres dont le travail est d'excellente facture.

L'architecture orthodoxe de la cité frappe par son apparence et il est clair que les nains de l'Équerre ont œuvré dans cette contrée. La ville étincelle avec tous ses dômes ouvragés de couleur différente et ses palais aux parois incrustées de gemmes précieuses. La cité ressemble à un fief gigantesque qui serait devenu la cour d'un monarque fantasque et opulent.

Lakmashi

Cité-État du Nord, proche des frontières de Lyphane, elle est réputée pour ses forgerons qui fabriquent des armes de métal et des armures de bonne qualité sur le modèle des Paragéens. C'est sans doute la cité la plus modeste du royaume avec ses maisons négligées et ses palais aux façades peu travaillées. Les habitants préfèrent se consacrer aux métiers des armes et la ville est marquée par la barbarie qui commence lentement à envahir l'âme des citadins en contact quasi permanent avec les Paragéens.

Sasmiyana

« La Reine dorée de l'Est » est le plus grand port édifié sur les côtes du golfe d'Ébène. La ville s'est développée de façon étonnante et est devenue un des plus grands ports du continent. Fourmillante d'activité du matin au soir, la cité est un agglomérat de constructions qui datent d'époques distinctes. D'étonnants Vestiges de la Flamboyance se dressent ainsi à côté de palais baroques et de tours ouvragées offrant un panorama où une foule pressée et bigarrée se déplace sans jamais s'arrêter.

LES COMMUNES PRINCIÈRES

Gouvernement
Principat
Langue
Le kiéménite
Population
Humains 40 %, ogres 20 %, nains 10 %, méduses 10 %, satyres 10 %, minotaures 5 %, farfadets 5 %
Danseurs : communs ; Démons : peu communs
Capitale
Tslana
Monnaie
L'aiglon (soit 10 pièces d'or)
Ressources naturelles
Blé et autres cultures de plaine et en terrasses, élevage



Shushan, l'Impériale

C'est la plus grande cité-État au centre du pays. Elle est la principale rivale de Tslana pour la position de première cité des Communes princières. À l'égale de sa concurrente, Shushan est une ville opulente, spécialisée dans la confection de tissus précieux. Les tisserands shushaniens trempent les soies qu'ils tissent dans des teintures importées et fabriquées sur place pour produire des tissus orientaux très prisés par les nobles de Janrénie et les Urguemands.

Les Princéens

Histoire

Avant le Crépuscule, les Communes princières étaient occupées par les habitants du Septentrion. À l'époque où le Feu des Origines ravagea Keshe, cette région était relativement calme. Cependant, rapidement, des réfugiés d'autres royaumes se répandirent sur ses rivages ; les Septentriens les asservirent comme ils l'avaient fait pour tous les autres peuples jugés primitifs de la région (notamment les Lyphaniens). Les siècles passèrent et finalement les esclaves renversèrent leurs maîtres. Ils prirent le nom de Princéens, par rancune et orgueil. Les Septentriens furent obligés de fuir leurs terres pour échapper à la terrible vengeance de leurs anciens esclaves, abandonnant les cités et les trésors mystiques de leur terre. Les peuples esclaves qui restèrent ne comprenaient pas les arts élevés de la civilisation septentrienne. Les textes décrivant l'agriculture, la technologie et la sorcellerie étaient un charabia sans nom pour les anciens esclaves illettrés. Les rares alphabétisés ou jugés dignes de confiance par les Septentriens avaient été tués pour collaboration. Au lieu d'as-

sumer le rôle d'héritiers de l'empire du Septentrion, les esclaves furent d'ignorants charognards qui pillèrent les restes d'une civilisation défunte. Le nouvel empire s'écroula rapidement. Les seigneurs de guerre locaux s'approprièrent les forteresses déjà construites ou d'autres édifices défensifs et établirent leurs propres satrapies. Certaines étaient bienveillantes mais la plupart se montrèrent aussi cruelles que celles des Septentriens récemment déposés et toutes réclamaient le gouvernement de l'empire à présent déchu. Les Lyphaniens s'exilèrent à l'ouest, préférant les terres ouvertes de la steppe. Au bout d'un siècle, ces satrapies devinrent des cités-États, chaque petite région étant le sujet de son Prince local, sans aucune confédération générale pour les unir.

Pendant longtemps, les cités-États fragmentées des Communes princières se sont déchirées comme des corbeaux décharnant un cadavre, chacune entretenant l'illusion qu'elle et elle seule reprenait le flambeau de l'empire du Septentrion déchu. De façon régulière, un dirigeant puissant apparaissait et réunissait certaines des cités-États et l'avènement longtemps espéré d'un royaume était temporairement établi. Mais les distances énormes pour gouverner ce pays, de même que l'indépendance réclamée par les esclaves depuis leur première révolte, causaient toujours la chute de ces empires. Ainsi, les Communes princières fédérées sous la direction de l'Astre étincelant, tentèrent de pacifier les monts Eiglophiens et d'ouvrir une voie vers le sauvage royaume des Parages. La défaite de Maëchrak et l'anéantissement des troupes mercenaires engagées à cette occasion sonnèrent le glas des espérances des Princéens. Depuis, les cités-États ne se sont plus fédérées et restent hantées par le souvenir des vagues de Paragéens déferlant à moitié nus et hurlants sur les vastes plaines.



Diplomatie

De récents contacts avec la Janrénie ont rétabli des échanges avec les royau-mes civilisés florissants de l'Ouest et du Sud. Des caravanes traversent régulièrement la plaine et les monts Tariander pour atteindre la Janrénie et les autres cités centrales. Certains négociateurs se sont même approchés de Qaysaria et espèrent gagner les faveurs du sayed des Madjids grâce à leurs bijoux précieux et leurs colifichets de valeur. Certains hommes de l'Ouest prônent la prudence, espérant qu'un trop grand nombre de contacts avec les Communes princières ne les amènent pas à se déplacer à l'ouest, ce qui les obligerait à défier la suprématie des royaumes établis de leurs épées avec l'aide de la magie obscurantiste.

« Il existe à Jslana des lupanars merveilleux dans lesquels il est possible de se vautrer dans le stupre et la luxure. Après une saison passée à traquer les cerfs et les élans, j'aime venir dépenser mes aiglons dans la maison de Courtecine, une farfadine versée dans les arts sublimes de l'amour. Ses filles sont magnifiques et, foi de satyre, elles savent rendre un homme fou de désir. Certains prétendent que même le Prince rend visite régulièrement à ces alchimistes de la chair et qu'il aime se faire délicatement fouetter par des fouets tressés avec des poils pubiens de jeunes vierges effarouchées tenues par les mains d'albâtre de jeunes beautés dévergondées. En vérité, par mes bacchantes viriles, j'aime me prélasser en ces lieux, confortablement installé dans de moelleux coussins brodés d'or en buvant du vin sirupeux et en me faisant caresser le torse par des expertes aux formes provocantes. »

Malgré cela, les Princéens sont en bons termes avec la Janrénie. Ils maintiennent une trêve difficile avec les Lyphaniens et les Boucaniers et détestent ouvertement les Paragéens car ce sont à leurs yeux des barbares, des pillards et des voleurs. Certaines cités-États manifestent pourtant un intérêt certain pour le royaume des Parages bien que la majorité d'entre elles méprisent ouvertement ces tribus qu'elles estiment primitives. Mais depuis l'écrasement de Maëchrak, ce sentiment a été revu à la hausse et les cités-États ont les dents moins longues.

Société

Au fil des siècles, les peuples humains et saisonins des Communes princières se sont rassemblés pour former une peuplade homogène. Ainsi, d'une façon générale, les Princéens sont minces, de taille moyenne avec une peau jaune parcheminée, des yeux bridés, des traits anguleux, de grands fronts et des visages ovales. Certaines variations régionales sont discernables (par exemple, les Princéens du Sud ont tendance à être plus petits et plus épais au niveau des hanches), mais ces distinctions ne sont presque pas visibles pour qui n'est pas originaire des Communes princières.

Les Princéens s'adonnent à des cérémonies complexes destinées à égaler leurs prédécesseurs impériaux, les Septentriens. Chaque membre de la société a sa place dans la structure et doit suivre des codes comportementaux bien définis. Ceux-ci n'empêchent pas l'initiative personnelle. Les Princéens pensent que ceux qui font de leur mieux pour obéir à ces codes seront récom-

pensés. À partir de là, ils en déduisent que le gagnant avait raison. Cette approche par le succès leur procure un penchant pour le mensonge et le double jeu qui ferait blêmir un noble urguemand. Un aspect déroutant de ces codes est l'extrême politesse. La plupart des commerçants du continent la trouvent irritante bien qu'elle soit sans danger ; les commerçants ayant réussi connaissent les pièges dissimulés derrière ce vernis de respect et y font très attention.

Chaque cité-État est dirigée par un Prince dont les sujets sont les ducs, les comtes, les riches commerçants, les officiers militaires, les prêtres, les artisans et les marchands, les roturiers et les soldats, les serviteurs, les mendiants et les étrangers, les bandits et enfin les esclaves. Très rarement, il arrive que des cités-États soient unies sous l'égide d'un seul Prince qui prend le nom de Sérénissime.

La loi des Communes princières est énoncée par le Prince de la cité-État. Il émet les lois et juge personnellement les cas de crimes majeurs bien que la majorité des Princes nomment des juristes pour juger et punir les criminels à leur place.

Ces lois, associées aux codes comportementaux, sont destinées à maintenir la suprématie du Prince. Elles ne régissent pas seulement les crimes communs mais s'intéressent également à des situations du type « provisions trop importantes » ou « se parer d'atours nettement supérieurs à sa condition ». Les amendes sont courantes bien que pour les crimes plus graves ou pour ceux qui remettent en cause le statu quo, la mutilation et la mort restent les punitions habituelles. Contrairement aux autres royaumes où les juges se laissent souvent influencer par une somme d'argent rondelette, il est très difficile d'acheter un juge dans les Communes princières. En effet, un juge est souvent soumis aux problèmes politiques de son clan ou de sa faction et peut facilement passer outre la loi et la vérité pour parvenir à des objectifs politiques « plus élevés ».

Les troupes des cités-États des Communes princières sont bien entraînées et organisées. Des patrouilles régulières et des échauffourées près des frontières confèrent une qualité élevée à ces troupes. Leur bon moral est entretenu par la solidarité et par un code rigide de préceptes moraux.

L'infanterie, avec ses piquiers, est choyée bien que certaines cités-États entretiennent de petits contingents de cavalerie baroque. La guerre par encerclement est un art et les engins de siège, le minage et les autres tactiques de blocus font partie de toute instruction militaire de base délivrée à un officier.

La magie est libre et tolérée. À cet égard, il convient de remarquer que le Cryptogramme est d'obédience obscurantiste et qu'il laisse volontairement planer une ombre de mystère sur cette région.

D'une façon générale, les Princéens sont tous insolents et le royaume dans son ensemble est marqué par une très forte notion de décadence.

Artisanat et commerce

Les Communes princières produisent de nombreux objets rares tels que des éventails en plumes de paon, du jade gravé et de la porcelaine. L'or et les pièces précieuses sont communément en usage, surtout pour transférer de grosses sommes d'argent. Les Princéens se procurent tout ce qu'ils n'ont pas et n'hésitent pas parfois à débourser des sommes astronomiques pour acquérir des objets précieux. Les collectionneurs sont nombreux et engagent des sommes faramineuses dans la constitution de collections d'œuvres d'art baroques et empreintes de souvenirs de l'époque de la Flamboyance.

Enchantement de la région

La Grande Muraille



C'est un mur de pierres géant construit par les premiers habitants de l'Harmonde pour protéger leurs terres agricoles des mastodontes et autres créatures gigantesques (dont la plupart ont à présent disparues) qui parcouraient la steppe bien avant la Flamboyance. Aujourd'hui le mur est utile aux Communes princières car il les protège des expéditions lyphaniennes. Malgré les capacités de bâtisseurs nettement supérieures des con-structeurs de la muraille, le mur commence à s'écrouler à certains endroits. Les Princéens s'efforcent de le réparer mais ils ne possèdent pas de tailleurs de pierre suffisamment savants et habiles pour le reconstruire correctement.

LE CERCLE ÉCARLATE

Les Mages des Communes princières, plus communément appelés les sorciers, sont liés par cette puissante confrérie. Comme ses contreparties à l'Ouest, le Cercle constitue une hiérarchie ayant pour but la domination. Chaque sorcier est servi par ceux qui lui sont inférieurs en puissance et sert à son tour ceux qui sont plus savants que lui dans les arts de la sorcellerie. Au sommet de cette pyramide se tient le sorcier Yah Pong, Prince de la cité-État d'Abbadrah, dont les Démons et la magie sont craints dans tout le royaume et bien au-delà.

La Porte du Crâne

Le passage qui relie les Parages aux Communes princières à travers les monts Eiglophiens se nomme Kamsatra. Un énorme crâne de mammouth dont les défenses ont disparu marque le passage et porte une inscription en nordik : « La Porte du Crâne est la Porte de la Mort pour ceux qui viennent ici sans y avoir été invités. » Depuis la défaite de Maëchrak, cette inscription décourage les mercenaires errants qui parcourent les plaines sans autre but que celui de guerroyer.

Lyphane

Géographie

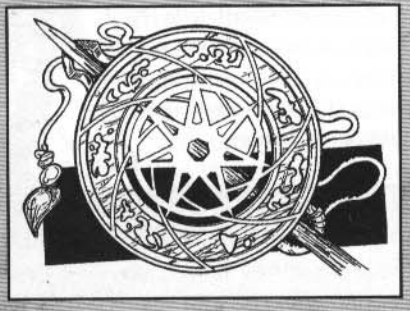
Relief

La steppe lyphanienne est un plateau de forme plus ou moins carrée. Son flanc occidental s'échoue sur les côtes de la mer Scintillante et son extrémité sud est délimitée par la Grande Muraille, une antique construction érigée il y a bien longtemps. Un étroit corridor, enfoncé dans les monts Tariander, sépare Lyphane de la Janrénie. Un massif montagneux d'importance, le Loulan, se trouve également au nord-est du pays, le long du rivage de l'océan d'Orion. Partout ailleurs la steppe règne en maîtresse incontestée. Elle n'est pas entièrement plate et abrite d'innombrables petites vallées et collines. Néanmoins, une vallée de trois mètres de dénivellation reste rare et pour un Lyphanien une vallée de plus de six mètres correspond à une falaise.

Climat

Le climat qui domine dans ces contrées est de type continental. Il y a de grands écarts de température entre l'été, où il règne une chaleur torride, et l'hiver, où il n'est pas rare qu'il neige abondamment. Cependant, plus on monte vers le nord et plus il fait froid. Le climat devient alors identique à celui qui domine dans les Parages et la température excède rarement 0°.

LYPHANE



Gouvernement
Gérontocratie
Langue
Le kosaki
Population
Humains 40 %, lutins 20 %, fées noires 10 %, farfadets 10 %, ogres 10 %, minotaures 5 %, méduses 5 %
Danseurs : communs ; Démons : communs
Capitale
Bukhrosha
Monnaie
La sastre (soit 5 pièces d'or)
Ressources naturelles
Blé, sarrasin, élevage de chevaux

Faune et flore

Les chevaux se nourrissent des maigres plantes de la steppe tout comme les chèvres, les moutons et le bétail que les Lyphaniens élèvent. Les autres créatures des plaines sont, entre autres, les aurochs, les loups, les mammouths et plusieurs types de petit gibier comme les lapins ou les faisans sauvages.

La steppe est haute, quelque peu aride et recouverte d'herbes résistantes. En hiver, les pluies font naître des variétés étonnantes de faune et de flore sur la steppe comme les flureks, des sortes d'aspics volants à la morsure fatale, ou les parténias, de surprenantes fleurs odorantes aux feuilles orange et aux reflets argentés. En été, ces pluies cessent. Les herbes arborent alors une couleur de plus en plus terne et sombre. Les animaux disparaissent et des feux de brousse, causés par des distraits ou par la foudre, font rage sans que personne ne puisse les contrôler.



Au nord, sur les flancs du mont Loulan, vit une espèce unique d'hommes anthropophages. Ces créatures dialoguent entre elles par l'intermédiaire de grognements ou de claquements de dents mais ne savent ni manier les outils ni faire du feu. Elles affectionnent particulièrement les attaques par morsure mais ne dédaignent pas se servir de leurs mains pour étrangler leur victime ou l'immobiliser par une prise pour se repaître de sa chair. Elles peuvent également, par imitation, tenter de se servir d'armes dont elles ont pu fréquemment observer l'utilisation. Les Lyphaniens évitent prudemment cette région et aucune ville n'en est située à moins de cinquante lieues.

Cités et bourgs d'importance

Bukhrosha

La capitale du royaume lyphanien, dont la suprématie est perpétuellement remise en cause par ses rivales, est située dans un petit canyon circulaire aux entrées peu nombreuses et soigneusement dissimulées. La ville ressemble à un immense campement avec sa forêt de yourtes et ses enclos constamment occupés. Des tours sont dressées régulièrement avec des guetteurs infatigables juchés à leur sommet. C'est dans une grande hutte, située au

centre géométrique exact du dispositif et montée sur de grands pilotis, que siège le conseil des anciens de chaque tribu, le Galmash.

Malikta

Situé à l'embouchure du fleuve Yourk, le long de la côte de l'océan de l'Aurore, c'est le port maritime le plus important sur la façade est. Les jours qui ont vu sa gloire ne sont plus et la cité est à présent un mélange étrange de huttes crasseuses jetées pêle-mêle au milieu d'augustes monuments de pierre. Des caravansérails hauts en couleur ont élu domicile au pied de ruines antiques et un important commerce de soie et d'épices a pu voir le jour grâce aux échanges maritimes.

Mazdak

Sorte de poste frontière situé aux pieds des monts Tariander, Mazdak est le plus important centre de dressage du royaume. C'est là que sont amenées les meilleures montures et que les dresseurs les plus talentueux exercent.

Torgut

Ce port sur la façade de la mer Scintillante est un peu à l'image de Malikta. La ville est une importante agglomération de huttes couvertes de chaume qui se pressent autour d'un mur de boue qui entoure un palais de pierre, d'argile et de bambou.

Nejma

C'est un petit port figé dans les glaces éternelles. Ses habitants sont tous caractérisés par une folie latente due au fait qu'il ne fait jamais jour dans cette région. Le crépuscule est permanent.

Les Lyphaniens

Histoire

Lorsque l'empire du Septentrion disparut, ses survivants fuirent vers le nord et s'enfoncèrent dans la steppe infinie. Là, ils furent asservis par les Princéens. En quelques années de répression, la culture septentrienne n'était plus. Ceux qui s'élevèrent contre les Princéens furent sacrifiés aux Démons ; la plupart préférèrent une vie calme d'esclave au tourment éternel.

Comme le temps passait, ils perdirent le souvenir de leurs origines et devinrent des Lyphaniens (des Orientaux dans la langue septentrienne). Finalement, les Princéens s'affaiblirent. Pendant un certain temps, les Lyphaniens entretinrent alors des luttes fratricides au-dessus des ruines de la civilisation importée par les Princéens. Les Lyphaniens se déplacèrent alors vers les terres inexplorées du Nord et se mêlèrent aux aborigènes locaux qui leur rendaient hommage ou étaient massacrés. Lyphane se structura lentement et devint le royaume que l'on connaît aujourd'hui.

Diplomatie

Enfermées derrière les murs de la Grande Muraille et séparées de la Janrénie par d'étroits goulets impossibles à emprunter à cheval, les tribus lyphaniennes continuent leurs guerres permanentes entre elles et laissent déferler leurs cohortes dans toute la steppe herbeuse. Les principaux alliés des Lyphaniens restent les Paragéens même si toutes les occasions sont bonnes pour aller piller un village paragéen. Ils partagent le même amour du combat et cultivent la même ferveur guerrière, en l'exprimant différemment.

Les Lyphaniens haïssent copieusement les habitants des Communes princières, haine soigneusement entretenue par les forces de l'Ennemi. Régulièrement, les Loups de la steppe tentent de franchir la Grande Muraille pour aller rougir leurs armes du sang des Princéens.

Société

La société lyphanienne est fondée sur une culture clanique et tribale qui a entraîné l'érection de cités-États bigarrées et sans réelle coordination ou légitimité.

Il n'y a guère de Mages à Lyphane car la magie n'est pas respectée par les Lyphaniens, qui mettent d'abord en avant la sagesse due à la vieillesse. Ainsi, les fées noires sont sacrées et bien implantées, surtout à Bukhrosha où les plus vieilles d'entre elles siègent au Galmash, le conseil des plus anciens de chaque tribu. Les Lyphaniens sont des adorateurs de leurs ancêtres et respectent les réalisations des autres mortels autant que le Ciel éternel.

« Je m'appelle Olgur. Je suis lyphanien et fier de l'être. Bukhrosha est mon clan, ma tribu et ma cité chérie. J'ai seize coursiers et mes sept fils veillent à leur confort avec soin tandis que mes neuf filles surveillent d'un œil exercé et attentif mon cheptel de boucs et de chèvres. Oui, je suis fier car mon sang continue à couler dans les veines de mes descendants et assure la pérennité de mes ancêtres. En plus, je tire à l'arc comme tu ne pourras probablement jamais le faire. Je sais, tu préfères le maniement de ces lourdes armes droites que vous appelez des épées mais c'est parce que vous ne connaissez rien à l'art de la guerre et de la razzia. Galoper sur un rapide destrier dans la steppe herbeuse ! Sentir le vent souffler dans ses cheveux ! Avoir un fier faucon au poing et l'envoyer fondre sur sa proie tel un redoutable carnassier ! En vérité mon ami, que peut-il y avoir de mieux dans la vie d'un guerrier ? »



Ils arborent de hauts chapeaux à fourrure garnis d'une pointe et de protections pour les oreilles. Ils portent des tuniques ou des pagnes en peau de mouton, des bijoux en or et des bottes souples dont l'extrémité pointue est retournée en l'air de façon à former une sorte de boucle. Les femmes lyphaniennes portent toujours des voiles en présence d'autres hommes que ceux de leur famille.

Les Lyphaniens sont élevés sur une selle. Ils marchent à pieds seulement pour aller de leur cheval à leur yourte et pour faire le chemin inverse. Ils sont ainsi étonnés de la vitalité apparente des autres peuples

qui peuvent marcher plusieurs lieues en une seule journée. Les heures passées en selle leur ont conféré des jambes arquées ainsi qu'une démarche inconfortable et dandinante. Ce manque de souplesse à pied ne doit pas être confondu avec de la maladresse ou de la faiblesse. Une troupe de cavaliers lyphaniens peut parcourir près de trente lieues par jour, amenant quatre à cinq chevaux par homme, et combattre à la fin de cette journée sans se reposer. En effet, lorsqu'ils voyagent, les Lyphaniens ne s'arrêtent pas pour changer de monture : les « Loups de la steppe » voltigent même d'un cheval à un autre chargés de leur arc et de leur carquois.

EWELF

« La sœur d'Agone de Rochronde dirige la baronnie du même nom. Mariée à Arbassin, elle est aimée de ses sujets, appréciée pour ses qualités d'écoute, de courage et de gestion. Une éminence introduite dans son entourage fait état d'une personne juste et honnête. On sait qu'elle a donné naissance à trois enfants : deux filles — dont une est morte à l'âge de six ans — et un fils. Ce dernier, âgé aujourd'hui de quatorze ans, pourrait devenir le futur baron de Rochronde. L'enfant n'a vécu que huit ans dans la baronnie et a rejoint l'académie jorniste d'Urguemand. D'après nos renseignements, l'enfant serait un Inspiré.
À l'évidence, Ewelf souffre des absences de son époux. Notre éminence évoque une mélancolie qui pourrait, à terme, nuire à la gestion du Domaine. Nous préconisons une intervention auprès du Cryptogramme-magicien d'Urguemand afin de soulager le Censeur Arbassin des affaires dangereuses et de permettre, au final, son retour définitif dans la baronnie. »

Les Loups de la steppe

Les Loups de la steppe sont des guerriers téméraires. Leur capacité à monter à cheval, leurs selles minutieusement confectionnées et leur compétence au maniement des armes qu'ils ont choisies leur donnent une force terrible. Nombreux sont les guerriers qui portent une armure de cuir tandis que les plus glorieux endossent des armures de métal. Tous portent des boucliers faits de cuir épais tendu sur un cadre de bois, bien que certains possèdent des boucliers de métal. Ils combattent quand et où ils veulent. Ils forment de grandes cohortes au sein desquelles le grade militaire est un honneur. Ces cohortes sont dirigées par un Kagan ou chef de guerre qui a sous ses ordres plusieurs Gengis ou commandants qui répercutent ses instructions.

Les Loups de la steppe coordonnent leurs activités de différentes manières selon les circonstances. Lorsque la dissimulation et la surprise sont recommandées, ils emploient des drapeaux le jour et des lanternes de nuit pour faire signe à leurs guerriers. Mais lorsque le temps n'est plus au secret ou lorsque la cohorte n'en a plus besoin, on entend alors sonner d'énormes timbales de cuivre pour faire signe aux troupes et pour terrifier l'ennemi.

De temps à autre, les Loups de la steppe se liguent contre les cités et forment une horde. C'est cependant assez rare du fait des grandes distances qui séparent les cohortes et du fait qu'elles ont souvent des coutumes antagonistes. Par exemple certaines cohortes mangent de la viande de cheval alors que d'autres l'interdisent. Lorsqu'un grand danger menace le peuple lyphanien ou que la perspective d'un pillage rémunérateur aplanit toutes ces barrières, les Kagans de chaque cohorte participante nomment l'un de leurs membres Ushi-Kagan, c'est-à-dire chef suprême. Les Loups de la steppe sont les meilleurs cavaliers au monde et sont les maîtres de la guerre menée au galop. Ils ne font pas d'esclaves ; en tous les cas pas d'esclaves adultes masculins. Il leur arrive quelquefois de prendre de jeunes enfants ou des concubines d'un autre peuple ; pour le reste, ils se contentent de tuer ceux qui obstruent leur passage. « Nous ne voulons pas régner sur des peuples conquis, mais sur de grands pâturages. »

Les clans

Les Lyphaniens sont divisés en une myriade de clans. Ceux-ci sont constitués de 40 à 60 foyers, 300 à 500 chevaux et 800 à 1 200 têtes de bétail. Ils peuvent en général regrouper au moins cent Loups de la steppe. Les clans survivent en se concentrant sur le territoire traditionnel de la steppe, à savoir généralement 40 lieues de côté. Ces territoires se recoupent légèrement mais les clans se tiennent à distance respectable les uns des autres pour éviter l'épuisement des sols.

Dans une région, environ une douzaine de clans s'associent pour former une tribu. Ces tribus sont généralement fondées sur une relation de sang et les mariages sont nombreux entre les membres des différents clans. Les chefs des tribus décident des pâturages pour chaque clan et les Loups de la steppe forment une cohorte qui se rassemble pour piller les cités se trouvant sur la route des caravanes.

Les Lyphaniens ont peu de territoire défini à défendre. Leur manière de vivre plutôt nomade les rend étrangers aux impératifs territoriaux des habitants des autres royaumes. Il existe cependant une exception à ce caractère transitoire. En effet, chaque Lyphanien entretient un cimetière, appelé kabala, pour ses Kagans et ses Ushi-Kagans. Le kabala est un champ secret de civières, souvent dissimulé dans les régions les plus inhospitalières de la steppe, à l'intérieur duquel, en signe de déférence pour les morts, les chevaux sont interdits.

L'organisation sociale à l'intérieur d'un clan lyphanien est très complexe. Le chef de clan est généralement l'Ancien, mais ce peut être aussi le Kagan. Viennent ensuite, dans l'ordre, les Chamans, les Gengis, les Loups de la steppe, les gardiens de troupeaux, les menteurs et les esclaves. Les clans les plus importants ont donné leur nom aux tribus qui ont elles-mêmes donné leur nom aux cités-États.

Artisanat et commerce

Les cités des Lyphaniens fournissent toutes sortes de marchandises, depuis les armures et les armes jusqu'aux

tissus, aux bijoux et aux objets de cuir. Chaque cité est spécialisée dans un ou deux produits et sa maîtrise est alors mise à profit pour établir un commerce stable. De nombreux caravansérails jalonnent les routes commerciales et deux ports, donnant chacun sur une façade maritime différente, permettent au royaume d'avoir une bonne ouverture sur l'extérieur.

La plus grande spécialité lyphanienne est sans conteste l'élevage et le dressage des chevaux. En effet, les Lyphaniens sont passés maîtres dans cet art et leur suprématie dans ce domaine ne fait aucun doute.

Les armes lyphaniennes

La première arme lyphanienne est l'arc composite incurvé. Il est fait de bois, de corne et de tendons collés ensemble et demande environ un an pour être fabriqué et prêt à l'usage. La puissance de l'un de ces arcs se définit par le nombre d'hommes nécessaire pour le corder. Les jeunes gens emploient des arcs « d'un homme » et la plupart des Loups de la steppe, un arc « à deux hommes » qui peut également être cordé par un seul homme avec l'aide d'un harnais spécial. Les archers les plus forts utilisent un arc « à trois hommes ».

Le tir à l'arc lyphanien est légendaire. Un archer lyphanien peut, au galop, ficher une flèche dans le corps d'un homme à 200 coudées à presque tous les coups. La plupart d'entre eux peuvent attraper le pommeau d'une selle avec leurs jambes et tirer sous le corps du cheval en s'en servant comme d'une couverture.

L'autre arme de prédilection des Lyphaniens est le lasso. La corde du lasso est tressée de crins de cheval et de cheveux humains. Certains Lyphaniens croient que la meilleure corde est tressée des cheveux d'un ennemi. Le lasso est employé durant le dressage des étalons sauvages ; il est également utilisé lors de raids quand des prisonniers vivants sont nécessaires.

L'ÉCOLE DES YAËZMITES

Élevés sur une selle, les Lyphaniens ont développé d'étonnantes aptitudes dans le domaine du dressage des chevaux. Yaëz fut le premier Lyphanien à exporter son savoir-faire au-delà des frontières de son royaume d'origine. Il parvint à l'altière capitale janrénienne, et émerveilla la noblesse par ses dons de cavalier. Il fut aussitôt engagé en tant que Maître des écuries royales. La charge qu'il occupait n'étant pas héréditaire, il confia à ses fils le soin de faire perdurer la tradition équestre lyphane. Grâce à la fortune amassée par leur père, les fils sillonnèrent tous les royaumes et établirent plusieurs écoles d'équitation. L'École des Yaëzmites était fondée. Depuis, les descendants de Yaëz ont regagné Lyphane et se sont installés à Mazdak d'où ils gèrent les confortables revenus fournis par leurs écoles dispersées dans tout l'Harmonde. Toute l'élite cavalière du continent passe au moins une fois par l'un de ces centres.

Enchantement de la région

La gorge des Fantômes

Étrange contrefort jailli de nulle part au cœur de la steppe lyphanienne, ce petit massif montagneux est parcouru par une faille torturée à l'intérieur de laquelle bien peu de Lyphaniens osent s'aventurer. Une légende locale prétend qu'elle est hantée par des spectres venus d'un autre monde qui logent dans une tour noire gravée de runes mystiques invisibles aux yeux des mortels. Le dormeur égaré peut entendre de terrifiants sifflements déchirer le silence de la nuit et apercevoir fugitivement des lueurs tremblotantes d'un rouge éclatant éclairer le paysage.

L'oracle de Yelala

Yelala est la plus vieille fée noire de tout le royaume. Son âge avancé en a fait la dépositaire d'un impressionnant savoir qui lui a permis de développer des compétences divinatoires exceptionnelles.

À l'intérieur d'une yourte tendue de peaux d'aurochs et de mammouths teintes de couleurs sombres s'ouvre un réseau de souterrains au fond duquel, dans une grotte où brûlent d'immenses braseros, Yelala est installée. Seuls les Anciens et quelques Kagans connaissent l'étendue de ses pouvoirs et lui rendent visite ponctuellement pour lui rendre hommage en espérant obtenir quelques bribes de révélations sur leur destin.

La cité des Tertres

À l'extrême nord du royaume, là où le blizzard souffle toute l'année et où la steppe herbeuse a laissé place à un épais tapis de neige, se dresse le kabala le plus sacré du pays. Un véritable sanctuaire a été érigé dans les solitudes glacées et désertes. C'est là que reposent les dépouilles des Ushi-Kagans les plus vénérés. Une flamme éternelle brûle au milieu des somptueuses civières ornementées qui renferment l'essence cristallisée des héros lyphaniens les plus valeureux.

Les Parages

Géographie

Relief

Au nord du continent se situent les Parages. C'est une terre montagneuse hérissée de falaises et de promontoires abrupts. Entourée de hauts sommets, c'est une contrée sombre dont le ciel est chargé de lourds nuages pendant une bonne partie de l'année et dont les hivers sont terriblement froids. Accidentée et rocailleuse, la terre est aride là où ne poussent pas d'immenses forêts de pins et de chênes feuillus.

Les monts Eiglophiens sont une chaîne de montagnes qui constitue la base de la frontière avec les Communes princières. D'aspect redoutable avec ses

LES PARAGES



Gouvernement
Système tribal
Langue
Le nordik
Population
Humains 35 %, géants 20 %, nains 15 %, ogres 10 %, lutins 10 %, minotaures 5 %, satyres 5 %
Danseurs : inhabituels ; Démons : rares
Capitale
Aucune
Monnaie
Le troc est monnaie courante. En cas de litige, les Paragéens privilégient les règlements en métaux de toutes sortes
Ressources naturelles
Bois, chasse, élevage, mines d'étain, de fer, de plomb et de cuivre.

pentes recouvertes de neige et glace et de ses sommets perdus dans les vents tourbillonnants des hautes altitudes où l'oxygène se raréfie, cette chaîne est une défense naturelle d'importance. Seule la passe de Kamsatra, appelée la Porte du Crâne, au pied des Communes princières, offre un accès privilégié au farouche pays à l'intérieur duquel alternent les étendues glacées, la steppe aride, les forêts de conifères et les sommets enneigés. La frontière entre Lyphane et les Parages est définie par une grande toundra qui s'étend sur plusieurs lieux et qui reste le terrain privilégié des affrontements entre les deux peuples. Cette toundra constitue également la frontière avec les Communes princières mais, entourée de marécages fangeux, elle n'est pas propice à la communication et les échanges.

Climat

Les Parages semblent toujours sous l'emprise de l'hiver et de ses neiges éternelles. Et pour cause, neuf mois sur douze la température ne dépasse pas les 0° et il vaut mieux ne pas dormir à la belle étoile sous peine de se réveiller gelé avec les membres congestionnés. En effet, le blizzard souffle presque tout le temps lorsque la nuit est tombée. Ce n'est que durant les mois d'été que la température dépasse la barre du 0° pour permettre à la nature de fleurir. Dans l'ensemble, c'est un climat froid et sec qui domine.

Faune et flore

Les loups sont nombreux et se déplacent en meutes. Ils descendent de l'extrême nord du pays en hiver et déciment les troupeaux, obligeant les Paragéens à les chasser avec hargne et pugnacité. Des ours blancs peuvent également être aperçus sur les plus hauts rochers mais l'animal le plus redoutable est sans conteste le tigre d'Aswald, un féroce prédateur doté d'une paire de dents en ivoire en forme de sabres. Une espèce de chèvre blanche des montagnes, la cabre, vit sur les plus hautes cimes et certaines tribus la chassent pour sa peau et sa viande au parfum très prononcé.

Les habitants des Parages respectent la férocité et la ruse des animaux mais ils les tuent chaque fois que cela leur est possible pour protéger leurs cheptels de yacks ou faire du commerce avec les fourrures d'aurochs sauvages.

La flore est typique des pays où règne un froid intense et mordant toute l'année. Conifères et arbres feuillus à l'écorce dure sont présents un peu partout et offrent leur bois pour les constructions et le chauffage. Seule particularité, l'astrale est une petite fleur qui pousse dans les recoins désolés des monts les plus inexpugnables. Grâce à la sève extraite de sa tige, les chamans para-géens concoctent des potions capables de revitaliser un blessé en quelques heures. Cette fleur est malheureusement devenue d'une grande rareté et certains soigneurs la commercialisent en échange de sommes astronomiques.

Cités et bourgs d'importance

Les Parages sont divisés en clans de plus ou moins grande importance. Dans l'ordre, on distingue les clans Bronwith, Maëwilch, Naoksa et Twyl au sud ; les clans Bodhrann, Dietra, Galleas, Mirloviadre et Zaorran au nord ; les clans Chamta, Lacheich et Rorik, à l'ouest ; et les clans Anga, Chulainn, Milach et Suqqeram à l'est.

Chaque clan est clairement implanté dans un territoire strictement défini dominé par le village fortifié où le Chef de clan a élu domicile.

Trois sites attirent immanquablement l'attention.

Nordheim, la capitale des Roriks, est le plus grand village fortifié des Parages avec ses 70 000 habitants.

Klanpar, le chef-lieu des Angas, est une cité troglodyte taillée dans la roche des monts Eiglophiens. Uniquement accessible en grimpant sur le dos de gigantesques aigles royaux qui ne peuvent être dirigés que par des géants, c'est une étonnante ville sculptée par des ciseleurs de grand talent.

Bodhra, le centre des Bodhranns, est

« Entre, entre. Il ne me reste plus longtemps pour achever ton enseignement. Mes yeux s'embrument déjà. Assieds-toi sur le sol à mes côtés, toi qui es le soutien de mes vieux jours et laisse-moi te remettre le chef-d'œuvre de ma vie : mon épée. Oui, car c'est cela qui compte, fils, l'acier. Il est puissant tu sais. Tu dois apprendre sa discipline pour percer son secret... Cela ne te prendra pas longtemps pour découvrir que tu ne peux faire confiance à personne dans ce monde infernal. Ni bête. Ni homme. Ni femme. En l'acier seul tu peux avoir confiance et ne compte sur aucun dieu ou prêtre pour venir à ton aide et sauver ta peau quand on voudra t'écorcher. Morkh hait les faibles. Si tu es faible, il rira et te brisera comme une noix. Morkh est un dieu sauvage et inique, mais il t'a donné force et honneur quand tu es né. Il ne te faut rien de plus mais ne lui fais aucune confiance non plus. Fais confiance à l'acier. Son secret est le secret de notre peuple. Laisse les prêtres et les philosophes méditer au sujet de Morkh. Apprends l'énigme de l'acier et tu n'auras plus besoin d'eux et de lui. Prends l'épée et peut-être à l'heure de ta mort seras-tu digne d'aller siéger aux côtés de Morkh. »

construite dans une région entourée de glaciers au cœur d'un plateau parsemé de geysers qui crachent des jets de vapeur sifflante.

Les Paragéens

Histoire

Les Parages... Là rôdent les loups et les géants, et seule l'épée donne une chance de survie. C'est un monde brutal et sans merci. La loi du plus fort y règne en maître. Les hommes ne sont que des pions soumis aux fantaisies d'entités qui les dépassent, mais le guerrier y est libre et solitaire ; ses yeux peuvent fixer les étoiles dans le ciel limpide. C'est un monde où la bête vient à peine de renoncer à sa suprématie. Le chemin est ouvert à coups de lames et, dans le lointain, le choc des épées retentit, les haches de bataille résonnent et les cadavres s'amoncellent. Tel est le prix à payer pour vaincre et survivre. Tant qu'il le faudra, il y aura des combattants implacables, rudes, sans morale ni principes mais valeureux et forts. Et ceux-là lutteront contre l'Obscurité, contre le Mal, contre les serpents et les chimères, les Démons et les gorgones.

Les plateaux des Parages sont occupés depuis des milliers d'années mais les habitants sont demeurés des barbares dans l'âme. Les Paragéens ne possédant pas de langue écrite, l'histoire complète de leur peuple est inaccessible. Rien ne subsiste de ses origines dans la mémoire de ce peuple qui est devenu l'un des plus forts de l'ère crépusculaire. Seul un événement historique majeur apparaît et se détache car il s'est clairement cristallisé dans l'esprit des royaumes civilisés : la mise à sac de Maëchrak.

Par le passé, les mercenaires des Communes princières repoussèrent la frontière du royaume qu'ils servaient jusqu'aux plateaux du sud des Parages en passant par la passe de Kamsatra, déplaçant par la même occasion vers le nord les clans situés à l'origine le plus au sud, ce qui était trop leur demander. Les frustres barbares refusèrent d'abandonner la terre de leurs ancêtres. Les clans des Parages décidèrent d'expulser les hommes venus du Sud hors des Parages une bonne fois pour toutes. La Pique sanglante passa de main en main et une horde se forma devant la Pierre levée sur le champ des Chefs. Des milliers de Paragéens hurlants se massèrent au sud, surprirent les défenseurs de Maëchrak, un comptoir rapidement érigé, et rasèrent le fort. Seuls quelques envahisseurs furent épargnés pour qu'ils puissent retourner dans leurs quartiers avec le message suivant : « Évitez les Parages. »

Diplomatie

Les principaux alliés des Paragéens sont les Lyphaniens. Ces guerriers partagent l'amour des Paragéens pour la bataille et respectent ses limites. Les membres des clans paragéens continuent toutefois à lancer des raids sur les villages lyphaniens frontaliers et vice-versa, mais ces actes ne sont considérés que comme un sport viril et non comme une déclaration de guerre.

Les ennemis des Paragéens sont les habitants des Communes princières. Les raids paragéens contre ce peuple cruel ont cette fois pour but son extermination et non la pratique d'un sport agréable. Ce royaume prend en effet les Paragéens en esclavage, un acte que ceux-ci ne pardonnent pas. Les Paragéens attaquent les Communes princières chaque fois que ses membres tentent de coloniser leur pays. Ils protègent leurs terres mais lorsque les marchands se contentent de rester au sud des montagnes, les Paragéens acceptent leurs offres commerciales sans animosité.

Société

Il n'y a pas de gouvernement à proprement parler. Les Parages sont constitués de plusieurs clans qui respectent tous la Coutume. C'est un système tribal dominé par des Chefs de guerre.

Les Paragéens sont des barbares bien qu'ils maîtrisent l'art d'extraire le minerai par fusion. Leur force physique, leur entêtement et leur loyauté sont légendaires parmi les habitants de l'Harmonde. Un Urguemand s'exclama un jour : « Les Paragéens ne suivent jamais vos conseils mais ils tiennent toujours leurs promesses. »

Les Paragéens vivent dans des clans constitués en petites tribus isolées les unes des autres qui élèvent du bétail, cultivent de l'avoine et se pillent mutuellement leurs bêtes et leurs femmes. L'isolement des tribus donne aux Paragéens une apparence distinctive propre à chaque clan. Les Angas sont des géants qui se reconnaissent, outre leur taille, à leur visage aigu aux arêtes proéminentes ; les Chulainns sont des humains qui ont des mâchoires carrées très caractéristiques et de très grands fronts ; les Twyls sont des lutins acariâtres et bagarreurs qui ont tous de très longs nez. Certains clans accentuent encore leurs différences : les Lacheichs rasent leurs tempes et ornent leurs oreilles d'une multitude de boucles et d'anneaux tandis que les sauvages Galleas portent leurs cheveux rassemblés en queue de cheval au-dessus de leur crâne.

Tous les Paragéens méprisent le confort estimé obligatoire par ceux du Sud. Ils sont solennels et évitent la vantardise. « Ami ou ennemi, la mesure d'un combattant

s'estime à ses bras et à son cœur. » Ils se méfient de la magie et n'aiment guère ceux qui la pratiquent.

Les catégories sociales

Au sein de la société paragéenne, prise dans son ensemble, sept catégories se dessinent.

Les **Chefs de clan** sont les dirigeants incontestés des destinées des clans.

Peu de Paragéens atteignent un grand âge. Les **Cheveux gris** sont donc très respectés car ils signalent que l'Ancien a été suffisamment valeureux et rusé pour survivre. Ils conseillent les Chefs de clan.

Les **Hurleurs** sont les guerriers ; ils sont surnommés ainsi car, lorsqu'ils montent au combat, ils poussent un cri de guerre terrifiant qui embrase leur âme et fortifie leur cœur. Lorsqu'ils se rassemblent, ils constituent une infanterie irrégulière qui ne possède aucun entraînement militaire conventionnel mais dont la force et la vitalité augmentent la valeur pour en faire des adversaires redoutables.

Les **Femmes** sont bien considérées et leur rôle de mères nourricières ou de gardiennes de l'âtre en fait des individus à part entière. Elles ne sont ni battues, ni vendues comme esclaves et sont très proches des idéaux développés en Janrénie.

Les **Jeunes** sont ceux qui n'ont encore jamais tué au combat ; ils sont généralement astreints à des tâches subalternes comme couper le bois ou traire les chèvres sauvages.

Les **Détrousseurs** sont les bandits et les brigands. Ils s'attaquent rarement aux clans et préfèrent prendre à partie les rares voyageurs qui pénètrent dans ces terres tourmentées. Ils sont très actifs dans le périmètre de la passe de Kamsatra et effectuent fréquemment des incursions dans les Communes princières où ils s'adonnent aux joies du pillage.

La dernière catégorie est celle des **Parjures**, celle de ceux qui ont transgressé la Coutume. Ils sont frappés d'ostracisme et n'ont d'autre choix que de prendre le chemin de l'exil pour éviter d'être mis en pièces par les leurs ou par les membres des autres clans.

La Coutume

Humains ou saisonins, tous les Paragéens respectent la Coutume et celle-ci est rarement violée.

Ainsi, un Jeune est considéré comme un homme à partir du moment où il a tué au combat. Pour la plupart des Paragéens, cette transition s'opère juste après le seizième anniversaire, soit lors d'échauffourées entre clans, soit au cours de batailles contre les Lyphaniens ou les citoyens des Communes princières. Après cela, il est obligatoire de respecter la Coutume.



Les Paragéens sont courtois les uns envers les autres et envers leurs hôtes. En effet, dans les Parages, la grossièreté est synonyme de bataille immédiate. « Les hommes civilisés sont moins respectueux que les sauvages car ils savent qu'ils peuvent être impolis sans que leur crâne ne soit mis en pièces. » Un Paragéen digne de ce nom prend femme avant son vingt et unième anniversaire puis reste sur place pour s'occuper du bétail et des terres du clan. Les veuves se remarient souvent avec le frère de leur défunt époux bien que les Paragéens ne pratiquent pas la polygamie.

Chaque mortel est ainsi libre de faire ce que bon lui semble mais la violation de la Coutume entraîne la désapprobation du clan tout entier. Si le clan n'est pas d'accord, ses membres ne s'entre-tueront pas sur le cadavre du paria. Cela fait de lui une cible toute trouvée pour chaque Jeune ambitieux. En réalité, chaque clan a développé sa propre coutume et, hormis les quelques principes fondamentaux exposés ci-dessus, seule la Pique sanglante est générale à tous les clans.

Lorsque le clan est menacé d'un danger quelconque, les Chefs battent le rappel des clans des Parages tout entiers en envoyant une pique couverte de sang à chaque clan. Si les envahisseurs massacrent les Paragéens, c'est le sang des victimes qui oindra la pique. S'il en est autrement, le clan qui enverra la pique la souillera du sang de ses propres guerriers. La Pique sanglante suspend toutes les luttes intérieures et tous les clans envoient leurs Hurleurs pour défendre ceux qui les ont appelés. La horde qui se forme alors est presque invincible, ainsi que les défenseurs de Maëchrak l'apprirent à leurs dépens...

Artisanat et commerce

Les Paragéens forment un peuple sédentaire et n'exportent aucune marchandise de valeur. Leur terre aride

ne les enrichit pas beaucoup, bien que certains Hurleurs aient gagné beaucoup d'or en vendant des fourrures d'ours blancs et de loups. Au contraire, leur savoir-faire est apprécié, et même réputé, bien au-delà des frontières de leur territoire. Les géants du clan Anga et leurs congénères ont ainsi développé un artisanat spécifique, l'onagrie. Celui-ci leur permet de fabriquer des catapultes et des balises en bois dur de première qualité que nombre de stratèges rêvent de posséder dans leurs armées. De la même façon, les réalisations des forgerons paragéens sont très prisées car leurs lames sont d'excellente facture et capables de résister aux pires chocs. Ils ont, depuis longtemps déjà, percé le secret de l'acier.

Enchantement de la région

Le Ben Morkh

Au nord-est, le Ben Morkh, également connu sous le nom de mont Morkh, est une haute et massive montagne réputée pour être l'antre du Héros Morkh. Les Chefs de tous les clans sont enterrés sur le champ des Morts à ses pieds et le lieu est devenu le site le plus saint du royaume. Un immense temple est sculpté à même la roche. Sous la forme gigantesque et immobile d'un immense phénix tenant entre ses serres une lourde épée à la poignée ciselée se tient une immense porte gardée par deux douzaines de colossaux géants recouverts d'armures ouvragées et scintillantes. Un feu éternel est allumé devant l'entrée du mausolée où seuls les Chefs de clan et leurs successeurs sont amenés à pénétrer.

L'ADAMANTINE ASTRALITE

Exclusivement composé de chamans paragéens membres de tous les clans, l'Adamantine Astralite est une organisation spécialisée dans les soins aux grands blessés. Présente dans tous les royaumes, elle n'est ouverte qu'à ceux dont la bourse est bien garnie et gare aux contrevenants, les féroces Hurleurs qui veillent à sa sécurité ne s'en laissent guère compter et tranchent en deux tous les récalcitrants. C'est grâce aux savantes potions concoctées à l'aide de l'astrale, récoltée à grands soins par ceux qui sont restés au pays, et à un efficace réseau de distribution que cette étrange faction a vu le jour. Son essor lui permet aujourd'hui de représenter les Parages sous un jour autre que celui de la bestialité.

Le champ des Chefs

Le lieu le plus connu de cette contrée est le champ des Chefs, au nord-ouest, une grande étendue rocailleuse perdue au milieu d'une forêt sombre et touffue, parsemée de structures antiques de pierre d'origine inconnue. Au centre se tient la Pierre levée, une cheminée austère de roc sombre. La légende affirme que Morkh arracha la Pierre levée à une montagne d'un royaume inaccessible aux mortels et la lança sur Ymir, le géant du froid, lorsque celui-ci tenta d'envahir les Parages à la tête d'une légion de Démons vomie par les Abysses il y a de cela bien longtemps.

Coronis

Bien peu connaissent la forteresse de cristal sculptée par les verriers des temps de la Flamboyance au cœur d'un glacier perdu à l'extrême nord du pays. Silencieuse et oubliée, Coronis dort dans les confins cristallins et attend patiemment le feu sacré qui lui permettra à nouveau de faire mugir sa forge et de façonner des Artefacts capables de remettre en cause l'équilibre primordial des royaumes.

L'Enclave boucanière

Géographie

Relief

L'intérieur des terres est particulièrement montagneux. C'est une zone de volcans encore en activité où les drakoniens sont rois. Dans un décor de rocs torturés et de ravines profondes, le chaos règne et les Contreforts, une chaîne de collines de basse altitude, sert de frontière entre ce décor âpre et brutal et les rivages du golfe d'Ébène. Ces Contreforts constituent une frontière naturelle entre le territoire drakonien et l'Enclave boucanière proprement dite. Pour l'heure, nul n'a encore remis en cause les frontières originelles de l'Enclave, qui englobaient le territoire drakonien. En pratique, la frontière ouest de l'Enclave boucanière est délimitée par les Contreforts.

L'Enclave est une large bande côtière à l'est des Contreforts. Elle est le domaine des Boucaniers, qui contrôlent également un archipel de nombreuses îles volcaniques dont la taille varie. Ces îles sont parsemées de petites criques, idéales pour faire accoster un ou deux bateaux, et Tortage-la-Rouge, la cité la plus importante, se tient au pied d'un énorme port capable d'accueillir plus de quarante galères boucanières. Les terres les moins élevées sont arides mais on peut y trouver de l'eau bouillonnante en source ou emprisonnée dans des formations de lave transparentes comme du verre. De plus, l'excédent des eaux de pluie reste emprisonné dans des conduits de lave qui courent sous la mer et qui assurent une permanence d'eau potable, qu'il convient toutefois de ne pas épuiser.

Au-dessus des criques et des ports percent des pics abrupts qui montent à l'assaut des nuages omniprésents. Dans les tavernes de Tortage-la-Rouge, les anciens matelots chuchotent des histoires d'antiques ruines éclairées brièvement alors que le vent balaie les nuages ou de cris effrayants flottant en contrebas des cimes durant les nuits de pleine lune. Aucun Boucanier n'admet craindre ce qui se dissimule derrière les nuages, mais les pics restent inexplorés.

Sur la mer, il est également possible de voir très régulièrement émerger d'étranges constructions qui constituent autant de récifs, redoutés par les marins. Ce sont des Vestiges de la Flamboyance qui jaillissent en pleine mer et forment comme de petits îlots.

Climat

L'Enclave boucanière continentale est une contrée soumise à un climat de type méditerranéen en partant de la côte. La température ambiante y est très agréable toute l'année, agrémentée par un vent de l'est connu sous le nom de sifflotin qui apporte fraîcheur et bien-être et qui gonfle les voiles des navires au couchant. Mais plus on s'enfonce dans les terres et plus le climat change pour évoluer vers un type continental chaud. L'été, la température augmente rapidement et il fait une chaleur accablante ; l'hiver, au contraire, la température descend brutalement et il n'est pas rare qu'il gèle.

Sur les îles de l'archipel boucanier, le climat est de type tropical avec sa végétation coutumière de fleurs exotiques et de palmiers. Les hauteurs sont plus humides car elles sont continuellement enrobées d'une couche de nuages blancs à travers laquelle il est possible de voir la pluie qui tombe sur les collines les plus élevées.



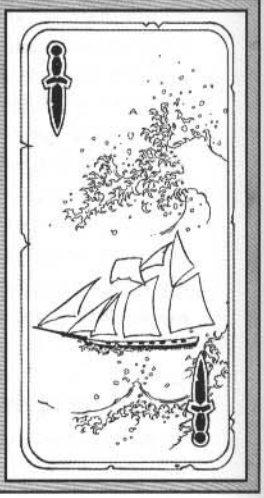
Faune et flore

Des oiseaux de tous types, des rongeurs et le kumpaï, une sorte de cabri, prolifèrent sur la plus large partie de la côte orientale ainsi que sur les îles du royaume. Les Boucaniers ont ajouté leurs propres animaux à ceux qui se trouvaient déjà sur place à l'origine comme les molosses, une race de chiens très volumineux. Certains de ces chiens ont réussi à s'échapper et parcourent le pays en meutes, s'en prenant à des animaux solitaires et quelquefois, mais rarement, à des hommes égarés. La flore quant à elle est typique des pays où l'humidité est importante. La végétation est grasse et luxuriante. Les orchidées sont magnifiques et partout pousse une fleur mauve, la pourprette, dont les pétales sont finement broyés pour mettre au point une pâte qui sert à colmater les brèches dans les cales des navires. Il n'y a donc rien de bien dangereux pour les mortels sur la terre.

Il en va tout autrement dans et sur l'eau. En effet, la mer est le royaume des cétacés de toute taille, du dauphin à la baleine bleue, en passant par l'effrayant kraken. Il existe encore nombre de sirènes et il n'est pas rare de passer au large d'un rocher solitaire d'où s'élèvent des voix mélodieuses.

L'ENCLAVE BOUCANIÈRE

Gouvernement
Démocratie indirecte
Langue
L'argot boucanier
Population
Humains 50 %, farfadets 20 %, ogres 10 %, méduses 10 %, nains 5 %, satyres 5 %
Danseurs : communs ; Démons : rares
Capitale
Tortage-la-Rouge
Monnaie
La pistole (soit 10 pièces d'or).
Ressources naturelles
Chasse, pêche, produits de la mer.



Cités et bourgs d'importance

Partout, les villes se sont bâties autour de grandes jetées : les flottilles. Sur le continent, elles se sont allongées le long de bras de terre et ont donné naissance à d'étranges assemblages hétéroclites de bateaux et de logis lacustres qui constituent des centres d'habitation et d'exploitation fourmillant d'activité. Sur les îles, les flottilles ont été aménagées de façon artificielle et se sont développées à l'intérieur des criques les plus grandes et les plus aérées. Aujourd'hui, aucune de ces étranges cités lacustres n'est extensible, les Boucaniers doivent acheter leur nouvel emplacement par le biais d'un compliqué système de viager géré par la Hunette : l'océane.

Ce n'est que le long des Contreforts que les Boucaniers ont implanté des installations terrestres : les fortins. Ils leur servent essentiellement à se protéger d'une éventuelle invasion drakonienne et à pratiquer la chasse.

Tortage-la-Rouge

Première flottille fondée par Rigello, la petite bourgade lacustre montée sur pilotis est devenue un port d'importance qui abrite de nombreux navires et où siège la Hunette. Toute son activité est concentrée sur la mer et il fait bon se promener dans ces allées boisées où règne une forte odeur de poisson et de marée.

Fort-Franc

C'est le fortin le plus important des Contreforts. Situé au centre du cordon de sécurité mis en place par les Boucaniers, il concentre le plus grand nombre d'habitants et a développé une intense activité liée à la chasse et à la boucanerie. Entre de hautes palissades de bois dur surmontées de tours hérissées de créneaux et d'armes de jet, de nombreuses tentes en peau de bête et des petites



habitations en terre qui servent d'entrepôts sont installées et donnent à l'ensemble des allures de campement de fortune.

Les Boucaniers

Histoire

Selon la Légende, les terres de l'Enclave boucanière furent découvertes par le flibustier urguemand Rigello fuyant la justice du Premier Baron. Ayant trouvé les Urguemands trop puissants pour subir ses attaques, il avait commencé par piller les villes côtières de la Marche modéhenne. Les deux puissances offrant une récompense pour sa tête, il s'enfuit sur l'insondable océan. Il remonta les mers jusqu'au golfe d'Ébène où il découvrit un archipel inhabité qui ouvrait sur une enclave de terre hospitalière auquel il donna le nom d'Enclave boucanière. Ces territoires offraient au regard leurs arbres fruitiers, leur petit gibier, beaucoup d'eau potable et plusieurs bras de terre qui feraient d'excellents quais d'accostage protégés. Sur une petite île, séparée de la terre par seulement quelques milles nautiques, Rigello construisit un petit campement qu'il baptisa Tortage en hommage aux tortues marines géantes qui avaient pour coutume de venir déposer leurs œufs sur la plage de cet endroit. Il y resta pendant presque un an puis retourna vers le continent. Il reprit ses vieilles habitudes et dut revenir se réfugier à Tortage. Quelques hommes qu'il avait laissés derrière lui parlèrent à leurs compagnons marins de la manière dont ils avaient échappé aux Urguemands et aux Modéhens et bientôt d'autres capitaines accostèrent.

À son retour, Rigello ne put supporter d'être mis en concurrence par d'autres rivaux. Il défia tous les capitaines présents sur l'île et les tua un par un. Il devint le chef incontesté et la cité insulaire prit le surnom de Tortage-la-Rouge. Mais ses crimes ne restèrent pas impunis et tous les équipages se liguèrent pour le destituer. Il fut alors décidé qu'un groupe baptisé la Hunette prendrait en charge la destinée de l'Enclave. Celle-ci devint un refuge pour les Boucaniers de toutes sortes, qui entamèrent l'exploration de leur domaine et franchirent les Contreforts. Ils rencontrèrent les drakoniens mais ceux-ci se montrèrent hostiles et la guerre éclata. Elle entraîna le repli des Boucaniers le long de la côte au-delà des Contreforts. Depuis, les Boucaniers se consacrent exclusivement aux activités maritimes. Ponctuellement, ils organisent des raids un peu partout, leur seule nationalité étant conférée par l'enclave qu'ils occupent. Nombre de royaumes ont tenté de les repousser plusieurs fois, mais leurs bateaux s'évanouissent toujours. Le royaume est remarquablement bien organisé et les galions boucaniers dominent les mers orientales grâce à leur science de la navigation. Les Boucaniers restent ainsi l'épine dans le côté de tous les honnêtes capitaines voguant sur l'océan de l'Aurore.

« En vérité, je pleure à chaque fois que je vois son bâtiment quitter notre rade pour partir en expédition vers des terres lointaines. Il ramène de quoi nous vêtir et nous nourrir durant plusieurs mois à chacun de ses retours, mais je n'aime pas quand mon homme n'est pas là. Certes, ce vieux loup de mer doit avoir des maîtresses dans tous les ports ; pourtant je ne lui en tiens pas rigueur tant qu'il me revient entier et en bonne forme. Ah, il n'est point évident d'être la digne épouse d'un Boucanier, mais tant que la Hunette veillera sur notre sécurité je n'éprouverai aucune peur, ni aucun remords dans ma solitude. Je porte mon homme dans mon cœur et je lui envoie tout l'espoir qui est en moi. »



Diplomatie

Les Boucaniers s'empressent souvent d'éviter les vaisseaux militaires urguemands et modéhens. Récemment, la reine Séneca des Terres veuves a juré qu'elle verrait les îles boucanières débarrassées de leur racaille et a commandé à ses chantiers navals plusieurs galères de guerre rapides pour dénicher les Boucaniers et les envoyer par le fond. Il reste à voir si les galères réussiront dans leur tâche ou si elles termineront leur carrière au fond de l'eau ou entre les mains des Boucaniers eux-mêmes.

D'une façon générale, les Boucaniers sont méprisés par les continentaux qui naviguent sur l'océan de l'Aurore. Un bateau boucanier attrapé en mer sera détruit avec le même plaisir par un Keshite, un Princier ou un Modéhen. Malgré cela, les Boucaniers s'assurent une totale suprématie sur les mers de l'Est et le front des Contreforts.

Ils organisent des opérations de brigandage vers Keshe et les Communes princières et se livrent à un intense trafic de bois précieux dont ils manquent cruellement.

Les Boucaniers haïssent les drakoniens. Bien que, depuis des temps lointains, la frontière entre eux ait été délimitée par les Contreforts, chaque contact avec eux est prétexte à une explosion de violence. Mais généralement, chaque antagoniste préfère éviter le territoire de l'autre.

Note : *L'argot boucanier est d'origine urguemande. De nombreuses expressions ont été rajoutées venant de tous les ports depuis Urguemand jusqu'à Lyphane. De plus, les codes privés sont nombreux. Quelquefois ce sont des chiffres soigneusement définis par des capitaines ingénieux mais, la plupart du temps, ce sont des abréviations verbales nées des expériences partagées par un équipage.*

Société

La société boucanière est parfaitement structurée sur un modèle familial. Chaque bras de terre naturel ou artificiel abrite une flottille. Chaque flottille est composée de plusieurs Familles et est placée sous la direction de celui qu'elle estime le plus apte à remplir cette charge, le Guide, qui appartient à la Hunette. Chaque Famille contrôle plusieurs navires dont les capitaines sont les seuls maîtres à bord.

La Hunette

C'est un cénacle qui réunit tous les Guides. Son rôle consiste à propager la Légende dans le cadre des veillées et à définir l'océane, le système de viager intrinsèque à la communauté boucanière. La Hunette définit les traditions du voyage et le marin qui prend la mer hypothèque sa vie pour les siens. Elle remet à chaque capitaine en partance une mission précise qui doit être effectuée pour le bien-être de toute la communauté.

Les flottilles

Ce sont les noms de ces étranges assemblages lacustres qui forment comme de grands bras disloqués étendus sur la mer. Ils portent tous des noms baroques bien souvent en harmonie avec le paysage qui les entoure : Médusia, Croc-Baleine, Hippocampie ou encore Rocher-Chantant.

Les Familles

Elles regroupent les mortels en fonction de leur domaine d'activité spécifique lié à la mer. Elles sont au nombre de cinq et sont présentes sur chaque flottille en nombre variable : les Marchands, les Armateurs, les Timoniers, les Marins et les Pêcheurs. Une sixième Famille, celle des Boucaniers des lisières, regroupe tous les continentaux. En effet, devant la menace drakonienne, les Boucaniers érigèrent de nombreux fortins pour assurer la protection de leurs domaines. Les Boucaniers des lisières sont les garants de la sécurité de leurs congénères. Ils sont les dépositaires du savoir-faire de la chasse et s'adonnent à cette activité avec passion et entrain.

Les navires

Sur les navires, le pouvoir est détenu par les capitaines, issus d'une des cinq Familles liées à la mer. Ils sont les dépositaires des ordres de mission délivrés par la Hunette et doivent faire respecter les préceptes édictés par les Ancêtres. Les niveaux inférieurs sont : navigateur et timonier, médecin ou chef de cargaison, marin, mousse, prostituée et esclave. La seule loi qui règne à bord est la loi de l'épée. N'importe qui peut défier le capitaine à tout moment pour prendre sa place. Tout est permis tant que vous êtes motivé pour vous battre et que vous gagnez...

Le Cryptogramme-magicien

Dans l'Enclave boucanière, la magie est librement pratiquée mais, d'une façon générale, les Éclipsistes sont plus nombreux. Chaque navire a ainsi un Mage à son bord. Grâce à ses connaissances en astronomie, son rôle consiste essentiellement à scruter la voûte céleste pour éviter au navire de se perdre, c'est pourquoi les Mages de l'Éclipse sont fortement implantés.

Les femmes

Il existe très peu de femmes sur l'Enclave boucanière. La plupart d'entre elles sont les catins des capitaines ou bien des courtisanes parcourant les allées de Tortage-la-Rouge. Celles dont les charmes se sont fanés dirigent des maisons de passe ou d'autres affaires et rassemblent assez d'argent pour revenir sur le continent ou bien meurent de faim.

Artisanat et commerce

Les Boucaniers commercent essentiellement les produits de la mer. Ils se sont éloignés de leur activité traditionnelle, la boucanerie, dont seuls s'occupent les Boucaniers des lisières. Les marins préfèrent chasser les cétacés qui pullulent dans les eaux chaudes et ont mis en place un trafic de sirènes avec les cités-États des Communes princières. Ils se livrent ponctuellement au piratage pour respecter la Légende mais ils n'en font pas leur credo bien qu'ils aiment s'adonner aux joies de l'abordage et de l'arraisonnement.

Leur savoir-faire en matière de construction de navire n'est plus à démontrer et, même si le déboisement irraisonné de leurs forêts a créé une carence en matière première, leurs navires sont incontestablement les plus rapides et les plus maniables. À cet égard, les Boucaniers ne se privent pas de faire payer leurs talents de constructeurs une fortune. Ils sont également très adroits dans la confection de filets extrêmement résistants et de harpons en ivoire réputés pour leur légèreté.

Les Boucaniers sont les meilleurs armateurs et les meilleurs marins de l'Harmonde.

Enchantement de la région

Les roufs

Les richesses locales sont toutes tirées de la mer via d'énormes tours babeliennes, les roufs, qui jaillissent au large des flottilles. Grâce à la récolte d'abondants lichens et de variétés multiples de poissons, les Boucaniers s'auto-suffisent. Héritées de la Flamboyance, ces tours jouent le rôle de véritables exploitations sous-marines et ont permis à ceux qui y vivent de développer d'étonnantes capacités amphibies. Certaines menacent aujourd'hui de s'écrouler à cause de l'usure du temps et de l'érosion de l'eau salée, ce qui oblige les Boucaniers à recourir aux services des Mages et aux architectes de l'Équerre pour consolider les soubassements de chacune de ces constructions.

L'île du Noir

Toute la région est marquée par le souvenir de la Flamboyance inscrit dans le paysage marin. L'île du Noir est sans doute le Vestige le plus connu et le plus représentatif. C'est une île isolée et jonchée de ruines antiques éparses au milieu d'une végétation luxuriante. Au centre de cet îlot se dresse une statue d'ébène de haute taille représentant un homme en train de souffler dans une conque marine. Les Mages se perdent en conjectures sur le rôle de cette étrange sculpture car ils ont constaté que tout le sol de l'île était entièrement pavé. Il semblerait donc que cet îlot soit le sommet d'un édifice à la taille imposante dont la base serait enfouie sous l'eau. Mal-

LA CONFRÉRIE DU POULPE

Sous l'égide bienveillante de la Hunette, cette confrérie a instauré un principe d'escortes et de contre-escortes à l'usage de tous les navires marchands (à l'exception des navires urguemands et modéhens). Elle est présente dans tous les ports et met généralement en place des réseaux de contrebande et de trafics en tout genre grâce à ses accointances avec les Boucaniers restés dans l'Enclave. Elle délivre des sauf-conduits qui, dans la pratique, sont bien peu respectés sauf si les armateurs n'ont pas négligé l'affaire et ont payé le prix fort pour faire embarquer un des membres à bord. Ce Boucanier devient alors le garant de la sécurité du navire. Tous les membres de cette confrérie ont un tatouage mauve en forme de poulpe sur l'avant-bras gauche.

heureusement celle-ci est trouble et agitée sur tout le pourtour de l'îlot. Il est impossible de distinguer le fond et gare à celui qui plonge pour tenter d'explorer les profondeurs, le lieu est le repaire d'un puissant kraken à l'appétit particulièrement vorace...

Les Saintes Barbes

Il s'agit d'immenses fresques peintes au temps de la Flamboyance par des Inspirés du Décorum sur les parois des habitations principales des dirigeants de chaque Famille. Elles permettent toutes de rejoindre directement Tortage-la-Rouge et le palais de la Hunette en un temps record sans avoir besoin d'emprunter une embarcation. Elles facilitent également l'évacuation d'une flottille lorsque celle-ci est menacée par l'approche d'une tempête.

Bokkor, l'île du bout du monde

Note : *Les joueurs Inspirés ne peuvent être originaires de Bokkor.*

Géographie

Relief

Bokkor est une île découpée principalement couverte de jungle. Lorsque la barrière de récifs coralliens qui entoure l'île est franchie, une savane s'étend jusqu'à son extrémité sud. Il est alors possible de distinguer, à l'ouest, une petite chaîne de basses collines au-dessus de laquelle évoluent des formes ailées.

Climat

L'île compte parmi les pays habités les plus chauds, avec des températures dépassant les 45° le jour pendant les mois les plus torrides. Au printemps, les pluies changent les terres desséchées du nord en marais boueux et fangeux. C'est un climat tropical chaud qui règne sur ce secteur insulaire.

Faune et flore

La faune et la flore sont typiques d'une île des tropiques et ressemblent à s'y méprendre au paysage de l'Enclave boucanière. Seule exception, la présence d'étranges créatures ailées à la peau squameuse, les wyverns. Elles sont élevées et utilisées comme monture par les Bokkoris. Elles peuvent également emmener une proie avec elles (jusqu'à un encombrement moyen) en la tenant dans leurs serres. La wyvern est plutôt stupide et difficile à dresser. Lorsqu'elle vole, elle oublie souvent l'objet de sa mission et tente de se poser ou d'attaquer une proie. Les cavaliers qui montent à dos de wyvern gardent un gourdin à portée de main sur la selle afin de pouvoir corriger ces erreurs dès qu'elles se présentent.

Cités et bourgs d'importance

Bokkor-la-Jeune

Cette cité portuaire est connue des Boucaniers qui pensent qu'elle est la capitale de l'île. Les marchands intrépides et audacieux se rendent dans cette ville pour y échanger des armes et des produits manufacturés contre des pennes d'autruche remplis de poussière d'or.

BOKKOR

Gouvernement
Monarchie
Langue
Le bokkori
Population
Humains 100 %
Danseurs : rares ; Démons : rares
Capitale
Bokkor-la-Vieille
Monnaie
Aucune
Ressources naturelles
Mines d'or, d'argent et de diamants.

Bokkor-la-Vieille

Cette ville est la véritable capitale de Bokkor. Elle est fermée aux étrangers, à la fois pour des raisons religieuses et pour protéger le secret des Esprits ailés qui y résident. La cité est hérissée de hautes tours sans portes ni toits où les wyverns sont parquées. Comme ces tours ne peuvent être atteintes que par le ciel, les volatiles sont à l'abri des envahisseurs terrestres.

Les Bokkoris

Histoire

Les guerriers noirs de Bokkor sont les rejetons d'une puissante tribu qui parcourait autrefois librement les terres continentales là où se tient maintenant le désert de Keshe. Lorsque les Bokkoris furent envahis bien avant l'époque de la Flamboyance, et repoussés au large de leurs terres, ils s'enfuirent et rallièrent une zone insulaire où se dressait une cité

ARBASSIN

« Le Censeur Arbassin, marié à Ewelf de Rochronde, a déjà démasqué l'une de nos éminences. Son rôle au sein du Cryptogramme-magicien a été fondamental dans les années qui ont suivi la montée d'Agone sur le trône. On lui doit la nouvelle organisation des Censeurs, leur formation ainsi que le rôle de parrain auprès de tous ceux qui, désormais, veillent à l'application des préceptes cryptogrammistes. L'homme a, semble-t-il, une influence prépondérante sur les Censeurs urguemands. Nous pensons qu'il serait capable de les fédérer et d'éclipser le pouvoir cryptogrammiste. Cette situation alarmante a fait l'objet de plusieurs interventions mais aucune, pour l'heure, ne semble avoir porté ses fruits.
Le Censeur est insaisissable et ne peut être approché qu'au cours des quelques jours qu'il passe auprès de son épouse à Rochronde ou lors des visites qu'il rend à son fils à l'académie jorniste. Faut-il envisager pour autant son éviction ? À ce jour, il n'a jamais renié les principes de l'Ordre. »

dévastée maintenant connue sous le nom de Bokkor-la-Vieille. Tous les peuples tenaient la région pour maudite et laissèrent le champ libre aux Bokkoris pour qu'ils puissent s'y installer et construire une nouvelle cité sur les ruines.

Pendant des siècles, les Bokkoris combattirent les wyverns géantes qui s'élançaient au-dessus de la jungle depuis leurs repaires dans les grottes d'un ensemble montagneux situé à l'est de l'île. Un héros de la tribu, Lumbeba, voyagea jusqu'aux montagnes et vola leurs œufs. Il éleva les petits et découvrit qu'ils pouvaient être dressés et sellés. Ceci permit aux Bokkoris d'étendre leur domination sur l'ensemble de l'île et de former leur royaume actuel. Lumbeba fut immédiatement porté sur le trône. Il avait un jumeau qui lui était tout dévoué. Lorsqu'il annonça une Révélation qui disait que les Bokkoris seraient désormais protégés par des jumeaux, personne ne protesta. Depuis ce jour, l'île de Bokkor a été gouvernée par des rois jumeaux sélectionnés parmi tous les jumeaux masculins du Royaume noir.



Diplomatie

Les nouveaux rois jumeaux de Bokkor sont Mbega et Tenaunir. Ils sont tous deux jeunes et forts et sont très populaires parmi les citoyens de Bokkor-la-Vieille. Cependant, Tenaunir est lié à des groupes peu recommandables qui désirent prendre le pouvoir pour placer une étrange entité rebelle au visage masqué sur le trône spirituel de Bokkor.

La position de l'île rend les alliances avec les autres royaumes improbables. L'île est seulement en contact plus ou moins direct avec les Boucaniers et les saisonins ; pour le reste, elle demeure isolée.

Société

La culture des Bokkoris est conservatrice et rétive aux changements. Elle n'impose qu'un léger contrôle quotidien des peuples en dehors des deux cités. Cependant, les pouvoirs des wyverns de Bokkor-la-Vieille sont respectés avec déférence et les rébellions ouvertes ou la désobéissance sont des actes rarissimes.

Les rois jumeaux

Bokkor est gouverné par ses rois jumeaux. Les autres classes sociales sont dans l'ordre, les prêtres, les monteurs de wyverns, les artisans, les marchands et les officiers militaires, les lanciers, les femmes et les serviteurs, les mendiants, les brigands et les esclaves.

Depuis que Lumbeba a prononcé le vœu de voir mandatés deux rois, les Bokkoris ont maintenu cette tradition. Pour éviter les conflits au sujet de la succession, il est devenu coutumier que lorsque l'un des deux meurt, l'autre est obligé de se tuer ou est emmené hors du royaume. Ensuite, les prêtres choisissent une nouvelle paire de jumeaux parmi les jeunes hommes du royaume et les intronisent.

Les Esprits ailés

Les Esprits ailés sont assimilés à une cavalerie lourde de qualité exceptionnelle qui a la capacité supplémentaire de pouvoir être utilisée au cours de sièges et dans le cadre de batailles navales. Le restant de l'armée de Bokkor est composé d'une infanterie légère aguerrie armée de lances, de sagaies et de boucliers.

Artisanat et commerce

Les Bokkoris sont autosuffisants et produisent tout ce qui est nécessaire à l'épanouissement de leur civilisation insulaire. Ils s'autorisent exclusivement de rares échanges avec quelques courageux capitaines boucaniers qui s'aventurent jusque dans leurs criques isolées. Ils se procurent ainsi des miroirs ou des objets de décoration usuelle dans l'ensemble des Royaumes crépusculaires en échange de diamants aux dimensions exceptionnelles ou de poudre d'or d'une pureté inégalée.

Enchantement de la région

Les ruines de Larsha

Sur la pointe sud de l'île, un groupe de rochers chaotiques abrite un étrange champ de colonnes dressées vers le ciel comme des menhirs. Les fûts, recouverts de lichen vert et puant, sont gravés de runes délicates et sonnent creux lorsqu'on les toque. Ils ne ressemblent à rien de connu et nul ne sait d'où ils viennent et à quoi ils servent. Les soirs de tempête, on entend une sourde complainte jaillir du cœur de la terre, comme si un pianiste invisible jouait de l'orgue et que les colonnes lui servaient de sifflets. Le lieu n'est pas maudit mais force est de constater que les Bokkoris ne s'y rendent jamais. Les wyverns craignent par-dessus tout cet endroit et les

Bokkoris ont adopté à leur tour cette attitude. Ils ignorent qu'une immense caverne s'ouvre sous leurs pieds à cet endroit. Celle-ci est entièrement peinte. Par la magie du Décorum, ces fresques rupestres forment une antique Œuvre déclenchant l'ouverture d'un portail qui permet de rejoindre directement l'île de l'Automne sans passer par la mer et ses périls. Seuls quelques sages saisonins en connaissent l'existence et gardent pieusement son secret intact pour jouer un rôle d'importance dans les événements qui surviendront fatalement un jour, lorsque les temps seront venus...

L'Empire de Keshe

Géographie

Relief

L'empire de Keshe est une étendue désolée de sable parsemée de rares oasis de verdure dotées d'un point d'eau. Les oasis les plus importantes cernent un lac. Ce sont de véritables croisées des chemins où l'on s'approvisionne en eau avant de rejoindre les dunes balayées par des vents chauds.

Limité du sud-ouest au nord-est par les monts Drakoniens, le désert de Keshe est bordé par la mer Écarlate à l'est. Au sud, lorsque le désert de sable disparaît pour laisser place à une étendue de pierres où se dressent d'inquiétantes tours noires, commencent les Terres veuves.

Climat

Chaud. Ce désert de sable assoiffe ses habitants et les rares caravanes étrangères qui le traversent. L'insupportable chaleur que transportent les vents brûlants de la mer Écarlate aux monts Drakoniens assèche tout sur son passage, faisant progresser chaque jour le désert. En été, parfois, des orages tonnent à l'horizon au-dessus des dunes, mais jamais de l'eau n'en tombe. En hiver, la pluie s'infiltre entre les grains de sable pendant trois semaines avant que le ciel ne reprenne son bleu étincelant.

Dans le désert, ce ne sont pas les saisons qui rythment les températures mais bien le soleil dans le ciel. Ainsi, les journées sont étouffantes alors que la nuit s'installe avec un froid digne des hivers les plus rigoureux du nord du continent. Au cœur de la nuit, la température avoisine 0°.

Le désert de Keshe est aussi une terre de mirages et de tempêtes de sable. Il peut « prendre vie » d'un moment à l'autre sans prévenir et emporter des voyageurs qui le méconnaissent.

Les massifs montagneux qui se serrent entre les ombres que portent leurs hauteurs sur l'étendue désertique sont quant à eux sous l'emprise d'un climat plus clément.

Faune et flore

L'empire de Keshe abrite toutes sortes de petits reptiles ainsi que des scorpions et des araignées aux venins variés. Les oasis permettent l'élevage de bovidés. C'est aussi là que naissent les ânes, les chameaux, les dromadaires et les rares chevaux qui portent les Keshites dans tout le désert. Mais Keshe est également une terre de légendes et de mystères où vivent des animaux étranges comme les onagres, les éales et les parandres.

Les onagres : ces ânes sont plus grands que les autres et plus puissants. Ils ne vivent que dans le désert de Keshe. Les onagres sont réceptifs à la position du soleil et de la lune dans la voûte céleste et braient régulièrement lors de la course de ces astres dans le ciel. Ceci permet aux tribus keshites de se repérer dans le temps ;

Les éales : ce sont des bêtes noires de la taille d'un cheval dont la queue ressemble à celle des éléphants. Leur gueule est dotée de cornes tranchantes et leur mâchoire est aussi puissante que celle d'un sanglier ;

Les parandres : ce sont des cerfs velus comme des singes et gros comme un bœuf. Leur fourrure épaisse et velue leur permet de prendre l'apparence des rochers et d'être donc insaisissables dans les monts Drakoniens.

La flore du désert est maigre. Les étendues de pierres où les parages des massifs montagneux sont parsemés d'énormes cactus gorgés d'eau sont rares. Les oasis sont constituées de palmiers et de maigres prairies. On y cultive parfois des céréales, plus rarement on y plante des vignes. Keshe produit aussi des olives, des dattes et de la canne à sucre. Mais le désert est également la terre des herbes qui rendent fou et des drogues.

L'EMPIRE DE KESHE

Gouvernement
Aucun
Langue
Le keshite.
Seul critère reconnu par les tribus du désert, la langue est très importante.
Population
Humains 40 %, farfadets 20 %, ogres 5 %, satyres 10 %, lutins 10 %, géants 5 %
Démons : très rares ;
Danseurs : peu communs
Capitale
Aucune
Monnaie
Le dirhem (soit 5 pièces d'or)
Ressources naturelles
Fruits, chèvres et brebis, sucre, soieries, pierres précieuses.



Le bang : produit dérivé du chanvre et du pavot qui se respire, aux effets soporifiques indiscutables. Absorbé en trop grande quantité, il peut être mortel.

Cités et bourgs d'importance

Les cités

Le désert de Keshe n'abrite aucun village et



encore moins des cités. Par contre certaines tribus se sont sédentarisées aux abords des rares points d'eau ou même dans les monts Drakoniens. Ceux qui vivent dans le désert profitent de deux ou trois oasis, disposant de trop faibles ressources pour les accueillir toute l'année. Les cités montagnardes sont généralement ceintes d'une épaisse muraille qui protège les habitants des Automnins et autres dangers des montagnes. Le chef de ces « tribus » se nomme calife.

Les ribats

Ce sont des points fortifiés perdus dans l'immensité du désert généralement construits autour d'une oasis et pouvant donc être de très grande taille. Ces fortins ne sont pas tous des forteresses, ou kraks. Certains sont de véritables petites villes ou même des caravansérails. Il existe également des temples dédiés aux muses et à des Héros de la Flamboyance, honorés comme des dieux, ainsi que des académies du Cryptogramme-magicien.

Qaysaria

Cette ville de tentes n'est construite qu'une fois l'an pour accueillir toutes les caravanes et les tribus keshites désireuses de faire des affaires avec les intrépides marchands venus à leur rencontre. Qaysaria se tient toujours au bord de la mer Écarlate et attire des négociants de tout le continent à condition bien sûr que les Boucaniers et les sirènes les laissent approcher.

Les Keshites

Histoire

L'histoire de Keshe est celle des tribus qui sillonnent le désert depuis qu'il existe. Elle est faite de guerres et de légendes.

De tout temps, les Keshites ont connu les Madjids et les Mountaquims, deux tribus qui s'affrontent entre les dunes pour le contrôle des oasis. Bien que les Madjids se soient imposés comme les maîtres de Keshe, les Mountaquims sont une opposition farouche à leur suprématie ; surtout depuis que ces derniers ont rejoint les montagnes et passé des accords impies avec les drakoniens. Depuis lors, ils se livrent ensemble à d'incessants raids sur les caravanes et les tribus amicales aux Madjids.

Ce ne sont pas là les seuls troubles qui incombent aux saisonins de l'Automne dans Keshe. Depuis l'apparition du désert, les Automnins ont toujours aimé cette région du continent. Le royaume ne manque pas de récits où morganes, pixies et drakoniens jouent de vilains tours aux Keshites ou à des voyageurs égarés.

Au cours de l'histoire, les Keshites furent bien souvent les victimes des assauts et des pillages répétés des pirates des Enclaves boucanières ainsi que des inquiétants habitants de l'archipel de Bokkor.

Diplomatie

Les relations qu'ont les Keshites avec les autres royaumes ne sont pas uniformes. En effet, chaque tribu entretient avec chacun des peuples et chacune des nations des relations qui lui sont propres car liées à son histoire. Malgré tout, les Keshites sont des marchands et des guerriers ; ils seront donc enclins à sympathiser avec ceux qui leur proposeront le commerce ou de l'exercice. Leur vie est celle de l'aventure et seul le désert sait où cela peut les conduire.

Société

Les Madjids

De nos jours, toutes les tribus connaissent les valeureux cavaliers madjids. Lorsque des décisions sont difficiles à prendre dans un campement, les sages envoient des messagers requérir les conseils de ces guerriers. La plupart du temps, ces conseils constituent la loi que la tribu applique. La tribu madjid est aujourd'hui l'une des plus nombreuses du désert. Elle est en fait constituée de deux tribus qui parcourent inlassablement les dunes. Elles se croisent une fois l'an pour célébrer leur première victoire sur les Mountaquims.

Les Mountaquims

Ennemis jurés des Madjids, les Mountaquims sont des envieux et des lâches. Première des tribus battues par les Madjids, elle s'est réfugiée dans les monts Drakoniens. Les Automnins de la montagne sont redescendus dans la plaine désertique à leurs côtés pour éliminer leurs ennemis. Tout le monde a oublié comment débuta cette guerre entre les deux tribus, mais les Mountaquims savent que les esprits de leurs ancêtres ne trouveront la paix que lorsque tous les Madjids auront été tués.

Cette tribu reste rarement plus d'un mois au même endroit et ne vit que du pillage et des services qu'elle rend à d'autres tribus ou même à d'autres royaumes.



Les Latifas

Ce n'est pas une tribu comme les autres. Parmi ces tentes, des femmes et des enfants mais point d'hommes, car ils sont tués ou abandonnés au désert par les femmes.

Les femmes keshites ont toujours eu beaucoup de mal à imposer leur vision des choses aux hommes des tribus. Un jour, les femmes de cinq frères virent leur famille tuée par les guerriers de leur tribu pour une sombre histoire de commerce. Ivres de rage, elles assassinèrent leurs époux et fuirent à la rencontre d'autres femmes capables de les comprendre. Elles les trouvèrent, capturèrent ensemble de jeunes mâles, keshites et étrangers, et eurent des enfants avant de tuer sauvagement leurs pères.

Les Latifas n'aspirent qu'à une chose : être reconnues. Elles veulent pouvoir se battre comme les hommes et négocier avec les femmes des autres royaumes d'égales à égales.

Les Nazirs

C'est le nom que les Keshites donnent aux tribus de guerriers qui vivent dans les premières hauteurs des monts Drakoniens. Ces grands gaillards chevelus gardent les cols et les passes, empêchant ainsi que les Automnins dissimulés dans les hauteurs ne descendent dans le désert. Bien que très pauvres, et n'ayant donc à leur disposition que bien peu d'équipement, ces montagnards sont des guerriers exceptionnels plus disposés à lancer des javelots qu'à affronter l'ennemi au corps à corps. Néanmoins, en dernier recours, ils n'hésitent pas à fracasser quelques os à coups de hache.

Les caravanes marchandes

La caravane étant l'unique moyen de traverser le désert en toute sécurité, bien des commerçants firent ce choix pour commercer avec les tribus keshites et profiter des ressources exceptionnelles de cette contrée. La caravane est constituée d'animaux de bât et de mercenaires qui assurent la sécurité des biens et des personnes qu'elle transporte. Le chef du convoi parle plusieurs langues, surtout le keshite, et est en général un excellent guerrier quand il n'est pas un Mage ou un Harmoniste de la Geste.

« Le désert est pour moi un océan d'or que je n'aurais jamais cessé de parcourir. Le pas chaloupé de ma monture, l'étoffe bleue sur mon front, la fraîcheur des oasis où je m'arrête, les étoiles piquant le ciel lorsque la nuit me prend dans ses bras... Voilà la vie et les souvenirs d'un vrai Keshite. Au voyageur j'offre volontiers le thé. Je le fais boire trois fois, selon la coutume, puis je l'interroge pour savoir s'il est digne de cheminer parmi les glorieux fils du désert. Si oui, il pourra peut-être apercevoir les yeux de ma fille. Si c'est non, alors qu'il se dépêche de disparaître à l'horizon, car mon sabre est aussi effilé que mon âme est juste. Quitter mon pays ? Un jour, sans doute, lorsque le vent me l'aura ordonné. D'ici là, je suis le seigneur de ces dunes ! »



Le Cryptogramme-magicien

Enfermées dans des ribats perdus aux confins du désert, des académies d'Éclipsistes – qui travaillent sur les mirages et la Flamboyance – et de Jornistes – qui étudient les mouvements des Danseurs dans les tempêtes de sable – profitent du calme du désert pour s'exercer à la maîtrise des Danseurs. Malheureusement les expériences magiques de ces Mages se terminent souvent assez mal. Il semblerait que le désert soit dangereux pour la magie. Il faut signaler que certaines académies keshites se sont spécialisées dans la localisation de Mages potentiellement puissants. Ainsi, des émissaires du Cryptogramme-magicien keshite sont envoyés dans les royaumes voisins mais aussi bien au-delà pour découvrir des personnes ayant une forte résonance avec les Danseurs.

Artisanat et commerce

Les Keshites n'ont pas leur pareil pour produire du verre et s'en servir pour fabriquer toutes sortes d'objets, à part peut-être leurs lointains ennemis les Liturges.

L'artisanat militaire keshite est exotique. Point d'épée mais des qalachurs et des nimchas, point de vouge mais des sarbarabahs, point de masse (d'armes) mais des kasrullas et des dabus, point de dagues mais des khanjars. Tous ces objets ne sont guère différents des armes des autres Royaumes crépusculaires mais sont beaucoup plus maniables lorsque le combattant qui les utilise est à cheval.

Les vêtements keshites sont également réputés pour leurs couleurs. En effet, certaines tribus ont une avancée considérable dans les teintures à vêtements. De plus leur tunique est souvent décorée par des fils en or qui maintiennent sur les étoffes des gemmes de toute beauté. Certains de ces vêtements sont de véritables œuvres d'art.

Le désert de Keshe produit beaucoup de briques qui sont exportées vers les Terres veuves et bien d'autres royaumes du continent. Les Keshites sont les maîtres de la conception de céramiques et de faïences, qu'ils vendent aux émissaires des Terres veuves qui eux-mêmes les font circuler sur tous les marchés du continent.

Les principales ressources keshites viennent de la mer et leur attirent l'attention des Boucaniers. Il s'agit des perles qu'ils vont chercher au fond de la mer, de l'ambre grise – produit de base pour les parfums – et du corail.

Enchantement de la région

Plus que n'importe quel royaume, le désert de Keshe est une terre de contes et de légendes dont la plupart trouvent leur source dans la Flamboyance.

La vallée des Poètes

Les Keshites vouent, plus que tous les autres habitants des Royaumes crépusculaires, une véri-

table admiration aux Muses et notamment à Stance, la marraine de la Geste. Sur cette terre aride, les serviteurs de la poésie furent de tout temps les rois. À l'époque de la Flamboyance, les poètes avaient l'habitude de se retrouver quatre fois l'an, lors du changement des saisons, dans une vallée mythique dont les habitants ne connaissaient jamais ni la faim ni la soif. À la nuit tombée, ces hommes et ces femmes se racontaient les récits des aventures auxquelles ils avaient participé ou dont ils avaient été les témoins. Cette rencontre s'éternisait jusqu'à ce que nul Harmoniste n'ait plus de récit à raconter.

Depuis que les Danseurs ont fait leur apparition, les poètes errent en quête de cette vallée fertile qui reste dissimulée aux yeux de tous. Qu'est-elle devenue ? A-t-elle seulement existé ? Nul ne peut répondre mais désormais elle est entrée dans la légende. Il y a quelques années, un voyageur assoiffé, unique survivant d'une caravane agressée par quelque tribu barbare, raconta avoir vu la vallée. Elle était peuplée d'histoires vivantes. Il affirma en effet y avoir rencontré des êtres légendaires et avoir été le témoin impuissant de leurs aventures. Depuis, nombreux furent ceux que le désert fit périr alors qu'ils recherchaient la terre des légendes, la vallée des Poètes.

Les tombeaux de la Flamboyance

Les membres de certaines caravanes prétendent avoir découvert d'étranges alignements de monuments géométriques construits à l'aide d'énormes pierres. Ces architectures arboreraient sur leur façade les noms des plus grands héros keshites de l'histoire et borderaient l'allée principale d'un jardin luxuriant, terrain de jeu de monstrueux fauves. Tous racontent avoir découvert la vallée au sortir d'une tempête de sable. Au soir de leur première visite, ils s'endormirent avant de s'éveiller dans la plaine de sable. Aucun d'entre eux ne revit les mystérieux tombeaux mais tous sont sûrs de ne pas avoir été les victimes d'un mirage. Certains, obsédés par la vision de ce jardin et de ses constructions, errent encore entre les oasis à la recherche du lieu.

Le palais d'or et d'airain

Les légendes keshites mentionnent une forteresse d'or et d'airain perdue dans le désert où vivrait un homme capable d'unifier toutes les tribus. Cet homme surgira de la plaine brûlée par le soleil lorsque le royaume, comme beaucoup d'autres, sera la proie d'un terrible danger. Les poètes le présentent dans leurs contes comme un Harmoniste accompli et un Mage doté de talents extraordinaires. Ils prétendent également que sa venue sera saluée par les Décans et marquera le début d'une nouvelle ère.

LES TRIBUS

L'absence d'État structuré et sédentaire oblige à introduire quelques données sur la vie des nomades de Keshe : à chaque tente correspond une famille, à chaque campement un clan. Les tribus keshites sont constituées de plusieurs clans. Le désert ne laisse pas de place pour la notion de classe de population. Le Keshite doit trouver sa place dans le désert avec pour seules armes sa virilité et son honneur. Chaque clan a ses coutumes qui ont force de loi et qui sont autant de spécificités culturelles. Il est dirigé par un chef, le sayed. Néanmoins, certaines valeurs sont communes aux tribus keshites : l'hospitalité, le respect de la vie, le caractère sacré de l'eau et la valeur accordée aux chevaux.

Les Terres veuves

Géographie

Relief

Au nord-ouest, les Terres veuves sont barrées par la pointe sud des monts Drakoniens. À l'est de ces montagnes s'étendent une série de vallons, point de passage privilégié entre le pays et l'empire de Keshe. Les montagnes d'Areza succèdent à ces vallons et protègent le nord-est du pays.

Au sud-ouest, les montagnes du Zéphir lient les rivages du golfe des Lambris aux vallées prospères qui séparent le pays de la Marche modéhenne. L'intérieur des terres est irrigué par de nombreux fleuves et se compose essentiellement de collines et de petits lacs.

Climat

Le climat des Terres veuves est de type méridional. Au printemps, les températures atteignent 15° en moyenne. En revanche, elles avoisinent les 20° en moyenne en été, avec de grosses chaleurs où elles peuvent excéder les 30°. L'automne et l'hiver sont cléments, les neiges sont rares et les températures descendent rarement en dessous de 0°.

Faune et flore

Les vignes de lumière : ces vignes se distinguent par leurs raisins de couleur phosphorescente. Lesdites couleurs varient en fonction des vignobles et donnent lieu à des vendanges folkloriques une fois la nuit tombée. Les méduses choisissent souvent de concevoir un enfant dans les vignes de lumière.

L'huile d'Alizio : cette huile a la particularité de briller sans arrêt pendant plusieurs années. Elle est utilisée dans la plupart des Maisons et se vend en grande quantité à l'étranger.

Les papillons d'augure : dotés de grandes ailes transparentes, ces papillons ont la particularité de refléter l'avenir de quelqu'un. La scène se déroule sur les ailes de l'insecte en couleur sépia. De tels augures sont extrêmement rares. À certaines méduses de prétendre qu'il s'agit là d'une manifestation des Lueurs, les serviteurs de Diurne...

Les zéniths : certains oiseaux s'enflamment littéralement sous le soleil des Terres veuves. Ils deviennent durant quelques instants des phénix dont la cendre ensemence la terre. Symbole de fertilité, le Zénith serait une réminiscence spontanée du Feu des Origines et peut toucher n'importe quel oiseau.

LES TERRES VEUVES

Gouvernement
Royauté matriarcale, reine Séneca
Langue
L'ophidien
Population
Humains 60 %, saisonins 40 %
Danseurs : rares ; Démons : peu communs
Capitale
Estezia
Monnaie
La perle (soit 10 pièces d'or)
Ressources naturelles
Céréales, fruits, légumes, mines de fer, de cuivre, d'étain, d'argent et d'or.



Cités et bourgs d'importance

Les Terres veuves comptent une dizaine de grandes villes. Pour le reste, les domaines se constituent autour de vastes manoirs dont dépendent de petits villages en pierre.

Estezia

La capitale se trouve à la pointe nord du golfe des Lambris. Cité lacustre et port d'importance, elle abrite la reine et le conseil matriarcal et se distingue par ses Vestiges datant de l'époque où les méduses possédaient encore le secret de la pétrification. Des animaux pétrifiés ainsi que des plantes de pierre peuplent les toits et certains palais. À Teschi, la ville des artistes, on sera à coup sûr sidéré par le déploiement des couleurs qui habillent les édifices, les peintures murales ainsi que la musique qui s'échappe de la plupart des fenêtres. Poètes et troubadours viennent ici pour se vendre aux mécènes.

Sagelli et les Sœurs Mezdi

Mais peut-être irez-vous jusqu'à cette ville construite sur une immense arche de pierre, au-dessus d'un col emprunté par les caravanes keshites... À moins que vous ne préfériez les Sœurs Mezdi, les cités jumelles où le trompe-l'œil est roi, où les demeures, parfois, apparaissent et disparaissent d'une ville à l'autre...

Les Carmes

Histoire

Au temps des Royaumes flamboyants, les Terres veuves ne furent d'abord qu'une terre arrachée à l'empire de Moden-Hen'. Les méduses se réfugièrent dans les vallées du Sud-Est de l'empire et commencèrent à s'organiser. Il faudra attendre la fin du Deuxième Âge des Royaumes crépusculaires pour que les Terres veuves deviennent un royaume. En effet, diminuées par la perte de leur pouvoir de pétrification, les méduses durent se contenter de fonder de petits domaines indépendants les uns des autres sans avoir l'opportunité de les unifier.

À l'époque où les Grandes Guerres déchirent l'Harmonde, les tribus keshites assaillent les méduses pour piller ce patrimoine artistique amassé au fil des siècles. Ces assauts permettront aux méduses de chasser les derniers humains du pouvoir, de négocier la paix avec les Keshites et de fonder officiellement les Terres veuves.

Le Troisième Âge s'ouvre sur le règne de la reine Siéta, une méduse indomptable qui restera sur le trône près d'un demi-siècle et offrira à son pays ses lettres de noblesse. L'époque siétaenne restera gravée dans la mémoire des méduses puisqu'elle verra la fondation des premières Tours noires. Par la suite, les reines se succéderont jusqu'au début du Quatrième Âge et la montée sur le trône de la jeune Séneca.



Diplomatie

Le règne de Séneca a prouvé que les Terres veuves pouvaient avoir des ambitions territoriales. Soutenue par le conseil matriarcal, la reine a entrepris de faire construire une flotte de guerre afin de disputer les mers aux Boucaniers. D'ores et déjà, plusieurs de ces navires croisent dans le golfe des Lambris et assurent sa sécurité. Sachant que la guerre avec l'Enclave boucanière risque d'avoir des conséquences sur le « marché » des esclaves, la reine a également décidé de disputer plusieurs cols litigieux aux Keshites et aux Modéhens. Sans remettre en cause les accords commerciaux qui lient ces deux pays aux Terres veuves, la reine entend bien faire de nombreux prisonniers qui deviendront des esclaves...

De manière générale, la diplomatie carme s'est durcie depuis le début du règne sénecaen.

Société

Les méduses

Les jeunes filles

Les jeunes méduses sont protégées et choyées par leur mère. Dans une Maison, elles occupent une

Dame Arleti, Empoisonneuse :
« Ma mère m'a cédé sa charge. J'ai appris auprès d'elle, j'ai su comment arracher aux serpents leurs précieux venins. C'est un art difficile, je vous prie de le croire. Les méduses qui viennent nous céder le poison de leurs serpents sont très souvent menacées par leurs créanciers. Elles viennent pour gagner quelques perles et elles regrettent d'en arriver là. Comprenez bien qu'elles cèdent un patrimoine, qu'elles vont diminuer ceux qui les protègent depuis tant d'années... Il faut savoir les rassurer, leur parler doucement pour que leurs serpents soient dociles. Nombre d'Empoisonneuses portent des gants revêtus d'écailles de sirène pour se protéger des morsures et des crachats. C'est un métier dangereux, il faut s'en convaincre. On ne connaît jamais les réactions d'un serpent et surtout pas celles de sa maîtresse... »



place prépondérante et ont souvent un droit de vie et de mort sur les esclaves employés dans ladite Maison. Capricieuses et extrêmement instables lorsque les serpents parviennent à maturité, les jeunes méduses représentent un véritable danger pour ceux qui provoquent leur colère...

Les Mères

On entend par Mère une méduse qui a la charge d'une Maison, un domaine qui regroupe le manoir et les terres qui en dépendent. Les Mères administrent leurs terres jusqu'à ce qu'elles deviennent des Anciennes ou soient appelés par la Reine pour siéger au conseil matriarcal.

Les Professeurs

Parmi les méduses, certaines éduquent ces jeunes filles qui deviendront Mères à leur tour puis Anciennes. Ces méduses passent l'essentiel de leur temps à éveiller la curiosité de l'enfant, à lui apprendre les finesses de l'art, qu'il soit terne ou magique. Les Professeurs voyagent également beaucoup afin de vendre leurs compétences à travers l'Harmonde.

Les Chimériennes

Une Chimérienne est une méduse qui travaille sur les drogues. Le statut regroupe l'ensemble des métiers liés à la drogue. Il peut s'agir de l'étude des serpents, de l'art d'extraire les poisons, de la manière de les conserver, de les vendre, de les fabriquer, etc. Les Chimériennes travaillent toutes pour la guilde des Chimères, placée sous l'autorité du Matriarcat.

Les Empoisonneuses

Une Empoisonneuse est une méduse qui travaille sur les poisons. Au même titre que le statut d'une Chimérienne, celui d'une Empoisonneuse regroupe l'ensemble des métiers liés au poison, de la méduse chargée de diriger les esclaves qui feront d'excellents cobayes jusqu'à celles qui se chargent de découvrir de nouveaux poisons... Le titre veut volontairement faire blêmir mais les Empoisonneuses s'emploient également à fabriquer des antidotes aux poisons connus. En outre, elles n'appartiennent pas à une guilde mais généralement à une Maison.

Les Anciennes

À l'âge voulu, certaines méduses rejoignent les Tours noires afin d'étudier et d'approfondir la magie, en particulier celle qui permettra un jour aux méduses de retrouver le secret de la pétrification. Les Anciennes sont craintes et respectées par les méduses. On les sait puissantes et parfois au bord de la folie. Lorsqu'elles quittent leurs Tours noires pour rendre visite à une Maison, chacun s'emploie à ce que leur séjour soit le meilleur possible... Régulièrement, la Reine appelle les Anciennes à rendre un avis sur des décisions importantes concernant le pays.

Les Dirigeantes

Les Terres veuves sont dirigées par une reine dont la charge est héréditaire. Elle préside un conseil matriarcal dont les membres sont choisis sur leurs mérites. En règle générale, il s'agit souvent d'une méduse qui s'est illustrée dans la conduite de son domaine. Aujourd'hui, le pays est dirigé par la reine Séneca, une jeune méduse dont le cynisme et la cruauté ont fait la réputation...

Les esclaves

De nombreux humains sont employés comme esclaves dans les Terres veuves. Les méduses se réservent un droit de vie ou de mort sur leurs esclaves, qui viennent de tous les horizons même s'il s'agit le plus souvent des victimes des navires boucaniers qui les vendent à Estezia. Certains Modéhens capturés au cours des escarmouches dans les montagnes du Zéphir deviennent également esclaves. Tout comme certains marchands keshites accusés d'avoir trompé leurs clients.

Les artisans et les paysans

Leur statut est supérieur à celui de l'esclave puisqu'ils sont libres. Pour autant, il est rare qu'un paysan choisisse d'émigrer dans les Terres veuves. Soumis au bon vouloir des Mères, les paysans ont tout juste de quoi manger et livrent l'essentiel des récoltes à la Maison.

Les artistes

On dit souvent qu'il faut être artiste ou méduse pour vivre dans les Terres veuves. De fait, les artistes de talent peuvent souvent trouver for-

tune et plaisir dans ce pays. Le principe du mécénat et la passion que vouent les méduses aux arts justifient ce statut bien particulier.

Artisanat et commerce

Les Terres veuves se distinguent dans quatre domaines : le poison, la drogue, les arts et l'éducation.

Le poison

Grâce à la multitude des espèces ophidiennes qui sifflent sur leur crâne, les méduses ont constitué une véritable économie du poison. Les Empoisonneuses se chargent de vendre, d'acheter et de composer des poisons à l'usage de ceux qui payent le mieux à travers l'Harmonde. Les Communes princières ainsi que la République mercenaire sont d'excellents clients lorsqu'il s'agit d'acquérir les poisons les plus rares et les plus virulents. Pour ceux qui veulent s'en procurer, il suffit généralement de s'adresser à une Maison et d'obtenir une entrevue avec une Empoisonneuse. De fait, on ne peut acheter le poison des méduses en dehors des Terres veuves. Il faut nécessairement faire le voyage dans le pays.

La drogue

Les serpents ont également permis aux méduses de mettre au point une variété incomparable de drogues. Leurs effets sont variés et peuvent tout aussi bien provoquer des hallucinations que sublimer le corps afin de le rendre plus perceptif ou plus fort. Ces drogues s'achètent auprès de la guilde des Chimères, dont les comptoirs sont présents dans l'ensemble des villes des Terres veuves. C'est au sein de la Guilde que se fabriquent de nouvelles drogues testées sur des esclaves utilisés comme cobayes...

L'art

Sans doute est-ce le commerce le plus connu des Terres veuves. La sensibilité artistique des méduses ainsi que leur goût prononcé pour le mécénat a transformé ce pays en véritable musée. Chaque Maison renferme des trésors artistiques sans compter les musées citadins où sont conservées des œuvres rares et parfois enchantées. Les méduses achètent et vendent beaucoup afin de rassembler les plus belles collections de l'Harmonde. Elles s'efforcent également de lutter contre le vol, fort pratiqué dans le pays.

L'éducation

Les méduses ont acquis une haute réputation en matière d'éducation. Leur savoir-faire en la matière s'exporte si bien qu'il s'agit aujourd'hui d'un véritable commerce de compétences. Régulièrement, des méduses sont appelées dans les collèges de l'Harmonde pour y former la jeunesse du pays. L'éducation qu'elles prodiguent est un mélange de sévérité et de sensibilité où l'art occupe une place importante. Pour ceux qui en ont les moyens, la méduse peut également devenir une préceptrice.

Enchantement de la région

Les sentiers de l'Art

On prétend que les Terres veuves se sont inventé un royaume au cœur des tableaux-mondes, que certains artistes sont recrutés afin de tisser les sentiers de l'Art... De fait, il existe aujourd'hui des tableaux-mondes dispersés à travers le pays qui permettent aux méduses de voyager très rapidement et de se rencontrer dans les lieux inaccessibles. Il s'agit bel et bien d'une politique avérée. Les Maisons se concertent entre elles afin de composer des chefs-d'œuvre qui puissent se faire écho. Certaines écoles de peinture masquent en réalité des projets visant à inventer un royaume virtuel, un pays logé dans les tableaux-mondes où les méduses iraient se réfugier à jamais...

Les Génies fondateurs

La persistance des Arts magiques et leur pratique dans les Terres veuves ont attiré les Génies fondateurs dans cette région de l'Harmonde. Plus nombreux qu'ailleurs, ils s'enfouissent dans la terre rouge du pays et attendent que les Inspirés viennent les réveiller pour fonder un Sanctuaire.

Les Tours noires

Elles sont responsables de divers phénomènes magiques qui sont plus ou moins volontaires. On sait par exemple que des créatures étranges sont nées dans ces tours, qu'elles errent dans les montagnes et parfois les franchissent pour parcourir l'Harmonde. Ces créatures naissent des erreurs de la magie et sont uniques. Elles disparaissent rapidement, victimes des voyageurs ou des Anciennes elles-mêmes. Il s'avère également que les Tours noires esquisseraient un pentacle, qu'en les reliant une à une par un fil invisible, on dessinerait une forme susceptible d'influencer l'Harmonde tout entier. Nul ne sait s'il s'agit d'une gigantesque machination pour préparer le retour des Muses ou d'un moyen pour retrouver le secret de la pétrification. À ces rumeurs se joignent celles qui prétendent que les Tours noires sont autant de fœtus maléfiques dont les fondations plongeraient vers les Abysses et permettraient aux Démons de gagner la surface de l'Harmonde en se passant des invocateurs...

Les Galeriandes

Ces étranges caravanes sillonnent les routes des Terres veuves. Elles rassemblent des artistes dont la seule et unique préoccupation est de mêler leur art à celui de leurs compagnons. En pratique, il s'agit d'un mélange baroque, d'une volonté d'accoucher d'une création qui rassemble tous les arts. Bien évidemment, les Galeriandes au sein desquelles se pratiquent les Arts magiques sont particulièrement puissantes et recherchées. Elles sont d'ailleurs à l'origine de cet Art libre qui commence à se répandre sur l'Harmonde et qui se propose de faire naître la magie du Mélange. Cela peut être un Espion de la Cyse saupoudré d'un Pigment de l'Hiver, un cistre de l'Accord dont on jouera à l'inté-

rieur d'un tableau-monde, de ce même cistre accompagné d'un chant de la Geste, etc. De telles Galeriandes font l'objet de toutes les attentions de la part des méduses.

LA GUILDE DES CHIMÈRES

Dans les cités des Terres veuves, on reconnaît sans mal l'édifice tenu par la Guilde. Il s'agit le plus souvent d'une haute tour octogonale au sommet festonné de vapeurs. Elle s'élève sur une place où se rassemblent les miséreux en quête de quelque vapeur hallucinogène. Tous ces édifices sont sous bonne garde afin que nul n'y entre ou n'en sorte. La nuit, on entend parfois les cris des esclaves en proie aux délires provoqués par de nouvelles drogues. Les acheteurs sont accueillis au rez-de-chaussée. S'ils le désirent, ils peuvent gagner les salons souterrains pour essayer les drogues...

La Marche Modéhenne

Géographie

Relief

La Marche modéhenne offre un relief extrêmement varié. Au nord-ouest s'élèvent d'imposantes montagnes dont les ruisseaux alimentent les longs fleuves qui traversent le pays jusqu'aux côtes septentrionales. Les rivages de l'ouest se partagent entre de hautes falaises, des criques et des plages. À l'intérieur des terres, on découvre un paysage vallonné partagé entre terres cultivées, vastes prairies et grandes forêts. Entre les collines serpentent des ruisseaux et parfois de larges fleuves dont les eaux irriguent les cultures. Au sud, on trouve des forêts de type tropical, des plages de sable blanc et des lagunes.

Climat

Au printemps, la température est clémente dans l'ensemble du pays excepté au sud, où elle avoisine les 25°. Lorsque vient l'été, les températures sont en moyenne de 20° et s'accompagnent d'orages violents. Au sud, la température peut atteindre les 35°, doublée d'orages meurtriers qui dévastent régulièrement les côtes. À l'automne ainsi qu'en hiver, le climat est doux. Il neige dans les montagnes et les nuits sont fraîches.

La Marche modéhenne est également victime d'un phénomène baptisé « les Réminiscences ». La résonance particulière de ce pays avec les Muses explique sans doute ces étranges manifestations qui donnent naissance aux Elementäs. Ils se forment dans le tourbillon des feuilles d'automne, se sculptent dans les flocons de glace ou le pollen des fleurs. Éphémères et dotés de pouvoirs étranges, ils errent le temps des Réminiscences et semblent incarner la volonté des Muses...

Faune et flore

Grenier du monde, la Marche modéhenne abrite une faune et une flore incomparables. La plupart des espèces connues y vivent en adéquation avec le milieu et les habitants. Luxuriante et variée, la flore peut se comparer à celle qui pousse sous un climat continental.

Les arbres-rois : emblème de la Marche modéhenne, l'arbre-roi peut mesurer près de 500 coudées (soit 250 mètres)... Ces arbres gigantesque sont des Vestiges de la Flamboyance et ont souvent suscité la création des grandes cités modéhennes qu'ils dominent encore aujourd'hui. Sacrés et veillés par les Modéhens, les arbres-rois ne sont pas très nombreux. On en compte une centaine (plus ou moins grands) à travers le pays. Seule la célèbre forêt de Frabourg peut faire valoir plus d'une dizaine d'arbres-rois réunis en un même endroit.

Les éfémères : à l'image des Elementäs, ces petites fées apparaissent spontanément dans certaines fleurs. Parfois, lorsque les pétales se déploient, on découvre une éfémère au corps cristallin blottie à l'intérieur. Elle mourra à la tombée du jour et sera sans doute courtisée par les parfumeurs qui s'emploient à recueillir leurs larmes lorsque vient le crépuscule. Ces larmes font les plus merveilleux parfums de l'Harmonde et nombre d'entre eux sont capables de produire des effets de charme (et de devenir des philtres d'amour). Les éfémères ont également leur pendant maléfique, de petites fées qui naissent dans les roses noires, notamment, et dont les morsures peuvent foudroyer un homme.

Les orphèlines : ce nom désigne les musiques enchantées qui naissent de la nature. Il s'agit d'une végétation enchantée par le souvenir des Muses, une sorte d'écho qui, parfois, résonne dans le vent. Une orphèline peut naître de la brise qui couche les roseaux, d'une source qui coule dans la montagne, du feuillage d'un arbre, etc.

LA MARCHE MODÉHENNE

Gouvernement
Conseil de druides
Langue
Le modéhen
Population
Humains 55 %,
saisonins 45 %
Danseurs : communs ;
Démons : très rares
Capitale
Arnel
Monnaie
Le cristal (soit 5 pièces d'or)
Ressources naturelles
Céréales, élevage, argent, cuivre, pierres précieuses.



La plupart des espèces vivent et se reproduisent en paix dans la Marche modéhenne. L'animal est respecté et se chasse uniquement pour fournir une nourriture indispensable.

L'elval : petite créature (environ une demie coudée, soit 25 cm) de forme humanoïde, l'elval a un corps de couleur brune tacheté de roux. Il vit en compagnie des lutins et fait un excellent familier à l'intelligence comparable à un singe. Son humeur facétieuse, sa gueule ronde et touchante dissimulent en réalité un don certain pour la peinture. L'elval adore jouer avec les couleurs et les pinceaux que l'on glisse entre ses mains. Il arrive parfois que des œuvres exceptionnelles naissent ainsi de la main de l'elval.



Le pierron : petite boule de poil écarlate, le pierron se nourrit du minéral... Il aime tout particulièrement la pierre moussue et trouve souvent sa place parmi les architectes, auprès des nains de l'Équerre et même des géants dont il apprécie la compagnie. Le pierron adore léviter sur les épaules de son propriétaire en utilisant les courants d'air générés par son déplacement. L'intelligence du pierron est comparable à celle d'un chien.

L'alcheron : cet énorme animal ressemble à un immense rhinocéros à quatre cornes. Au fil des siècles, les Modéhens ont appris à le domestiquer et à en faire le principal moyen de transport pour les caravanes marchandes qui remontent vers le Nord. Extrêmement résistant et obéissant, l'alcheron peut charger l'ennemi et transporter sur son dos l'équivalent d'une petite maison...

La salanistre : cet animal très particulier, dont la forme est celle d'un gros lézard, se porte au cou. L'animal referme sa gueule sur la gorge de son maître et lui permet de « ressentir » les émotions de la ville. Mystérieuse et rare, la salanistre naît dans les plis graisseux des Gros, dont une bonne partie vit désormais à Abyme.

Le cygne : considéré comme un animal sacré par les Modéhens, le cygne porte en lui la grâce et la magie des Muses. Chaque année, certains d'entre eux présentent les signes manifestes de l'Inspiration. L'eau sur laquelle ils évoluent devient si claire qu'elle en est invisible tandis que leur plumage émet une lumière pâle et bleutée. L'animal sera célébré jusqu'aux termes de sa vie. Par la suite, ses plumes deviendront des Artefacts dont se serviront notamment les Harmonistes de la Geste.

« Je suis un géant, c'est vrai, mais je suis modéhen avant tout. J'ai quitté mon clan pour m'installer ici, sur cette terre. Ces vignobles qui escaladent la colline, ce sont les miens ! Oh, seul, je n'y serais jamais parvenu. J'ai eu la chance de me faire des amis dans la région, des lutins qui m'ont aidé à obtenir le meilleur de la terre. En échange, je leur livre mes meilleures bouteilles... C'est juste et c'est ainsi que je vois la vie. Je n'ai qu'un seul problème : les satyres. Rien de bien méchant, mais j'en ai assez qu'ils viennent batifoler dans mes vignes avec leurs conquêtes. Je m'y suis résolu en échange d'un service : qu'ils jouent pour moi, les soirs d'hiver, du cistre et de la flûte. Il faut les entendre, croyez-moi ! Quel talent... Enfin, chacun a le sien. Moi, c'est le vin. D'ailleurs, trêve de bavardage, allons donc le déguster ! »



Cités et bourgs d'importance

Les cités de la Marche modéhenne font l'amalgame du végétal et du minéral. Fondées autour des arbres-rois, elles sont envahies par les jardins, les lierres et même de petits bois touffus équivalents à des quartiers. Ce principe fonde l'architecture modéhenne, souvent ronde, riche et épanouie. Dans les cités, on vit avec la nature, on aime que le lierre pousse sur la pierre ou édifier sa maison sur les branches basses d'un arbre-roi. Parmi les cités les plus importantes, on

distingue **Arnel,** la capitale, construite sur les rives de l'ouest ; **Fraine,** la cité du lac, où trois arbres-rois s'élèvent au milieu d'un lac, fondant ainsi une ville au-dessus de l'eau (les racines des trois arbres-rois forment de longues jetées commerçantes qui relient la cité aux rives du lac) ; **Laedysse,** édifiée sur les vestiges d'un arbre-roi victime de la foudre (le tronc évidé constitue la principale artère de la ville) ; **Cyniel,** cité des cygnes et de l'harmonie dont les bâtiments s'élèvent de part et d'autre de la rive du fleuve Larmeigne (la cité tient son nom des centaines de cygnes qui évoluent sur le fleuve) ; **Madénie,** grande cité portuaire où viennent se réfugier les navires croisant dans la mer d'Azurée.

Les Modéhens

Histoire

À l'origine il existait un empire : Moden-Hen', le plus vaste et le plus riche du continent. À la suite du Feu des Origines qui dévasta les forêts d'arbres-rois et tandis que les tribus keshites vivaient une époque glorieuse, l'empire devint une confédération d'états connue sous le nom des Marches modéhennes.

À l'époque où le Cryptogramme-magicien estime que le Premier Âge commence, les Marches modéhennes n'en devinrent qu'une seule dont le statut et la puissance ne seront plus jamais remis en cause. Le Feu des Origines avait bel et bien détruit nombre d'arbres-rois, mais il avait du même coup assuré la fertilité de la terre. Les cendres des arbres-rois ensemencèrent le pays et garantirent sa pérennité. Grenier du monde, la Marche modéhenne traversa les trois Âges qui suivirent sans jamais trembler. Les Modéhens ouvrirent les routes de leurs caravanes jusqu'aux confins des Parages et de Lyphane et tissèrent sur l'Harmonde le réseau marchand que nous connaissons aujourd'hui, qui rivalise avec celui des Keshites.

Diplomatie

Les relations commerciales établies par les Modéhens assurent à ce pays un statut d'inviolabilité. Aucun de ses voisins n'a envisagé sérieusement d'envahir une terre protégée par les syldes et l'empreinte des arbres-rois. Pour autant, il existe une rivalité de principe entre Keshites et Modéhens qui se traduit le plus souvent par des batailles marchandes. Avec les Terres veuves, les Modéhens entretiennent des relations commerciales même si des incidents frontaliers éclatent régulièrement dans les montagnes du Zéphir. À l'égard des Citoyens de la République mercenaire, les Modéhens affichent un mépris teinté de menaces. Les caravanes menées par les lamantines sont souvent attaquées par des châtelains. De plus en plus de marchands se lèvent pour réclamer des sanctions exemplaires contre ce pays.

Société

La paysannerie

Les Modéhens sont par essence des gens de la terre, des hommes tournés vers la nature et bien décidés à vivre en harmonie avec elle. Les paysans travaillent la terre, chassent, pêchent et veillent chaque jour de l'année sur l'équilibre écologique. De nombreux lutins deviennent des paysans modéhens.

Les marchands

Pour vendre ses produits, la Marche modéhenne forme d'excellents marchands dont la réputation n'est plus à faire. Les marchands modéhens sont habitués aux longs voyages et ne passent généralement que deux à trois mois au pays. Le reste du temps, ils sont sur les routes.

Les Druides

Ils représentent le pouvoir modéhen et dirigent le pays. Le Druide peut être chef d'un village, d'un quartier ou d'une cité. Un conseil de vingt et un Druides siège à Arnel et rend les décisions concernant le pays tout entier.

LA GUILDE DES ACROBATES ASSASSINS

Cette guilde secrète forme des assassins. Les Druides ont fondé cette guilde dans le secret afin de lutter contre les agissements de l'Ennemi. Pour devenir Acrobate assassin, il faut avoir vécu près de cinq ans dans un arbre-roi, savoir aussi bien escalader le tronc d'un arbre qu'une paroi de roche. Équilibristes de talent, les Acrobates assassins se battent avec des armes uniques, des armes végétales que les Druides ont créées pour eux : des insectes traqueurs, des araignées dressées pour tuer ou capables de tisser des toiles au-dessus des rues, des pousses de lierre à même de recouvrir une muraille en quelques secondes, des feuilles aussi tranchantes que l'acier, etc. Les Acrobates assassins sont indistinctement humains ou saisonins, bien que la majorité soient des lutins. Depuis peu, les Acrobates assassins luttent aux côtés des Inspirés. Ils agissent encore dans l'ombre mais leurs interventions ont déjà permis à certains Inspirés d'échapper à la Perfidie. Ils s'emploient surtout à protéger les futurs Inspirés au cours de leur enfance, tels des anges gardiens. Parmi les Inspirés de la Compagnie, il est fort possible que l'un d'eux ait entrevu une silhouette couleur d'émeraude…
Par la suite, l'Acrobate assassin s'assurera que l'Inspiré parvient à lutter contre l'Ennemi. En pratique, il fera un voyage tous les ans ou tous les deux ans et fournira éventuellement son aide (sans pour autant se dévoiler auprès de son protégé).

Les syldes

Ces arbres animés composent la force vive du pays. Ils veillent aux frontières et dans les bois, ils écoutent et conseillent les Druides. Les syldes incarnent le rayonnement de la Marche modéhenne. Bienveillants et courageux, ils ont toujours défendu le pays contre les invasions.

Artisanat et commerce

La Marche modéhenne est donc le grenier du monde. À ce titre, elle exporte en masse des denrées périssables. L'agriculture permet amplement de satisfaire les besoins du pays et de vendre à l'ensemble des royaumes de l'Harmonde. En sus des denrées alimentaires de base, la Marche modéhenne est connue pour l'excellence de ses vins et de ses liqueurs ainsi que la qualité de son bois, solide et souple, qui équipe la plupart des navires de l'Enclave boucanière. On apprécie également les montures modéhennes, leur discipline et surtout leur variété. Si l'alcheron est une fierté nationale, les étrangers font souvent le déplacement pour acquérir des aigles géants dressés dans les montagnes de l'Ouest.

Pour autant, la marine marchande n'a pas connu un véritable essor. Les Modéhens préfèrent la terre ferme et pratiquent surtout le cabotage.

L'artisanat modéhen s'exporte également très bien, en particulier les objets usuels comme les poteries ou les tissus ainsi que le papier sous toutes ses formes.

Enchantement de la région

Le Cryptogramme-magicien

Les Jornistes le dominent largement. L'Obscurantisme est tout juste toléré et l'Éclipsisme autorisé. La plupart des Mages modéhens choisiront le Jornisme afin de pratiquer une magie en harmonie avec la nature et le souvenir des Muses. Logée dans l'arbre-roi d'Arden, la Haute Demeure jouxte les salles du conseil des Druides. Sans prendre la décision finale, les Mages participent à l'usage du pouvoir et éclairent les Druides sur la conduite à tenir. Ils sont également connus pour leur Bibliothèque des Eaux, une immense bibliothèque souterraine où l'on circule sur des canaux entre les rayonnages (des membranes végétales protègent les ouvrages de l'humidité).

Les Danseurs

Aucun pays ne peut se targuer d'avoir autant de Danseurs en liberté à l'intérieur de ses frontières. Les Danseurs aiment l'architecture modéhenne, ses rondeurs et son mariage réussi entre le végétal et le minéral. L'exercice de la Petite Chasse y est très contrôlé et la contrebande sévèrement punie (l'exil ou l'emprisonnement à vie...).

Les Vestiges

La Flamboyance a laissé son empreinte sur le pays. Si les arbres-rois en sont le symbole, il en existe d'autres. Les Vestiges modéhens sont inscrits dans la nature. Il peut s'agir d'un ruisseau ou d'une clairière, un lieu enchanté où poussent les éfémères, où l'Éclat est d'une incroyable richesse. De nombreux Génies fondateurs dorment à proximité de ces Vestiges, dont ils s'inspireraient pour faire naître un Sanctuaire.

La République mercenaire

Géographie

Relief

À l'ouest, on trouve un littoral bordé de falaises, des plages de cailloux et des collines râpées par le vent. Lorsqu'on pénètre à l'intérieur des terres, on découvre un paysage vallonné et rocailleux où serpentent de longs fleuves qui prennent leur source dans les montagnes de l'est baptisées les monts Drakoniens. Ils s'étendent sur le flanc ouest du pays et constituent les frontières naturelles du pays. Au sud, le long fleuve d'Omerenche sépare le pays de la Marche modéhenne.

Climat

Le climat est modéré au printemps et en été. Au plus fort de l'été, la température dépasse rarement les 20°. Les vents frais venus des Cimes brunes et des côtes ainsi que les nombreux fleuves qui traversent le pays équilibrent les températures, excepté en hiver. Le pays connaît en effet des hivers rigoureux. La neige tombe en abondance et la température peut chuter jusqu'à -5°, en particulier lorsque les Vents blancs soufflent sur l'intérieur des terres. Ces Vents blancs traversent le pays durant une dizaine de jours et peuvent atteindre une vitesse de 150 km/h. Accompagnés de chutes de grêle, ils émettent des bruits stridents et obligent souvent la population à demeurer à l'abri. L'automne, lui, ne manifeste pas de signes particuliers.

Faune et flore

Elle passe pour la plus pauvre de l'Harmonde. Les guerres, les maladies, les incidents magiques et la vocation du pays n'ont pas permis à la végétation de se développer. Les rares espèces qui ont survécu sont souvent capables de supporter le pire.

Le mélancole : sur les rives des fleuves poussent parfois des saules pleureurs dont la particularité est de provoquer une profonde mélancolie en ceux qui se réfugient sous leurs branches. Cette mélancolie est parfois si intense qu'elle peut pousser au suicide ou au dépérissement.

La fleur de cendre : cette fleur étrange, aux pétales gris-bleu, pousse sur les champs de bataille. Son nom tient de la fragilité desdits pétales qui, au toucher, s'étiolent et se dispersent dans le vent comme de la cendre. La forme d'une fleur de cendre ressemble à celle d'une pâquerette. Elle pousse en nombre sur les champs de bataille et recouvre parfois des hectares entiers.

Le morcylence : ce pin, que rien ne distingue apparemment des autres, perd parfois des

LA RÉPUBLIQUE MERCENAIRE

Gouvernement
République
Langue
Le mercerin
Population
Humain 60 %, saisonins 40 %
Danseurs : très rares ;
Démons : peu communs
Capitale
Orkhane
Monnaie
La pièce d'or (étalon)
Ressources naturelles
Pierre, fer, étain.



aiguilles animées... La rumeur prétend que des esprit frappeurs nés du fracas des batailles errent parmi les pins et s'incarnent dans ses aiguilles. En tout cas, le voyageur n'a pas intérêt à s'aventurer parmi les morcylences. Au crépuscule, les aiguilles s'élancent à travers la forêt et transpercent tout ce qu'elles trouvent sur leur passage.



Au même titre que la flore, la faune s'est adaptée à la rigueur du pays. En l'absence d'agriculture, la chasse et la pêche sont largement pratiquées dans la République mercenaire. Le sanglier et les loups constituent des cibles privilégiées. Il en existe d'autres, plus dangereuses, parfois uniques et nées de l'expérience des Mages.

Le droc : créature solitaire et vicieuse, le droc ressemble à un nain difforme, aux cheveux raides et hirsutes dont l'intelligence est comparable à celle d'un loup. Les drocs se déplacent en tribu de dix à vingt individus et s'attaquent de préférence aux caravanes marchandes à la nuit tombée.

Ils apprécient la chair humaine et tentent de s'emparer d'une ou plusieurs proies humaines pour les emmener jusqu'à leur repaire et les dévorer. Quant à la chair du droc, elle n'est guère estimable par le goût mais elle nourrit son homme.

Les charognards : ces vautours au plumage noir se rassemblent sur les champs de bataille et se sont enhardis au fil des siècles. À présent, ils attaquent les blessés avec méthode et s'emploient, dès lors qu'il n'y a plus vraiment de danger, à achever ceux qui agonisent.

Pour cela, ils affilent leur bec – plus long que celui des vautours traditionnels – et s'en servent pour percer le visage, en particulier les yeux.

Cités et bourgs d'importance

En République mercenaire, aucun village ne survit à moins de loger contre les remparts d'une forteresse. Les lieux habitables se résument aux villes et aux châtelleries. La capitale, **Orkhane,** se trouve au cœur du pays. Ville de tous les excès, elle s'est édifiée au croisement de plusieurs fleuves, sur un groupe d'îlots liés entre eux par de vastes et larges ponts de pierre. Sur ses rives viennent parfois s'échouer les énormes lamantines de **Sombreçonge,** la ville mouvante des Mages qui se déplace sur les fleuves de la République mercenaire. Cette étrange cité regroupe près de deux cents lamantines, de gigantesques créatures d'eau douce dont le dos s'orne d'un amas de petites maisons où vivent et travaillent des Mages de tous les pays du monde. Sombreçonge glisse également sur les rives de **Kofre,** l'imposante cité verticale construite sur les flancs d'une montagne où, dit-on, les voleurs de l'Harmonde se donnent rendez-vous. Du sommet de Kofre, on peut apercevoir la quatrième ville du pays, la célèbre **Rougelune** où les mercenaires qui servent par l'épée viennent chercher les meilleurs contrats.

Les châtelleries, elles, s'élèvent sur les **Rankchards,** d'énormes golems de pierre datant de la Flamboyance et incrustés dans le sol de l'Harmonde. Sur les corps des Rankchards se sont édifiées de solides forteresses qui constituent le cœur du pays. Chacune d'entre elle abrite un petit village, une vaste auberge, un comptoir et des soldats chargés de faire payer un droit de péage à quiconque emprunte la route voisine. Ces châtelleries dominent une ou plusieurs routes où, en échange d'or et de biens, les caravanes marchandes peuvent cheminer en toute sécurité...

Les Citoyens

Histoire

La fondation de la République mercenaire puise ses origines dans les Grandes Guerres qui ravagèrent l'Harmonde durant le Deuxième Âge. Assaillies par les Urguemands, plusieurs Marches modéhennes firent scission afin de créer la République mercenaire. Ces Modéhens

fondèrent un royaume où l'or serait roi. La jeunesse de ce royaume fut chaotique. Nul Citoyen ne reconnaissait l'autorité des châtelleries qui se livraient des guerres sans merci pour s'imposer. Il fallut la poigne de fer de plusieurs châtelains, dont le célèbre Garde-Mort, un farfadet mercenaire qui mit son intelligence au service du pays. Il parvint à unifier les différentes châtelleries et surtout à faire reconnaître le principe d'une assemblée annuelle à Orkhane, la capitale. À Garde-Mort succédèrent de nombreux mercenaires dont la réputation souffle jusqu'aux confins des Parages. Malthus le Bleu, un Éclipsiste renégat, fonda Sombreçonge, la cité des Mages, tandis que Valrok le Capuchonné transformait Kofre en cité des voleurs. Au cours du Troisième Âge, nombre de Citoyens participèrent aux batailles que se livraient les jeunes royaumes de l'Harmonde. Lorsque le Quatrième Âge commence, la République mercenaire fait désormais autorité dans l'art de la guerre.

Diplomatie

La République mercenaire n'a pas d'ennemi puisque ses Citoyens sont susceptibles de travailler dans les armées adverses. Depuis longtemps, le pays s'efforce de conserver sa neutralité. De toute façon, un tel royaume n'attise pas les convoitises. Ce sont les Citoyens qui font la richesse du pays et non la terre. Sans compter que personne n'envisage sérieusement d'affronter un pays composé pour l'essentiel de mercenaires aguerris...

« On m'appelle le Crocheteur. Ça fait bien dix ans que je vis dans ce diable de pays. J'ai perdu mes deux jambes à Sombreçonge à cause d'un magicien trop pressé et depuis je me balade sur un tapis volant de Keshe. T'es assis dessus et tu vois bien que c'est du solide ! Quant à cette chaine et ce crochet qui pend au bout d'une corde, c'est mon instrument de travail. J'suis mercenaire, comme tout le monde, et j'vis de ceux qui peuvent plus payer ou qui imaginent qu'un contrat, c'est rien qu'un bout de papier. J'ai pas mon pareil pour attraper ces gars-là par le cou, c'est pour ça qu'on m'appelle le Crocheteur. Oh, j'bosse pour tous ceux qui payent bien : les châtelains, les courtisanes... J'ai peur de pas grand-chose à part cette satanée magie. Tu connais la rumeur ? On dit que la pestemétal se répand dans le quartier... Mauvais pour le métier, crois-moi... La peau devient aussi dure que le tranchant de ton épée et les pestiférés vont pas tarder à s'attaquer aux forges pour bouffer de la limaille. D'ailleurs, j'trouve que ta langue fait un drôle de bruit, comme un cliquetis... »

À l'égard des Keshites et des Modéhens qui se méfient d'eux, les Citoyens ne suivent aucune politique si ce n'est celle de l'or. Les châtelains se battent pour que les caravanes marchandes empruntent les routes qui sillonnent le pays. De nombreux châtelains font ainsi le déplacement dans l'empire de Keshe et la Marche modéhenne afin de signer des accords commerciaux avec les guildes marchandes. À l'égard d'Urguemand, son voisin du nord, la République mercenaire s'inquiète. L'avènement d'Agone de Rochronde et la guerre qui s'ensuivit ont aguerri le pays. Certains barons dont les Domaines s'étendent jusqu'aux contreforts des monts d'Ocrelune commencent à disputer aux Citoyens certains cols empruntés par les voyageurs et les caravanes.

Société

Les châtelains

Ils commandent la République mercenaire. Un châtelain a été élu par une fratrie de mercenaires pour devenir leur chef. On ne devient châtelain que si l'on s'empare ou que l'on obtient la charge d'une châtellerie. Dans ce cas, on a le droit de se rendre à Orkhane pour y siéger durant le mois de l'automne et prendre les décisions qui concernent le pays. Cette assemblée réunit l'ensemble des châtelains.

Les mercenaires

Ils constituent l'essentiel de la population. N'importe qui peut devenir mercenaire à condition d'avoir passé un premier contrat sous l'égide du Cryptogramme-magicien de la République mercenaire et ce, quel que soit l'employeur.

Les courtisanes

Nombre de femmes deviennent courtisanes pour rejoindre les Caravanes rouges qui sillonnent le pays. Ces courtisanes savent également se battre afin de tenir tête aux mercenaires...

Les artisans

Ils fabriquent les biens nécessaires à l'exercice du mercenariat. Ils travaillent dans une cité ou au service d'un châtelain.

Les passeurs

Ce sont ceux qui œuvrent dans les montagnes pour permettre aux voyageurs et aux caravanes d'emprunter les cols qui mènent à l'intérieur du pays et d'éviter les pièges de la montagne.

Les colporteurs

Dans ce pays, le colporteur est un intermédiaire, une sorte d'agent qui met en contact les mercenaires avec leurs futurs employeurs. Certains sont extrêmement célèbres, notamment parmi les farfadets, qui fondent des fortunes sur ce principe.

Artisanat et commerce

Le pays vit du mercenariat. La population se renouvelle sans cesse, en particulier lors des guerres d'importance. L'agriculture a été délaissée et l'artisanat se consacre aux instruments de la profession : outils de voleurs, armes et armures, Artefacts et Danseurs de contrebande. Le pays a la réputation de

fabriquer des armes d'excellente facture. Le marché noir est de toute façon considéré comme une nécessité et il n'est nul autre pays (excepté peut-être les Communes princières) où l'on peut se procurer des substances de plaisirs interdits.

Le pays vit surtout du mercenariat proprement dit et des richesses que les mercenaires dépensent dans ses cités. Le commerce du plaisir est largement pratiqué : les courtisanes, les drogues et les jeux... De plus, le passage des caravanes modéhennes qui remontent vers le nord fournit aux châtelains des revenus confortables grâce aux taxes de péage et à l'or exigé en échange de leur protection. De tels revenus font vivre une châtellerie sans difficulté d'année en année. C'est également auprès de ces caravanes que le pays se procure les denrées périssables.

Les richesses de la République mercenaire se fondent sur les guerres qui déchirent l'Harmonde. À chaque conflit succède souvent une période d'opulence, sans compter les guerres intestines qui opposent les châtelleries. Lors des grandes périodes de paix, le pays vit au ralenti.

Enfin, la République mercenaire perçoit une taxe sur l'ensemble des contrats passés entre un habitant et un employeur étranger. Perçu par le Cryptogramme-magicien, cet or sert à financer les institutions publiques, à entretenir certaines routes et à constituer un Trésor dans lequel les châtelains peuvent puiser lorsque la paix s'éternise...

Enchantement de la région

Le Cryptogramme-magicien

En République mercenaire, il est largement dominé par les Éclipsistes et les Obscurantistes. Les rares Jornistes vivent dans leur Haute Demeure de Sombreçonge et en franchissent rarement l'enceinte... Ce Cryptogramme-magicien est confronté à de multiples problèmes : il lutte au quotidien contre les dérives magiques qui ne cessent de provoquer des incidents à travers le pays, il lutte également contre la contrebande des Danseurs et forme sans doute des Censeurs qui comptent parmi les plus puissants de l'Harmonde.

Nécropoce

La tradition veut que les mercenaires choisissent d'être enterrés à Nécropoce, un immense cimetière qui s'étend à perte de vue, où certains mausolées ressemblent parfois à de véritables palais. Nécropoce est dirigé par la guilde des Fossoyeurs, une guilde puissante et respectée. De nombreux voleurs tentent leur chance à Nécropoce pour piller les tombes en dépit de la réputation de ses pièges mortels.

La mer de Cendre

Cernée par des pics acérés au cœur des monts Drakoniens, la mer de Cendre serait née de la magie. Aujourd'hui, elle est considérée comme un endroit de légende où seuls les plus courageux osent s'aventurer. Sur les contreforts, des villages misérables naissent et disparaissent, hantés par des Revenants. Sur la mer elle-même naviguent de mystérieux navires aux voiles déchirées. La rumeur prétend que les pirates viennent ici pour expier leurs crimes...

Urguemand

Géographie

Relief

Ce royaume a, sur une carte, l'aspect d'un pentagone dont deux des côtés sont constitués des montagnes d'Ocrelune qui servent au royaume de frontières naturelles avec la République mercenaire, l'empire de Keshe et la Janrénie. Alors que le côté sud-ouest du pays est une interminable falaise aux rares accès vers les mers échancrées quelques centaines de mètres en contrebas, la frontière nord-ouest avec la Province liturgique est un marécage sordide où les trous d'eau infestés de rats porteurs des pires fièvres guettent les imprudents. Urguemand est connu dans tous les Royaumes crépusculaires pour ses collines venteuses, ses vallées cultivées et ses forêts où prospèrent toutes sortes de gibiers.

LE CONTRAT

Les mercenaires de ce pays ne respectent que deux choses : le contrat qui les lie à un employeur... et l'employeur lui-même. Qu'il soit châtelain ou marchand modéhen, peu importe puisque le contrat est roi. Pour cela, il faut nécessairement s'acquitter d'un droit auprès du Cryptogramme-magicien, qui se charge de prélever 10 % pour le pays. Le contrat est alors considéré comme valable (mais il existe naturellement une kyrielle de contrats passés au marché noir). Pour viser un contrat, le Cryptogramme-magicien dépêche souvent de jeunes Éclipsistes dans les ruelles des cités et dans les lieux propices à la signature des contrats. Il s'agit ni plus ni moins d'une épreuve puisqu'ils constituent, à la fin de la journée, des cibles privilégiées...

Climat

Les températures varient de -10° au cœur de l'hiver à +25° sous le soleil de l'été. Les baronnies du littoral bénéficient toute l'année de vents venus du large qui adoucissent la saison chaude et rendent l'hiver et l'automne mordants.

Faune et flore

Les forêts urguemandes sont peuplées de sangliers et de loups comme celles des autres royaumes mais également de faisans, de perdrix et de chevreuils. On peut aussi y surprendre quelques cerfs.

L'oiseau urguemand : cet oiseau n'existe que dans ce royaume. Ses ailes sont lumineuses dans le noir et indiquent dans l'obscurité le chemin à suivre aux armées qui les dressent.

L'essentiel de la flore fut brûlé par les Liturges lors de la dernière croisade livrée sur le sol urguemand.

Le royaume est aujourd'hui une vaste plaine cultivée parsemée de forêts très denses à la frontière keshite et de plus en plus brûlées à mesure que l'on se rapproche de la côte et des baronnies de Rochronde et d'Émelgance.

Les arbruls : dans certaines baronnies les bois brûlés par la folie des Liturges ont survécu mais ne se développent plus comme par le passé. Leur tronc et les branches qu'ils portent poussent avec la couleur et la texture d'un arbre brûlé et mort.

Cités et baronnies

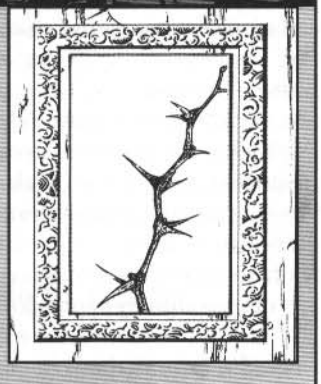
Urguemand est divisé en dix-sept baronnies constituées de villages et de bourgs médiévaux ou bien qui s'articulent autour de cités : Moscagne, Dyonne, Andride, Rahndrame, Moughende et Lorgol.

Lorgol

Cité portuaire, Lorgol a appartenu pendant des siècles au baron de Rochronde jusqu'à ce qu'Agone fasse de cette ville la capitale du royaume. La cité est aujourd'hui sous l'emprise d'un arbre titanesque, héritage vivant du souffre-jour « planté » par Agone, dont les racines fouillent les souterrains et les branches des célèbres Mille Tours.

Lorgol est célèbre non seulement pour ses innombrables cours intérieures où s'agglutinent escaliers étroits et paliers en pente, mais également pour ses tavernes. Les auberges inquiétantes des Bas-Quartiers sont en effet réputées pour leurs nuits chaudes. Les rues qui les relient les unes aux autres sont le terrain de jeu de nombreux maraudeurs déterminés à détrousser les imprudents et à tuer les aventuriers trop téméraires.

URGUEMAND



Gouvernement
Premier Baron, monarque élu par une noblesse d'armes, les dix-sept barons urguemands. Système féodal reposant sur des lois saliques.
Langue
L'urguemand
Population
Humains 50 %, lutins 15 %, farfadets 15 %, ogres 10 %, nains 10 %
Démons : rares ; Danseurs : peu communs
Capitale
Lorgol
Monnaie
Le sou (soit 1 pièce d'or)
Ressources naturelles
Fer, cuivre, bois, cultures

Moughende

Cette cité abrite le siège urguemand de l'Équerre depuis que la fraternité naine fut acceptée par les barons urguemands sur leurs terres. Les membres de cette fraternité ont accompli des travaux fantastiques dans cette ville médiévale qui leur ont valu l'admiration de tous : manoir fortifié, réseau d'égouts, clocher astrologique, rempart doté de machines de guerre, etc. Les corporations de Moughende et leur savoir-faire est reconnu dans tout le royaume, ce qui conduit bien souvent les Urguemands à s'y rendre pour y acheter des biens manufacturés.

La baronnie d'Émelgance

La plus vieille et la plus meurtrie des baronnies urguemandes est celle d'Émelgance. Victime des invasions liturgiques et de leurs bûchés, les habitants de ce domaine sont tous en mesure de prendre les armes sur un simple mot d'ordre des chevaliers qui y vivent. À l'instar des marécages de la baronnie de Rochronde, les marais et les vaux qui composent ce domaine fourmillent de constructions militaires, d'avant-postes en ruine et de souterrains pour la plupart effondrés.

La baronnie de Rochronde

Compte tenu de son importance dans *Les Chroniques des Crépusculaires* et donc dans l'histoire de l'Harmonde, ce domaine est décrit dans le Livre IV en guise d'exemple de décor de campagne.

Les Urguemands

Histoire

À la mort d'Erkman XIX, le dernier empereur qui régna sur la Janrénie, Urguemand et les Provinces liturgiques, les Urguemands se livrèrent à de nombreuses batailles, plongeant ces contrées dans le chaos et le sang. Puis, au fil des années, les hommes aspirèrent à la paix et s'organisèrent à nouveau en domaines : les baronnies. Chaque bourg d'importance vit l'érection d'une cité ou d'une forteresse à laquelle les paysans des villages alentours se rallièrent. Les problèmes de frontières toujours vivaces dans les esprits conduisirent les seigneurs urguemands à livrer bataille jusqu'au jour où leurs terres furent menacées par la Janrénie. L'un des barons urguemands, par un fin stratagème, parvint pour la première fois depuis l'effondrement de l'empire d'Armgarde à réunir tous les seigneurs autour d'une même table pour discuter du tracé des frontières. Cette rencontre fut houleuse mais l'urgence de la situation leur permit de trouver un terrain d'entente en moins d'une semaine. Au terme de ces négociations, toutes les troupes urguemandes furent engagées derrière celui qui les avait réconciliées contre la menace janrénienne, Aimflede de Lorgol. Les Urguemands gagnèrent cette guerre. Depuis cette écrasante victoire, les barons urguemands choisis-

sent l'un des leurs pour représenter leurs intérêts auprès des autres souverains des Royaumes crépusculaires, le Premier Baron.

Diplomatie

De nos jours, les peuples de l'empire de Keshe ne lancent plus de raids éclairs sur les baronnies d'Urguemand. Les ambassadeurs des deux royaumes sont parvenus à s'entendre sur les taxes imposées aux caravanes keshites qui traversent Urguemand.

Depuis que les intrigues du Cryptogramme-magicien ont cessé de troubler la paix dans cette partie de l'Harmonde, les barons entretiennent toujours des rapports très tendus avec leurs voisins des Provinces liturgiques. Les tentatives d'invasion et d'occupation successives du royaume par les Liturges ont profondément ancré la haine dans le cœur des Urguemands.

Ils sont par contre devenus très amicaux avec les Janréniens depuis que les femmes de ce pays se sont imposées dans les structures de pouvoir de ce royaume frère. Bien qu'ils ne soient pas séduits par l'initiative janrénienne, les Urguemands apprécient la politique menée par les femmes de Janrénie. Ils ont, en conséquence, allégé les lourdes taxes qui pesaient sur les caravanes marchandes janrénniennes.

La République mercenaire n'est pas bien considérée par les Urguemands, qui ne comprennent pas ce pays de soldats qui peuvent aller défendre n'importe quelle contrée des Royaumes crépusculaires pour de l'argent. Pour les Urguemands, la terre natale est sacrée. On y naît, on y grandit. Elle est tout et elle seule mérite que l'on se batte pour elle. Cette différence de point de vue ne les empêche tout de même pas de négocier avec cette république, y compris avec des mercenaires lorsque la situation l'exige, contre les Liturges ou pour rejoindre les terres désolées des Cornes par exemple.

Une nuit dans Lorgol :
« Tu veux savoir ce qui a attiré un ogre comme moi ici ? Écoute-moi bien alors ; je suis venu à Lorgol pour m'enrichir. Je n'ai pas honte de le proclamer à la face de ceux que je rencontre. Comment est-ce que je procède ? C'est bien simple ! J'arpente les ruelles des Bas-Quartiers depuis maintenant sept jours et sept nuits, guettant les marchands imprudents ou les jeunes nobles qui sortent ivres des tavernes mal famées où tous recherchent l'aventure. L'aventure ? Eh bien, ils la trouvent sur leur chemin lorsqu'ils me rencontrent. Je suis le danger qu'ils rêvent d'affronter. Mais attention, je ne suis pas un assassin. Je ne me jette pas sur eux depuis un toit comme un vulgaire égorgeur. Non, je me dresse sur leur route de toute ma stature, prêt à leur fracasser le crâne avec mon poing. Souvent, lorsqu'ils en ont encore la force ou qu'ils ne l'ont pas oubliée dans la taverne, ils dégainent leur épée, et nous engageons le combat. Tu me trouves cruel ? Saches qu'une fois un de ces ivrognes a manqué de peu de me crever l'œil ! Crois-moi, les gars qui descendent dans ce quartier ne sont pas des tendres. Ma tâche n'est pas aisée. Cet argent, je le mérite. Je le gagne ! »



Les Urguemands sont plutôt de bons marins et s'aventurent parfois sur le littoral des Cornes pour y exploiter des denrées propres à cette région. Ces expéditions sont risquées mais assurent de confortables revenus aux barons qui les tentent.

Société

La noblesse

Urguemand est divisé en dix-sept baronnies dirigées par une noblesse d'arme. Depuis les guerres qui opposèrent les Urguemands aux Janréniens et aux Liturges à la fin de l'empire, ces familles se transmettent de père en fils, selon la loi urguemande, la charge des baronnies. Les barons confient à vie, en votant, la destinée du royaume à l'un d'entre eux chaque fois que son prédécesseur décède. L'homme nommé porte alors le titre de Premier Baron.

La chevalerie

Les barons urguemands gèrent leurs terres grâce à l'unique caste de guerriers montés à cheval du royaume : la chevalerie. Ces hommes administrent des domaines de petite taille, fragments de baronnie, au nom des barons selon la loi salique urguemande. Ils sont non seulement l'armée d'élite du royaume mais également tacticiens et conseillers politiques. La plupart sont les amis fidèles de leur suzerain.

Les lettrés

Urguemand a connu un développement des lettres considérables avec l'expansion de ses bourgs. La concentration des populations entre les murs des cités et le développement du commerce ont favorisé l'essor d'une langue écrite. Celle-ci contient un champ lexical juridique très précis pour gérer les affaires marchandes des baronnies. Ainsi, au fil des années, les métiers des lettres se sont imposés dans le paysage démographique du royaume : bibliothécaire, échevin, comptable, juge, etc.

Le Cryptogramme-magicien

Bien qu'ils représentent une catégorie à part – dans le sens où ils ne sont pas les vassaux des barons et du premier d'entre eux –, les Mages sont des éléments importants de la population urguemande. En effet, depuis l'élection d'Agone de Rochronde à la tête du royaume, le Cryptogramme-magicien s'est vu attribuer une place importante. Alors que les siècles passés avaient exclu les Mages de la politique des baronnies, Agone encouragea la réconciliation des barons avec la magie en favorisant l'implantation des écoles de magie et en permettant aux héritiers du royaume d'y apprendre les secrets des Danseurs.

La paysannerie

Les villages urguemands sont nombreux et leurs habitants assurent par leur travail dans les vallées et les prairies la subsistance des citadins, des chevaliers et des barons. Ces hommes et ces femmes n'ont aucun droit. Ils ne savent pour la plupart ni lire ni écrire et consacrent leur existence à la prospérité du royaume.

La maraude

Le passé sanglant d'Urguemand a inscrit dans la population du royaume une tradition de vol et de pillage. Les villes abritent des puissantes guildes de voleurs qui sont le véritable contre-pouvoir à l'autorité des marchands urguemands. Ces guildes sont protégées par bien des barons qui, sans elle, auraient perdu leur pouvoir au profit des usuriers urguemands depuis longtemps. Dans les campagnes la situation est différente. Lorsqu'ils ne sont pas tués par les escortes des caravanes marchandes, les pillards sont souvent traqués et repoussés en République mercenaire ou en Janrénie, ou même vendus comme esclaves aux tribus keshites.

Artisanat et commerce

Les Urguemands n'ont guère de produits à vendre aux autres royaumes. En effet, ils ne disposent pas de denrées particulières. Néanmoins, leur savoir-faire dans la confection des armes n'est plus à démontrer. Les guerres successives qui agitèrent Urguemand leur ont permis d'acquérir des techniques que la République mercenaire notamment apprécie à juste titre.

Le royaume est également reconnu pour le goût des barons citadins pour les arts. En effet, les cités urguemandes riches en œuvres colossales réalisées par les Harmonistes de la Flamboyance ont transmis l'amour des arts à leurs barons.

Urguemand est le passage obligé des caravanes keshites et modéhennes, qui assurent l'intégralité du commerce Nord-Sud du continent. Les uns vendent leurs soieries et leurs pierres précieuses dans la Marche modéhenne alors que les autres apportent bois et vivres jusque dans les Communes princières. Non seulement les Urguemands profitent de ces échanges mais ils furent les premiers à développer un système de taxe douanière qui permit aux royaumes de ne jamais avoir de problèmes de trésorerie. Ce dispositif douanier fut l'enjeu de bien des guerres entre ces nations.

Les Vestiges de la Flamboyance des cités urguemandes attirent les Danseurs et par là même de nombreuses fraternités de Petits Chasseurs qui les vendent aux Mages des royaumes alentours. Les compétences des lettrés ne sont plus à démontrer dans le commerce. Leurs talents et leur connaissance des langues sont bien souvent utilisés par tous les négociants du continent.

Enchantement de la région

Les Mille Tours

Au nord de la capitale urguemande, Lorgol, se dresse un authentique Vestige de la Flamboyance qui domine les toits de la cité : les Mille Tours. Ces constructions sont solidaires et constituent le socle de Lorgol. De nuit, les meurtrières et les vitraux des fenêtres de ces tours s'illuminent, les auréolant de mystère.

Certains prétendent qu'il s'agit d'une Œuvre d'un Harmoniste désireux de flatter Cysèle. La Muse, jalouse de la création de ces Mille Tours, aurait privé l'Harmoniste de son corps, le condamnant à errer sans fin dans les corridors et les salles souterraines avec leurs murs épais pour seule enveloppe.

Le Souffre-Jour

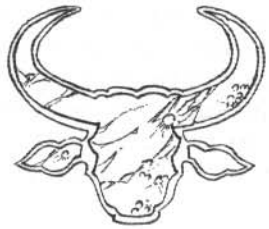
Ce collège était fondé sous un gigantesque arbre implanté au bout d'un bras de sable défiant la mer. Protégé par la magie des saisonins des regards indiscrets, l'endroit accueillait de nombreux professeurs et leurs disciples. Les enseignants de ce mystérieux collège étaient tous atteints de maux incurables et magiques que seul l'arbre sombre pouvait enrayer. Leurs écoles façonnaient le corps et l'esprit de jeunes gens que les Psycholunes, les maîtres absolus du lieu, destinaient à la carrière d'éminence grise. À leur sortie du collège, ils rejoignaient un baron – pas seulement urguemand – et le secondaient dans sa tâche. Ce faisant, ils apprenaient les secrets du domaine et des familles qui le dirigeaient, et les rapportaient aux Psycholunes.

Les éminences grises du Souffre-Jour constituaient donc une fraternité dangereuse. Ils pouvaient se repérer mutuellement grâce à l'empreinte que laissait leur séjour au collège dans leurs chairs : leurs cheveux devenaient blancs et leur peau prenait la couleur de la cendre. Peu de temps avant que les intrigues de certains Mages hérétiques ne provoquent la dernière guerre entre la Janrénie et Urguemand, Agone de Rochronde détruisit le collège et emporta le secret du Souffre-Jour avec lui. Il en usa pour créer l'arbre de Lorgol lorsqu'il fit de la cité portuaire la capitale d'Urguemand.

LA FRATERNITÉ PRÉCEPTORALE

Préceptorale est une fraternité puissante regroupant des itinérants qui suivent une sévère doctrine, initiée par des lettrés des Provinces liturgiques, et qui enseignent l'écriture à la paysannerie, espérant par là même la sortir de sa soumission aveugle aux barons et de la médiocrité. Leurs valeurs sont celles de l'honneur. Seuls les esprits forts qui ont la volonté d'endurer les épreuves préceptorales – vexations, privations et remises en cause quotidiennes – sont autorisés par les échevins de la fraternité à enseigner les secrets des alphabets aux pauvres des cités et aux paysans des campagnes.

Les itinérants obéissent à un code moral constitué de Devoirs qui leur dicte leur conduite. Ainsi, ils n'ont pas le droit de céder à la colère et encore moins de commettre des crimes de sang. Ils ne peuvent évidemment pas se consacrer à la maraude – pillage, vol à la tire, cambriolage, etc. – et doivent endurer une rude discipline pour libérer leur âme de ces mauvais instincts s'ils ont eu un passé agité.



La Janrénie

Géographie

Relief

Gigantesque vallée cernée de colossaux massifs montagneux aux verts pâturages, la Janrénie est une terre riche pour les cultures. Le paysage vallonné est vert et monotone. Alors que le nord du pays est délimité par la mer des Justes et que la frontière avec la Province liturgique est le fleuve Tanis, la Janrénie est sur tous les autres fronts prisonnière de chaînes de montagnes. Au sud-ouest, les cols qui serpentent au cœur des monts d'Ocrelune sont les véritables portes d'Urguemand. Au sud, le pays est fermé par les sommets des monts Drakoniens qui masquent le soleil levant, plongeant chaque matin le pays dans une aube sombre. À l'est, les monts Tariander séparent la Janrénie des Communes princières et de Lyphane.

Climat

Les étés janréniens sont rarement chauds. En effet, les puissantes bourrasques venues de la mer s'engouffrent dans la plaine toute l'année et la rafraîchissent. Pour les mêmes raisons, l'automne et le printemps ne sont pas comme ailleurs des demi-saisons mais bien des quasi-hivers, où les températures n'excèdent que trop rarement au goût des Janréniens les 15°. En hiver, la neige qui mouchette le ciel de Janrénie ne reste guère longtemps sous forme de flocons. La neige gèle et la vallée se couvre d'un tenace manteau de givre qui la maintient aux environs de -10°.

Faune et flore

La vallée de Janrénie possède une faune assez pauvre. On y rencontre bien quelques lapins mais jamais de lièvres, des chiens mais rarement des loups. Par contre, les montagnes qui la ceignent sont le paradis des ours, des loups et des rapaces.

Le drakaigle : ce rapace est le seul oiseau à pouvoir franchir les monts Drakoniens. Son bec et ses serres recouverts d'écailles dures comme de la pierre font de lui un prédateur de toute vie dans les montagnes, y compris de l'homme.

Les louveaux : ces animaux semblables à de gros loups sont bien plus forts et résistants que les loups normaux. Ils peuvent être montés par des humanoïdes ou des humains pour les plus impressionnants. Les louveaux se déplacent par meute de trois à cinq individus.

Les paysans janréniens doivent protéger leurs champs de toutes sortes de parasites végétaux venant de Lyphane qui pullulent dans la région. Les régions montagnardes sont le refuge de nombreuses variétés de fleurs de toutes couleurs.

L'arciel : cette petite fleur possède des feuilles de couleurs différentes, et un pétale pour chacune des couleurs de l'arc-en-ciel. Ces pétales se replient sur le cœur de l'arciel à la tombée de la nuit.

L'aiguillard : ce sapin possède des épines longues et fermes qui sont aujourd'hui utilisées dans de nombreux artisanats – couture et horlogerie par exemple – ainsi qu'en chirurgie. Elles servent également de projectiles dans des sarbacanes.

Cités et bourgs d'importance

La Janrénie n'accueille que cinq cités dignes de ce nom au cœur de la vallée : Lorum, Péloran, Mortencre, Jorline et Ranne.

Ranne

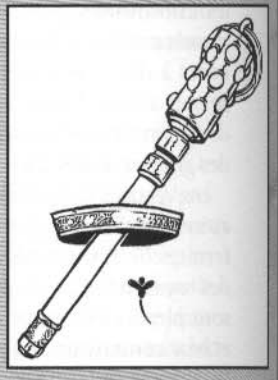
Capitale de la Janrénie, Ranne est l'une des plus grandes villes de tous les Royaumes crépusculaires. Symbole du savoir-faire militaire janrénien, elle domine la vallée de ses remparts colossaux, de ses barbacanes et de ses tours métalliques qui reflètent les rayons aveuglants du soleil sur plusieurs lieux. Cette architecture militaire lui a valu un surnom : l'Imprenable. Aujourd'hui encore les murs d'enceinte accueillent d'ingénieux mécanismes militaires.

Lorum

Cet important port fut construit à l'embouchure de Tanis, le fleuve qui sépare la Janrénie de la Province liturgique. De tout temps, sa position privilégiée permit aux Janréniens de contrôler le fleuve frontière qui se jette dans la mer et donc de se protéger des invasions liturgiques et des rares raids des Lyphaniens.

Les galions de la marine janrénienne sont les maîtres incontestés de la mer Scintillante.

LA JANRÉNIE



Gouvernement
Monarchie constitutionnelle
Langue
Le janrénien
Population
Humains 60 %, méduses 15 %, fées noires 10 %, ogres 5 %, géants 5 %, minotaures 5 %
Démons : peu communs ; Danseurs : communs
Capitale
Ranne
Monnaie
Le sou (soit 1 pièce d'or)
Ressources naturelles
Bétail, céréales et féculents.

Mortencre

Cette ville dépourvue de remparts ou de fortifications fut construite sur une éminence rocheuse au bord d'une faille béante au sein de laquelle reposent les eaux épaisses et sombres d'une série de lacs souterrains et de grottes inondées.



Péloran

Cité construite à la croisée des chemins, Péloran est le nœud des principaux axes de circulation du royaume. Au fil des années, le campement est devenu un village puis une véritable ville aux multiples quartiers en anneaux. Alors que les Janréniennes réorganisent les baraquements militaires, cette cité est désormais le lazaret du pays, où des mortels de tous les Royaumes crépusculaires viennent se faire soigner.

Une fois derrière les épais remparts de roches noires, le voyageur peut relier Urguemand ou la Janrénie ou la Province liturgique afin d'accueillir les blessés des guerres qui secouent leur histoire.

Le Repaire montagnard

C'est dans les contreforts rocheux des monts Drakoniens que les Montagnards, des chevaliers anti-Loge, se sont réfugiés pour préparer la reconquête de la Janrénie. Ils ne sont qu'une quinzaine accompagnés de quelques soldats et paysans qui assurent leur sécurité et leur subsistance. Avec l'aide des pillards et des drakoniens, ils lancent parfois des raids sur les villages des Communes princières. Leurs assauts empêchent également la Janrénie de s'approvisionner comme elle le voudrait en Lyphane.

Les Janréniens

Histoire

À la fin de la guerre conduite par le généralissime Amrod en terre urguemande, les femmes des villes et villages janréniens pleurèrent toutes leurs fils et leurs maris qui ne revinrent pas de cette guerre absurde. L'une d'elle, Hélyse, convainquit les autres femmes de son quartier, qui elles-mêmes convainquirent les autres femmes de la capitale, de s'insurger contre le pouvoir militaire de ce pays. En quelques jours, la Janrénie affaiblie par les contre-offensives urguemandes fut aux mains de ces femmes qui posèrent les principes fondamentaux de la Constitution janrénienne. Ce fut ce que les historiens des Royaumes crépusculaires appelèrent la Révolte des Femmes.

Désormais, chaque village, fût-il un véritable bourg ou même la capitale, serait dirigé par une femme ou par un homme secondé d'une femme. Ces femmes se nomment les maires. Elles participent activement aux décisions politiques et se réunissent à l'échelle nationale en une assemblée, la Loge. Cette chambre de contre-pouvoir peut proclamer la neutralité de la Janrénie ou retirer les intérêts de la nation d'une guerre sur un simple vote. Elle est dirigée par la Première Ministre élue au suffrage direct par les siennes.

Diplomatie

Depuis que la Loge existe, la Janrénie a tenté de passer des accords de paix avec tous les autres Royaumes crépusculaires.

La Janrénie est parvenue à obtenir le soutien de son ancien ennemi, Urguemand, et la Loge ne désespère pas de voir ce royaume suivre son chemin en imposant un Premier Baron femme un jour ou l'autre. Elle utilise pour ce faire la sœur de Janren et Urguemand dans son discours.

Depuis la Révolte des Femmes, la Province liturgique est considérée comme l'ennemi principal de la politique menée par la Loge. Bien que les Janréniennes entretiennent des relations diplomatiques avec ce pays, il s'agit pour les diplomates d'éviter la guerre à tout prix.

Les relations avec les Communes princières n'ont jamais été aussi bonnes. Depuis que les femmes gouvernent, le commerce a pu reprendre avec ce royaume sur de solides bases amicales. La Janrénie et les Princes des communes ont de plus un ennemi commun : l'Enclave boucanière. Les deux royaumes luttent en effet ensemble contre les agressions par voie de terre de ces pillards.

Bien qu'elles n'aient remporté aucun succès avec des contrées lointaines comme Lyphane, la Marche modéhenne ou les Terres veuves, elles ont su attirer l'attention des fées noires de tous les royaumes. Désormais, les Anciennes de ce Décan se réfugient bien souvent en Janrénie pour bénéficier de la protection de la Loge.

Société

La noblesse

Le roi de Janrénie est le descendant direct de Janren, l'un des fils d'Erkman XIX. Cette filiation est reconnue par l'ensemble des Janréniens qui voient en lui un symbole vivant. Le roi dirige le pays grâce à une assemblée composée de riches marchands et propriétaires terriens que lui ou ses ancêtres ont anoblis pour un nombre fini de générations. Au terme d'une noble filiation, le roi peut reconduire le titre pour une durée identique. Cette reconduction a généralement lieu contre une somme en or en sous sonnants et trébuchants, versée au Trésor de la Couronne. Cette assemblée est dirigée par la Première Ministre.

Les guerriers

La Janrénie s'est constituée comme ses États voisins grâce à la force de ses soldats et au sang que ses

guerriers ont répandu sur le sol du continent. Alors qu'il y a quelques années encore, les guerriers du royaume étaient entretenus par le Trésor, la Révolte des Femmes bouleversa les habitudes et les priva de tous leurs privilèges.

Contrairement aux premières années de la Janrénie, il n'est plus aujourd'hui possible d'accéder à la noblesse. Il existe toutefois quelques familles où les hommes sont soldats de père en fils dans l'entourage du roi.

« Je me dresse fièrement face à Hurlemont, et mon coutelas ~ un vrai glaive pour ma taille ~ bat sur mes maigres jambes alors que mes fines ailes sont prises au vent par les bourrasques qui hantent les sommets brumeux. Tandis que le jour disparaît derrière moi, colorant le ciel de jaune, de rouge et d'orangé, je contemple les monts Drakoniens à l'affût de la moindre ombre suspecte. Des jours et des nuits qu'avec mes compagnons nous recherchons les Montagnards. Nous sommes descendus dans des failles si profondes que nous n'entendions plus le vent hurler au-dessus de nos têtes. Nous avons arpenté les cols, traversé les pâturages et même tué quelques Automnins. Et rien... Nous n'avons rien trouvé. Pas un chevalier, ni même sa monture ! Mais nous allons chercher encore. Pour la gloire de la Loge ! Oui, nous referons le trajet parcouru parce que nous sommes les derniers guerriers du royaume. Nous sommes les Pacifistes. Celles qui se battent contre ceux qui veulent la guerre, ceux qui se réjouissent de nos malheurs, ceux que nous avons élevés loin des batailles. Nous nous battons contre les Janréniens qui veulent la guerre. Nous sommes des femmes mais nous luttons d'égale à égale. La guerre contre la guerre... Pour que triomphe la paix. »



La Marine

Les marins de Janrénie sont les plus aguerris de toutes les populations du littoral de la mer Scintillante. Ils construisent et dirigent de fantastiques galions aux quatre coins du continent. Bien que les marins soient assez peu considérés en Janrénie – ils ne valent guère mieux qu'un paysan ou qu'un apprenti dans une fabrique de la capitale –, ils sont reconnus par leurs pairs sur tout le continent.

Par le passé, certains navires de la flotte janrénienne pouvaient déplacer des machines de guerre et les faire participer à des sièges depuis la mer.

Les Montagnards

Les Janréniens experts dans l'art de la guerre se sont rassemblés dans les monts Drakoniens où, avec le concours de certains saisonins et de pillards de l'Enclave boucanière, ils se préparent à donner l'assaut à leur propre pays. Ils espèrent ainsi contraindre les Janréniennes à la guerre et donc à ce qu'ils jugent être l'héritage de la Janrénie, leurs traditions.

Le peuple

La Janrénie vit des ressources de sa terre fertile et préservée des guerres successives qui enflammèrent les Royaumes crépusculaires. Ainsi, la population essentiellement rurale vit de ses cultures et de ses nombreux élevages.

Qu'il soit citadin ou rural, le Janrénien commande chez lui. La Révolte des Femmes n'a pas en effet institué un matriarcat mais bien une monarchie constitutionnelle reposant sur une idéologie pacifique. Les hommes sont toujours plus forts et plus résistants que les femmes et exercent donc les travaux les plus difficiles : travail des champs, artisanat du métal, érection de bâtiments, etc.

Le Cryptogramme-magicien

La Loge, dès sa constitution, a pris une décision catégorique à l'égard des Mages et pas seulement contre les Obscurantistes qui avaient abusé Amrod, le dernier des généralissimes de Janrénie. Ils choisirent en effet d'interdire aux trois ordres du Cryptogramme-magicien d'implanter leurs écoles de magie. Bien que le roi et la plupart des nobles janréniens aient des Mages à leur service, ces derniers vivent clandestinement dans des lieux secrets connus d'eux seuls.

Artisanat et commerce

Après la guerre menée contre Urguemand et la Province liturgique, les Janréniens ont développé l'orfèvrerie. Ils confectionnent désormais des horloges précises mais également des mécanismes ingénieux pour les plus riches et les plus puissants des Royaumes crépusculaires, les Princes des Communes princières. La liqueur que les Janréniens extraient de Mortencre ne peut être bue. Par contre, elle s'enflamme au contact d'une torche et possède des vertus prisées par les échevins. Ces derniers l'utilisent pour confectionner des reliures épaisses et très résistantes à l'eau ainsi que pour tracer des enluminures hors du commun. Les galions fabriqués en Janrénie sont célèbres dans tous les Royaumes crépusculaires. Nombre de nations souhaitent en acquérir. Pour le moment, la Loge ne semble pas décidée à vendre ces armes flottantes.

LES SŒURS DE TANI

Ces femmes – janréniennes pour la plupart – tentent de porter les idéaux qui animèrent la Révolte des Femmes en Janrénie. Leurs longues diatribes condamnent les hommes – surtout les soldats – qui, croient-elles, ne vivent que dans l'attente du bruit et de la fureur des batailles. Elles vont de ville en ville, de royaume en royaume, pour convaincre les mères et les filles qui perdront peut-être un jour un fils ou un mari qu'elles peuvent décider pour leur conjoint et que, si elles s'unissent, elles pourront fonder sur le continent un empire comme jamais l'Harmonde n'en a connu auparavant. Elles acceptent également des hommes qui refusent de se battre. Ils sont montrés en exemple aux populations qu'elles visitent.

Les Janréniens vendent du bétail à leurs voisins. Ils négocient également de la viande et des fruits séchés ainsi que des légumes et des agrumes. Les monts Drakoniens sont riches en métaux et en minerais et les Janréniens ont su

exploiter cette richesse en creusant des mines profondes dans ces montagnes. Alors que pendant des années, à l'instar d'Urguemand, leurs métaux servaient à la confection d'armes pour livrer bataille, ils sont désormais bien plus souvent utilisés par des orfèvres quand ils ne sont pas revendus bruts aux Urguemands et aux citoyens des Communes princières. Les aiguilles des aiguillards sont également une ressource prisée par les contre-assassins de la République mercenaire et les maraudeurs de tous les Royaumes crépusculaires.

Enchantement de la région

Hurlemont

Hurlemont est le pic le plus élevé des monts Drakoniens. Mais il n'est pas seulement connu pour sa taille ; Hurlemont est un véritable mystère. Au lever et au coucher du jour, alors que les monts alentours enveloppent la base du pic d'ombres sinistres, une plainte lancinante se propage dans les cols et les failles de la montagne. La rumeur prétend que ceux qui entendent les monts Drakoniens hurler perdent la raison.

De tout temps, les Mages et les Harmonistes se sont rendus dans cette partie du massif pour tenter de percer le secret de ce hurlement. Leurs quêtes furent vaines car aujourd'hui encore des mortels disparaissent dans ces sommets.

Les vieux qui vivent dans ces montagnes mettent en garde les voyageurs imprudents et parfois leur racontent une ancienne légende de la Flamboyance. La plainte serait l'écho du cri que laissa échapper Stance lorsqu'elle voulut donner à l'Harmonde un son pour la souffrance.

Lumancil

C'était le nom que donnaient les mortels à la mer Scintillante des siècles avant que les Danseurs n'apparaissent à la surface de l'Harmonde. Si l'on en croit les contes saisonins, alors que les héros des légendes marchaient parmi les mortels, le lac abritait une île où se dressait un palais enchanteur. Il n'avait guère de consistance. Il était enveloppé de voiles de lumières colorées et semblait flotter à quelques coudées au-dessus du sol.

Une fois par an, une rumeur se répand dans la vallée janrénienne. Quelqu'un prétend avoir vu Lumancil et son palais chamarré. Et pourtant à chaque fois, lorsque l'on vient interroger le témoin, celui-ci a mystérieusement disparu.

La Province liturgique

Géographie

Relief

La Province liturgique possède un littoral étendu sur la mer Scintillante composé de vastes plages de sable qui s'étalent à perte de vue sur la côte. À l'est, la Province liturgique est séparée de la Janrénie par le fleuve Tanis et la mer Scintillante alors qu'au sud, ce sont de troubles marécages et de sinistres bosquets qui la séparent d'Urguemand. Le flanc ouest du pays n'est doté d'aucune frontière naturelle. Les Liturges ont érigé entre eux et les monstres qui hantent les Cornes un rempart de trente mètres de large et dix mètres de haut, le Mur de la Foi.

Le cœur du pays est essentiellement constitué de vallées fertiles au centre, de collines boisées à l'est et au nord ainsi que de marécages putrides au sud.

Climat

Dans cette région du continent, les hivers sont longs et rigoureux (-10°). Le Nord est en proie au givre alors que les forêts du Centre et les marais du Sud revêtent un épais manteau de neige. Le printemps et l'automne sont froids et pluvieux ; le printemps favorise les averses à répétition tandis que l'automne subit un incessant crachin. L'été, le soleil haut dans le ciel réchauffe la nature sans l'étouffer grâce au vent de la mer Scintillante au nord. En effet, d'incessantes rafales s'engouffrent dans les plaines et rendent ainsi la chaleur supportable.

Faune et flore

Les terres de la Province liturgique sont habitées par des espèces fabuleuses venues des Cornes. Elles s'aventurèrent dans le pays avant d'y être enfermées par la construction du Mur de la Foi.

Les faucons cornés : ce sont des faucons rares au plumage argenté dont la tête est surmontée d'une petite corne cristalline. Il est très difficile, même après un dressage, de prévoir les réactions de l'animal. Ces faucons vivent en compagnie des licornes dans les profondes et mystérieuses forêts du royaume.

Les canores : ce sont de gros chiens au pelage ocre dont l'odorat est atrophié et l'ouïe surdéveloppée. Lorsqu'ils hurlent sous la lune, on croit aisément qu'ils chantent. Cette « mélodie » trompe les oiseaux nocturnes et permet donc aux canores de les saisir au vol. Ces chiens sont utilisés par les Liturges pour garder leurs campements.

La flore de la Province liturgique est semblable à celle de la Janrénie. Les forêts ont leurs lots de loups, de sangliers et de lièvres. Les plaines fertiles sont cultivées par les Liturges. Là où le regard n'embrasse pas des plantations et des épis de blé, il croise des élevages de bovins et de chevaux.

Cités et bourgs d'importance

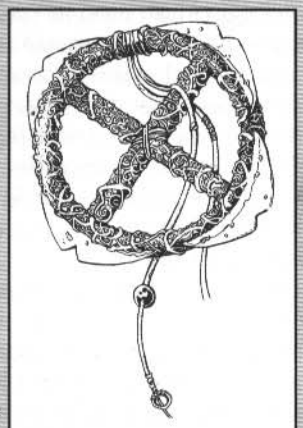
Les Liturges vivent pour la plupart rassemblés dans de gigantesques cités. Elles sont au nombre de trois : Neuvêne, Liturgia et Ville-Tanis. Mais ce ne sont pourtant pas les seules villes qui furent érigées sur le sol de la Province liturgique. Il existe en effet deux autres cités indépendantes des autorités liturgiques : Abyme et Ronde-Cité.

Neuvêne

Construite sur une imposante colline au cœur de

LA JANRÉNIE

Gouvernement
Théocratie
Langue
La langue sacrée
Population
Humains 98 %,
morganes 1 %,
autres saisonins 1 %
Démons : rares ;
Danseurs : peu communs
Capitale
Neuvêne
Monnaie
Le sou (soit 1 pièce d'or)
Ressources naturelles
À peu prêt toutes ; le royaume parvient à vivre en autarcie.



la Province liturgique, la capitale du royaume doit son nom et son architecture à l'homme qui se battit pour l'indépendance du royaume quelques décennies auparavant : saint Neuvêne. En effet, tout dans cette cité évoque Neuvêne et son œuvre posthume : la Liturgie. Les fenêtres des maisons sont fermées par des vitraux, les toitures sont dominées par des croix, chaque quartier possède sa chapelle ou sa place où trône une statue du saint. Neuvêne est un mémorial vivant, une cathédrale à ciel ouvert où chaque quartier est une chapelle, chaque demeure une alcôve.

Liturgia

Construite à l'extrémité de la péninsule septentrionale du royaume, cette cité a été pensée par plusieurs générations d'architectes et de maçons pour devenir le symbole de la Liturgie dans tout l'Harmonde. Contrairement à Neuvêne, que les Liturges considèrent comme trop chaotique, Liturgia se construit année après année en respectant des contraintes architecturales exceptionnelles. Lorsqu'elle sera terminée, cette ville sera un blason de la Province liturgique pour le ciel et les étoiles ; elle aura en effet la forme d'une gigantesque croix de Neuvêne d'où s'élèveront les tours les plus hautes du continent. De plus, les Liturges mettent un point d'honneur à doter la cité de tous les aménagements citadins imaginables. Ainsi, Liturgia devrait posséder des égouts et des canalisations d'eau potable.

Ronde-Cité

Célèbre pour l'unique temple liturgique jamais construit par des étrangers en Province liturgique, l'église d'Artois trône au cœur de la Cité aux Sept Ports. Les Liturges s'enorgueillissent des monstrueuses cloches qu'elle abrite et qui, selon eux, peuvent être entendues jusqu'au cœur des Cornes.

Sinon, cette cité abrite une garnison en alerte toute l'année ainsi qu'une flotte importante qui dispute la suprématie des mers Échancrées aux Urguemands.

Abyme

Cette cité accueille les invocateurs et les Advocatus Diaboli ; elle est donc le repaire des Démons des Abysses que les Conjurateurs font surgir des ombres. C'est pourquoi elle a été abandonnée par les Premiers Liturges aux forces abyssales qui les terrifient tant. Elle est présentée en pages 65-66.

Les Liturges

Histoire

L'histoire de la Province liturgique commence avec l'assassinat de Neuvêne par l'un de ses frères. Dès lors, la population s'embrase et fait de son chef un martyr. Les chevaliers qui secondaient Neuvêne dans les guerres fratricides depuis des années brandirent les mémoires de leur chef qui révélèrent à tous que leur suzerain était doté d'étranges pouvoirs magiques. Un songe lui avait montré son destin ainsi que le soulèvement de son peuple. Les chevaliers, galvanisés par ces révélations, firent du martyr un saint homme. Ils mirent en branle tout le pays pour que le peuple érige des temples à la mémoire de saint Neuvêne, animé par les convictions des chevaliers du royaume : si le peuple n'oubliait pas Neuvêne et le crime odieux dont il fut la victime, le saint homme – où qu'il soit dans la mort – ne les oublierait pas.

En quelques années, le paysage urbain changea. Pendant que le peuple construisait des églises, les chevaliers rédigèrent le Livre saint qui contenait la vie de Neuvêne et le futur de leur société. Au terme de ces travaux, le premier des Premiers Liturges fut choisi et le royaume rebaptisé Province liturgique.

Diplomatie

De nos jours les relations diplomatiques de la Province liturgique sont à l'inverse de celles des autres Royaumes crépusculaires. Les Liturges n'ont que très peu de rapports avec leurs voisins, les Urguemands et les Janréniens. Leurs navires d'un blanc immaculé sont hostiles à tout échange commercial avec la Janrénie et les royaumes qui la soutiennent. Comme toutes les puissances, la Province liturgique est conciliante avec la République mercenaire.

Les Liturges ne désirent que deux choses : annexer les royaumes frontaliers pour

créer un nouvel empire sous la bannière de la Liturgie et convaincre tous les peuples crépusculaires que saint Neuvêne était le messie de l'Harmonde. Les Liturges envoient rarement dans les Royaumes crépusculaires des ambassadeurs ou des diplomates, à moins bien sûr qu'une situation dramatique ne l'impose – un incident diplomatique, une guerre, un mariage entre personnalités du continent. De ce fait, ils ont assez mauvaise réputation et leurs émissaires ne sont jamais bien accueillis. Par contre, le Premier Liturge veille à ce qu'il y ait un représentant du culte de saint Neuvêne dans chaque royaume afin que tous les fidèles du saint homme aient un lieu pour prier et une terre d'asile en cas de conflit. Il en va de même pour la terrible Inquisition. Chaque royaume possède à son insu des agents de l'Inquisition, véritables espions à la solde de la Liturgie, sur son territoire.

L'idéologie de ce royaume provoque également l'antipathie des saisonins qui évitent la Province liturgique comme la peste bien que de nombreuses morganes pratiquant la Conjuration soient accueillies sur ces terres.

« Je viens des Abysses, des sombres entrailles de l'Harmonde. Je suis minotaure et je peux te dire que les Liturges ont raison. Crois-moi, le monde souterrain renferme des horreurs capables des pires crimes. J'ai vu ces Démons et leurs maîtres, les Hauts-Diables, et je t'assure qu'ils sont rusés. Ceux qui les invoquent croient pouvoir les maîtriser... Les fous. Crois-moi, nul ne peut rien contre eux. Rien ne peut les faire faillir. Non, rien... A part le feu. Le feu des brasiers de l'Inquisition. C'est pour ça que moi, minotaure, enfant des Saisons, je me suis converti à la Liturgie. Tu peux nous accuser de fanatisme, croire que nous ne pensons qu'à envahir le monde. Mais, crois-moi, nous seuls pouvons lutter contre la menace qu'ils font planer sur l'Harmonde. »



Société

Le peuple

Tous les habitants de la Province liturgique appartiennent à l'une ou l'autre de ces catégories : les Liturges et les étrangers. Les premiers peuvent être amenés à combattre les seconds pour protéger la Liturgie et leurs terres. Pour ce, qu'il soit natif ou qu'il ait été naturalisé, un habitant du royaume doit consacrer trois années de sa vie à la Sainte Armée liturgique.

Les Chapelains

Ce sont des troupes peu expérimentées constituées pour la plupart de Liturges en train d'accomplir leur service militaire ou bien ayant moins de cinq années d'incorporation sous la bannière de saint Neuvêne. Ils ne sont pas autorisés à célébrer les messes et les rites de la Liturgie, bien qu'en temps de guerre ils puissent administrer l'extrême-onction liturgique à un mourant.

Dès qu'un Liturge a plus de trois années de service militaire à son actif, il appartient corps et âme à la Sainte Armée et bénéficie d'avantages importants : logé par la Province, solde conséquente, etc.

La noblesse liturgique

Certains Liturges s'étant acquittés de plus de cinq années de service militaire sont autorisés à monter à cheval. Ces prêtres-soldats, les Vicaires, peuvent célébrer des messes en toute circonstance et leur parole est l'honneur de la Liturgie. Ils peuvent donc rendre la justice. Les Vicaires constituent l'équivalent de la Chevalerie urguemande.

Les Vicaires rendent compte devant les Archevêques qui sont la véritable noblesse liturgique. Ces derniers possèdent des terres et des biens dans le royaume ou dans les Cornes, et parfois des responsabilités à l'étranger – bien que ce soit beaucoup plus rare.

Les Primats et le Premier Liturge

Il n'existe que deux moyens de parvenir aux plus hautes responsabilités de la Province liturgique. Les Primats sont soit des guerriers ou des stratèges s'étant démarqués dans une situation de combat, soit des citoyens dont la ferveur en la Liturgie est connue de tous. Quoi qu'il en soit, il faut avoir attiré l'attention d'un Primat, sans courroucer les autres, pour être choisi. Chaque Primat se voit confier une responsabilité ministérielle à vie lors de sa nomination. Lorsque le Premier Liturge, qui incarne la volonté de saint Neuvêne, vient à mourir, les Primats choisissent l'un des leurs pour lui succéder.

Les Inquisiteurs

Lorsqu'un mortel enfreint la Liturgie, sur le sol de la Province liturgique ou en territoire occupé en temps de guerre, il encourt le courroux purificateur de l'Inquisition. Les Inquisiteurs brûlent sur des bûchers les blasphémateurs car, d'après les Saintes Écritures de la Liturgie, seules les flammes peuvent nettoyer une âme souillée. C'est une conséquence d'autres psaumes expliquant aux Liturges que le feu ainsi que la lumière et la chaleur qu'il dispense est l'unique moyen efficace de lutter contre les Démons des Abysses, en dissipant les ombres dont ils surgissent. De ce fait, les Conjurateurs ne sont que du gibier pour les Inquisiteurs de la Liturgie.

Le Cryptogramme-magicien

Malgré une controverse soulevée par un défunt Primat aux affaires magiques sur l'existence d'une Âme au cœur des Danseurs, les Mages sont convenablement traités par les Liturges à condition bien sûr qu'ils ne manifestent aucun penchant pour l'hérésie. Les Éclipsistes sont particulièrement appréciés des autorités liturgiques pour l'aide qu'ils fournissent aux cérémonies et lors des rites du culte. Les Jornistes, qui ont toujours eu un discours clair à l'égard des Démons, savent que la Province liturgique leur fournira toujours protection et asile. Sauf exception décrétée par un Primat ou le Premier Liturge, les Obscurantistes subissent le même sort que les Conjurateurs.

Artisanat et commerce

Depuis des années, la Province liturgique concentre ses efforts sur la construction de frégates rapides afin de contester la domination jan-

rénienne sur la mer Scintillante. Les Liturges n'y sont pas parvenus mais leurs navires séduisent bien des nations.

Les artisans du royaume ont également su exploiter les grandes étendues sablonneuses de leur littoral en fabriquant du verre et en développant le métier de souffleur de verre. Les objets qu'ils confectionnent avec cette matière sont célèbres dans tous les Royaumes crépusculaires depuis des siècles, notamment pour les Œuvres d'Art ancien réalisées dans cette matière.

La Province liturgique est dans une situation délicate quant aux marchandises qu'elle peut exporter. En effet, la mer Scintillante est sous le contrôle de la Janrénie, les marais septentrionaux sont bien souvent disputés à leurs frères ennemis, les Urguemands, et les habitants des Cornes sont beaucoup trop hostiles pour qu'un quelconque royaume tente le moindre échange avec eux.

Néanmoins, la République mercenaire et certaines flottilles de l'Enclave boucanière achètent régulièrement un nombre important de frégates aux Liturges. Ces navires leur permettent de déplacer leurs troupes dans n'importe quel royaume en très peu de temps afin de répondre au mieux à la demande de certaines nations.

La Province liturgique possède heureusement suffisamment de ressources naturelles pour vivre en quasi-autarcie. La seule conséquence néfaste de cet isolement politique est la difficulté qu'éprouvent les Liturges à récupérer leur retard scientifique – qu'ils ne peuvent éviter compte tenu des efforts de certaines nations « ennemies » – sur les savoirs développés par les autres Royaumes crépusculaires.

Enchantement de la région

Le Martyrium

La caserne des inquiétants Défroqués est dissimulée par la magie des Danseurs aux yeux des mortels. Nul ne sait où ils se trouvent et nul n'a la moindre piste sur les sentiers à suivre pour rejoindre le Martyrium, mais tous le craignent. Les allures les plus sinistres lui sont prêtées et les histoires qui circulent à son sujet parlent de Démons torturés, d'êtres humains difformes et de saisonins sacrifiés dans de terribles cérémonies. Les Primats qui nient son existence encouragent pourtant les rumeurs.

Le Mur de la Foi

Ce rempart défend la Province liturgique des monstres des Cornes. Bien que sa face externe n'ait rien d'un monument mais bien l'apparence d'un robuste rempart, la face interne du Mur de la Foi présente l'architecture d'une cathédrale aux proportions démesurées, s'étalant sur tout le front ouest du royaume. Les Liturges prennent souvent le temps de la contempler car elle recèle de multiples détails invisibles aux premiers regards : statues, graffitis, inscriptions tirées de la Liturgie, pièces métalliques finement ciselées fixées entre les pierres, etc.

LES DÉFROQUÉS

Que les habitants des Royaumes crépusculaires croient ou non en l'existence des Défroqués, ceux-ci leur inspirent une terreur sourde. Lors de la dernière croisade livrée en terre urguemande, dans la baronnie de Rochronde, les habitants des Royaumes crépusculaires ont appris l'existence d'une unité d'élite qui chevauche des licornes à la corne tranchée. Ce que tous ignorent, c'est qu'il s'agit d'une troupe obéissant au Premier Liturge et rien qu'à lui : les Défroqués. Ces moines assassins sont des malheureux sauvés des flammes par des Mages sur l'ordre du Premier Liturge. À la sortie de leur temple, le Martyrium, ils n'ont plus apparence humaine. Ceux qui prétendent les avoir affrontés décrivent des êtres assoiffés de sang et de chair au corps boursouflé et cramoisi.

L'intérieur n'en est pas moins impressionnant. Les architectes et les Jornistes de la Liturgie ont pu capter la lumière de l'aube et la maintenir prisonnière du Mur de la Foi par un puissant enchantement. En effet, qu'il fasse jour ou nuit, dès que le pèlerin pénètre au sein de cette invraisemblable architecture, il est baigné par les lueurs colorées d'un jour naissant. Une fois que ses yeux se sont habitués à l'éclat surnaturel du lieu, ils distinguent autour de lui des travées bordées de statues de saint Neuvêne ainsi que de nombreuses peintures murales évoquant l'existence des Premiers Liturges. Au zénith, certaines salles ou chapelles sont sous l'emprise d'une musique qui surgit des vitraux représentant l'Inquisition luttant contre des Conjurateurs et leurs Démons. Le Mur de la Foi contient de nombreuses salles secrètes dont certaines emprisonnent des créatures des Abysses.

Les Cornes

Note : *Les joueurs Inspirés ne peuvent être originaires des Cornes.*

Au pied du Mur de la Foi s'étend un territoire dont le nom se murmure : les Cornes... Vaste pays qu'aucun roi n'a jamais eu le courage de dompter, les Cornes passent pour être l'antichambre des Abysses, un paysage de désolation où vivent les monstres les plus dangereux de l'Harmonde.

Nul n'a pu cartographier les Cornes dans leur ensemble jusqu'à aujourd'hui. Il existe pourtant des cartes signées

du sang des aventuriers, des parchemins sur lesquels s'esquissent les horreurs tapies au-delà du Mur de la Foi.

Ceux qui s'enfoncent dans les Cornes le font pour une raison fort simple : les trésors datant de l'époque des Empires flamboyants. En ce temps-là, les Cornes virent affluer des réfugiés venus de tous les horizons, des Princes fuyant la colère de leur peuple jusqu'aux colons courageux animés par le désir de fonder un village côtier. Personne ne revit jamais ceux qui tentèrent ainsi leur chance dans les vallées étroites et rocailleuses des Cornes...

Géographie

Comme si les Muses avaient voulu que les Cornes deviennent un territoire inaccessible, ses rivages passent pour les plus périlleux de l'Harmonde. Sillonnées par des courants violents et imprévisibles, les côtes ont maintes fois précipité des navires contre des récifs acérés et mortels. Selon toute vraisemblance, des tarasques s'affrontent dans les profondeurs marines aux abords des Cornes. L'ensemble des rivages est hostile. Les rares plages et autres criques qui permettent d'accoster sont si rares que leur localisation peut faire la fortune de celui qui les connaît.

Si l'on parvient néanmoins à pénétrer à l'intérieur des terres, on découvre un paysage tourmenté où les ravines et les forêts impénétrables se disputent le territoire avec de hautes montagnes aux parois vertigineuses. Des fleuves bouillonnants s'engouffrent dans des cavernes qui plongent vers les entrailles de la terre, des marais pestilentiels s'étendent sur des centaines de kilomètres, etc. Bref, le relief et la nature des Cornes semblent bel et bien vouloir la mort de ceux qui osent les défier...

Créatures

Certaines Merveilles ainsi que des Excellences ont trouvé refuge dans les Cornes. On peut citer l'hydre, la wyvern mais également les harpies et même certains centaures dont les flèches empoisonnées sont redoutables. Mais les Cornes ont également accouché de leurs propres horreurs, de monstres qui hantent l'imagination de ceux qui ont la chance de survivre à une expédition. Ci-dessous, vous trouverez quelques-unes des créatures spécifiques aux Cornes. Il va de soi que l'Éminence grise peut à loisir en créer de nouvelles...

L'iris noir

On prétend que cette créature serait née du temps où les Muses présidaient encore à la destinée de l'Harmonde. Espion des Éternels, l'iris noir observait leurs prodiges d'un bout à l'autre de l'Harmonde afin de leur décrire l'évolution de la nature et des êtres qui la peuplaient. Au temps du Premier Âge des Royaumes crépusculaires, les iris noirs trouvèrent refuge dans les Cornes et perdirent peu à peu le souvenir de leurs origines pour devenir des créatures maléfiques et cruelles. L'iris noir se présente sous la forme d'un œil énorme strié de veinules noirâtres logé dans une gangue osseuse. La créature s'emploie à hypnotiser ses victimes en croisant leur regard et surtout à voler leur mémoire (elle aime s'attaquer aux Danseurs...). Ce pouvoir la rend précieuse pour qui sait la capturer. En effet, elle est capable de refléter des scènes des mémoires volées sur la surface de la pupille. Certains pensent même que les larmes de l'iris noir feraient un élixir permettant de rencontrer les Muses en rêve.

Les seigneurs-rats

Ces créatures humanoïdes ont la gueule d'un rat et le reste du corps comparable à celui d'un humain squelettique. Ils arpentent les Cornes à la tête d'immenses meutes de rats gris. Les seigneurs-rats n'obéissent qu'à un seul instinct : la faim. Dotés d'une intelligence identique à l'animal qu'ils commandent, ils traquent les aventuriers jusqu'aux côtes ou aux abords du Mur de la Foi. À plusieurs reprises, alors que la famine ravageait les Cornes, les seigneurs-rats ont attaqué ce mur dressé par les Liturges. À ce jour, aucun de ces assauts n'a été couronné de succès.

La katiade

Créature humanoïde, la katiade est une espèce rare que l'on compare aux nymphes. Du moins, en apparence... La katiade vaut par sa beauté naturelle, sa peau aux reflets dorés et sa silhouette aux courbes exquises. Pour autant, cette créature est extrêmement dangereuse pour qui ne s'en méfie pas. Elle trompe les aventuriers en se faisant passer pour une victime, les yeux humides et les lèvres tremblantes. Puis elle attend la nuit pour dévorer sa ou ses proies endormies...

Abyme

Les Origines

Les origines d'Abyme sont aussi mystérieuses que la cité elle-même. Les légendes locales affirment que la ville serait liée à un destin hors du commun depuis que Noxe aurait tissé un lien étrange entre la ville et les Abysses. Aucun archive officielle n'est en mesure de fournir plus de détails sur la nature incroyable de cette cité.

Les Ambassades

Abyme a été bâti à l'écart du monde afin de laisser libre cours aux activités secrètes de la diplomatie et de la conjuration. Les minuscules ruelles, le réseau complexe des canaux et les nombreuses traboules en font le lieu de tous les complots. C'est pour cela que la cité a été choisit pour accueillir l'activité des ambassades de tous les royaumes de l'Harmonde. Représentant une bonne moitié de la superficie de la cité, les ambassades sont le poumon d'Abyme. Ceux qu'on appelle les passeurs sont indispensables aux ambassadeurs.

Ils leur servent de guides et surtout leur permet de circuler discrètement.

L'Âme d'Abyme

Beaucoup d'abimois évoquent l'âme de la cité. Certains font le grand saut en passant une nuit avec une salanistre. Personne ne sait l'expliquer mais ces créatures ont le pouvoir de devenir l'âme d'Abyme. Pendant ce moment unique, car la mort attend ces personnes au matin, ils font corps avec la ville. Chaque émotion, chaque mouvement parcourant la cité se glissent en eux. Certains disent que ces personnes auraient trop abusé sur les drogues.

Structure de la Cité

La ville, de forme parfaitement circulaire, est irriguée de très nombreux canaux d'eau salé provenant de la mer. Abyme est divisée en trois cercles concentriques disposés autour d'une gigantesque place centrale. Le premier cercle, le plus petit, est constitué du Palais d'Acier et du Palais des Gros ainsi que des dépendances qui leurs sont nécessaires. Le deuxième cercle, appelé les Quartiers, regroupes la majeur partie des habitations et des commerces abymois. Enfin, le troisième cercle réunit l'ensemble des ambassades.

Les Gros

La ville est dispose à sa tête d'une population de nobles obèses aux fonctions honorifiques et symboliques que l'on appelle les Gros. Incapables de se déplacer, ils sont constamment assistés dans leurs moindres mouvements par un cortège de courtisants et de médecins qui veillent à leur bien-être. Vénérés par l'ensemble des abymois, ils ont une place ancestrale au sein de la ville. Leur palais est constament survolé de volatile qui parsèment leur fiente sur l'architecture faisant ainsi la particularité de ce lieu.

Le Palais d'Acier

Le Cœur du pouvoir se situe dans le Palais d'Acier. Siège de la justice et de la sécurité d'Abyme, le Palais est craint et respecté pour ses jugements et ses édits. C'est également en son sein que siège le Sénéchal à l'origine des lois abymoises et responsable de la milice locale.

Abyme est une cité indépendante à tout point de vue. Elle a coupé les liens avec les Liturges à causes de rapports étroits de la ville avec les Abysses et elle fait office de terrain neutre au sein des Royaumes Crépusculaires. C'est grâce à cette place de choix qu'Abyme possède ce statut si particulier aujourd'hui.

Les Abysses

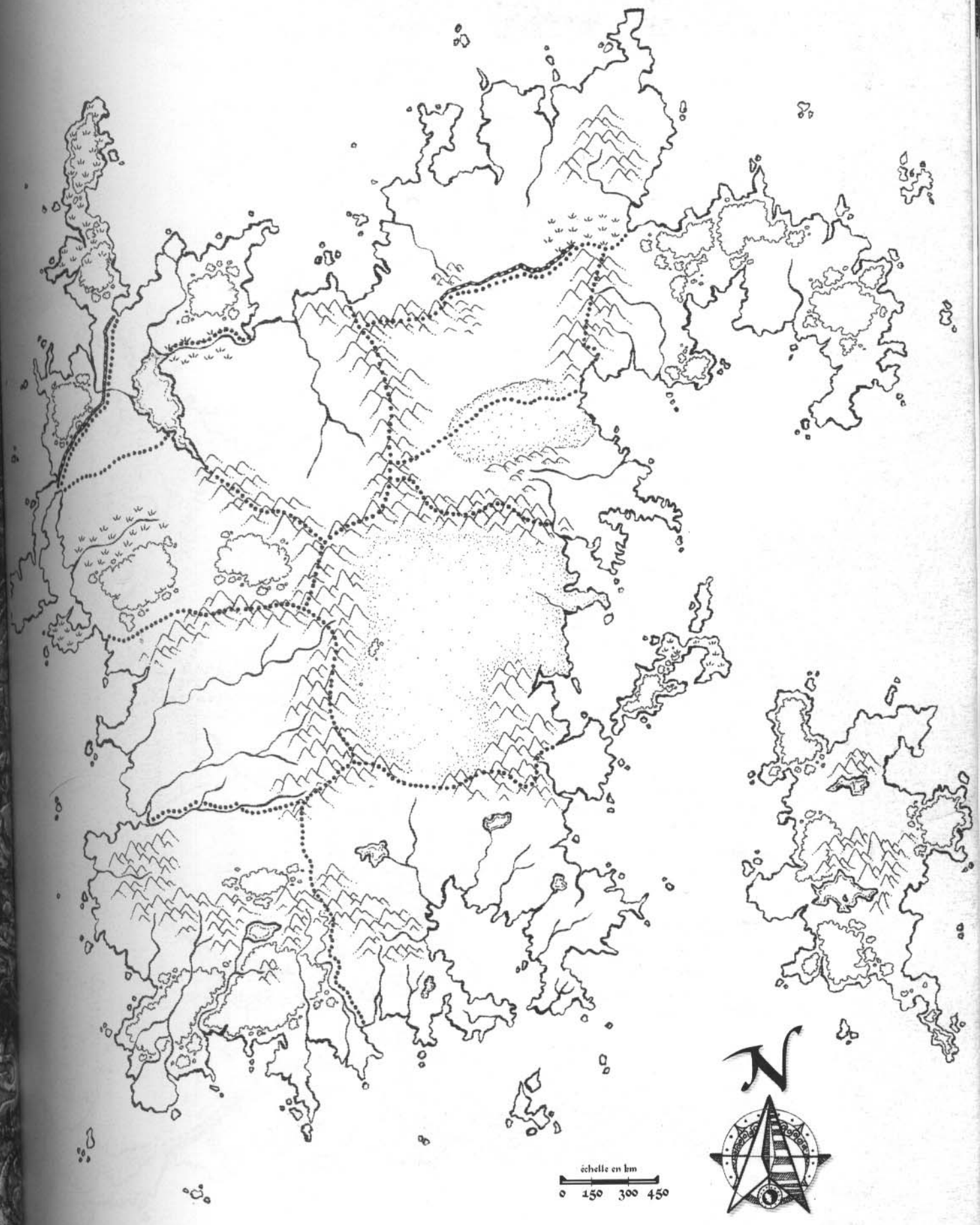
De tout l'Harmonde, les Abysses n'ont jamais été plus proches qu'à Abyme. Cette particularité en a fait la ville des conjurateurs et des démons, et ceux-ci ont désormais pignon sur rue.

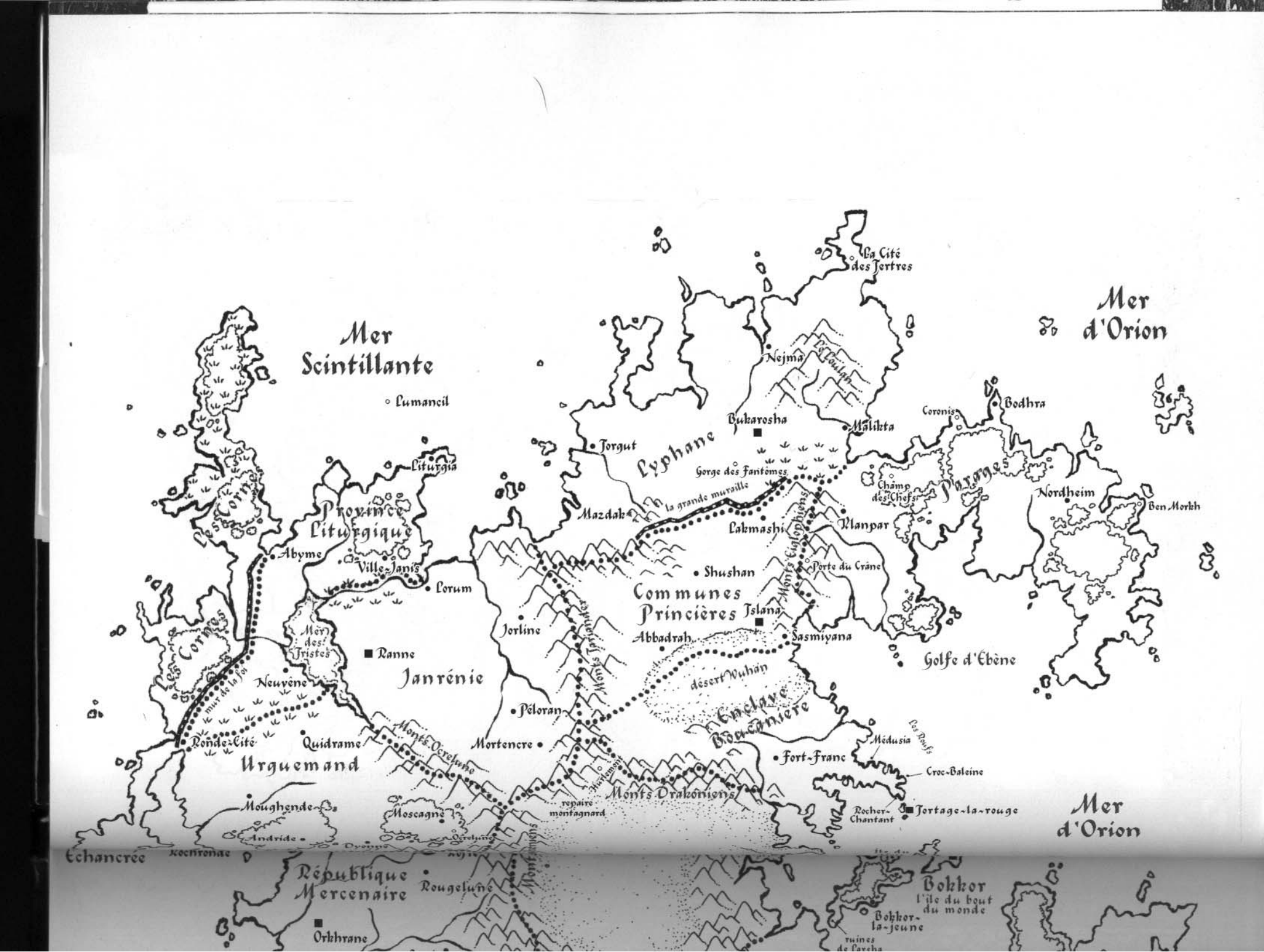
Les Conjurateurs

Le fait d'être conjurateur est à Abyme un métier craint et respecté. Chaque jour, ils bravent les dangers du contact avec les Démons pour rendre de nombreux services aux habitants de la ville. De tous, les Advocatus Diaboli sont certainement les plus craints de par leur nature ambiguë, entre l'homme et le Démon. Personne n'a jamais vraiment cherché à savoir la véritable identité de ces êtres, mais leur cas est loin d'être clair.

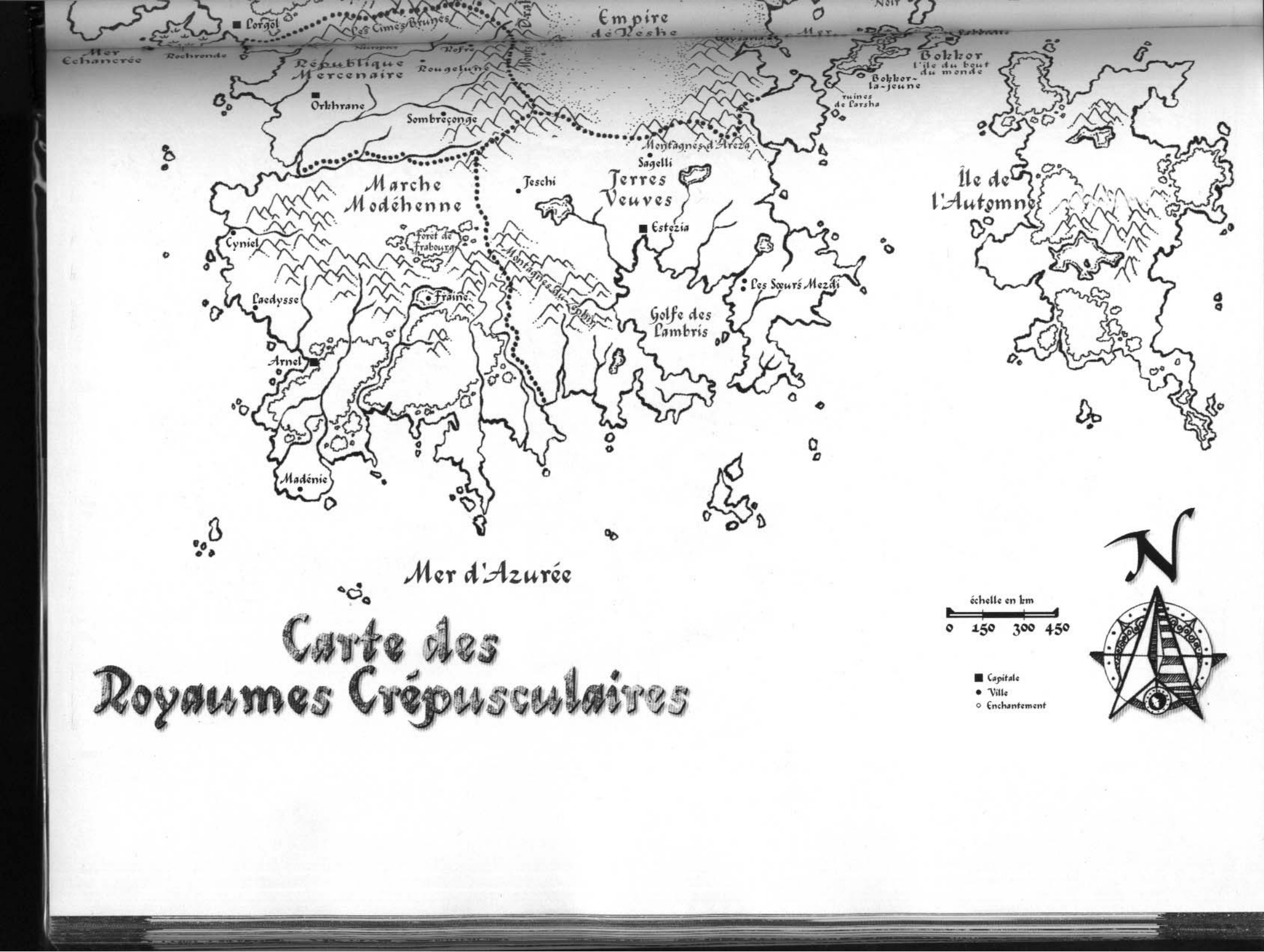
L'Artificier

Abyme se distingue encore une fois par la présence de ce personnage étrange qu'est l'Artificier. Les légendes les plus folles courent sur celui que beaucoup considèrent comme le père fouettard des conjurateurs. D'après les légendes, aucunes connivences ne le lie aux Abysses. Pourquoi l'Artificier ? Parce que ce bourreau des conjurateurs prend un fin plaisir à enfermer l'âme de ses proies dans une fusée, et d'en faire un joli feu d'artifice. Celui-ci aime les couleurs comme personne.

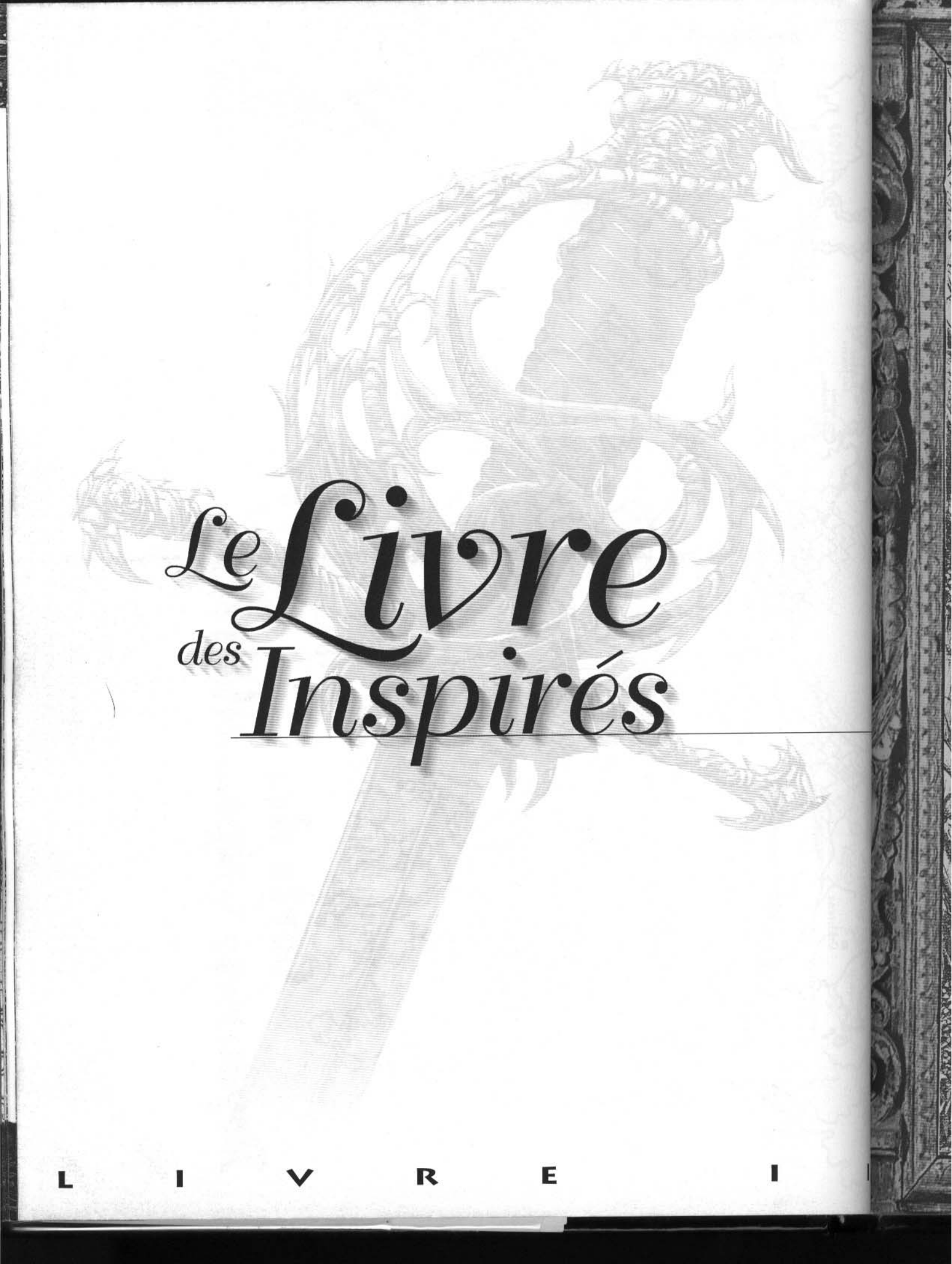

N
échelle en km
0 150 300 450



Mer Scintillante
Lumancil
Liturgia
Province Liturgique
Abyme
Ville-Janis
Lorum
Les Cornes
Mer des Tristes
Ranne
Janrénie
Neuvène
mur de la foi
Ronde-Cité
Quidrame
Urguemand
Monts Ocrelune
Moughende
Moscagne
Andride
Ocrelune
Echancrée
Rochronde
République Mercenaire
Rougelune
Orkhrane
Jorline
Monts Tarjander
Péloran
Mortencre
Monts Drakoniens
repaire montagnard
Hurlement
Monts Tarjander
Jorgut
Lyphane
Mazdak
la grande muraille
Gorge des Fantômes
Bukarosha
Nejma
Le Poulain
La Cité des Tertres
Malikta
Coronis
Bodhra
Champ des Chefs
Parages
Nordheim
Ben Morkh
Lakmashi
Klanpar
Monts Eiglophiens
Porte du Crâne
Shushan
Communes Princières
Islana
Abbadrah
Sasmiyana
désert Wuhan
Enclave Boucanière
Golfe d'Ébène
Fort-Franc
Médusia
Les Roufs
Croc-Baleine
Rocher-Chantant
Tortage-la-rouge
Mer d'Orion
Mer d'Orion
Bokkor
l'île du bout du monde
Bokkor-la-jeune
ruines de Larsha

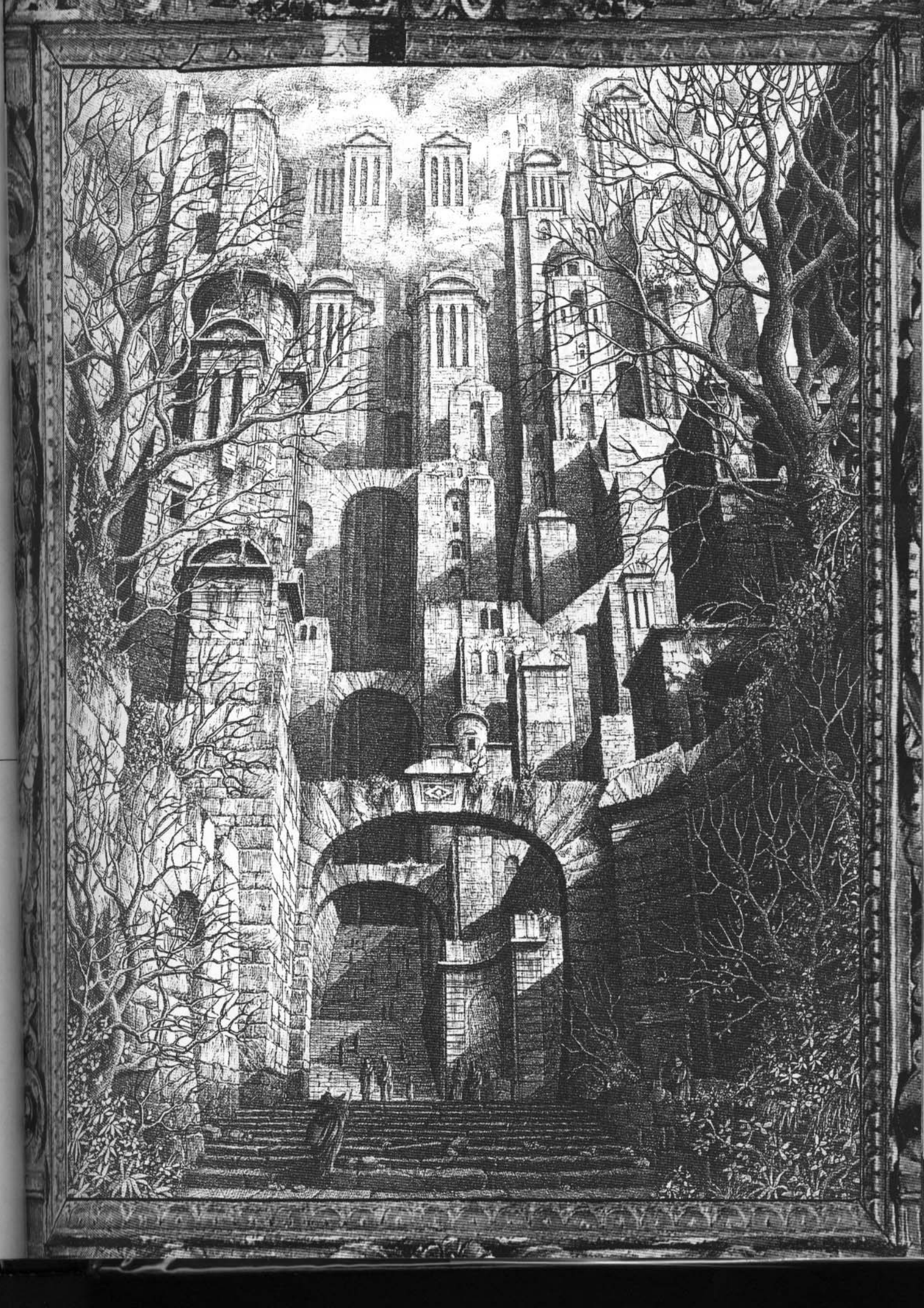


Carte des Royaumes Crépusculaires



Le Livre des Inspirés

LIVRE I





Ils sont nés à l'issue de la guerre menée par Agone de Rochronde, mais leur origine remonte au temps mythique de la Flamboyance.
Ils sont célèbres, respectés et nombreux ceux qui connaissent leur nom. Ils ont vécu une grande et belle vie et croient que, l'aventure terminée, ils vont pouvoir se reposer. Mais le destin en a décidé autrement.
L'heure est venue de les réveiller. Cours !
Cours vite les avertir ! Cherche-les parmi tous les peuples, sans exception, humains et saisonins, enfants du Masque et des Saisons.
Fouille les villes et les campagnes, les sommets des montagnes et les abords de l'océan.
Ils sont seigneurs, marchands ou magiciens…
Ils sont les Inspirés, les héritiers des Muses.
Ils sont les acteurs du Drame et le rideau va bientôt se lever.

1 ~ Le rôle des Inspirés

minence,

Comme moi en mon temps, vous devrez faire face à votre tour, un jour ou l'autre – et je présume que ce jour est proche – aux Inspirés. Votre rôle, vous le savez, est de les guider dans le Crépuscule qui nous menace. Mais vous n'êtes pas sans savoir qu'ils ne sont certainement pas encore prêts à affronter certaines vérités. C'est pourquoi, afin de les préserver de la Ténèbre et de la Perfidie, j'ai rédigé les pages de ce livre en dissimulant quelques secrets qu'il ne serait pas judicieux de faire connaître aux Inspirés. L'existence des Éternels, tout comme leur implication précise dans les terribles moments que nous vivons, sont ainsi protégées ; vous pourrez confier ce livre aux Inspirés de votre connaissance en toute quiétude. Dans un premier temps, ils n'auront de toute façon guère besoin d'en savoir davantage. Je vous fais une absolue confiance pour répondre à leurs questions le moment venu.
J'espère vous avoir facilité la tâche.

Amicalement.

Un personnage exceptionnel

Ce livre s'adresse à vous, Inspiré, et votre Éminence grise peut vous l'exposer, vous le laisser lire ou simplement vous en résumer les grandes lignes. Il va vous permettre de créer votre personnage inspiré. Que vous choisissiez un saisonin ou un humain, un personnage combattant ou un sage érudit, vous trouverez dans cette partie toutes les informations nécessaires à la création de votre héros.

L'Inspiré est l'acteur principal incarné par le joueur, le héros dans AGONE, le jeu de rôle d'heroic fantasy dans les Royaumes crépusculaires : au sommet de votre carrière, vous croyiez votre vie terminée, mais voilà que le danger revient et que l'aventure recommence. Vous avez été choisi par les Muses pour affronter la plus odieuse menace qui pèse sur votre monde. Cette création est donc l'invention d'un héros qui va être le vôtre, mais pour lui, qui vit déjà dans l'Harmonde, c'est une révélation. En quelque sorte, une renaissance.

Pour pouvoir être interprété plus justement et répondre aux impératifs techniques de simulation, un personnage est exprimé de manière chif-

frée : différents paramètres assortis de scores indiquent les capacités, la formation, les penchants du personnage. Ils permettront à l'Éminence grise de le tester dans toutes les circonstances du jeu où il importe de savoir précisément si le personnage est capable de réussir ses actions.

Qui sont les Inspirés ?

Les Inspirés ne sont pas des mortels de l'Harmonde comme les autres : ils ont été dotés de la Flamme par une réunion de saisonins, le Conseil des Décans, durant leur enfance à la fin de l'âge de l'innocence. Ce présent leur a permis de se hisser aux rangs les plus élevés des individus de leur royaume et de devenir une figure importante et respectée au cours de leur carrière. Ils ont une Charge. Mais ils n'ont pas conscience de l'atout qui dort en eux... jusqu'au jour où un émissaire des Muses, un saisonin, un Harmoniste ou même une Éminence grise le leur révèle.

Une fois qu'ils ont pris conscience ou qu'ils ont été informés de la présence de la Flamme dans leur cœur, et de la mission qui en découle, les Inspirés forment souvent un groupe avec d'autres porteurs de Flamme, car l'union fait la force. Ce groupe rassemblant les joueurs autour de la table s'appelle la Compagnie.

Il peut même arriver que la Compagnie réunisse les Inspirés d'une même région, d'une propriété qu'ils occupent ensemble, d'une université, d'une caravane itinérante, d'un clan, d'un diocèse... On parlera alors de Domaine. Les Inspirés peuvent opter, en accord avec l'Éminence grise, pour l'une ou l'autre de ces façons de jouer : soit les Inspirés viennent d'horizons différents et se retrouvent à la faveur du hasard ou sous l'influence d'un tiers, soit ils appartiennent au même Domaine et leur destinée collective est attachée à cet endroit. Cette deuxième possibilité implique que les personnages se connaissent, au moins de nom et de réputation, et que leurs histoires personnelles se recoupent. C'est donc à prendre en compte dans la création de l'ensemble de la Compagnie.

Dans le Livre IV de ce volume, l'Éminence grise trouvera des précisions pour jouer dans l'optique d'un Domaine.

Les paramètres

Pour l'essentiel, un personnage est composé de caractéristiques et de compétences. D'autres indicateurs découlent de ces paramètres et affinent les informations le concernant.

Vous allez donc tour à tour déterminer l'inné (les caractéristiques) et l'acquis (les compétences) du personnage, sur une échelle de 1 à 10 à l'aide de points de création, ce score indiquant le degré d'aptitude.

Les caractéristiques déterminent les capacités physiques et mentales d'un personnage. Les compétences indiquent ce qu'il a appris au cours de sa vie. Elles sont par mesure de clarté et de simplicité associées à des carrières, des groupes d'activités types et donc rangées en familles (Épreuves : compétences physiques et sportives ; Maraude : discrétion et débrouillardise ; Savoir : connaissances et science ; Société : communication et culture ; Occulte : compétences magiques et ésotériques).

Le Parchemin

Ces éléments chiffrés sont réunis sur le Parchemin : le Parchemin est la feuille du personnage, sa carte d'identité et le reflet de son caractère, de ses aptitudes et de son histoire. Il vous appartient de le remplir soigneusement aux étapes successives de la création de personnage et de le conserver jalousement. Les autres joueurs, membres de la Compagnie, le verront sur la table, mais certains renseignements devront sans doute être tenus secrets. Il est donc tout à fait possible et même conseillé de tenir en plus du Parchemin une feuille de route, un carnet de notes, un journal intime, bref tout document dans lequel vous inscrirez vos remarques personnelles et où vous consignerez le cours de vos aventures et les résultats de vos campagnes dans les Royaumes crépusculaires. Le processus de création d'un personnage de jeu de rôle est déterminant pour l'atmosphère des parties à venir. C'est pourquoi nous vous conseillons de présenter votre Inspiré à l'Éminence grise afin que vous remplissiez votre Parchemin ensemble. L'Éminence grise est en effet la seule en mesure d'équilibrer certains détails avec les Inspirés des autres joueurs.

La création d'un Inspiré peut prendre cinq minutes, si vous choisissez l'un des archétypes, ou bien une heure, si vous choisissez de détailler toutes les étapes de la création de votre personnage. On peut aisément affirmer que plus vous consacrerez de temps à votre Inspiré, plus le résultat sera satisfaisant. N'hésitez donc pas à choisir un des archétypes et à le modifier, voire à simplement vous en inspirer, pour que naisse le personnage que vous souhaitez interpréter dans les Royaumes crépusculaires. Évidemment, les chapitres qui suivent cette introduction ne sont que des suggestions que l'Éminence grise est libre d'interpréter, de changer ou même d'ignorer.

L'interprétation

Bien que les statistiques soient importantes dans un jeu de rôle, elles ne constituent pas le cœur de ce divertissement. Les nombres ne sont là que pour simuler les situations que l'interprétation seule ne peut pas résoudre concrètement. Aux caractéristiques et aux compétences s'ajoutent des avantages et des défauts qui permettent de typer chacun des mortels de l'Harmonde et donc de vous distinguer d'un autre Inspiré.

Pour vous qui entrez dans le monde d'AGONE, le plus important est de vous faire une idée, la plus riche et la plus précise possible, de votre personnage. Les chiffres sont secondaires. Ils servent au jeu. Ce qui compte le plus,

c'est le rôle : le rôle que vous souhaitez interpréter pour rendre votre personnage vivant et intéressant au sein de la Compagnie, et le rôle que votre Inspiré est amené à tenir dans l'Harmonde, face à la menace de l'Ennemi sous le regard aimant des Muses. Vous verrez qu'à certains moments du jeu, il arrive que l'on néglige le Parchemin afin de laisser la part belle à l'interprétation elle-même. À d'autres, au contraire, il est nécessaire de calquer les réactions du personnage sur les informations du Parchemin, au risque de rendre le personnage incohérent. C'est affaire de choix, de goût et d'humeur.

Mais, de toute façon, c'est l'Éminence grise qui fait ce choix. C'est elle qui donne le ton et la mesure de ce que vous jouez. C'est elle qui vous propose sa vision de l'Harmonde et qui vous en raconte les chroniques. De même qu'un jeu de rôle n'est au fond qu'une proposition, l'Éminence grise vous lance une invitation. À vous tous autant que vous êtes. La Compagnie joue ensemble. Toujours. Et même si, en son sein, des différends apparaissent, même si des conflits éclatent, ils doivent faire partie du jeu, le rendre plus vivant, plus complexe, plus fort ; mais jamais le briser, jamais le gâcher.

C'est pourquoi l'Inspiré doit savoir qui il est, quels sont ses espoirs et quels sont ses moyens. L'Harmonie est à ce prix.

Aperçu destiné aux Inspirés

Avant de vous intéresser aux processus mécaniques de la création d'un Inspiré, nous vous conseillons de prendre connaissance des paragraphes suivants afin de bien comprendre la spécificité des personnages interprétés dans AGONE, de ce qui les différencie de ceux des autres univers de jeu de rôle d'heroic fantasy.

Les Royaumes crépusculaires

Ce sont les contrées de l'Harmonde qui accueillent vos aventures. Elles sont présentées en détail dans le livre I. L'Éminence grise est invitée à les lire et à en évoquer les grands traits distinctifs aux joueurs afin qu'ils aient un aperçu général de l'Harmonde et qu'ils puissent choisir l'origine de leur personnage.

Les mortels

Les habitants de l'Harmonde sont des mortels. Ils peuvent appartenir à deux catégories : les humains et les enfants des Saisons ; ces derniers sont aussi nommés les saisonins et sont classés en Décans. Seulement, ces pages contiennent de nombreuses notes exclusivement réservées à l'Éminence grise. Les joueurs ne doivent donc pas les lire in extenso. L'Éminence grise est invitée à les consulter et à en évoquer les grands traits distinctifs aux joueurs afin qu'ils aient un aperçu général des peuples et qu'ils puissent choisir celui de leur personnage.

L'Automne et ses saisonins ayant été conquis par le Masque, ils ne répondent pas aux généralités décrites dans ce chapitre. Il n'est pas possible de les jouer.

Malgré les différences physiologiques et les écarts culturels pouvant exister entre ces peuples, et par-delà les guerres qui les opposèrent, tous vivent en bonne intelligence et ne s'affrontent guère sur des questions raciales. Ils se considèrent en effet comme les enfants de l'Harmonde, comme des populations indispensables et complémentaires.



La Charge

Les rôles interprétés dans AGONE, contrairement à beaucoup d'autres univers d'heroic fantasy, ne sont pas des jeunes gens qui quittent leur village portés par l'insouciance et dont les destinées se rencontrent à une croisée des chemins ou dans une halte sur le bord d'une route. Les Inspirés que vous interprétez sont ancrés dans les Royaumes crépusculaires. Ils peuvent se connaître et vivre dans la même contrée, choisie par l'Éminence grise ou par la Compagnie. Ils fréquentent, depuis des années, les lieux de leurs premières aventures. Mais ce n'est pas tout. Ils sont les véritables acteurs de l'Harmonde ; ils ont les premiers rôles non seulement dans vos aventures mais aussi dans les enjeux dramatiques qui agitent les Royaumes crépusculaires.

Ainsi, si vous désirez tirer parti du jeu en choisissant un Domaine, votre table rassemblera certainement un baron, son épouse, son maître d'armes, son chambellan, le chef des espions de la baronnie, le bibliothécaire, ou tout personnage aux talents exceptionnels lui valant de vivre au château avec la noblesse. Évidemment, ce ne sont que des exemples que vous êtes libre d'ajuster en accord avec l'Éminence grise.

Quoi qu'il en soit, vous êtes alors en charge d'une responsabilité que vous devez choisir et interpréter. Les Charges sont des avantages que vous pouvez sélectionner en. Il en découle de grandes responsabilités, une richesse accrue de la définition de votre héros et, pour tout dire, une certaine façon de jouer à AGONE. Elle est proposée, mais nullement obligatoire.

L'Inspiration et la Flamme

Les Inspirés sont les personnages les plus importants des Royaumes crépusculaires. Ils incarnent l'unique chance, le dernier espoir de l'Harmonde face au Masque.

Votre personnage porte, en lui, un don surnaturel, la Flamme, qui lui fut confiée par des saisonins avant que avant qu'il ne perde son innocence. Cette force magique, encore endormie au moment où cette révélation a lieu, va s'épanouir au fur et à mesure de vos aventures.

Les Flammes ont été créées par les Muses et sont le résultat de la combinaison de leur magie et de l'essence du Jour, enrichies de la mémoire de leurs porteurs successifs. Elles se composent de trois parties : le Corps, l'Esprit et l'Âme, que les Harmonistes décrivent comme emboîtées les unes dans les autres, comme faisant partie d'un tout : l'Inspiration. Vous êtes donc un porteur de Flamme, c'est elle qui vous inspire dans vos actes. Habituellement, les mortels non Inspirés sont appelés les Ternes par vos semblables.

La Genèse

L'Harmonde a été le théâtre, aux temps anciens, de fabuleux événements et de drames terribles mettant en jeu les Éternels, des êtres puissants et immortels. Quelques témoignages ont traversé le temps jusqu'à nous et les légendes sont encore pleines d'indices que les Éminences grises s'efforcent de décrypter. De nombreuses lacunes et de sombres secrets subsistent parmi ces fragments. Il est probable que certains mortels ont deviné ce que la plupart ignorent et l'on murmure dans nos rangs qu'Agone de Rochronde détient le plus grand savoir de tous.

Quoi qu'il en soit, voilà ce que les grands érudits ont pu apprendre...

À l'Aube des Temps, les premiers Éternels étaient les quatre Muses, qui ont créé l'Harmonde. Elles avaient pour noms Nuence, Stance, Orphèle et Cysèle. Elles l'ont façonné et peuplé de créatures. Mais, insatisfaites et désireuses d'atteindre la Perfection, elles ont tenté de se sublimer. Ce rituel s'est soldé par un échec : à la place est apparue une entité nouvelle, le Masque, qui a bien vite montré des velléités de domination. C'est alors que le Drame a commencé.

Le Zénith est l'époque mythique où les Éternels, tout-puissants sur l'Harmonde, se fabriquèrent des descendants et des serviteurs. L'homme, à peine né, devint immédiatement l'enjeu que se disputèrent les Muses et le Masque. Les Abysses creusèrent la terre et se peuplèrent de Démons sous la gouverne de l'Éternel de la Nuit, l'Ombre, inféodé au Masque. L'Éternel du Jour, lui, dont le nom a été oblitéré depuis, se dota de chevaliers, les Lueurs.

Les Saisons sont apparues en réaction à l'ordonnancement du monde imposé par les Éternels, sous la forme de Décans, et avec elles les douze peuples des saisonins. Ceux-ci, épris de liberté mais aussi très turbulents, se sont battus pour se répartir équitablement les territoires : ce fut la Guerre des Décans.



L'Agonie vit l'embrasement de l'Harmonde : les Muses et le Masque se firent une guerre ouverte qui engagea la totalité des forces vivantes et non vivantes. Les Muses faillirent périr mais au dernier moment elles effectuèrent le rituel de l'Inspiration, qui renversa le Masque et libéra les hommes de sa domination. Elles créèrent ainsi les Flammes pour enchanter le cœur des hommes et disparurent de la surface du monde.

L'ère suivante est appelée la Flamboyance : ce fut une époque grandiose où les hommes inspirés bâtirent les plus fabuleux monuments de l'Harmonde. Mais le Masque, en fuite, parvint à trouver une alliée dans la personne de la Dame de l'Automne : grâce à elle il provoqua l'Éclipse, qui voila le monde sous un crépuscule magique qui dure encore.

À la suite de ce sortilège, les Danseurs, les Génies et les Revenants se mirent à arpenter l'Harmonde aux côtés des mortels. Le cycle des Flammes, qui se transmettaient des morts aux nouveau-nés, fut rompu. Pour le compenser, des Conseils de saisonins se chargèrent de transmettre la Flamme à des élus, les Inspirés, pour que les Muses puissent revenir un jour prochain régner sur l'Harmonde.

Mais le Masque n'est pas mort et les Inspirés sont devenus très rares...

L'Harmonie

L'Âme, la part de Flamme héritée des Muses, dote les mortels de l'Inspiration proprement dite. À l'Aube des Temps, l'Harmonie régnait sur le monde, mais les ennemis des Muses ont mis fin à cet âge d'or.

Aujourd'hui, son dernier refuge est la Flamme. L'Inspiration est la capacité à transcender toute production artistique au point d'éveiller ces œuvres à l'Harmonie, la réalité magique de l'Harmonde. Mais elle s'exprime aussi dans des secteurs plus simples, plus quotidiens, plus vils : c'est la qualité des actes des Inspirés, la puissance de leurs décisions, l'instinct et l'intuition qui les conduisent. L'Inspiration se communique à toutes les activités de celui qui détient la Flamme, afin que l'Harmonie imprègne sa vie et, partant, le monde entier.

Admirant et respectant l'œuvre des Muses, les Inspirés tentent de la protéger du Masque dont l'influence ne cesse de croître. Ils vont au-devant des sbires du Mal et des Perfides qui tentent, à tout prix, de pervertir les créations des Muses et des peuples de l'Harmonde.

L'espoir

L'Esprit, la part de Jour contenue dans la Flamme, permet aux Inspirés de lutter contre la Ténèbre qui envahit l'Harmonde, menant les Royaumes crépusculaires vers une Nuit éternelle.

Grâce à cette lueur, les Inspirés apportent l'espoir dans toutes les contrées qu'ils traversent, dans les villages et les forteresses où ils font halte. Le Jour leur permet certes de trouver la force et le courage de protéger leur terre natale, mais également de défier les pires dangers au cours des périples qui les emmènent loin de chez eux.

Les Inspirés doivent sauver l'Harmonde. Ils sont nés pour être des héros.

La mémoire

Le Corps, la part qui subsiste des anciens porteurs de Flamme, procure aux Inspirés la conviction que leur lutte n'est pas vaine, que d'autres relèveront le défi, se porteront au-devant des périls et entretiendront la Flamme à la gloire des Muses et de l'Harmonde.

Les voyages des Inspirés s'accompagnent d'un sentiment diffus, l'intime conviction que leurs quêtes ne seront pas inutiles. Ils savent qu'à leur mort leur Flamme sera récupérée par les saisonins et que ces derniers la transmettront à d'autres héros valeureux pour que le Masque, un jour, soit vaincu. Nul n'oubliera leurs hauts faits. Grâce à la Flamme, ils entreront dans la légende.

Les Génies

En effet, la guerre du Crépuscule se poursuit au-delà de la mort physique. Chaque Inspiré possède en lui un Génie qui sommeille. La Flamme est au Génie ce que la graine est à la plante. Elle a été placée dans le corps de certains mortels car ils avaient les moyens de la faire s'épanouir, afin qu'elle fasse d'eux l'incarnation parfaite de ses trois Aspects (Âme, Corps, Esprit) : le Génie. Il s'agit d'une Flamme transcendée par un état de conscience magique, d'un être enchanteur autonome capable de libérer l'Harmonde de la Perfidie et des perversions qu'elle engendre.

Au fil des aventures que vous vivrez, vous développerez les Aspects de votre Flamme, sous l'œil bienveillant de l'Éminence grise, ce qui non seulement améliorera vos chances de réussir une action (en termes de techniques de jeu) mais permettra également l'élévation de votre Flamme vers le statut de Génie. Seules les Flammes transcendées, devenues Génies, sont en mesure de combattre efficacement le Masque. Les Inspirés savent que les Génies auront un jour le pouvoir de dévoiler le Centresprit, de permettre la libre transmission du don des Muses et donc de réenchanter l'Harmonde.

Le Centresprit

Les Ternes croient que le Centresprit est la mythique terre des dieux. Certes, en un sens, ce n'est pas faux mais la réalité est tout de même plus complexe.

Tout d'abord, il n'y a point de dieu en Harmonde. Les érudits parlent d'Éternels et affirment que les cultes ont dévoyé le souvenir qu'ils ont laissé en en faisant des figures à vénérer. Sans parler des êtres légendaires qui peuplent les contes pour enfant.

Lorsqu'elles donnèrent l'Inspiration, et donc la Flamme, aux mortels, les Muses engendrèrent un domaine spirituel qui irradia l'Harmonde et ses habitants : le Centresprit. En ces temps mythiques, lorsque les Inspirés mouraient, leurs Flammes devenaient des

Génies désincarnés et rejoignaient sous cette forme le Centresprit avant de revenir inspirer d'autres Ternes. Mais vint le Masque, qui parvint à rompre le lien avec le Centresprit.

Désormais, les Flammes ne peuvent plus rejoindre ce royaume légendaire et errent à la surface de l'Harmonde ou s'ancrent en des lieux magiques nommés Sanctuaires.

Les Sanctuaires

Bien avant que votre Flamme ne devienne un Génie, vous en découvrirez certainement d'autres, prisonniers de leur Sanctuaire. Ils n'attendent que votre venue. En effet, tant que le lien entre le mythique Centresprit et l'Harmonde est rompu, les Génies n'ont nul endroit où aller et n'ont que de très rares alliés face au Masque. Vous êtes de ces alliés. Ils ont beaucoup à vous apprendre. Avec eux, vous progresserez plus vite et serez plus à même de construire la résistance. Alors, aurez-vous la chance de rencontrer l'un de ces Génies et de bâtir un Sanctuaire autour de lui ?

Un nouveau départ

Votre première partie d'AGONE verra certainement la réunion des membres de votre Compagnie, peu de temps avant ou après la révélation du don, la Flamme, que vous confièrent les saisonins dès votre plus jeune âge. Puis vous prendrez vos repères dans le décor de campagne mis en scène par l'EG, la baronnie où vous avez passé les années précédentes avec vos compagnons, ou la route sur laquelle vous êtes jeté malgré vous.

Lors des premières séances de jeu, vous vous familiariserez avec ces régions et leurs habitants. Vous découvrirez les intrigues qui s'y trament ainsi que les pions du Masque qui y sont implantés. Vous comprendrez que malgré le statut de votre personnage – bien qu'il soit installé dans une vie qu'il croyait sans surprise —, l'Inspiration lui offre de nouveaux horizons à conquérir.

La Quête

Assoiffé d'aventures et d'émotions fortes, comme tout héros qui se respecte, vous suivrez à n'en pas douter une piste prometteuse en péripéties et riche en récompenses. De scénarios en campagnes, vous serez amené à quitter votre Domaine, à arpenter les sentiers des Royaumes crépusculaires et à déjouer les pièges de l'Harmonde. Vous vous mesurerez à l'Ombre et au Masque. En parcourant ces terres de magie et de périls, explorant les recoins obscurs et déjouant les manipulations, vous apprendrez à domestiquer les trois Aspects de votre Flamme : l'Âme, l'Esprit et le Corps, l'un après l'autre, et dans l'ordre de votre choix. Vous deviendrez un Maître dans les domaines qui leur sont réservés, vous rapprochant chaque jour davantage de la nature mystérieuse du Génie.

Le Masque



Vous l'avez compris, une force inquiétante guette vos faits et gestes. Quelle est-elle précisément ? Quelle est l'étendue de ses pouvoirs ? Les Inspirés l'ignorent et évoquent avec crainte cet Éternel que l'on l'appelle le Masque.

Que veut-il ? Détruire les héritiers des Muses. Vous éliminer, car vous faites obstacle à son plan de domination de l'Harmonde et d'asservissement des peuples. Votre seule existence est pour lui un insupportable affront. Il n'aura de cesse de ronger les remparts des royaumes, leur justice, leurs lois, la paix fragile difficilement acquise, jusqu'à ce qu'il vous trouve et qu'il vous anéantisse.

Une chose est sûre : la menace avance. Elle progresse. Chaque jour qui passe vous amène de terrifiantes rumeurs. On vous rapporte les récits de Flammes contaminées, malades, torturées ou même soufflées, sans parler des incroyables histoires de créatures ignobles s'insinuant à travers les territoires des justes et de rituels impies donnant sans cesse plus de pouvoir au Masque et à son âme damnée, l'Ombre. Un allié puissant, avec son cortège sinistre de Démons surgis des Abysses, le monde souterrain.

Certains parlent de destins corrompus et de malédictions implacables, d'autres racontent des histoires de traîtrises incompréhensibles et d'Inspirés tombés devant les hordes sournoises de l'Ennemi. Mais tous s'accordent à dire que le temps est venu de se lever et d'agir !

Empoignez votre vieille et loyale épée, ouvrez les grimoires d'antan, ravivez les braises du courage endormies dans vos yeux à l'éclat faiblissant !

L'appel a retenti. Saurez-vous défendre votre Flamme à tout prix ?

LE DON DE LA FLAMME

L'enfant a repoussé les draps et observé les ombres mouvantes sur les murs de sa chambre. La fenêtre était entrouverte et laissait passer une brise envoûtante. L'enfant, sans sortir de son sommeil, s'est glissé dehors, a escaladé le lierre couvrant la paroi et s'est mis à courir sans but dans les hautes herbes tapissant l'orée de la forêt. Il a marché longtemps, longtemps, guidé par des bruits nocturnes et doux, avant de parvenir à la clairière où une surprenante réunion d'individus variés l'attendait. Des saisonins du Conseil des Décans, au nombre de neuf, se tenaient dans un rayon de lune. L'un d'eux brandissait une sorte de lanterne cristalline dans laquelle palpitait une lumière merveilleuse. La scène était féerique et l'enfant était éperdu d'admiration, même si au fond de lui, une grave intuition lui murmurait que son destin venait de basculer.

Une présence extraordinaire veillait sur l'assemblée. Elle était immense, sévère, et plus ancienne que tout ce qu'il pouvait imaginer. Un sentiment d'éternité l'emplit lorsque le saisonin portant la lanterne vint vers lui et susurra les noms des Muses au creux de son oreille.

Puis il ouvrit la lanterne et rien ne fut plus jamais comme avant. Le lendemain, l'enfant reprit le cours de sa vie, bien sûr, sans le moindre souvenir de ce qui avait eu lieu durant la nuit, mais désormais la voie du talent, des prodiges, de l'héroïsme et de l'Inspiration lui était ouverte.

L'heure venue, il se souviendrait de cette nuit…

Mise en scène de la révélation :

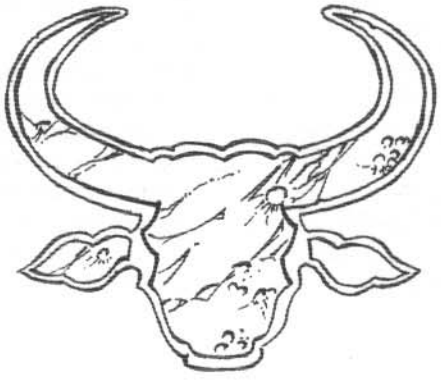
Un émissaire rend visite à l'un des Inspirés ou les réunit pour un mystérieux rendez-vous. Il peut être un saisonin missionné par le Conseil des Décans, le parrain de l'un d'eux, un autre Inspiré, une Éminence grise, un Harmoniste… Il peut être un de leurs vieux amis qui passent périodiquement dans leur région ou un inconnu complet qui a employé un prétexte quelconque pour les rencontrer. Il leur raconte l'essentiel de la Genèse, leur expose les enjeux que les Éminences grises ont découverts et leur révèle surtout qu'ils détiennent la Flamme sans le savoir. Il leur décrit, s'il les connaît, les circonstances dans lesquelles le Conseil des Décans la leur a confiée quand ils étaient enfants. Pour finir, il leur conseille de prendre contact avec d'autres Inspirés (les autres joueurs, qu'ils habitent dans la région ou pas).

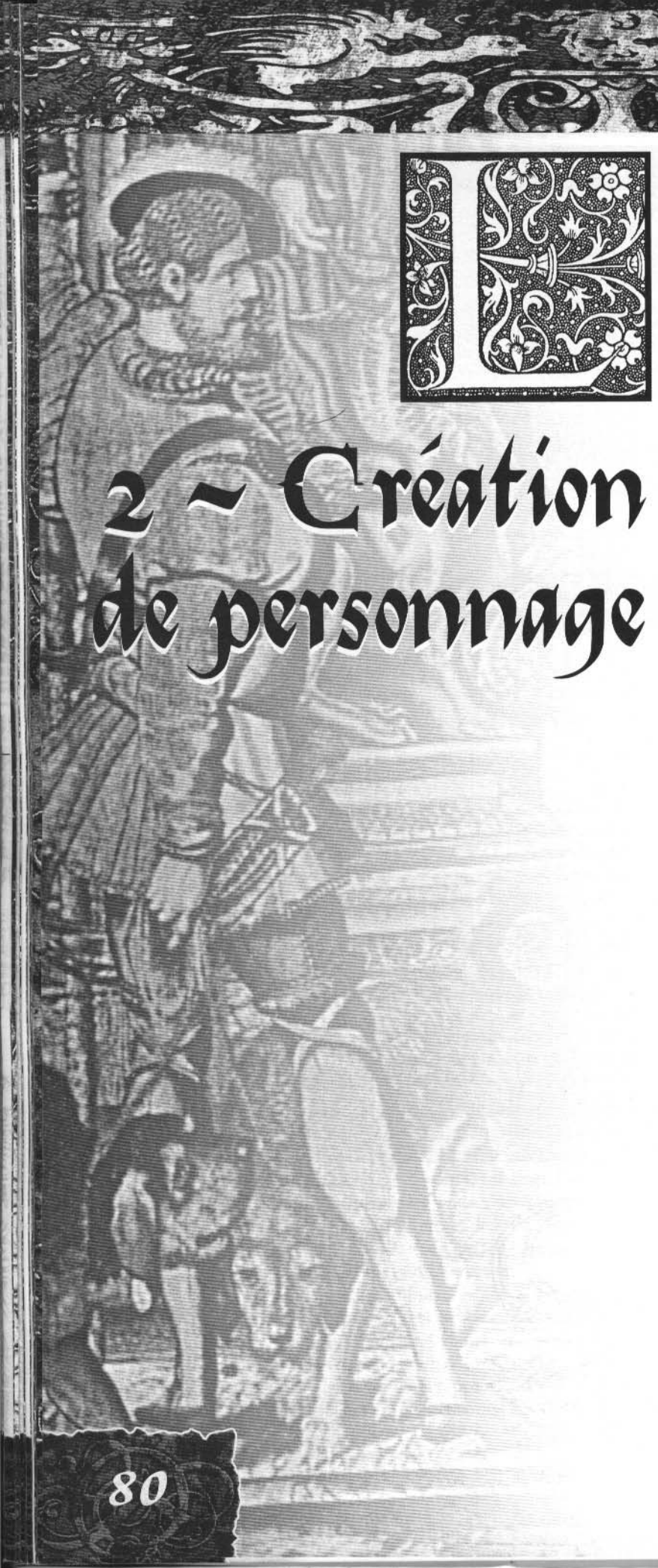
Les Inspirés commencent à ressentir des troubles liés aux agissements du Masque. Ils ont des visions, ils sont pris de malaises physiques ou de crises psychologiques… C'est leur désarroi qui les mène à chercher une explication auprès de quelqu'un. Cette personne est peut-être un Inspiré et va leur expliquer que l'heure est venue d'utiliser l'héritage des Muses qu'ils portent en eux.

Les Inspirés ont peut-être eu par le passé un contact direct ou indirect avec le Masque ou l'Ombre. L'Ennemi leur a porté atteinte par hasard ou intentionnellement, ou ils ont été mis en présence d'un de ses serviteurs dans une occasion banale, ou encore le Drame est entré dans leur vie sous la forme d'un meurtre, d'un accident, d'une disparition d'un être cher, du vol de documents importants dont les Inspirés n'avaient pas conscience, etc. Ce peut être le réveil d'une malédiction ancestrale que le Masque a jetée sur leur famille en devinant que la Flamme y était présente ou qu'elle y apparaîtrait un jour.

L'intervention du Masque se manifeste brutalement aujourd'hui : l'Inspiré est victime de l'un des pouvoirs décrits dans le chapitre « L'Ennemi »dans le Livre IV ou par un fait étrange et totalement imprévu qui déstabilise son existence. Usez à cet effet de votre imagination, de vos ressources d'improvisation et des capacités d'interprétation de vos joueurs. Par exemple, l'Inspiré s'éveille un matin et a changé de visage ; un être cher et proche ne le reconnaît plus ; son fils mort est de retour comme si de rien n'était…

Les Inspirés croisent le sillage d'Agone de Rochronde. C'est rare mais d'une efficacité redoutable : après tout, Agone est la figure que les joueurs rêveront de rencontrer. Ainsi donc, ils peuvent trouver une trace de son passage, une œuvre décrivant l'une de ses actions récentes, un indice sur ce qu'il fait actuellement, ou même… avoir une entrevue avec lui. Et si Agone en personne était l'Éminence grise qui contacte les Inspirés ?…





2 ~ Création de personnage

Le temps des nouveaux héros de l'Harmonde est venu. Vous avez donc décidé de créer de toutes pièces votre propre personnage, votre Inspiré. Dans quelques instants, il sera prêt à affronter l'Ennemi, à défendre chèrement ses biens et ses proches ou à partir sur les routes de l'Harmonde. Ce moment d'une importance majeure est l'un des plus excitants du jeu. Prenez le temps et le soin d'imaginer le héros de vos futures aventures, car certains personnages, lors de campagnes de jeu mémorables, sont joués durant des années... C'est tout ce que nous souhaitons au vôtre ! D'ailleurs, dans les tavernes de Lorgol, on murmure déjà son nom...

Considérations générales

Dans AGONE, les Inspirés sont créés selon trois principes fondamentaux.

Les personnages que l'on crée sont des individus expérimentés. C'est l'un des principes les plus importants d'AGONE. Lorsque le jeu commence, les Inspirés sont au sommet de leur carrière. Ils ont vu, fait, appris tant de choses qu'ils croient n'avoir plus rien à découvrir... Il n'y a donc rien d'extraordinaire à ce que les compétences principales d'un personnage touchent déjà les limites du système à la création : cela découle du fait qu'AGONE propose de jouer des gens qui ont atteint un niveau d'excellence... mais n'ont finalement pas encore saisi le sens profond de leur existence.

Rien n'est laissé au hasard. Aucun joueur ne peut prétendre ne pas avoir choisi son personnage. S'il joue un géant, il doit être conscient qu'il endosse le rôle d'une créature démesurée, aux défauts aussi importants que ses capacités. Il n'y a ni jet de dés, ni tirage aléatoire. Tout est choisi. Dans cette optique, l'Éminence grise est fermement incitée à bien expliquer sa vision du jeu à ses joueurs, afin de préserver ce premier principe et de tirer le meilleur parti du jeu.

L'Éminence grise est maître de ce qui existe et n'existe pas. Le fait d'avoir toute liberté pour créer son personnage implique malgré tout de respecter les règles. C'est pourquoi il vaut toujours mieux soumettre son personnage à l'EG, qui reste seul juge des possibilités envisageables. Cela peut paraître une évidence, mais si tous ses scénarii se passent en sous-sol, il peut tout à fait interdire de jouer un géant pour des raisons pratiques.

Principe de base

Vous disposez d'un certain nombre de points de création répartis en trois groupes, chacun destiné à un usage précis :

1) **acheter des caractéristiques,**
2) **acheter des compétences,**
3) **acheter des avantages.**

Ces points n'existent qu'à la création du personnage et chaque groupe ne sert qu'à un seul des trois usages précédemment énumérés : on ne peut pas transformer des points de création destinés aux avantages en points de création du groupe des caractéristiques, par exemple. Si pour une raison quelconque ils ne sont pas tous utilisés, ils ne sont ni transformés, ni repris, ni échangés.

À chaque étape de la création, vous pouvez remplir votre Parchemin d'Inspiré (votre feuille de personnage) ou bien attendre le récapitulatif de toutes les étapes à la fin pour le faire.

Première étape : le peuple

Votre premier choix à opérer est de jouer un saisonin ou de jouer un humain. C'est une décision cruciale, à la fois par rapport à la place du personnage dans l'Harmonde et par rapport aux questions techniques de simulation.

Les saisonins ont un aspect physique, un comportement, des mœurs, des qualités et des défauts qui les rendent différents des humains. Mais d'une manière générale, les humains bénéficient à la fois d'avantages sociaux (ils n'ont aucun problème d'intégration, contrairement à la fée noire ou au géant, par exemple) et d'avantages immédiats, notamment au niveau du système de création : ayant eu une vie plus facile, ils sont moins usés par le passage du temps et ont des caractéristiques en moyenne supérieures (entendez : ils reçoivent plus de points de création destinés aux caractéristiques) ; ayant eu accès à un système d'éducation et à un réseau d'apprentissage, ils sont plus compétents et plus polyvalents (entendez : ils peuvent répartir plus librement leurs points de création dans les compétences).

En échange, ils sont... simplement humains. Le bras de fer avec un minotaure restera toujours un rêve lointain, l'amour d'une méduse un fantasme inaccessible.

L'EG doit lire les Saisonnins afin de bien expliquer les options qu'ils proposent, ou bien jetez vous-même un œil à la description des saisonins pour vous faire une idée.

Si vous avez décidé de jouer un saisonin, vous disposez de certains pouvoirs, qui sont à recopier dans la case appropriée. Vous avez aussi certains défauts, mais ceux-ci sont du ressort de l'EG, qui se chargera de les gérer. Cela ne vous interdit pas d'en prendre connaissance afin de les interpréter !

Deuxième étape : le métier et l'origine

Une fois le peuple déterminé, vous avez une idée plus précise du personnage. Avant d'aller plus loin, il faut définir ce qu'il fait dans la vie. Quelle profession exerce-t-il ? Commencez donc à réfléchir au caractère de votre Inspiré. Dans quel domaine de la vie est-il doué ? Est-il guerrier, sage, voleur, diplomate, marchand... ? Il faut aussi prendre en compte le peuple dont il est issu : on ne connaît pas d'exemple de géant horloger, de même que les fées noires ne sont guère prédisposées à la maçonnerie.

Il se peut également que votre personnage ait eu affaire à la magie ou même qu'il la pratique. À ce moment-là, de deux choses l'une : soit l'Inspiré est déjà Harmoniste ou Mage, en marge de son activité principale, voire il a fait de la magie son métier, auquel cas, il devra prendre des compétences Occultes et choisir des Sorts ; soit il n'a pas encore appris la magie mais compte le faire un jour prochain. Dans cette perspective, il n'est pas encore temps d'opter pour des Sorts, mais il peut s'intéresser à ces sujets. L'EG ferait bien de vérifier dans le chapitre consacré à la magie dans le Livre III les conditions dans lesquelles il pourra s'y mettre plus tard. Il faut toutefois préciser qu'il ne sera jamais aussi avantageux de s'initier à la magie dès la création de personnage. Après ce sera éminemment plus difficile.

D'autre part, de quel royaume vient-il ? Pour cela, l'EG doit décrire rapidement les différents royaumes de l'Harmonde. Ayez à l'esprit que vous pouvez vous mettre d'accord avec les autres joueurs pour définir une origine commune : cela conviendra peut-être mieux aux aventures que l'EG pense vous faire vivre. Mais ce n'est pas une obligation, à moins que vous n'optiez pour la constitution d'un Domaine ; en tout cas, c'est à discuter avec l'EG.





L'origine et le peuple vont influencer le choix de vos compétences et donner les grandes lignes de votre héros : un guerrier keshite, par exemple, sait sûrement monter à cheval, et un farfadet vit dans les villes, mais chacune d'entre elles a ses particularités... De même avec le choix de l'âge, du sexe, de la taille et du poids du personnage. Vous devrez donc en tenir compte par la suite.

Dans AGONE, à moins que vous n'ayez acheté l'avantage « jeune », vous commencez dans la force de l'âge, environ à la moitié de votre espérance de vie. Reportez-vous aux descriptions des peuples saisonins pour estimer ce que représente ce chiffre pour chacun d'eux. Pour l'instant, la difficulté des jets de vieillesse ne vous concerne pas.

Vous pouvez également choisir d'attendre d'en savoir plus sur ses capacités physiques et mentales, chiffrées par les caractéristiques et les compétences, pour décider de sa carrière. Les deux sont envisageables : voulez-vous faire coïncider ses capacités au métier que vous désirez, ou préférez-vous choisir un métier en fonction de ses capacités ? Ça ne dépend que de vous. De toute façon, le choix du métier ne modifiera pas les scores des caractéristiques et des compétences.

Troisième étape : avantages et défauts

Il s'agit à présent de choisir des avantages et éventuellement des défauts. Ces aspects serviront à approfondir les traits de votre personnage et à enrichir les perspectives d'aventure de l'EG. Ce sont des traits psychologiques, des événements passés, etc., qui seront interprétés par le joueur. Certains ont également une expression chiffrée sous forme de bonus ou de malus qui interviendront dans les circonstances des aventures.

Un Inspiré reçoit 10 points de création destinés à acheter des défauts qui lui valent autant d'avantages.

Il peut également avec 5 points supplémentaires acheter une Charge, qui représente le fait qu'il est devenu, au fil des années, une personne qui compte dans son royaume, même si ce n'est qu'un artisan renommé ou un riche bourgeois. N'oubliez pas que vous créez tout de même un Inspiré, un des rares individus de l'Harmonde à disposer de la Flamme ! L'EG est invité à les lire dès maintenant afin de bien orienter le joueur sur ce point.

Les points en excédent sur ces 5 destinés à la Charge peuvent être dépensés sans restriction (mais toujours dans les avantages) et ne valent aucun défaut.

Ayez à l'esprit que certains avantages et défauts peuvent modifier l'âge, la taille ou le poids du personnage.

Vous pouvez aller lire les avantages et défauts mais il est sans doute plus judicieux de demander à l'EG de vous les exposer car il peut être plus intéressant que vous ne les connaissiez pas tous...

Quatrième étape : Flamme et Aspects

La Flamme est l'essence même qui différencie un Inspiré d'un Terne. Elle est composée de trois Aspects : Corps, Esprit et Âme. Sous chacun de ces Aspects, un certain nombre de caractéristiques sont rangées.

Sous le Corps, on trouve AGI, FOR, PER, RES, MÊL et TIR. Le bonus de Corps influencera donc tous les tirages qui impliquent ces caractéristiques primaires et secondaires.

Sous l'Esprit, on trouve INT, VOL et EMP. Le bonus d'Esprit, de même, s'appliquera sur ces trois caractéristiques primaires et secondaires.

Enfin, sous Âme sont regroupés CHA, CRE et ART. Comme précédemment indiqué, le bonus d'Âme s'appliquera à ces trois caractéristiques primaires et secondaires.

Chaque Inspiré a donc trois scores : le Corps, l'Esprit et l'Âme. Chacun est compris entre 0 et 10 et le score de Flamme est égal au plus petit des trois scores.

Le personnage commence avec un score de 1 en Flamme et dans chacun des trois Aspects.

La Flamme noire est la contrepartie obscure de la Flamme. Elle aussi est divisée en trois Aspects : le Corps noir, l'Esprit noir et l'Âme noire. Le score de Flamme noire est le plus petit des trois scores d'Aspects noirs. Un personnage commence normalement avec un score de 0 en Flamme noire et Aspects noirs, mais certains défauts peuvent augmenter ces scores (voir avantages et défauts). Tous les Inspirés reçoivent un score de départ de 1 dans tous les bonus d'Aspects normaux de la Flamme (pas les Aspects noirs !) ainsi qu'en Flamme elle-même. Certains avantages peuvent faire varier ce score.

Héroïsme

Les points d'Héroïsme permettent aux Inspirés de réaliser des actions exceptionnelles. Un Inspiré possède au plus autant de points d'Héroïsme que son score en Flamme multiplié par deux. Donc comme à la création la Flamme est de 1, votre personnage a 2 points d'Héroïsme.

Ténèbre et Perfidie

Plusieurs dangers guettent l'intégrité des Inspirés et de leur Flamme.

Deux types de corruption sont évalués par des scores qui évoluent entre 1 et 100. La Ténèbre mesure à quel point l'Ombre influence le personnage et la Perfidie évalue combien il est marqué par le Masque. Pour les conséquences, se reporter aux chapitres sur le Masque et l'Ombre dans le Livre IV.

Au départ, en principe, votre héros n'a pas encore subi ces types de corruption, à moins qu'il n'ait pris un défaut impliquant des points de Ténèbre ou de Perfidie.



Cinquième étape : les caractéristiques primaires

Un humain reçoit 80 points de création destinés aux caractéristiques. Un saisonin n'a que 70 points. Ces points peuvent être dépensés suivant le ratio dans la table ci-après. Il n'y a pas de différence entre le coût d'achat d'une caractéristique et celui d'une compétence (à la création du moins). Comme on l'a dit, ces points ne servent qu'à créer le personnage. Ceux qui ne seraient pas dépensés sont perdus.

TABLE D'ACHAT DES CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coût d'achat	1	2	3	4	5	7	10	14	19	25

ÉCHELLE D'APPRÉCIATION DES CARACTÉRISTIQUES

Niveau	Caractéristique (Corps, Esprit, Âme)
0	**Inutilisable.** La personne est handicapée (tétraplégique, plante, machine).
1	**Catastrophique.** Indique un grave problème (maladie musculaire, simple d'esprit, iconoclaste obtus).
2	**Problématique.** Indique un problème mineur (faiblesse congénitale, bêtise, sans éducation artistique).
3	**Minable.** La personne n'est pas douée (elle est faible, un peu stupide, ne comprend pas à quoi sert l'art…).
4	**Pas terrible.** On ne peut pas appeler ça un problème, mais… (est un gringalet, n'est pas une lumière, il ne s'intéresse pas à l'art mais sait quand même quand c'est beau).
5	**Médiocre.** Sans problème particulier.
6	**Moyen** mais peut mieux faire (athlète du dimanche, et encore, pas tous, aime bien les mots croisés mais c'est dur, artiste amateur).
7	**Plutôt bon** (athlète prometteur, personne cultivée, jeune espoir d'un art précis).
8	**Doué !** (athlète professionnel, enseignant de bon niveau, artiste accompli maîtrisant plusieurs domaines).
9	**Un des meilleurs…** (vraiment très très fort, extrêmement cultivé ou maître dans plusieurs arts).
10	**LE meilleur** (Hercule, Sherlock Holmes ou Léonard de Vinci).
11	**À peine concevable** (imaginez : il est plus fort que dans les exemples cités plus haut).
+	**Monstre.** À partir de maintenant, il n'y a plus d'échelle de comparaison. Un géant soulève 600 kilos, un minotaure peut défoncer un mur de bois à poings nus comme si c'était du papier… Ces caractéristiques sont si importantes qu'elles commencent à générer des problèmes (on chasse les nymphes et les sirènes pour leur beauté, un géant doit faire attention à ce qu'il fait sous peine de tout casser…).

Les caractéristiques peuvent atteindre, chez certains saisonins, des niveaux bien supérieurs à 11. Pour un humain, de tels extrêmes ne représentent plus rien, mais pour les êtres qui en sont dotés, les échelles de comparaison restent applicables. En termes de simulation, seul le score permet de s'en faire une idée.

Description des caractéristiques

Résistance (RÉS)

La Résistance représente l'endurance. C'est aussi la capacité à survivre à tous les dommages physiques.

Force (FOR)

La Force évalue la tonicité, les capacités musculaires et la puissance physique.

Agilité (AGI)

L'Agilité mesure à la fois la souplesse et la dextérité. C'est aussi l'habileté à contrôler les mouvements de son corps et l'aisance naturelle à se déplacer dans l'espace.

Perception (PER)

La Perception évalue les capacités sensorielles. C'est aussi la vivacité d'une personne, sa rapidité de réaction et sa capacité d'attention.

Volonté (VOL)

La Volonté mesure la force mentale. C'est la capacité de concentration, la faculté d'un esprit à résister à des influences extérieures et à garder son intégrité. La Volonté évalue aussi la force de caractère et la solidité des opinions.

Intelligence (INT)

L'Intelligence représente les capacités rationnelles. C'est surtout une mesure de la capacité de mémoire, de réflexion et d'utilisation de la logique.

Charisme (CHA)

Le Charisme représente à la fois la présence, le charme et l'aura. C'est l'aptitude naturelle à se faire comprendre et à se faire obéir. Le Charisme joue un rôle essentiel dans les relations entre personnes, depuis la première impression jusqu'aux discussions les plus poussées.

Créativité (CRÉ)

La Créativité mesure l'imagination et les capacités artistiques. Elle est importante pour tout ce qui concerne les domaines esthétiques, émotionnels et créatifs.

Note sur les caractéristiques

Les saisonins n'achètent pas tout à fait librement leurs caractéristiques. Certains d'entre eux doivent respecter un minimum ou ne peuvent avoir plus que le maximum mentionnés dans le tableau des caractéristiques des peuples.

Dans ce tableau, les modificateurs ne sont pas pris en compte dans ces mini/maxi. Par exemple, un lutin peut au mieux avoir une RÉS de 7, qui après ajout du modificateur tombera à 5. Le plus résistant des lutins du monde a donc 5 en RÉS (7 au maximum, -2). À l'inverse, un géant doit se voir attribuer au moins 8 en force, pour un total final de 16 (8 au minimum, +8).

Sixième étape : les caractéristiques secondaires

Les huit caractéristiques primaires ne suffisent pas à définir toutes les facultés d'un personnage. Lors du calcul des caractéristiques secondaires, les bonus liés à la Flamme NE SONT PAS PRIS EN COMPTE. Seules interviennent les caractéristiques primaires impliquées (FOR, RÉS, etc.). Les moyennes sont toujours arrondies à l'inférieur. La formule de calcul suit l'intitulé de chaque caractéristique secondaire ci-après.

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES DES PEUPLES

Saisonin	RÉS	FOR	AGI	PER	VOL	INT	CHA	CRÉ	TAI	BPdV	Mod. Poids	MV
Ogre	+2m5	+1m5	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3
Minotaure	+4m6	+3m7	M8	/	/	/	-1	-1	+1	45	x 10	4
Géant	+7m7	+8m8	M3	/	/	-2	-2	/	+3	100	x 20	8
Fée noire	M3	M3	/	/	+1	+2	-2	+3	-2	10	x 4	1/9
Nain	+2m5	/	/	/	/	/	/	+2	-1	20	x 6	2
Méduse	/	/	+1	/	/	+1m6	+1m7	+1	0	25	x 7	3
Lutin	-2M7	M4	+1	+2	+1	m5	/	/	-1	20	x 6	2
Farfadet	-2M8	M5	+2	+1	/	+1	m5	/	-1	20	x 6	2
Satyre	+1	/	/	/	+1	/	+2m6	/	0	25	x 7	3
Humain	/	/	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3

M = maximum autorisé dans la caractéristique.
m= minimum autorisé dans la caractéristique.
BPdV indique sur quelle base les points de l'espèce sont calculés. Une fée noire aura 10 points de vie de base plus un chiffre indexé sur sa constitution.

Mêlée (MÊL) : [FOR + (AGI x 2)] / 3

La Mêlée évalue les aptitudes au combat rapproché. Elle représente la coordination et la capacité à utiliser sa force afin de porter un coup correctement mais aussi avec une puissance suffisante.

La Mêlée est considérée comme une caractéristique de Corps.

Tir (TIR) : (AGI + PER) / 2

La capacité de Tir évalue la coordination, les capacités de concentration et d'évaluation des distances. Elle joue un rôle essentiel dès qu'il faut projeter un objet dans la direction adéquate et à la distance prévue. Elle sert dans toutes les situations impliquant de lancer (aussi bien le couteau que le tabouret de bar) ou de viser (avec les armes de trait).

Le Tir est considéré comme une caractéristique de Corps.

Emprise (EMP) : INT ou VOL ou (INT + VOL) / 2

L'Emprise mesure la capacité à manipuler les Danseurs. Selon la voie choisie, elle est égale à l'INT, à la VOL ou à la moyenne des deux (voir La Magie).

L'Emprise est considérée comme une caractéristique d'Esprit.

Art (ART) : (CHA + CRÉ) / 2

L'Art est la faculté de pratiquer les Arts magiques. L'Art est considéré comme une caractéristique d'Âme. La fée noire fait exception : en raison de sa nature solitaire et prédisposée à la magie, sa caractéristique d'ART est égale à sa CRÉ.

Taille (TAI) (voir tableau « tailles »)

La Taille représente globalement la taille et la corpulence. Elle est déterminée selon le peuple d'origine (et modifiée par certains avantages et défauts).

Mouvement (MV) (voir tableau « mouvement »)

C'est une mesure de la capacité du personnage à se déplacer rapidement. Par exemple, le Mouvement indique le nombre de mètres qu'un personnage peut parcourir en un tour sans subir de malus. Le MV dépend directement de la TAI.

Bonus de Dommages (BD) (voir tableau « Bonus de Dommages »)

C'est une évaluation de la puissance des coups portés par un personnage. Le BD varie en fonction de la somme de la FOR et de la TAI.

Points de vie (PdV) : BPdV + (RÉS x 3) + 1d10 (F)

Les points de vie évaluent l'état de santé d'une personne. Chaque blessure fait perdre des points de vie. Pour calculer le maximum de PdV, on ajoute la base de points de vie (BPdV) suivante, qui dépend de la Taille, à trois fois la Résistance. Ce total est encore majoré d'1d10 (fermé).

Seuil de blessure grave (SBG) : PdV / 3

Seuil de blessure critique (SBC) : PdV / 2

Poids portable : (FOR + RÉS) x Mod. de Poids

Charge maximale : poids portable.

Demi-charge : poids portable / 2.

Charge quotidienne : poids portable / 4.

Le poids portable s'exprime en kilos. Il définit la charge maximale qu'un individu peut soulever et déplacer sur quelques mètres, avec un modificateur de -8 à tous ses jets physiques.

La demi-charge (poids portable divisé par deux) indique ce qu'un individu peut transporter sur une distance plus longue (jusqu'à quelques centaines de mètres) avec un malus de -4 à toutes ses actions physiques.

La charge quotidienne (poids portable divisé par quatre) indique ce qu'un individu peut transporter en permanence avec un modificateur de -2. Les poids en dessous de cette valeur n'induisent aucun malus.

Il est à noter que ce qui est transporté directement sur soi, c'est-à-dire les vêtements ou les armures

TAILLES

Peuple	TAI
Fée noire	-2
Nain	-1
Lutin	-1
Farfadet	-1
Humain	0
Ogre	0
Méduse	0
Satyre	0
Minotaure	+1
Géant	+3

MOUVEMENT

TAI	MV
-2	1
-1	2
0	3
+1	4
+3	8

Cas particulier : lorsque la fée noire vole, son MV est de 9.

BONUS DE DOMMAGES

FOR + TAI	BD
-1	-6
0	-4
1	-2
2, 3	-1
4, 5, 6	0
7, 8	+1
9	+2
10	+4
11	+6
12	+8
13	+10
14	+12
15	+15
16	+18
17	+21
18	+24
19	+27
20	+31
21	+35
22	+39
23	+43

BASES DE POINTS DE VIE

TAI	BPdV
-2	10
-1	20
0	25
+1	45
+3	100

MODIFICATEURS DE POIDS

TAI	Mod. de Poids
-2	x 4
-1	x 6
0	x 7
+1	x 10
+2	x 15
+3	x 20

(pas les armes ou les sacs à dos), ne compte pas dans cette limite : les malus dus à leur encombrement sont déjà pris en compte ailleurs (voir Équipement).

Septième étape : choix des compétences

Un humain reçoit 120 points de création pour acheter ses compétences. Un saisonin n'a que 100 points.

Ces points peuvent être dépensés suivant le ratio de la table d'achat des caractéristiques et compétences, à laquelle il faut vous reporter. Il n'y a pas de différence entre le coût d'achat d'une caractéristique et celui d'une compétence (à la création du moins). Comme on l'a dit, ces points ne servent qu'à créer le personnage. Ceux qui ne seraient pas dépensés sont perdus.

Les compétences sont classées en cinq familles : Épreuves, Maraude, Savoir, Société et Occulte.

La famille Épreuves, associée aux carrières de combattant ou d'athlète et symboliquement à l'Été, regroupe la plupart des compétences physiques et sportives.

La famille Maraude, associée aux carrières de voleur ou d'espion et symboliquement à l'Automne, regroupe les compétences de discrétion et de débrouillardise.

La famille Savoir, associée aux carrières d'érudit ou de sage et symboliquement à l'Hiver, regroupe les compétences de connaissance et de science.

ARAKNIR

« Compagnon d'Agone et principal artisan de l'intervention de l'Équerre à leur côté, Araknir a choisi de faire écho à celle qu'il respecta et peut-être même aima : Eyhidiaze. En 1439, la Nouvelle Étincelle a de nouveau ouvert ses portes dans la ville de Lorgol. Sa réputation n'a cessé de croître depuis cette date et l'établissement est désormais considéré comme un lieu de rendez-vous incontournable pour les Éclipsistes de passage dans la capitale d'Urguemand. D'après nos informations, la Nouvelle Étincelle abriterait également Bohedür, son frère. Ce nain fait l'objet d'une enquête approfondie afin de déterminer quelle peut être la nature de son pouvoir exprimé au travers de l'orgue. Est-ce là une voie induite par la famille du clavecin, un instrument considéré jusqu'à ce jour comme maudit ? Bénéficiant de nombreux appuis au sein du Cryptogramme-magicien et de l'Équerre, Araknir empêche quiconque d'approcher son frère. Nous préconisons éventuellement l'intervention d'une femme ressemblant à Eyhidiaze dont le rôle serait de mener l'enquête sur Bohedür. »

La famille Société, associée aux carrières de voyageur ou de marchand et symboliquement au Printemps, regroupe les compétences de communication et de culture.

La famille Occulte regroupe les compétences magiques et ésotériques.

Chaque personnage peut avoir une spécialité (et une seule) associée à chaque compétence qu'il possède au moins au niveau 5. La spécialité coûte 2 points de création et apporte un bonus de +1 à la compétence lorsque les circonstances s'y prêtent. Sur le Parchemin, la spécialité est à indiquer entre les parenthèses prévues à cet effet.

Liste des compétences

** : Les compétences suivies d'un astérisque nécessitent de spécifier un domaine d'application : « Armes », par exemple, doit se voir préciser un domaine particulier, comme « épée », « masse », ou toute autre arme en particulier. Si vous voulez maîtriser plusieurs domaines d'application de la même compétence, vous devez acheter ladite compétence plusieurs fois. Sur le Parchemin, le domaine est à indiquer sur la ligne prévue à cet effet en dessous de la compétence.*

Acrobatie

Famille : Maraude

Cette compétence permet d'exécuter des figures acrobatiques de toutes sortes : sauts périlleux, sauts de mains, équilibres...

Spécialités : sauts, funambulisme, chutes, contorsions...

Alphabet*

Famille : Savoir

Cette compétence permet de lire et d'écrire une langue.

Domaines : Moden-Hen, Septentrien, Armgarde.

Spécialités : calligraphie, imitation d'écriture, un type d'écrit...

Armes*

Famille : Épreuves

Cette compétence permet de manier des armes en combat, que ce soit pour attaquer ou pour se défendre.

Domaines : épée, masse, hache, rapière, espadon, épée à deux mains, maillet ogre, hallebarde...

Spécialités : sa propre arme, armes improvisées, une manœuvre...

Arts magiques*

Famille : Occulte

Domaines : Accord, Décorum, Geste, Cyse.

Spécialités : Arts improvisés, un Œuvre particulière...

Astronomie

Famille : Savoir

C'est la connaissance de la mécanique qui régit les astres.

Spécialités : orientation, prévision des mouvements stellaires...

Athlétisme

Famille : Épreuves

Cette compétence rassemble toutes les activités sportives comme la course de fond, le sprint, les sauts en hauteur ou en longueur...

Spécialités : saut, endurance, vitesse...

Baratin
Famille : Société

C'est l'art de mentir sans en avoir l'air et de convaincre son interlocuteur. Par extension, cette compétence permet aussi de développer une argumentation pour contrer ceux qui cherchent à vous convaincre.

Spécialités : théâtre, bluffer pour intimider, mentir aux autorités, tromper sur la marchandise, séduction...

Camouflage
Famille : Maraude

Cette compétence permet de dissimuler des objets ou même de se cacher en utilisant des éléments du décor.

Spécialités : un type d'objet (armes, bijoux...), en extérieur, sur soi, se cacher soi-même...

Chasse
Famille : Maraude

Cette compétence regroupe toutes les activités spécifiques du chasseur : tendre des pièges, suivre des pistes, détecter une proie...

Spécialités : un type de terrain, un type d'animal, pistage, pièges...

Chirurgie
Famille : Savoir

C'est l'art de pratiquer des opérations, de remettre en place des fractures, de recoudre des blessures, de cautériser des plaies et de traiter des hémorragies. La Chirurgie obtient des résultats plus conséquents que les Premiers soins mais nécessite plus de temps et du matériel.

Spécialités : matériel de fortune, amputation, cicatrices rituelles...

Connaissance des Danseurs
Famille : Occulte

C'est la connaissance des Danseurs, de leurs habitudes, de leurs goûts... Elle ne permet pas de pratiquer la magie mais joue un rôle essentiel pour tous ceux qui chassent, achètent ou gardent des Danseurs.

Spécialités : comportement, difformité, lieux de passage...

Cryptogramme
Famille : Occulte

C'est la connaissance du Cryptogramme-magicien et de son organisation. Cette compétence évalue aussi les contacts du personnage au sein du Cryptogramme. Elle sert aussi bien aux individus faisant partie de l'Ordre qu'à ceux qui en ont une connaissance théorique et extérieure.

Spécialités : histoire, règlement, contact...

Culte*
Famille : Savoir

Ce groupe de compétences permet de connaître les croyances religieuses, les rites et les textes fondateurs d'un culte particulier.

Domaine : selon localités (Liturgie, Morkh...)

Spécialités : cérémonies, théologie, personnalités marquantes...

Déguisement
Famille : Maraude

C'est l'art de modifier son apparence, sa démarche et sa voix pour se faire passer pour quelqu'un d'autre ou dissimuler son identité.

Spécialités : maquillage, changement de voix, costumes...

Démonologie
Famille : Occulte

C'est la connaissance de l'Ombre et de ses serviteurs, les Démons.

Spécialités : un type de Démon, contrat, hiérarchie démoniaque...

Diplomatie
Famille : Société

Cette compétence permet de comprendre les rapports de force entre factions, d'organiser des accords ou des traités, de proposer des compromis et de réduire les tensions. Cela représente aussi le réseau d'influences dans les hautes sphères du pouvoir.

Spécialités : un type de relations (famille, religion, politique...), problèmes internationaux...

Discrétion
Famille : Maraude

La Discrétion est l'art du camouflage en mouvement. Il s'agit d'allier à la fois le mouvement et la discrétion, ce qui est tout à fait différent du Camouflage, action statique par excellence.

Spécialités : un type de milieu (forêt, rue, intérieur...), filature...

Éloquence
Famille : Société

C'est l'art du discours. De la rhétorique jusqu'à la scansion, l'Éloquence est la compétence des orateurs, mais c'est aussi le propre des chefs militaires ou religieux.

Spécialités : un type d'émotion collective (haine, calme, peur, ordre...), un type de public (militaire, religieux, noblesse...)...

Équitation
Famille : Épreuves

Cette compétence permet de monter un animal et de contrôler ses mouvements mais aussi d'effectuer tout ce qui concerne l'activité équestre : harnacher une monture, veiller à son entretien...

Spécialités : un type de monture, en combat, saut d'obstacles...

Escalade
Famille : Épreuves

C'est la capacité de grimper des parois, que ce soit pour monter en haut d'un arbre, d'un rocher

ou d'un mur, ou pour descendre dans un gouffre.
Spécialités : murs, falaises, arbres, descente...

Esquive
Famille : Épreuves
C'est la faculté d'éviter les coups, de s'éloigner du danger.
Spécialités : contre un type d'arme (arme de jet, épées...)...

Étiquette*
Famille : Société
C'est l'art de s'adapter à un milieu social, de connaître les usages et les règles de politesse propres aux différents groupes sociaux. Cette compétence peut se révéler utile aussi bien dans la haute société que dans les bas-fonds d'une ville.
Domaines : bas-fonds, paysans, artisans, bourgeois, marchands, nobles, très haute noblesse...
Spécialités : titres, argot, en négociation, pour trouver du matériel illégal...

Fouille
Famille : Maraude
Cette compétence évalue la capacité à découvrir des choses cachées, que ce soit en fouillant un corps, un meuble ou une pièce, en tâtant un mur ou autre...
Spécialités : un type de fouille (vêtements, meubles), passages dérobés, recherche en aveugle...

Géographie
Famille : Savoir
C'est la connaissance des différents royaumes et de l'Harmonde, mais également des régimes en place et des relations internationales.
Spécialités : un royaume, politique, commerce...

Harmonie
Famille : Occulte
Cette compétence mesure la compréhension et la connaissance de l'organisation magique du monde, de sa géographie occulte, des interactions entre ses différents composants surnaturels, de sa cosmologie...
Spécialités : architecture ésotérique, une Muse en particulier, un Éternel de la Genèse, une Merveille, une Excellence...

Herboristerie
Famille : Savoir
C'est la connaissance des plantes et de leurs propriétés. Cela inclut les vertus médicinales et la manière de préparer des remèdes à base de plantes.
Spécialités : recherche, un type de remède (cataplasme, tisane...)...

Histoire & légendes
Famille : Savoir
C'est la connaissance des événements passés et des mythes.
Spécialités : un royaume, un thème (guerre, art, magie...)...

Intendance
Famille : Société
C'est la capacité à gérer un Domaine, à faire des comptes et à organiser une structure de manière à dégager des bénéfices.
Spécialités : un type de ressources, comptabilité, organisation du travail...

Intrigue
Famille : Maraude
Cette compétence évalue en premier lieu la capacité à se servir des réseaux de contacts d'un individu. Elle peut aussi bien servir à les construire qu'à les entretenir ou à s'en servir. Cette compétence permet également d'évaluer l'étendue des contacts du personnage avec le milieu dans lequel il évolue.
Spécialités : rumeur, corruption, contacts...

Jeu
Famille : Maraude
C'est la maîtrise des jeux de toutes sortes (dés, cartes...) mais aussi des probabilités, des paris, des pronostics.
Spécialités : tricher à un type de jeu (cartes, dés...), règles...

Langues*
Famille : Savoir
C'est la capacité à parler et à comprendre une langue.
Domaines : le communier, le kosaki, le nordik, l'argot boucanier, le bokkori, le keshite, l'ophidien, le modéhen, le mercerin, l'urguemand, le janrénien, la langue sacrée liturgique.
Spécialités : un type de vocabulaire (scientifique, commercial, militaire...), un accent...

Lois
Famille : Savoir
C'est la connaissance des lois, des systèmes législatifs en place et, par extension, des moyens d'y échapper.
Spécialités : un type de crime, un royaume...

Médecine
Famille : Savoir
C'est la connaissance du corps et l'art de guérir les maladies.
Spécialités : anatomie, autopsie, diagnostic, remèdes, maladie d'une région donnée...

Musique*
Famille : Société
Cette compétence permet d'exécuter des pièces musicales, de lire une partition, de composer une œuvre et de connaître l'histoire de la musique...
Domaines : cistre, viole, harpe, flûte, tambour, clavecin, chant...
Spécialités : un type d'œuvre, un compositeur, l'histoire d'un instrument, composition...

Natation
Famille : Épreuves



C'est la maîtrise des déplacements dans l'eau.

Spécialités : plongeon, contre-courant, apnée, longueur...

Navigation

Famille : Savoir

C'est la capacité à diriger une embarcation et à la mener à bon port. C'est aussi la connaissance des routes maritimes, la faculté d'utiliser des cartes marines et des instruments de navigation, la connaissance de la météorologie appliquée aux mers...

Spécialités : orientation, combat marin, problèmes météorologiques...

Négoce

Famille : Société

C'est l'art du commerce : acheter au prix le plus bas et vendre au plus cher, troquer, marchander, échanger. C'est aussi la capacité à estimer la valeur marchande d'un objet.

Spécialités : un type de marchandise, évaluation, vente...

Passe-passe

Famille : Maraude

C'est la maîtrise des techniques de prestidigitation et de manipulation d'objets.

Spécialités : un type d'objet (cartes, pièces...), spectacle...

Peinture

Famille : Société

Cette compétence permet d'exécuter des œuvres picturales, d'obtenir des couleurs à partir de pigments et de connaître l'histoire de la peinture...

Spécialités : un type d'œuvre, un peintre...

Poésie
Famille : Société

Cette compétence permet de rédiger des poèmes ou des œuvres en prose et de connaître l'histoire de la littérature...

Spécialités : un type d'œuvre, un poète ou un écrivain, l'histoire d'un courant, bibliophilie...

Poisons
Famille : Maraude

C'est la connaissance des poisons, de la manière de se les procurer, de les administrer, de leur résister...

Spécialités : un type d'effet (somnifère, paralysant, mortel...), antidotes...

Premiers soins
Famille : Épreuves

C'est la capacité à soigner sommairement des blessures. C'est la maîtrise de toutes les techniques de secourisme et de médecine rudimentaire.

Spécialités : sur un champ de bataille, matériel improvisé, soins de longue durée...

Résonance*
Famille : Occulte

Cette compétence représente la capacité à utiliser un Danseur pour faire de la magie.

Domaines : Résonance jorniste, Résonance éclipsiste, Résonance obscurantiste.

Spécialités : un Danseur en particulier, Danseurs non marqués...

Saisons*
Famille : Savoir

Ce groupe de compétences permet de connaître les particularités associées à chaque Saison : les saisonins, la magie, les symboles...

Domaines : Printemps, Été, Automne, Hiver.

Spécialités : un type de saisonin, une Dame, mythologie des Saisons...

Savoir-faire*
Famille : Société

Ce groupe de compétences rassemble tous les artisanats, ainsi que la connaissance des grands artisans ou des œuvres mythiques. Cela recouvre aussi les apprentissages d'une corporation ou d'un compagnonnage tels que la cuisine, la taille de pierre ou la boucherie...

Domaines : architecture, charpenterie, forge, lutherie, orfèvrerie, tissage, verrerie...

Spécialités : un type d'œuvre, un type d'outil...

Sculpture
Famille : Société

Cette compétence permet de réaliser des sculptures, de connaître les grands sculpteurs et l'histoire de la sculpture, et de sélectionner les matériaux adéquats...

Spécialités : un type d'œuvre, un sculpteur célèbre, un type de matériau...

Serrurerie
Famille : Maraude

C'est la maîtrise des petits mécanismes métalliques, principalement les serrures.

Spécialités : serrures rudimentaires, serrures piégées...

Stratégie
Famille : Savoir

C'est l'art de la guerre du point de vue des chefs militaires : augmenter les chances de victoire en contrôlant tous les paramètres stratégiques (choix du terrain, placement des unités, opposition si l'ennemi cherche à brouiller les cartes...).

Spécialités : places fortes, un type d'unité (infanterie, cavalerie...)...

Survie
Famille : Épreuves

C'est la connaissance des milieux naturels et la capacité à en exploiter les ressources pour satisfaire ses besoins vitaux.

Spécialités : un type de milieu, trouver de l'eau, pièges naturels...

Us & coutumes*
Famille : Société

C'est la connaissance de la culture et des coutumes propres à un peuple ou un royaume. Cette compétence représente aussi les liens qu'un personnage a pu tisser avec un peuple.

Domaine : Communes princières, Lyphane, Parages, Bokkor, empire de Keshe, Terres veuves, Marche modéhenne, République mercenaire, Urguemand, Janrénie, Province liturgique.

Spécialités : règles d'hospitalité, repas et gastronomie...

Vigilance
Famille : Épreuves

C'est la faculté de garder ses sens en éveil à chaque instant et de ne pas être surpris.

Spécialités : embuscade, la nuit...

Zoologie
Famille : Savoir

C'est la connaissance de la faune, de son comportement, de son origine géographique...

Spécialités : un type d'animaux (oiseaux, reptiles, insectes...), la faune d'une région...

Note sur les compétences

Chaque saisonin possède les 3 compétences à niveau 5 indiquées dans la liste qui suit (le niveau a déjà été déduit des points de création destinés aux compétences, ce qui explique la disparité saisonins/humains). Tous possèdent

Saisons au niveau 5, spécialisée dans leur Saison d'origine.

Les compétences sont suivies du domaine obligatoire [ex. : Armes : cornes] ou de la spécialité entre parenthèses [ex : Chasse (spécialité : Danseur)].

- **Ogre** : Chirurgie, Premiers soins, Jeu
- **Minotaure** : Vigilance, Démonologie, Armes : cornes
- **Géant** : Armes : lancer de rocher, Chasse, Géographie
- **Lutin** : Discrétion, Herboristerie, Astronomie
- **Farfadet** : Serrurerie, Passe-passe, Chasse (spécialité : Danseurs)
- **Fée noire** : Harmonie, Sculpture, Histoire
- **Nain** : Harmonie (spécialité : architecture ésotérique), Démonologie, Savoir-faire : forge.
- **Méduse** : Éloquence, Intendance, Armes : serpents.
- **Satyre** : Musique, Éloquence, Arme : sabots.

Huitième étape : Sorts et Œuvres de départ

Ce choix n'est évidemment à opérer que si votre Inspiré est magicien. Le nombre de Sorts dont dispose un Harmoniste ou un Mage est calculé de la manière suivante :

On multiplie le niveau de la compétence d'Art magique concerné (Accord, Décorum, Geste, Cyse) ou de Résonance par la caractéristique secondaire impliquée (ART pour les compétences d'Art magique, Emprise pour la Résonance).

Le seuil de chaque Sort ou Œuvre acquis se soustrait à ce chiffre. On pourra ainsi obtenir beaucoup de Sorts ou Œuvres de faible puissance ou peu de Sorts de forte puissance.

Si un Harmoniste maîtrise plusieurs Arts ou s'il manipule les Danseurs, ou encore si un Mage est aussi un Harmoniste, le calcul est fait pour chacun des scores dans les compétences occultes, chacune permettant donc de choisir les Sorts et Œuvres qui lui sont propres.

***Remarque** : si le joueur obtient un nombre plus grand que le nombre de points Mémoire de son Danseur, son personnage est tout de même borné par la Mémoire de la créature.*

Les finitions

Le combat

Afin de simplifier les combats, une feuille d'armes a été disposée sur le Parchemin où vous pouvez résumer les paramètres utiles.

- **Init.** : ajoutez (PER + AGI) au bonus à l'initiative de vos armes.
- **Att.** : ajoutez MÊL (pour les armes de mêlée) ou TIR (pour les armes de trait et de lancer) à la compétence d'arme. Ajoutez encore le bonus/malus que l'arme possède en attaque ou que vous subissez faute de disposer des caractéristiques minimales pour la manier.
- **Déf.** : ajoutez MÊL à la compétence d'arme. Ajoutez encore le bonus/malus que l'arme possède en défense ou que vous subissez faute de disposer des caractéristiques minimales pour la manier.
- **Dom.** : ajoutez les dommages de l'arme à votre BD.
- **TAI** : indiquez la TAI de votre arme et le nombre de mains dont vous avez besoin pour la manier.

Ainsi, durant le jeu, vous n'aurez plus qu'à ajouter 1d10 pour calculer attaque et défense, et la MR aux dommages pour calculer les dommages.

Volet occulte

Selon le même principe que pour le combat, cette partie du Parchemin est destinée à recevoir les scores du personnage en Emprise et dans les Arts magiques.

- **Le potentiel d'Emprise (Pot. d'Emprise)** est égal à EMP + Connaissance des Danseurs ou Résonance (le plus petit score de compétence des deux).
- **Le Potentiel d'Art magique** est égal à ART + Accord ou Instrument de musique (le score de compétence le plus petit des deux) pour l'Accord, à ART + Cyse ou Sculpture (le score de compétence le plus petit des deux) pour la Cyse, et ainsi de suite.
- **Le Potentiel intuitif** est égal à CRE + Résonance ou Empathie du Danseur (le plus petit score des deux).

Rappelons que ce sont les mêmes compétences figurant dans la famille Occulte qui sont reprises au verso du Parchemin.

L'équipement

N'oubliez pas non plus l'équipement. Au cours de votre vie déjà bien remplie, vous avez eu l'occasion d'amasser tout l'équipement personnel (armes, armures, montures, équipement de survie...) dont vous avez pu avoir besoin. En revanche, pour des choses plus importantes (une maison, un navire, un château...), consultez la liste des Charges.. D'une manière générale, restez logique. Si vous êtes un érudit, la nécessité de posséder une armure de plaques complète n'est pas évidente, alors que du matériel d'écriture serait indispensable.

Les parrains et la compétence de parrainage

Constatez dans quelle famille se trouve la compétence possédant le score le plus important. Cette famille indique la Saison du parrain de l'Ins-

piré, c'est-à-dire celui qui lui apporta la Flamme. Les compétences occultes ne sont pas prises en compte dans la détermination du parrain, à moins que l'Inspiré ne possède que des compétences occultes, auquel cas il choisit librement la Saison de son parrain.

Si plusieurs compétences sont à égalité, l'Inspiré choisit celle qui sera prise en compte.

La chose n'a pas d'incidence technique particulière, si ce n'est du point de vue de l'histoire personnelle de l'Inspiré. Si le parrain s'avère de l'Automne, cela veut dire qu'un automnin de l'île de l'Automne a été exceptionnellement admis au sein du Conseil des Décans. À l'EG d'imaginer pour quelle raison.

- **Société** : Printemps
- **Épreuves** : Été
- **Maraude** : Automne
- **Savoir** : Hiver

Historique

Reste le plus difficile... et le plus fertile, parfois. Votre personnage ne se définit pas que sur un plan technique. Sa vie revêt d'autant plus d'importance qu'elle est longue et bien remplie.

D'ou vient-il, qui sont ses ennemis, ses amis, qui a-t-il affronté, qui a-t-il vaincu, qui l'a vaincu ?

Quelle est son approche de la vie, préfère-t-il les armes ou la diplomatie ? Aime-t-il la compagnie des mortels ou vit-il en ermite ? A-t-il une famille, quelle importance a-t-elle ? Défend-il des idéaux, un pays peut-être, ou un suzerain, un peuple ? Est-ce un mercenaire guidé par l'appât du gain et l'amour de la guerre, ou un érudit se confiant à la nature et à ses beautés ?

Tous ces éléments d'historique sont laissés à votre discrétion (et surtout à celle de l'EG). Bien qu'impalpables, bien que le Parchemin ne puisse pas leur prévoir de place, ils sont vos meilleurs atouts pour faire vivre votre Inspiré.

Voilà. À présent, l'Harmonde compte un nouvel Inspiré. Bientôt, un saisonin va venir vous rendre visite. Il va vous parler de choses étranges et de terribles dangers. Une nouvelle vie va commencer...

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES DES PEUPLES

Saisonin	RÉS	FOR	AGI	PER	VOL	INT	CHA	CRÉ	TAI	BPdV	Mod. Poids	MV
Ogre	+2m5	+1m5	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3
Minotaure	+4m6	+3m7	M8	/	/	/	-1	-1	+1	45	x 10	4
Géant	+7m7	+8m8	M3	/	/	-2	-2	/	+3	100	x 20	8
Fée noire	M3	M3	/	/	+1	+2	-2	+3	-2	10	x 4	1/4
Nain	+2m5	/	/	/	/	/	/	+2	-1	20	x 6	2
Méduse	/	/	+1	/	/	+1m6	+1m7	+1	0	25	x 7	3
Lutin	-2M7	M4	+1	+2	+1	m5	/	/	-1	20	x 6	2
Farfadet	-2M8	M5	+2	+1	/	+1	m5	/	-1	20	x 6	2
Satyre	+1	/	/	/	+1	/	+2m6	/	0	25	x 7	3
Humain	/	/	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3

M = maximum autorisé dans la caractéristique.
m = minimum autorisé dans la caractéristique.
BPdV indique sur quelle base les points de l'espèce sont calculés. Une fée noire aura 10 points de vie de base plus un chiffre indexé sur sa constitution.

TABLE D'ACHAT DES CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coût d'achat	1	2	3	4	5	7	10	14	19	25

Récapitulatif de la création de personnage

1. Choix du peuple
Humain ou saisonin (fée noire, nain, lutin, farfadet, ogre, méduse, satyre, minotaure, géant).

2. Historique du personnage
Métier, origine, sexe, âge, taille, poids.

3. Choix des avantages et défauts
(attention : certains peuvent modifier l'âge, la taille ou le poids).

4. Inscription des scores de Flamme, d'Aspects, et bonus d'Aspects.
Points d'Héroïsme = Flamme x 2.

5. Détermination des caractéristiques primaires
- Humain : 80 points de création
- Saisonin : 70 points de création

Attention :
- Tenir compte des éventuels modificateurs induits par les avantages et défauts ;
- Tenir compte des minima et maxima éventuels dus au peuple saisonin.

6. Calcul des caractéristiques secondaires
Attention : les bonus liés à la Flamme ne sont pas pris en compte.
- Mêlée (MÊL) : [FOR + (AGI x 2)] / 3
- Tir (TIR) : (AGI + PER) / 2
- Emprise (EMP) : INT ou VOL ou (INT + VOL) / 2
- Art (ART) : (CHA + CRÉ) / 2

(sauf fée noire : ART = CRÉ)
- TAI : voir tableau ci-contre.
- MV : voir tableau ci-contre.
- BD : FOR + TAI.
- Points de vie (PdV) : BPdV+(RÉS x 3)+1d10 (F)
- Seuil de blessure grave (SBG) : PdV / 3
- Seuil de blessure critique (SBC) : PdV / 2
- Poids portable : (FOR + RÉS) x Mod. Poids
- Charge maximale = poids portable.
- Demi-charge = poids portable / 2.
- Charge quotidienne : poids portable / 4.

7. Détermination des compétences
- Humain : 120 points de création
- Saisonin : 100 points de création
- Choisir une spécialité : 2 points de création
- Pour les saisonins : Saisons et 3 compétences à niveau 5 :

- Ogre : Chirurgie, Premiers soins, Jeu
- Minotaure : Vigilance, Démonologie, Armes : cornes
- Géant : Armes : lancer de rocher, Chasse, Géographie
- Lutin : Discrétion, Herboristerie, Astronomie
- Farfadet : Serrurerie, Passe-passe, Chasse (spécialité : Danseurs)
- Fée noire : Harmonie, Sculpture, Histoire
- Nain : Harmonie (spécialité : architecture ésotérique), Démonologie, Savoir-faire : forge.
- Méduse : Éloquence, Intendance, Armes : serpents.
- Satyre : Musique, Éloquence, Arme : sabots.

8. Choix des Sorts et Œuvres
- EMP x Résonance
- ART x Accord ou Cyse ou Décorum ou Geste

Soustraire le Seuil de chaque Sort ou Œuvres à ce chiffre (somme des difficultés des Sorts acquis = EMP x Résonance ; somme des Seuils des Œuvres acquises = ART x Accord ou Cyse ou Décorum ou Geste).

9. Finitions
- Le combat
- Le volet occulte :
  - Tirage du Danseur
  - POT d'Emprise : EMP + (Résonance ou Conn. Danseurs) + bonus d'Emprise du Danseur
  - POT Intuitif : CRÉ + (Résonance ou Empathie du Danseur)
- L'équipement
- Le parrain saisonin
- L'historique.



3 ~ Avantages et défauts

Ce qui distingue un personnage d'un autre ne se mesure pas seulement à l'écart statistique entre leurs caractéristiques. Leur passé, avec les séquelles et les joies qui le parsèment, les définit avant toute autre chose. Pour simuler cette expérience et ses conséquences, dans AGONE, on dote les héros de traits particuliers : les avantages et les défauts. Les premiers s'acquièrent en s'acquittant d'un coût en points de création, les seconds au contraire rapportent des points de création destinés à des avantages supplémentaires. Un personnage nouvellement créé ne peut obtenir plus de 10 points de création par l'acquisition de défauts.

Ces traits doivent être choisis avec précaution. Ils sont des éléments essentiels de votre personnage autant que les paramètres de son Parchemin. Ils définissent surtout le rôle que vos aurez à interpréter autour de la table de jeu. Ceux qui sont en apparence contradictoires peuvent donner naissance à des séances de jeu de rôle tout à fait exceptionnelles, l'interprétation de votre Inspiré enrichissant largement le cours du jeu et influençant l'idée que s'en font les autres joueurs.

Voici donc la liste des avantages et défauts (avec leur coût entre parenthèses) classés par catégorie. Certains n'ont pas de coût fixe (notés : variable). Dans ce cas, le nivellement est expliqué dans le corps du texte. Cette liste n'est évidemment pas exhaustive et tout joueur peut, avec l'accord de l'Éminence Grise, créer un nouvel avantage ou un nouveau défaut.

Un défaut ne peut faire chuter une caractéristique en dessous de 1. Si ce devait être le cas, le défaut responsable vous serait inaccessible.

A moins que la description d'un avantage ou d'un défaut ne le spécifie, ceux-ci ne peuvent être pris qu'une seule fois. Bien évidemment tout couple avantage/défaut antinomique s'exclue mutuellement. On ne peut interpréter un aveugle à la vue perçante !

Les avantages et défauts sont décrits ci-après dans l'ordre alphabétique. Un encadré les propose par ordre croissant de coût.

Charges et société

Les personnages que vous interprétez dans AGONE sont pour la plupart des figures importantes du monde. Vous incarnez des rôles clefs des Royaumes crépusculaires. Les avantages et défauts qui suivent permettent d'ancrer votre Inspiré dans cette perspective. Afin de simuler l'importance des Charges dans AGONE, 5 points de création sont accordés à cet effet. Un choix, au moins, doit être fait dans cette liste. Ces avantages

n'obligent pas à prendre des défauts pour les compenser. L'excédent de points peut être dépensé dans les autres avantages sans valoir aucun défaut. Vous bénéficiez donc, au plus, de 14 points d'avantages et défauts et d'une Charge à 1 point.

Exemple : Bruno, pour son lutin Lucas, a pris 10 points de défauts, qui lui valent 10 points d'avantages. Désirant une Charge, avec les 5 points dédiés, il en prend une à 3 points (il n'a pas à prendre 3 points de défauts en plus). Les 2 points restant sur les 5 peuvent être investis en avantages ou être abandonnés.

Les Charges peuvent être choisies et être opérantes même si les joueurs ne jouent pas en Domaine. Des personnages aux statut prestigieux incluant des responsabilités importantes peuvent se recontrer et agir



sur la route, hors de chez eux. Dans le cadre du jeu en Domaine, par contre, le travail de l'Éminence Grise consistera à équilibrer les fonctions et les Charges détaillées ci-dessous afin que votre Compagnie se compose des acteurs essentiels du Domaine servant de décor à vos premières séances de jeu.

Avantages

Abri secret (2)

Vous avez découvert un endroit dissimulé aux yeux de tous, ou difficile à atteindre : une grotte, des ruines, une salle secrète oubliée etc. Au fil des années, vous y avez aménagé secrètement votre tanière, votre refuge. Ce lieu n'est connu que de vous seul à moins que vous ne payiez un point de moins pour l'acquérir. Dans ce cas, vous avez constaté qu'un autre a découvert cet abri secret. De qui s'agit-il ? Seule l'Éminence Grise au cours de ses scénarios pourra vous apporter la réponse.

Certaines Charges doivent être adaptées aux coutumes locales des royaumes (en Enclave boucanière le Seigneur est le Guide etc.).

Botte secrète (variable)

Un maître d'armes vous a appris une botte secrète (voir le chapitre sur le combat). Cet avantage vous coûte (rareté de la botte)/4.

Bourgeois (2)

Votre famille est sortie de la misère paysanne en installant une échoppe dans les faubourgs d'un village qui depuis est devenu une ville. Au fil des années, l'affaire familiale a pris de l'importance et vous êtes désormais à l'abri du besoin. Ceci vous vaut le respect mais aussi la convoitise de la noblesse. Afin de maintenir votre activité vous êtes amené à vous rendre au château du seigneur local pour vous acquitter des taxes. Vous prêtez également de l'argent à certaine figures du Domaine.

Caravanier (2)

Depuis des années, vous sillonnez les routes des Royaumes crépusculaires avec votre caravane pleine de marchandises venues des quatre coins du continent. À chacun de vos passages les hommes et le femmes viennent vous acheter des armes finemen ouvragées, des tissus précieux, des bijoux et de mets exotiques. C'est également pour eux l'occasion de prendre des nouvelles des pays voisins et de leurs habitants.

Comme tout marchand vous bénéficiez de bon nombre d'objets. Vous devez néanmoins vous spécialiser et établir avec votre Éminence Grise la liste des biens que vous convoyez. Vous ne pouvez disposez que de 1000 pièces d'or en valeur de marchandises plus 200 pièces d'or par point de création supplémentaires dépensés dans cet avantage.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder CHA ou Intendance à au moins 6.

Célèbre (1)

Vous avez accompli un acte qui vous a valu la notoriété sur les terres environnantes. Le seigneur vous a fait venir à sa cour et vous bénéficiez désormais d'un traitement de faveur. Certes des gens tels que vous se succèdent au château mais vous avez acquis la sympathie du seigneur. Vous êtes désormais l'une des figures du château au même titre que le Maître d'Armes, les Chevaliers ou le Chambellan.

Censeur (5)

Le Cryptogramme-magicien à ses lois et ses juges. Vous appartenez à ces derniers. Les Mages vous

demandent de poursuivre ceux d'entre eux qui enfreignent sciemment leurs règles. Votre mission est délicate. Peu vous envient, tous vous redoutent. Les membres du Cryptogramme-magicien ne peuvent vous interdire l'accès de leur demeure. Vous devez toujours disposer d'un Danseur. Si le vôtre vient à périr vous pouvez exiger d'un Mage qu'il vous en procure un autre. Pour pouvoir choisir cet avantage, vous devez évidemment être un membre du Cryptogramme-magicien.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder EMP et Résonance supérieurs ou égaux à 8, ainsi que Connaissance des Danseurs et Lois (Cryptogramme-magicien) à au moins 6.

Chambellan (4)

Sans vous le chaos s'installerait au château. L'un de vos ancêtres a été choisi par l'aïeul du seigneur pour gérer la forteresse. Vous avez succédé à cette lourde tâche et exercez désormais la fonction la plus importante du Domaine. Les responsabilités du Chambellan sont énormes. Vous contrôlez les ressources du Domaine et vous assurez la subsistance de la famille du seigneur. Vous êtes également chargé des questions de protocoles et conseillez souvent le seigneur lors des visites amicales de ses voisins. C'est vous qui décidez qui travaille au château. Les villageois vous reconnaissent et vous respectent. Nombreux sont ceux qui rêvent de marier l'un de leurs enfants au vôtre.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder deux scores, parmi CHA, Intendance ou Etiquette, supérieurs ou égaux à 8.

Chantage (variable)

Vous avez été le témoin d'un acte honteux, ou une information que certaines personnes veulent taire est parvenue à vos oreilles. Quelle que soit cette information (mariage secret, bâtard, etc.), vous avez décidé de la mettre à profit : vous avez monnayé votre silence avec les principaux intéressés. Malin, vous avez pu exiger des avantages en monnaie ou en biens mais également un traitement de faveur s'il s'agit de nobles ou de gens fortunés. Le coût varie selon l'importance du fait et la position de la victime.

Famille reconnue (1)

L'un des membres de votre famille a accompli une prouesse. Tous les habitants du Domaine vous connaissent et respectent votre lignage. On vous salue dans les villages, les gens vous appellent par votre nom. Le seigneur de la région n'oublie pas votre visage et se souvient parfois lui aussi de votre identité.

Maître d'Armes (4)

Chaque Domaine possède sa milice pour assurer sa protection et rendre la justice. Les gens qui constituent cette armée sont dirigés par des soldats émérites qui se sont distingués par le passé sur les champs de bataille aux côtés du seigneur. Vous êtes l'un de ces guerriers et il vous incombe la lourde charge de faire respecter la loi de votre suzerain. Vous et vos hommes assurez la sécurité non seulement du seigneur mais aussi de la population qui vit sur ses terres. Il vous appartient de choisir combien de soldats vous accordez à la protection de la forteresse, des villes et des villages, et des frontières. Véritable conseiller militaire, vous êtes également aux côtés du seigneur sur les champs de bataille.

En temps de paix, le Maître d'Armes partage avec le seigneur quelques duels amicaux qui leur permettent de conserver leurs talents de guerriers. Il assure non seulement la formation des soldats du Domaine mais il est aussi celui à qui le seigneur confie ses enfants pour qu'il leur enseigne les arts de la guerre.

En Domaine : bien qu'il n'y ait en général qu'un unique Maître d'Armes par Domaine, celui-ci s'entoure parfois d'hommes de confiance, les sergents. Si plusieurs joueurs choisissent l'avantage Maître d'Armes, ils sont en fait les sergents du véritable Maître d'Armes du Domaine. Dans ce cas, cet avantage coûte un point de moins.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder deux scores d'Armes (hors bagarre et armes naturelles) et/ou Stratégie à des niveaux supérieurs ou égaux à 8.

Noblesse (2)

Vous êtes un Chevalier, un membre de la noblesse. Par le passé, un seigneur a reconnu la bravoure d'un des vôtres et lui a octroyé le droit de monter à cheval, de porter des armes et une armure arborant un blason. À votre majorité, vous avez renouvelé la loyauté de votre famille à celle du seigneur. Vous avez le même rôle que celui-ci mais dans un unique village qui lui appartient. En temps de guerre, vous devez obéissance au Maître d'Armes. Il peut alors vous considérer comme l'un de ses sergents. En paix, vous êtes son égal au côté du seigneur.

Pour choisir cette Charge vous devez posséder un score d'Armes (hors bagarre et armes naturelles) d'au moins 6.

Principal (4)

Vous êtes un Mage accompli et vous dirigez une Académie, plus connue des non-Mages comme une école de magie. De ce fait, vous connaissez, a priori, la plupart des Mages de votre ordre natifs de votre royaume. Ces derniers vous respectent ou vous admirent pour vos talents de magicien quand ils ne vous haïssent pas pour les rudes leçons et corrections que vous avez pu leur administrer au début de leur apprentissage. Bien des Mages vous envient votre fonction car vous êtes non seulement l'autorité la plus puissante de votre ordre - hormis les Censeurs - et vous pouvez de ce fait siéger et voter lors d'un Symposium, mais vous bénéficiez également d'un prestige important auprès de la noblesse.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder EMP, Résonance et Connaissance des Danseurs à des niveaux supérieurs ou égaux à 8.

Réseau d'espion (4)

Au fil des années, les guerres et les trahisons ont convaincu les seigneurs de se doter de conseillers secrets qui les renseignent sur les agissements de leurs voisins ou même de certains individus puissants qui vivent sur leurs terres. Ces conseillers discrets ont constitué des réseaux d'homologues qui mettent leur intelligence au service du Domaine. Qui sont-ils ? Des malfrats ou des bandits à qui le seigneur garantit la vie sauve malgré leurs crimes ou bien des hommes habiles qui étaient prêts à tout pour ne pas vivre pauvrement d'un labeur éprouvant. La qualité d'un tel réseau se mesure à votre capacité à tenir ses hommes qui rêvent d'aventures et/ou de rapines au service de votre seigneur. La tâche est ardue. Il en va bien souvent de la sécurité du seigneur, de sa famille et de ses biens.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder deux compétences de Maraude de niveaux supérieurs ou égaux à 8.

Seigneur (5)

Vous êtes un seigneur. Votre famille règne sur ses terres par le sang et les armes depuis des générations, et vous vous devez d'honorer sa mémoire. Vous vivez dans une forteresse qui dominent vos terres et vos villages. Les mortels qui vivent sur votre territoire vous doivent respect et obéissance. Vous leur devez la paix et le respect des autres Domaines. Certes leur labeur vous nourrit, vous et les vôtres ; mais si vous exigez trop d'eux, ils se révolteront tôt ou tard contre votre famille. Vous devez donc gérer vos terres en respectant vos vassaux si vous ne voulez pas que ceux-ci se soulèvent contre vous.

Vos revenus sont difficiles à estimer. Vous mangez à votre faim sauf quand le climat affame votre peuple. Votre richesse ne se compte certainement pas en espèces sonnantes et trébuchantes mais bien en terre cultivable. La géographie de votre Domaine détermine vos richesses et il vous appartient de discuter avec votre Éminence Grise des moyens que vous employez pour faire « fructifier » ces biens. Toutefois, si votre Domaine ne dispose pas de ville, vous serez incapable de faire du commerce et donc d'obtenir une trésorerie digne de ce nom.

Il existe des équivalents variés de cet avantage, tel que Guide dans l'Enclave boucanière ou sang royal en Janrénie. Les conditions de gestion et les responsabilités qui en découlent sous à adapter en fonction de ces variations. Un prochain supplément décrivant de nombreux Domaines vous donneront des indications en ce sens.

En Domaine : cet avantage ne peut être présent qu'une seule fois dans une Compagnie à moins que les terres des différents seigneurs ne partagent leurs histoires et leurs frontières. Dans ce dernier cas, la répartition des terres et les rapports entre vos familles doivent être débattus devant l'Éminence Grise qui vous suggérera une disposition des lieux en fonction de son décor de campagne. Comme d'habitude, elle seule aura le dernier mot sur cette situation particulière.

Vestige de la Flamboyance (variable)

Vous résidez dans une structure architecturale héritée de la Flamboyance.

Cet avantage s'accompagne d'Œuvres d'Art Ancien. Il s'agit bien souvent de sculpture animée – des Gargouilles – qui vous permettent de protéger les lieux de toutes convoitises. Mais vous êtes libres de discuter ce détail avec votre Éminence Grise afin d'ancrer dans son décor de campagne un lieu crédible doté d'une histoire cohérente. Des exemples vous sont donnés en encart.

VESTIGE DE LA FLAMBOYANCE

Coût	Vestiges
3	Maisonnette protégée par une gargouille
4	Tour dont les pièces se réagencent à l'occasion
5	Manoir doué d'invisibilité

Défauts

Amour disparu (1)

Vous aimiez passionnément une personne qui a aujourd'hui disparu. Depuis sa disparition, vous avez perdu le goût de la vie. Vos nuits sont agitées et vous ressentez le besoin de poursuivre votre route le plus possible. Si votre amour est décédé, vous aurez d'énormes difficultés à communiquer avec les personnes du sexe opposé ; vous ne les remarquez plus. S'il est encore en vie – il s'agit alors vraisemblablement d'un enlèvement – vous n'avez qu'un seul but : le retrouver.

Dette (1)

Vous devez une importante somme à quelqu'un déterminé à revoir son dû. Cette dette peut très bien être un service ou une mission à accomplir. Il peut également être question d'une dette d'honneur.

Quoi qu'il en soit, votre débiteur vous réclame régulièrement ce que vous lui devez. Dès votre première partie d'AGONE, votre créancier mettra tout en œuvre pour que vous le

remboursiez dans un bref délai. Si vous vous acquittez d'un surcoût d'un point, cette personne est chef d'une guilde criminelle et n'hésitera pas à lancer des mercenaires à vos trousses ou à vous menacer lui-même. Il peut même tenter de vous tuer.

Étranger (1)

Vous venez de loin et ne partagez pas la nationalité des autres Inspirés de votre Compagnie. Même s'ils vous apprécient vous ne pouvez empêcher certains d'entre eux d'être méfiants à votre égard. Les habitants de la région n'aiment pas avoir affaire à vous. Plus votre royaume natal est éloigné, plus les rumeurs à votre encontre circulent. Il vous est donc difficile de pratiquer le commerce ou de vous procurer certains biens sans payer des sommes beaucoup trop importantes.

Ce défaut peut être couplé avec « Vagabond ».

Famille honnie (2)

Tout le monde peut commettre des erreurs mais dans les Royaumes crépusculaires certaines peuvent entraîner de sérieux ennuis. Votre famille a commis une telle faute et est peu appréciée pour cette raison. Les vôtres sont les sujets des plaisanteries ou même d'une haine irraisonnée. Les gens se moquent de vous et/ou vous maltraitent ; vous payez le crime de votre ancêtre. Peut-être tenterez-vous de laver l'honneur de votre famille ? Dans ce cas, l'Éminence Grise veillera à ce que votre route soit semée d'embûches...

Mauvaise réputation (1)

On raconte des balivernes à votre sujet qui ne forcent pas la confiance. Les gens de la région ont eu vent de rumeurs à votre sujet et ne sont guère disposés à être aimables à votre égard. Vous rencontrerez bien des difficultés pour vous sortir d'un mauvais pas si d'aventure des ennuis survenaient sur votre sol natal. L'Éminence Grise peut considérer que cette réputation s'étend à des royaumes voisins.

Exemples : coureur de jupons, traître, assassin, sorcier (Obscurantiste des Abysses) etc.

Orphelin (2)

Vous avez perdu vos parents très jeune et avez été élevé par des tiers. Malgré les efforts de ces derniers, les autres enfants vous faisaient ressentir cette différence et, encore aujourd'hui, vous n'aimez guère la compagnie. Si vous avez dû vous éduquer seul, vous avez 10 points de création en moins pour acquérir les niveaux de compétences.

Personne à charge (2)

Vous avez sous votre responsabilité une personne qui ne peut s'assumer toute seule : un jeune enfant, une personne âgée, un infirme, etc. Vous ne pouvez vous absenter souvent ou alors vous devez l'emmener avec vous. Vous pouvez aussi la confier à quelqu'un de confiance. Néanmoins vous ne serez pas tranquille ; votre esprit, le jour comme la nuit, sera accaparé par l'inquiétude.

Réputé mort (variable)

On vous croit mort ! Que vous soyez parti en guerre dans une contrée désolée et dangereuse ou que votre navire ait disparu en mer, les gens de votre région natale vous croient mort. Ils ont déjà partagé vos biens si vous étiez sans famille (1 point). Dans le cas contraire, on a pris votre place (2). Votre femme (mari) a peut être déjà changé de conjoint (3). Si vous possédiez des terres, elles ont été annexées par un seigneur voisin ou un parent lointain a déjà pris votre place (4).

Sans terre (2)

Vous devez avoir pris l'avantage « noblesse » ou « seigneur ». Vous avez perdu vos terres ou vous n'en possédez plus depuis au moins une génération. Votre existence est certainement dévouée à l'acquisition d'une nouvelle terre à moins que vous vous battiez pour récupérer vos biens.

Sauvage (3)

Vous avez grandi, seul, dans la nature, avec pour seuls compagnons les animaux sauvages. Durant la plus grande partie de votre vie vous n'avez parlé à personne et avez tout ignoré des habitants des Royaumes crépusculaires. Depuis votre arrivée dans la société, vous avez appris quelques mots et tournures de phrases qui vous permettent d'obtenir l'autonomie d'un jeune enfant. À la création de votre personnage, vous ne pouvez pas choisir des compétences de la famille Société ou Occulte.

Secret terrible ou honteux (2)

Un secret vous hante. S'il était su de tous, la honte deviendrait votre ombre. Il est possible qu'une vengeance vous frappe et que vous soyez rejeté par vos compagnons et/ou votre famille. Vous viviez au quotidien avec l'angoisse de voir ce secret révélé au grand jour. Ce secret vous interdit la fréquentation de certains lieux ou même de certaines personnes.

Il peut s'agir d'un ami saisonin de l'Automne, d'une Œuvre pervertie, d'un crime passible de mort, etc.

Vagabond (2)

Vous n'avez nulle part où aller et les gens que vous rencontrez ne savent pas ni d'où vous venez, ni pourquoi vous vagabondez dans les Royaumes crépusculaires. Vous ne possédez rien, pas même une arme, à part vos vêtements – il ne peut s'agir d'une pièce d'armure. Vous n'avez pas d'argent.

Ce défaut est souvent couplé avec « Étranger ».

Âme

Avantages

Charismatique (3)

D'un seul coup d'œil vous êtes en mesure de vous faire écouter, de persuader ou de convaincre, d'inspirer le respect, d'impressionner un adversaire.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en CHA. Le maximum de cette caractéristique est désormais majoré de 1 point.

Instinct de la perfection (5)

Vos rapports avec les êtres et les choses sont instinctifs. Vous réagissez en général comme vous le sentez sans prendre la peine de réfléchir ou d'analyser et cela vous réussit. À croire que vous avez pensé certains détails de la création avec les Muses.

Vous débutez avec + 1 en Âme.

Inventif (1)

Votre personnage est en perpétuelle effervescence. Son existence n'a de sens que grâce à son inventivité qui s'exprime au quotidien dans des œuvres, des inventions ou des solutions pratiques avec très peu de composants.

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur tout jet en rapport avec (vous choisissez une des compétences suivantes) : Sculpture, Peinture, Musique, Poésie, Savoir-faire. Vous pouvez prendre cet avantage trois fois mais dans des domaines de compétences différents.

Séduisant (1)

Les personnes des deux sexes qu'ils soient humains ou saisonins sont attirés par vous (exception faite des saisonins n'ayant pas de représentant des deux sexes). Elles vous trouvent irrésistible et ressentent le besoin de profiter de votre compagnie. Certaines chercheront à attirer votre attention ou tenteront de vous séduire.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 à tout jet de relation sociale.

Sensible (3)

Votre âme est accordée au monde. Vous le considérez comme l'œuvre ultime qui n'aura jamais de pareille. Vous en ressentez les moindres détails qui sont pour vous autant de sources d'inspiration et vous les ré-interprétez dans vos créations personnelles.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en CRÉ. Le maximum de cette caractéristique est désormais majoré de 1 point.

Défauts

Blasé (2)

Plus rien ne vous étonne. Vous ressentez des difficultés à innover ou inventer. Au fil des années, vous avez acquis la certitude que toutes vos idées ou créations ne sont en fait que de pales copies, et non des œuvres originales, ou des ré-interprétations maladroites.

Vous avez un malus de - 1 en CRÉ.

Défiguré (2)

Suite à une bataille ou à un triste accident vous avez été défiguré. Votre entourage ressent de réelles difficultés à vous regarder en face et leur pitié tout comme leur effroi sont désormais vos compagnons de route. Une infection ou une maladie a pu tout aussi bien entraîner ce défaut.

Désagréable (2)

C'est plus fort que vous. Il faut que vous soyez désobligeant. Vous ne pouvez vous empêcher de faire remarquer les défauts d'autrui, de vous moquer d'eux et de les ridiculiser. Ce n'est pas que vous soyez une personne retorse cherchant toujours à percer les faiblesses de votre entourage, mais plutôt que vous ne réfléchissez pas à ce que vous dîtes.

Vous avez un malus de - 1 en CHA.

Difforme (5)

Vous êtes né difforme. Que l'un de vos membres soit plus court que l'autre, que vous soyez bossu ou qu'il vous manque des doigts, votre physique indispose en général votre entourage.

Vous avez un malus de -1 en CHA. Ce défaut a également des conséquences sur l'une de vos caractéristiques de Corps. Votre Éminence Grise détermine laquelle des quatre a un malus de - 1.

Oublié des Muses (4)

Vous passez votre temps à réfléchir aux décisions à prendre sans parvenir à vous décider à temps. Ainsi, vous passez souvent à côté de l'innovation que tout le monde perçoit à un instant donné et ce sont d'autres qui les produisent avant vous. En général, votre entourage est agacé. Il ressent à raison votre attitude comme un manque d'enthousiasme ou la volonté de nier ce qui contente tout le monde par esprit de contradiction.

Vous avez un bonus de + 1 en Âme noire.

Esprit

Avantages

Bon sens (3)

Votre jugement est sans équivalent. Vous faites en effet preuve de bon sens en toutes circons-

tances. Votre entourage fait souvent appel à vous lorsqu'un problème se pose et qu'aucun spécialiste n'est présent.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en INT. Le maximum de cette caractéristique est également majoré de 1 point.

Clarté de pensée (2)

Vous avez une très grande capacité de concentration. Dès que le calme est nécessaire à d'autres pour accomplir telle opération ou se livrer à une activité nécessitant des conditions favorables à la réflexion, vous vous acquitté aisément de ces tâches dans les pires circonstances.

Vous avez un bonus de + 1 à tout jet d'action nécessitant de la concentration : une activité minutieuse, une partie de jeu de réflexion, un problème mental ardu, etc.

Confiance en soi (3)

Vous êtes sûr de votre fait. Lorsque vous avez une conviction sur un sujet ou que vous entamez une tâche, vous êtes absolument convaincu de votre bon droit. Cette tranquille sérénité vous permet de traverser des épreuves difficiles et de réaliser de véritables exploits.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en VOL. Le maximum de cette caractéristique est également majoré de 1 point.

Don pour les langues (2)

Depuis votre plus jeune âge vous manifestez un don pour les langues. Vous parliez avant votre cousin du même âge et alors que vous appreniez ensemble les subtilités du calcul mental vous parliez déjà une langue étrangère.

Vous commencez à interpréter votre Inspiré avec deux langues supplémentaires. Les coûts d'Expérience et les temps d'apprentissage des langues sont réduits d'un tiers.

Erreurs profitables (5)

Vous apprenez plus vite que les autres de vos erreurs. Vous savez en effet tiré un enseignement de chacune de vos maladresses. Beaucoup pensent que vous bénéficiez d'une expérience tirée de vie(s) antérieure(s).

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en Esprit.

Cet avantage est incompatible avec le défaut « Simple d'esprit ».

Mémoire eïdétique (3)

Votre mémoire est stupéfiante. Elle ne peut s'empêcher d'emmagasiner le moindre détail. Vous vous souvenez de passages entiers de livres que vous avez lus, vous citez les propos de vos interlocuteurs avec une précision déconcertante, vous apprenez des recueils de poèmes sans rencontrer la moindre difficulté.

Comme vous n'oubliez jamais rien, l'EG doit vous rappeler tous les détails des scènes que vous avez vécues.

Sommeil léger (1)

Le moindre bruit vous réveille et vous ne dormez jamais que d'un œil. Vous pouvez vous réveiller à volonté dans votre sommeil au prix d'un jet de VOL contre une difficulté de 15.

Volonté de fer (2)

Vous êtes déterminé et il est difficile de vous abuser ou de vous manipuler. Il est également ardu d'extraire des informations de vous par la ruse – le chantage ou des sortilèges par exemple – ou la force – la torture, etc.

Vous avez un bonus de + 1 à tout jet de VOL pour résister à une tentative de vous manipuler ou à toutes pressions physiques ou psychiques.

Défauts

Avoir un faible (variable)

Vous avez un faible pour quelqu'un ou quelque chose. L'objet de votre faible peut être un plat, un lieu, une personne... (1 point). Si vous êtes incapable de vous passer de l'objet de votre faible, ce défaut vaut 2 points : par exemple, si vous aimez l'un des membres de votre Compagnie, sa survie passe avant la vôtre dans les situations mettant vos existences en danger. Si ce n'est qu'une passade, il ne vaut que 1 point.

Cœur tendre (2)

La souffrance des autres vous est insupportable. Vous êtes incapable de porter un coup de grâce à un humain ou un saisonin et si, en combat, un coup entraîne la mort, vous perdez le sommeil pendant plusieurs jours. Ce défaut vous oblige à éviter le danger et à convaincre vos amis de faire de même. Il peut prendre la forme d'un interdit moral si votre éthique personnelle rentre en jeu.

Distrait (2)

Vous n'écoutez pas tout ce que l'on vous dit. On vous reproche souvent d'être dans les nuages ou de mépriser votre entourage. Il est tout à fait possible que les personnes qui ne vous connaissent pas très bien – lors d'une première rencontre par exemple – croient que vous êtes sourd.

L'EG est invité à ne jamais vous rappeler les détails de ce que vous avez vécu, voire à vous en donner des descriptions moins détaillées. Vous avez un malus de -1 à tout jet demandant de l'attention.

Emporté (2)

Vous êtes d'un tempérament colérique. Vos excès d'humeur ne sont plus discutés par vos proches depuis bien longtemps. Ils se sont en effet habitués à vos colères et il leur arrive d'en jouer. Vos ennemis profitent bien souvent de cette faiblesse pour vous faire commettre des erreurs.

Lorsque vous vous sentez insulté, vous devez faire un jet de VOL à DIF 15. Si vous échouez, vous devenez violent.

Illusions (1)

Vous vous faites des illusions. Vous êtes convaincus que vous possédez des talents surnaturels et/ou que vous pouvez produire des Œuvres que vous êtes bien incapable d'exécuter. Vous pouvez également être convaincu d'être un Mage redoutable ou que le Cryptogramme-magicien vous doit une faveur.

Pour 1 point de plus, ces illusions peuvent être liées à vos ennemis. Dans ce cas, attendez-vous à ce que l'Éminence Grise utilise ces ennemis dans sa campagne.

Obsession (1)

Quelque chose vous obsède. Il peut s'agir d'un trouble du comportement – regarder plusieurs fois par-dessus son épaule avant de pénétrer dans une pièce, etc. – ou d'un sujet fixe qui vous empêche d'aborder objectivement des situations liées à cette obsession.

Paranoïa (1)

Certaines personnes vous veulent du mal. Du moins le croyez-vous ! Elles n'ont pas forcément décidé de vous tuer mais semblent y réfléchir. Vous êtes convaincu de les avoir démasquées. Vous les imaginez derrière chaque acte du quotidien qui peut paraître suspect : un homme s'est retourné sur votre passage ou a levé les yeux vers vous, quelqu'un est derrière vous depuis que vous remontez la rue, etc.

Pas futé (3)

Vous êtes un peu moins intelligent que la moyenne. Tout le monde s'en rend compte et n'hésite pas en faire un sujet de plaisanterie. Vous évitez autant que possible les travaux intellectuels. Vous avez beaucoup de difficulté à appréhender des concepts abstraits pourtant fort simples.

Vous avez un malus de – 1 en INT.

Phobie (variable)

Vous êtes incommodé par quelque chose. De la simple méfiance à la terreur irraisonnée, vous soufrez bel et bien d'une phobie qui peut parfois vous causer de sérieux torts.

PHOBIE

Phobie	Coût	Effet
Crainte	1	- 1 à toutes les actions en rapport
Peur	2	- 3 à toutes les actions en rapport
Terreur	4	incapacité d'agir en présence du sujet de la crainte

Présomptueux (1)

Vous avez une haute opinion de vous-même et vous vous faites une idée très exagérée sur vos réelles capacités. Ce défaut fausse vos relations avec des personnes qui vous connaissent trop peu car elles sont tentées de vous croire lorsque vous prétendez connaître tel sujet ou être capable d'accomplir telle action. Si vous êtes un combattant, vous êtes absolument convaincu qu'aucun adversaire ne peut vous résister.

Lorsque vous échangez des données techniques sur votre personnage avec les autres joueurs, exagérez vos scores.

Simple d'esprit (4)

Sans être l'idiot du village, vous êtes tout de même un peu simple d'esprit. Vos capacités cérébrales ne sont pas en cause. Il semblerait plutôt que vous ne parveniez pas à faire usage de votre intelligence. Vous avez le mode de pensée d'un enfant et éprouvez de réelles difficultés face à des problèmes abstraits. Certains vous disent candide et les Obscurantistes vous comparent à leurs Danseurs.

Vous avez un bonus de + 1 en Esprit noir.

Ce défaut est incompatible avec l'avantage « Erreurs profitables ».

Corps

Avantages

Adresse (3)

Votre agilité est légendaire. Vous avez un contrôle inégalé sur vos muscles et vos amis vous comparent à certains félins. Vous êtes peut-être également un spécialiste des tours de passe-passe ou du pickpocket ou vous savez vous désarticuler.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en AGI. Le maximum de cette caractéristique est majoré de 1 point.

Ambidextre (5)

Votre personnage peut utiliser indifféremment l'une ou l'autre de ses mains pour des travaux manuels, de précision ou en combat. De plus, il est capable de manipuler deux objets simultanément, un dans chaque main, en ne subissant qu'un minimum de pénalité : -5 à chaque jet. Par exemple, s'il attaque avec deux armes, il peut porter deux attaques OU faire deux parades avec un malus de –5 à chaque jet.

Colosse (5)

Pour un membre de votre espèce vous êtes plus grand – sans pour autant être un géant – et plus fort que la moyenne. Votre score de TAI est majoré de 1 point et votre FOR bénéficie

d'un bonus de + 1. Cet avantage est interdit aux géants. Le seul cas connu de géant colossal vit à Abyme.

Force de la nature (3)

Vous êtes un solide gaillard, un de ceux que les saisonins nomment une « force de la nature ». Vous êtes rarement malade et lorsque c'est le cas vous récupérez plus rapidement que n'importe qui d'autre.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en RÉS. Le maximum de cette caractéristique est augmenté de 1 point.

Immunité (1 ou 2)

Vous êtes particulièrement résistant à une toxine de votre choix : alcool, drogue, poison etc. L'Éminence Grise peut exiger que vous précisiez le type ou l'origine de la toxine. Par exemple, un poison particulier.

Tous vos jets de RÉS à cette toxine ont un bonus de + 2 ou + 4 selon le coût de l'avantage.

Jeune (5)

Contrairement aux autres Inspirés interprétés dans AGONE, vous bénéficiez de la vigueur de l'adolescence.

Vous avez un bonus de + 1 en FOR et en RÉS. Les maxima de ces deux caractéristiques ne sont pas influencés. Les coûts de toutes les Charges sont doublés.

Marque de l'Eté (5)

Votre parrain est un saisonin de l'Eté qui vous a doté de la bénédiction de la Dame de sa saison.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en Corps.

Cet avantage est incompatible avec le défaut « Marque de l'Ombre ».

Réflexes éclairs (2)

Vous êtes attentifs à votre environnement et réagissez à des situations avec les réflexes d'un véritable fauve.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 3 à l'initiative.

Second souffle (2)

Bien que vous ne soyez pas forcément doté d'une capacité physique exceptionnelle, vous avez appris à économiser votre souffle. Ainsi, vous disposez de ressources insoupçonnées qui vous permettent de sortir de situations délicates.

Pour tous vos jets de RÉS à l'effort ou à l'asphyxie, la périodicité est doublée (vous n'effectuerez de jet d'asphyxie qu'après 2 x RES, ne serez essoufflé que deux fois plus longtemps après tous les autres...).

Sens aiguisé(s) (variable)

Un ou plusieurs de vos sens sont surdéveloppés. Les effets de cet avantage varient selon le(s) sens que vous choisissez. Il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

+ 1 à tous jets de PER faisant appel au sens impliqué. Pour le goût, cela peut permettre de détecter certains poisons : jet de PER contre une difficulté de 20.

Sommeil facile (1)

Vous pouvez vous endormir n'importe où et n'importe quand. Dès que vos yeux sont clos, vous sombrez dans un sommeil profond dont on peut vous tirer aisément. Vous pouvez ainsi gérer votre sommeil journalier comme bon vous semble.

SENS AIGUISÉ(S)

Nbre de sens aiguisés	Coût
1	1
2	2
3	4
4	6
5	8

Sommeil superflu (5)

Votre organisme n'a besoin que de quatre heures de repos total et continu par jour. Ceci vous permet de pratiquer davantage d'activités que vos compagnons et vous assure une réduction de moitié des temps d'apprentissage, à supposer que vous puissiez travailler pendant que les autres dorment. Cet avantage vaut 7 points pour les fées noires et multiplie par deux le nombre d'années obtenu pour l'Appel.

Spartiate (2)

Vous mangez et buvez moins que la moyenne de votre peuple. La périodicité des jets de RES dus à la soif ou à la faim est doublée.

Tout petit (1)

Vous êtes vraiment plus petit que la moyenne.

Votre score de TAI est minoré d'un point. Les fées noires ne peuvent pas prendre cet avantage.

Défauts

Arthrite (2)

Vos articulations sont douloureuses. Vous avez des difficultés à exécuter des travaux manuels de précision et à vous mouvoir aisément sous peine de ressentir des douleurs pénibles. Vous avez un malus de 1 en AGI.

Boiteux (2)

Handicapé de naissance ou suite à un accident, vous éprouvez des difficultés à vous déplacer. Vous avez un malus de -2 aux jets d'initiative. Votre MV est divisé par 2.

Fragile (2)

Depuis votre naissance, vous attrapez les pires afflictions. Vos amis vous ont toujours connu malade. Si

une région est sous le coup d'une grave épidémie, vous serez le premier à contracter le mal.

Vous avez un malus de – 1 en RÉS.

Gros dormeur (2)

Vous avez impérativement besoin de dormir 10 heures par jour. Si l'on vous en prive, vous souffrez d'une pénalité de – 1 à toutes vos caractéristiques de Corps pour tous jets. La même pénalité s'applique à tous vos jets de compétences liées au Corps.

Lépreux (4)

Vous avez contracté la lèpre. Tout le monde vous fuit, de peur de développer cette terrible maladie. Votre peau en état avancé de décomposition propage une forte puanteur. Toutes blessures sont susceptibles de se gangrener.

Les tentatives de Premiers soins sur votre personne s'effectuent toujours avec une DIF augmentée de 5.

Malingre (2)

La nature vous a doté d'une faible ossature et de peu de muscles. Vous êtes bien incapable de soulever de lourdes charges, de défoncer une porte ou de tordre des barreaux.

Vous avez un malus de – 1 en FOR.

Marque de l'Ombre (4)

Votre corps ne vous obéit jamais tout à fait comme vous le souhaitez et il semble presque se révolter contre votre volonté.

Vous avez un bonus de + 1 en Corps noir.

Ce défaut est incompatible avec l'avantage « Marque de l'Eté ».

Obèse (5)

Votre existence est une succession de festins et d'excès. Au fil des repas, votre embonpoint s'est accentué et vous êtes désormais bien incapable de participer à un effort physique.

Vous avez un malus de – 1 dans deux caractéristiques physiques de votre choix.

Sens déficients (variable)

Un ou plusieurs de vos sens sont déficients. Les effets de ce défaut varient selon le(s) sens que vous choisissez. Il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

-1 sur tous les jets de PER faisant appel au sens impliqué.

SENS DÉFICIENTS

Nbre de sens déficients	Coût
1	1
2	2
3	3
4	5
5	7

Sommeil lourd (1)

Votre sommeil est si profond que vous pouvez dormir dans un clocher alors que l'on sonne les cloches. Vous ne pouvez pas vous réveiller avant d'avoir dormi suffisamment. C'est une aubaine pour les assassins qui tenteraient de vous égorger dans votre sommeil.

Un membre en moins (3)

Vous avez perdu l'un de vos membres en combat ou à la suite d'un accident. Quoi qu'il en soit, un certain nombre de conséquences s'appliquent. Si c'est une jambe, vous vous déplacez très lentement (MV divisé par 3). Si c'est un bras, vous ne pouvez plus utiliser d'objets nécessitant deux mains.

Vieillard (4)

Les années vous ont rattrapé. Vous n'avez désormais plus la force d'antan et vos compagnons vous considèrent comme un poids. Un humain aurait entre 50 et 60 ans (adaptez cet âge selon les saisonnins).

Vous perdez 1 point de FOR et 1 point de RÉS, mais les Charges vous coûtent deux points de moins (avec tout de même un minimum de 1).

Arts

Avantages

Artiste complet (3)

Vous aimez vous exprimer de façon globale et ne privilégiez aucun art en particulier.

Les compétences artistiques de Société sont toutes considérées comme similaires pour vous. Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 à tous vos jets liés aux arts et non pas les jets d'Arts Magiques.

Chef d'Œuvre (5)

Vous possédez une pièce rare et unique de l'Art Ancien pour inspirer vos talents artistiques, un véritable Chef d'Œuvre. Discutez avec votre Éminence Grise pour obtenir davantage d'informations sur cette pièce rare et les Œuvres d'Art Magique qu'elle contient. Ce Chef d'Oeuvre contient l'équivalent de 50 points de Seuil d'Œuvres d'Art Magique latentes qu'il est possible d'apprendre.

Enthousiaste (3)

Vous êtes particulièrement inspiré. Vous êtes l'un des visionnaires de l'Art Libre. Vous pensez souvent à des combinaisons qui vous per-

mettent de concevoir des Œuvres hors du commun. De ce fait vos créations sont remarquées des autres Harmonistes qui voient en vous l'un de leurs dignes héritiers.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 dans la caractéristique secondaire ART.

Œuvre d'Art (1)

Vous êtes en possession d'une Œuvre d'Art qui vous permet d'appréhender les Arts Libres. Celle-ci contient un effet d'Art Magique latent de Seuil inférieur ou égal à 15 qu'il est possible d'apprendre (voir règles d'apprentissage des Œuvres). Cette Œuvre peut être liée à n'importe quel Art.

Il est possible de prendre cet avantage deux fois.

Sensible au chant des sirènes (1)

Vous ressentez la beauté et la mélancolie du chant des sirènes. Vous êtes moins susceptible d'être victime du Masque que la plupart des mortels. Vous réussissez automatiquement vos jets de Perfidie lorsque vous entendez le chant des sirènes.

Talentueux (2)

Vous avez un don particulier pour l'une des compétences artistiques de Société. Attention : cet avantage n'influence qu'indirectement les compétences d'Arts Magiques des Harmonistes.

TALENTUEUX

Art	Talent
Sculpture	Sens des formes et des volumes
Poésie	Sens du mot juste
Musique	Oreille absolue
Peinture	Sens des contrastes et des couleurs

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 dans la compétence appropriée.

Défauts

Insensible (1)

Une ou plusieurs compétences artistiques de Société sont difficiles à maîtriser pour vous.

Maître hostile (1)

Votre mentor ne vous aime pas ou a quelque chose à vous reprocher. Il vous rend la vie difficile en noircissant votre réputation. Il n'hésite pas à vous faire passer pour un piètre artiste. Que son atttitude soit fondée ou non est une décision que vous devrez prendre avec votre Éminence Grise.

Maître négligent (3)

Votre Maître n'a pas pris la peine de vous enseigner toutes les techniques de votre Art. Sans qu'il soit un ennemi, il ne vous a jamais considéré comme son disciple. Peut-être lui avez-vous été imposé ? Avait-il quelque chose à vous reprocher ? Il est tout à fait possible que votre mentor ait été de bonne volonté mais qu'il soit fort peu pédagogue et donc incapable de vous transmettre son savoir. Vos coûts pour progresser dans cet Art sont majorés d'un tiers.

INSENSIBLE

Art	Raison du problème
Sculpture	Sens des proportions défaillant
Poésie	Rime faible
Musique	Pas d'oreille musicale
Peinture	Mauvais goût

Vous avez un malus de – 1 dans la compétence appropriée.

Manque d'Inspiration (2)

Vous manquez de fantaisie et vous êtes incapable de vous ouvrir à des inspirations impromptues. Vous êtes un Harmoniste trop méthodique et il vous est très difficile de pratiquer les Arts Libres. Toute tentative dans ce sens verra le Seuil final de l'Œuvre majoré de 10.

Œuvre pervertie (3)

Vous possédez une Œuvre d'Art pervertie. Consultez votre Éminence Grise afin qu'il vous explique les conséquences de cette Œuvre sur votre apprentissage. Sachez néanmoins que les Œuvres perverties sont sous la domination du Masque.

Ravagé (2)

L'œuvre des Muses vous échappe. Vous avez beau regarder la nature, environnante, vous ne parvenez pas à comprendre sa splendeur. Vous avez un malus de – 1 en ART.

Emprise

Les avantages et défauts de cette catégorie ne sont accessibles que par les membres du Cryptogramme-magicien. Aucun trait n'est nécessaire pour en être membre mais dans ce cas, vous devez choisir l'un des trois ordres qui le constituent et lui prêter allégeance. Ce sont les dignes représentants de cet ordre qui tiennent l'école de magie où l'on vous a enseigné les subtilités des Danseurs et de leurs étincelles.

Avantages

Bonne école (variable)

Vous avez fait vos études de magie dans une école où un Chorégraphe acceptait de dispenser son enseignement. Cette expérience vous fut profitable tout comme aux autres élèves présents à cette époque.

BONNE ÉCOLE	
Coût	Points de Seuil supplémentaires
1	15
3	30
5	50

Vous bénéficiez de points de Seuil supplémentaires pour acquérir vos Sorts lors de la création de votre Inspiré.

Danseur discret (3)

Votre Danseur est très discret. Ses Danses sont si précises et vives qu'elles ne peuvent être repérées qu'au prix d'un jet de PER. Lorsqu'il est au repos, il se cache dans les plis de vos vêtements et il est aussi difficile de le distinguer. La DIF du jet de PER + Vigilance est de 25 au lieu de 15 habituellement pour repérer le Danseur (voir les règles sur l'invisibilité du Danseur).

Cet avantage n'est évidemment valable que pour un seul Danseur. Si vous en possédez plusieurs et que vous souhaitez que d'autres soient discrets, vous pouvez acheter plusieurs fois cet avantage.

Danseur surdoué (variable)

Votre Danseur est surdoué. Il bénéficie en effet d'une ou plusieurs qualités qui vous rendent l'Emprise plus facile.

L'un de vos jets de dés pour le créer est automatiquement considéré comme ayant obtenu les valeurs ci-dessous.

Cet avantage peut être pris plusieurs fois, soit pour qu'un unique Danseur en bénéficie dans plus d'une caractéristique, soit parce que vous en possédez plusieurs et que vous souhaitez que d'autres soient surdoués.

DANSEUR SURDOUÉ	
Coût	Résultat du dé
1	17
3	28
5	30

Don du Minuscule (5)

Au grand dam de vos collègues du Cryptogramme-magicien, les Danseurs apprécient votre présence. Ils se laissent approcher et utiliser. Bien que vous puissiez employer ce talent à des fins malhonnêtes, le Don du Minuscule vous permet surtout de bénéficier d'un bonus de + 3 à tous vos jets de dressage (les règles de dressage de Danseurs seront décrites dans un prochain supplément sur la magie) et de deux Danseurs supplémentaires dès votre première partie d'AGONE.

Doué (5)

La magie vous a toujours fasciné, attiré. Dès que vous en avez eu l'occasion, vous avez rejoint une école du Cryptogramme-magicien ou un Maître solitaire. Quelle ne fut pas votre joie lorsque les Mages vous révélèrent qu'ils avaient rarement connu un élève si doué. En effet, votre instinct est infaillible quant à l'utilisation des Danseurs. Vous ressentez ce dont ils ont besoin pour exécuter les sarabandes nécessaires à l'exécution d'un sortilège.

Vous avez un bonus de +1 permanent en EMP. Il s'ajoute à chaque nouveau calcul de l'Emprise.

PLUSIEURS DANSEURS	
Coût	Nombre de Danseurs
3	+1
7	+2

Plusieurs Danseurs (variables)

Vous avez appris la magie dans une région où les Danseurs prolifèrent. En quittant votre école de magie, les membres de votre ordre vous ont donné plusieurs Danseurs à moins que vous ne vous les soyez procuré vous-même.

Cet avantage ne peut être cumulé aux effets du « Don du Minuscule » lors de la création de votre Inspiré.

Prestige cryptogrammique (2)

Vos études dans les écoles de magie sont célèbres. Très vite, vous avez en effet manifesté un don pour le maniement des Danseurs.

Vos études ont été fulgurantes et vous avez certainement déjà créé quelques sortilèges de votre cru en vous hasardant à provoquer des pirouettes osées pour votre ou vos Danseurs.

Discutez avec votre Éminence Grise d'un sortilège que vous avez créé de toute pièce en vous inspirant de ceux proposés. Ce sortilège est connu par votre Danseur et est ajouté à la liste de ceux disponibles.

Cet avantage vous permet d'accéder à la Charge de Principal (voir plus haut) pour trois points au lieu de quatre, à condition de remplir les conditions prévues dans la description de cet avantage.

Défauts

Allergie (4)

Le comble d'un Mage est d'être « allergique » aux étincelles des Danseurs. En effet, les étincelles provoquent des réactions dans l'air ambiant qui irritent votre peau et vos yeux. Vous ne pouvez que difficilement retenir vos

larmes en présence de la Magie. Malheureusement, les étincelles ne disparaissent jamais tout à fait et votre sensibilité à l'Emprise s'en ressent.

Vous avez un malus de - 1 en EMP. Ce malus est permanent et se retranche de tout nouveau calcul de l'EMP.

Amour des chats (1)

Vous portez une affection particulière aux chats qui sont malheureusement les prédateurs des Danseurs. Vous avez bien du mal à faire cohabiter les deux car ces animaux rêvent de jouer avec les Danseurs et de les dévorer.

La présence des chats stresse les Danseurs. Elle augmente de + 5 tous les Seuils de sortilèges et empêchent l'exécution des Danses trop complexes à mémoriser (tous les Sorts dont le Seuil de base est supérieur ou égal à 20 sont impossibles à lancer en présence d'un chat).

Animosité des Danseurs (4)

Sans que l'on puisse expliquer pourquoi, rares sont les Danseurs qui ne vous détestent pas. En votre présence, ils se cachent et refusent d'exécuter leur danse et leurs pirouettes. Vous ne pouvez utiliser comme Danseur que ceux que vous amadouez vous-mêmes. Pour amadouer un Danseur, vos difficultés de dressage sont augmentées d'un bonus de +10 (les règles de dressage de Danseurs seront décrites dans un prochain supplément sur la magie).

Danseur incapable (variable)

Votre Danseur est difforme ou meurtri au point de ne pouvoir exécuter de Danse gracieuse. Lorsque vous utilisez ce Danseur, vos Sorts sont plus difficiles à lancer. A la création de ce Danseur, vous retrancherez un certain nombre de points aux 3d10 habituels pour déterminer ses caractéristiques, selon sa difformité.

Ce défaut n'est évidemment valable que pour le Danseur que vous utilisez quotidiennement. Si vous en possédez plusieurs et si vous souhaitez que plus d'un soit difforme, vous pouvez prendre ce défaut plusieurs fois.

DANSEUR INCAPABLE

Coûts	Difformité	Détermination du Bonus en EMP
1	membre lourd	- 3 points à l'EMP
3	membre en moins	- 5 points à l'EMP
5	blessé à la tête	- 5 points à la Mémoire
1	Danseur traumatisé	- 3 points à l'Empathie

Danseur perdu (4)

Vous avez perdu votre Danseur. Celui-ci est mort, ou a été enlevé... Quelles que soient les circonstances, vous débutez la partie sans Danseurs (et ne pouvez pas en avoir plusieurs, bien sûr).

Disciple (3)

Contrairement à ce qu'exige la règle du Cryptogramme-magicien, vous n'avez pas appris la magie dans une école mais auprès d'un Mage solitaire. Si cela s'apprenait, votre mentor et ses élèves seraient chassés et mis à mort par les Censeurs. Peut-être certains d'entre eux sont-ils déjà à votre poursuite !

Effets indésirables (1)

Bien que votre Danseur soit tout à fait normal, votre magie connaît des effets secondaires que vous devez déterminer. Les Mages plus expérimentés vous considèrent comme un sujet d'étude intéressant.

Exemple : les étincelles de vos sortilèges s'accompagnent toujours du même son ou de la même lueur colorée, la température baisse là où vos sortilèges prennent effet, etc.

Forte personnalité (2)

Vous êtes quelqu'un de particulièrement exigeant. Ce trait de caractère vous poussent à épuiser vos Danseurs. Ce défaut diminue de 1 l'Endurance de tous vos Danseurs.

Gemme volée (2)

Votre Maître est un trafiquant de Gemmes et la vôtre a appartenu à un autre Mage avant vous. Bien que cela ne parasite pas votre magie, c'est un crime condamné par les Censeurs du Cryptogramme-magicien. S'ils venaient à l'apprendre, les Mages ne vous reconnaîtraient plus comme l'un des leurs.

Opprobre cryptogrammique (1)

Les Mages de votre école se souviennent de vous comme d'un mauvais élément. Il est possible que vous ayez toujours cherché à jouer des mauvais tours aux Danseurs des autres élèves ou que vous ayez eu une attitude déloyale. Bien que le Cryptogramme-magicien vous ait accueilli parmi les siens, les membres des trois obédiences ont été avertis. Désormais, votre réputation vous précède et ne force pas la sympathie des autres Mages.

Sensibilité à vif (4)

Votre sensibilité est particulièrement exacerbée ; les Danses magiques tout comme les étincelles des Danseurs peuvent vous rendre fou. A chaque fois que vous êtes témoin de leur sarabande, vous devez effectuer un jet de VOL + Résonance (Volonté seule pour les non-mages) contre une DIF de 15. Si vous échouez, il vous faut fuir la présence du Danseur au plus vite sous peine de perdre le contrôle de votre personnage pendant toute la durée de la Danse. L'EG choisit la forme que prend ce moment de folie.

Solitaire (3)

Les Danseurs vous agacent. Vous ne supportez pas qu'ils soient trop nombreux autour de vous ou sur

vous. Cela provoque en général chez vous des colères irraisonnées.

Ce défaut est particulièrement délicat car il vous empêche de pratiquer la Chorégraphie.

Saisons

Avantages

« Donneur » de Flamme (6)

Vous appartenez aux rares saisonins à qui l'on confie parfois des Flammes de défunts pour aller la donner aux futurs Inspirés. Vous êtes accueilli par tous les Décans comme un être sage, un véritable saint.

Vous commencez avec un bonus de + 1 au choix entre Âme, Corps et Esprit.

Caractéristique flamboyante (6)

Votre lignage porte la marque de la Flamboyance. Dans votre sang coule celui d'un ancien Inspiré qui devint un Génie. La transformation en Génie de la Flamme provoque le dégagement d'une forte énergie magique liée aux fragments des Muses qu'elle contient.

Cette puissance magique a définitivement altéré le sang de votre ancêtre ainsi que celui de ses descendants. Depuis on retrouve dans votre famille une caractéristique flamboyante. Cet avantage héréditaire obéit à un critère de sélection restrictif. À titre d'exemples : l'aîné, la première des filles, les enfants albinos etc.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 2 dans une caractéristique de votre choix. Le maximum de cette caractéristique est majoré de deux points également.

Défauts

Sang de l'Automne (3)

Par une circonstance ancestrale que vous ne vous expliquez pas, le sang d'une pixie, d'une morgane ou d'un draconien coule dans vos veines. Les saisonins vous craignent car ils croient que vous êtes là pour les espionner et les terrasser. Vous commencez le jeu avec 5 points de Ténèbre et de Perfidie. Vous avez également les Peines qui en découlent.

Haï d'un Décan (2)

Les enfants de l'une des Dames des Saisons vous vouent une haine intense. Que vous ayez enfreint une de leurs lois ou de leurs coutumes, ou même qu'ils vous accusent à tort d'un crime contre les Saisons et leurs serviteurs, ils sont déterminés à vous traquer. Réparer la faute ou démontrer votre innocence ne sera pas simple. Une fois l'affront lavé ou le malentendu dissipé, ces saisonins continueront à se méfier de vous.

Ce défaut n'a pas d'impact technique sur votre Parchemin. Néanmoins dans AGONE, les saisonins sont des acteurs à part entière et un tel défaut sera mis à profit par l'Éminence Grise, devenant rapidement un pénible fardeau.

Marque de l'Automne (3)

Les saisonins de l'Automne se sont penchés sur votre berceau à moins qu'ils se soient intéressés à vous afin que vous serviez leurs sombres desseins dans votre région. Ils sont tapis dans l'ombre et guettent le moment propice où ils pourront vous utiliser.

Vous commencez le jeu avec 10 points de Perfidie avec les Peines et les Bienfaits qui en découlent.

Remonté des Abysses (1)

Il y a quelques années, vous avez été capturé par des démons et entraîné dans leur univers souterrain. Ce sont des minotaures qui, en fuyant les Abysses, vous ont trouvé et sauvé des noirceurs inférieures.

Ce défaut ne peut être pris par un minotaure car tous ceux qui sont joués dans AGONE sont des renégats remontés des Abysses.

Vous commencez le jeu avec 10 points de Ténèbre ainsi qu'avec les Peines et les Bienfaits qui en découlent.

Flamme

Avantages

Flamme ardente (3)

Les Muses sont particulièrement présentes dans votre Flamme, ce qui vous confère une chance extraordinaire.

A chaque fois que vous faites un « 0 » sur un jet de dé, vous ne relancez pas un mais deux dés. Vous ne conservez que celui qui fait le plus grand score.

Sanctuaire (10)

Jeune, vous avez découvert l'entrée d'un Sanctuaire de Génie. Sentant votre Flamme, celui-ci vous a laissé y pénétrer et vous a appris à vous en servir. Malheureusement, votre vie rangée et la disparition du Sanctuaire ne vous ont pas permis de développer votre Flamme bien loin. Ceci vous confère, sans coût supplémentaire, l'un des avantages suivants et double son effet : « Perfection », « Erreurs profitables », « Marque de l'Eté ».

Vies antérieures (variable)

Les vies de ceux qui, par le passé, portèrent votre Flamme peuvent

CARACTÉRISTIQUE FLAMBOYANTE

Caractéristique	Héritage flamboyant
Force	Votre BD est majoré d'un cran (vous lisez le tableau des BD comme si vous aviez un point de FOR ou de TAI de plus).
Résistance	Longévité : votre espérance de vie est majorée d'un tiers.
Perception	L'un de vos sens bénéficie d'une qualité réservée à certains animaux : nyctalopie, sonar, etc.
Agilité	Votre sens de l'équilibre est exceptionnel : vous ne pouvez échouer à un jet d'équilibre.
Charisme	Meneur d'homme : les groupes vous écoutent. Ceci vous désigne comme un chef militaire ou un prophète. Vous devenez automatiquement le chef de tous les groupes auxquels vous appartenez (dans des limites raisonnables : pas le Cryptogramme-magicien, par exemple).
Créativité	Vos créations influencent vos contemporains. Elles s'imposent comme source d'inspiration. Tous les Harmonistes vous reconnaissent automatiquement comme l'un des meilleurs.
Volonté	Vous ne faiblissez jamais. Votre courage vous a permis d'accomplir des actes légendaires et de résister à bien des tentations. Vous gagnez toujours le minimum sur les jets de dés servant à déterminer le nombre de points de Perfidie que vous infligent les créatures du Masque.
Intelligence	Vous analysez les problèmes à la vitesse de l'éclair. Les plans que vous concevez sont sans défauts. L'EG doit vous indiquer quand l'un de vos projets comporte un risque auquel vous n'auriez pas pensé.

vous aider en vous insufflant une partie de leurs connaissances et de leurs compétences. Il vous appartient de créer leurs personnalités avec le concours de l'Éminence Grise. Ces vies sont autant de sources de scénario par l'intermédiaire de la réminiscence. Bien des surprises vous attendent et l'EG est invité à jouer du caractère de ces aïeux qui peuvent vous refuser l'accès à leur mémoire ou y mettre des conditions. Vous n'avez plus qu'à croiser les doigts pour qu'ils aient été des gens au passé sans histoire et non des criminels.

Au prix d'un jet de VOL contre DIF 20, vous pouvez accéder à la mémoire de ces ancêtres. En termes techniques, ils disposent de 40 points de création à dépenser dans des compétences. C'est à celles-ci que vous accédez lorsque vous réussissez votre jet de VOL.

VIES ANTÉRIEURES

Coût	Nbre de vies antérieures
2	1
4	3
6	5

Défauts

Flammèche (2)

Votre Flamme est pauvre. En effet, l'une des Muses est moins présente en vous. Cela n'affecte aucunement votre sensibilité artistique bien que cela vous fasse subir les aléas de la malchance.

A chaque fois que vous obtenez un « 1 » sur votre dé, vous relancez deux dés et prenez le plus grand des deux.

Hanté (variable)

Des voix et des songes qui ne vous appartiennent pas vous assaillent parfois. Ils semblent surgir du passé. En effet, l'un des anciens porteurs de votre Flamme a été séduit par le Masque et cela a profondément perverti sa psyché. Ce défaut est nivellé de 1 à 5.

A chaque fois que vous êtes exposé au Masque, l'Éminence Grise lance secrètement un dé. Des effets négatifs ont lieu lorsqu'il obtient un score égal au nombre de points que vous avez reçus pour ce défaut. Par exemple, si vous prenez « Hanté » à 5 points, l'effet se produit dès que l'EG tire 5 ou moins. Ce défaut peut être cumulé à « Vies antérieures » (voir plus haut).

HANTÉ

Jet	Effet
1	Les points de Perfidie que vous gagnez sont automatiquement égaux au maximum que peuvent obtenir les dés.
2	Vous acquerez une nouvelle Peine de Perfidie.
3	Les points de Perfidie que vous gagnez sont doublés.
4	Vous gagnez 1 point d'Aspect Noir.
5	Vous gagnez 2 points d'Aspect Noir.

Tenté par la Menace (4)

Vous êtes séduit par le Masque. Tout comme ses serviteurs, vous sentez qu'il essaye de vous amadouer. Vous ne pouvez pas le duper car ses suppôts savent intuitivement que vous luttez contre eux et leur maître.

Vous commencez le jeu avec un bonus de + 1 de Corps noir ou d'Esprit noir ou d'Âme noire. Ceci se cumule à tout autre défaut qui vous aurait octroyé un bonus dans l'un des Aspects noirs.

AVANTAGES ET DÉFAUTS PAR ORDRE CROISSANT DE COÛT

Avantages Charges et société
Célèbre (1)
Famille reconnue (1)
Noblesse (2)
Caravanier (2) : + 1000 pièces d'or en valeur de marchandises + 200 pièces d'or par points de création supplémentaires
Abri secret (2)
Bourgeois (2)
Principal (4)
Maître d'Armes (4)
Réseau d'espion (4)
Chambellan (4)
Seigneur (5)
Censeur (5)
Vestige de la Flamboyance (variable)
Chantage (variable)
Botte secrète (variable)

Avantages Âme
Inventif (1) : +1 sur tout jet avec au choix : Sculpture, Peinture, Musique, Poésie, Savoir-faire.
Séduisant (1) : + 1 à tout jet de relation sociale.
Sensible (3) : + 1 en CRÉ.
Charismatique (3) : + 1 en CHA.
Instinct de la perfection (5) : + 1 en Âme.

Avantages Esprit
Sommeil léger (1)
Clarté de pensée (2) : + 1 à tout jet d'action nécessitant de la concentration
Don pour les langues (2) : 2 langues supplémentaires.
Volonté de fer (2) : + 1 à tout jet de VOL
Confiance en soi (3) : + 1 en VOL
Bon sens (3) : + 1 en INT.
Mémoire eidétique (3)
Erreurs profitables (5) : + 1 en Esprit.

Avantages Corps
Sommeil facile (1)
Tout petit (1) : - 1 enTAI
Immunité (1 ou 2) : + 2 ou + 4 aux jets de RÉS de la toxine
Spartiate (2) : périodicité x 2 des jets de RES dus à la soif ou à la faim
Second souffle (2) : périodicité x 2 pour tous jets de RÉS
Réflexes éclairs (2) : + 3 à l'initiative.
Force de la nature (3) : + 1 en RÉS.
Adresse (3) : + 1 en AGI.
Ambidextre (5) : manipuler 2 objets : -5 à chaque jet.
Sommeil superflu (5)
Marque de l'Eté (5) : + 1 en Corps.
Jeune (5) : + 1 en FOR et en RÉS.
Colosse (5) : +1 en TAI et en FOR
Sens aiguisé(s) (variable) : + 1 à tous jets de PER du sens impliqué

Avantages Arts
Œuvre d'Art (1)
Sensible au chant des Sirènes (1) : Réussite automatique des jets de Perfidie
Talentueux (2) : + 1 dans la compétence appropriée.
Enthousiaste (3) :+ 1 dans la caractéristique secondaire ART.
Artiste complet (3) : + 1 à tous jets liés aux arts et non les jets d'Arts Magiques.
Chef d'Œuvre (5)

Avantages Emprise
Prestige cryptogrammique (2)
Danseur discret (3) : jet de PER pour repérer Danseur. DIF du jet de PER + Vigilance est de 25
Doué (5) : +1 permanent en EMP
Don du Minuscule (5) : + 3 à tous jets de dressage et de 2 Danseurs supplémentaires
Plusieurs Danseurs (variables)
Danseur surdoué (variable)
Bonne école (variable) : A la création : 15/30/50 pts de Seuil supplémentaires

Avantages Saisons
« Donneur » de Flamme (6) : + 1 aux choix entre Âme, Corps et Esprit.
Caractéristique flamboyante (6) : + 2 dans une caractéristique de votre choix

Avantages Flamme
Flamme ardente (3) : Si « 0 » sur un jet de dé, relancez deux dés et conservez le plus grand score.
Sanctuaire (10)
Vies antérieures (variable) : jet de VOL contre DIF 20 : ancêtre à 40 points de création dans compétences

Défauts Charges et Société
Mauvaise réputation (1)
Étranger (1)
Dette (1)
Amour disparu (1)
Famille honnie (2)
Vagabond (2)
Sans terre (2)
Personne à charge (2)
Orphelin (2) : - 10 points de création pour niveaux de compétences.
Secret terrible ou honteux (2)
Sauvage (3) : À la création, pas de compétences

AVANTAGES ET DÉFAUTS PAR ORDRE CROISSANT DE COÛT

de la famille Société ou Occulte.
Réputé mort (variable)

Défauts Âme
Blasé (2) : – 1 en CRÉ.
Défiguré (2)
Désagréable (2) : – 1 en CHA.
Oublié des Muses (4) : + 1 en Âme noire.
Difforme (5) : –1 en CHA. – 1 sur une caractéristique de Corps

Défauts Esprit
Illusions (1)
Obsession (1)
Paranoïa (1)
Présomptueux (1)
Cœur tendre (2)
Emporté (2)
Distrait (2) : –1 à tout jet demandant de l'attention.
Pas futé (3) : – 1 en INT.
Simple d'esprit (4) : + 1 en Esprit noir.
Avoir un faible (variable)
Phobie (variable)

Défauts Corps
Sommeil lourd (1)
Malingre (2) : – 1 en FOR.
Fragile (2) : – 1 en RÉS.
Gros dormeur (2) : Si manque de sommeil :– 1 à toutes caractéristiques de Corps etcompétences liées au Corps pour tous jets
Boiteux (2) : -2 aux jets d'initiative. MV / 2.
Arthrite (2) : - 1 en AGI.
Un membre en moins (3) : MV / 3
Vieillard (4) : - 1 en FOR et RÉS. Charges coûtent – 2 points
Lépreux (4) : Premiers soins sur soi DIF + 5.
Marque de l'Ombre (4) : + 1 en Corps noir.
Obèse (5) : – 1 dans 2 caractéristiques physiques au choix.
Sens déficients (variable) : -1 sur tous jets de PER du sens impliqué.

Défauts Arts
Insensible (1) : – 1 dans la compétence appropriée.
Ravagé (2) : – 1 en Art.
Manque d'Inspiration (2) : Toute tentative d'Art Libre Seuil + 10.
Œuvre pervertie (3)
Maître hostile (1)
Maître négligent (3) : Coûts pour progresser dans l'Art + 1/3

Défauts Emprise
Amour des chats (1) : présence des chats : +5 à tous les Seuils de sortilèges et tous Sorts de Seuil > ou = 20 impossibles
Opprobre cryptogrammique (1)
Effets indésirables (1)
Gemme volée (2)
Forte personnalité (2) : -1 Endurance de tous Danseurs.
Solitaire (3)
Disciple (3)
Animosité des Danseurs (4) : DIF dressage +10
Sensibilité à vif (4) : jet de VOL + Résonance contre une DIF de 15.
Danseur perdu (4)
Allergie (4) : – 1 en EMP.
Danseur incapable (variable)

Défauts Saisons
Remonté des Abysses (1) : + 10 points de Ténèbre
Haï d'un Décan (2)
Sang de l'Automne (3) : +5 points de Ténèbre et de Perfidie
Marque de l'Automne (3) : + 10 points de Perfidie

Défauts Flamme
Flammèche (2) : Si « 1 » sur votre dé, relancez deux dés et conservez le plus grand score.
Tenté par la Menace (4) : + 1 de Corps noir ou d'Esprit noir ou d'Âme noire
Hanté (variable)

Exemple de création de personnage

Stéphane et Bruno ont réuni l'essentiel pour pratiquer le jeu de rôle : café, pépitos, crayon, gomme et un dé à 10 faces. Stéphane, en tant qu'Eminence Grise, a exposé à Bruno les grandes lignes d'AGONE : il lui a d'abord résumé le jeu en quelques phrases, pour cerner le propos d'emblée, puis il lui a rapporté le contenu du chapitre « Le Rôle des Inspirés ». Il lui a ensuite tracé rapidement le profil des Royaumes crépusculaires ainsi que celui des différents peuples, les humains et les neuf saisonins. Résultat : Bruno ne pense pas pouvoir survivre sans devenir illico un joueur d'AGONE.

Stéphane lui alors présenté une photocopie du Parchemin et lui a expliqué les principes de base du système de simulation. La création de l'Inspiré de Bruno peut commencer.

• **ÉTAPE 1 :** Bruno doit choisir de quel peuple est issu son personnage. Il opte pour un lutin, qui se nommera Lucas.

• **ÉTAPE 2 :** Bruno est très excité (le café doit aider) à l'idée d'avoir affaire aux Danseurs. Il désire donc que son lutin soit chasseur de Danseurs. Ayant lu les romans de Mathieu Gaborit, il choisit d'être originaire d'Urguemand, le royaume qu'il connaît le mieux, et qui plus est, de la baronnie de Rochronde. Ce sera un lutin mâle, âgé de 27 ans, mesurant

1m10 (se référant au tableau des caractéristiques des peuples, il a une TAI -1) et pesant 50 kilos environ.

• ÉTAPE 3 : Bruno va maintenant enrichir son personnage en choisissant des avantages et des défauts. Stéphane lui montre la liste récapitulative et Bruno pose des questions sur les avantages et défauts qui l'intéressent.

Il détient 10 points de création maximum pour choisir des défauts. Il prend :

– « **Dette** » **(1 pt)** et décide en accord avec l'EG qu'un individu avait besoin d'un Danseur, que Lucas s'était engagé à le lui fournir et qu'il n'a pas pu le faire, se mettant ainsi dans une situation délicate ; « **Gros dormeur** » **(2 pts)** ; « Disciple » (3 pts) ; « **Tenté par la menace** » **(4 pts)** : dans sa jeunesse, Lucas essayait de s'approprier les Danseurs d'autrui et acceptait à cette époque de vendre des Danseurs aux Obscurantistes. Quand il a vu ce qu'il en advenait, il a arrêté. Cette perfidie et la crainte de retomber dans la même attitude pousse Lucas à se sentir « tenté par la menace ». Lucas gagne +1 en Esprit noir.

1+2+3+4 = 10 points de création investis en défauts. Bruno doit donc prendre 10 points d'avantages. Il choisit :

– « **Abri secret** » **(2 pts)** : c'est là qu'il cache ses Danseurs. Il se trouve dna sune dépendance du manoir de Rochronde et seule Dame Ewelf connaît son existence ; « **Doué** » (5 pts) : Lucas sera donc un Mage accompli. Il profite d'un bonus de +1 en EMP permanent ; « **Tout petit** » **(1 pt)** : Lucas est un lutin plus petit que la moyenne. Sa TAI passe à -2 ; « **Second souffle** » **(2 pts)** : Lucas a l'habitude de courir après ses proies et bénéficie ainsi d'une périodicité double pour tous ses jets de RES.

Voilà, 2+5+1+2 = 10 points de création investis en avantages compensent les 10 points de défauts.

A présent se pose la quesiton de savoir si Bruno possède une Charge. Il détient pour cela 5 points de création supplémentaires. Il aimerait en effet être le chasseur de Danseurs officiel de la baronnie de Rochronde. L'EG fixe le coût de cette Charge à 3 points. Il n'a pas à choisir 3 points de défauts en retour. Par contre, il lui reste 2 points de création qu'il peut investir dans d'autres avantages au choix. Ils ne l'obligeraient pas non plus à prendre 2 points de défauts en retour. Mais Bruno juge que Lucas est suffisamment défini comme ça. Il note sur son Parchemin que certaines caractéristiques ont été modifiées par ses choix : TAI -2, EMP+1, Esprit noir +1.

• **ÉTAPE 4 :** Lucas, en tant qu'Inspiré, devrait avoir de base : Flamme de 1/0, Corps 1/0, Esprit 1/0 et Ame 1/0. Toutefois, à cause du défaut " Tenté par la menace ", son Esprit passe à 1/1. Ça ne change pas son score de Flamme qui reste à 1/1. Il a donc 2 points d'Héroïsme.

• **ÉTAPE 5 :** Lucas dispose de 70 points de création pour ses caractéristiques primaires. Il se sert de la table d'achat et répartit les points comme suit en tenant compte des modificateurs (bonus, malus), minima et maxima de la table des caractéristiques des peuples :

AGI : 10 pts (+1) = 8 ; **FOR** : 2 pts = 2 ; **PER** : 14 pts (+2) = 10 ; **RES** : 5 pts - 2 = 3 ; **INT** : 10 pts = 7 ; **VOL** : 5 pts (+1) = 6 ; **CHA** : 14 pts = 8 ; **CRE** : 10 pts = 7

Il a bien investi 70 points de création.

• **ÉTAPE 6 :** Bruno calcule les caractéristiques secondaires de Lucas :

MÊL : [2 + (8x2)] / 3 = 6 ; **TIR** : (8+10) / 2 = 9 ; **EMP** : Bruno veut que +Lucas soit jorniste, donc **EMP** = **INT** = 7 +1 (« Doué ») = 8 ; **ART** : (8+7) / 2 = 7 ; **TAI** : -2 (au lieu de -1, car « Tout petit ») ; **MV** : 1 (au lieu de 2, car TAI -2) ; **BD** : 2-2 = 0 donc selon tableau BD = -4 ; **PdV** : 10 (au lieu de 20 car TAI -2) + (3x3) + 1d10 (tirage : 10) = 29 ; **SBG** : 29 / 3 = 9 ; SBC : 29 / 2 = 14 ; **Charge max** : (2+3) x 4 = 20 ; **Demi-charge** : 20 / 2 = 10 ; **Chaque quot.** : 20 / 4 = 5.

• **ÉTAPE 7 :** Lucas possède de base les compétences de saisonins suivantes :

Saison : printemps 5 (spé : farfadets, car Bruno a envie de connaître ce peuple plus ou moins frère), Discrétion 5, Herboristerie 5, Astronomie 5.

De plus , il dispose de 100 points de création pour ses compétences. Il se sert de la table d'achat et répartit les points comme suit :

Arme : fronde 4 (4 pts), Arme : dague 4 (4 pts), Athlétisme 6 (7 pts), Escalade 6 (7 pts), Esquive 5 (5 pts), Vigilance 6 (7 pts), Acrobatie 7 (10 pts), Camouflage 5 (5 pts), Chasse 5 (5 pts), Fouille 6 (7 pts), Baratin 1 (1 pt), Conn. Danseurs (spé : lieux) 8 (14 pts), Résonance : jorniste 9 (19 pts).

Bruno a donc investi 95 points + deux spécialités (4 pts) = 99 points.

• **ÉTAPE 8 :** Pour choisir ses Sorts d'Emprise, Bruno dispose du nombre de points suivants : (8 x 9) = 72. Il va donc pouvoir acquérir un nombre de Sorts dont les Seuils additionnés atteindront 72 maximum. L'EG lui expose la liste de Sorts jornistes et en profite pour s'emparer des pépitos tandis que Bruno choisit :

– « **Réconfort du Danseur** » : Seuil 10 ; « **Impression de vérité** » : Seuil 10 ; « **Marquer un Danseur** » : Seuil 15 ; « **Discerner la Flamme** » : Seuil 15 ; « **Zone de silence** » : Seuil 15 ; Total des Seuils : 65 points. Les 7 points restant sont perdus.

Bruno décide de créer tout de suite le Danseur de Lucas et le nommer « Malingre ». Bruno opte pour un tirage aléatoire.

3d10 = 17 : **Mémoire** : 18 ; 3d10 = 14 : **Bonus d'Emprise** : +2 ; 3d10 = 20 : **Empathie** : 5 ; 3d10 = 10 : **Endurance** : 2

La Mémoire de 18 peut contenir 18x5 = 90 points de Seuil. C'est donc suffisant pour les 65 points des Sorts choisis par Bruno. Malingre pourra en apprendre d'autres.

Bruno inscrit sur son Parchemin la liste des Sorts et leurs paramètres, ainsi que le profil de son Danseur.

• **ÉTAPE 9 :** Bruno inscrit sur son Parchemi sa Base d'initiative : 8+10 = 18 et les scores de ses deux armes, la fronde et la dague, dans les cases appropriées. Il ne porte pas d'armure particulière.

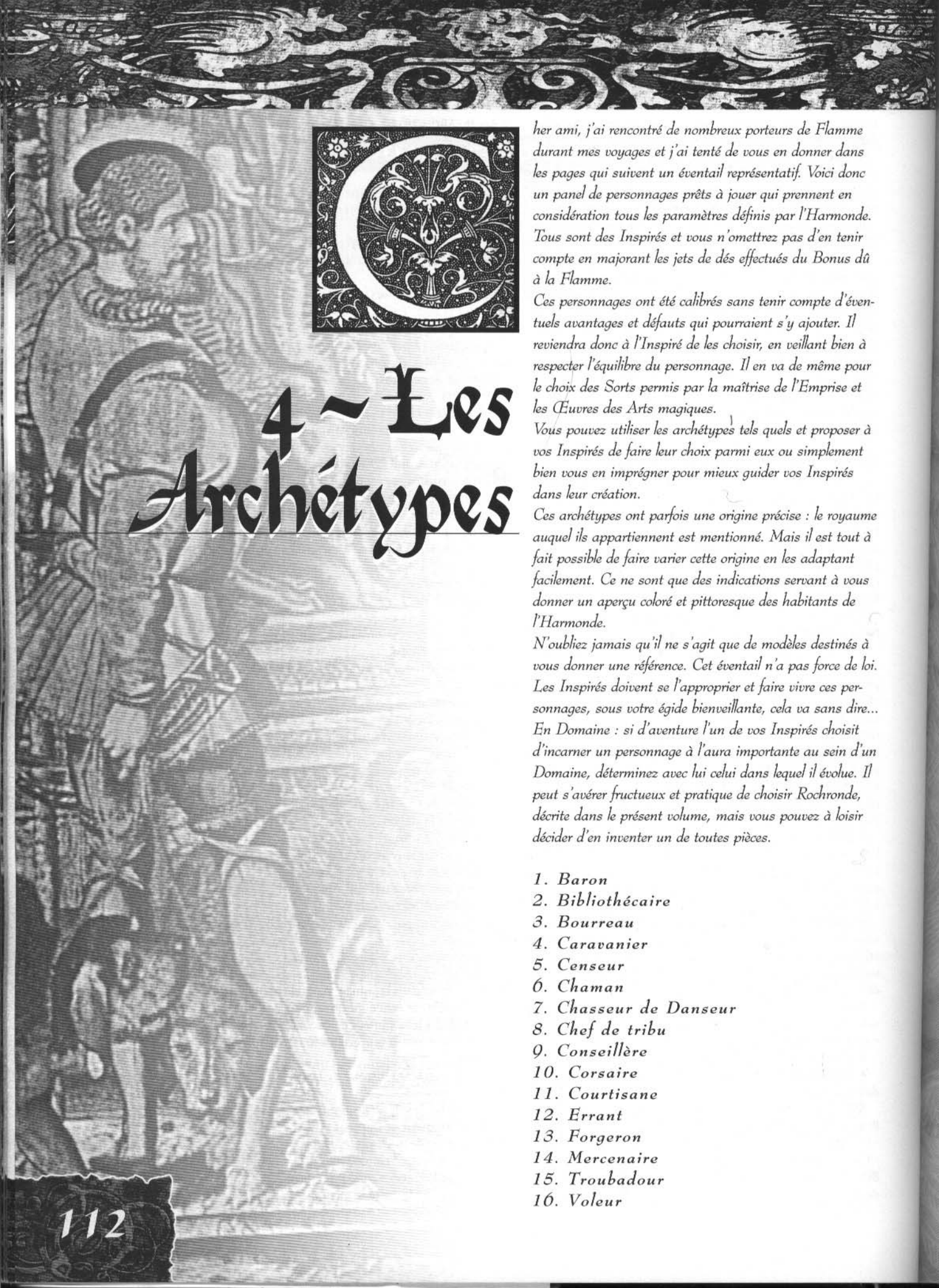
Il reporte sur le volet occulte ses scores d'EMP, de Connaissance des Danseurs et de Résonance et calcule son **Potentiel d'Emprise** : 8 + 8 + 2 = 18 ; son **Potentiel Intuitif** : 7 + 5 = 12.

Il inscrit son équipement habituel, dont ses deux armes.

Sa compétence la plus élevée se trouve dans la famille Occulte, l'EG l'ignore donc. La deuxième plus élevée se trouve dans la famille Maraude (Acrobatie 7). Le parrain de Lucas était donc un saisonin de l'Automne. L'EG songe que le sentiment de Lucas d'être « tenté par la menace » trouve là une explication qu'il développera à sa guise...

Reste à imaginer l'histoire de Lucas, son passé, ses proches...

Ça y est : Lucas le lutin inspiré, Mage jorniste et chasseur de Danseur officiel de la baronnie de Rochronde, est prêt à recevoir la visite d'un certain Malycène, qui va lui révéler qu'il possède la Flamme et que l'Ennemi le guette...



4 ~ Les Archétypes

Cher ami, j'ai rencontré de nombreux porteurs de Flamme durant mes voyages et j'ai tenté de vous en donner dans les pages qui suivent un éventail représentatif. Voici donc un panel de personnages prêts à jouer qui prennent en considération tous les paramètres définis par l'Harmonde. Tous sont des Inspirés et vous n'omettrez pas d'en tenir compte en majorant les jets de dés effectués du Bonus dû à la Flamme.

Ces personnages ont été calibrés sans tenir compte d'éventuels avantages et défauts qui pourraient s'y ajouter. Il reviendra donc à l'Inspiré de les choisir, en veillant bien à respecter l'équilibre du personnage. Il en va de même pour le choix des Sorts permis par la maîtrise de l'Emprise et les Œuvres des Arts magiques.

Vous pouvez utiliser les archétypes tels quels et proposer à vos Inspirés de faire leur choix parmi eux ou simplement bien vous en imprégner pour mieux guider vos Inspirés dans leur création.

Ces archétypes ont parfois une origine précise : le royaume auquel ils appartiennent est mentionné. Mais il est tout à fait possible de faire varier cette origine en les adaptant facilement. Ce ne sont que des indications servant à vous donner un aperçu coloré et pittoresque des habitants de l'Harmonde.

N'oubliez jamais qu'il ne s'agit que de modèles destinés à vous donner une référence. Cet éventail n'a pas force de loi. Les Inspirés doivent se l'approprier et faire vivre ces personnages, sous votre égide bienveillante, cela va sans dire...

En Domaine : si d'aventure l'un de vos Inspirés choisit d'incarner un personnage à l'aura importante au sein d'un Domaine, déterminez avec lui celui dans lequel il évolue. Il peut s'avérer fructueux et pratique de choisir Rochronde, décrite dans le présent volume, mais vous pouvez à loisir décider d'en inventer un de toutes pièces.

1. *Baron*
2. *Bibliothécaire*
3. *Bourreau*
4. *Caravanier*
5. *Censeur*
6. *Chaman*
7. *Chasseur de Danseur*
8. *Chef de tribu*
9. *Conseillère*
10. *Corsaire*
11. *Courtisane*
12. *Errant*
13. *Forgeron*
14. *Mercenaire*
15. *Troubadour*
16. *Voleur*

« Par le sang sacré de mes ancêtres, cela fait maintenant dix-huit ans que j'exerce ma charge de baron sans faillir et voilà bien la première fois qu'un individu me fait une proposition de la sorte. Et dites-moi donc, triste sire, pourquoi je devrais quitter mon Domaine et parcourir les routes en votre compagnie ? »

Baron

Vous incarnez la loi dans votre baronnie et vous la faites respecter. Vous aimez vous dire que vous dirigez vos sujets avec la délicatesse d'une main de fer dans un gant de velours. Cela fait bien longtemps que vous n'avez plus sorti votre grande épée droite de son fourreau pour veiller à la stricte application de vos édits, mais vous vous plaisez à rendre la justice dans votre grande salle d'audience toute parée de vos couleurs. Votre pourpoint rouge et noir et votre massive silhouette sont réputés partout sur vos terres et vos vassaux tremblent lorsque vous tirez délicatement sur votre grande moustache rousse. Incontestablement, vous êtes un grand seigneur et vous avez appris à maîtriser votre charge au fil des ans. Drapé dans votre cape, vous parcourez le plus souvent possible votre territoire et vous pratiquez la chasse avec ferveur et passion. Vous appliquez la loi salique sans plaisir particulier, en essayant d'être juste. La loi, c'est la loi.



Archétype

Origine : Urguemand
Peuple : Humain

Âge : 41 ans
Taille : 1 m 79 (TAI 0)
Poids : 88 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 8
FORce : 9
PERception : 7
RESistance : 7

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 6

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CREativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MEL : 8
EMP : -
TIR : 7
PdV : 54
SBG : 18
SBC : 27
BD : +2
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 105
Demi-charge : 52
Charge quotidienne : 26

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Épée 8, Bouclier 6, Athlétisme 5, Équitation 7, Esquive 8, Vigilance 6.
Maraude : Chasse 6.
Occulte : Cryptogramme 5.
Savoir : Alphabet : urguemand 5,
Langue : urguemande 6,
Lois : urguemandes 8, Stratégie 5.
Société : Diplomatie 5, Éloquence 5, Étiquette 5,
Us et coutumes : urguemands 5.

AVANTAGES ET DÉFAUTS
Seigneur (5)

COMBAT
Attaque au contact : épée 18 + 1d10, écu 15 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive :
17 – malus armure + 1d10
Parade :
épée 18 + 1d10, écu 21 + 1d10
Défense à distance :
(17 - malus armure)/2

ARME
Épée / +1 / +1 / +1 / +4 / 0

ARMURE
Plaques
Veste seule : Malus -5, Prot. 7
Partielle : Malus -10, Prot. 13
Complète : Malus -14, Prot. 14
Bouclier : Écu (-3, 0, +4, +1)

ANIMAL DE COMPAGNIE
Percheron
RES 12, FOR 12, AGI 3, PER 7
MEL 7, EMP -, ART -
TAI +1 / MV +6 / BD +10
PdV 82 / SBG 27 / SBC 41

Compétences : Athlétisme 7
Arme : Sabots 6 /piétiner 6

Bibliothécaire éclipsiste

Harmoniste de la Geste

« Vous savez, moi non plus, je n'ai jamais entendu parler de telles pratiques. Allons, venez, nous allons vérifier dans l'Encyclopédie de Tysaniar s'il n'y a pas des articles qui pourraient nous intéresser et éclairer nos lanternes. »

Votre silhouette enveloppée dans son épais manteau de bure est connue dans toute la région. Vous véhiculez le Savoir et vous en avez bien conscience. Vous souhaitez repousser sans cesse plus loin les frontières de l'analphabétisme et de l'illettrisme et vous prônez avec une vigueur toujours renouvelée les vertus de la lecture. Vous êtes celle que l'on vient voir lorsqu'on est en butte à l'ignorance. Votre éternelle calotte de fer posée sur la tête, vous aimez vous installer pour de longues heures de labeur infatigable dans votre salle d'étude où votre Danseur se plaît tant à se prélasser sur un antique lutrin. Vous pouvez ainsi dérouler à loisir les parchemins que vous récupérez auprès des marchands de passage. Seul le bruit de vos bracelets qui s'entrechoquent doucement vient alors troubler la quiétude de votre recueillement.

Archétype



Origine : Urguemand
Peuple : Humain

Âge : 37 ans
Taille : 1 m 62 (TAI 0)
Poids : 58 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 6
FORce : 5
PERception : 5
RESistance : 5

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 9
VOLonté : 9

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 7
CREativité : 7

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 7
MEL : 5
EMP : 9
TIR : 5
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 23
BD : 0
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 70
Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Dague 5, Athlétisme 5, Équitation 5, Esquive 6, Vigilance 5.
Occulte : Geste 7, Cryptogramme 5, Conn. Danseurs 6, Harmonie 6, Résonance éclipsiste 6.
Savoir : Alphabet : urguemand 6, Géographie 5, Histoire et légendes 6, Langue 5, Lois : urguemandes 3.
Société : Peinture 5, Poésie 7, Étiquette 5, Intendance 5, Us et coutumes : urguemands 5.

AVANTAGES ET DÉFAUTS
Abri secret (2), Célèbre (2)

COMBAT
Attaque au contact : 13 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 13 + 1d10
Parade : 11 + 1d10
Défense à distance : 6

ARME
Dague : 0 / +2 / 0 / +1 / -1

ARMURE
Vêtements lourds
Veste seule : Malus 0, Prot. 1
Partielle : Malus 0, Prot. 1
Complète : Malus 0, Prot. 2

MAGIE
EMP : 9 / Résonance : 9
Conn. Danseurs : 6
Pot. d'Emprise : 20

DANSEUR(S)
Mémoire (totale/actuelle) : 24
Bonus EMP : +4
Empathie : 6 / Endurance : 5

ART : 7 / Geste : 7
Poésie : 7
Pot. d'Art magique : 15

Bourreau renégat minotaure

« Si tu continues de la sorte, malotru, je vais faire rouler ta tête comme une bille de bois. Ta famille et tes amis n'auront plus ensuite qu'à te pleurer ou je leur ferai subir le même sort. »

Malgré le grand casque métallique qui recouvre votre visage, vos deux cornes naturelles font de vous un minotaure aisément identifiable. Gainé dans une complexe armure en plaques qui vous couvre des pieds à la tête, vous vous plaisez à évoluer sans honte dans les rues de votre cité. Vous maniez avec une égale habileté la grande hache à deux mains ainsi que l'épée bâtarde et vous représentez un adversaire contre lequel bien peu osent se mesurer. Massif et opiniâtre, vous êtes peu aimé par la population mais votre réputation vous laisse exercer à loisir votre activité tant redoutée. Vous arpentez seul et taciturne les larges rues pavées de votre cité et vous ne répondez jamais aux salutations forcées des notables qui croisent votre chemin. Quelquefois, vous êtes la cible des quolibets des gamins que vous éloignez en posant votre patte sur l'impressionnante garde de votre hache au pommeau noir comme l'ébène. Vous êtes craint et honnis en silence. Malheur à ceux qui se montrent injurieux à votre encontre. L'odeur du sang imprègne vos naseaux.



Archétype

Origine : Janrénie
Peuple : Minotaure

Âge : 39 ans
Taille : 2 m 51 (TAI +1)
Poids : 172 kg
MV : 4

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 8
FORce : 13
PERception : 4
RESistance : 10

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 5

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 4
CREativité : 4

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : -
MEL : 9
EMP : -
IIR : 6
PdV : 82
SBG : 27
SBC : 41
BD : +12
Pts d'héroïsme : 02
Pts de Ténèbre : 10

Charge max. : 240
Demi-charge : 120
Charge quotidienne : 60

COMPÉTENCES

Épreuve : Arme : Cornes 7, Hache à deux mains 9 (spécialité : attaque en force), Athlétisme 7, Escalade 5, Esquive 8, Survie 4, Vigilance 8.
Occulte : Démonologie 5.
Savoir : Chirurgie 6, Langue : urguemande 5, Lois : urguemandes 6, Saisons : Été 5, Stratégie 5.
Société : Étiquette 5, Us et coutumes : urguemands 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES MINOTAURES

Encorne,
Nyctalopie mineure.

COMBAT

Attaque au contact :
10 + Armes + bonus Arme + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive :
17 - malus armure + 1d10
Parade :
10 + Arme + bonus Arme + 1d10
Défense à distance :
(17- malus armure)/ 2

ARMES

Corne : -1 / +1 / 0 / +3 / -
Hache double : +1 / 0 / -1 / +8 / +1

ARMURE

Plaques
Veste seule : Malus -5, Prot. 7
Partielle : Malus -10, Prot. 13
Complète : Malus -14, Prot. 14

Lutin caravanier

Keshite

« Dix pièces d'or ! Je vous demande dix malheureuses onces ! N'est-ce pas un joli prix pour acquérir cette magnifique jument qui fera la fierté de vos écuries ? Sultan, je ne suis pas un fourbe et encore moins un idiot. Jamais je n'oserais escroquer un homme tel que vous. C'est pourquoi je consens à abaisser le prix à huit pièces... Nous sommes d'accord ? Merveilleux ! Mes serviteurs veilleront au bon acheminement de votre acquisition. Désaltérons-nous maintenant pour célébrer l'affaire. »

Votre langue et vos mains sont les deux seules armes que vous utilisez à la perfection. Votre combat consiste en effet à vendre pour faire du profit et vous vous acquittez fort bien de cette tâche. Vous préférez vous entourer de quelques mercenaires pour assurer votre protection et pouvez ainsi à loisir vous adonner aux joies du négoce. Vous vous munissez parfois d'un aiguillon court que vous glissez dans un délicat fourreau de cuir souple à votre ceinture. Débonnaire et grassouillet, vous êtes un négociant heureux. Les affaires marchent bien pour vous. Volontiers ostentatoire, vous n'hésitez pas à débourser des sommes faramineuses pour installer vos comptoirs sans cesse plus loin et pour effectuer des travaux de réaménagement dans la luxueuse demeure que vous occupez au centre de la ville. Vous veillez scrupuleusement à la sécurité de vos tractations et n'hésitez pas à vous attirer les faveurs des puissants en donnant de grandes réceptions qui font jaser toute la ville. Doué pour la moquerie, vous maniez le verbe avec précision et il ne fait pas bon s'attirer vos foudres car aussitôt votre cible devient le sujet de tous les quolibets. Vous êtes néanmoins de plaisante compagnie et il fait bon cheminer à vos côtés.



Archétype

Origine : Empire de Keshe
Peuple : Lutin

Âge : 36 ans
Taille : 1 m 12 (TAI -1)
Poids : 47 kg
MV : 2

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 10
FORce : 4
PERception : 9
RESistance : 5

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 7
VOLonté : 7

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 7
CREativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MEL : 8
EMP : -
TIR : 9
PdV : 42
SBG : 14
SBC : 21
BD : -1
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 54
Demi-charge : 27
Charge quotidienne : 13

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Fouet 5, Esquive 8, Vigilance 5.
Maraude : Déguisement 5, Discrétion 5, Intrigue 2.
Savoir : Alphabet : keshite 5, Astronomie 5, Géographie 5, Herboristerie 5, Langue : keshite 5, Langue : urguemande 5, Saisons : Printemps 5, Zoologie 5.
Société : Peinture 5, Baratin 7, Intendance 5, Négoce 8, Us et coutumes : keshites 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES LUTINS
La Sève.

COMBAT
Attaque au contact : 14 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 19 + 1d10
Parade : 12 + 1d10
Défense à distance : 9

ARMES
Fouet : 1 / 0 / 0 / 2 / 2

ARMURE
Vêtements lourds
Veste seule : Malus 0, Prot. 1
Partielle : Malus 0, Prot. 1
Complète : Malus 0, Prot. 2

ANIMAL DE COMPAGNIE
Chameau
RES 12, FOR 12, AGI 4, PER 7
MEL 7, EMP -, ART -
TAI +1, MV +6, BD +10
PdV 82, SBG 27, SBC 41
Compétences : Athlétisme 7,
Arme : Sabots (piétiner) 5

Censeur obscurantiste

« Ladre, tu aurais mieux fait d'écouter les conseils édictés par le Cryptogramme. T'attirer les foudres de ces sages maîtres fut une erreur que tu vas maintenant payer du prix du sang. Allons, respire une dernière fois cet air goûteux et ferme les yeux, ainsi ne verras-tu pas venir le coup fatal. »

Entièrement gainée dans un complexe ensemble de cuir noir travaillé, vous savez vous y prendre pour passer inaperçue. Avec votre Danseur crucifié sur la poitrine, il est clair qu'il vaut mieux jouer la carte de la discrétion et vous êtes devenue une véritable spécialiste dans ce domaine. Vos talents particuliers ont éveillé l'attention du Cryptogramme-magicien et vous avez été recrutée pour devenir Censeur. Depuis, vous exercez cette charge avec toute l'application dont vous êtes capable et jamais, jusqu'à présent, vous n'avez subi d'échecs. Toutes vos missions ont été couronnées de succès. Votre réputation est en train de s'établir et renforce encore plus la peur que suscite votre arrivée.

Archétype



Origine : Urguemand
Peuple : Humain

Âge : 39 ans
Taille : 1 m 66 (TAI 0)
Poids : 55 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 7
PERception : 7
RESistance : 7

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 10

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 5
CREativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MFT : 7
EMP : 10
TIR : 7
PdV : 53
SBG : 17
SBC : 26
BD : +1
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 98
Demi-charge : 49
Charge quotidienne : 24

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : rapière 5, Athlétisme 5, Escalade 5, Esquive 5, Vigilance 6.
Maraude : Acrobatie 5, Camouflage 5, Chasse 5, Déguisement 4, Discrétion 5.
Occulte : Cryptogramme 7, Conn. Danseurs 7, Harmonie 7,
Résonance : obscurantiste 7.
Savoir : Alphabet : urguemand 7, Langue : urguemande 7, Lois : urguemandes 5.
Société : Us et coutumes : urguemands 4.

AVANTAGES ET DÉFAUTS
Censeur (5)

COMBAT
Attaque au contact : 15 + 1d10
Attaque à distance :
Défense au contact
Esquive :
13 - malus armure + 1d10
Parade : 14 + 1d10
Défense à distance :
(13 - malus armure)/2

ARME
Rapière : 2 / +2 / +1 / +3 / 0

ARMURE
Cuir et métal
Veste seule : Malus -1, Prot. 3
Partielle : Malus -2, Prot.5
Complète : Malus -4, Prot.6

MAGIE
EMP : 10 / Résonance : 7
Conn. Danseurs : 7
Pot. d'Emprise : 20

DANSEUR(S)
Mémoire (totale/actuelle) : 18
Bonus EMP : +3
Empathie : 5
Endurance : 4

Chaman jorniste

Archétype

Origine : Marche Modéhenne
Peuple : Humain

Âge : 39 ans
Taille : 1 m 67 (TAI 0)
Poids : 59 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 4
PERception : 6
RESistance : 7

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 10
VOLonté : 7

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CREativité : 6

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART :
MEL : 6
EMP : 10
TIR : 6
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
BD : 0
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 77
Demi-charge : 38
Charge quotidienne : 19

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Masse 5, Athlétisme 4, Esquive 6, Natation 5, Premiers soins 7, Vigilance 5.
Maraude : Camouflage 4.
Occulte : Cryptogramme 2, Conn. Danseurs 7, Harmonie 7.
Résonance : jorniste 7.
Savoir : Astronomie 5, Chirurgie 5, Herboristerie 6, Langue : modéhenne 5, Médecine 7, Saisons : Printemps 5, Zoologie 6.
Société : Us et coutumes : modéhens 4.

COMBAT
Attaque au contact : 13 + 1d10
Attaque à distance :
Défense au contact
Esquive :
14 – malus armure + 1d10
Parade : 11 + 1d10
Défense à distance :
(14 – malus armure)/2

ARME
Masse : 0 /+1 / -1 / +1 / 0

ARMURE
Végétale
Veste seule : Malus -2, Prot. 4
Partielle : Malus -4, Prot. 7
Complète :
Malus -6, Prot. 8

ANIMAL DE COMPAGNIE
Hibou gris
RES 5, FOR 1, AGI 7, PER 6
MEL 4, EMP -, ART -
TAI -3, MV +1 (à terre) / +9 (en volant), BD -6
PdV 26, SBG 8, SBC 13
Compétences : Esquive 6, Vigilance 6

MAGIE
EMP : 10 / Résonance : 7
Conn. Danseurs : 7
Pot. d'Emprise : 22

DANSEUR
Mémoire (totale/actuelle) : 24
Bonus EMP : +4
Empathie : 6
Endurance : 5

Votre toge blanche est connue et votre réputation est bien assise. Vous êtes un druide bienveillant et en tant que tel vous avez établi une communion paisible avec la nature qui vous entoure. Vous avez appris à la connaître et à la respecter et cette dernière vous rend bien toutes vos attentions en vous livrant des connaissances qui font de vous une rebouteuse et une guérisseuse hors pairs. Une armure de racines protège votre torse et la nature vous offre aussi de quoi concocter vos potions apaisantes et tranquillisantes. Le Danseur que vous portez dans votre abondante chevelure est, lui, le gage que vous n'êtes pas n'importe qui et que provoquer votre colère peut s'avérer très rapidement une terrible erreur de jugement.



« Les dés sont jetés. Le destin est en marche. Réjouis-toi car je vois de belles et grandes choses apparaître sur ton chemin de vie. Mais, qu'est-ce que ceci ? On dirait que l'Ennemi a posé sa marque sur toi. Sors d'ici vite et ne reviens jamais car tu es maudit ! Je ne peux rien pour toi si ce n'est mettre un peu de baume dans ton cœur et prier pour que ton existence, jusqu'alors bien insouciante, s'achève sur une note de bonheur et de félicité. »

Farfadine éclipsiste

Chasseresse de Danseurs

« Par le ventre rond d'Oblivia, l'heureux événement que voilà ! Grâce à vous deux, mes mignons Danseurs, je vais enfin pouvoir prendre un repos bien mérité. La Petite Chasse a été grande ce soir. Loués soient le Printemps et ses vertus ! »

Vous aimez vous vêtir légèrement. Vous avez pourtant pris l'habitude d'endosser une armure de cuir matelassée et rembourrée près du corps. On n'est jamais trop prudent. Votre attirail de capture glissé à la ceinture, vous êtes fin prête à partir en expédition. Vous avez au préalable pris soin de dissimuler votre poignard préféré dans un étui spécial que vous cachez à l'intérieur de votre botte droite pour le dégainer rapidement à tout moment. Perpétuellement dissimulée sous un grand chapeau à revers surmonté d'une plume, vous adorez déambuler dans les venelles et les rues étroites de votre cité. Vous privilégiez de longues balades nocturnes sur les toits pour pratiquer votre activité préférée : la Petite Chasse. Il vous arrive fréquemment de rentrer bredouille et vous allez alors étancher votre peine dans une taverne mal famée de votre connaissance. La vie vous est profitable et vous entretenez, à grands frais, une jolie et solide maison à l'aspect rupestre qui renferme en réalité un petit havre de quiétude et de recueillement où vous vous prélassez.

Archétype

Origine : Urguemand
Peuple : Farfadet



Âge : 36 ans
Taille : 1m 29 (1Al -1)
Poids : 46 kg
MV : 2

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1

AGIlité : 10
FORce : 5
PERception : 6
RESistance : 3

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 9
VOLonté : 9

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 5
CREativité : 3

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART :
MEL : 8
EMP : 9
TIR : 8
PdV : 35
SBG : 11
SBC : 17
BD : -1
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 48
Demi-charge : 24
Charge quotidienne : 12

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Coutelle 5, Athlétisme 5, Escalade 6, Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Acrobatie 5, Camouflage 5, Chasse 7 (spécialité : Danseurs), Discrétion 5, Passe-passe 5, Serrurerie 5.
Occulte : Cryptogramme 5, Conn. Danseurs 6, Harmonie 6.
Résonance : éclipsiste 6.
Savoir : Alphabet : urguemand 4, Astronomie 5, Langue : urguemande 5, Saisons : Printemps 5.
Société : Baratin 5, Négoce 5, Us et coutumes : urguemands 3.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES FARFADETS
Funambulisme,
Petite Chasse.

COMBAT
Attaque au contact : 15 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 16 + 1d10
Parade : 14 + 1d10
Défense à distance : 8

ARME
Coutelle : 2 / +1 / -1 / +1 / -2

ARMURE
Cuir
Veste seule : Malus 0, Prot. 1
Partielle : Malus 0, Prot. 1
Complète : Malus 0, Prot. 2

MAGIE
EMP : 9 / Résonance : 6
Conn. Danseurs : 6
Pot. d'Emprise : 17

DANSEUR
Mémoire (totale/actuelle) : 14
Bonus EMP : +1
Empathie : 3
Endurance : 2

Chef de tribu

« Je ne t'ai jamais imploré, Morkh. Je n'ai jamais su le faire. Pourtant aujourd'hui, ton cœur peut se réjouir car je vais me dresser, seul contre vingt. Peu importe qui sont les justes et quelle est la cause que je défends. Ce qui importe, Morkh, c'est qu'un seul homme se dresse contre beaucoup d'autres. Tu aimes la vaillance, Morkh, alors exauce ma prière et accorde-moi la vengeance. Et, si tu ne m'exauces pas, alors que les démons t'emportent ! »

Vous êtes le chef de l'intrépide tribu des Chulainns. Votre apparence est à l'égale de la position que vous occupez. Votre armure de cuir ciselé entoure votre corps d'une protection efficace mais c'est surtout votre habileté dans le maniement de l'épée à deux mains qui a fait de vous ce que vous êtes aujourd'hui. Vous respectez la Coutume comme vos ancêtres vous l'ont appris mais l'appel de l'aventure est plus fort et vous savez que, fatalement, un jour vous abandonnerez vos prérogatives de chef pour vous mettre en quête d'un antique secret. Vous savez que c'est votre destin et, en barbare fataliste, vous vous êtes préparé à l'affronter en acceptant l'idée que vous serez un parjure aux yeux de votre clan tout entier. Mais cela n'est que de bien peu de poids face à la perspective exaltante de percer le secret de l'acier et de monter au combat en entonnant une sourde mélopée pleine de sauvagerie.



Archétype

Origine : Parages
Peuple : Humain

Âge : 37 ans
Taille : 1 m 88 (TAI 0)
Poids : 98 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 8
FORce : 10
PERception : 7
RESistance : 8

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 5

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 5
CREativité : 2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MEL : 9
EMP : -
TIR : 7
PdV : 55
SBG : 18
SBC : 27
BD : +4
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 126
Demi-charge : 63
Charge quotidienne : 31

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : hache 10, Athlétisme 7, Equitation 6, Escalade 8, Esquive 7, Natation 5, Survie 7, Vigilance 5.
Maraude : Chasse 6, Jeu 2.
Savoir : Astronomie 4, Culte : de Morc 3, Herboristerie 3, Langue : paragéenne 5, Stratégie 5.
Société : Us et coutumes : des Parages 5.

COMBAT
Attaque au contact : 20 + 1d10
Attaque à distance :
Défense au contact
Esquive :
16 malus armure + 1d10
Parade : 19 + 1d10
Défense à distance :
(16 - malus armure)/2

ARME
Hache : +1 / 0 / -1 / +6 / 0

ARMURE
Cotte
Veste seule : Malus -4, Prot. 6
Partielle : Malus -8, Prot. 11
Complète : Malus -14, Prot. 14
Bouclier : Écu (-3, 0, +4, +1)

ANIMAL DE COMPAGNIE
Chien de guerre
RES 7, FOR 4, AGI 7, PER 11
MEL 5, EMP -, ART -
TAI -1, MV +4, BD +0
PdV 47, SBG 15, SBC 23
Compétences : Arme : Griffes 3, Arme : Crocs 5, Athlétisme 7, Chasse 5, Vigilance 8.

Fée noire conseillère jorniste *Harmoniste du Décorum*

« Petit, j'ai dormi moins longtemps que toi et pourtant je suis bien plus vieille que tu ne peux l'imaginer. La terre me parle et souvent nous discutons car je suis la mère des rapières. Or des vibrations mauvaises agitent la pierre, ces derniers temps. Je suis petite et faible mais face à la menace, je saurais puiser dans les secrets de mon art. »

Archétype

Origine : Urguemand
Peuple : Fée Noire

Âge : 276 ans
Taille : 82 cm (TAI -2)
Poids : 31 kg
MV : 1/9

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 6
FORce : 3
PERception : 6
RESistance : 3

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 12
VOLonté : 6

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1

CHArisme : 3
CREativité : 11

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 11
MEL : 5
EMP : 12
TIR : 6
PdV : 24
SBG : 8
SBC : 12
BD : -2
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 24
Demi-charge : 12
Charge quotidienne : 8

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Bâton 5, Esquive 5, Premiers soins 5, Vigilance 5.
Maraude : Discrétion 5.
Occulte : Decorum 7, Cryptogramme 5, Conn. Danseurs 8, Harmonie 6, Résonance : jorniste 8.
Savoir : Alphabet : urguemand 5, Astronomie 5, Histoire et légendes 5, Langue : urguemande 5, Saisons : Hiver 5.
Société : Peinture 7, Sculpture 5, Us et coutumes : urguemands 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES FÉES NOIRES
Langage minéral, Éternité .

COMBAT
Attaque au contact : 12 + 1d10
Attaque à distance :
Défense au contact
Esquive : 12 + 1d10
Parade : 9 + 1d10
Défense à distance : 6

ARME
Bâton : 2 / +1 / 1 / +1 / 2

ARMURE
aucune

MAGIE
EMP : 12 / Résonance : 8
Conn. Danseurs : 8
Pot. d'Emprise : 24

DANSEUR
Mémoire (totale/actuelle) : 18
Bonus EMP : +3
Empathie : 5
Endurance : 4

ART : 7
Decorum : 7
Peinture : 7
Pot. d'Art magique : 15

Coutelle, matraque ou bâton sont vos armes de prédilection mais vous répugnez à les utiliser car vous préférez vous consacrer aux exercices de l'esprit. Votre petite taille est votre protection la plus efficace mais vous aimez revêtir une mince et antique cotte de mailles pour vous préserver d'éventuelles agressions physiques. Petite et fragile, vous avez promené votre minuscule silhouette dans tous les recoins de votre contrée. Vous y affectionnez les endroits déserts et secrets comme les grottes ou les cryptes profondes. Là, vous pouvez à loisir exercer vos talents de peintre et d'accoucheuse pour donner naissance à des lames au caractère insolent ou renfrogné. Vous avez acquis une solide expérience et vous avez appris à vous méfier de la plupart des créatures que vous croisez. Vous vous gardez bien de parler de vos talents à quiconque et vous avez développé un caractère taciturne. Pourtant, votre cœur est toujours prêt à s'embraser à l'approche du mystère.



Corsaire

Guide de l'Enclave Boucanière

Archétype

Origine : Enclave Boucanière
Peuple : Humain

Âge : 40 ans
Taille : 1 m 81 (TAI 0)
Poids : 84 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 10
FORce : 8
PERception : 6
RESistance : 6

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 6

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1

CHArisme : 7
CREativité : 3

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MEL : 9
EMP : -
TIR : 8
PdV : 48
SBG : 16
SBC : 24
BD : +1
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 98
Demi charge : 49
Charge quotidienne : 24

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Sabre 8, Athlétisme 7, Escalade 7, Esquive 8, Natation 5, Vigilance 6.
Maraude : Acrobatie 5, Jeu 5.
Savoir : Astronomie 6, Histoire et légendes : de l'Enclave Boucanière 5, Langue : boucanière 5, Langue : l'urguemand 4, Navigation 7, Saisons : Été 4.
Société : Négoce 5.
Us et coutumes : de l'Enclave Boucanière 7.

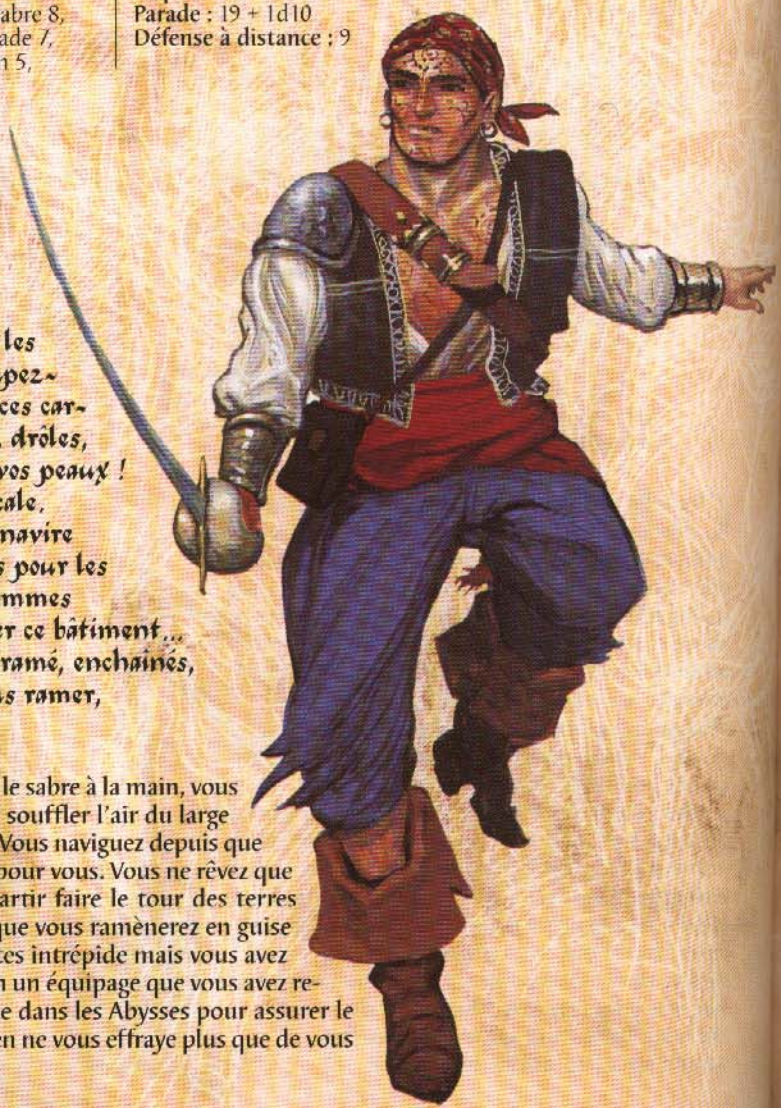
AVANTAGES ET DÉFAUTS
Guide de l'Enclave Boucanière

COMBAT
Attaque au contact : 19 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 18 + 1d10
Parade : 19 + 1d10
Défense à distance : 9

ARME
Sabre : +1 / +1 / +1 / +4 / 0

ARMURE
Vêtements lourds
Veste seule : Malus 0, Prot. 1
Partielle : Malus 0, Prot. 1
Complète : Malus 0, Prot. 2

ANIMAL DE COMPAGNIE
Perroquet
RES 5, FOR 1, AGI 7, PER 6
MEL 4, EMP , ART -
TAI -3, MV +1 (à terre) / +9 (en volant), BD -6
PdV 26, SBG 8, SBC 13
Compétences : Esquive 5, Vigilance 5



« Cessez ces cris stupides ! Que dix d'entre vous descendent délivrer les rameurs encore enchaînés. Les autres occupez-vous de la voile. Aux écoutes, vite ! Jetez ces carcasses par dessus bord. Allons, au travail, drôles, sinon je m'occuperai personnellement de vos peaux ! Il y a des réserves de nourriture dans la cale. Et des armes en abondance pour vous. Ce navire transportait des épées et des équipements pour les Yeshites vivant le long de la côte. Nous sommes suffisamment nombreux pour manœuvrer ce bâtiment... et pour nous battre, en vérité ! Vous avez ramé, enchaînés, pour ces chiens de Modéhens ; voulez-vous ramer, en hommes libres, pour moi ? »

Votre foulard noué sur le sommet du crâne et le sabre à la main, vous adorez vous tenir aux cordages pour laisser souffler l'air du large sur votre silhouette élancée brunie par le soleil. Vous naviguez depuis que vous savez marcher et la mer n'a plus de secret pour vous. Vous ne rêvez que d'une seule chose : affréter un navire pour partir faire le tour des terres connues et découvrir d'innombrables trésors que vous ramènerez en guise d'hommages d'allégeance à la Hunette. Vous êtes intrépide mais vous avez su tempérer votre fougue pour prendre en main un équipage que vous avez recruté et avec lequel vous êtes prêt à aller jusque dans les Abysses pour assurer le bien-être de votre flottille. Vous êtes brave et rien ne vous effraye plus que de vous retrouver bloqué sur la terre ferme.

Méduse courtisane

« Messire, messire, ne vous emballez pas. Calmez-vous. Voilà. Installons-nous ici et refaisons calmement le point sur la situation. Ne vous inquiétez pas, mes serpents sont inoffensifs. Laissez-vous aller sur ces moelleux coussins et reprenons notre discussion. Vous étiez justement sur le point de me révéler les raisons pour lesquelles votre seigneur tient tant à acquérir les talents de maîtres assassins. J'en frémis d'avance et je suis tout ouie. »

Toujours vêtue élégamment de voilages légers qui soulignent les charmes de votre corps, vous répugnez le contact d'une arme. Vous préférez vous en remettre au lien empathique qui vous unit aux serpents qui sifflent sur votre tête. De la même façon, vous recourez à vos talents d'empoisonneuse pour mettre fin à un différend. Enveloppée dans les pans de votre grande cape aux revers travaillés, vous aimez conspirer et intriguer. C'est dans votre nature et la vie vous paraîtrait bien terne s'il n'y avait l'excitation de la rencontre imprévue ou de l'information capitale dissimulée derrière les mondanités. Un réseau de connaissances vous met en contact direct avec les hautes sphères du pouvoir. Vous pouvez ainsi vous vanter d'avoir vos entrées partout, mais il y a un prix à payer et vous n'oubliez jamais de l'acquitter sous peine d'être punie le jour où vous ne vous y attendriez pas. Chaque mois vous remettez ainsi votre lot d'informations à vos contacts.

Archétype

Origine : Terres Veuves
Peuple : Méduse

Âge : 36 ans
Taille : 1 m 70 (TAI 0)
Poids : 59 kg
MV : 3



CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 5
PERception : 5
RESistance : 5

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 9
VOLonté : 5

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 10
CREativité : 6

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MEL : 6
EMP : -
TIR : 6
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 23
BD : 0
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 70
Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Serpents 5, Équitation 5, Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Discrétion 7, Fouille 3, Intrigue 5, Poisons 7.
Savoir : Langue : des Terres Veuves 5, Langue : urguemande 5, Lois : urguemandes 5, Saisons : Hiver 5, Société : Musique 5, Poésie 5, Baratin 7, Diplomatie 5, Éloquence 7, Étiquette 5, Intendance 6, Us et coutumes : urguemands 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES MÉDUSES
Crachat d'acide : POT 5, portée 1 mètre, 3 coups.

COMBAT
Attaque au contact : -
Attaque à distance : 14 + 1d10
Défense au contact :
Esquive : 13 + 1d10
Parade : -
Défense à distance : 6

ARME
Serpents : +1 / +2 / - / Spé / -

ARMURE
Vêtements lourds
Veste seule : Malus 0, Prot. 1
Partielle : Malus 0, Prot. 1
Complète : Malus 0, Prot. 2

ANIMAL DE COMPAGNIE
Le petit serpent
RES 2, FOR 2, AGI 12, PER 8
MEL 7, EMP -, ART -
TAI -1, MV 0, BD -2
PdV 22, SBG 7, SBC 11
Compétences : Arme : Morsure 8, Camouflage 7, Chasse 5, Discrétion 6

Note : la morsure injecte un poison à la cible. Celui-ci peut être de Virulence très variée. L'un des venins les plus communs est l'Aspharte Verdissante (VIR 17), qui provoque une brusque hausse de température associée à une coloration verdâtre autour des yeux. Elle agit en quelques minutes et tue régulièrement des enfants (sa Virulence est insuffisante pour obtenir le même résultat sur un adulte en bonne santé).

Géant Errant

forestier

« Par les dents de ma bisaïeule, qu'espérais-tu, fragile créature ? Vouloir endormir ma méfiance est une gageure pour un être de ta taille. Tu mériterais que je t'écrase comme un vulgaire moustique, mais pour cette fois je choisis de te laisser la vie sauve. Tu méditeras à tout cela pendu par les pieds comme un cochon. Réjouis-toi, tu es toujours vivant... »



Votre équipement vous fait ressembler à un guerrier titanesque mais ce que vous préférez, c'est écraser vos adversaires en leur jetant d'énormes rochers sur le visage. Vous êtes un colosse, une véritable force de la nature, dont il est imprudent de s'attirer l'inimitié. Vous arpentez les royaumes en mettant votre impressionnante force musculaire au service d'architectes ou de maîtres d'œuvre de chantiers. Votre goût du voyage font de vous un personnage nomade dont les frasques défrayent systématiquement la chronique des villages et des bourgs traversés. Vous aimez vous jucher au sommet des montagnes pour sentir le vent souffler dans votre épaisse chevelure et surtout pour avoir l'impression qu'il existe des éléments plus grands que vous.

Archétype

Origine : Parages
Peuple : Géant

Âge : 80 ans
Taille : 4 m 10 (TAI +3)
Poids : 620 kg
MV : 8

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 3
FORce : 18
PERception : 5
RESistance : 15

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 4
VOLonté : 5

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 4
CREativité : 4

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART :
MEL : 8
EMP : -
TIR : 4
PdV : 152
SBG : 51
SBC : 76
BD : +35
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 660
Demi-charge : 330
Charge quotidienne : 165

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : maillet géant 10, **Arme :** lancer de rocher 5, Athlétisme 8, Esquive 8, Survie 5, Vigilance 5.
Maraude : Chasse 5, Jeu 2.
Savoir : Astronomie 7, Géographie 5, Herboristerie 7, Langue : urguemande 5, Saisons : Été 5, Stratégie 2, Zoologie 5.
Société : Us et coutumes : urguemands 3.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES GÉANTS
Béliade,
Empathie naturelle.

COMBAT
Attaque au contact : 19 + 1d10
Attaque à distance : 10 + 1d10
Défense au contact : Esquive : 12 – malus armure + 1d10
Parade : 17 + 1d10
Défense à distance : (12 - malus armure)/2

ARMES
Maillet géant : +2 / +1 / -1 / +12 / +3
Rocher : +2 / +1 / 36 / +6 / +2

ARMURE
Écailles
Veste seule : Malus -5, Prot. 7
Partielle : Malus -10, Prot. 13
Complète : Malus -14, Prot. 14

Maître forgeron nain de l'Équerre

Harmoniste de la Cyse

Archétype

Origine : Urguemand
Peuple : Nain

Âge : 48 ans
Taille : 1 m 52 (TAI -1)
Poids : 85 kg
MV : 2

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 5
FORce : 8
PERception : 4
RESistance : 8

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 4
VOLonté : 4

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CREativité : 12

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 9
MEL : 6
EMP : -
TIR : 4
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
BD : +1
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 96
Demi-charge : 48
Charge quotidienne : 24

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : marteau de guerre 7, Athlétisme 6, Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Serrurerie 5.
Occulte : Cyse 9, Démonologie 5, Harmonie (spécialité : architecture ésotérique) 5.
Savoir : Alphabet : urguemand 5, Astronomie 5, Géographie 3, Langue : l'urguemand 5, Lois : urguemandes 3, Saisons : Hiver 5.
Société : Sculpture 9, Étiquette 5, Savoir faire : forgeage 8, Us et coutumes : urguemands 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES NAINS
Jugement de la Ligne, Voie Franche.

COMBAT
Attaque au contact : 14 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact : Esquive : 11 – malus armure + d10
Parade : 14 + bonus Arme + 1d10
Défense à distance : (11 - malus armure)/2

ARME
Marteau de guerre : 0 / 0 / 0 / +5 / 1

ARMURE
Cotte
Veste seule : Malus -4, Prot. 6
Partielle : Malus -8, Prot. 11
Complète : Malus -12, Prot. 12

MAGIE
ART : 9
Cyse : 9
Sculpture : 9
Pot. d'Art magique : 19



« Han, han ! En vérité, cette lame est solide comme un roc. Bien téméraire celui qui se risquera à affronter son heureux propriétaire. Quel bel ouvrage ! »

Lorsque vous n'êtes pas dans votre forge en train d'attiser un foyer ou de tremper une lame, vous vous entraînez au maniement d'un impressionnant marteau de guerre que vous vous targuez de pouvoir soulever d'une seule main. C'est avec lui que vous montez au combat, recouvert d'une armure de plaques scintillantes que vous avez forgée en personne. Tout le monde vous connaît dans la ville et votre renommée est à l'égale de l'irréprochabilité de votre travail. Consciencieux et scrupuleux, vous vous êtes acquis la fidélité d'une clientèle qui emporte toutes vos réalisations à leur juste prix. Vous aimez l'odeur de la forge, subtil mélange de sueur et de braises ardentes qui crépitent. Vous n'êtes réellement heureux que lorsque vous posez une lame brûlante sur l'enclume et que vous la forgez avec passion et entrain en entonnant une litanie naine propre à votre clan.

Ogre mercenaire

« Créature, tu es teintée du mal, comme tous les sbires de ton maître. Aussi j'aime entendre les tiens implorer ma pitié lorsque je les tiens au bout de mon épée. C'est vraiment un plaisir intense mais il n'est nullement comparable à la frénésie que j'éprouve quand je sens la fureur d'un combat. Qu'il est doux de vouer sa vie à la guerre ! »

Somme toute, vous maniez toutes les armes blanches sans exception. Pour l'heure, vous êtes revêtu d'une armure bleutée ornementée de pics pointus sur les épaulières. Impétueux et bagarreur, vous ne tolérez pas qu'on vous marche sur les pieds et vous le faites bien savoir. Ainsi il n'est pas rare que vous finissiez vos soirées au cachot pendant que vos geôliers attendent que vous ayez dessaoulé. Votre statut de mercenaire vous permet de ne pas trop souffrir des entorses fréquentes que vous faites à la loi car il atteste de vos talents de combattant que vous avez souvent l'occasion de mettre à l'épreuve.



Archétype

Origine : Urguemand
Peuple : Ogre

Âge : 35 ans
Taille : 1 m 86
(TAI 0)
Poids : 120 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 11
PERception : 6
RESistance : 10

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 4
VOLonté : 4

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 4
CREativité : 2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : -
MEL : 8
EMP : -
TIR : 6
PdV : 64
SBG : 21
SBC : 32
BD : +6
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 147
Demi-charge : 73
Charge quotidienne : 36

COMPÉTENCES

Épreuve : Arme : épée ogre 10, Athlétisme 7, Équitation 7, Esquive 7, Natation 5, Premiers soins 6, Survie 7, Vigilance 7.
Maraude : Camouflage 5, Chasse 5, Jeu 5.
Savoir : Chirurgie 5, Langue : l'urguemand 5, Saisons : Été 5, Stratégie 5.
Société : Us et coutumes : urguemands 3.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES OGRES

Embrasie,
Furie.

COMBAT

Attaque au contact : 20 + 1d10
Attaque à distance :
Défense au contact
Esquive :
15 malus armure + 1d10
Parade : 20 + 1d10
Défense à distance :
(15 - malus armure)/2

ARME

Épée ogre : +2 / +1 / +1 / +5 / 0

ARMURE

Plaques
Veste seule : Malus -5, Prot. 7
Partielle : Malus -10, Prot. 13
Complète : Malus -14, Prot. 14

Troubadour satyre Accordé

Archétype

Origine :
Communes princières
Peuple : Satyre

Âge : 35 ans
Taille : 1 m 85 (TAI 0)
Poids : 82 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 6
FORce : 5
PERception : 5
RESistance : 6

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 5

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 10
CREativité : 10



CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 10
MEL : 5
EMP : -
TIR : 5
PdV : 49
SBG : 16
SBC : 24
BD : 0
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : //
Demi-charge : 38
Charge quotidienne : 19

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Sabots 7, Athlétisme 5, Escalade 5, Esquive 6, Natation 2, Vigilance 5.
Maraude : Acrobatie 5, Camouflage 5, Déguisement 5, Discrétion 6.
Occulte : Accord 8.
Savoir : Histoire & légendes : urguemandes 5, Langues : urguemandin 5, Saisons : Printemps 5.
Société : Musique 8, Baratin 7, Éloquence 5, Us & coutumes : urguemands 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES SATYRES
Ruade.
sexe.

COMBAT
Attaque au contact :
13 + bonus arme + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive :
13 - malus armure + 1d10
Parade : -
Défense à distance : 6

ARMES
Sabots (ruade) :
0 / -1 / +4 / 0 / 0
Sabots (piétinement) :
-2 / 0 / +6 / 0 / 0

ARMURE
Vêtements lourds
Veste seule : malus 0, Prot. 1
Partielle : malus 0, Prot. 1
Complète : malus 0, Prot. 2

MAGIE
ART : 11 / Accord : 8
Musique : 8
Pot. d'Art magique : 19

« Ma mie, j'ai parcouru tant de chemins et surmonté tant d'embûches pour parvenir jusqu'à vous ! Vos lèvres seraient pour moi la plus belle des récompenses et il me serait tellement doux de me blottir dans vos bras pour que vous puissiez me presser contre vos seins, que j'oublie toute ma fatigue pour ne plus penser qu'à vous. »

Muni d'une grande harpe, vous n'arborez aucune arme visible. En effet, votre unique poignard est dissimulé dans votre grand sac de voyage que vous portez sur le dos. De la même façon, vous avez comme seul équipement votre costume bariolé et votre grand chapeau à plumes. Poète lyrique et courtois, vous vous rendez de ville en ville pour conter des épopées inoubliables aux châtelains. Vous appréciez particulièrement les ambiances intimes et chaudes qui vous permettent d'exprimer votre verve et votre talent de narrateur incomparable. Il n'est du reste pas rare que votre comportement suscite de vives jalousies car peu de femmes résistent à vos charmes. Ainsi, fréquemment, vous êtes renvoyé manu militari pour avoir approché de trop près l'épouse d'un seigneur.

Voleur

« Bien jolie babiole que tu possèdes là, l'ami. Je crains qu'il ne faille t'en séparer, vois-tu. Car à bien y regarder, si j'appuie un peu sur ma main, je crois que je te tranche la gorge aussi sûrement qu'on égorge un poulet. Alors, préfères-tu garder la vie sauve et être démuni ou bien mourir et être tout autant démuni ? Fais ton choix. Vite ! »

Enveloppé dans une grande veste de cuir foncé, vous vous déplacez silencieusement et en souplesse. Sous le revers de votre capuchon, vos traits sont difficiles à discerner et vous aimez les endroits où l'ombre est dense, vous permettant de vous fondre dans le décor et de vous rendre invisible (ou presque) aux yeux des mortels. Vous appréciez le vol en soi et vous n'hésitez pas à prendre des risques insensés dans l'espoir de mettre la main sur une fortune qui assurera la pérennité de vos vieux jours.

Archétype



Origine : Urguemand
Peuple : humain

Âge : 37 ans
Taille : 1,69 m (TAI 0)
Poids : 65 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme noire : 00

Corps : 01
Corps noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGilité : 10
FORce : 8
PERception : 7
RÉSistance : 6

Esprit : 01
Esprit noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 6

Âme : 01
Âme noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 5
CRÉativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART :
MEL : 9
EMP : -
TIR : 8
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 23
BD : +1
Points d'Héroïsme : 02

Charge max. : 98
Demi-charge : 49
Charge quotidienne : 24

COMPÉTENCES
Épreuves : Armes : dague 5, Athlétisme 5, Escalade 7, Esquive 7, Vigilance 6.
Maraude : Acrobatie 6, Camouflage 6, Déguisement 5, Discrétion 7, Fouille 6, Jeu 5, Passe-passe 6, Serrurerie 9.
Savoir : Langues : urguemandin 5.
Société : Baratin 6.
Us & coutumes : urguemands 4.

COMBAT
Attaque au contact : 17 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive :
18 - malus armure + 1d10
Parade : 15 + 1d10
Défense à distance :
(18 - malus armure)/2

ARME
Dague : 0 / +2 / 0 / +1 / -1

ARMURE
Cuir et métal
Veste seule : malus -1, Prot. 3
Partielle : malus -2, Prot. 5
Complète : malus -4, Prot. 6

5 ~ Les saisonins

Introduction

Dans ce chapitre, vous trouverez la description des neuf peuples saisonins qu'un Inspiré peut choisir d'incarner. Notez que certaines caractéristiques de ces saisonins se traduisent, dans le jeu, par des avantages et des défauts. L'Inspiré prendra donc soin de se reporter au chapitre consacré aux avantages et défauts pour dresser le portrait de son personnage saisonin.

Le cosmopolitisme

Dans les Royaumes crépusculaires, les saisonins sont intégrés à la vie quotidienne. Il n'y a pas à proprement parler de xénophobie puisqu'un humain ne prendra pas la fuite en croisant le chemin d'un géant ou d'une méduse. Cela suppose qu'il n'existe pas des enclaves propres à un peuple, qu'un nain ne vient pas forcément de ses montagnes natales... Chaque saisonin ne partage pas les mêmes caractéristiques que ses congénères, il existe dans son individualité au même titre qu'un humain. Ci-après, vous découvrirez des généralités qui impliquent une majorité mais il est bien évident que l'Éminence Grise et l'Inspiré pourront développer un lutin ou un ogre qui ne partage pas ces généralités.

Il est essentiel de saisir ce cosmopolitisme, d'imaginer que, sur l'Harmonde, il n'est rien d'étonnant à ce qu'un géant marche dans les rues d'une ville, à ce qu'un satyre courtise une femme sur la place du village ou à ce qu'une fée noire conte une histoire dans l'atmosphère enfumée d'une taverne. Les humains ont appris depuis longtemps à vivre en compagnie des saisonins.

La bâtardise

L'existence de peuples différents suppose la naissance d'enfants dont les parents n'appartiennent pas au même peuple. Chez certains saisonins, l'acte d'amour est possible sans pour autant impliquer la naissance. Chez les minotaures, par exemple, il n'existe pas de femme. Seules les Succubes des Abysses sont capables d'enfanter un nouveau-né minotaure.

Pour d'autres, il n'existe pas de limite. Un ogre, par exemple, peut avoir des enfants d'une femme humaine. La règle veut que dans la majorité des cas, l'enfant prenne les caractéristiques d'un seul parent. Autrement dit, dans l'exemple qui précède, l'enfant sera soit ogre, soit humain.

La rumeur veut qu'il existe des demi-saisonins mythiques qui partageraient à égalité les caractéristiques de leurs deux parents. Ces cas rarissimes existent bel et bien... et seront plus amplement développés dans un prochain supplément consacré aux saisonins.

Les avantages et défauts

Le choix d'un saisonin suppose parfois que l'on soit obligé de prendre un avantage ou un défaut. Les Inspirés qui décident de jouer un saisonin devront impérativement se reporter au chapitre des avantages et défauts afin de pouvoir créer leur personnage.

1 ~ Saison du Printemps

Le lutin

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le lutin est une créature humanoïde d'une taille moyenne de 2 coudées (environ 1,10 m) pour un poids moyen de 45 kilos. Le lutin aime porter les cheveux longs et broussailleux. Les sourcils épais, les traits fins et les lèvres pleines, le lutin est habile, svelte et peu résistant aux dommages physiques et aux maladies. L'espérance de vie d'un lutin peut atteindre 60, voir 70 ans.

Caractère :

Le lutin habite la forêt. Au cœur de cet environnement, il apparaît comme une créature enjouée, facétieuse et grave à la fois. Il a le goût de la fête mais aussi celui des cérémonies sacrées. Il est parfois insouciant, effronté et malin. En revanche, confronté à une menace sérieuse, il devient attentif et prudent. Il aime la compagnie des animaux qu'il considère comme des êtres à part entière. Il respecte et célèbre la Nature, aussi bien la luxuriance d'une forêt des Parages que l'aridité d'un désert de Keshe. À ses yeux, la faune et la flore sont sacrées.

Le lutin n'a pas le goût du travail forcé, ni celui de l'ordre. Il déteste obéir à d'autres que les siens et manie la moquerie avec brio. Il apprécie modérément la compagnie des humains, en particulier des citadins. Il n'aime pas la ville où certains succombent parfois à la « pierreuse », une maladie en forme de langueur fatale.

Pouvoirs spéciaux :

– La Sève : ce pouvoir fait écho à un lien empathique qui lie le lutin à un arbre de la forêt. Le plus souvent, une lutine mettra au monde son enfant entre les racines d'un chêne qui deviendra un parrain, une véritable entité à laquelle le nouveau-né sera lié jusqu'à sa mort. Ceux qui naissent dans d'autres conditions sont considérés comme des orphelins. La cérémonie qui tisse ce lien invisible entre l'arbre et le lutin donne à son tour naissance à un pouvoir, le pouvoir de la Sève. Cela se traduit par une résonance, un moyen de partager la vie. En d'autres termes, le lutin est en mesure de répercuter les blessures qu'on lui inflige sur l'arbre et vice-versa. Le pouvoir de la Sève n'est évidemment pas un expédient. Il suppose une amitié instinctive et profonde entre l'arbre et le lutin.

En termes de règle, un arbre peut supporter jusqu'à cinq blessures graves que lui échange le saisonin, offrant à celui-ci une résistance inespérée. En contrepartie, l'arbre ne guérit que très lentement : il lui faut trois mois pour éliminer une de ces blessures. Si l'arbre encaisse plus de cinq blessures graves, il est abattu. Le saisonin devient un orphelin et est considéré comme un monstre par les autres lutins. Enfin, pendant les trois mois suivants, toutes ses actions se font à –5.

Alignement :

Les lutins considèrent le Masque comme un ennemi. Ses manœuvres pour séduire la Dame de l'Automne et provoquer la disparition des autres Dames ont suffi aux lutins pour déclarer une guerre sans merci au Masque et à ses serviteurs. À l'égard de l'Ombre, le lutin se veut plus conciliant au sens où il croit à sa rédemption, à un moyen de la soustraire à l'influence du Masque. Pour autant, les Invocateurs et les Démons qui font le jeu de l'Ombre sont considérés comme des ennemis.

Vis-à-vis des Saisons, la position des lutins est sans équivoque : le retour des Dames des Saisons marquerait le début d'une nouvelle Flamboyance. Le lutin s'engagera sans coup férir dans une quête pour le salut de la Dame du Printemps et des autres Dames.

Perception de la magie :

Le lutin pratique l'Emprise. À l'image d'une méduse

MALICÈNE

« Après avoir quitté la fraternité du Minuscule pour suivre Agone de Rochronde, ce lutin a décidé de fonder une nouvelle organisation à Lorgol. Baptisée « la fraternité des Combles », elle tisse sa toile dans les greniers abandonnés des vieilles demeures de la ville. Malicène a fait appel à de jeunes lutins du royaume pour reconstituer des jardins luxuriants dans ces greniers. Au milieu des plantes et des fleurs, les lutins abritent et éduquent les Danseurs qu'ils attrapent. Malicène est le maître incontesté des Combles et passent le plus clair de son temps à voyager du royaume d'Urguemand à la Marche Modèhenne. Là-bas, il recrute de nouveaux lutins et observe les Danseurs dans leur habitat naturel. Nous pensons également que Malicène continue de rencontrer Agone et qu'à ce titre, nous devrions placer une éminence au sein de la fraternité des Combles. »

et de ses serpents, le lutin peut être gêné par le lien tissé avec l'arbre. Néanmoins, les voies du Jornisme et plus rarement de l'Éclipsisme lui sont accessibles. Le lutin choisira bien évidemment le Jornisme pour user d'une magie au service de la nature. Il lui préférera l'Éclipsisme lorsque l'avenir lui commande de quitter la forêt pour s'aventurer dans les villes. En revanche, à moins de circonstances exceptionnelles, jamais un lutin ne choisira la voie de l'Obscurantisme.

Ceux qui se tournent vers les Arts magiques le feront généralement pour pratiquer le Décorum du Printemps. Il arrive souvent qu'un Harmoniste possède une toile enchantée figurant l'arbre qui a présidé sa naissance. Ces petits tableaux-mondes accompagnent les lutins voyageurs. Parmi les instruments de l'Accord, le lutin se tournera plus facilement vers la flûte ou la viole. Par sa taille, elle l'a obligé à s'en servir d'une manière particulière. Enfin, les lutins se tournent rarement vers la Geste et la Cyse.

DÉSAVANTAGE DU LUTIN

Le lutin est minuscule. Il n'a aucun espoir de se faire servir dans une taverne, car il n'atteint même pas le rebord du comptoir. Les chaises sont trop hautes pour lui, il a le regard tout juste à la hauteur de la table. En bref, le lutin doit quasiment tout prévoir pour sa survie quotidienne. Par ailleurs, le lutin est perpétuellement en danger dans le monde des « grandes gens ». Celles-ci peuvent lui causer bien des désagréments si elles ne font pas attention où elles mettent les pieds…

CONSEIL DE JEU

En jeu, le lutin suppose une attitude maligne, un mélange savant entre la gravité et l'espièglerie. Il se moque souvent des plus grands que lui, il ricane de la maladresse humaine et ne se prive pas de critiquer tout ce qui touche à l'environnement urbain. Où qu'il soit, il ne manquera pas de glorifier la nature, de coucher à la belle étoile et de prêter attention aux animaux en difficulté. Pour autant, le lutin ne doit pas ressembler à un bouffon. Les humains ont appris à ne pas vexer un lutin, en particulier dans les campagnes où leur magie influence la récolte. Enfin, le lien qui l'unit à l'arbre doit être visible. Le Chênais (voir ci-dessous) se réserve le droit d'appeler un lutin à la rescousse, sans compter le risque de voir un jour son arbre disparaître dans les flammes…

L'Espèce

Coutumes :

Les lutins vivent donc dans les forêts. À ce titre, ils vouent une haine farouche aux farfadets (qui le leur rendent bien, d'ailleurs).

La tradition les rapproche des chênes et c'est sans doute pour cette raison que les clans se baptisent « Chênais ». Un Chênais compte entre 20 et 50 individus, lutins et lutines dans les mêmes proportions. Les lutins habitent dans les arbres, à l'intérieur de petites maisons suspendues, construites avec des matériaux végétaux. La vie fait écho au rythme de la nature, en fonction de ses richesses et de ses maux. Des fêtes « païennes » scandent l'année, dans les clairières et sur les rives des ruisseaux. On célèbre la nature, bien évidemment, mais on choisit aussi un époux ou une épouse durant la fête du Baiser, on soigne les arbres malades et les animaux blessés durant les fêtes de Samarante, on s'amuse aux dépens des voyageurs durant les fêtes de la Facétie, etc. D'expérience, ceux qui fréquentent les lutins savent qu'ils attachent beaucoup d'importance à la tradition et aux rituels.

Ceux qui quittent le Chênais, qu'ils soient bannis ou qu'ils y soient forcés pour des raisons personnelles, éprouvent un cruel et profond sentiment de solitude. Un tel lutin mettra des mois, voire des années pour s'habituer à vivre loin des siens et du Chênais. Régulièrement, il tentera de revenir sur les lieux de son enfance pour participer à une fête ou venir se blottir entre les racines de son arbre...

Rôles :

Lorsque le lutin quitte le Chênais, il se tournera vers les métiers qui touchent à la nature. Nombre d'entre eux trouveront une place dans un village où ils prodigueront leurs conseils pour que la récolte soit généreuse, pour que la chasse soit fructueuse, pour soigner les malades avec des baumes naturels. Cette pratique tend à se généraliser dans certains pays, les villages ayant toujours parmi eux un lutin qu'ils chérissent. Le lutin choisira également de rejoindre les rangs d'une seigneurie pour y devenir amuseur, à moins qu'il n'intègre une compagnie de théâtre itinérante. Il pourra aussi devenir jardinier, pour le compte d'un riche marchand modéhen ou d'un calife keshite.



Il se tournera également vers le commerce, notamment l'herboristerie et même le métier de guérisseur au cœur d'une cité. D'autres guetteront la fortune en rejoignant les rangs d'une guilde de voleurs tandis que les plus courageux s'essaieront à la magie pour devenir de puissants Jornistes.

Implantation :

Le lutin est largement représenté dans les Parages où les forêts favorisent son implantation. Les alliances avec les géants y sont d'ailleurs monnaie courante. À Lyphane, les grandes étendues de steppes n'ont pas permis aux lutins de s'installer en nombre. On évoque simplement un Chênais itinérant dont les arbres sailliraient sur l'échine de lentes et énormes créatures...

Dans les Communes princières, les lutins vivent une guerre larvée depuis plusieurs siècles. Les chasses des Princes provoquent sans cesse des incidents, parfois mortels, et il n'est nul lutin de ce pays qui ne voue une haine farouche aux humains. Dans l'Enclave boucanière, les lutins font l'objet de toutes les attentions. Certains commandent en effet les célèbres Rameaux, de grands navires végétaux animés d'une conscience dont les mâts figurent de grands arbres aux voiles de feuilles. En Janrénie, les lutins sont discrets et préfèrent les forêts de pins qui flanquent les contreforts des montagnes séparant le pays du royaume d'Urguemand. Dans ce dernier en revanche, depuis le règne d'Agone de Rochronde, les lutins ont pris de l'importance et s'illustrent auprès de la paysannerie. En République mercenaire, la plupart ont fui depuis longtemps. L'empire de Keshe, lui, respecte le lutin qui se retrouve souvent en charge des jardins suspendus et des vastes palmeraies qui étoilent les déserts. Tout comme dans les Terres veuves où certaines méduses n'hésitent pas à leur confier la charge des grands vignobles. Enfin, on trouve la plus forte concentration de lutins dans la Marche modéhenne. Ils y vivent en harmonie et forment les plus grands maîtres des arbres-rois. On raconte d'ailleurs que certains entretiendraient avec les arbres-rois le pouvoir de la Sève...

Enjeux :

– **Le retour des Saisons** : les lutins se battent pour retrouver les Dames des Saisons et permettre leur avènement sur l'Harmonde. Ils sont convaincus que la cause de la Nature triomphera le jour où les Dames seront à nouveau présentes. Cela suppose également la compassion à l'égard des saisonins de l'Automne qui, pensent-ils, sont des victimes.

– **La pierreuse** : cette maladie étrange, à laquelle on ne connaît aucun remède, frappe certains lutins qui résident ou même qui se contentent de faire halte dans une cité. Elle se caractérise par une langueur progressive, un état proche de l'apathie. Certains prétendent que les farfadets en sont responsables, d'autres qu'il s'agit d'une véritable mutation, d'une transe qui permettrait au lutin d'entrer en contact avec l'âme d'une cité. Ceux-là vont même jusqu'à penser que lesdites cités ont une conscience et qu'elles s'efforcent aujourd'hui de créer un lien identique à celui qui unit le lutin à son arbre.

– **La Sève** : certains lutins estiment que l'Harmonde gagnerait à ce que chaque habitant ressente le lien de la Sève. De cette façon, personne ne pourrait ignorer le règne de la Nature. En pratique, il existe des Chênais où l'on pratique des expériences parfois mortelles afin d'établir ce lien empathique entre un humain et un arbre.

Le farfadet

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le farfadet est une créature humanoïde d'une taille moyenne de 2 coudées et demie (supérieure à celle d'un lutin, soit environ 1,30 m) pour 50 kilos. Le farfadet est agile, habile de ses mains, et peu résistant aux dommages physiques. En revanche, il résiste mieux qu'un lutin aux maladies. Le farfadet a un visage longiligne, des traits fins et de grands yeux. Son espérance de vie avoisine celle du lutin, aux alentours de 100 ans.

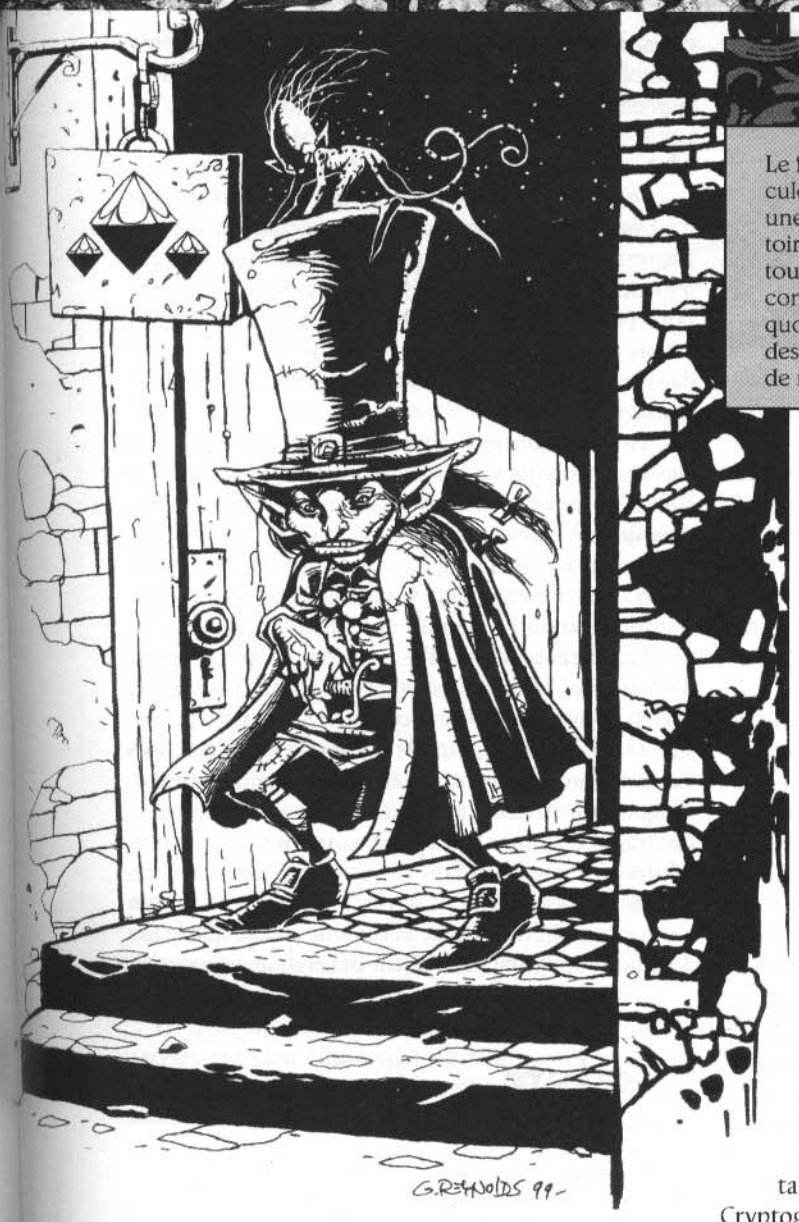
Caractère :

Le farfadet se distingue par son emphase, sa propension au dialogue. Bavard, éloquent et charismatique, il peut vous convaincre de n'importe quoi. Égocentrique et parfois coquet, il est animé d'une curiosité insatiable. Il s'intéresse à tout du moment que cela le sert. Malin et discret, il sait s'effacer lorsque l'orage menace et se précipiter lorsque la fortune est à portée de main. Bref, le farfadet est, dit-on, un opportuniste. On se méfie de ses serments mais on n'oublie pas qu'il est aussi un interlocuteur indispensable au cœur de la ville. Car nul ne sait mieux que lui les secrets les plus intimes de la cité. L'oreille tendue, il arpente les toits, il se coule dans les sous-sols, il épie et remarque le moindre détail. Ses renseignements valent de l'or, tout comme ses mains qui n'ont pas leur pareil pour capturer un Danseur.

Citadin par excellence, le farfadet voyage le moins possible et préfère écumer sa ville natale jusqu'à ce qu'elle n'ait plus de secret pour lui. Il aime la pierre, l'odeur des marchés, les salles enfumées des auberges, les venelles sous la lune, les balcons et les gargouilles qui saillent au-dessus de la rue. Enfin, nombre d'entre eux apprécient le luxe et aiment posséder des bâtisses de caractère.

Pouvoirs et avantages :

– **La Petite Chasse** : de tout temps, le farfadet a eu des facilités pour approcher et capturer des Danseurs. Cette pratique, baptisée la Petite Chasse, offre aux farfadets un rôle



majeur au sein du Cryptogramme-magicien. Ceux qui usent de l'Emprise ne peuvent ignorer le farfadet pour se procurer un Danseur particulier. La Petite Chasse suppose à la fois richesse et pouvoir. Richesse, car la vente du Danseur est un commerce dangereux mais lucratif. Pouvoir, car le farfadet peut pratiquer la Petite Chasse pour son compte personnel et se procurer les meilleurs Danseurs.

En termes de règle, un farfadet qui dispose d'un Danseur choisit soit d'avoir deux Danseurs dès le début de la partie, soit d'ajouter à l'une des caractéristiques définissant son Danseur un bonus de +2, avec la possibilité de dépasser d'un point le maximum de la table.

– **Le funambulisme** : le farfadet a le sens de l'équilibre. Juché sur les toits en permanence, il sait marcher sur une corde raide, se déplacer sur une gouttière et bondir d'un balcon à l'autre. En pratique, cela se traduit par un bonus de +10 sur les jets d'Athlétisme en rapport avec l'équilibre ainsi que sur les jets d'Acrobatie.

AVANTAGE / DÉSAVANTAGE DU FARFADET

Le farfadet a le même problème que le lutin : il est minuscule. Il n'a lui non plus aucun espoir de se faire servir dans une taverne, car il n'atteint même pas le rebord du comptoir. Les chaises sont aussi trop hautes pour lui, il a le regard tout juste à la hauteur de la table. En bref, le farfadet doit, comme son cousin, quasiment tout prévoir pour sa survie quotidienne. Mais au moins, il est plus solide et a l'habitude des villes, de sorte que sa survie auprès des hommes est tout de même moins problématique.

Alignement :

Le farfadet se veut neutre en toute circonstance. Pour ennemi, il n'a que ceux qui menacent ses intérêts personnels. À ce titre, il ne mène pas une guerre sans merci contre le Masque, ni l'Ombre d'ailleurs, qu'il considère comme un allié potentiel. Concerné au plus haut point par la pratique de l'Invocation, le farfadet n'a pas l'intention de nuire à l'Ombre. Il admet qu'il serait bon de la soustraire à l'influence du Masque mais n'en fait pas une priorité. Cette neutralité, considérée par de nombreux saisonins comme une coupable négligence, s'applique également aux Dames des Saisons. Le farfadet ne voit pas dans quelle mesure leur retour serait un événement si crucial...

Perception de la magie :

Le farfadet adore la magie. À ses yeux, elle est le plus bel instrument. Il est rare qu'il ne pratique pas l'Emprise, et tout particulièrement l'Éclipsisme, qu'il considère comme la voie royale. En principe, il ne se tournera jamais vers l'Obscurantisme, qui mutile et tue le Danseur. Certains farfadets complotent d'ailleurs au sein du Cryptogramme-magicien pour obtenir sa disparition. Le Jornisme, enfin, est bien trop voyant pour être utile. Si quelques-uns se laissent convaincre, c'est avant tout par conviction personnelle.

Parmi les Arts magiques, le farfadet se consacre en majorité à l'Accord, pratiqué en Art libre et le Décorum, pour ses tableaux-mondes qui offrent d'excellents refuges lorsqu'une affaire tourne mal...

L'Espèce

Coutumes :

Farfadets et farfadines ne se reconnaissent pas au sein d'un système tribal. En revanche, tous s'accordent pour faire naître au cœur d'une ville la « Cour des Miracles ». Place ou placette, venelle ou traboulienne, terrasse ou toit, la Cour des Miracles est un lieu où les farfadets d'une même ville se rencontrent pour échanger des informations, vendre, acheter et échanger tout ce qui

CONSEIL DE JEU

Pour jouer un farfadet, il faut incontestablement avoir l'âme d'un citadin. Il faut aimer les courses nocturnes sur les toits de Lorgol, les acrobaties sur les façades du palais des Gros d'Abyme, la chasse et le commerce des Danseurs, l'illusion, le baratin et la magie. Le geste emphatique, la parole facile, le farfadet est un compagnon qui importune mais qui peut rendre de précieux services grâce à ses contacts et sa parfaite connaissance du milieu urbain.

peut l'être. La Cour des Miracles peut être visible ou cachée, accessible aux humains ou réservée uniquement aux farfadets. Ceux qui résident dans la ville élisent chaque année un Roi, l'un des leurs qui aura pour mission de gérer cette Cour des Miracles. Reconnaissable à son bâton en fer forgé, le Roi est une personnalité incontournable avec qui les autorités d'une ville apprennent à composer.

Dans les capitales, il arrive que plusieurs Cours des Miracles coexistent et se livrent une guerre sans merci. Certaines se spécialisent et deviennent des guildes de Petits Chasseurs ou même d'assassins.

Le farfadet attache beaucoup d'importance à la survie du Danseur, à son « économie ». Si quelques-uns n'ont aucun scrupule et en font le commerce sans état d'âme, la plupart veillent à ce que l'équilibre ne soit jamais rompu, à ce que les Danseurs soient répertoriés auprès des académies du Cryptogramme-magicien. Il s'agit d'une véritable morale, d'une conscience aiguë de la menace qui plane sur la survie de l'espèce. Chaque farfadet s'attache donc à raisonner ou à combattre les Obscurantistes afin qu'ils sacrifient le moins souvent possible leurs Danseurs.

Rôles :

En principe, le farfadet exerce n'importe quel métier dans une ville. Néanmoins, on leur reconnaît des métiers de prédilection. Le vol, par exemple, un art dans lequel ils excellent. Les guildes de voleurs fondées par des farfadets comptent parmi les plus célèbres. Du reste, ces guildes ne se limitent pas au vol proprement dit. Auprès d'elles, on achète des plans, des renseignements, des protections, des Artefacts, des Danseurs, etc.

Le farfadet sera également assassin, en particulier lorsqu'il aura eu l'opportunité de rejoindre une académie éclipsiste. Certains font d'excellents Censeurs au sein d'un Cryptogramme-magicien.

Enfin, le farfadet pourra également devenir marchand. Son éloquence, ses intuitions et ses talents de marchandage font merveille sur les grands marchés.

Implantation :

Les farfadets vivent en ville, et cela vaut dans la plupart des pays de l'Harmonde. Au Nord, de Lyphane aux Parages, en passant par la Province liturgique, ils sont bien évidemment très rares. En revanche, à Abyme ou dans les cités des Communes princières, ils représentent un pouvoir incontournable. C'est également le cas dans les villes d'Urguemand et de Janrénie, dans celles de l'empire de Keshe et de la République mercenaire. Dans la Marche modéhenne et les Terres veuves, la présence d'un farfadet relève de l'exception.

Enjeux :

– **Le Danseur** : un farfadet ne peut ignorer la cause du Danseur et ses implications à l'égard du Cryptogramme-magicien. Des Jornistes rencontrent régulièrement les maîtres de guildes pour recenser les Danseurs, pour établir une cartographie précise de leur implantation. Cet enjeu est celui de l'Emprise et de sa pratique dans les décennies à venir. Si les Danseurs disparaissent, la magie s'éteindra.

– **La lutte contre l'Obscurantisme** : le salut d'un Danseur nécessite un travail de fond sur la pratique de l'Obscurantisme. D'une ville à l'autre, on peut croiser des Conciliateurs qui s'efforcent de raisonner les Obscurantistes mais également des Tueurs de Mage, des farfadets qui estiment que la survie du Danseur passe par l'élimination pure et simple des Obscurantistes.

– **La quête de l'âme-ville** : à l'image des salanistres d'Abyme, les farfadets espèrent un jour découvrir cet ancien pouvoir de la Flamboyance : l'âme-ville, la possibilité pour une créature de voir et de sentir à travers l'âme d'une cité. Cette quête relève de l'architecture ésotérique mais aussi de cette maladie étrange, la pierreuse, qui frappe les lutins, ou bien encore du langage minéral des fées noires. Autant de pistes qui, à terme, permettraient aux farfadets d'imiter le lien qui unit le lutin à son arbre. D'ores et déjà, la rumeur circule que le Roi de la Cour des Miracles d'Abyme détiendrait ce pouvoir...

Le satyre

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le satyre est une créature humanoïde dont la taille et le poids sont équivalents à ceux d'un humain. Son visage, son torse et ses bras sont ceux d'un homme alors que ses jambes ressemblent aux pattes arrières d'un bouc. Les sabots sont en ivoire, et le satyre ne porte pas de corne sur le crâne. Ses pattes lui prêtent un avantage dans la course et le saut. Il est résistant comme un humain, même si son souffle est bien meilleur... L'espérance de vie d'un satyre est également comparable à celle d'un humain.

Caractère :

Le satyre est un être ambigu. Affable, éloquent et séducteur, il brille par son charisme, ses manières et son sens de la diplomatie. Il apprécie la compagnie de tous mais préfère toujours celle des femmes. Animé par un appétit sexuel insatiable, il déteste la solitude et ne supporte pas de dormir seul. D'un naturel optimiste, voire insouciant, il traverse la vie avec frénésie, pos-

sédé par le désir de l'expérience, de l'improvisation et de la spontanéité. Il n'aime pas l'ordre, la discipline et l'obéissance. Il considère le libre arbitre comme une règle de vie et se passera autant que possible d'une autorité, quelle qu'elle soit. Sa liberté n'a pas de prix. Il aime le voyage et ne s'installe jamais plus de quelques mois dans un même endroit. Itinérant par excellence, il arpente les sentiers de l'Harmonde en quête d'amour, de fortune et de plaisir.

Pouvoirs et avantages :

– **La ruade** : avec ses sabots, le satyre peut porter une attaque spéciale de ruade

– **Le sexe** : nul ne sait mieux contenter une femme qu'un satyre. Expert en caresses, maître de la jouissance, il peut vaincre toutes les réticences, toutes les pudeurs. Dans chaque ville, il y a toujours une femme qui se désespère de le voir revenir et qui fera exactement ce qu'il lui ordonne de faire. En pratique, cela se traduit par un réseau d'influences qui va de la servante d'une auberge jusqu'à la fille du roi...

Alignement :

Le satyre hait le Masque de manière absolue. Il luttera corps et âme contre son influence, contre ses mille et une tentatives pour faire des humains des pantins dociles. Aucun satyre, à moins d'être dupé, ne consentira à faire le jeu du Masque. À l'égard de l'Ombre, en revanche, le satyre observe une attitude neutre. Les Démons peuvent rendre service, et l'Ombre, comme la Dame de l'Automne, a été trompée par le Masque.

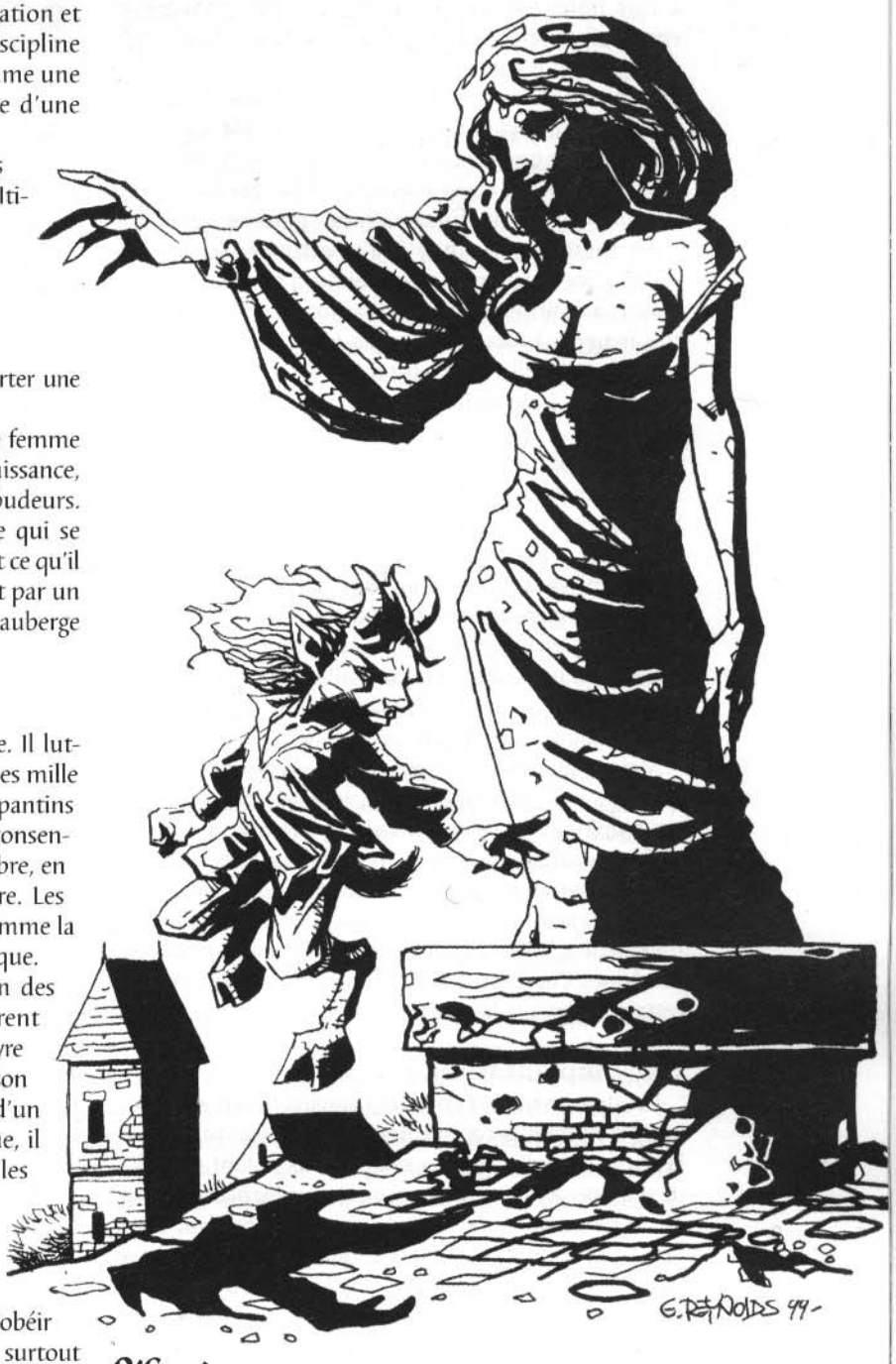
Vis-à-vis des Dames des Saisons, la position des satyres est sans équivoque. Tous les considèrent comme la perfection, l'idéal féminin. Chaque satyre a rêvé de partager la couche d'une Dame, d'être son confident et de l'honorer. À ses yeux, il s'agit d'un aboutissement, d'une quête ultime. En pratique, il fera tout ce qui est possible pour retrouver les Dames des Saisons.

Perception de la magie :

Le satyre délaisse l'Emprise, du moins son aspect académique. Il ne supporte pas l'idée d'obéir aux préceptes d'un Cryptogramme-magicien et surtout pas à des Mages.

Dans de telles conditions, les rares satyres qui pratiquent l'Emprise ont appris à se servir d'un Danseur dans l'illégalité, auprès d'un Mage renégat, en compagnie de Danseurs qui n'ont jamais été « marqués ».

Le satyre préfère bien plus les Arts magiques, en Art libre bien entendu, et tout particulièrement l'Accord. Excellent musicien, il se défend de n'appartenir qu'à une seule famille et jouera souvent de deux ou trois instruments. Ceux qu'il choisit en priorité sont la flûte, la harpe et le cistre. Il excelle également dans la Geste et le Décorum mais ne s'intéresse guère à la Cyse.



L'Espèce

Coutumes :

Contrairement aux idées reçues, le satyre apprécie tout aussi bien la ville que la nature en général. Bien qu'il soit plus à l'aise dans une forêt, il y redoute la solitude et lui préfère l'effervescence d'une cité.

Il n'existe pas d'équivalent féminin au satyre. Pour se reproduire, le satyre s'enfonce dans la forêt, procède à des rites ancestraux et, d'une certaine manière, s'accouple avec la Nature. Sa semence enfantera un arbre à l'intérieur duquel le satyre naîtra. À son terme, le nouveau-né grattera l'écorce et sortira

à l'air libre. L'arbre qui protège l'enfant satyre est enchanté et veillé par le père durant six semaines. Ce délai écoulé, l'enfant s'extrait de l'arbre (qui meurt une fois que la naissance a eu lieu). Le père éduquera son fils jusqu'à la puberté. En pratique, cela veut simplement dire que l'enfant accompagne son père sur les routes et apprend la vie à ses côtés. À la puberté, le père et le fils se séparent afin que chacun retrouve sa liberté.

Au quotidien, le satyre adulte maîtrise son appétit sexuel grâce à la mandragore. Née de sa semence, la fleur lui sert à étouffer le désir qui parfois peut lui jouer de très mauvais tours. Le satyre la fume ou la réduit en poudre. Une telle fleur est rare, chère et permet à un satyre de « s'abstenir » durant près d'un mois.

Rôles :

Le satyre joue de la séduction dans tous les domaines. S'il veut exercer un métier, il en choisira un qui se prête au voyage : parfumeur itinérant, colporteur, messager ou même simple soldat dans une armée de campagne. Le satyre ne garde jamais le même métier très longtemps et les pratique presque tous. Arrivé dans une ville, il peut décider de travailler dans une auberge puis, après une conquête, vivre auprès d'une femme riche jusqu'à ce qu'il s'en lasse.

Mais ce qu'il préfère, c'est devenir un artiste : vendre ses toiles d'un manoir à l'autre, jouer d'un instrument pour divertir le seigneur local, fonder une troupe de théâtre avec d'autres satyres et monter des pièces paillardes, devenir conteur et déclamer des odes amoureuses sur la place des villages. Les plus pervers choisiront de faire fortune de leur corps en jouant de la flûte sous le balcon des dames. Courtisan idéal, il manie si bien la flatterie que certains seigneurs les engagent pour cela...

Implantation :

Le satyres évitent la Province liturgique, bien entendu, où ils sont traqués comme des bêtes sauvages mais aussi Lyphane et les Parages. En revanche, ils se font une joie de sillonner les Communes princières où le plaisir est un art, la perversion, une règle de vie. S'ils se rendent dans l'Enclave boucanière, c'est avant tout pour emprunter un navire et écumer les côtes en compagnie des pirates. S'ils pénètrent dans l'empire de Keshe, ils s'oublient dans les bras des courtisanes ou fournissent aux harems des califes les plus belles femmes de la région. Ils apprécient le royaume d'Urguemand et la Janrénie mais évitent la République mercenaire où les femmes ne sont guère respectées à moins d'être catins... Ils adorent, en revanche, s'enfoncer dans les Terres veuves pour séduire les méduses, y profiter du climat et du bon vin. Tout comme dans la Marche modéhenne, dont ils savourent les prodiges végétaux au cœur des villes.

Enjeux :

– **La Virilité** : elle est un enjeu majeur pour le satyre. La perdre vous condamne à mourir, à être victime d'un mal baptisé la « petite mort ». La « petite mort » frappe parfois les vieux satyres et tous ceux qui ont eu le malheur d'être castrés. Bien souvent, la « petite mort » se traduit par une accélération du processus de vieillissement. Le satyre choisit alors de s'enfoncer dans la forêt et d'y attendre la mort. D'autres, au contraire, basculent dans une folie meurtrière avant de se suicider ou d'être pendu...

– **La Mère** : une légende raconte que des femmes satyres pourraient naître dans les arbres-rois qui datent de la Flamboyance. Des rumeurs évoquent l'une d'entre elles, une femme d'une beauté extraordinaire qui hante les ruelles des cités modéhennes. Des satyres s'évertuent à la rechercher depuis des siècles.

DÉSAVANTAGE DU SATYRE

Le satyre est tout de même beaucoup guidé par son appétit sexuel. Si ce dernier ne le résume pas, une jolie femme peut acquérir un immense pouvoir sur lui et lui faire accomplir bien des choses en échange d'un baiser, d'une nuit d'amour et d'une bonne bouteille partagée sur les bords d'un canal romantique, à la pleine lune...

CONSEIL DE JEU

Jouer un satyre ne se résume pas à des commentaires gaillards. Même si l'appétit sexuel d'un satyre est source de nombreuses intrigues, cela ne doit pas l'y réduire. Sans doute faut-il songer à la séduction, au sens le plus large. Caméléon social, le satyre s'adapte à toutes les situations, à tous les caractères. Son charisme agit aussi bien sur les femmes que sur les hommes. Il gagne des amis fidèles, des jalousies féroces, des larmes, des nuits passionnées. Épicurien par essence, il se lasse de tout et ne redoute qu'une seule chose : la monotonie.

2 ~ Saison de l'Été

L'ogre

La Figure

Caractéristiques physiques :

L'ogre est une créature humanoïde. Il mesure en moyenne 4 coudées pour un corps massif et musculeux d'un poids moyen de 100 kilos. Les traits épais et la mâchoire prognathe, il arbore souvent des scarifications qui sont des tatouages ou des cicatrices héritées du combat.

Son espérance de vie est supérieure à celle d'un humain et avoisine en théorie les 70 ans. Seulement, la plupart d'entre eux se consacrant à la guerre, ils sont bien peu à dépasser la quarantaine. En revanche, l'ogre résiste mieux à la maladie et aux dommages physiques en général.

Caractère :

L'ogre est un saisonin de l'Été, batailleur et impulsif. Il s'emporte facilement et réagit avec une spontanéité qui peut parfois lui jouer de mauvais tours. Individualiste par nature, il consent néanmoins à obéir si la situation l'exige. En tant que soldat ou mercenaire, il se distingue par son sens aigu de la discipline. Il aime jouer, boire et apprécie la compagnie des femmes, en particulier des méduses. L'ogre met un point d'honneur à amasser des richesses et à les dilapider aussi vite. Seuls quelques-uns prennent du recul pour se hisser dans la hiérarchie et devenir des seigneurs.

L'ogre respecte tout ce qui est plus grand que lui et méprise tous ceux qui sont plus petits que lui. Il n'aime pas les lutins, il se limite à des relations commerciales avec les farfadets (pour l'obtention des Danseurs notamment) et se méfie des fées noires. Les nains l'indifèrent et les satyres l'amusent. À l'inverse, il s'attache à la destinée des minotaures et des géants, dont il apprécie la compagnie.

L'ogre préfère la cité à la campagne pour une raison fort simple : la ville offre bien des potentialités en termes de fortune. C'est une raison pratique, justifiée par la présence des corporations, des guildes et des grandes institutions auprès desquelles il peut louer ses services.

À une exception près, l'ogresse a un profil similaire. En revanche, lorsqu'elle tombe enceinte, son rôle change du tout au tout. Non seulement les ogres s'attacheront à la protéger, mais elle sera elle-même bien plus dangereuse. L'ogresse se transforme en véritable furie lorsqu'il s'agit de veiller sur l'enfant qui grossit dans son ventre. Il n'y a pas, dit-on, de plus grand guerrier qu'une ogresse enceinte...



Pouvoirs spéciaux :

– **L'Embrasie** : sensible à la présence du soleil qu'il tient comme une force d'inspiration, l'ogre bénéficie d'un avantage particulier lorsque le soleil est au zénith. Rien de pire que de combattre un ogre à cette heure-là et ce, quelle que soit la saison. Dans ces combats au corps à corps, l'ogre bénéficie d'un bonus de +3 à son attaque en été (cumulatif avec le bonus de la saison), de +2 en automne et au printemps et de +1 en hiver. Ce pouvoir ne suppose pas que l'ogre soit obligé de voir le soleil. L'effet est valable entre 11h30 et 12h30. L'Embrasie se manifeste par une température excessive du corps de l'ogre, pareille à une forte fièvre. Durant l'Embrasie, le corps peut atteindre une température de 40°. Il n'y a jamais assez de lumière pour un ogre. Enfin, il ne peut être ébloui.

– **La Furie** : ce pouvoir s'applique uniquement aux ogresses enceintes. Cette furie est possible si et seulement si elles sont menacées. Dans ce cas, elles peuvent plonger dans un état de Furie qui leur permet d'ignorer les malus dus aux blessures, et ne s'effondrent que lorsqu'elles ont perdu, dans les négatifs, deux fois leur Résistance en points de vie.

Alignement :

L'ogre n'a qu'une seule obédience : la Dame de l'Été. Par conséquent, il s'oppose par tous les moyens aux saisonins de l'Automne. Excepté cette affinité saisonine, les ogres n'ont pas de maître attitré. Ils servent ceux qui paient le mieux. Toutefois, si l'Ombre n'est pas considérée comme un ennemi à part entière, l'ogre réfléchira à deux fois avant d'accorder sa confiance à une créature du Masque. En règle générale, il évite de fréquenter ses sbires.

Perception de la magie :

L'ogre considère l'Emprise comme un moyen. Le Danseur est utile à condition de devenir Éclipsiste ou Obscurantiste. Le Jorniste est une exception, du fait même que l'ogre ne croit pas que le Danseur soit autre chose qu'un instrument, au

DÉSAVANTAGE DE L'OGRE

Il n'y a pas de désavantage à jouer un ogre.

CONSEIL DE JEU

L'archétype de l'ogre ressemble à un adolescent impétueux, crâneur et belliqueux. Il est de toutes les rixes dans les auberges, de toutes les guerres et adore crier plus fort que les autres. « Grande gueule » et immature, il manque souvent de discrétion et de subtilité. Néanmoins, la pratique de la guerre a aiguisé sa ruse et ses facultés d'adaptation. De fait, l'ogre à la guerre et l'ogre au repos sont deux créatures très différentes. Lorsqu'il revêt l'armure, il devient un saisonin redoutable, craint de tous. Lorsqu'il dépense son or et se saoule dans une auberge, il devient vulnérable et embarrassant.

même titre qu'un cistre pour pratiquer l'Accord. S'il s'attache à un Danseur, c'est bien souvent parce qu'il l'a payé fort cher...

L'Art magique est également un moyen mais les Harmonistes sont peu nombreux. En règle générale, l'ogre préférera l'emploi du tambour pour l'Accord, ignorera la Geste, utilisera éventuellement la Cyse pour améliorer ses aptitudes au combat. Pour le Décorum, l'ogre ne choisira que la voie de l'Été et sa pratique en Art libre. L'ogre qui pratique une autre saison du Décorum deviendra un traître aux yeux de ses congénères.

L'Espèce

Coutumes :

Aux origines, les ogres avaient adopté des structures tribales, une culture du clan qui n'existe plus aujourd'hui. Cette pratique a perduré sous une autre forme, dans des fratries que les ogres créent spontanément à la veille d'une bataille ou sous la conduite d'un chef. Ces fratries comptent des ogres et des ogresses et se déplacent toujours ensemble. On reconnaît ces ogres-là aux scarifications qu'ils ont en commun sur le visage ou la poitrine. Il n'existe pas de nation ogre proprement dite. Le peuple s'exprime par chacun de ses individus. L'ogre se fond dans la société humaine avec d'autant plus de facilité qu'il partage avec elle de nombreuses caractéristiques physiques. L'ogre est donc un solitaire par nature, un individu qui ne reconnaît qu'un seul parent : sa mère. Il est rare qu'une ogresse ait un seul partenaire, de sorte que la culture ogre ne prend pas en considération la fonction du père. En revanche, la mère a une importance cruciale et assure le développement de l'enfant jusqu'à ce qu'il soit en âge de se débrouiller seul. Pendant une dizaine d'années, l'enfant va vivre avec sa mère, partager son quotidien et apprendre à se battre. Par la suite, aux alentours de dix ans, il la quittera pour parcourir le monde.

Rôles :

Les ogres se consacrent principalement aux métiers de la guerre. Mercenaires par excellence, ils participent aux grandes batailles où ils forment souvent un corps d'élite, ils protègent des personnalités influentes, ils deviennent pirates de l'Enclave boucanière ou bien encore maîtres d'armes.

Les meilleurs d'entre eux fondent des collèges de guerre ou se retrouvent à la tête d'un Domaine. Seuls quelques-uns choisissent de développer la magie, que ce soit celle de l'Emprise ou celle des Arts magiques. On trouve ainsi de grands Harmonistes du tambour dont le moindre coup de baguette peut fissurer les murs d'une forteresse, des Harmonistes du Décorum qui voyagent à travers les tableaux-mondes de l'Été et peuvent, avec leurs poudres, embraser des forêts entières, des Obscurantistes puissants qui louent leurs services dans les pays en guerre et même des Éclipsistes qui deviennent les maîtres de célèbres guildes de voleurs...

Implantation :

Les ogres sont nombreux, bien plus que les géants ou les minotaures. Avec les nains et les farfadets, ils font partie des saisonins qui se sont le mieux adaptés à la société humaine. Aujourd'hui, on ne fait guère de différence entre l'humain corpulent et l'ogre.

L'ogre est un voyageur et souffre de la sédentarisation. Seuls ceux qui « réussissent » en devenant seigneurs d'un Domaine ou d'une guilde font ce choix. La règle veut qu'un ogre n'ait pas d'attache, qu'il arpente les routes des royaumes et ne thésaurise jamais.

À travers l'Harmonde, les ogres ont néanmoins des royaumes de prédilection. La République mercenaire est une terre d'accueil, tout comme les Communes princières qui achètent leurs services et offrent d'excellentes opportunités pour dépenser sa fortune. Ils sont également très présents dans l'Enclave boucanière où les fortunes se font et se défont d'un jour à l'autre. Vis-à-vis de l'empire de Keshe, l'attitude des ogres révèle un passif historique, cet incident magique qui fit naître le désert de Keshe. De nombreux ogres s'y rendent pour accomplir des pèlerinages et rendre hommage à la Dame de l'Été.

Les ogres montent rarement jusqu'à Lyphane où ils redoutent la présence des fées noires, sans compter que les chances d'y faire fortune sont très faibles. Ils s'aventurent rarement dans les Parages à moins d'y accomplir une quête au trésor sur la foi d'une carte ou du récit d'un Génie. Le royaume d'Urguemand et celui de Janrénie sont, à leurs yeux, des pays neutres où l'on peut tenter sa chance.

Enjeux :

Seuls quelques nostalgiques s'emploient à faire revivre l'idée d'une nation ogre en s'efforçant, sans succès, de réunir les fratries. Les ogres se reconnaissent surtout dans la quête de la Dame de l'Été. Tous ont fait le rêve d'être un jour à ses côtés afin que sa beauté les irradie et inspire leurs rêves. En pratique, seuls les Harmonistes du Décorum s'emploient réellement à rechercher la Dame endormie en voyageant à travers les tableaux-mondes.

Le minotaure

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le minotaure est une créature humanoïde d'une taille moyenne de 5 coudées (2,50 m) pour un poids moyen de 200 kilos. Masse musculaire, le minotaure est néanmoins moins agile que l'ogre. Sa résistance exceptionnelle à tous les types de dommage en fait l'une des plus puissantes créatures guerrières parmi les saisonins.

Le visage d'un minotaure croise la gueule d'un taureau et les caractéristiques d'un visage humanoïde. Ses cornes sont faites d'onyxium, une matière brute de la couleur de l'onyx et extrêmement solide, qui se trouve uniquement dans les Abysses. L'espérance de vie d'un minotaure peut dépasser les 90 ans. Il en existe plusieurs qui auraient dépassé le siècle mais ces derniers demeurent dans les Abysses.

Caractère :

Les minotaures se divisent en deux catégories : ceux qui peuplent les Abysses et ceux qui ont choisi de fuir les Abysses pour devenir des Renégats.

Le Renégat est un minotaure mu par un désir profond de liberté. En quittant les Abysses, il a fait un choix qui l'engage pour la vie. À ce titre, il compte bien profiter de son passage à la surface de l'Harmonde. Il n'a pas de maître et n'obéit qu'à lui seul. Il apprécie la discipline, l'ordre et la rigueur. Il déteste le chaos et se plie volontairement aux lois qui régissent un pays ou une région donnée. En revanche, il veut jouir de tous les plaisirs que peut lui offrir l'Harmonde et ne s'en prive pas. Il a un tempérament curieux et se livre corps et âme à ceux qu'il considère comme amis ou alliés. S'il accorde sa confiance à quelqu'un, il le fera jusqu'au bout et personne n'a jamais pu remettre en cause la fidélité d'un minotaure. Prompt à la vengeance, le minotaure est également « fidèle » à ses ennemis...

Reste que les minotaures, du fait de cette origine, commencent le jeu avec 10 points de Ténèbre (voir Livre IV : L'Ombre).

Pouvoirs spéciaux :

– **L'encorne** : le mot désigne la charge d'un minotaure qui tente d'encorner son adversaire. Cette attaque peut être extrêmement meurtrière si elle aboutit. En termes de règle, le minotaure obtient automatiquement les bonus de charge, même s'il ne charge pas, lorsqu'il décide d'encorner.

– **La nyctalopie mineure** : un atavisme abyssal veut que tous les minotaures sachent mieux voir dans le noir. Les règles qui s'appliquent au malus dans l'obscurité sont décalées d'un cran : « obscurité totale » devient « ténèbres nocturnes » et « ténèbres nocturnes » devient « pénombre », cette dernière étant purement et simplement ignorée.

Alignement :

Le minotaure entretient des rapports ambigus avec l'Ombre. Il a fui les Abysses mais ne renonce pas à l'Invocation. Peu importe qu'il soit ou non Inspiré, il range l'Ombre parmi ses ennemis. Excepté bien sûr les Démons qu'il invoque lui-même et qui, par obligation, lui sont fidèles. À l'égard du Masque, le minotaure est plus réservé et travaillera parfois avec ses agents pour approcher l'Ombre. Envers la Dame de l'Été, les minotaures sont prudents et craignent que le réveil de l'Été puisse provoquer la disparition de l'Ombre et donc des Démons. Ceux qui choisissent de la servir ont généralement délaissé l'Invocation.

Perception de la magie :

À l'égard de l'Emprise, le minotaure préférera toujours l'Obscurantisme aux autres voies. À ses yeux, l'Éclipsisme se concilie mal avec sa personnalité et le Jornisme n'est pas dans sa nature. Certains minotaures développent d'ailleurs des sorts où les cornes jouent un rôle dans le Supplice.

Envers les Arts magiques, les minotaures sont réservés. Ils n'apprécient guère l'Accord, ils s'essaient rarement à la Cyse, ils délaissent la Geste et pratiquent éventuellement le Décorum de l'Été.

DÉSAVANTAGE DU MINOTAURE

Vous avez choisi de jouer un minotaure, une créature très puissante, très dangereuse... mais non sans inconvénients. Un minotaure est une créature de grande taille : son AGI limitée ne provient pas du fait qu'il soit moins adroit qu'un autre saisonin, mais de ce que sa démesure ne l'aide pas dans un certain nombre de cas. Notamment lorsqu'il s'agit de crocheter une serrure avec ses gros doigts ou de circuler dans un tunnel bas de plafond. Dans certaines situations, l'Éminence Grise doit prendre en compte que l'être humain moyen a la tête au niveau de la ceinture du minotaure, de sorte que ses cornes touchent bien souvent le plafond. Vous avez déjà vu un minotaure solidement assujetti par ses deux cornes qu'il vient de planter dans la poutre maîtresse du bâtiment ? Et il faut encore prendre en compte le poids de cette créature, qui est trois fois supérieur à celui d'un être humain...

L'Espèce

Coutumes :

À l'image des ogres, les minotaures n'ont pas d'organisation sociale proprement dite. Chaque minotaure construit sa propre vision de la vie à la surface de l'Harmonde. Toutefois, au fil des années, certains minotaures ont réussi à fédérer leurs compagnons au sein d'une organisation puissante et secrète baptisée la Renégade. La Renégade n'est pas un clan mais bien plus une philosophie fraternelle dans laquelle le Renégat se reconnaît. Ceux qui décident de rejoindre la Renégade s'engagent à venir en aide à leurs compagnons dispersés dans le monde, à œuvrer pour que les minotaures puissent un jour avoir des enfants



à la surface de l'Harmonde (voir ci-dessous) et à monter des expéditions au sein des Abysses pour convaincre leurs frères du bien-fondé de leur lutte. La Renégade est encore un mouvement embryonnaire dont les membres se recrutent parmi les minotaures accomplis.

Sur l'Harmonde, les minotaures sont peu nombreux, si peu d'ailleurs que la véritable explication réside dans la manière dont ils se reproduisent. En effet, il n'existe pas de femme minotaure. Seuls des mâles voient le jour à condition que le père minotaure s'accouple avec une Succube. Les Succubes vivent aux Abysses en petit nombre. Elles demeurent les seules « femmes » à pouvoir porter un enfant minotaure dans leur ventre. Seulement, l'accouchement est très souvent fatal : les cornes déchirent le ventre de la mère qui succombe quatre fois sur cinq. Au sein des Abysses, le processus de reproduction est régi par des lois très précises. En revanche, à la surface, les Renégats sont condamnés à s'éteindre... Il est vrai que certains s'essayent à l'Invocation, mais rien n'oblige une Succube à se sacrifier pour ceux qui ont fui les Abysses. D'autres tentent parfois de monter des expéditions au cœur du royaume de l'Ombre pour enlever une Succube tandis que les plus puissants Harmonistes du Décorum pratiquent des expériences sur des Succubes « peintes » dans les tableaux-mondes...

Rôles :

Le minotaure n'exerce pas toujours un véritable métier. Les Renégats utilisent ponctuellement leur talent de guerrier afin de gagner le minimum pour subsister et poursuivre leur route. Itinérant par excellence, le minotaure demeure rarement aux mêmes endroits longtemps.

Ceux qui s'installent le font à regret ou pour des raisons très précises. Leur sens de la discipline est extrêmement prisé des écoles d'arme ou des seigneurs afin d'entraîner une troupe ou de la mener au combat. Il est difficile, en revanche, de voir un minotaure devenir seigneur. Dans de telles circonstances, un contexte historique précis l'aura conduit sur le trône. Les humains se méfient des minotaures qui sont obligés de composer avec les a priori d'une bonne partie de la population. Paradoxalement, de plus en plus de minotaures s'efforcent de fonder des empires marchands. Leur méticulosité et leur fidélité font d'excellents atouts et quelques-uns sont désormais à la tête d'immenses fortunes (certaines fournissent à la Renégade les moyens de ses ambitions).

Implantation :

Les minotaures se sont dispersés à la surface de l'Harmonde. Au nord, s'ils évitent la Province liturgique où l'Inquisition les considère comme des créatures de l'Ombre, ils sont nombreux à rallier la cité d'Abyme et, pour les plus courageux, à s'aventurer dans les Cornes. On peut également les croiser à Lyphane, le plus souvent à la tête de ces cohortes de cavaliers qui font des ravages aux frontières, ou même dans les Parages comme compagnons des tribus de barbares et de géants. À Urguemand, à la demande d'Agone de Rochronde, ils vinrent nombreux pour mettre leur

CONSEIL DE JEU

L'Inspiré ne pourra jouer qu'un Renégat. Un minotaure qui a abandonné les Abysses en porte forcément les traces. Non seulement sa fuite a pu lui coûter physiquement, mais surtout il découvre l'Harmonde avec les yeux d'un ancien gardien des Abysses. Dans un premier temps, les Renégats sont désorientés et cherchent conseil auprès de ceux qui ont gagné leur confiance. Ils aiment apprendre et s'intéressent à tout jusqu'à ce qu'ils soient en mesure de se débrouiller seuls. Jouer un minotaure, c'est endosser la personnalité d'un individu ambigu, tourmenté et ivre de liberté.

talent au service des grands collèges et sont aujourd'hui très largement intégrés. Les Urguemands se lient facilement d'amitié avec les ennemis des Liturges... Plus rares en Janrénie, ils sont nombreux à tenter leur chance dans l'Enclave boucanière où leur autorité fait merveille sur les navires. Dans l'empire de Keshe, les minotaures ne sont guère à leur aise et préfèrent pousser au sud, vers les Terres veuves où les méduses apprécient leur compagnie. Elles payent fort cher, dit-on, pour offrir à leurs filles un précepteur minotaure. Nul besoin, en tout cas, d'aller vers l'ouest et de s'aventurer dans la Marche modéhenne : le minotaure n'est pas le bienvenu. Mais il reste la République mercenaire où il a toutes les chances d'y faire fortune et d'y trouver l'aventure.

Enjeux :

– **La descendance** : certains Renégats sont persuadés que leur exil prendra un sens s'ils peuvent avoir des fils qui naissent à la surface de l'Harmonde. Même si l'événement est exceptionnel, il a déjà été rendu possible : des Succubes ont accepté de se sacrifier et d'enfanter un minotaure en dehors des Abysses, sans compter les rumeurs qui prétendent que des minotaures à une corne (qui saille entre les deux yeux) sont nés dans les tableaux-mondes...

– **L'onyxium** : nul ne sait comment cette étrange matière fit son apparition. D'ordinaire, elle s'extrait dans les profondeurs des Abysses. Sur l'Harmonde, on la prétend magique et dotée de pouvoirs. Les minotaures, eux, savent que l'onyxium n'a pas encore révélé toutes ses potentialités et les recherchent activement. Une chose est sûre : les cornes en onyxium ont une résistance égale à celle des Artefacts contenant de l'Éclat. À ce titre, certains forgerons peu scrupuleux offrent des fortunes aux tueurs de minotaure pour récupérer leurs cornes et en faire des armes.

– **La Renégade** : explicité ci-dessus, le mouvement de la Renégade s'emploie à faire triompher la cause des minotaures exilés à la surface de l'Harmonde.

Le géant

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le géant est le plus grand saisonin connu : 8 coudées en moyenne pour un poids de 600 kilos. Au visage épais, le géant est une créature extrêmement puissante et maladroite. Son corps a une résistance phénoménale au détriment de son agilité, souvent médiocre, et de sa faculté à se mouvoir rapidement. En revanche, sa foulée n'a pas d'égal et sa charge peut faire trembler une tour sur ses fondations. Il existe différentes sortes de géants liées à l'environnement dans lequel ils vivent. Ceux des forêts et des montagnes sont les plus répandus. Le géant de la forêt aura le plus souvent les yeux émeraude et les cheveux bruns. Celui des montagnes se distinguera par des yeux d'un bleu clair et des cheveux blancs. L'espérance de vie d'un géant avoisine les 150 ans. Certains doyens auraient frôlé les 200 ans.

Caractère :

Le géant est une créature liée à la nature. Par essence, le géant est un être bon et accueillant, serviable et parfois naïf. Il n'aime guère la foule et préfère les grandes étendues sauvages où il peut vaquer à ses occupations sans risquer de blesser quelqu'un. Il aime les animaux et s'en entoure même si la sélection naturelle est à ses yeux une loi impérative. À ce titre, il n'hésite pas à chasser et à accepter que d'autres que lui le fassent. En revanche, il ne supporte pas le gâchis et le mépris à l'égard de la nature. Ceux qui manquent de respect à une forêt en y chassant pour le plaisir deviennent des ennemis et encourent sa vengeance. Le géant n'hésite pas à recourir à la violence s'il la juge nécessaire. Sous ses dehors placides, le géant tient à sa liberté, à l'espace qui est le sien. Il peut devenir cruel si ses terres sont menacées.

Le géant est altruiste, dit-on, et les voyageurs savent qu'ils peuvent se placer sous sa protection lorsqu'ils se trouvent en difficulté. Il est franc et sincère, il déteste le mensonge et la félonie et respecte infiniment la vieillesse. Il attache beaucoup d'importance au jugement des « Anciens », quel que soit le peuple d'origine. Il arrive souvent qu'une fée noire exerce sur un géant une grande influence. La taille importe peu aux yeux du géant, qui considère bien plus la grandeur d'âme que le nombre de coudées...

Pouvoirs spéciaux :

– **L'empathie naturelle** : un géant qui évolue dans son milieu naturel a un « contact » privilégié avec la nature. À ce titre, il bénéficie d'un bonus de +2 sur les compétences liés à la nature (Herboristerie, Zoologie, etc.).

– **La béliade** : l'expression désigne la charge d'un géant sur un bâtiment. Dans ce cas précis, le géant doit prendre un élan suffisant pour menacer l'édifice. Il arrive souvent qu'une béliade fragilise le bâtiment, notamment lorsque le géant s'attaque à une forteresse. En revanche, sur des édifices plus fragiles comme une maison en bois, la béliade peut devenir dévastatrice. En termes de règle, un géant peut abattre n'importe quelle structure en bois en (20-FOR) tours, une structure en pierre mineure (maison, petite tour) en (30-FOR) tours, une structure de pierre massive (petite forteresse, falaise soumise à des glissements de terrain) en (30-FOR) heures ; en ce qui concerne les édifices plus importants (grande forteresse, solide tour à étages, mur de très forte épaisseur), l'efficacité du géant est indéniable, mais se matérialise au niveau d'un affaiblissement de la solidité de l'objet. Cela n'a pas d'effet sur le jeu, mais un mur sera lézardé, une tour bancale, une forteresse couverte de fissures et de trous laissés par des pierres tombées des murs... Si le géant dispose de temps, il pourra même parvenir à démanteler la structure en quelques jours, au prix d'efforts... gigantesques, bien sûr.

Alignement :

Le géant compte parmi les ennemis les plus farouches et les plus déterminés du Masque. Ce dernier a fort à faire avec les géants, qui haïssent ses sbires et les traquent sans répit dès lors qu'ils sont découverts. En principe, le Masque devrait avoir quelque facilité à duper un géant. Pourtant, ce dernier a appris à se méfier et il est rare, aujourd'hui, qu'un sbire du Masque parvienne à tromper le géant dans son environnement naturel. À l'égard de l'Ombre, l'attitude du géant est plus réservée. Il se méfie bien plus de l'Invocateur que du Démon lui-même, qu'il considère comme un instrument, et parfois même une victime. Au quotidien, le géant sera ennemi ou ami de l'Invocateur en fonction de sa personnalité.

Vis-à-vis des Dames des Saisons et plus particulièrement de celle de l'Été, le géant est un serviteur dévoué. Toutefois, contrairement aux ogres et aux minotaures, le géant milite pour une quête concertée des trois Dames endormies.

Perception de la magie :

De prime abord, on a tendance à penser que les gestes patauds d'un géant se marient bien mal avec l'usage d'un Danseur. Pourtant, l'histoire a démontré le contraire, même s'il faut reconnaître que les géants s'adonnant à la magie sont rares. Ceux qui choisissent l'Emprise le font pour des raisons personnelles. Bien souvent, ils ont quitté leur clan pour devenir Errant (voir ci-dessous) et rejoindre une académie du Cryptogramme-magicien. L'usage d'un Danseur par un géant passe généralement par la pratique du Jornisme, très rarement par celle de l'Éclipsisme et en aucun cas par celle de l'Obscurantisme. L'empathie naturelle d'un géant ainsi que sa bonté favorisent la complicité avec le Danseur.

Voir un géant pratiquer l'Harmonie est un phénomène peu courant. Si sa voix puissante aide parfois à la pratique de la Geste, il préfère l'Accord avec des instruments adaptés, le plus souvent la flûte et le tambour. Néanmoins, on peut croiser des géants qui usent de la viole dans les clairières... Pour le Décorum, les géants auront bien évidemment des dispositions à l'égard des fresques, de grandes peintures murales dont ils sont, dit-on, les spécialistes incontestés. Ils pratiquent le Décorum des trois Saisons, aussi bien en Art libre qu'en Art ancien.



L'Espèce

Coutumes :

En principe, les géants se regroupent en clan. Chaque clan est dirigé par un conseil des Anciens qui prend toutes les décisions, qu'elles touchent au quotidien ou à des situations exceptionnelles. Géants et géantes ont un statut similaire au sein du clan. Chaque clan compte de dix à cinquante individus en fonction de l'environnement, du pays dans lequel on se trouve et des alliances passées avec les puissances voisines. Chaque clan s'efforce avant tout de préserver les terres qui lui appartiennent, bien qu'il s'agisse souvent d'un traité passé entre le seigneur et le clan. Dans ce cas, en échange de la protection des géants, le seigneur leur octroie la jouissance d'une partie de ses terres.

Chaque clan se reconnaît dans un totem, un animal dont il a fait son emblème et qu'il s'évertue à protéger. On murmure d'ailleurs qu'il existe un clan dit « le clan du Haut Danseur » où chaque géant est un Mage de l'Emprise.

Parmi les géants, la naissance est considérée comme un événement exceptionnel. En effet, chaque géante ne peut enfanter qu'une seule fois au cours de sa vie. Cela explique pourquoi les géants ne sont pas si nombreux et que certains clans s'éteignent parfois, faute de femme pour les perpétuer.

Il est rare, en fin de compte, de rencontrer des géants appartenant à un clan (à moins de s'aventurer sur leurs terres). En revanche, il est fréquent de croiser la route d'un Errant.

L'Errant est un géant qui, pour des raisons particulières, a décidé de quitter le clan. À l'image du Renégat minotaure,

DÉSAVANTAGE DU GÉANT

Le géant est immense, colossal. D'un coup, il abat un homme. Il est si puissant qu'il ne résiste pas à sa propre force : un géant frappé par un autre géant encaisse quasiment directement des blessures graves. Il n'y a rien, en fait, de plus puissant que lui en dehors des créatures magiques : son corps ne pourrait tout simplement pas être plus volumineux sans l'aide de la magie. Plus lourd, le géant ne pourrait même pas supporter son propre poids. Un homme arrive au niveau du genou d'un géant !

En contrepartie, le géant est démesuré. Son AGI de 3 maximum représente cette démesure. Un géant qui fait un faux pas tue les gens sur qui il tombe. Lorsqu'il heurte par mégarde une maison, il en brise toutes les vitres et en défonce la façade. Lorsqu'il se déplace, il laisse des traces de près de trente centimètres de profondeur dans le sol. Qu'il coure sur une route et celle-ci devient impraticable. Mais surtout, les manipulations les plus fines (crocheter une serrure, réparer une armure humaine, administrer des premiers soins) sont pratiquement hors de portée du géant. Ses mains sont grosses comme le torse d'un homme... Pour lui, ouvrir une porte sans la défoncer est une épreuve d'agilité.

L'Éminence Grise est invitée à fermement jouer de cette démesure. Les scénarii en ville, dans des espaces clos, sont inaccessibles au géant, à moins qu'il n'arrache les toits et les plafonds pour assister aux scènes d'intérieur ou que tout soit prévu pour l'accueillir.

ce géant va arpenter l'Harmonde à la recherche d'un nouveau clan ou pour poursuivre des desseins personnels. Exilé ou animé par le désir de voyager et de faire fortune, l'Errant est considéré comme le meilleur compagnon du monde.

Rôles :

Les géants qui appartiennent à un clan ne remplissent pas un rôle spécifique dans la société dite « humaine ». Le clan s'efforce de vivre en autarcie et de distribuer les rôles au sein même du clan en fonction des attributs de chacun. Certains chassent, d'autres cueillent ou déboisent, d'autres encore construisent ou deviennent guérisseurs. Pour autant, les membres d'un clan remplissent régulièrement des missions pour le compte du voisinage. Il s'agit toujours d'une action ponctuelle : participation à de grands chantiers, transport de marchandises lourdes, aide à la guerre lorsqu'un seigneur qui les accueille fait appel à eux, déboisement, entretien d'une forêt, dressage, etc. Les géants ont l'habitude de mettre ainsi leurs compétences au service des humains à condition que cela ne soit pas systématique et que cela procède d'un échange amical.

Les Errants, eux, sont amenés à jouer des rôles spécifiques dans la société humaine. On en retrouve certains dans le métier des armes, en particulier dans les armées où ils deviennent de véritables machines de guerre. D'autres choisissent de se vendre au plus offrant dans les villes comme mercenaires ou auprès des architectes. Lorsqu'une forteresse, une cathédrale ou tout autre édifice d'importance se construit, il est fréquent de voir des géants s'y présenter pour trouver du travail.

Un Errant peut également devenir messager. La foulée puissante, il parcourt de longues distances et craint moins qu'un autre l'attaque des brigands.

CONSEIL DE JEU

Jouer un géant ne veut pas nécessairement dire jouer une créature maladroite et naïve. Encore une fois, l'Inspiré doit bien prendre en compte de la taille, un handicap majeur dans une ville ou dans tout autre habitat à l'échelle humaine. Bien souvent, un géant dormira dans la grange ou dans l'écurie si l'établissement n'est pas spécialement conçu pour accueillir des créatures de cette taille (des auberges, par exemple, se font fort de prévoir des chambres et une salle à manger pour le géant). Un Inspiré jouera le plus souvent un Errant, un géant qui a quitté son clan. Et l'Errant, lui, a appris à se débrouiller dans le monde des humains et des petites créatures. Il sera une « force tranquille », un individu dont on craint la colère et dont on apprécie l'amitié.

Un Errant s'engage aussi comme jardinier, en particulier dans la Marche modéhenne où nombre d'entre eux sont en charge des grands parcs et des arbres-rois. Quelques-uns s'installent à leur compte et fondent des herboristeries réputées.

Enfin, certains Errants harmonistes choisissent de fonder des corporations de peintres dont les compétences sont recherchées à travers l'Harmonde lorsqu'il s'agit de sublimer de grands édifices.

Implantation :

Au nord, les géants ont trouvé des terres particulièrement propices à leur développement. Ainsi, à Lyphane mais surtout dans les Parages, ils ont pu s'établir en nombre. On trouve la plus forte concentration de clans au cœur des immenses forêts des Parages où géants et barbares s'allient et se battent depuis plusieurs siècles. Tout comme les autres saisonins, les géants évitent la Province liturgique où ils sont considérés comme des esclaves. À Neuvêne, capitale de la Province, on croise régulièrement des Errants enchaînés, servant comme esclaves dans les riches demeures des dignitaires ou en partance pour les mines. Les Communes princières, elles, apprécient la compagnie des géants. De nombreux Errants viennent y chercher fortune, sans compter les clans établis dans les massifs montagneux du sud du pays. Plus bas, que ce soit en Janrénie ou dans le royaume d'Urguemand, on croise essentiellement des Errants. Quelques clans disparates survivent dans les montagnes. En revanche, l'empire de Keshe est une véritable terre d'accueil. Au fil des siècles, le peuple a vu naître les géants du désert, reconnaissables à leurs cheveux roux. Ils vivent dans le désert en clans qui comptent exceptionnellement une vingtaine d'individus au maximum. Les Errants de Keshe choisissent de s'établir dans les cités qui bordent l'Empire. En République mercenaire, seuls les Errants tentent leur chance. Les rares clans qui vécurent dans le pays ont renoncé face aux guerres incessantes et ont préféré migrer vers le nord. Au sud, les Terres veuves tolèrent la présence des géants avec méfiance. Les clans n'existent pas et seuls les Errants ont droit de citer. En revanche, chez leurs voisins de la Marche modéhenne, les clans sont nombreux et respectés. Ce sont eux, d'ailleurs, qui assurent la sécurité des frontières ainsi que celle des grandes villes.

Enjeux :

– **L'amour** : pour les géants, l'amour est indissociable de la sexualité. Un tel comportement est lié sans aucun doute au fait qu'une géante ne puisse avoir que trois enfants maximum. En pratique, géants et géantes n'auront qu'un seul partenaire sexuel durant leur vie. Pour les Errants, cette pratique est difficile à mettre en œuvre. Malgré tout, la plupart d'entre eux recherchent l'amour avec un soin très particulier et s'efforcent de ne pas multiplier les expériences...

– **La fondation d'une nation des géants** : parmi les clans des Parages, nombreux sont ceux qui pensent que ce pays peut devenir le berceau du peuple, un refuge où tous les géants de l'Harmonde pourront venir en paix. À l'heure actuelle, les conseils des Anciens tentent d'unifier leurs efforts afin de l'emporter sur les tribus barbares.

3 ~ Saison de l'Hiver

La fée noire

La Figure

Caractéristiques physiques :

La fée noire est une créature humanoïde d'une taille moyenne légèrement inférieure à 2 coudées (environ 90 cm) pour un poids de 40 kilos. Dans son dos, elle porte des ailes d'une envergure d'une demi-coudée. Le corps d'une fée noire est malingre et surtout vieilli. La peau parcheminée, d'une couleur grisâtre, elle sera nécessairement une femme âgée. De fait, son rythme de vie est extrêmement particulier. Apparemment, son peuple fut le plus exposé lors de la trahison de la Dame de l'Automne et la disparition de leur Marraine, la Dame de l'Hiver. Depuis, les fées noires sont victimes de la malédiction qui frappe leur Marraine. Elles s'endorment durant plusieurs décennies, se réveillent pour un temps donné, se rendorment, et ainsi de suite, chacune ayant son propre cycle. Visiblement, la fée noire vieillit mais ne meurt jamais. À certains de prétendre que la renaissance de la Dame de l'Hiver signifiera la mort des vieillardes et la venue d'une seule et unique fée noire, une enfant qui fera renaître le peuple.

Caractère :

La fée noire inspire la méfiance, la peur et parfois le respect. À chaque réveil, la fée noire se retrouve sans mémoire ou avec quelques lambeaux qui ressemblent à des rêves. Certains s'emploient d'ailleurs à rechercher leurs souvenirs dans les tableaux-mondes de l'Hiver (qui, dit-on, contiendraient les rêves du peuple tout entier).

La fée noire est une magicienne dans l'âme. Pour elle, la magie, qu'elle soit de l'Emprise ou des Arts magiques, représente le seul moyen de survivre sur l'Harmonde. Assimilée à une sorcière, elle craint le jugement des hommes et s'efforce de vivre à l'écart. Elle porte sur la vie un regard unique et s'emploie, durant ses phases d'éveil, à comprendre les mécanismes intimes de l'Harmonde et le secret de la malédiction qui frappe son peuple.

La fée noire est méfiante, animée d'une curiosité insatiable. Pour elle, chaque être, chaque chose font partie de l'Harmonde et, à ce titre, doivent être étudiés. Elle apprécie les ambiances propres à l'étude, les vastes bibliothèques et l'odeur des vieux parchemins.

En raison de ses infirmités, elle aime s'entourer de serviteurs dévoués ou d'amis qui veillent sur sa santé et gèrent son quotidien. Elle apprécie la compagnie des nains et surtout des méduses, qui sont ses meilleures alliées.

Pouvoirs spéciaux :

– **Le langage minéral** : chaque fée noire est capable de parler au minéral, d'en pénétrer les secrets. En pratique, par imposition des mains, elle entre en communication avec la matière. Indissociable de l'Art ancien de Cysèle, ce langage minéral permet d'exprimer une ou plusieurs sensations : en manipulant une pièce d'or, la fée noire verra quel est le dernier individu à l'avoir touché ; en posant ses mains sur la pierre, elle verra une scène du passé, etc.

Ce langage est complexe et très difficile à mettre en œuvre. Il se nourrit uniquement des émotions fortes (par exemple, dans le cas de la pièce d'or, il aurait fallu que son propriétaire en ait eu un besoin vital, qu'il ait parié dessus ou qu'il ait acheté de quoi se nourrir dans un contexte de famine). La fée noire « révèle » l'émotion en fonction des règles suivantes : elle doit faire un jet de PER+Cyse, à difficulté la résistance du matériau +5, plus les modificateurs donnés dans le tableau ci-dessous.

Elle obtiendra ainsi une image mentale de la ou des personnes qui ont possédé l'objet. Sur leur visage apparaîtra l'émotion que l'objet a emmagasinée. Les détails sont d'autant moins flous que l'émotion est intense : dans le cas de l'amour absolu, la personne apparaît habillée du costume qu'elle portait lorsqu'elle a ressenti l'émotion en question, avec l'arrière-plan devant lequel elle se tenait

LE LANGAGE MINÉRAL

Émotion très forte (question de vie ou de mort, d'amour absolu...)	-5
Émotion forte (haine, amour, jalousie, terreur...)	0
Émotion peu intense (orgueil, colère, peur)	+5
Émotion infime (amitié, joie simple, fierté)	+10
Possesseurs multiples	+2 par possesseur

vaguement visible derrière elle. Dans le cas de l'amitié, un simple visage un peu flou pourrait apparaître.

– **L'Éternité** : en pratique, la fée noire serait immortelle depuis la disparition des Dames des Saisons. Cela ne veut pas dire pour autant qu'elle est invincible. Elle meurt comme tout un chacun d'une blessure ou d'un sort violent mais elle ne peut mourir de vieillesse. Cela suppose aussi qu'elle peut ressentir, à chaque instant, le besoin de plonger en catalepsie, de s'endormir durant des années pour communier avec la Dame de l'Hiver. Ce temps-là est baptisé l'Appel. En jeu, l'Inspiré ne jouera qu'une fée noire dont l'Appel interviendra dans 10 ans + 3d10 ans. Ce jet est naturellement à la discrétion de l'Éminence Grise qui, si elle le souhaite, peut faire intervenir l'Appel bien plus tôt...

Alignement :

Inspirée ou non, la fée noire est l'ennemie déclarée du Masque et de l'Ombre. Pour elle, le Masque est l'incarnation de la Félonie, celui qui parvint à séduire la Dame de l'Automne et qui, par ses manœuvres, obtint la disparition des trois autres Dames. À ce titre, en devenant l'alliée du Masque, l'Ombre est également l'ennemie. La fée noire ne pactisera jamais avec un invocateur, elle s'en méfiera et elle-même refusera de pratiquer l'Invocation à moins d'y être forcée. De fait, la fée noie est obligée de se confronter au Masque et à l'Ombre afin de les comprendre et de découvrir ainsi la malédiction qui frappe son peuple. La plupart d'entre elles sont marquées par ces confrontations (voir avantage / désavantage de la fée noire page suivante).

Perception de la magie :

Par nature, la fée noire est une magicienne.

À l'égard de l'Emprise, elle adopte une position tranchée : l'Obscurantisme est une voie maudite parce qu'elle épuise les ressources magiques de l'Harmonde et elle fait le jeu du Masque en gaspillant de l'Éclat. En théorie, aucune fée noire ne devient Obscurantiste. L'Éclipsisme, en revanche, a toutes ses faveurs. Elle apprécie sa polyvalence, les moyens qu'elle met à sa disposition pour se cacher. Le Jornisme, enfin, est une voie noble. En ayant le droit de porter la gemme sur le front, une fée noire gagnera en charisme et en respectabilité auprès des humains et des autres saisonnins. En ce qui concerne les Arts magiques, la fée noire les pratique à tous les niveaux, quels qu'ils soient. Ses prédispositions la portent vers le Décorum de l'Hiver (où elle peut traquer la mémoire de ses vies antérieures), la Geste (pour la magie du temps...) et la Cyse.

L'Espèce

Coutumes :

Les fées noires sont peu nombreuses, si peu d'ailleurs que la mort de l'une d'entre elles précipite un peu plus le peuple dans l'oubli... En pratique, les fées noires adoptent des structures communes lorsqu'elles se trouvent dans une cité. Propice à l'exercice de l'Art magique, la ville représente à leurs yeux un endroit idéal pour apprendre



et demeurer dans l'ombre. Elles s'y regroupent en Cercles, des fratries qui réunissent une dizaine d'entre elles en moyenne. Un Cercle de fées noires s'installe généralement dans le cloaque ou les quartiers populaires de la cité. Des endroits où personne ne posera de questions, où elles auront toute liberté d'action. Le Cercle est une structure souple qui suppose surtout la concertation et le travail commun des fées noires dans une même ville. Lorsqu'elles se réunissent, elles évoquent la magie, les progrès réalisés dans leurs recherches, elles rendent hommage à l'une d'elles qui a ressenti l'Appel, elles organisent son sommeil dans un endroit bien caché, elles répertorient les voyages dans les tableaux-mondes, elles étudient leurs songes, etc. Un Cercle est toujours à l'écoute d'une fée noire qui arrive dans la ville. Cette dernière peut espérer auprès du Cercle une aide précieuse. Néanmoins, il existe des rivalités, certains Cercles se livrant une guerre sourde au nom de quelque querelle idéologique. Une fée noire n'appartient pas toujours à un Cercle. Certaines préfèrent la solitude, d'autres le voyage et l'aventure.

Rôles :

Il est rare qu'une fée noire exerce une fonction en dehors de la magie. En règle générale, les fées noires se retrouvent auprès des nains de l'Équerre

ou des architectes humains afin de les conseiller grâce au langage minéral et la pratique de la Cyse.

En revanche, une fée noire occupe souvent des postes d'importance au sein du Cryptogramme-magicien et des sociétés harmoniques. Les académies éclipsistes les plus célèbres sont dirigées par des fées noires tandis que certains ateliers où se pratique l'Art ancien doivent leur réputation à une fée noire. Par extension, elles sont souvent recherchées pour diriger ou administrer un patrimoine culturel. Des marchands richissimes les engagent pour profiter de leurs lumières sur l'achat d'œuvres d'art, des seigneurs les payent généreusement pour veiller sur les toiles de maître, etc. Lorsqu'une fée noire occupe un tel poste, elle le fait uniquement pour avoir l'opportunité d'approcher des Artefacts.

Implantation :

Au nord, les fées noires sont présentes à Lyphane. L'histoire les a conduites au cœur de ces terres sauvages où elles sont généralement considérées comme l'âme d'une tribu. Anciennes parmi les Anciennes, elles sont ignorées par leurs congénères qui leur reprochent de ne pas œuvrer contre la malédiction. En réalité, ces fées noires espèrent secrètement conduire les redoutables tribus lyphaniennes jusqu'en Province liturgique afin de pénétrer dans leurs immenses bibliothèques...

Dans les Parages, en Janrénie et bien évidemment dans la Province liturgique, les fées noires sont absentes ou prisonnières. En revanche, dans le royaume d'Urguemand, elles ont profité de la réputation d'Amertine, la fée noire qui servit Agone de Rochronde et qui, aujourd'hui, aurait répondu à l'Appel... En Urguemand, les Cercles sont donc nombreux et puissants. Dans les Communes princières, la situation est particulière : on y trouve surtout les fées noires pratiquant des Arts magiques aux frontières de la perversion. La décadence du pays rend possibles toutes sortes d'expériences et a depuis longtemps favorisé la naissance de Cercles mystérieux et « avant-gardistes ». Dans l'Enclave boucanière et l'empire de Keshe les fées noires sont rares, ainsi qu'en République mercenaire où le chaos n'est guère propice à l'étude. Elles préfèrent la Marche modéhenne (même si le règne du végétal s'oppose à leur sensibilité minérale) et surtout les Terres veuves. De nombreuses fées noires se rendent dans ce pays pour travailler ou servir des méduses, mécènes averties et puissantes.

Enjeux :

– **La malédiction de l'Hiver** : depuis la disparition des Saisons, les fées noires s'échinent à comprendre le mal qui les frappe, à découvrir dans quelle mesure il est possible de sauver leur peuple et d'échapper à l'extinction définitive.

– **Le combat contre le Masque et l'Ombre** : pour les fées noires, il est nécessaire d'approcher l'Ennemi, de l'étudier et de le comprendre afin de découvrir ses secrets.

– **La quête des mémoires** : pour celles qui pratiquent le Décorum, le nom désigne les recherches et les voyages dans les tableaux-mondes pour traquer leur mémoire. Celles qui parviennent à retrouver leur propre mémoire deviennent extrêmement puissantes.

AVANTAGE / DÉSAVANTAGE DE LA FÉE NOIRE

La fée noire vole. Assez mal, sur de courtes distances, mais cela peut lui rendre de grands services. En termes de règle, elle peut choisir d'effectuer son mouvement en volant à MV x 9. Mais elle ne peut le faire que trois tours d'affilée au maximum et doit se reposer deux fois pendant la durée de son vol.

En revanche la fée noire, du fait de sa nature particulière, commence automatiquement avec le défaut « Sang de l'Automne », qui rapporte 5 points de Ténèbre et de Perfidie. Ce défaut ne rapporte aucun point d'avantage. Par ailleurs, elle a les mêmes problèmes de taille que les lutins et farfadets, associés de plus avec une mauvaise réputation qui fait que les hommes font souvent exprès de ne pas la voir et de lui marcher dessus.

CONSEIL DE JEU

Jouer une fée noire est une gageure. Créature fragile et torturée, elle suppose un intérêt soutenu pour la magie, la mise en œuvre d'une personnalité victime d'une malédiction. Pour l'Inspiré, le choix d'une fée noire suppose la méfiance d'une bonne partie de la population, parfois même la haine. Endosser ce rôle, c'est accepter de se cacher, de vivre sous une capuche, de passer pour une enfant et de murmurer d'obscures litanies. La fée noire est un personnage sombre, cela va sans dire, dont la puissance ne tient qu'à la magie pratiquée. Au début, on ne saurait trop conseiller l'alliance objective avec un personnage puissant, un seigneur ou un saisonin de l'Été qui soit son compagnon et son garde du corps.

LA DÉCOUVERTE D'UNE MÉMOIRE

À chaque Appel, la fée noire plonge dans un sommeil de l'oubli. À chaque Appel correspond la mémoire d'une vie. Lorsqu'une fée noire découvre une ou plusieurs mémoires de ses vies passées, elle renoue avec l'ensemble des souvenirs et de l'expérience attachés à cette mémoire. Cela n'est possible qu'avec ses mémoires. Si elle rencontre celles d'une autre fée noire, elle pourra les « lire » mais jamais les faire siennes. Dans le cadre de la magie, la découverte d'une ou plusieurs mémoire suppose des progrès soudains et prodigieux.

Le nain

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le nain est une créature humanoïde d'une taille moyenne de 3 coudées (environ 1,40 m) pour un poids de 70 kilos. Le nain est trapu, à forte corpulence et aux traits épais. La pilosité généreuse, il porte souvent la barbe et des tatouages. Sa résistance est supérieure à celle d'un humain, comparable parfois à celle d'un ogre. Le nain est habile, capable du meilleur pour tout ce qui touche à l'artisanat. Son espérance de vie avoisine les 80 ans (près de 100 pour une naine).

Caractère :

Le nain a un caractère bien trempé. Il est têtu, attaché à son travail, soucieux du détail et perfectionniste en tout. Ceux qui demeurent dans les montagnes sont prompts à la colère, contrairement à leurs congénères des villes, plus calmes et plus réservés. Le nain apprécie les valeurs d'amitié, de fraternité et de sérieux. Il aime l'ordre, les choses bien faites et pour ceux qui ont quitté les montagnes, l'art sous toutes ses formes. Le nain visualise l'espace bien mieux qu'un humain, il conceptualise rapidement et peut, d'un coup d'œil, juger de l'état d'un édifice, de ses défauts et de ses qualités. L'esprit rigoureux, le nain déteste être surpris et ne supporte pas l'improvisation.

Pouvoirs spéciaux :

– **Le jugement de la Ligne** : le nain peut rendre un « jugement de la Ligne » en présence de tout objet et de tout édifice. Cela signifie qu'il juge, après un regard exercé, de la qualité intrinsèque de l'objet ou du bâtiment : il distingue les faiblesses d'une muraille, il reconnaît la solidité d'une poterie, etc. Le jugement de la Ligne est pratiqué par tous les nains, de l'Équerre et d'ailleurs.

– **La Voie franche** : elle désigne un art du combat enseigné dans les montagnes, une véritable philosophie de la guerre enseignée depuis des siècles parmi les clans nains. La Voie franche se base sur des attaques extrêmement meurtrières qui, en cas d'échec, risquent de vous être fatales. Seulement, si l'attaque réussit, les dommages sont redoutables. La plupart des nains ont appris dans leur enfance les techniques de la Voie franche, à condition de se servir d'une hache, d'une masse ou d'un marteau.

En termes de règle, ils peuvent utiliser une technique spéciale, qui leur est réservée et ne peut être apprise que par les nains (voir le tableau ci-dessous).

Alignement :

Les nains haïssent viscéralement le Masque. Sa duperie va à l'encontre de leurs principes et tous combattent son influence à travers l'Harmonde. En revanche, les nains estiment que l'Ombre est une victime au même titre que les Dames des Saisons. Les Démons ne sont pas responsables de la trahison du maître des Abysses et, à ce titre, peuvent être des alliés. À l'égard des Saisons, les nains observent une attitude prudente. La plupart estiment que le réveil des Saisons suppose une alliance objective avec l'Ombre. En la soustrayant à l'influence du Masque, les Saisons renaîtront sur l'Harmonde.

LA VOIE FRANCHE (ACTION)

Nécessite une hache, une masse ou un marteau (quel que soit son type).

Att. : +5, Dom. : +10

Le nain offre un bonus de +10 à son adversaire, uniquement pour le toucher, au prochain coup (par exemple si après avoir utilisé la Voie franche on change de tour et que le nain dispose de l'initiative, de sorte que son opposant ne peut porter de coup, ce bonus est perdu pour l'adversaire).

Perception de la magie :

Les nains pratiquent bien plus les Arts magiques que l'Emprise. À leurs yeux, le Danseur est une créature chaotique à laquelle il est difficile, voire dangereux de se fier. Lorsqu'un nain décide de rejoindre le Cryptogramme-magicien, il renonce bien souvent à son clan ou à l'Équerre. De ce fait, ils sont très peu nombreux à faire ce choix. Ceux qui s'y risquent choisiront généralement le Jornisme ou l'Éclipsisme.

Vis-à-vis des Arts magiques, les nains accordent une très haute importance à la Cyse, en particulier l'Art ancien. Puis, dans une moindre mesure, à l'Accord, avec le tambour et le cistre. La Geste et le Décorum sont rarement pratiqués.

L'Espèce

Coutumes :

Les nains appartiennent à l'Équerre ou aux montagnes. Ces derniers vivent en clans de 50 à 150 individus, femmes et hommes en proportions égales. Les clans ont généralement une longue et précieuse histoire qui les lient à un massif montagneux, à ses ressources minières, sa faune et sa flore. Durant les siècles passés, de puissantes forteresses se sont édifiées à même la roche et ont la réputation d'être imprenables. Les armées qui parfois sont obligées d'emprunter un col tenu par les nains payent un droit de passage, tout comme marchands et voyageurs. De toute façon, les clans se mêlent le moins possible aux affaires humaines ou à celles des autres saisonins. À condition de ne pas les importuner, ils seront accueillants et garderont toujours un feu allumé pour le voyageur perdu dans les montagnes.

Les nains des cités, eux, se rassemblent derrière un seul nom : l'Équerre. Cette institution, vieille de plusieurs siècles, compte parmi les corporations les plus puissantes de l'Harmonde. Elle représente un pouvoir avec lequel les rois eux-mêmes sont obligés de composer.

L'Équerre possède des collèges dans la plupart des grandes villes. Elle y forme les futurs artisans et les futurs architectes nains dont la réputation n'est plus à faire. À la tête d'une fortune colossale, l'Équerre intervient dans tous les domaines : elle offre des logements, tient des hospices, possède des collèges où l'on enseigne la Voie franche, finance la construction des forteresses et des palais, etc.

Le nain qui envisage de quitter son clan ou qui naît au sein d'une famille de l'Équerre n'est pas obligé d'appartenir à la corporation. Le choix lui appartient et s'il refuse, il devra simplement se débrouiller seul. En revanche, s'il décide d'apprendre auprès des maîtres de l'Équerre, il bénéficiera de nombreux avantages, tant au niveau de la formation que des facilités pour fonder un foyer, obtenir de l'argent et tout autre service que l'Équerre est en mesure de rendre. Pour autant, cette corporation n'est pas omnipotente. Si chaque nain formé en son sein lui restitue 10 % de ses gains aux solstices, elle ne peut se substituer au pouvoir local. Par l'entremise du maître qui la représente dans la ville, elle essaiera simplement de rendre la vie du nain plus facile.



Rôles :

Par excellence, le nain de l'Équerre devient architecte ou artisan. Dans ces deux domaines, nul n'est en mesure de rivaliser avec le savoir-faire des nains. Leur rôle suppose également un sens sacré du secret : les plans d'un édifice sont toujours brûlés sous les yeux du propriétaire une fois l'édifice achevé. Dans l'artisanat proprement dit, le nain sera enclin à devenir forgeron et, pour les plus talentueux d'entre eux, à user de l'Art ancien de la Cyse. Le nain sera également serrurier ou horloger, deux domaines où il excelle. Le nain des montagnes, lui, n'aura d'autre rôle que celui qu'il occupe au sein du clan. Gardien d'une forteresse, chasseur ou mineur, il exercera son métier pour et avec le clan.

Implantation :

Au nord, les nains sont absents, du moins en Lyphane et dans les Parages. En revanche, des clans tiennent depuis des siècles les montagnes au sud des Communes princières ainsi que celles qui bordent le nord de l'empire de Keshe. Dans la Province liturgique, les nains de l'Équerre se sont implantés durablement, en particulier pour servir les architectures de verre prônées par la Liturgie. En Janrénie en revanche, les nains ne sont guère appréciés et préfèrent s'installer à Urguemand où, au cours du règne d'Agone de Rochronde, l'Équerre a joué un rôle prépondérant. En outre, des clans prennent petit à petit possession des montagnes qui séparent la Janrénie du royaume d'Urguemand avec l'aval de ce dernier. En République mercenaire, on ne croise que des nains exilés, séparés d'un clan ou de l'Équerre pour des raisons personnelles. Dans la Marche modéhenne, l'Équerre est reconnue et développe, en compagnie des Modéhens, des architectures audacieuses mêlant le minéral et le végétal. Dans l'Enclave boucanière, l'Équerre inspire la forme des plus rapides et des plus puissants navires. Enfin, les nains évitent les Terres veuves où ils sont rarement les bienvenus.

DÉSAVANTAGE DU NAIN

Il n'y a pas de désavantage particulier à jouer un nain.

CONSEIL DE JEU

Selon que l'on joue un nain des montagnes ou un nain de l'Équerre, la physionomie du jeu est très différente. Le nain des montagnes est plus rustre, plus fier et plus robuste que son frère des cités. Il n'apprécie guère le bruit et la puanteur des villes et leur préfère le vent, les rigueurs de l'hiver et les longues marches dans les montagnes. Le nain de l'Équerre, lui, s'est depuis longtemps familiarisé avec la société humaine et passe, aux yeux de tous, pour un humain plus petit que les autres...

Enjeux :

– **L'architecture ésotérique** : le nom désigne l'ensemble des édifices dont la construction participe à la magie. Cela peut prendre des formes différentes : l'utilisation de l'Éclat, le choix des angles en fonction des ombres portées pour l'usage de l'Invocation, l'intégration d'éléments vivants liés à l'Art ancien de la Cyse, etc. Cette architecture ésotérique s'entoure de secrets et se pratique au sein de l'Équerre, par le biais d'architectes harmonistes et initiés à l'Invocation.

– **Le règne des montagnes** : parmi les nains des montagnes, des voix de plus en plus nombreuses s'élèvent pour que les clans s'unissent derrière un roi. Ce dernier les réunirait tous afin que les montagnes deviennent le royaume des nains.

La méduse

La Figure

Caractéristiques physiques :

La méduse est une créature humanoïde, en taille tout comme en poids, à ceci près que ses cheveux sont constitués de serpents.

Une méduse est nécessairement une femme. Les méduses se différencient en fonction de la nature de leurs serpents. Les espèces sont variées et se transmettent de mère en fille depuis des siècles. L'espèce du serpent détermine généralement les aptitudes physiques de la méduse. S'ils sont fragiles et rapides, l'enfant méduse calquera son comportement sur ces caractéristiques. De fait, la méduse a une conscience aiguë des serpents. Son esprit entretient une relation empathique permanente avec eux. À l'âge de huit ans, elle est capable de les différencier (et de leur donner un nom au cours d'une cérémonie).

L'espérance de vie d'une méduse est supérieure à celle d'un humain et peut atteindre 70, voire 80 ans.

Caractère :

Si le caractère d'une méduse obéit à celui de ses serpents, on peut dégager plusieurs traits de caractère spécifiques à l'ensemble du peuple. La méduse est une personne aimable, du moins en apparence. La plupart d'entre elles sont éduquées dans des écoles exigeantes et sévères. Cultivée et accorte, la méduse est familière des ambiances surannées, des discussions de salon et de la séduction. En effet, la méduse est très souvent séduisante. Charmante ou ravissante, elle use de tous les artifices pour charmer son interlocuteur. À cet égard, la méduse est souvent narcissique. Elle apprécie le luxe et déteste la saleté ou le désordre. L'esprit rigoureux, le geste adroit, elle sait tout aussi bien coudre que se battre.

Néanmoins, la méduse n'aime pas recourir à la force. Elle lui préfère les mots et les complots. De fait, la méduse est passée maître dans l'art de la félonie. Personne ne peut délibérément lui faire confiance, les marchands sachant mieux que les autres combien il est difficile de faire commerce avec les Terres veuves.

La méduse est condescendante, en particulier avec les humains qu'elle considère comme une simple main-d'œuvre. Elle supporte mal la compagnie des hommes et s'en accommode à regret si elle y est forcée.

Pouvoirs spéciaux :

En fonction des serpents qui vivent sur son crâne, la méduse peut bénéficier d'un avantage qui prend deux formes : le poison ou la drogue. Certains serpents peuvent en effet distiller à l'intérieur de son corps une drogue aux effets variés ou avoir la capacité de cracher du poison. Ci-dessous, vous trouverez des exemples parmi lesquels l'Inspiré peut en choisir un. Ces exemples ne sont bien évidemment pas limitatifs. Une concertation entre l'Éminence Grise et l'Inspiré peut donner lieu à toutes sortes d'effets.

– **Crachat d'acide** : les serpents peuvent tirer un acide peu puissant en direction d'un adversaire (POT 5). Cet acide peu attaquer le fer ou la pierre, ce qui rend ce type de méduse difficile à enfermer... Portée : 1 mètre, nombre de coups : 3. Il faut une journée à chaque groupe de serpents responsable du tir pour regarnir ses glandes à venin. Par exemple, si une méduse tire deux coups de suite, elle retrouvera sa pleine capacité de tir le lendemain, puisque chaque groupe de serpents ayant tiré a disposé d'une journée pour « recharger ».

– **Crachat de venin** : les serpents crachent un venin qui peut aveugler la victime. Celle-ci doit faire un jet de 2 x AGI difficulté 10, dont la MR sera ajoutée à la difficulté du jet de toucher. Si la méduse touche, la cible est aveuglée MR tours. Si le nombre de tours ainsi obtenu est supérieur à la RÉS de la victime, la cécité est définitive (PER -6). Portée : 1 mètre, nombre de coups : 4. Il faut une demi-journée à chaque groupe de serpents pour regarnir ses glandes à venin.

– **Venin paralysant** : la méduse peut projeter sa chevelure dans la direction de son adversaire, occasionnant de nombreuses blessures par morsure (Init. -1, Att. +3, Dommages +0, sans armure). Le venin a un POT de 10+MR. En cas de réussite du jet de résistance, la cible est à -2 sur toutes ses actions physiques ; en cas d'échec, elle est paralysée.

– **Venin tueur** : la méduse peut attaquer la victime selon le même procédé que pour le venin paralysant. Cette fois, le venin a un potentiel de 15+MR et fait des dommages normaux.

– **Euphorisant** : les serpents peuvent mordre leur maîtresse afin de lui diffuser un euphorisant qui l'immunise contre la peur.

– **Calmant** : les serpents peuvent injecter un venin qui atténue la douleur, absorbant 4 points de malus dus à cette souffrance.

– **Soporifique** : les serpents peuvent injecter un puissant soporifique (POT 10, éventuellement +MR) à la méduse ou à une cible (selon le même processus que le venin paralysant). Ce venin induit un malus de -2 à toutes les actions (physiques et mentales) si la cible réussit sa résistance, ou le sommeil en cas d'échec de ce jet.

Alignement :

Parmi les saisonins, les méduses ont sans doute l'attitude la plus ambiguë. À leurs yeux, le Masque demeure

EXEMPLES DE CHEVELURE DE MÉDUSE

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD
Acide	+1	+2	-	Spé
Aveuglant	+1	+2	-	Spé
Paralysant	-1	+3	-	0
Tueur	-1	+3	-	0
Soporifique	-1	+3	-	Spé

un ennemi. Néanmoins, ses pouvoirs les fascinent. Elles consacrent du temps et de l'énergie à l'approcher, à l'étudier et à se confronter avec lui afin d'en apprendre le plus possible. Vis-à-vis de l'Ombre, les méduses affichent un mépris à peine voilé. Elles considèrent les Démons comme des êtres répugnants et évitent par tous les moyens de les fréquenter. Il est extrêmement rare qu'une méduse fasse le choix de l'Invocation.

Enfin, les méduses sont très attentives aux quêtes et aux intrigues qui se nouent autour de la disparition des Dames des Saisons. Elles se persuadent que cette disparition est à l'origine de la perte du pouvoir qui était le leur jadis : la pétrification par le regard (voir « Enjeux », ci-dessous).

Perception de la magie :

Les méduses ont beaucoup de difficulté à user de l'Emprise. En effet, l'empathie du Danseur entre le plus souvent en conflit avec celle des serpents. Ces derniers se laissent dépérir lorsqu'une méduse s'attache à un Danseur. C'est sans doute pour cette raison que la plupart d'entre elles choisissent de devenir des Obscurantistes. Notons toutefois que l'excès inverse peut parfois transcender le Danseur. Il s'agit d'un cas exceptionnel, lorsque le Danseur et les serpents entrent en résonance. Dans ce genre de situation, la méduse a toutes les chances de devenir un grand Mage de l'Emprise, par la voie du Jornisme ou de l'Éclipsisme.

En revanche, les méduses ont d'excellentes prédispositions aux Arts magiques. Elles peuvent les pratiquer tous, avec une petite préférence pour la Cyse. Éduquées dans l'amour de l'art, les méduses passent pour des esthètes et seront souvent amenées à pratiquer sérieusement deux, voire trois Arts magiques.

L'Espèce

Coutumes :

Les méduses ne respectent guère d'autre peuple que le leur. À l'égard des humains, mais aussi de la plupart des saisonins, elles témoignent d'un dédain tout juste voilé. Hormis quelques-uns qui deviennent parfois leurs alliés ou leurs amis, les mortels ne sont destinés qu'à devenir leurs esclaves...

Pour avoir des enfants, les méduses s'accouplent avec des humains. Lorsqu'un garçon naît, il est généralement supprimé... à moins de devenir un Bâtard, un de ces mâles que les méduses éduquent pour en faire des esclaves privilégiés, des hommes de mains qui ne les quitteront plus jusqu'à leur mort. Une méduse choisit généralement de conserver auprès d'elle un seul Bâtard formé comme un contre-assassin. La naissance d'une fille est en revanche une célébration. La mère veillera jalousement sur l'enfant jusqu'à ce qu'elle soit en âge de se débrouiller toute seule.

Les méduses sont les seules à avoir fondé une nation, les Terres veuves. On distingue donc les méduses qui résident dans ce royaume, et les autres, toutes celles qui ont quitté les Terres veuves. Les premières sont amenées à diriger un Domaine tandis que les secondes passent pour des femmes terriblement dangereuses, de véritables « mantes religieuses » qui arpentent l'Harmonde en quête de fortune.

La vieillesse joue un rôle important dans la vie d'une méduse. À l'âge de 60 ans, en moyenne, la méduse décide de rallier une Tour noire. Ces tours d'onyx s'élèvent dans les montagnes et abritent des clans de vieilles méduses qui passent le plus clair de leur temps à étudier et à pratiquer les Arts magiques. Elles sont considérées comme des Harmonistes puissantes et explorent de nouvelles voies magiques.



Chez les méduses, le mécénat est une vertu. Toutes apprécient les arts, et bien évidemment ceux qui naissent des Arts magiques. Les méduses offrent des ponts d'or aux artistes pour qu'ils s'installent dans les Terres veuves ou travaillent simplement à leur service. On prétend que les méduses possèdent les plus grandes collections d'œuvres d'art de l'Harmonde.

Rôles :

Les méduses occupent souvent un rôle d'intendance. Elles sont parfaites pour gérer un Domaine et nombre de seigneurs apprécient les talents d'une méduse pour diriger leurs gens. Elles font également des intrigantes talentueuses. À ce titre, certaines deviennent espionnes ou vivent de leurs charmes auprès des rois et des princes. D'autres encore s'emploient à travailler sur les poisons et les drogues. Parmi elles, il y a celles qui fondent des établissements luxueux dont la variété des drogues fait la réputation, celles qui œuvrent dans les guildes d'assassins et celles qui fondent des compagnies marchandes en vendant drogues et poisons.

Les méduses sont également très recherchées pour diriger un collège. La réputation des collèges de jeunes filles dans les Terres veuves n'est pas usurpée. Les notables font donc souvent appel à des méduses pour prendre la tête d'un collège et former la jeunesse du pays.

Les méduses dirigent également de vastes demeures où les artistes viennent pour créer et vendre leur art. Le commerce de l'art est largement dominé par les méduses.

Enfin, il existe des méduses qui deviennent de célèbres courtisanes, capables de prodiguer le plaisir avec leurs serpents...

Implantation :

Aucune méduse ou presque ne vit à Lyphane ou dans les Parages. Les rares exceptions se concrétisent aux extrêmes : elles y sont prisonnières ou vivent dans l'entourage des grands chefs de tribu. Aucune méduse ne s'aventurerait dans la Province liturgique alors qu'elles sont nombreuses à s'installer dans les Communes princières. Elles y manipulent les Princes et vivent dans des palais remplis d'objets d'art. Celles qui choisissent l'Enclave boucanière le font souvent pour s'engager sur un navire, devenir corsaire et faire fortune. En Janrénie et à Urguemand, elles sont rares. En revanche, certaines tentent leur chance dans la République mercenaire pour y devenir châtelaines, tout comme dans l'empire de Keshe où elles fondent de vastes compagnies marchandes sur le commerce de la drogue. Les Modéhens, eux, observent une méfiance historique à l'égard des méduses, qui préfèrent éviter ce royaume. Enfin, les Terres veuves sont par excellence le royaume des méduses, qui le dirigent depuis des siècles.

Enjeux :

– **Le secret de la pétrification** : depuis la disparition des Dames des Saisons, les méduses ont perdu leur pouvoir de pétrification par le regard. Dans les Tours noires, les vieilles méduses s'emploient à retrouver ce secret perdu et à chercher les Dames des Saisons.

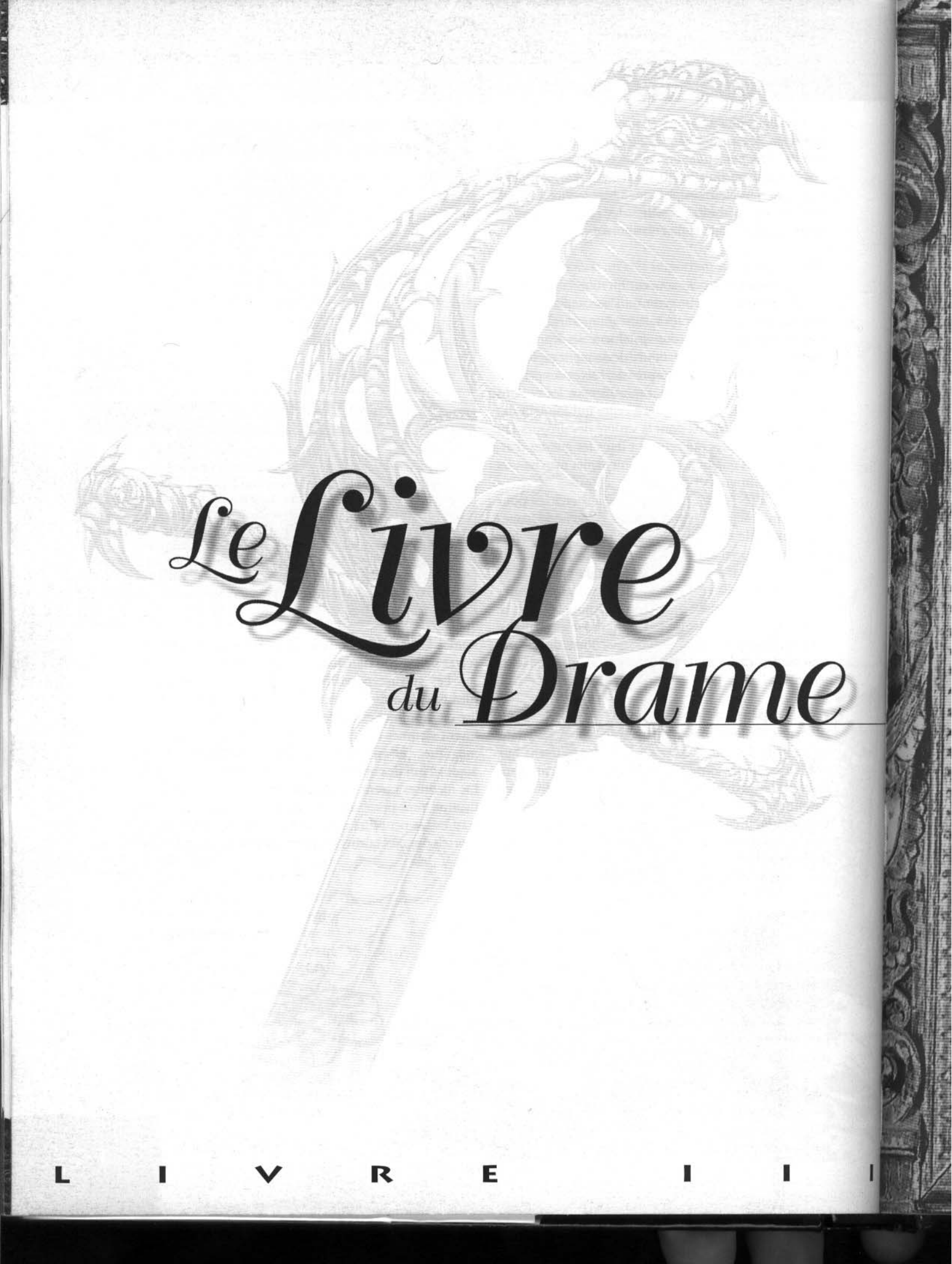
– **Les statues pétrifiées** : dans les collections des méduses, il existe de nombreuses statues qui sont en réalité des hommes et des femmes de la Flamboyance qui furent victimes de la pétrification. La pratique des Arts magiques (et en particulier de la Cyse) permettrait aujourd'hui de communiquer avec ces acteurs de jadis. Les méduses savent que, le jour où le secret de la pétrification sera percé, elles pourront redonner vie à ces statues (et peut-être créer une nouvelle génération de mortels dont les talents seront égaux à ceux des Génies...).

DÉSAVANTAGE DE LA MÉDUSE

La méduse ne peut pas tomber amoureuse. Elle n'aime que ses serpents et ceux-ci sont souvent jaloux, toujours possessifs. Elle doit s'occuper d'eux, les choyer, montrer qu'ils sont sa première préoccupation. Elle ne pourra jamais être plus qu'une amie avec qui que ce soit, à moins qu'elle ne choisisse d'abandonner son héritage pour rentrer dans l'humanité... Dans ce cas, les serpents se meurent rapidement, avec des réactions variables : s'ils ont des capacités offensives, ils les utilisent sur leur ancienne maîtresse et tentent de la tuer. Dans ce cas, le résultat de leurs attaques est automatiquement une MR +20. Si la méduse survit, les serpents dépérissent très vite. Si leur venin n'est pas dangereux, ils se laissent simplement mourir et agressent occasionnellement l'objet de leur jalousie, mais sans conviction.

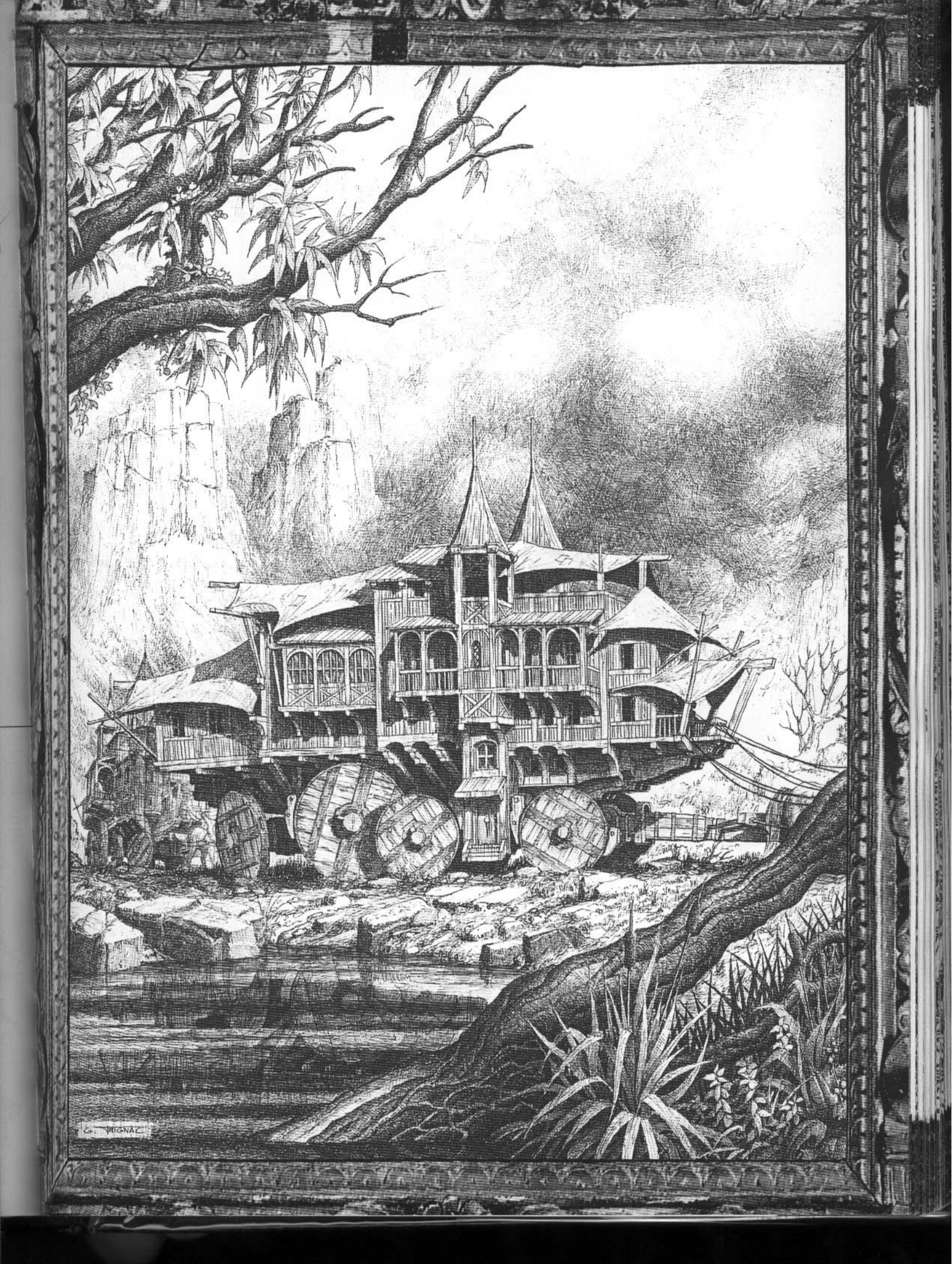
CONSEIL DE JEU

La méduse est une intrigante, une femme que la violence répugne, qui estime que rien n'est impossible par la séduction. Manipulatrice, elle saura être douce et accorte mais aussi sévère et cruelle. Jouer une méduse, ce n'est pourtant pas incarner une courtisane. La méduse doit apparaître comme un personnage troublant auquel il est difficile d'accorder sa confiance. Certains se laissent abuser par son charme, d'autres s'empêtrent dans les fils de ses intrigues et nul n'est à l'abri. Pour jouer une méduse, il faudra sans doute élever le mensonge au rang d'un art, briller par son éloquence et faire acte de séduction en toute circonstance...



Le Livre du Drame

LIVRE III





C'est maintenant que tout se joue.
Toi, mon ami, mon frère, tu es une Éminence grise,
tu as dans les mains les clés des actes et des échecs.
Tout ce que les Mortels tentent de vivre,
tu es capable de l'évaluer, de le provoquer et
de faire en sorte que ce soit palpitant,
unique, extraordinaire.
Tu te dois de maîtriser les événements,
car ils seront cruciaux, et d'être juste.
Rien ne doit t'être étranger : les Épreuves,
la Maraude, la Société, le Savoir, l'Occulte.
C'est ainsi que nous autres, Éminences,
essayons de régler les rencontres et les confrontations,
le combat et les soins, le voyage et la halte, la mort
même, si elle doit advenir. Ainsi que les arcanes
étranges réservés aux magiciens, ceux de l'Éclat,
des Danseurs, des Génies, des Arts magiques
et de l'Emprise…
Car le Drame, à l'origine, est l'imitation
et la représentation des actions des mortels.
C'est le Masque, notre immense adversaire,
qui l'a inventé afin d'étendre son pouvoir.

À nous de nous en servir pour déjouer ses plans.

1 ~ Règles de simulation

Les principes de base

Afin de mieux mettre en scène des aventures dans l'Harmonde, il convient de définir un système de jeu afin de modéliser les capacités des personnages, de simuler le résultat de leurs actions et de déterminer le déroulement de l'intrigue.

Les dés

Pour introduire un élément aléatoire, le système d'AGONE fait intervenir un dé à 10 faces, utilisé de deux manières : le dé fermé ou le dé ouvert. (Dans certaines situations, on sera amené à employer plusieurs dés.)

Pour un **dé fermé**, le résultat d'un tirage est utilisé tel quel : le « 1 » vaut 1 et le « 0 » vaut 10.

Pour un **dé ouvert**, le résultat peut devenir négatif ou supérieur à 10. En effet, si le tirage d'un dé ouvert est un « 0 », on relance le dé jusqu'à obtenir un tirage différent de « 0 ». Le résultat du dé ouvert est alors le dernier tirage auquel on ajoute 10 autant de fois qu'un « 0 » a été tiré.

Si le tirage d'un dé ouvert est un « 1 », on relance le dé jusqu'à obtenir un tirage différent de « 0 ». Le résultat du dé est alors 1 moins le dernier tirage, auquel on soustrait 10 autant de fois qu'un « 0 » a été tiré.

Exemple : un joueur tire un « 0 » puis un « 1 », le résultat de son dé ouvert est 10+1 = 11. S'il tire un « 1 » puis un « 6 », le résultat final est 1-6 = -5. S'il tirait « 1 », « 0 » puis « 2 », le résultat serait 1-10-2 = -11.

Les dés fermés sont utilisés dans des situations simples et claires mettant en jeu un nombre restreint de paramètres : la part d'incertitude y est alors réduite car les différentes possibilités de résultats sont facilement concevables.

Les dés ouverts sont utilisés dans des situations plus incertaines car ils permettent de donner une part beaucoup plus importante au hasard : l'éventail des résultats possibles est beaucoup plus large et l'issue est donc moins prévisible.
Quel que soit le jet, c'est l'EG qui décide, en fonction de la situation, si c'est un dé fermé ou un dé ouvert qu'on lancera.

Les jets

Le système d'Agone est basé sur l'utilisation de « jets d'action ». Le principe des jets d'action est de comparer le score du jet à une Difficulté. Le joueur fait un jet pour chaque action incertaine qu'il veut tenter. Plus le jet est élevé, plus l'action est effectuée convenablement.

La valeur du jet d'action est la somme d'une Base et d'un dé.

Le jet pouvant être ouvert ou fermé, on note : 1d10 (F) pour indiquer que le jet est fermé. Dans tous les autres cas, le jet est ouvert.

Il existe deux types de jet : les **jets d'action** et les **jets opposés**.

Les actions les plus élémentaires sont déterminées par un jet d'action. En fonction des conditions, l'EG détermine une Difficulté.

Parfois, dans les actions impliquant deux personnages, le seuil de Difficulté d'une action ne peut être défini qu'en fonction du résultat d'une autre action. C'est en général le cas dans des situations d'opposition : quand un attaquant tente de passer la parade d'un adversaire, quand un voleur cherche à échapper à la surveillance d'un garde, quand un escroc veut convaincre un client d'acheter quelque chose... On procède alors à un jet opposé. L'EG détermine qui est l'agent actif ; chacun effectue un jet, puis l'EG calcule une marge de réussite (MR, voir plus bas) en faisant la différence entre le jet « actif » (de l'attaquant, du voleur, de l'escroc...) et le jet « passif » (du défenseur, du garde, du client...).

La Base

Pour un jet de caractéristique, la Base est égale à deux fois la caractéristique.

Pour un jet de compétence, la Base est la somme d'une caractéristique et d'une compétence.

En fonction des circonstances, un malus ou un bonus peuvent s'ajouter ou se soustraire à la Base lors du jet. Les bonus et les malus sont cumulables (pénombre de -2 + Blessure grave de -2 + matériel supérieur de +1 = -3). N'oubliez pas que pour un Inspiré ou un Damné, on ajoute toujours à la Base le bonus d'Aspect associé à la caractéristique concernée (voir plus bas, la Flamme).

Le choix de la caractéristique est le premier élément à choisir pour déterminer la Base. Les huit caractéristiques primaires sont les plus couramment utilisées, mais les caractéristiques secondaires (MÊL, TIR, EMP ou ART) peuvent également intervenir. Le choix de la compétence vient ensuite.

Exemple : deux Inspirés, Lidunya la Fixe et Kerton Sang-Gris, approchent du manoir d'Yssenville dans lequel ils veulent récupérer discrètement un parchemin compromettant. Arrivant en vue du manoir en pleine nuit, Lidunya veut écouter la conversation de soldats postés non loin. L'EG décide qu'elle doit faire un jet : il détermine que la caractéristique est la PER, à laquelle sera ajoutée la compétence Vigilance. Lidunya a 7 en PER, 7 en Vigilance et +1 en bonus de Corps, ce qui lui donne donc une Base de 15. Comme il fait nuit, l'EG détermine un malus de -4 pour une Base finale de 15-4 = 11.

Cas particuliers

Compétence par défaut

Dans le cas où un Inspiré ne disposerait pas de la compétence dont il a besoin :

- Si la compétence appartient aux familles Épreuves, Maraude ou Société, il subit un malus de -3 (et bien sûr, la Base est égale à la caractéristique seule).
- Si la compétence appartient aux familles Savoir ou Occulte, le jet est impossible.

COMPÉTENCES SIMILAIRES

Pour toutes les compétences devant recevoir un domaine d'application, l'EG est libre de considérer qu'il y a une similarité entre certains des domaines qui les composent. Dans ce cas, le score additionné à la caractéristique pour calculer la Base, pour un Inspiré n'ayant pas la compétence en question, est de 0.

Exemple : les armes à une main effectuant des dommages tranchants pourraient être considérées comme similaires, les différents types de boucliers aussi, ou la pratique de langues relativement proches...

COMPÉTENCES MULTIPLES

Dans le cas où plusieurs compétences sont applicables, l'une d'entre elles est considérée comme la compétence principale, qui servira à calculer la Base, les autres seront des limitantes : la plus basse limite le niveau de la plus haute (y compris et surtout de la compétence principale).

Exemple : Lidunya veut grimper discrètement le mur d'enceinte du manoir. L'EG décide que, pour ce jet, la caractéristique associée est AGI et que la Discrétion est un limitant de l'Escalade. Les scores de Lidunya sont AGI 9, bonus de Corps +1, Escalade 7 et Discrétion 5. Sa Base pour ce jet est donc de 15 (et non de 17). En effet, cette Base aurait dû être calculée de la manière suivante : 9 (AGI) + 1 (bonus de corps) + 7 (Escalade). Cependant, comme le score de Discrétion est plus bas que celui d'Escalade, on aura : 9+1+5 (le niveau de Discrétion) = 15.

La Difficulté

C'est l'EG qui détermine la Difficulté de tous les jets d'action. En fait, il doit appliquer les modificateurs dus aux circonstances au résultat du jet et calculer la Difficulté comme si les circonstances étaient normales.

Par exemple, si l'EG tient compte des malus d'encombrement et de luminosité en donnant un malus cumulé de -6 au jet, il ne doit pas en plus augmenter la Difficulté à cause de ces mêmes critères : il doit simplement évaluer la Difficulté de l'action dans des conditions normales, car sinon il compterait deux fois les pénalités.

La Difficulté est parfois abrégée en « DIF ».

Difficulté libre

Pour un certain nombre de jets, la Difficulté est « libre » : c'est au personnage lui-même de déterminer la Difficulté de

LA DIFFICULTÉ

Difficulté de la tâche	Score à atteindre
Facile	10
Moyen	15
Difficile	20
Très difficile	25
Quasi impossible	30

son action. C'est souvent le cas pour la préparation d'une œuvre, par exemple : l'artiste fixe le niveau de Difficulté qu'il veut atteindre et le jet détermine s'il réussit effectivement à remplir ses exigences ou s'il échoue.

Certains objets peuvent ainsi avoir un score en « qualité » : c'est la Difficulté que leur créateur a choisi de vaincre pour les fabriquer.

Les modificateurs au jet

C'est à l'EG d'apprécier quels modificateurs s'appliquent à quel jet. Ainsi, un individu normal subirait un malus de -2 en cas de pénombre, mais les minotaures, du fait qu'ils sont nyctalopes, ne le subiront pas.

MODIFICATEURS DE SITUATION

Luminosité	
Lumière trop vive	-1
Pénombre	-2
Ténèbres nocturnes	-4
Obscurité totale	-10
Poids	
Charge quotidienne	-2
Demi-charge	-4
Charge maximale	-8
Santé	
Blessure grave	-2, -6, -12
Blessure critique	voir tableau p. 177-178
Milieu	
Très favorable	+2
Favorable	+1
Défavorable	-2
Très défavorable	-4
Équipement	
Matériel supérieur	+1
Matériel médiocre	-1
Pas de matériel adapté	-4

La marge de réussite (MR)

La marge de réussite (ou MR) d'un jet est la différence entre le résultat du jet d'action et le seuil de Difficulté. Elle indique le degré de réussite de l'action.

Si le jet d'action est supérieur à cette Difficulté (MR positive), alors l'action est réussie. Si la MR est négative, l'action est ratée. Si la MR est nulle, on est dans une situation équivoque. En général, l'équivoque indique une réussite mitigée, un demi-succès et l'EG est libre de l'interpréter comme il le souhaite.

Exemple : *Reprenons notre exemple, où Lidunya escalade discrètement le mur d'enceinte. Sa Base est de 15. L'EG détermine que la Difficulté est moyenne, soit 17. Il fait nuit, ce qui implique un malus de -4. Au total, sa Base est donc de 15-4 = 11. Elle jette son dé, obtient 7. Le résultat du jet est donc 18. La marge de réussite est de 18-17 = 1. Elle réussit à se hisser de justesse sur le mur (sa marge est très faible).*
Si elle avait obtenu 2, son jet aurait été de 11+2 = 13, soit une marge de 13-17 = -4. Ce serait un échec. Elle ne parviendrait pas à atteindre le rebord mais elle ne tomberait pas et ne ferait pas de bruit.
Si elle avait obtenu un 0 sur son dé, celui-ci aurait été relancé pour donner un 3 par exemple. Dans ce cas, son jet aurait été de 11+10+3 = 24. Sa marge de 24-17 = 7 lui aurait permis de réussir son action avec brio.

Lors d'un jet opposé, si la MR est strictement positive, c'est le personnage « actif » qui l'emporte. Sinon, c'est le défenseur. Pour les jets opposés, la règle est donc de considérer que l'équivoque profite toujours au défenseur, sauf en combat, où elle profite à l'attaquant. Par exemple, le garde aperçoit le voleur au dernier moment, le client a des doutes et préfère ne rien acheter...

LA MARGE DE RÉUSSITE

La marge de réussite (MR) d'un jet est égale à :

Base + score du dé - Difficulté.

Exemple de jet opposé : *Pour parvenir jusqu'au manoir, Lidunya et Kerton ne peuvent éviter de passer près d'une petite patrouille.*
Ils font tous deux un jet de Discrétion opposé à la Vigilance des gardes (l'EG choisit de faire un seul jet pour tous les gardes). La Base de Lidunya est 13 (PER 7 + Discrétion 6), celle de Kerton est 16 (PER 7 + Discrétion 9). La Base des gardes est 13 (PER 6 + Vigilance 7). L'EG décide que la situation nécessite des dés ouverts et que, à cause de l'obscurité nocturne qui les dissimule, Lidunya et Kerton ont un bonus de +2 à leur jet.
Lidunya tire un 8 sur son dé et Kerton un 2. Les gardes font 6. Les jets des Inspirés sont donc (13+8+2) = 23 et (16+2+2) = 20 contre (13+6) = 19 seulement pour les gardes. Nos deux voleurs se faufilent vers leur objectif sans être repérés.

La MR permet également d'estimer le degré de réussite d'une action. Dans la plupart des cas, la MR strictement positive suffit, mais l'EG peut avoir besoin d'apprécier un degré de réussite entre deux jets ou même sur un seul (par exemple, pour savoir qui remporte une course, qui découvre les documents les plus intéressants, et plus généralement pour toutes les actions qui ne sont pas opposées mais doivent quand même être évaluées entre elles). Cela ne doit pas remplacer l'échelle des Difficultés ou la qualité (notamment en magie : un individu décidant de réaliser une Œuvre simple et obtenant une MR énorme restera toujours en deçà d'un concurrent qui aurait choisi une DIF bien supérieure).

Le tableau qui suit donne quelques indications pour évaluer le degré de réussite.

DEGRÉ DE RÉUSSITE

MR	Évaluation
0	Raté de toute justesse
1	Réussi de justesse
5	Bien réussi
10	Excellent
15	Brillamment réussi
20	Réussite extraordinaire
21+	Du jamais vu !

Les fumbles

Échouer avec une marge négative de 15 ou obtenir « 1 » puis « 10 » (peu importent les chiffres tirés par la suite) implique une catastrophe. En termes de jeu on parle alors de *fumble*. C'est un échec aux conséquences graves, souvent même désastreuses pour le personnage.

Si la marge est responsable du *fumble*, c'est l'Inspiré lui-même qui en est la cause, soit qu'il n'ait pas les capacités nécessaires pour accomplir ce qu'il a entrepris, soit qu'il ait combiné malchance et maladresse. Si c'est le dé, l'échec est dû à un incroyable manque de chance.

Selon l'importance de la MR négative ou du jet négatif, les conséquences sont plus ou moins graves :

- Si le résultat du jet de dé est de -10 ou moins, on lit le résultat directement sur le tableau en bas de page.
- Si la marge est de -15 ou moins, on y ajoute 5, avant de se reporter au tableau comme précédemment.
- Si le jet de dé et la marge pouvaient l'un et l'autre provoquer un *fumble*, on prend en considération le résultat ayant les pires conséquences (toujours en ajoutant 5 dans le cas de la marge).

Exemple : si le résultat du jet de dé est -12 (tirage : 1, puis 0, puis 3), que la Base du personnage était de 7 et la Difficulté de 20, le résultat est un fumble *où la marge et le jet de dé sont responsables. On utilisera donc le résultat le plus défavorable, soit : 7-12-20 = -25, +5 (puisque c'est un* fumble *dû à la marge) = -20 et non -12 (le résultat du dé, qui suffit pourtant à provoquer un* fumble*). On lira enfin quelle catastrophe intervient dans le tableau approprié, à la ligne « -20 à -24 ».*

Reste ensuite à déterminer quel type d'effet catastrophique est provoqué. Pour cela, ce tableau par famille de compétences (Épreuves, Maraude, Savoir, Société, Occulte) donne des idées de conséquences. Celles-ci sont complètement indicatives, l'EG est libre de les appliquer ou non, d'en inventer d'autres, etc.

TABLE DES FUMBLES

CATASTROPHES D'ÉPREUVES

-10 à -14 Conséquence fâcheuse, mais sans danger (lâcher son arme).
-15 à -19 Ridicule, entraînant la perte de quelques points de vie (chute de faible hauteur, 1d10 de dommages).
-20 à -24 Potentiellement dangereux, entraînant une Blessure grave (frapper un de ses alliés ou soi-même).
-25 à -29 Très dangereux, susceptible d'entraîner une Blessure critique (s'empaler sur une arme).
-30 et moins Suicidaire. L'échec a des conséquences potentiellement mortelles (chuter d'une très grande hauteur, 10d10 de dommages).

CATASTROPHES DE MARAUDE

-10 à -14 Maladroit mais sans conséquence (se faire repérer).
-15 à -19 Conséquences restreintes (se faire ridiculiser au cours d'un complot d'intrigues).
-20 à -24 Conséquences importantes (perdre toute sa fortune au jeu).
-25 à -29 Conséquences majeures (s'administrer à soi-même le poison, par erreur).
-30 et moins Mortel. L'échec a des conséquences définitives et irrémédiables (le complot est dévoilé et constitue un crime de lèse-majesté).

CATASTROPHES DE SAVOIR

-10 à -14 Ridicule. L'échec n'a pas de conséquence grave (le savant pense qu'il a affaire à un imbécile, mais le prend en pitié).
-15 à -19 D'un ridicule achevé. L'échec a des conséquences sensibles, mais pas encore graves (l'herbe censée guérir est un laxatif très puissant).
-20 à -24 Grave. L'échec peut avoir des conséquences dangereuses (prétendre qu'une bataille gagnée par un pays l'a été par son ennemi de toujours).
-25 à -29 Gravissime. L'échec implique des croyances potentiellement très dangereuses (pour guérir la fièvre, il faut exposer le malade à une très forte température).
-30 et moins Absurde. L'échec implique que le personnage est devenu fou, d'une manière ou d'une autre. À la discrétion de l'EG.

CATASTROPHES DE SOCIÉTÉ

-10 à -14 Grossier. L'échec est fâcheux, mais sans conséquence (le personnage s'embrouille dans son raisonnement et convainc ses interlocuteurs qu'il ne sait pas parler en public).
-15 à -19 Très grossier. L'échec est complètement ridicule (le baratin ne prend pas, mais en plus l'interlocuteur pense qu'on se moque de lui).
-20 à -24 Jusqu'au duel. L'échec est dangereux (tous les témoins de l'impair se sentent obligés d'ignorer l'importun ; l'un d'entre eux lui déclare un duel au premier sang pour « sauver la face »).
-25 à -29 Impardonnable. L'échec a des conséquences extrêmement graves (confondre le roi avec un laquais).
-30 et moins Historique. L'échec a des conséquences définitives (le diplomate déclenche une guerre dont il est la première victime).

CATASTROPHES D'OCCULTE

-10 à -14 Ridicule. L'échec implique un résultat inverse à celui espéré (confondre un Éclipsiste avec un Jorniste).
-15 à -19 Lamentable. L'échec est dangereux mais non mortel (le Danseur se blesse).
-20 à -24 Terrible. L'échec est très dangereux et implique des conséquences à long terme (prendre un Moucheur pour un lépreux).
-25 à -29 Désastreux. L'échec a des conséquences très graves (une fausse note provoque un effet d'art perverti).
-30 et moins Cataclysme. L'échec a des conséquences effroyables (invoquer un Haut Diable à la place d'une Succube et lui faire des avances).

Les caractéristiques

La Flamme

La Flamme est l'essence même qui différencie un Inspiré d'un Terne. Elle est composée de trois Aspects : le Corps, l'Esprit et l'Âme.

Chaque Inspiré a donc trois scores d'Aspect clair : le Corps, l'Esprit et l'Âme. Chacun est compris entre 0 et 10.

Le score de Flamme est égal au plus petit des trois scores.

La Flamme noire est la contrepartie obscure de la Flamme. Elle aussi est divisée en trois Aspects : le Corps noir, l'Esprit noir et l'Âme noire. Le score de Flamme noire est égal au plus petit des trois scores d'Aspects noirs.

Pour simplifier l'écriture, on note parfois ensemble les scores clairs et les scores noirs en les séparant par un « / ».



Inspiré et Damné

Tant que la Flamme d'un personnage reste supérieure à sa Flamme noire, il est Inspiré. Quand sa Flamme noire excède sa Flamme, il n'est plus un Inspiré mais devient un Damné, au service des forces obscures. Les personnages qui deviennent des Damnés sont remis à l'EG qui devra désormais les gérer... À moins qu'une circonstance particulière ne leur offre une chance de rédemption.

Quand la Flamme et la Flamme noire sont égales, le personnage garde son statut, Inspiré ou Damné. C'est seulement quand un score dépasse l'autre que le personnage change de nature.

Exemple : Lidunya a 1/0 en Corps, 1/2 en Esprit et 2/0 en Âme. Elle a donc 1/0 en Flamme, c'est une Inspirée.

Les bonus d'Aspect

La Flamme affecte toutes les actions de ceux qui la possèdent. C'est le rôle des bonus d'Aspect. Ils affectent tous les jets utilisant une caractéristique primaire ou secondaire à laquelle ils sont associés. Le mode de calcul des bonus d'Aspect n'est pas le même pour les Inspirés que pour les Damnés.

Les bonus d'Aspect représentent la rencontre entre l'inspiration que les Muses offrent aux hommes à travers la Flamme et une forme d'expérience transcendée qui dépasse la mémoire pour atteindre une sorte d'instinct de la manière de procéder la plus adéquate selon les circonstances. L'essence de Diurne assure la synthèse entre l'inspiration des Muses et l'expérience des hommes ; sans elle, l'Inspiré serait consumé par sa propre Flamme.

Le bonus d'Aspect Corps représente à la fois une coordination mieux maîtrisée, une meilleure compréhension du point de vue physique de l'Harmonie intrinsèque du monde tel que les Muses l'ont créé à l'origine. Cette compréhension se manifeste dans chacune des actions de l'Inspiré : il n'est pas plus agile – sa coordination ou son adresse innée ne sont pas augmentées par la Flamme – mais il comprend plus précisément comment il doit effectuer chacun de ses mouvements ; il n'est pas plus fort mais applique sa force de manière plus efficace ; ses sens ne sont pas améliorés, mais il ressent instinctivement ce qu'il doit regarder, entendre, sentir ; il n'est pas plus résistant, mais réagit mieux aux agressions dont il est l'objet, dont il perçoit désormais la logique intrinsèque.

Le bonus d'Aspect Esprit est dû à des capacités mentales mobilisées plus harmonieusement et avec plus de pertinence. L'inspiré n'est pas plus intelligent, mais il utilise plus efficacement son intelligence, car il possède une sorte d'instinct de la manière dont le monde est organisé, du grand projet d'Harmonie des Muses, de la manière dont il fonctionne : de même, sa volonté n'est que renforcée, pas grandie, par le fait que les agressions mentales possèdent toutes une logique interne, voulue par les Muses, qu'il perçoit et peut utiliser à son avantage.

Le bonus d'Aspect Âme est sans doute celui qui est le plus directement influencé par la Flamme : l'Âme n'est finalement que l'expression de la compréhension à la fois de la beauté de l'Harmonde (c'est ce que représente la Créativité) et de la sienne propre en tant que créature de l'Harmonde (c'est ce que représente le Charisme). Comprenant mieux cette beauté, l'Inspiré est bien sûr plus à même

de l'exprimer, de la mobiliser pour ses propres buts. En termes clairs, connaissant ce qu'il y a de beau en lui, l'Inspiré peut mieux se mettre en valeur ; sachant ce qu'il y a de parfait dans le monde, il peut mieux le montrer, que ce soit au travers de l'art ou d'autres activités impliquant la Créativité.

Les bonus d'Aspect noir reposent sur le même principe, mais dans la direction très exactement opposée : ils sont la perception de ce qu'il a de sombre, de raté, de difforme, de disgracieux dans l'Harmonde. Lorsqu'un Inspiré mobilise cette forme de perception, il tente non plus d'exploiter les forces de l'Harmonde, mais ses faiblesses. Avec cette nuance que, contrairement aux Aspects clairs, cette mobilisation implique des sacrifices, une volonté de se rendre moins parfait, dans l'objectif final de disposer de plus de choses à exploiter, du moins dans le cadre de cette nouvelle et terrible perception.

LES BONUS D'INSPIRÉS

Pour un Inspiré, les Aspects noirs se soustraient aux Aspects clairs pour calculer le bonus ou le malus d'Aspect appliqué aux caractéristiques qu'ils influencent. Le bonus de Corps d'un Inspiré est égal à (Corps - Corps noir), son bonus d'Esprit est (Esprit - Esprit noir) et son bonus d'Âme est (Âme - Âme noire).

Un Inspiré qui a un bonus d'Aspect négatif peut inverser la règle de calcul (Aspect - Aspect noir) afin d'avoir un bonus positif pour une action.

- Pour utiliser cette inversion en Corps, il doit perdre un nombre de PdV égal à sa RÉS.

Cette perte de points de vie est due à une forme de mutilation volontaire, pas forcément sanglante, d'ailleurs. L'Inspiré se déplace dans une posture anormale, plus efficace certes, mais que son corps n'est pas prévu pour prendre ; ou encore il se brise un ou deux petits os afin de permettre à sa musculature de prendre des positions anormales.

- Pour utiliser cette inversion en Esprit, il doit gagner un point de Ténèbre.

Ce gain de points de Ténèbres représente une lente descente dans les recoins les plus sombres de l'esprit, ceux qui abritent les pulsions les plus destructrices, là ou se cache, finalement, la folie qui ronge chacun d'entre nous.

- Pour utiliser cette inversion en Âme, il doit gagner un point de Perfidie.

Ce gain de points de Perfidie représente non seulement l'acceptation de l'imperfection du monde, mais surtout une participation personnelle à cette difformité, en en devenant soi-même la source.

> ***Exemple :*** *Lidunya a un bonus de Corps de +1, un bonus d'Esprit de -1 et un bonus d'Âme de +2. Si elle fait un jet utilisant la caractéristique FOR, elle aura donc +1 car la FOR dépend du Corps. Pour utiliser l'Emprise, elle aura -1 à ses jets car l'EMP dépend de l'Esprit. Elle aura +2 à ses jets de Charisme car le CHA dépend de l'Âme. Lidunya peut, pour un jet, transformer son bonus d'Esprit de -1 en +1, mais son score de Ténèbre augmentera alors d'un point.*

LES BONUS DES DAMNÉS

Pour les bonus d'Aspect d'un Damné, les Aspects (clairs ou noirs) agissent à l'inverse des Inspirés. Le bonus de Corps d'un Damné vaut donc (Corps noir - Corps), le bonus d'Esprit est égal à (Esprit noir - Esprit) et le bonus d'Âme est (Âme noire - Âme).

Un Damné qui a un bonus d'Aspect négatif peut inverser la règle de calcul (Aspect noir - Aspect) afin d'avoir un bonus positif pour une action.

Un Damné, comme vous pouvez le constater en consultant la liste des Peines sombres ou perfides du Livre IV, est une créature à la fois difforme, démente et fondamentalement malsaine. Lorsqu'il décide d'utiliser les Aspects clairs, il va finalement à l'encontre de ce qu'il est devenu et doit effectuer les mêmes opérations qu'un Inspiré, mais cette fois, pour éliminer les défauts qu'il a acquis en s'enfonçant dans la damnation.

- Pour utiliser cette inversion en Corps, il doit perdre un nombre de PdV égal à sa RÉS.
- Pour utiliser cette inversion en Esprit, il doit perdre un point de Ténèbre.
- Pour utiliser cette inversion en Âme, il doit perdre un point de Perfidie.

> ***Exemple :*** *Ellias de Lorgol, Inspiré (pour l'instant, mais il est sur la mauvaise pente), a 1/4 en Corps, 2/2 en Esprit et 2/1 en Âme. Il a donc 1/1 en Flamme. Ellias a un bonus de Corps de -3 (1-4), un bonus d'Esprit de 0 (2-2) et un bonus d'Âme de +1 (2-1).*
> *Si Ellias gagnait un point en Âme noire, il passerait à 1/2 en Flamme et deviendrait un Damné, puisque son score de Flamme noire excéderait son score de Flamme. Le calcul de bonus serait inversé (Aspect noir - Aspect clair) et il passerait à +3 en bonus de Corps (4-1), il aurait un bonus d'Esprit de 0 (2-2) et un bonus d'Âme de 0 (2-2).*

Flamme et Héroïsme

La Flamme n'intervient pas qu'au travers des bonus d'Aspect. Les points d'Héroïsme permettent à des Inspirés de réaliser des actions exceptionnelles. Un Inspiré possède au plus autant de points d'Héroïsme que son score en Flamme multiplié par deux. Un Damné a au maximum autant de points d'Héroïsme que son score en Flamme noire multiplié par deux.

> ***Exemple :*** *On a dit que Lidunya, en tant qu'Inspirée, a une Flamme de 1/0. Elle a 1/0 en Corps, 1/2 en Esprit et 2/0 en Âme. Elle a donc 2 points d'Héroïsme.*

On ne peut dépenser qu'un seul point d'Héroïsme pour une même action. Ce point peut être utilisé comme suit :

- Avant de lancer un dé, il apporte un bonus de 5 au résultat du jet d'action.
- Après un jet d'action, il permet d'annuler le résultat de ce premier tirage et de relancer le dé (y compris dans le cas d'un jet de vieillesse. L'Inspiré est obligé d'accepter ce second résultat.

Un point d'Héroïsme peut empêcher la mort d'un Inspiré : ses points de vie tombent à -RÉS+1, mais l'Inspiré survit, bien qu'il se trouve aux portes de la mort.

Régulièrement, entre les aventures, les Inspirés connaissent le Regain : ils regagnent tous leurs points d'Héroïsme en se reposant et en passant quelque temps à se détendre, à reprendre confiance en eux. Exceptionnellement, l'EG peut autoriser un Regain en cours de partie, notamment si le scénario est particulièrement long et éprouvant, toujours à condition que les Inspirés se ménagent une période de calme et de tranquillité.

Ténèbre et Perfidie

Plusieurs dangers guettent l'intégrité des Inspirés et de leur Flamme. Deux types de corruption sont évalués par des scores qui évoluent entre 1 et 100. La Ténèbre mesure à quel point l'Ombre influence le personnage et la Perfidie évalue combien il est marqué par le Masque. Pour les conséquences, se reporter aux chapitres sur le Masque et l'Ombre dans le Livre IV.

Les pouvoirs

La Flamme n'est pas qu'une notion sans applications pratiques. De même que la corruption permet aux serviteurs de l'Ombre et du Masque d'accomplir d'étranges choses, les Inspirés qui cultivent leur Flamme peuvent obtenir de stupéfiants pouvoirs, des capacités qui vont les faire entrer dans la légende.

Chaque fois qu'un Inspiré gagne un point de Flamme au-delà de 1, il peut choisir un des pouvoirs listés dans l'encadré donné en page suivante. Certains sont des capacités définitives, d'autres demandent de sacrifier des points d'Héroïsme. Un pouvoir ne peut être pris plusieurs fois que s'il génère des effets différents (se rendre insensible à la faim, puis à la soif par exemple).

Les Inspirés qui deviennent Damnés ne perdent pas ces pouvoirs et peuvent toujours faire appel à eux. En revanche, une diminution de la Flamme empêche de se servir des pouvoirs qu'elle a déjà accordés. Ceux-ci n'ont pas disparu, mais ils sont simplement inutilisables et ne redeviendront effectifs que lorsque le niveau de Flamme aura remonté jusqu'au seuil nécessaire pour les obtenir. Dans l'intervalle, seuls ceux qui sont en dessous de ce seuil sont accessibles. Par exemple, si un Inspiré voyait sa Flamme diminuer de 2 points, passant de 5 à 3, il ne lui resterait plus que les deux premiers pouvoirs accordés par la Flamme. Il regagnerait l'usage du troisième en faisant remonter sa flamme à 4, celui du quatrième lorsque cette caractéristique aurait atteint 5. De même, un Damné obtient des Bienfaits à mesure que ses scores de Ténèbre et de Perfidie augmentent.

Les caractéristiques primaires

Les caractéristiques primaires déterminent les capacités physiques et mentales d'un personnage. Elles sont comprises entre 0 et 10, ce score indiquant le degré d'aptitude.

ÉCHELLE D'APPRÉCIATION DES CARACTÉRISTIQUES

Niveau	Caractéristique (Corps, Esprit, Âme)
0	**Inutilisable.** La personne est handicapée (tétraplégique, plante, machine).
1	**Catastrophique.** Indique un grave problème (maladie musculaire, simple d'esprit, iconoclaste obtus).
2	**Problématique.** Indique un problème mineur (faiblesse congénitale, bêtise, sans éducation artistique).
3	**Minable.** La personne n'est pas douée (elle est faible, un peu stupide, ne comprend pas à quoi sert l'art…).
4	**Pas terrible.** On ne peut pas appeler ça un problème, mais… (est un gringalet, n'est pas une lumière, ne s'intéresse pas à l'art mais sait quand même quand c'est beau).
5	**Médiocre.** Sans problème particulier.
6	**Moyen** mais peut mieux faire (athlète du dimanche, et encore, pas tous, aime bien les mots croisés mais c'est dur, artiste amateur).
7	**Plutôt bon** (athlète prometteur, personne cultivée, jeune espoir d'un art précis).
8	**Doué !** (athlète professionnel, enseignant de bon niveau, artiste accompli maîtrisant plusieurs domaines).
9	**Un des meilleurs…** (vraiment très très fort, extrêmement cultivé ou maître dans plusieurs arts).
10	**LE meilleur** (Hercule, Sherlock Holmes ou Léonard de Vinci).
11	**À peine concevable** (imaginez : il est plus fort que dans les exemples cités plus haut).
+	**Monstre.** À partir de maintenant, il n'y a plus d'échelle de comparaison. Un géant soulève 600 kilos, un minotaure peut défoncer un mur de bois à poings nus comme si c'était du papier… Ces caractéristiques sont si importantes qu'elles commencent à générer des problèmes (on chasse les nymphes et les sirènes pour leur beauté, un géant doit faire attention à ce qu'il fait sous peine de tout casser…).

Les caractéristiques peuvent atteindre, chez certains saisonins, des niveaux bien supérieurs à 11. Pour un humain, de tels extrêmes ne représentent plus rien, mais pour les êtres qui en sont dotés, les échelles de comparaison restent applicables. En termes de simulation, seul le score permet de s'en faire une idée.

Description des caractéristiques

RÉSISTANCE (RÉS)
La Résistance représente l'endurance. C'est aussi la capacité à survivre à tous les dommages physiques.

FORCE (FOR)
La Force évalue la tonicité, les capacités musculaires et la puissance physique.

AGILITÉ (AGI)
L'Agilité mesure à la fois la souplesse et la dextérité. C'est aussi l'habileté à contrôler les mouvements de son corps et l'aisance naturelle à se déplacer dans l'espace.

PERCEPTION (PER)
La Perception évalue les capacités sensorielles. C'est aussi la vivacité d'une personne, sa rapidité de réaction et sa capacité d'attention.

POUVOIRS DE FLAMME

Passage de Flamme
La Flamme de l'Inspiré commence à irradier suffisamment pour que son entourage puisse en ressentir les effets. L'Inspiré peut utiliser ses points d'Héroïsme pour aider un Terne ou l'un de ses camarades inspirés qui n'en aurait plus.

Âme de Flamme
L'Inspiré est insensible à la peur. Il ne sait plus ce que recouvre ce concept et raisonne par exemple uniquement en termes de dommages en ce qui le concerne. Cela peut se révéler un lourd handicap...

Ami du jour
Les zones de jour ou fortement éclairées donnent un bonus de +1 à l'Inspiré sur tous ses jets (on entend par « jour » un soleil radieux, par « fortement éclairé » une débauche de lumière).

Viveflamme
L'Inspiré réagit toujours plus vite et plus intelligemment que ses camarades. Il ignore la surprise et obtient un bonus à l'initiative égal à son score de Flamme.

Lumière de la connaissance
L'Inspiré divise ses temps d'apprentissage par son score de Flamme.

Flamme de l'inspiration
L'Inspiré peut, s'il dispose de temps et d'élèves ou d'apprentis, leur transmettre une partie de son inspiration. Tous ceux qui travailleront sous sa direction et feront usage de ses conseils avisés pourront utiliser son bonus d'Âme pour les jets impliquant la CRÉ.

Immolation
L'Inspiré peut révéler sa Flamme. Ses points de vie tombent immédiatement à -RÉS, ce qui suffit à le tuer. Tout ce qui l'entoure encaisse autant de points de dommages que ce qu'il vient de perdre. Pour chaque mètre de distance, ce potentiel de Flamme diminue d'un point. L'EG peut autoriser, si les circonstances s'y prêtent (le sacrifice était à la fois nécessaire et héroïque, par exemple), l'Inspiré à dépenser un point d'Héroïsme afin de survivre (dans ce cas, celui-ci est à -RÉS + 1 PdV).

Bouclier du jour
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut générer un cercle de lumière pour un nombre de minutes et un diamètre, en mètres, égaux à son score de Flamme. Dans les limites de ce périmètre, les créatures de l'Ombre (comme un Démon ou un minotaure des Abysses) seront repoussées. L'Inspiré fait un jet de (Flamme x 2) + 1d10 contre VOL x 2 de la créature (ou son score de Ténèbre / 5 si elle n'en a pas) + 1d10. La MR donne le nombre de tours pendant lesquels la créature ne peut pénétrer dans le cercle de lumière.

Vision dans les flammes
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut reconnaître les créatures inféodées à l'Ombre. Il fait un jet de Flamme+PER, à Difficulté 20. En cas de réussite, l'EG lui communique le chiffre des dizaines du score de Ténèbre de la créature ciblée.

Brûloir des armes
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut réchauffer son arme à la chaleur de sa Flamme. L'arme doit être au moins en partie en métal (une masse, une hache ou une épée pourraient être utilisées, pas un gourdin ou un bâton), et gagne un bonus aux dommages égal au score de Flamme de l'Inspiré. Ce bonus dure jusqu'à ce que l'arme soit rengainée. Avec un score de 2, l'arme est chauffée au rouge, de 4 au blanc, de 6 elle est parcourue de flammèches, de 8 elle se transforme elle-même en une flamme, de 10 elle irradie une lumière aveuglante. L'Inspiré est immunisé contre la chaleur de son arme.

Insensibilité
L'Inspiré choisit un type de dommage (feu, armes tranchantes, armes perforantes, noyade...). Au prix d'1 point d'Héroïsme, il peut se rendre insensible à celui-ci. Les dommages sont divisés par 3, et ce pouvoir perdure une scène ou un combat durant.

Langue de feu
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut se mettre à parler une langue étrange, que tous ses interlocuteurs parlent et comprennent. Ce dialecte paraît curieux, mais semble tout à fait naturel à ceux qui l'emploient, même s'ils seraient bien en peine de dire où ils l'ont appris et quelle est son origine. Ce pouvoir dure le temps d'une conversation, tant que l'Inspiré y participe.

Substantifique Flamme
L'Inspiré choisit un type de besoin corporel parmi la respiration, la soif et la faim. Au prix d'1 point d'Héroïsme, il peut se rendre insensible à ce type de besoin pendant respectivement 1 heure, 3 jours ou 1 semaine.

Discours enflammé
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut enflammer une foule. Il bénéficie d'un bonus de +15 sur tous les jets d'Éloquence ou de Baratin impliquant d'exacerber un sentiment violent identique chez ses auditeurs, tant que ceux-ci peuvent l'entendre. Ce pouvoir dure jusqu'à ce que les sentiments impliqués aient explosé (en émeute, en bataille rangée, en duel...).

Furie guerrière
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut entrer dans une transe guerrière redoutable. Il bénéficie d'un bonus égal à son score de Flamme sur ses jets d'attaque et de dommages et ignore les malus dus aux Blessures graves ou critiques jusqu'à hauteur de son score de Flamme. En échange, il ne peut cesser le combat tant qu'un de ses adversaires vit encore, ne peut utiliser ni botte ni manœuvre et a un malus égal à son score de Flamme sur toutes ses actions défensives. La furie s'apaise avec le combat.

À la vitesse d'un incendie
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut multiplier son MV par son score de Flamme divisé par 3, tant qu'il maintient son allure.

Volonté trempée dans la Flamme
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut, avant de jeter les dés, réussir automatiquement un jet de VOL avec une marge égale à son score de Flamme.

Crache-feu
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut cracher des flammes. Leur POT est égal à sa RÉS, leur portée à sa FOR. Le cône peut toucher jusqu'à FOR/3 personnes à condition que celles-ci ne soient pas éloignées de plus d'un mètre les unes des autres.

VOLONTÉ (VOL)
La Volonté mesure la force mentale. C'est la capacité de concentration, la faculté d'un esprit à résister à des influences extérieures et à garder son intégrité. La Volonté évalue aussi la force de caractère et la solidité des opinions.

INTELLIGENCE (INT)
L'Intelligence représente les capacités rationnelles. C'est surtout une mesure de la capacité de mémoire, de réflexion et d'utilisation de la logique.

CHARISME (CHA)
Le Charisme représente à la fois la présence, le charme et l'aura. C'est l'aptitude naturelle à se faire comprendre et à se faire obéir. Le Charisme joue un rôle essentiel dans les relations entre personnes, depuis la première impression jusqu'aux discussions les plus poussées.

CRÉATIVITÉ (CRÉ)
La Créativité mesure l'imagination et les capacités artistiques. Elle est importante pour tout ce qui concerne les domaines esthétiques, émotionnels et créatifs.

Caractéristiques secondaires

Les huit caractéristiques primaires ne suffisent pas à définir toutes les facultés d'un personnage. Lors du calcul des caractéristiques secondaires, les bonus liés à la Flamme NE SONT PAS PRIS EN COMPTE. Seules les caractéristiques impliquées (FOR, RÉS, etc.) interviennent. Les moyennes sont toujours arrondies à l'inférieur. La formule de calcul suit l'intitulé de chaque caractéristique secondaire ci-après.

MÊLÉE (MÊL) : [FOR + (AGI X 2)] / 3
La Mêlée évalue les aptitudes au combat rapproché. Elle représente la coordination et la capacité à utiliser sa force afin de porter un coup correctement mais aussi avec une puissance suffisante.
La Mêlée est considérée comme une caractéristique de Corps.

TIR (TIR) : (AGI + PER) / 2
La capacité de Tir évalue la coordination, les capacités de concentration et d'évaluation des distances. Elle joue un rôle essentiel dès qu'il faut projeter un objet dans la direction adéquate et à la distance prévue. Elle sert dans toutes les situations impliquant de lancer (aussi bien le couteau que le tabouret de bar) ou de viser (avec les armes de trait).
Le Tir est considéré comme une caractéristique de Corps.

EMPRISE (EMP) : INT OU VOL OU (INT + VOL) / 2
L'Emprise mesure la capacité à manipuler les Danseurs. Selon la voie choisie, elle est égale à l'INT (jorniste), à la VOL (obscurantiste) ou à la moyenne des deux (éclipsiste).
L'Emprise est considérée comme une caractéristique d'Esprit.

ART (ART) : (CHA + CRÉ) / 2
L'ART est la faculté de pratiquer les Arts magiques. L'ART est considéré comme une caractéristique d'Âme. La fée noire fait exception : en raison de sa nature solitaire et prédisposée à la magie, sa caractéristique d'ART est égale à sa CRÉ.

TAILLE (TAI) (VOIR TABLEAU « TAILLES »)
La TAI représente globalement la taille et la corpulence. Elle est déterminée selon le peuple d'origine (et modifiée par certains avantages et défauts).
Les créatures de taille supérieure ou inférieure comportent leur score de TAI spécifique dans leur description.

MOUVEMENT (MV) (VOIR TABLEAU « MOUVEMENT »)
C'est une mesure de la capacité du personnage à se déplacer rapidement. Par exemple, le Mouvement indique le nombre de mètres qu'un personnage peut parcourir en un tour sans subir de malus. Le MV dépend directement de la TAI.

BONUS DE DOMMAGES (BD) (VOIR TABLEAU CI-CONTRE)
C'est une évaluation de la puissance des coups portés par un personnage. Le BD varie en fonction de la somme de la FOR et de la TAI.

POINTS DE VIE (PDV) :
BPDV + (RÉS X 3) + 1D10 (F)
Les points de vie évaluent l'état de santé d'une personne. Chaque blessure fait perdre des points de vie. Pour calculer le maximum de PdV, on ajoute la base de points de vie (BPdV) qui dépend de la Taille, à trois fois la Résistance. Ce total est encore majoré d'1d10 (fermé).
Un géant aurait donc 100 + (RÉS x 3) + 1d10 PdV (le géant moyen obtient 151 PdV).
Le total courant de PdV varie quand le personnage est blessé ou soigné, mais il ne peut pas dépasser le maximum de PdV. À 0 PdV, un personnage tombe inconscient. À (-RÉS) PdV, il meurt.

SEUIL DE BLESSURE GRAVE (SBG) : PDV / 3
Si une blessure inflige plus de points

TAILLES

Peuple	TAI
Fée noire	-2
Nain	-1
Lutin	-1
Farfadet	-1
Humain	0
Ogre	0
Méduse	0
Satyre	0
Minotaure	+1
Géant	+3

MOUVEMENT

TAI	MV
-2	1
-1	2
0	3
+1	4
+3	8

Cas particulier : lorsque la fée noire vole, son MV est de 9.

BONUS DE DOMMAGES

FOR + TAI	BD
-1	-6
0	-4
1	-2
2, 3	-1
4, 5, 6	0
7, 8	+1
9	+2
10	+4
11	+6
12	+8
13	+10
14	+12
15	+15
16	+18
17	+21
18	+24
19	+27
20	+31
21	+35
22	+39
23	+43

Au-delà, voir table dans le livre III.

BASES DE POINTS DE VIE

TAI	BPdV
-2	10
-1	20
0	25
+1	45
+3	100

MODIFICATEURS DE POIDS

TAI	Mod. de Poids
-2	x 4
-1	x 6
0	x 7
+1	x 10
+2	x 15
+3	x 20

de dommages que le seuil de Blessure grave, le personnage reçoit une Blessure grave qui le handicape.
La première Blessure grave donne un malus de -2 à tous les jets d'action d'un personnage, jusqu'à ce qu'elle soit soignée. La suivante donne -4 cumulable (pour total de -6). La suivante donne -6 cumulable (pour un total de -12) et réclame un jet de VOL à Difficulté 10 (ne pas prendre en compte le malus de blessures) : c'est le moment de s'accrocher à la vie. En cas d'échec... c'est la fin du chemin.

SEUIL DE BLESSURE CRITIQUE (SBC) : PDV / 2
Le SBC est égal au maximum de points de vie divisé par deux. Si une blessure inflige plus de dommages que le SBC, une Blessure critique est infligée. Cette blessure a des effets dramatiques.

POIDS PORTABLE :
(FOR + RÉS) X MOD. DE POIDS
Charge maximale = poids portable.
Demi-charge = poids portable / 2.
Charge quotidienne : poids portable / 4.

Le poids portable s'exprime en kilos. Il définit la charge maximale qu'un individu peut soulever et déplacer sur quelques mètres, avec un modificateur de -8 à tous ses jets physiques.
La demi-charge (poids portable divisé par deux) indique ce qu'un individu peut transporter sur une distance plus longue (jusqu'à quelques centaines de mètres) avec un malus de -4 à toutes ses actions physiques.
La charge quotidienne (poids portable divisé par quatre) indique ce qu'un individu peut transporter en permanence avec un modificateur de -2. Les poids en dessous de cette valeur n'induisent aucun malus. C'est à l'EG qu'il appartient de déterminer la durée ou la distance que peuvent parcourir des individus en fonction de leur degré de charge. D'une manière générale, on peut considérer que la charge maximale autorisera un déplacement basé sur le mouvement en mètres (1 à 10 fois suivant l'importance de la charge) ; la demi-charge se basera sur le mouvement en centaines de mètres et la charge quotidienne n'inflige pas de restriction de déplacement. Se déplacer en portant une charge d'un type donné implique une dépense physique maximale : le personnage fait de son mieux. Si le personnage souhaite se ménager, il ira bien sûr moins vite...
Il est à noter que ce qui est transporté directement sur soi, c'est-à-dire les vêtements ou les armures (pas les armes ou les sacs à dos), ne compte pas dans cette limite : les malus dus à leur encombrement sont déjà pris en compte ailleurs (voir Équipement).

Les compétences

Les compétences sont classées en 5 familles : Épreuves, Maraude, Savoir, Société et Occulte.

La famille **Épreuves**, associée aux carrières de combattant ou d'athlète et symboliquement à l'Été, regroupe la plupart des compétences physiques et sportives.

La famille **Maraude**, associée aux carrières de voleur ou d'espion et symboliquement à l'Automne, regroupe les compétences de discrétion et de débrouillardise.

La famille **Savoir**, associée aux carrières d'érudit ou de sage et symboliquement à l'Hiver, regroupe les compétences de connaissance et de science.

La famille **Société**, associée aux carrières de voyageur ou de marchand et symboliquement au Printemps, regroupe les compétences de communication et de culture.

La famille **Occulte** regroupe les compétences magiques et ésotériques.

Chaque personnage peut avoir une spécialité (et une seule) associée à chaque compétence qu'il possède au niveau 5. La spécialité apporte un bonus de +1 à la compétence lorsque les circonstances s'y prêtent.

Exemple : *Lidunya a 8 en compétence Baratin avec la spécialité « clamer son innocence ». Si elle tente de convaincre une sentinelle de la laisser rentrer dans le manoir d'Yssenville, elle utilisera son score de 8. Si par contre elle veut expliquer à un garde en patrouille qui la découvre près du château qu'elle n'a rien à se reprocher et qu'il n'a aucune raison de l'arrêter, elle utilisera un score de 9 car elle est dans sa spécialité.*

Pour chaque compétence, quelques exemples d'utilisation (caractéristique associée, Difficulté) et de spécialités sont donnés, mais la liste n'est bien sûr pas exhaustive. Chaque EG est libre d'inventer et de répertorier d'autres utilisations, d'autres associations entre caractéristiques et compétences (en utilisant MÊL au lieu de FOR ou AGI, par exemple), d'autres spécialités, etc. Les Difficultés proposées sont bien sûr à modifier en fonction des conditions d'utilisation.

* : Les compétences suivies d'un astérisque nécessitent de spécifier un domaine d'application : « Arme », par exemple, doit se voir préciser un domaine particulier, comme « épée », « masse » ou toute autre arme en particulier. Si vous voulez maîtriser plusieurs domaines d'application de la même compétence, vous devez acheter ladite compétence plusieurs fois.

Acrobatie
FAMILLE : MARAUDE
Cette compétence permet d'exécuter des figures acrobatiques de toutes sortes : sauts périlleux, sauts de mains, équilibres... Pour certaines figures, Athlétisme est utilisé comme limitant.
• CRÉ + Acrobatie : mettre au point un enchaînement inédit (DIF libre).
• AGI + Acrobatie : amortir une chute (DIF variable selon la hauteur).
Spécialités : sauts, funambulisme, chutes, contorsions...

Alphabet*
FAMILLE : SAVOIR
Cette compétence permet de lire et d'écrire une langue.
• INT + Alphabet : comprendre un texte (DIF 10 pour un paragraphe imprimé, DIF 25 pour un long manuscrit archaïque).
• CRÉ + Alphabet : faire de la calligraphie (DIF 15 à 25 selon le matériel et le texte).
• AGI + Alphabet : imiter une écriture à partir d'un original (DIF 19).
Domaines : Moden-Hen, Septentrien, Armgarde.
Spécialités : calligraphie, imitation d'écriture, un type d'écrit...

Arme*
FAMILLE : ÉPREUVES
Cette compétence permet de manier des armes en combat, que ce soit pour attaquer ou pour se défendre.
• MÊL + Arme : porter un coup, parer un coup (voir les règles de combat.
• INT + Arme : connaître l'origine d'une arme (DIF 10 pour une arme courante, 20 pour une arme culturelle), connaître un maître d'armes capable d'enseigner une botte (DIF suivant la botte, voir le combat).
Domaines : épée, masse, hache, rapière, espadon, épée à deux mains, maillet ogre, hallebarde... (voir liste d'armes).
Spécialités : sa propre arme, armes improvisées, une manœuvre...

Astronomie
FAMILLE : SAVOIR
C'est la connaissance de la mécanique qui régit les astres.
• PER + Astronomie : s'orienter d'après les étoiles (DIF 12 pour trouver le nord avec un ciel dégagé).
• INT + Astronomie : identifier une constellation par son nom (DIF 10 à 15 selon la constellation).
Spécialités : orientation, prévision des mouvements stellaires...

Athlétisme
FAMILLE : ÉPREUVES
Cette compétence rassemble toutes les activités sportives comme la course de fond, le sprint, les sauts en hauteur ou en longueur...
• RÉS + Athlétisme : course d'endurance (jets opposés).
• AGI + Athlétisme : saut en hauteur.
Spécialités : saut, endurance, vitesse...

Baratin
FAMILLE : SOCIÉTÉ
C'est l'art de mentir sans en avoir l'air et de convaincre son interlocuteur. Par extension, cette compétence permet aussi de développer une argumentation pour contrer ceux qui cherchent à vous convaincre. Si la discussion est liée à des problèmes d'argent ou de politique, les compétences Négoce ou Diplomatie peuvent être des limitants.
• CHA + Baratin : embobiner (jet opposé à VOL + Baratin), séduire (jet opposé contre VOL).
• CRÉ + Baratin : jouer la comédie (DIF 10 à 25).
Spécialités : théâtre, bluffer pour intimider, mentir aux autorités, tromper sur la marchandise, séduction...

Camouflage
FAMILLE : MARAUDE
Cette compétence permet de dissimuler des objets ou même de se cacher en utilisant des éléments du décor.
• INT + Camouflage : trouver une cachette pour un objet dans une pièce (DIF libre à opposer à PER + Chercher), se cacher soi-même (DIF libre à opposer à PER + Vigilance), monter une embuscade (jet opposé à PER + Vigilance).
• AGI + Camouflage : cacher rapidement un objet sur soi (DIF libre à opposer à PER + Vigilance).
Spécialités : un type d'objet (armes, bijoux...), en extérieur, sur soi, se cacher soi-même...

Chasse
FAMILLE : MARAUDE
Cette compétence regroupe toutes les activités spécifiques du chasseur : tendre des pièges, suivre des pistes, détecter une proie...
• INT + Chasse : identifier une proie d'après ses traces (limitant Zoologie, DIF 10 à 20 selon l'animal).
• AGI + Chasse : construire un piège (DIF 15 pour un collet, 20 pour une fosse couverte).
• PER + Chasse : suivre une piste (DIF 13 dans le désert ou dans la neige, 17 en forêt, 22 en montagne rocheuse, à moduler selon la taille des traces).
• CHA + Chasse : dresser un animal (DIF variable).
Spécialités : un type de terrain, un type d'animal, pistage, pièges...

Chirurgie
FAMILLE : SAVOIR
C'est l'art de pratiquer des opérations, de remettre en place des fractures, de recoudre des blessures, de cautériser des plaies et de traiter des hémorragies. La Chirurgie obtient des résultats plus conséquents que les Premiers soins mais nécessite plus de temps et du matériel.
• INT + Chirurgie : déterminer l'opération nécessaire à un blessé (DIF 12).

• AGI + Chirurgie : procéder à une opération (DIF variable.
Spécialités : matériel de fortune, amputation, cicatrices rituelles...

Culte*
FAMILLE : SAVOIR
Ce groupe de compétences permet de connaître les croyances religieuses, les rites et les textes fondateurs d'un culte particulier.
• INT + Culte : se rappeler un détail précis de la liturgie (DIF 22).
• CHA + Culte : réciter une prière identifiable par un fidèle (DIF 11).
Domaine : Selon la localité (liturgie, Morkh...).
Spécialités : cérémonies, théologie, personnalités marquantes...

Déguisement
FAMILLE : MARAUDE
C'est l'art de modifier son apparence, sa démarche et sa voix pour se faire passer pour quelqu'un d'autre ou dissimuler son identité.
• INT + Déguisement : se déguiser de manière à ne pas être reconnu au premier coup d'œil (DIF 18).
• PER + Déguisement : se déguiser pour ressembler à quelqu'un de précis (DIF 20 à 28, selon le matériel et la ressemblance initiale).
• CRÉ + Déguisement : rendre une tenue (un uniforme par exemple) méconnaissable sans pour autant l'abîmer (DIF 21).
Spécialités : maquillage, changement de voix, costumes...

Diplomatie
FAMILLE : SOCIÉTÉ
Cette compétence permet de comprendre les rapports de force entre factions, d'organiser des accords ou des traités, de proposer des compromis et de réduire les tensions. Cela représente aussi le réseau d'influences dans les hautes sphères du pouvoir. « Intrigue » est un limitant dans ce dernier cas de figure.
• CHA + Diplomatie : faire entendre raison à un idéaliste (jet opposé à VOL + Baratin), faire appel à un contact (DIF suivant contact).
• INT + Diplomatie : découvrir la vraie raison d'une querelle (DIF 19).
Spécialités : un type de relations (famille, religion, politique...), problèmes internationaux...

Discrétion
FAMILLE : MARAUDE
La Discrétion est l'art du camouflage en mouvement. Il s'agit d'allier à la fois le mouvement et la dicrétion, ce qui est tout à fait différent du Camouflage, action statique par excellence.
• AGI + Discrétion : échapper à une surveillance (jet opposé à PER + Vigilance).
Spécialités : un type de milieu (forêt, rue, intérieur...), filature...

Éloquence
FAMILLE : SOCIÉTÉ
C'est l'art du discours. De la rhétorique jusqu'à la scansion, l'Éloquence est la compétences des orateurs, mais c'est aussi le propre des chefs militaires ou religieux.
• INT + Éloquence : préparer un discours bien organisé (DIF 18, permet d'avoir un bonus au moment de faire le discours en public).
• CHA + Éloquence : faire un discours convaincant (DIF libre).
Spécialités : un type d'émotion collective (haine, calme, peur, ordre...), un type de public (militaire, religieux, noblesse...)...

Équitation
FAMILLE : ÉPREUVES
Cette compétence permet de monter un animal et de contrôler ses mouvements, mais aussi d'effectuer tout ce qui

concerne l'activité équestre : harnacher une monture, veiller à son entretien...
• CHA + Équitation : sauter un obstacle avec une monture (DIF 16 à 25 selon l'obstacle).
• AGI + Équitation : faire une acrobatie d'écuyer (DIF libre, 20 minimum).
• INT + Équitation : connaître les besoins (nourriture, sommeil, soins...) d'une monture (DIF 17).
• PER + Équitation : évaluer la qualité d'une monture (DIF 16 normalement, 22 dans le cas d'une escroquerie bien camouflée).
Spécialités : un type de monture, en combat, saut d'obstacle...

Escalade
FAMILLE : ÉPREUVES
C'est la capacité de grimper des parois, que ce soit pour monter en haut d'un arbre, d'un rocher ou d'un mur, ou pour descendre dans un gouffre.
• AGI + Escalade : grimper à un arbre (DIF 10 à 18).
• FOR + Escalade : escalader une paroi rocheuse le long d'une corde (DIF 15).
• RÉS + Escalade : rester accroché à des prises pendant 5 minutes (DIF 17).
Spécialités : murs, falaises, arbres, descente...

Esquive
FAMILLE : ÉPREUVES
C'est la faculté d'éviter les coups et de s'éloigner du danger.
• AGI + Esquive : esquiver une attaque de mêlée.
• PER + Esquive : trouver rapidement un endroit à couvert (DIF 13 dans une forêt, 23 dans une plaine), esquiver une attaque à distance (DIF variable).
Spécialités : contre un type d'arme (arme de jet, épées...)...

Étiquette*
FAMILLE : SOCIÉTÉ
C'est l'art de s'adapter à un milieu social, de connaître les usages et les règles de politesse propres aux différents groupes sociaux. Cette compétence peut se révéler utile aussi bien dans la haute société que dans les bas-fonds d'une ville.
• INT + Étiquette : connaître le titre adapté pour parler à une sommité (évêque, baron, censeur...) (DIF 15).
• CHA + Étiquette : adapter son vocabulaire et son attitude (DIF 18), se faire un nouveau contact (DIF selon contact, « Intrigue » est un limitant dans ce cas).
Domaines : bas-fonds, paysans, artisans, bourgeois, marchands, nobles, très haute noblesse...
Spécialités : titres, argot, en négociation, pour trouver du matériel illégal...

Fouille
FAMILLE : MARAUDE
Cette compétence évalue la capacité à découvrir des choses cachées, que ce soit en fouillant un corps, un meuble ou une pièce, en tâtant un mur ou autre...
• PER + Fouille : trouver un double fond dans un tiroir (DIF 17).
• CRÉ + Fouille : découvrir un détail étrange dans une œuvre d'art (DIF 15).
Spécialités : un type de fouille (vêtements, meubles), passages dérobés, recherche en aveugle...

Géographie
FAMILLE : SAVOIR
C'est la connaissance des différents royaumes et de l'Harmonde, mais également des régimes en place et des relations internationales. Pour des questions locales, la compétence « Us & coutumes » propre à un royaume peut servir de limitant.
• INT + Géographie : connaître le nom d'une commune (DIF 11 pour une capitale, 16 pour une grande ville, 25 pour un village bien situé).
• CRÉ + Géographie : dessiner une carte approximative d'une région connue (DIF 21).
• PER + Géographie : reconnaître un site géographique particulier (DIF 14 à 24 selon le site).
Spécialités : un royaume, politique, commerce...

Herboristerie
FAMILLE : SAVOIR
C'est la connaissance des plantes et de leurs propriétés. Cela inclut les vertus médicinales et la manière de préparer des remèdes à base de plantes.
• INT + Herboristerie : identifier une plante (DIF rareté de la plante).
• PER + Herboristerie : trouver des plantes utiles (DIF selon la région).
• AGI + Herboristerie : préparer un remède à base de plante (DIF libre).
Spécialités : recherche, un type de remède (cataplasme, tisane...)...

Histoire & légendes
FAMILLE : SAVOIR
C'est la connaissance des événements passés et des mythes. Pour des questions locales ou typiques, la compétence « Us & coutumes » propre à un royaume peut servir de limitant. De même, « Cryptogramme » peut être un limitant pour les questions liées à cet Ordre.
• INT + Histoire : se souvenir d'un événement important (DIF variable).
Spécialités : un royaume, un thème (guerre, art, magie...)...

Intendance
FAMILLE : SOCIÉTÉ
C'est la capacité à gérer un Domaine, à faire des comptes et à organiser une structure de manière à dégager des bénéfices.
• INT + Intendance : étudier les comptes d'un Domaine (DIF 16 à 21 selon la taille du Domaine).
• CHA + Intendance : se faire obéir sans question par ses gérants (jet opposé à VOL + Intendance).
Spécialités : un type de ressource, comptabilité, organisation du travail...

Intrigue
FAMILLE : MARAUDE
Cette compétence évalue en premier lieu la capacité à se servir des réseaux de contacts d'un individu. Elle peut

aussi bien servir à les construire qu'à les entretenir ou à s'en servir. Cette compétence permet également d'évaluer l'étendue des contacts du personnage avec le milieu dans lequel il évolue. L'utilisation d'Intrigue nécessitant souvent des dépenses financières, la compétence « Négoce » peut parfois servir de limitant.

• INT + Intrigue : se renseigner sur le « passé » de quelqu'un (DIF 14 à 21), engager un agent pour accomplir une sale besogne (DIF 16 pour faire peur à un paysan, DIF 26 pour assassiner un riche marchand).

• CHA + Intrigue : convaincre quelqu'un d'accepter un pot-de-vin (jet opposé à VOL + Négoce).

Spécialités : rumeur, corruption, contacts...

Jeu

FAMILLE : MARAUDE

C'est la maîtrise des jeux de toutes sortes (dés, cartes...) mais aussi des probabilités, des paris, des pronostics.

• PER + Jeu : évaluer le niveau d'un adversaire (jet opposé à CHA + Jeu).

• INT + Jeu : connaître les règles d'un jeu (DIF 13 à 18 selon le jeu).

• AGI + Jeu : tricher à un jeu (jet opposé à PER + Jeu).

Spécialités : tricher à un type de jeu (cartes, dés...), règles...

Langues*

FAMILLE : SAVOIR

C'est la capacité à parler et à comprendre une langue.

• PER + Langue : identifier un accent (DIF 12 pour le royaume, 15 pour la région, 18 pour le milieu social).

• CHA + Langue : se présenter (nom, titre, profession) (DIF 11).

• INT + Langue : connaître les formules de politesse typiques (limitant « Us & coutumes », DIF 15).

Domaines : le kiéménite, le kosaki, le nordik, l'argot boucanier, le bokkori, le keshite, l'ophidien, le modéhen, le mercerin, l'urguemand, le janrénien, la langue sacrée liturgique.

Spécialités : un type de vocabulaire (scientifique, commercial, militaire...), un accent...

Lois

FAMILLE : SAVOIR

C'est la connaissance des lois, des systèmes législatifs en place et, par extension, des moyens d'y échapper. Pour des questions locales, la compétence « Us & coutumes » propre à un royaume peut servir de limitant, de même que la compétence « Intrigue » lorsqu'il s'agit de trouver un homme de loi corruptible.

• INT + Lois : connaître les rouages de la justice (DIF 16).

• CHA + Lois : intimider quelqu'un en faisant appel à la loi (jet opposé à VOL + Lois).

Spécialités : un type de crime, un royaume...

Médecine

FAMILLE : SAVOIR

C'est la connaissance du corps et l'art de guérir les maladies.

• PER + Médecine : identifier la cause de la mort en examinant un corps (DIF 10 à 20).

• INT + Médecine : veiller un malade, diagnostiquer une maladie.

Spécialités : anatomie, autopsie, diagnostic, remèdes, maladie d'une région donnée...

Musique*

FAMILLE : SOCIÉTÉ

Cette compétence permet d'exécuter des pièces musicales, de lire une partition, de composer une œuvre et de connaître l'histoire de la musique...

• PER + Musique : identifier l'origine d'une œuvre (DIF 12 à 24).

• INT + Musique : connaître l'histoire et les œuvres d'un artiste (DIF 14 pour un artiste très célèbre, 19 pour un artiste important, 26 pour un artiste méconnu).

• CRÉ + Musique : créer une œuvre (DIF libre).

Domaines : cistre, viole, harpe, flûte, tambour, clavecin...

Spécialités : un type d'œuvre, un compositeur, l'histoire d'un instrument, composition...

Natation

FAMILLE : ÉPREUVES

C'est la maîtrise des déplacements dans l'eau.

• FOR + Natation : épreuve de rapidité (jets opposés).

• RÉS + Natation : épreuve d'endurance (jets opposés).

• AGI + Natation : plonger de 3 mètres (DIF 14).

Spécialités : plongeon, contre-courant, apnée, longueur...

Navigation

FAMILLE : SAVOIR

C'est la capacité à diriger une embarcation et à la mener à bon port. C'est aussi la connaissance des routes maritimes, la faculté d'utiliser des cartes marines et des instruments de navigation, la connaissance de la météorologie appliquée aux mers...

• INT + Navigation : utiliser un sextant (DIF 14).

• CHA + Navigation : commander un équipage et en tirer le meilleur parti (jet de VOL en opposition).

• PER + Navigation : prévoir les trajectoires des embarcations voisines (DIF 16).

Spécialités : orientation, combat marin, problèmes météorologiques...

Négoce

FAMILLE : SOCIÉTÉ

C'est l'art du commerce : acheter au prix le plus bas et vendre au plus cher, troquer, marchander, échanger. C'est aussi la capacité à estimer la valeur marchande d'un objet.

• INT + Négoce : estimer le prix d'un objet (une compétence liée à la nature de l'objet [Savoir-faire, Équitation, Poisons...] peut servir de limitant, DIF 14 pour un bien courant, 23 pour un bien de luxe).

• CHA + Négoce : marchander un objet (jet opposé à VOL + Négoce).

Spécialités : un type de marchandise, évaluation, vente...

Passe-passe

FAMILLE : MARAUDE

C'est la maîtrise des techniques de prestidigitation et de

manipulation d'objets.
• PER + Passe-passe : identifier les trucs d'un prestidigitateur (jet opposé à AGI + Passe-passe).
• AGI + Passe-passe : dérober une bourse (jet opposé à PER + Vigilance).
Spécialités : un type d'objet (cartes, pièces...), spectacle...

Peinture
FAMILLE : SOCIÉTÉ
Cette compétence permet d'exécuter des œuvres picturales, d'obtenir des couleurs à partir de pigments et de connaître l'histoire de la peinture...
• PER + Peinture : identifier l'origine d'une œuvre (DIF 12 à 24).
• INT + Peinture : connaître l'histoire et les œuvres d'un artiste (DIF 14 pour un artiste très célèbre, 19 pour un artiste important, 26 pour un artiste méconnu).
• CRÉ + Peinture : créer une œuvre (DIF libre).
Spécialités : un type d'œuvre, un peintre...

Poésie
FAMILLE : SOCIÉTÉ
Cette compétence permet de rédiger des poèmes ou des œuvres en prose et de connaître l'histoire de la littérature... Pour la lecture d'une œuvre, « Alphabet » est utilisé comme limitant.
• PER + Poésie : identifier l'origine d'une œuvre (DIF 12 à 24).
• INT + Poésie : connaître l'histoire et les œuvres d'un artiste (DIF 14 pour un artiste très célèbre, 19 pour un artiste important, 26 pour un artiste méconnu).
• CRÉ + Poésie : créer une œuvre (DIF libre).
Spécialités : un type d'œuvre, un poète ou un écrivain, l'histoire d'un courant, bibliophilie...

Poisons
FAMILLE : MARAUDE
C'est la connaissance des poisons, de la manière de se les procurer, de les administrer, de leur résister... Pour les poisons végétaux, la compétence « Herboristerie » peut être un limitant.
• PER + Poisons : reconnaître un poison (DIF rareté du poison).
• INT + Poisons : savoir comment obtenir un poison (DIF rareté du poison).
Spécialités : un type d'effet (somnifère, paralysant, mortel...), antidotes...

Premiers soins
FAMILLE : ÉPREUVES
C'est la capacité à soigner sommairement des blessures. C'est la maîtrise de toutes les techniques de secourisme et de médecine rudimentaire.
• AGI + Premiers soins : soigner une blessure (DIF variable,).
• INT + Premiers soins : déterminer la gravité de l'état d'un blessé (DIF 15), veiller un blessé (DIF variable).
Spécialités : sur un champ de bataille, matériel improvisé, soins de longue durée...

Saisons*
FAMILLE : SAVOIR
Ce groupe de compétences permet de connaître les particularités associées à chaque Saison : les saisonins, la magie, les symboles...
• PER + Saison : identifier une manifestation de magie des Saisons (DIF 15).
• INT + Saison : connaître un mythe saisonin (limitant « Histoire & légendes », DIF 18).
Domaines : Printemps, Été, Automne, Hiver.
Spécialités : un type de saisonin, une Dame, mythologie des Saisons...

Savoir-faire*
FAMILLE : SOCIÉTÉ
Ce groupe de compétences rassemble tous les artisanats, ainsi que la connaissance des grands artisans ou des œuvres mythiques. Cela recouvre aussi les apprentissages d'une corporation ou d'un compagnonnage tels que la cuisine, la taille de pierre ou la boucherie...
• AGI + Savoir-faire : créer une œuvre (DIF libre).
• PER + Savoir-faire : évaluer la qualité d'une œuvre (DIF 15).
• INT + Savoir-faire : connaître une œuvre célèbre (DIF variable)
Domaines : architecture, charpenterie, forge, lutherie, orfèvrerie, tissage, verrerie...
Spécialités : un type d'œuvre, un type d'instrument...

Sculpture
FAMILLE : SOCIÉTÉ
Cette compétence permet de réaliser des sculptures, de connaître les grands sculpteurs et l'histoire de la sculpture et de sélectionner les matériaux adéquats...
• PER + Sculpture : identifier l'origine d'une œuvre (DIF 12 à 24).
• INT + Sculpture : connaître l'histoire et les œuvres d'un artiste (DIF 14 pour un artiste très célèbre, 19 pour un artiste important, 26 pour un artiste méconnu).
• CRÉ + Sculpture : créer une œuvre (DIF libre).
Spécialités : un type d'œuvre, un sculpteur célèbre, un type de matériau...

Serrurerie
FAMILLE : MARAUDE
C'est la maîtrise des petits mécanismes métalliques, principalement les serrures.
• INT + Serrurerie : concevoir des mécanismes (DIF libre).
• AGI + Serrurerie : crocheter une serrure (DIF variable).
Spécialités : serrures rudimentaires, serrures piégées...

Stratégie
FAMILLE : SAVOIR
C'est l'art de la guerre du point de vue des chefs militaires : augmenter les chances de victoire en contrôlant tous les paramètres stratégiques (choix du terrain, placement des unités...).
• INT + Stratégie : mettre au point un plan de bataille (DIF libre).
• PER + Stratégie : évaluer les forces ennemies (DIF 14 normalement, en opposition si l'ennemi cherche à brouiller les cartes).
Spécialités : places fortes, un type d'unité (infanterie, cavalerie...)...

Survie
FAMILLE : ÉPREUVES
C'est la connaissance des milieux naturels et la capacité à en exploiter les ressources pour satisfaire ses besoins vitaux.
• INT + Survie : allumer un feu sans outil (DIF 14 avec du bois sec, 19 avec du bois vert, 26 sous la pluie).
• PER + Survie : trouver de quoi subsister sur le terrain (DIF 13 dans une forêt verdoyante et giboyeuse, 25 dans un désert).
Spécialités : un type de milieu, trouver de l'eau, pièges naturels...

Us & coutumes*
FAMILLE : SOCIÉTÉ
C'est la connaissance de la culture et des coutumes propres à un peuple ou un royaume. Cette compétence représente aussi les liens qu'un personnage a pu tisser avec un peuple et elle peut donc servir de limitant pour tous les jets qui concernent spécifiquement la culture ou le royaume associés.
• INT + Us : reconnaître un aspect typique (plat, chanson, vêtement) (DIF 14).
Domaine : Communes princières, Lyphane, Parages, Bokkor, empire de Keshe, Terres veuves, Marche modéhenne, République mercenaire, Urguemand, Janrénie, Province liturgique.
Spécialités : règles d'hospitalité, repas et gastronomie...

Vigilance
FAMILLE : ÉPREUVES
C'est la faculté de garder ses sens en éveil à chaque instant et de ne pas être surpris.
• PER + Vigilance : percevoir une intrusion (jet opposé à AGI + Discrétion).
Spécialités : embuscade, la nuit...

Zoologie
FAMILLE : SAVOIR
C'est la connaissance de la faune, de son comportement, de son origine géographique...
• INT + Zoologie : connaître les habitudes alimentaires et le comportement d'un animal (DIF rareté de l'animal).
• PER + Zoologie : identifier un animal (DIF rareté de l'animal).
Spécialités : un type d'animaux (oiseaux, reptiles, insectes...), la faune d'une région...

Les compétences Occultes

Arts magiques*
Domaines : Accord, Décorum, Geste, Cyse.
Spécialités : dans l'urgence, un Sort en particulier...

Connaissance des Danseurs
C'est la connaissance des Danseurs, de leurs habitudes, de leurs goûts... Elle ne permet pas de pratiquer la magie mais joue un rôle essentiel pour tous ceux qui chassent, achètent ou gardent des Danseurs.
• PER + Conn. Danseurs : repérer une difformité ou un comportement typique chez un Danseur (DIF 20).
• CHA + Conn. Danseurs : se faire accepter par un Danseur (DIF 20, 25 s'il n'est pas marqué).
• INT + Conn. Danseurs : connaître les mœurs des Danseurs (DIF 15).
Spécialités : comportements, difformités, lieux de passage...

Cryptogramme
C'est la connaissance du Cryptogramme-magicien et de son organisation. Cette compétence évalue aussi les contacts du personnage au sein du Cryptogramme. Elle sert aussi bien aux individus faisant partie de l'Ordre qu'à ceux qui en ont une connaissance théorique et extérieure.
• CHA + Cryptogramme : nouer une intrigue au sein de l'ordre (DIF 20 à 30), se faire un nouveau contact (DIF selon contact). « Intrigue » est un limitant dans ces deux cas.
• INT + Cryptogramme : reconnaître une fonction à ses insignes (DIF 15).
• PER + Cryptogramme : exhumer un article de loi dans une bibliothèque (DIF 17).
Spécialités : histoire, règlement, contact...

Démonologie
C'est la connaissance de l'Ombre et de ses serviteurs, les Démons. (Voir L'Ombre dans le livre IV)
Spécialités : un type de Démon, contrat, hiérarchie démoniaque...

Harmonie
Cette compétence mesure la compréhension et la connaissance de l'organisation magique du monde, de sa géographie occulte, des interactions entre ses différents composants surnaturels, de sa cosmologie...
• PER + Harmonie : repérer un phénomène surnaturel (DIF 20).
• INT + Harmonie : se souvenir d'un événement mythique (DIF variable selon notoriété de l'information). « Mythes & légendes » est un limitant.
• CHA + Harmonie : approcher une Merveille ou une Excellence (DIF selon créature).
Spécialités : architecture ésotérique, une Muse en particulier, un Éternel, une Merveille, une Excellence...

Résonance*
Cette compétence représente la capacité à utiliser un Danseur pour faire de la magie.
Domaines : Résonance jorniste, Résonance éclipsiste, Résonance obscurantiste.
Spécialités : un Danseur en particulier, Danseurs non marqués...

Cas particulier : le mouvement

Les déplacements peuvent être réalisés de différentes manières et dans différents milieux, qui ont chacun leurs propres règles.

Course

Un individu se déplace à deux fois son MV sans se presser, ce qui signifie qu'un homme avance à une vitesse d'environ 4 km/h. Lorsqu'il décide d'aller plus vite, il convient d'appliquer les règles de course.

Pour savoir à quelle vitesse un être peut se déplacer, il suffit de lui faire tirer un jet d'AGI + Athlétisme (pour les courses de vitesse) ou de RÉS + Athlétisme (pour les courses de fond) à la Difficulté indiquée dans le tableau « Course ».

Dans le cadre d'une course de vitesse, ce jet doit être effectué chaque tour. Dans le cadre d'une course de fond, ce jet doit être tenté toutes les dix minutes. Dès qu'un échec est obtenu, le coureur est forcé de descendre d'un cran, jusqu'à ce qu'il atteigne une vitesse de MV x 1, qu'il peut maintenir indéfiniment. On ne peut pas obtenir de *fumble* sur ce jet.

Saut

Le jet de saut s'effectue avec FOR + Athlétisme. Suivant la distance à sauter, la Difficulté varie. Si le sauteur ne prend aucun élan, elle est incrémentée de 10.

On ne peut pas sauter plus de MV x 3 mètres, ce qui représente tout de même 24 mètres pour un géant... La fée noire, du fait qu'elle vole, réussit automatiquement tous les sauts en longueur (dans la limite de son autonomie en vol).

Nage

La nage réclame un jet de FOR + Natation ou de RÉS + Natation, suivant que l'individu doit nager vite ou longtemps. Dans le cadre d'une course de vitesse, ce jet doit être effectué chaque tour. Dans le cadre d'une course de fond, ce jet doit être tenté toutes les dix minutes.

Il est effectué à la Difficulté de son choix, sachant que chaque fois que le nageur échoue, il doit rétrograder d'une vitesse. Contrairement à la course, un fumble a les conséquences habituelles. Par ailleurs, si le nageur ne peut plus rétrograder, il se noie, automatiquement, des suites de l'épuisement (à moins qu'on ne lui vienne en aide).

Les créatures aquatiques utilisent les règles de course et non de nage afin de déterminer leur vitesse. Bien sûr, elles ne peuvent se noyer.

Vol

Le vol est régi par les règles de course. Simplement, les malus de conditions sont dus à la météorologie et jamais au terrain.

SANGUINE

« Cette taverne que fréquenta Agone dans sa jeunesse et après son passage au Souffre-Jour existe toujours. Son propriétaire, la dénommée Sanguine, a fait récemment l'objet d'un édit cryptogrammiste. En effet, on la soupçonne d'avoir, à intervalles réguliers, remplacé son sang par celui des Danseurs afin de lutter contre les ravages de la vieillesse. Cette hypothèse, si fantaisiste soit-elle, a pourtant motivé une enquête conduite par un Censeur. Et si nous en ignorons encore les conclusions, force est de constater que si la chose est possible, il y a là l'espoir d'une immortalité extrêmement dangereuse pour l'avenir des Danseurs.
Sanguine est aujourd'hui en fuite. Profitant de ses appuis à Lorgol, elle aurait trouvé refuge dans un tableau-monde dont les Censeurs devront déterminer la signature et les origines pour remonter jusqu'à elle. Quoi qu'il en soit, les rumeurs la concernant ont été étouffées avec la plus grande célérité. Si d'aventure, d'autres voulaient l'imiter, l'avenir des Danseurs serait compromis. »

SAUT

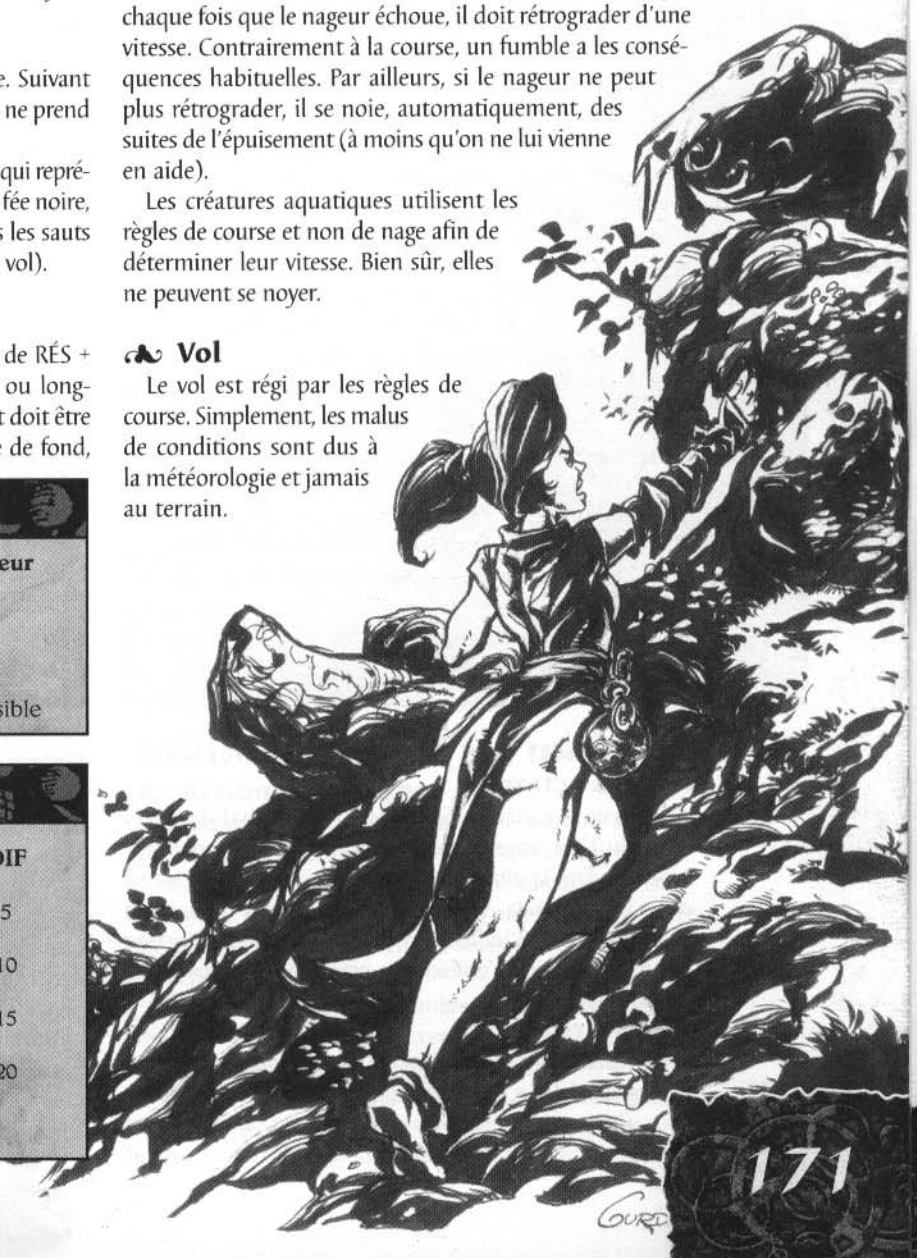
Distance à sauter	DIF longueur	DIF hauteur
MV x 1/4	/	5
MV x 1/2	/	10
MV x 1	5	15
MV x 2	15	20
MV x 3	30	impossible

COURSE

Vitesse	DIF
MV x 2	5
MV x 4	10
MV x 6	15
MV x 8	20
MV x 10	25
MV x 12	30

NAGE

Vitesse	DIF
MV x 1/4	5
MV x 1/2	10
MV x 1	15
MV x 2	20



Le combat

Les combats sont souvent des moments clés d'une aventure, pendant lesquels la vie des Inspirés est menacée. Ces situations particulières sont régies par des règles spécifiques : pendant un combat, le déroulement du temps prend une importance cruciale.

Afin de mieux structurer l'enchaînement des actions, on découpe les situations de combat en tours de 6 secondes. Une minute contient donc 10 tours.

Le tour est l'unité de base pendant un combat. Chaque tour de combat est organisé en trois phases : l'initiative, la déclaration des actions, la résolution (ordre, actions, réactions, dommages).

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE COMBAT

Initiative
PER + AGI + bonus arme + bonus de Corps + 1d10 (fermé).

Déclaration
Par ordre croissant d'initiative.

Résolution
Définition de l'ordre de résolution
Par ordre décroissant d'initiative, modifié par les manœuvres et les changements d'intention.

Actions
• Attaque au contact : MÊL + Arme + bonus à l'attaque de l'arme + 1d10 +/- modificateurs applicables contre DIF Défense.
• Attaque à distance : TIR + Arme + bonus à l'attaque de l'arme + 1d10 +/- modificateurs applicables contre DIF Défense.
• Lancers de Sorts, Œuvres et autres (Premiers soins, etc.).

Réactions
• Défense : MÊL + Arme + bonus à la parade de l'arme + 1d10 +/- modificateurs applicables.
• Ou : AGI + Esquive - malus armure + 1d10 +/- modificateurs applicables.

Dommages
MR + BD + bonus aux dommages de l'arme.

Définition des actions et réactions

Les actions

Les actions (attaque, Sort...) sont en général des actes offensifs. Elles doivent être pleinement précisées, avec leur cible, pendant la phase de déclaration. Si elles changent en cours de tour, cela constitue un changement d'intention (voir plus bas). Un individu normal n'a qu'une seule action par tour (à moins d'utiliser une manœuvre qui spécifie le contraire).

Les réactions

Les réactions (parade, feinte de corps, esquive...) sont en général des actes défensifs, qui se décident au moment où une action intervient. Elles ne sont pas annoncées pendant la phase de déclaration, mais au moment où une action est entreprise contre quelqu'un. Un individu normal n'a qu'une seule réaction par tour (à moins d'utiliser une manœuvre qui spécifie le contraire).

L'initiative

On détermine dans quel ordre les différents protagonistes d'un combat agissent au cours d'un tour grâce à des jets d'initiative : chaque personne désirant exécuter une action fait un jet de AGI + PER, modifié en fonction de l'arme utilisée pour attaquer (le bonus/malus à l'initiative des armes de parade n'est utilisé que si l'un des combattants s'en sert pour frapper). Le jet de dé effectué pour déterminer l'initiative est toujours fermé.

Si l'arme utilisée par le combattant n'était pas prête, c'est-à-dire qu'il ne la tenait pas à la main ou, dans le cas d'un arc, que la flèche n'était pas encochée et l'arc bandé, il subit un malus de -5, qui peut éventuellement l'empêcher de frapper.

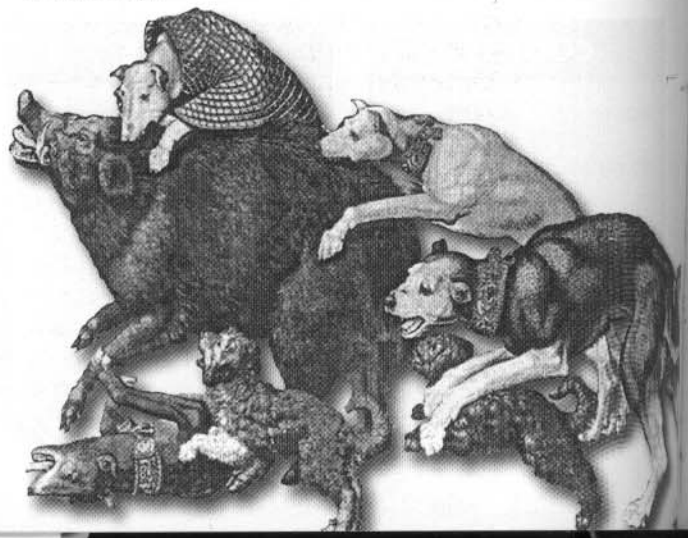
Avant de lancer l'initiative, il faut choisir au moins ce qu'on va utiliser (un Sort, une arme, etc.). Les changements d'intention impliquant un nouveau bonus à l'initiative, supérieur à celui d'origine, (par exemple lancer un Sort : +10 et changer d'avis pour utiliser une rapière : +2) sont impossibles.

Par ailleurs, l'initiative des Sorts dont les effets n'interviennent pas dans le tour où ils sont lancés est calculée dès que le choix de les employer a été fait, même si celle-ci ne s'appliquera qu'a posteriori, dans un tour encore à venir.

Égalité d'initiative

En cas d'égalité d'initiative, celui qui a le plus grand score d'AGI l'emporte. En cas de nouvelle égalité, on jette un dé fermé auquel est ajouté le bonus de Corps, rejeté jusqu'à ce que l'un des deux protagonistes l'emporte et obtienne donc l'initiative sur l'autre.

Exemple : *Lidunya et Kerton tombent nez à nez avec une patrouille composée d'un sergent et d'une jeune recrue alors qu'ils tentent de pénétrer dans le manoir d'Yssenville. L'EG détermine que tous les combattants étant surpris, personne n'obtiendra de bonus ou de malus. Le combat commence. Lidunya et Kerton manient respectivement une rapière et une masse, Kerton dispose d'un écu. Le sergent et sa recrue sont tous deux armés d'une hache et d'une targe.*



Lidunya (AGI 9, PER 7) a une base d'initiative de 16 + 2 (rapière) + 1 (bonus de Corps) = 19, Kerton (AGI 6, PER 7) de 13 + 2 (bonus de Corps) = 15, le sergent (AGI 5, PER 6) de 11 + 1 (hache) = 12, et la jeune recrue (AGI 5, PER 5) de 10 + 1 (hache) = 11.
Lidunya tire un 8 sur le dé, Kerton 5, le sergent 0 et la recrue 7. L'ordre de déclaration est donc : recrue (7+11 = 18), Kerton (15+5 = 20), sergent (10+12 = 22) et Lidunya (19+8 = 27).

La surprise

Si l'un des combattants est surpris, il ne peut entreprendre aucune action ou réaction. Son score de défense sera, par défaut, AGI + 1d10 - malus armure.

Un combattant est considéré comme surpris s'il ne peut percevoir une action entreprise contre lui. Par exemple, s'il subit une attaque de dos, il ne peut pas parer, puisqu'il est incapable de voir l'attaque. De même, il ne peut riposter, faute de savoir où se trouve son adversaire – à moins qu'il n'ait la possibilité de se retourner.

La déclaration

Chacun révèle, dans l'ordre croissant des initiatives, l'action qu'il compte entreprendre au cours de ce tour. Si une manœuvre est utilisée, c'est le moment de l'annoncer et éventuellement de modifier l'ordre de résolution. Le fait d'entreprendre une manœuvre plus lente ou plus rapide n'indique pas que celle-ci diminue les capacités de réaction d'un individu, mais qu'il mettra plus ou moins de temps à réaliser son action. L'ordre de déclaration n'est donc pas modifié par les malus d'initiative dus à une manœuvre.

Exemple : *Lidunya s'entraîne contre Kerton à la manœuvre « renversement ». Son initiative est de 19, mais la manœuvre occasionne un malus de -3. Elle déclarera donc ses intentions en 19, mais ne résoudra sa manœuvre qu'en 16.*

Le changement d'intention

Une fois que chacun a annoncé ses intentions pour le tour, il est encore possible de les modifier. Un combattant peut ainsi changer ses intentions pour s'adapter à des annonces qu'il n'avait pas anticipées. Mais l'action modifiée subit un malus de -3 sur son ordre de résolution et sur le jet d'action, cumulable dans le cas où elle est modifiée plusieurs fois.

Exemple : *continuons le combat entre Lidunya, Kerton et la patrouille, au manoir d'Yssenville. Les combattants sont maintenant arrivés à la phase de déclaration. C'est la recrue (initiative : 18) qui déclare la première : elle frappera Kerton. Puis vient le tour de ce dernier (initiative : 20), qui décide d'attaquer la recrue dans l'espoir de la neutraliser avant que celle-ci ne puisse le frapper. Le sergent (initiative : 22) décide de frapper Lidunya, cette dernière (initiative : 27) indique qu'elle attaquera le sergent.*

La résolution

Les actions seront résolues dans l'ordre décroissant des scores d'initiative, éventuellement modifié par les malus/bonus dus à une manœuvre ou un changement d'intention.

En cas d'égalité dans l'ordre de résolution, on procédera de la même manière qu'en cas d'égalité d'initiative.

Si l'ordre de résolution d'une action est négatif ou nul (en raison des malus), alors l'action en question est purement et simplement annulée.

En ce qui concerne les Sorts et les Œuvres, ils sont tributaires de l'initiative de leur lanceur mais prennent effet avec un bonus de résolution de +10.

Enfin, dans le cas où un combattant disposerait de plusieurs actions, celles-ci interviennent toutes en même temps.

MODIFICATEURS À L'ORDRE DE RÉSOLUTION

Changement d'intention	-3 (cumulable)
Sort et Œuvre	+10

Exemple : *Kerton, qui pense que le chef de l'escouade est un gros morceau pour Lidunya, décide de changer d'intention : il frappera finalement le sergent. Mais il ne le fera qu'en 17 (20-3, à cause du changement d'intention). Sa place dans l'ordre de déclaration n'a pas changé (20) ; en revanche, sa place dans l'ordre de résolution est passée à 17.*

Les actions

La plupart des actions sont résolues en opposant le score d'attaque au score de défense. Les autres cas sont traités plus bas, dans le paragraphe « Cas particuliers ».

Les mouvements

Pendant chaque tour, un individu peut se déplacer d'un nombre de mètres égal à son MV sans pénalité. S'il veut effectuer un déplacement plus important, il doit alors déclarer une action à part entière.

Un combattant tombé au sol peut utiliser une action pour se relever : il lui suffit de réussir un jet de AGI x 2 contre une DIF de 10. S'il reste au sol, il a -3 à ses jets d'attaque et de défense.

Actions pacifiques

Ces actions sont toutes celles qui ne peuvent avoir un effet direct sur le combat : jeter un Sort de soins (puisqu'une telle action ne permet pas de se consacrer au combat, que ce soit pour attaquer ou se défendre), crocheter une porte, apporter les premiers secours à un blessé sont des actions pacifiques.

Ces actions prennent un nombre de tours laissé à la discrétion de l'EG (à moins que cette durée ne soit spécifiée, comme dans le cas de la magie) et subissent toutes un malus de -4 (milieu très défavorable) dû aux déplacements erratiques des combattants et à la nécessité de se garder des coups perdus.

Magie

La magie est utilisée comme indiqué dans les chapitres qui lui sont consacrés si elle a une action directe sur le combat. Un individu peut se téléporter hors de portée, détruire une arme, embarrasser un combattant. Si le Sort ou l'Œuvre n'a pas d'action directe sur le combat, voir plus haut « Actions pacifiques ».

Les scores d'attaque

Les jets d'attaque se font avec des jets ouverts, étant donné le stress inhérent aux situations de combat.

ATTAQUE AU CONTACT :

La caractéristique utilisée est la MÊL, associée à une compétence Arme : domaine de l'arme utilisée (une arme de mêlée) + 1d10, modifiée par les bonus et malus applicables. La DIF est fixée par le résultat du jet de défense de l'adversaire.

MODIFICATEURS PARTICULIERS AUX ATTAQUES

(Les modificateurs normaux s'appliquent si nécessaire)

Bonus à l'attaque de l'arme	variable
Mauvaise main*	-5
Attaque à plusieurs*	+2 cumulable par attaquant
Attaquant au sol	-3
Changement d'intention	-3 cumulable par changement
Arme non prête (dégainée dans le tour)	-4

* : Voir « Cas particuliers ».

CAS PARTICULIERS DES ATTAQUES AU CONTACT

Plusieurs attaquants sur une même cible

Les attaquants obtiennent un bonus à leur jet d'attaque de 2 fois le nombre d'attaquants. S'ils sont deux, ils obtiennent +4, s'ils sont huit, +16, etc.

Mauvaise main

Par « mauvaise main », on entend celle avec laquelle le combattant n'est pas habitué à manier l'arme qu'il tient. Le bouclier ou la main gauche, par exemple, se manient toujours de la main opposée à celle qu'utilise le combattant en général, mais n'induisent aucun malus : s'il sait manier la main gauche, il a appris à le faire avec sa « mauvaise main » et est capable de s'en servir normalement.

Combat monté

Quand un guerrier veut combattre à cheval, il doit utiliser la compétence Équitation comme limitant pour tous ses jets.

À moins de vouloir tomber de sa selle, il utilise sa compétence d'Esquive avec un malus de -5. De plus, pour tous les mouvements, seules les caractéristiques de la monture interviennent. Par exemple, si le combattant ne peut réagir à une attaque, on calculera sa défense naturelle en additionnant AGI de la monture + 1d10, et non AGI du cavalier.

ATTAQUE À DISTANCE

La caractéristique utilisée est le TIR, associée à une compétence Arme : domaine de l'arme utilisée (une arme de trait ou de lancer) + 1d10, modifiée par les bonus et malus applicables.

La Difficulté n'est pas calculée en fonction de la défense de l'adversaire, mais suivant la distance qui sépare le tireur de sa cible. Il est à noter que les modificateurs ci-contre ne prennent pas en compte les actions du défenseur si celui-ci tente d'éviter d'être touché. Ce cas est traité dans la partie « défense à distance ».

DIFFICULTÉ DU TIR

Portée	DIF
Courte (entre 0 et Portée / 4)	10
Moyenne (entre Portée / 4 et Portée / 2)	15
Longue (entre Portée / 2 et Portée x 1)	20
Extrême (entre Portée et Portée x 2)	25

MODIFICATEURS PARTICULIERS AUX ATTAQUES À DISTANCE

(Les modificateurs normaux s'appliquent si nécessaire)

Bonus à l'attaque de l'arme	variable
Viser*	+2 par tour
Arme non prête (rechargée dans le tour)	-5
Tireur au sol	-3
Tireur en mouvement	-2
Tireur en mouvement rapide, tireur monté	-4
Tireur engagé en mêlée	-4
Taille de la cible	TAI de cible (-2 à +3)
Cible à moitié visible (torse et tête ou à genoux)	-2
Cible à peine visible (tête ou membre ou à plat ventre)	-4
Ténèbres (aucune lumière)	tir impossible

* : Le bonus cumulé ne peut dépasser la compétence d'Arme du tireur.

CAS PARTICULIERS DES ATTAQUES À DISTANCE

Cible montée

Pour le calcul du score de défense face aux attaques à distance, c'est l'AGI de la monture qui intervient (voir plus bas « défense à distance »).

Par ailleurs, la TAI de la monture est sommée avec celle du cavalier (les TAI négatives valent 0) afin de déterminer la Difficulté du jet, à moins que le tireur ne spécifie qui il vise, auquel cas tout est calculé normalement. S'il touche sans avoir visé, la victime du tir est déterminée au hasard sur 1d10 : 1 à 7 c'est la monture, 8 à 10 c'est le cavalier. La TAI du cavalier est ajoutée au jet.

Exemple : Un archer tire sur une fée noire montée sur une jument. La TAI de la fée noire est de -2 et celle du cheval de +2. Le bonus au toucher devrait être de -2+2 = 0. Comme la fée noire a une TAI négative, celle-ci n'entre pas en compte dans le calcul et on la considère comme étant égale à 0. Le bonus au toucher sera donc de +2 (la TAI du cheval). En revanche, si l'archer touche alors qu'il ne visait pas spécifiquement la fée noire, il détermine aléatoirement la victime de son tir en jetant 1d10, cette fois modifié par la TAI de la fée noire. Il ne la touchera donc que s'il obtient un « 10 » (10-2 = 8).

Les réactions

Une réaction est annoncée juste après qu'une action a été entreprise contre le défenseur.

Les scores de défense

DÉFENSE AU CONTACT

Les scores de défense en mêlée font intervenir un jet ouvert.

Il existe une réaction défensive « passive » (défense naturelle) et deux réactions défensives « actives » (esquive et parade).

S'il ne reste plus de possibilité de réaction au défenseur, il utilise sa défense naturelle. Son score de défense est de : AGI + 1d10 - malus d'armure.

Les deux réactions défensives « actives » sont : l'esquive (ou feinte de corps), qui consiste à éviter le coup, et la parade, qui se contente de le bloquer ou de le dévier à l'aide de son arme.

Si une réaction est tentée contre l'attaque, alors le score de défense active est de :

- pour une esquive, AGI + Esquive - malus armure + 1d10
- pour une parade, MÊL + Arme + bonus à la parade de l'arme + 1d10.

En choisissant d'esquiver une attaque, le défenseur décide de tenter d'éviter un coup. C'est l'option la plus prudente contre des créatures trop puissantes qui se jouent de la parade du fait des dommages formidables qu'elles assènent. Si le score d'esquive n'est pas égalé (l'attaquant obtient une MR supérieure ou égale), aucun dommages n'est infligé.

La parade est l'option la plus classique. Lorsqu'un défenseur pare, l'attaquant effectue son jet normalement, mais les dommages sont ajoutés à la MR, de sorte que l'attaquant peut, malgré une parade réussie, effectuer des dommages. Cela signifie par exemple que l'épée à deux mains ne se pare pas : elle fracasse l'épaule du défenseur qui a tenté la parade (elle touche beaucoup plus facilement, puisque les dommages sont ajoutés à la MR même si celle-ci est négative). Ne parlons pas du géant qui foudroie tout net la majorité des créatures osant le parer.

DÉFENSE À DISTANCE

Pour pouvoir espérer réagir à une attaque à distance, il faut disposer d'un moyen de se déplacer de manière à gêner le tir : dans un couloir étroit, il n'y a rien qui puisse être tenté, par exemple. Dans le cas où le défenseur n'est pas conscient de l'attaque, l'EG choisit quels modificateurs sont appliqués au tireur (voir le tableau ci-contre).

MODIFICATEURS PARTICULIERS À LA DÉFENSE

Bonus à la parade de l'arme	variable
En selle (esquive seulement)	-5
Arme non prête (dégainée dans le tour)	-5
Mauvaise main*	-5
Attaque de côté	-1
Attaque de dos	-8
Défenseur surpris	parade et esquive impossibles
Défenseur au sol	-3
Défenseur surélevé	+2
Attaque et parade avec la même arme	-1
Changement d'intentions	-3 (cumulable)

* : Le malus de « mauvaise main » s'applique si le défenseur n'est pas entraîné à se battre avec la main en question. Dans le cas d'un bouclier, par exemple, la « mauvaise main » est la droite pour un droitier, puisqu'il ne se porte jamais au bras d'arme.

MODIFICATEURS PARTICULIERS À LA DÉFENSE À DISTANCE

Mouvement normal	-2
Mouvement rapide	-4
Esquive	-(AGI+Esquive)/2

Les résultats

L'attaque échoue

Si l'attaque n'atteint pas la Difficulté fixée par la défense, elle n'effectue pas de dommage. Si elle échoue avec une marge négative supérieure ou égale à 15, ou bien si le jet de dé obtient un résultat de -10 ou inférieur, c'est un fumble. Quoi qu'il arrive, l'attaque échoue automatiquement, même si l'attaquant avait pu porter son coup en dépit de son résultat lamentable.

L'attaque réussit et fait des dommages

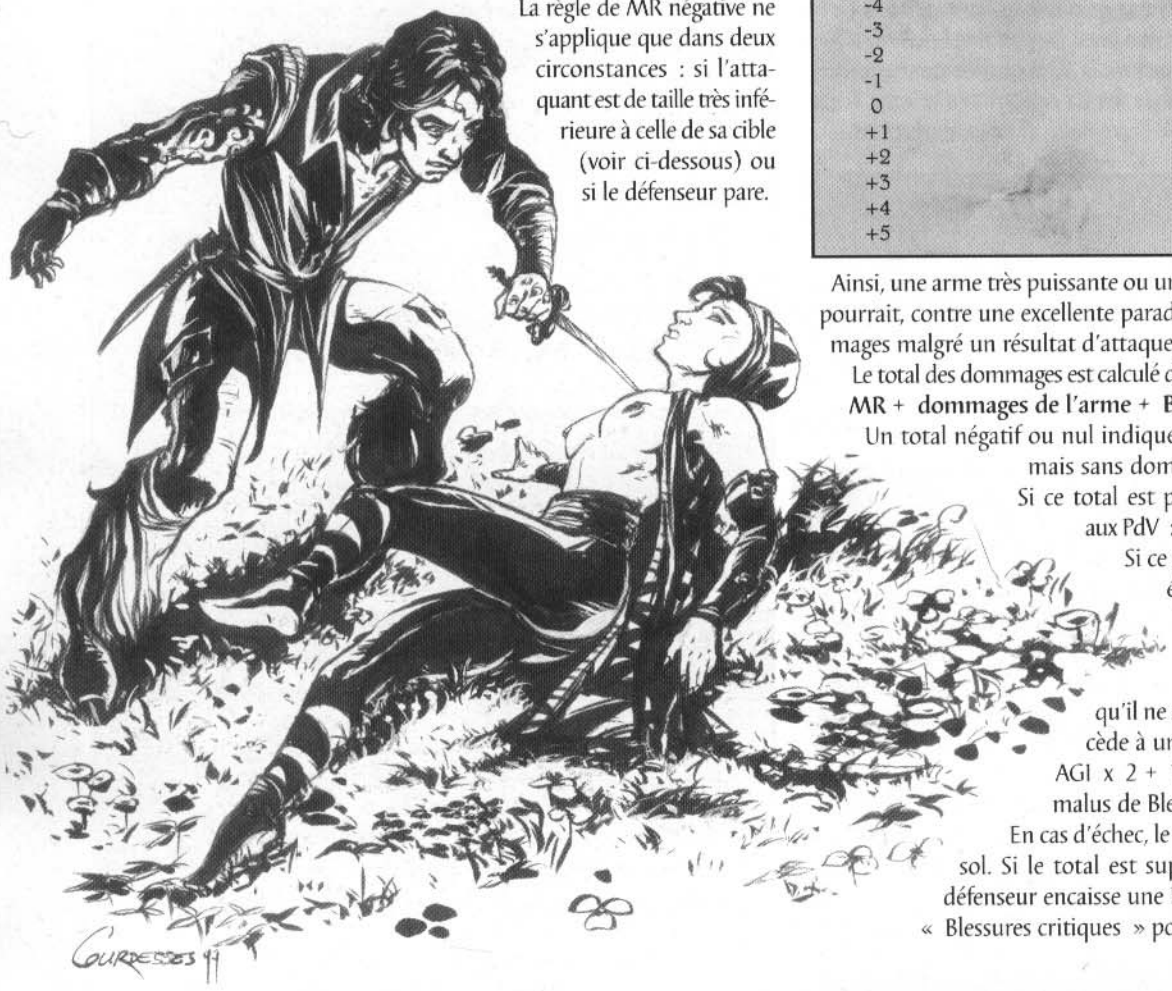
L'attaque est réussie si l'attaquant obtient une MR au moins égale à celle requise pour toucher :

- Dans le cas général, la MR doit être positive ou nulle.
- La MR minimale pour toucher n'est supérieure à 0 que si l'attaquant est de taille très supérieure à celle de la cible (voir tableau des écarts de taille ci-après).
- La MR minimale pour toucher peut être négative (si l'attaquant est d'une taille très inférieure ou si le

défenseur a paré). De ce fait, la MR va donc diminuer les dommages.

Une MR de -15 et moins génère toujours un échec critique. L'attaquant n'y ajoute pas ses dommages, même s'il est un géant faisant +48 de dommages de base.

La règle de MR négative ne s'applique que dans deux circonstances : si l'attaquant est de taille très inférieure à celle de sa cible (voir ci-dessous) ou si le défenseur pare.



ÉCARTS DE TAILLE

Écart	MR pour toucher
-5	-10
-4	-8
-3	-6
-2	-4
-1	-2
0	0
+1	+2
+2	+4
+3	+6
+4	+8
+5	+10

Ainsi, une arme très puissante ou un combattant très fort pourrait, contre une excellente parade, effectuer des dommages malgré un résultat d'attaque médiocre.

Le total des dommages est calculé de la manière suivante : **MR + dommages de l'arme + BD - armure.**

Un total négatif ou nul indique que le coup a porté mais sans dommage.

Si ce total est positif, il est soustrait aux PdV : le défenseur est blessé.

Si ce total est supérieur ou égal à son SBG, le défenseur encaisse une Blessure grave. À moins qu'il ne soit déjà au sol, il procède à un jet d'équilibre : AGI x 2 + 1d10 contre DIF 10 + malus de Blessure grave.

En cas d'échec, le personnage tombe au sol. Si le total est supérieur à son SBC, le défenseur encaisse une Blessure critique (voir « Blessures critiques » pour les conséquences).

ASSOMMER

Init : -1, Att. : -2

Cette manœuvre consiste à se servir de son arme pour tenter de neutraliser son adversaire plutôt que pour le tuer, en se servant par exemple du plat de sa lame. Si une Blessure grave est infligée, l'adversaire ne la reçoit pas mais est assommé pendant les 5 prochaines minutes. Les points de vie sont tout de même perdus et si une Blessure critique devait résulter de cette manœuvre, ses effets interviendraient effectivement, mais sur la table des armes contondantes.

Les armes effectuant des dommages de type C (contondants) bénéficient d'un bonus de +5 aux dommages lorsqu'elles sont utilisées dans le cadre de cette manœuvre.

C'est la seule manœuvre que nous vous conseillons d'intégrer au jeu, même si vous ne souhaitez pas faire usage des règles de combat avancé.

DISPROPORTION DE TAILLE

Les attaques à distance utilisent simplement la TAI de la cible comme modificateur.

En revanche, les différences de taille jouent un rôle essentiel pour déterminer à quelles conditions une attaque au contact est réussie. Pour qu'une créature réussisse une attaque sur une créature de même taille, il suffit d'avoir une MR minimale de 0. Mais les écarts de taille favorisent les créatures les plus petites.

L'écart est calculé de la manière suivante :
(TAI de l'attaquant) – (TAI du défenseur).

Attention : soustraire un chiffre négatif revient à l'additionner.

La créature de taille inférieure voit sa MR minimale pour toucher diminuer de 2 par point d'écart, alors que la MR minimale pour toucher de la créature de taille supérieure augmente de 2 par point d'écart. C'est-à-dire que la créature de taille inférieure peut toucher malgré un résultat qui devrait impliquer un échec (MR négative). À l'inverse, la créature de taille supérieure ne touche pas forcément malgré un résultat qui devrait impliquer une réussite (MR positive mais inférieure à celle requise par l'écart de taille).

Exemple extrême : Une fée noire attaque un géant. La TAI de la fée est de -2 et celle du géant de +3. L'écart de taille donne donc : (-2)-(+3) = -5, soit, -10 pour la fée noire (-5x2). Pour le géant, l'écart de taille donne : (+3)-(-2) = +5, soit, selon le tableau, +10 (+5x2). La fée noire porte un coup à son gigantesque adversaire.

Son jet d'attaque est de 15. Celui de la défense du géant est de 25. La fée noire devrait avoir complètement raté. Cependant, comme sa MR minimale pour toucher n'est pas de 0 mais de -10, elle touche de justesse (15-25 = -10). Mais comme la MR s'ajoute aux dommages, ceux-ci seront sans doute nuls. À l'inverse, le géant ne touchera que s'il obtient une marge d'au moins 10 (les résultats inférieurs sont ignorés). S'il touche, il tuera sans doute la fée, mais ce ne sera pas facile.

DOMMAGES AUX OBJETS

Pour briser un objet, il faut lui infliger un nombre de points de dommages égal à sa Solidité. Cette Solidité varie en fonction du matériau et de la taille de l'objet. Un objet de TAI inférieure à 0 lira son score de Solidité (TAI) plus haut dans le tableau. Un objet de TAI supérieure à 0 lira son score de Solidité (TAI) plus bas dans le tableau

Exemple : Un coutelle (TAI –2), bien qu'il soit en métal, aura la Solidité du bois. Une cuillère de géant en bois (TAI 1) aura une Solidité équivalente à une cuillère de pierre.

Matériaux	Solidité
Papier	1
Tissu	2
Verre	3
Bois	5
Pierre	10
Métal	20
Présence d'éclat	+ Richesse

Les Blessures critiques

Rappel : les Blessures graves occasionnent les malus cumulables suivants : -2, -6, -12.

Si l'EG le désire, elle peut tenir compte des Blessures critiques. Plus handicapantes que les Blessures graves, les Blessures critiques ont souvent des conséquences terribles, voire mortelles.

Les Blessures critiques demandent en général des soins magiques, un chirurgien inspiré extraordinairement expérimenté ou une longue période de convalescence, c'est pourquoi l'EG devra peser l'influence qu'elles peuvent avoir sur le rythme du jeu.

Les Blessures critiques dépendent du type de dommages de l'arme (contondante, de taille, de perforation). Si l'arme inflige plusieurs types de dommages, c'est à l'attaquant de choisir celui qu'il a utilisé. On détermine dans le tableau adéquat la blessure en jetant 1d10 (fermé).

Si l'attaquant est beaucoup plus petit que le défenseur, ou si celui-ci est en hauteur, l'EG peut décider de diviser le résultat du jet de dé déterminant la Blessure critique par la différence de TAI entre l'attaquant et le défenseur (avec un minimum de 1).

Exemple : Une fée noire attaque un géant. Avec une marge stupéfiante de 87, elle parvient à lui infliger une Blessure critique. Elle lance le dé sur la table des Blessures critiques et obtient un 10. Comme la différence de TAI entre elle et sa victime est de 5, son jet de 10 devient un 2. Si elle avait obtenu 7 sur le dé, le résultat arrondi à l'inférieur aurait été de 1 (7 divisé par 5). Si elle avait obtenu 2 sur le dé, le résultat aurait été 1 (le minimum possible). Peu impressionnant, mais qu'espérait-elle faire à un géant ?

BLESSURES CRITIQUES DE CONTUSION

(armes contondantes, C)

1	**Jambe brisée.** Le défenseur encaisse une Blessure grave, tombe au sol et ne peut plus se servir de sa jambe pendant les trois prochains mois (au moins). Jet de Premiers soins pour la remettre en place, ou le défaut « Boiteux » est acquis.
2	**Jambe brisée, fracture ouverte.** Même chose qu'en 1, mais le défenseur subit une hémorragie mineure (1 PdV par tour).
3	**Articulation fracassée.** Même chose qu'en 2, mais l'hémorragie est moyenne (3 PdV par tour). De plus, l'articulation ne pourra être réparée. Le défenseur obtient gratuitement le défaut « Boiteux » !
4	**Bras brisé.** Comme en 1, mais c'est le bras qui est touché.
5	**Bras brisé, fracture ouverte.** Comme en 2, mais c'est le bras qui est touché.
6	**Articulation fracassée.** Comme en 3, mais c'est le coude ou le poignet qui est touché. Le défenseur obtient le défaut « Articulation endommagée ». Il est à -5 pour tout ce qui concerne l'usage de son bras et perd un point en AGI (cela ne change pas le maximum de la caractéristique).
7	**Coup au ventre, hémorragie interne.** Le défenseur est au sol, incapable d'agir pour les 10 prochains tours. Il crache un peu de sang et perd définitivement 1d10 PdV supplémentaires, qui diminuent d'autant son total maximal de PdV.
8	**Coup au torse, lésion pulmonaire.** Les côtes sont défoncées, la douleur est terrible. Le défenseur est au sol et encaisse deux Blessures graves. Il a un malus de -4 supplémentaire pour toute action physique. Une des Blessures graves est permanente.
9	**Coup à la tête.** Si le défenseur a un casque, il s'effondre, assommé pour les 30 prochaines minutes. Dans le cas contraire, la fracture du crâne l'expédie dans un coma de 20-RÉS mois.
10	**Coup à la nuque.** Le bruit est inquiétant, mais cela n'importe plus du tout au défenseur, qui s'effondre, foudroyé.

BLESSURES CRITIQUES DE TAILLE

(armes frappantes de taille T)

1 **Large entaille à la jambe.** Hémorragie moyenne (3 PdV par tour), nécessite plusieurs points de suture (Chirurgie, DIF 10) ou MV-1 définitivement.

2 **Énorme entaille à la jambe.** L'hémorragie est importante (6 PdV par tour), elle ne peut être arrêtée que par un jet de Chirurgie (DIF 15). MV-1 définitivement.

3 **Jambes pratiquement tranchées.** L'hémorragie est mortelle (12 PdV par tour) et nécessite un jet de Chirurgie pour être arrêtée (DIF 15). Le défenseur obtient gratuitement le défaut « Membre en moins » !

4 **Large entaille au bras.** Comme en 1, mais c'est le bras qui est touché. Au lieu de MV-1, ce sont toutes les compétences nécessitant l'usage de ce bras uniquement qui auront un malus de -1.

5 **Entaille et fracture du bras.** Hémorragie importante (6 PdV par tour), bras inutilisable, l'os doit être remis en place sous peine d'obtenir un malus permanent de -2 à toutes les actions requérant l'usage de ce bras (même dans le cas où les deux sont utilisés). Cela réclame un jet de Chirurgie DIF 15.

6 **Bras tranché.** Comme en 3, mais c'est le bras qui est touché.

7 **Coup en travers du torse.** L'arme frôle la cage thoracique et trace un énorme sillon en crissant sur les côtes. L'hémorragie est mortelle (12 PdV par tour), et quelle cicatrice !

8 **Ventre ouvert.** Les intestins se dévident sur le sol. Le combattant est hors d'état de nuire. Il faut un jet de Chirurgie (DIF 20) pour remettre tout cela en place (ou le blessé meurt dans les deux jours). Une Blessure grave permanente.

9 **En pleine tête.** Si la victime a un casque fermé (armure complète), elle est assommée net et souffre d'un traumatisme crânien (-4 à toutes les actions mentales pour les 2 prochains mois). Sinon l'arme ravage le visage, faisant sauter un œil. Le blessé obtient les défauts « Défiguré » (CHA-2, maximum baissé de deux points), « Mauvaise vue » (Tir-1), il est bien sûr hors combat. Ne peut être soigné par Chirurgie.

10 **Le torse est fendu en deux de l'épaule au sternum.** Du sang partout, l'arme est complètement coincée dans la cage thoracique (la victime est morte !).

BLESSURES CRITIQUES DE PERFORATION

(armes perforantes, P)

1 **Mollet transpercé.** Hémorragie faible (1 PdV par tour), jet de Chirurgie (DIF 10) pour arrêter le sang, MV - 2 jusqu'à guérison, une Blessure grave.

2 **Cuisse transpercée.** Hémorragie importante (6 PdV par tour), jet de Chirurgie (DIF 15) pour l'arrêter, MV - 2 jusqu'à guérison. Une Blessure grave.

3 **Artère fémorale tranchée.** Hémorragie mortelle (12 PdV par tour), jet de Chirurgie (DIF 20) pour arrêter le sang. En cas d'échec, complications infectieuses, gangrène, perte de la jambe (mort ou gain du défaut « Membre en moins »). Dans tous les cas une Blessure grave définitive, impossibilité de se déplacer le premier mois (ou l'hémorragie reprend, tout est à refaire), MV-4 jusqu'à guérison.

4 **Main transpercée.** L'arme est au sol, avec un doigt. -1 définitif pour tout ce qui requiert l'usage de tous ses doigts.

5 **Muscle de l'avant-bras transpercé dans la longueur.** Hémorragie importante (6 PdV par tour), jet de Chirurgie (DIF 15) ou graves problèmes musculaires (-4 définitif à toute action impliquant l'usage du bras).

6 **Tendons du poignet ou du coude tranchés.** Le bras ne sert plus à rien. La victime a le défaut « Membre en moins ».

7 **Bas-ventre transpercé.** Jet de RÉS contre DIF 10 ou mort par infarctus. Stérilité (mais l'appareil fonctionne encore), le combattant est au sol et pleure de douleur. Ne peut être soigné par Chirurgie.

8 **En plein cœur.** Mort instantanée.

9 **Joue transpercée.** Casque fermé (armure complète) : l'arme passe au travers du menton et cloue la langue au palais. Difficultés d'élocution, -2 pour tout jet en rapport avec la parole. Casque ouvert ou pas de casque : les deux joues lacérées, muscles tranchés, la mâchoire pend lamentablement. Jet de Chirurgie DIF 25 ou définitivement muet. En cas de réussite, difficultés d'élocution (voir ci-dessus).

10 **Pan dans l'œil !** Mort instantanée.

Exemple de combat :

Rappelons les forces en présence : Lidunya (initiative : 27) frappe le sergent (initiative : 22) qui la frappe en retour. Kerton (initiative : 20) frappait la recrue mais a changé d'intention et frappe maintenant le sergent. La recrue (initiative : 18) frappe Kerton.

On passe à la résolution.

C'est Lidunya qui commence, puisqu'elle a la meilleure initiative, donc la première place dans l'ordre de résolution. Le sergent décide de parer (c'est sa réaction). Lidunya tire 10 puis 5 au dé. Elle obtient donc 7 (MÊL) + 6 (compétence « Arme : rapière ») + 2 (bonus à l'attaque de la rapière) + 1 (bonus de Corps) + 15 (le chiffre du dé) + 2 (elle frappe le même adversaire que Kerton), soit 33.

De son côté, le sergent tire 2 au dé, il obtient donc 6 (MÊL) + 7 (« Arme : targe ») + 3 (bonus à la parade de la targe) + 2 (le chiffre du dé), soit 18. Lidunya inflige donc 21 points de dommages au sergent : 33 + 2 (BD) + 1 (bonus de Corps) + 3 (bonus aux dommages de l'arme) - 18 (la parade du sergent). Le sergent (qui a 45 PdV, SBG 15, SBC 22) encaisse une Blessure grave, fait un jet d'équilibre, qu'il rate, et tombe au sol.

Le sergent attaque à son tour plutôt que de se relever. Lidunya indique qu'elle esquive. Le sergent obtient un 7 au dé, soit 6 (MÊL) + 7 (« Arme : hache ») + 7 (chiffre du dé) - 2 (malus de Blessure grave) - 3 (malus au sol) = 15. Lidunya obtient un 3 au dé, soit 9 (AGI) + 7 « Esquive ») + 1 (bonus de Corps) + 3 (dé) = 20. Le sergent ne fait que fouetter l'air.

La recrue attaque maintenant Kerton. En effet, celui-ci ayant changé d'intention, a subi un malus de -3 dans l'ordre de résolution, et passe donc à 17, derrière la recrue. Elle a une Base de 11, Kerton a une Base pour esquiver de 14. Le soldat tire un 8, pour un total d'attaque de 11+8 = 19, et Kerton un 3, pour un total d'esquive de 14+3-3 (le malus dû au changement d'intention s'applique aussi à la réaction) + 1 (bonus de Corps) = 15. Le soldat a une MR de 19-15 = 4. Pour calculer les dommages que prend Kerton, on ajoute +6 (bonus aux dommages de l'arme) : Kerton prend donc 6+4 = 10 points de dommages, moins son armure (veste de cuir protection 2) soit 10 - 2 = 8 points de vie perdus.



C'est enfin au tour de Kerton, qui attaque le sergent. Avec une Base de 19 (MÊL 7 + « Arme : Rapière » 9 + bonus attaque de la rapière 2 + bonus de Corps 1) + 7 (son jet de dé) - 3 (le changement d'action) + 2 (il frappe le même adversaire que Lidunya), il obtient 25. Le score de défense du sergent est mauvais : 5 (AGI) - 3 (malus au sol) + 4 (le dé), soit 6. Kerton, avec une MR de 25-6 = 19, touche largement. Ses dommages sont de 26 : 19 (MR) + 3 (bonus aux dommages de l'arme) + 4 (BD). Le sergent encaisse une Blessure critique (son SBC est de 22), mais peu importe car il vient de passer la barre du 0 point de vie et s'évanouit.

Ce premier tour de combat s'est plutôt bien passé pour les Inspirés : ils n'ont reçu qu'une blessure mineure à eux deux et mis hors circuit le sergent.

Exemple (suite) :

Un peu plus tard, Lidunya et Kerton, en fuite, sont repérés par une autre patrouille composée d'un minotaure et d'un ogre, tous deux armés d'un arc long. L'EG décide de ne pas tirer l'initiative car les Inspirés ne savent pas qu'ils ont été découverts. Les deux tireurs ont tous deux 13 en AGI + « Arme : arc long » mais, à cause de la nuit, ils ont un malus (-2 pour le minotaure qui est nyctalope et -4 pour l'ogre). L'arc long ne leur donne pas de bonus, ce qui fait une Base de 11 pour le minotaure et de 9 pour l'ogre.

Lidunya et Kerton sont à portée moyenne (30 mètres environ). Ils ne savent pas qu'ils sont découverts et ils cherchent encore à avancer discrètement (et donc lentement). L'EG décide que le score à atteindre sera 15 (portée moyenne, pas de malus dû au déplacement de la cible).

Le minotaure vise Lidunya et tire un 7, ce qui lui fait un total de 18. Il a une MR de +3 (18-15), ce qui est assez pour toucher. L'arc long ajoute 6 points de dommages, pour un total final de 9.

L'ogre tire sur Kerton. Il obtient 1 puis 7 au dé, pour un total de +3 (9+1-7). Avec une MR de -12 (3-15), l'ogre rate complètement son tir et manque de peu le fumble.

Les deux humains se mettent à courir en zigzagant. L'EG indique que cela occasionnera un malus de -4. Les deux tireurs tentent encore un tir avant que les deux intrus ne disparaissent dans l'obscurité, mais ne parviennent pas à toucher.

Combat avancé

Les règles de combat avancé permettent de gérer plus précisément le combat, notamment en fournissant aux combattants des options plus variées, en détaillant certaines techniques très particulières comme les bottes secrètes, etc.

Les manœuvres

Les manœuvres sont des actes de combat particuliers que connaît n'importe quel combattant un tant soit peu expérimenté. Cela signifie qu'elles sont accessibles dès qu'on dispose d'un score dans le domaine utilisé de la compétence d'Arme.

Le format de description est le suivant :

- **Les conditions particulières** nécessaires afin de pouvoir utiliser la manœuvre. Ces conditions doivent toutes être réunies.

« **Init.** : +/- X » indique quel malus/bonus est appliqué à l'initiative de l'utilisateur de la manœuvre. Ce malus/bonus n'intervient que pour l'ordre de résolution de l'action, pas pour la déclaration.

« **Att.** : +/- X » indique quel malus/bonus est appliqué à la compétence d'Arme de l'utilisateur.

« **Déf.** : +/- X » indique quel malus/bonus est appliqué à la compétence de défense de l'utilisateur (esquive ou parade, suivant les possibilités offertes par la manœuvre).

« **Dommages** : X » indique de quelle manière est modifié le score de dommages obtenu en réalisant cette manœuvre. « Dommages réduits à 0 » indique que, quel que soit le résultat obtenu, aucun dommage n'est infligé à la cible.

Exemple : pour réaliser la manœuvre « charge montée », il faut (bien sûr) disposer d'une monture et avoir remporté l'initiative, et enfin avoir une arme de longueur suffisante (TAI 1). Si l'une de ces trois conditions n'est pas remplie, la manœuvre ne peut pas être tentée. Cette action offre l'avantage suivant : les dommages sont augmentés de 3, plus la TAI de l'attaquant chargeant, plus la TAI de la monture, auxquelles on ajoute encore le MV de cette dernière.

Liste des manœuvres

ASSOMMER (ACTION)

INIT : -1, **ATT.** : -2

Cette manœuvre consiste à se servir de son arme pour tenter de neutraliser son adversaire plutôt que pour le tuer, en se servant par exemple du plat de sa lame. Si une Blessure grave est infligée, l'adversaire ne la reçoit pas mais est assommé pendant les 5 prochaines minutes. Les points de vie sont tout de même perdus et si une Blessure critique devait résulter de cette manœuvre, ses effets interviendraient effectivement, mais sur la table des armes contondantes.

Les armes effectuant des dommages de type C (contondants) bénéficient d'un bonus de +5 aux dommages lorsqu'elles sont utilisées dans le cadre de cette manœuvre.

POUSSER SON AVANTAGE (ACTION)

Condition : obtenir une MR de +5 au moins.

Dommages : réduits à 0.

La MR est conservée pour le prochain tour où elle s'additionnera à la nouvelle MR si celle-ci est positive. Cette manœuvre peut être retentée : les deux MR sont encore conservées, toujours à condition que la suivante soit positive, et ainsi de suite. Si la MR obtenue est négative, la manœuvre échoue (les bonus sont perdus).

ESQUIVE TOTALE (RÉACTION)

Le défenseur sacrifie toutes ses actions au profit de son esquive. Celle-ci est valable pour toutes les attaques du tour, peu importe leur nombre ou leur provenance.

CHARGE (ACTION)

Condition : avoir l'initiative.

Dommages : +3 + TAI + MV. **Déf.** : -4.

Le combattant prend son élan en courant sur au moins MV mètres avant de porter violemment son attaque.

CHARGE MONTÉE (ACTION)

Conditions : avoir une monture, avoir l'initiative, arme de TAI 1 ou plus.

Dommages : +3 + TAI + TAI [de la monture] + MV [de la monture].

Le combattant doit prendre son élan sur une distance égale au moins au MV de la monture. Il va alors percuter sa cible avec une violence accrue par l'inertie de cette dernière.

COUP EN PASSANT (ACTION)

Conditions : avoir une arme de TAI 0 ou plus, avoir l'initiative, avoir une monture.

Att. : -4.

Le combattant frappe en mouvement et s'éloigne aussitôt afin d'éviter la riposte. Le MV de la monture est ajouté à l'esquive, qui est calculée avec AGI + Équitation + MV [de la monture] + 1d10 et non AGI + Esquive + 1d10. On ne peut pas parer un coup « en passant », mais en échange, les malus d'esquive en selle (-5 normalement) sont ignorés.

PLEINE ATTAQUE (ACTION)

Init. : +1. **Att.** : +3. **Dommages** : +2.

Le combattant sacrifie toutes ses réactions pour se concentrer sur son attaque.

JEU DÉFENSIF (ACTION)

Condition : arme à bonus de parade de 0 ou plus.

Init. : -X. **Att.** : -X. **Déf.** : +X.

Le combattant sacrifie une partie de son potentiel offensif pour se protéger. Il perd en attaque un nombre X, inférieur à sa compétence d'Arme, subit un malus de X sur son initiative et son attaque. En contrepartie, il a un bonus de +X qu'il peut diviser entre tous ses scores de défense au contact.

POINT FAIBLE (ACTION)

Condition : avoir une arme perforante.

Init. : -2. **Att.** : -4.

Le combattant place son coup de manière à passer la protection de son adversaire. S'il touche, il divise par 2 l'armure de son adversaire. (Ne fonctionne pas sur une armure d'origine magique.)

TENIR EN RESPECT (ACTION)

Conditions : avoir une arme plus longue que son adversaire, avoir l'initiative.

Dommages : -10.

Le combattant utilise son attaque pour garder son adversaire à distance plutôt que pour le blesser. Si le coup porte, l'adversaire repoussé aura -10 à tous ses jets d'attaque contre le combattant.

PRESSER LE CONTACT (ACTION)

Conditions : avoir l'initiative, avoir une arme plus courte que son adversaire.

Déf. : -5.

Le combattant s'approche dangereusement de son adver-

saire de manière à l'empêcher d'utiliser son arme. Si le coup porte, l'adversaire pressé aura -10 à tous ses jets d'attaque contre le combattant tous les tours suivants, et ce tant que l'utilisateur de la manœuvre remporte l'initiative sur l'adversaire qu'il presse. Le malus à la défense ne s'applique bien sûr qu'au tour où la manœuvre est tentée : les tours suivants, seul le malus à l'attaque de l'adversaire est utilisé (si ce dernier ne remporte pas l'initiative).

RENVERSEMENT (ACTION)

Conditions : avoir une arme de taille ou contondante, cible d'une TAI supérieure au plus d'1 à celle de l'attaquant.
Init. : -3. **Att.** : -3. **Dommages** : +1.
Le combattant cherche à utiliser la force de son coup pour faire tomber son adversaire. Si le coup porte, la cible doit réussir un jet d'équilibre ou tomber au sol, même si elle n'encaisse pas de Blessure grave. Si elle en obtient une, elle tombe sans jet d'équilibre.

FEINTE (ACTION)

Condition : avoir une arme à une main.
Init. : -5. **Att.** : -5. **Dommages** : réduits à 0.
Le combattant essaie de forcer son adversaire à ouvrir sa garde. Si le coup porte, la feinte est réussie et, au tour suivant, l'attaquant frappe sans que son adversaire puisse parer. Si la feinte est ratée, l'attaquant aura un malus de -1 à l'initiative et à l'attaque au tour suivant.

DÉSARMER (ACTION)

Dommages : réduits à 0.
Le combattant utilise la force de son attaque pour arracher l'arme des mains de son adversaire.
La MR de la manœuvre doit être supérieure à FOR + bonus de défense de l'arme visée. Si le score est nul, l'équivoque profite au défenseur, qui garde donc son arme mais aura un malus de -2 à son initiative au tour suivant.

COUP ASSOMMANT (ACTION)

Condition : avoir une arme contondante.
Init. : -1. **Att.** : -5.
Si l'attaque touche, le défenseur perd seulement 1 PdV par tranche de 5 points de dommages. Par contre, si le score de dommages (pas le nombre de PdV perdus) excède le SBG, le défenseur est assommé.

COUP DE POINTE (ACTION)

Condition : avoir une arme perforante.
Init. : +X. **Att.** : -X. **Déf.** : -X.
Le combattant sacrifie une partie de sa précision et de son avantage défensif pour frapper le plus vite possible.

DOUBLE ATTAQUE (ACTION)

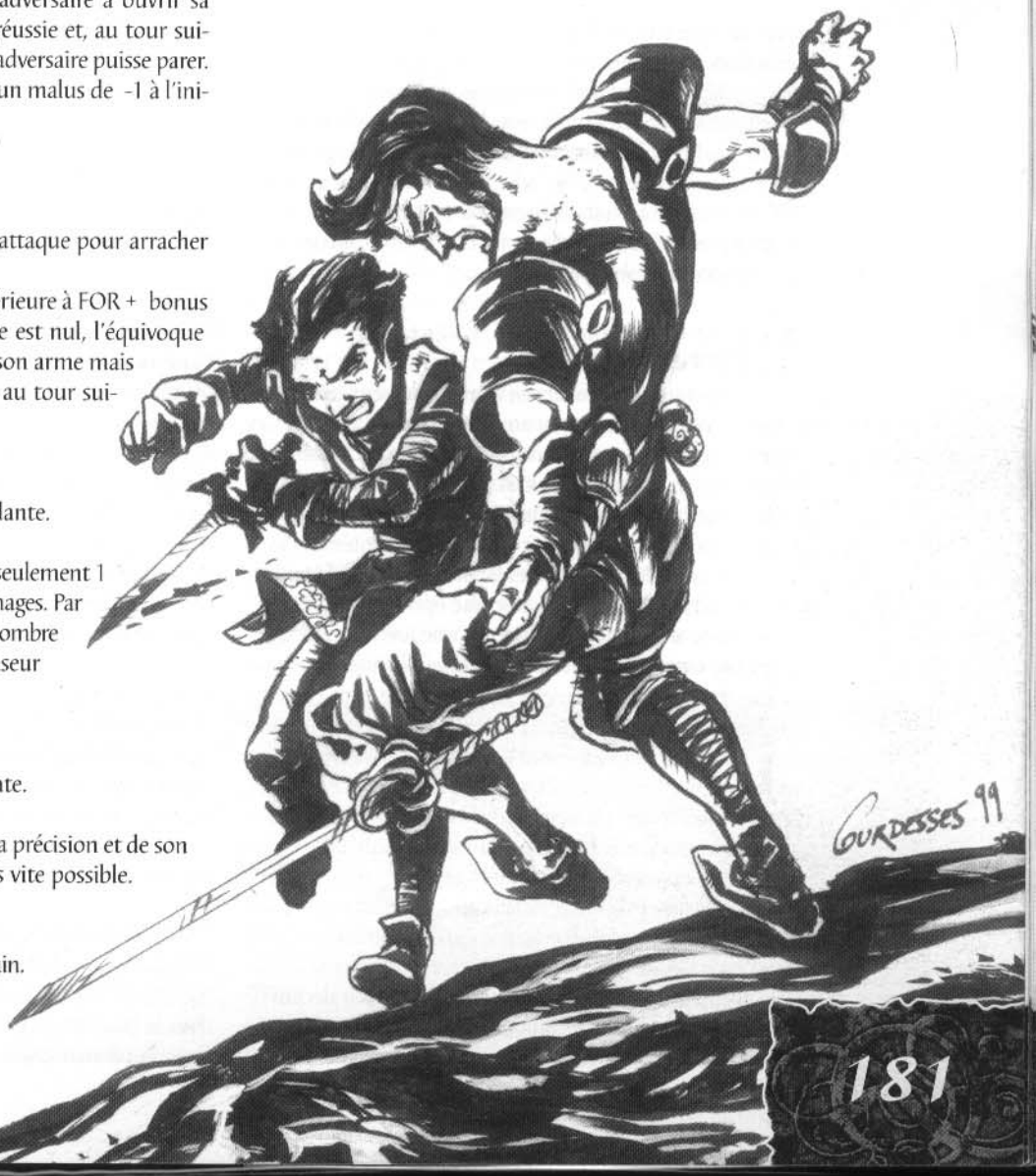
Condition : avoir deux armes à une main.
Att. : -10 à chaque jet d'attaque.
L'attaquant effectue deux attaques.
Si le défenseur n'a qu'une seule défense, c'est l'attaquant qui choisit laquelle des deux attaques est parée. Si l'attaquant est ambidextre, il ne fait que soustraire 5 à ses deux jets. Le malus « Mauvaise main » ne s'applique pas dans le cas de cette manœuvre.

DOUBLE PARADE (RÉACTION)

Condition : avoir deux armes possédant un bonus à la parade supérieur à 0.
Déf. : -10 à chaque jet de parade.
Le défenseur effectue deux parades. Si le défenseur est ambidextre, il ne soustrait que 5 à ses deux jets. Le malus « Mauvaise main » ne s'applique pas dans le cas de cette manœuvre.

ATTAQUE EN FORCE (ACTION)

Dommages : +FOR. Déf. : -8.
L'attaquant frappe de toutes ses forces dans l'espoir de placer un coup si dévastateur que son adversaire ne pourra le parer. Cela le laisse presque sans défense. S'il manie une arme à deux mains, il obtient un bonus de 5 aux dommages.



BRISER UNE ARME (ACTION)
Condition : avoir une arme de TAI supérieure à celle ciblée.
Att. : +1.
L'attaque se déroule normalement, mais les dommages ne sont pas appliqués à l'adversaire : s'ils sont supérieurs à 5 fois les dommages de l'arme du défenseur, celle-ci est brisée.

RIPOSTE (RÉACTION / ACTION)
Condition : obtenir une MR de 10 ou plus sur un jet de défense.
Le défenseur peut gratuitement tenter une attaque supplémentaire.

BALAYER (ACTION)
Condition : avoir une TAI supérieure de 2 points à celle de ses adversaires.
Init. : -1. **Att.** : +2. **Déf.** : -4. **Dommages** / 2.
L'attaquant frappe toutes les cibles remplissant les conditions (ennemis comme alliés) en même temps, en balayant le sol. Il n'effectue qu'un seul jet pour toucher tandis que chacune des cibles de la manœuvre peut faire un jet de parade ou d'esquive normal.

MUR DE FER (ACTION)
Condition : avoir une arme à bonus de parade inférieur à 2.
Déf. : + BD + bonus aux dommages de l'arme.
Le défenseur renonce à toutes ses actions pour effectuer une parade améliorée, en s'abritant derrière son arme qu'il manie en tous sens afin de tenir ses adversaires à distance. Le résultat final de sa parade est divisé entre le nombre d'adversaires, selon la méthode habituelle (ceux-ci peuvent toucher avec une MR négative, voir parade).

Les bottes secrètes

Certains coups particuliers en combat peuvent être appris dans des écoles d'escrime ou auprès de maîtres d'arme. Ces bottes secrètes demandent un entraînement spécifique pour être maîtrisées et seuls les initiés peuvent les utiliser.

Elles sont spécifiquement adaptées à une arme (un domaine de la compétence Arme) et ne peuvent être tentées qu'avec celle pour laquelle elles ont été conçues. Le coup de Jarnac, par exemple, doit être porté avec une épée.

Une botte ne peut être utilisée qu'une fois sur un même adversaire dans un même combat. Une fois que ce dernier l'a vue en action, il s'en méfie et s'efforce de faire en sorte que l'attaquant ne la replace pas (s'il en a l'occasion). Mais on peut tout à fait, au cours d'un même combat, la réutiliser sur une autre victime, de même que l'adversaire qui y a survécu pourra de nouveau en être la cible s'il affronte son utilisateur ultérieurement (dans un autre combat).

Dans les descriptions des bottes figurent entre crochets l'arme nécessaire et la rareté de la botte : apprendre une botte est un avantage qui doit être acheté à la création ou être développé en cours de jeu. Le chiffre de rareté représente la Difficulté du jet d'INT + Arme concernée pour découvrir un maître d'armes connaissant la technique – reste à le convaincre de l'apprendre à quelqu'un. Le chiffre de rareté divisé par 4 indique le nombre de points de création qu'il en coûtera à un personnage pour acheter l'avantage.

COUP DE JARNAC (ACTION) [ÉPÉE, 20]
Conditions : être au sol, obtenir une MR de 5 et plus.
La prochaine attaque occasionne automatiquement un coup critique « Tendon d'Achille sectionné, Blessure grave définitive et est au sol ». S'il survit, il a le défaut « Membre en moins » (jambe).

GRANDE BOUCLIADE (ACTION) [HACHE OGRE, 12]
Condition : l'adversaire doit avoir un bouclier. **Dommages** : réduits à 0.
À la place de frapper son adversaire, l'attaquant fracasse son bouclier. Celui-ci devient définitivement inutilisable.

BOTTE DE NEVERS (ACTION) [RAPIÈRE, 24], BAISER DU CYCLOPE (ACTION) [LANCE, 28]
Conditions : avoir l'initiative, obtenir une MR de 10 et plus, se battre contre un adversaire en armure dépourvue de casque.
L'adversaire est touché en plein front, ce qui lui occasionne une mort rapide et sans douleur.

SOUPE AUX DOIGTS (ACTION) [MASSE, 16], MAIN VOLANTE (ACTION) [SABRE, 16], BÉNÉDICTION REFUSÉE (ACTION) [CIMETERRE, 16]
Condition : l'attaquant obtient une MR de -10 ou moins.
Votre parade a un effet qui déplaît souverainement à l'adversaire : ses doigts viennent d'être fracassés, ou sa main est coupée au niveau du poignet. Dans tous les cas, il encaisse une Blessure grave et il vient de perdre l'usage de sa bonne main.

DOUBLE PHÉNIX (ACTION) [HACHE DOUBLE, 24], UNE-DEUX (ACTION) [HACHE GÉANTE, 28]
Condition : se battre contre deux adversaires (ou plus) de TAI inférieure à la sienne.
L'attaque s'effectue en prenant en compte la défense de celui des adversaires qui pare le coup, mais les frappe tous, pour le même montant de dommages. La hache décrit un grand huit, en général sanglant.

CONTRE-CHARGE (ACTION) [GRANDE LANCE, 12], CROC (ACTION) [HALLEBARDE, 16]
Condition : l'adversaire charge avec une arme moins longue.
L'Inspiré porte la botte avant l'adversaire qui charge, quel que soit l'ordre de résolution. Les bonus aux dommages que l'adversaire a obtenus par sa manœuvre « Charge » lui sont appliqués comme si c'était l'Inspiré qui avait chargé. Cette botte fonctionne aussi, sur le même principe, contre les manœuvres « Charge montée » et « Coup en passant » (dans ce dernier cas, l'attaquant perd tout l'effet de sa manœuvre et encaisse les dommages comme si l'Inspiré avait chargé).

PETITE BOUCLIADE (ACTION) [PILUM, 12]
Condition : l'adversaire doit avoir un bouclier.
Au lieu de frapper l'adversaire, l'attaquant plante son arme dans le bouclier de l'adversaire tout en dégainant une autre arme. Le pilum reste planté dans celui-ci, occasionnant un malus

de -5 à toutes les actions de l'adversaire tant que celui-ci ne se sera pas débarrassé de son bouclier – ce qu'il ne peut faire que s'il arrive à rompre le combat pendant deux tours.

PETIT GONG (ACTION) [MASSETTE, 16], BOTTE DU MUSICIEN (ACTION) [MARTEAU DE GUERRE, 16], GRAND GONG (ACTION) [MAILLET OGRE, 16]
Condition : l'adversaire doit avoir un bouclier et s'en servir pour parer.
Un coup magistral et magnifiquement placé frappe le bouclier de l'adversaire, qui vibre interminablement, manquant de déboîter l'épaule de son utilisateur et le sonnant à moitié. L'adversaire perd sa prochaine action et sa prochaine réaction.

POINÇONNADE (ACTION) [MARTEAU DE GUERRE, 12]
Conditions : se battre contre un adversaire en armure, obtenir une MR de 5 et plus.
Le coup de marteau porte magnifiquement, parfaitement à plat sur l'armure, qui est percée sans difficulté. La protection qu'elle offre est ignorée.

SERPENTINE (ACTION) [FLÉAU D'ARME, 16], GRANDE COMÈTE (ACTION) [ÉTOILE DE FER, 16]
Cette botte consiste à anticiper la parade de l'adversaire afin que la chaîne contourne son arme et que la boule le frappe tout de même. La parade ainsi contournée est minorée de 10.

L'équipement guerrier

Introduction : tailles et équipement

Les personnages de grande et de petite taille sont essentiellement des saisonins. Aucun d'entre eux n'a développé de culture vraiment avancée en termes militaires. Tous vivent en marge de la société humaine (en tout cas en ce qui concerne l'équipement guerrier). C'est pourquoi les différences de taille jouent à plein contre les saisonins. La possibilité d'une armure de plaques pour géant n'est pas à éliminer, mais aucun d'entre eux, du fait de leur naturel pacifique, n'a jamais songé à effectuer des recherches dans cette direction afin d'en mettre une au point. D'autant plus que l'équipement que les hommes lui proposent à l'occasion ou que les clans sont capables de mettre au point s'est jusqu'à présent révélé plus que suffisant.

Les armures

Les armures occasionnent un malus à leur porteur. Ce malus intervient dans les jets impliquant l'AGI comme caractéristique unique et est listé pour chaque type d'armure.

Une armure se décline sous trois formes : veste seulement, partielle et complète. Les deux dernières impliquent un malus à la PER du fait du port du casque.

- **Veste seulement** : ne protège que le torse et les bras.
- **Partielle** : -1 aux jets de PER. Protège les membres et la tête, mais ne dispose d'aucune protection aux articulations.
- **Complète** : -3 aux jets de PER. Comprend un heaume fermé, des ajouts de cuir ou de mailles aux articulations, etc.

Les armures destinées aux grandes TAI ou aux petites TAI fonctionnent de la manière suivante : lorsqu'un saisonin de TAI différente de 0 choisit son armure, il lit les caractéristiques de celle indiquée TAI lignes plus bas dans le tableau ci-après si sa TAI est supérieure à 0, ou TAI lignes plus haut si sa TAI est inférieure à 0.

__Exemple__ : une fée noire (TAI -2) porte une plaque partielle. On lit donc 2 lignes plus haut : elle obtiendra 9 points de protection et un malus de -6.
À l'inverse, un géant (TAI +3) revêtant une armure d'écailles lira les caractéristiques d'une armure de plaques (lecture 3 lignes plus bas). En effet, la petite épaisseur d'écailles qu'il porte est tout simplement colossale à l'échelle d'un homme.
De son côté, une fée noire en armure de plaques est revêtue d'une couche de métal tellement fine qu'elle ne protège pas du tout comme son homologue humaine.
Cela signifie aussi qu'un géant ne revêtira jamais de véritable armure de plaques ou de cottes de maille. Le forgeron qui inventera un métal suffisamment léger et résistant pour la fabriquer n'est tout simplement pas né.

Description des armures

Vêtements lourds : ils se composent de plusieurs épaisseurs de tissu matelassé, renforcé avec quelques ajouts de cuir. Le casque correspondant est en général constitué de cuir

ARMURES

	Veste seule		Partielle		Complète	
	Malus	Prot.	Malus	Prot.	Malus	Prot.
Vêtements lourds	0	1	0	1	0	2
Cuir	-1	2	-1	3	-2	4
Cuir et métal	-1	3	-2	5	-4	6
Écailles	-2	4	-4	7	-6	8
Lamelles	-3	5	-6	9	-10	10
Cotte de mailles	-4	6	-8	11	-12	12
Plaques	-5	7	-10	13	-14	14

UTILISATION D'UNE ARME DE MÊLÉE À DEUX MAINS

Utiliser une arme de mêlée à deux mains réduit de 2 points le seuil de FOR minimale et de 1 point le seuil d'AGI minimale. De plus, le bonus aux dommages est augmenté de 1 point. Par contre, le bonus d'initiative est réduit de 2 points.

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI
Arme (2 mains)	-2	0	0	+1/P	-2	-1

bouilli, voire, pour les modèles les plus sophistiqués, de protections en cotte de mailles.

Cuir : cette armure se compose de plusieurs épaisseurs de cuir souple, d'un plastron de cuir rigide et possède quelquefois des ajouts de métal aux articulations. Le casque correspondant est en général constitué de cuir bouilli, souvent renforcé de cotte de mailles.

Cuir et métal : similaire à l'armure de cuir, cette armure possède de plus des renforts métalliques sous forme de clous, d'anneaux ou de plaques. Le casque correspondant est en général constitué d'une simple calotte de métal ou d'un bassinet pourvu d'une nasale, d'une voilette de mailles pour protéger le devant du visage et d'un couvre-nuque de mailles également.

Écailles : cette armure est la version la plus lourde de l'armure de cuir et de métal. Le cuir est complètement recouvert d'éléments métalliques imbriqués permettant une certaine mobilité mais ne laissant aucune surface de cuir sans protection. Le casque correspondant est identique à celui de l'armure en cuir et métal.

Lamelles : l'armure de lamelles se compose de larges bandes de métal imbriquées les unes dans les autres horizontalement, de cuissardes et de brassards de cuir. Des ajouts plus modernes de mailles peuvent venir renforcer les articulations. Le casque correspondant est un heaume bassinet métallique qui ne comprend généralement pas de protection sur le visage, mais un couvre-nuque de métal. On peut porter un heaume complet afin de pallier ce défaut.

Cotte de mailles : elle se compose d'une épaisseur de tissu matelassé, sur laquelle on porte un haubert de mailles (une chemise comprenant une capuche et descendant jusqu'à mi-cuisses) tenu par une large ceinture de cuir. Les versions les plus lourdes de la cotte de mailles incluent des jambières et des brassards de cuir bouilli, un bassinet du même type que celui de l'armure de cuir et métal, ou un heaume fermé.

Plaques : l'armure de plaques, chef-d'œuvre de mécanique médiévale, se compose d'une cuirasse, de jambières et de brassards de plaques, d'un heaume fermé et de renforts de mailles à toutes les articulations. Les versions plus légères se contentent de la cuirasse et d'un heaume bassinet.

Les armes

Le format des armes

La caractéristique principale d'une arme est sa TAI.
Un individu de TAI T peut utiliser :

- ses armes naturelles
- les armes de mêlée de TAI T-1
- les armes de mêlée de TAI T à une ou deux mains
- les armes de mêlée de TAI T+1 à deux mains
- les boucliers de TAI T-1, T et T+1
- les armes de trait de TAI T-1, T et T+1 à deux mains
- les armes de lancer de TAI T-1 et T à une main.

Init. : le bonus ou le malus à l'initiative correspond à la longueur de l'arme et à la vivacité des techniques d'attaque. Une arme très longue comme la pique (3 mètres) a de fortes chances de frapper en premier. De même, la rapière, dont le jeu est essentiellement basé sur la vitesse d'exécution, obtiendra un bonus. À l'inverse, le coutelle, du fait de sa lame très courte, nécessitera que l'on s'approche de l'adversaire. Et la très lente et très puissante épée à deux mains demandera du temps pour être mise en action.

Att. : le facteur d'attaque, en revanche, représente la maniabilité de l'arme, qui découle souvent de son poids ou de ses dimensions.

Par. : le facteur de parade découle des mêmes principes que celui d'attaque ; il a cependant été différencié dans la mesure où certaines armes sont spécifiquement adaptées ou inadaptées à la parade.

Portée : la portée est exprimée en mètres. Elle peut soit être fixe (armes de trait), soit être indexée sur la FOR du tireur.

Dommages (T, P, C) : il existe trois types d'armes, les armes tranchantes, les armes perforantes et les armes contondantes. Ces trois catégories jouent un rôle dans les manœuvres spéciales et dans les règles de Blessures critiques. Certaines armes appartiennent à plusieurs catégories simultanément.

FOR, AGI : la plupart des armes requièrent une FOR et une AGI minimales pour être utilisées convenablement (les deux conditions sont requises). Un combattant qui manie une arme en ayant une FOR et/ou une AGI inférieure(s) au(x) score(s) requis a un malus correspondant au nombre de points manquants pour atteindre les seuils minimaux.

Exemple : Lidunya (FOR 4, AGI 9) veut utiliser une épée ogre (FOR min. 8, AGI min. 3). Comme il lui manque 4 points de FOR pour manier convenablement cette arme, elle aura un malus de -4 à tous ses jets d'attaque et de parade. Si elle utilise cette arme à deux mains, le score de FOR minimal baissera de 2 points mais elle n'aura qu'un malus de - 2.

Description des armes

ARMES DE MÊLÉE

Aiguillon : petite tige métallique pointue (de la taille d'une aiguille à tricoter).

Armes géantes : équivalent des armes de taille normale à l'échelle des géants, en général extrêmement rares.

ARMES DE MÊLÉE

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Épinglette	-2	+2	-1	0/P	1	1	-3
Lamelle	-4	+1	-1	0/T	1	3	-3
Aiguillon	-2	+2	-1	0/P	1	3	-2
Coutelle	-2	+1	-1	+1/T	1	3	-2
Demi-hache	-2	0	-1	+3/T	2	2	-2
Matraque	-2	+1	-1	+1/C	1	1	-2
Canne	0	+1	+1	+2/C	2	1	-1
Coutelas	0	+1	0	+2/PT	2	3	-1
Dague	0	+2	0	+1/P	1	3	-1
Fouet	-1	0	-2	0/T	1	4	-1
Glaive	0	+1	0	+3/PT	2	3	-1
Hachette	-1	0	-1	+4/T	3	2	-1
Main gauche	0	0	+3	+1/P	2	4	-1
Massette	-1	0	-1	+3/C	3	1	-1
Cimeterre	+1	+1	0	+4/T	4	3	0
Épée	+1	+1	+1	+4/PT	5	3	0
Épée ogre	+2	+1	+1	+5/TC	8	3	0
Étoile de fer	0	-1	-2	+7/PC	6	6	0
Fléau d'arme	0	-1	-2	+6/C	5	6	0
Fleuret	+1	+2	+1	+2/P	3	4	0
Fourchon	+3	0	0	+4/P	5	2	0
Hache	+1	+0	-1	+6/T	5	2	0
Hache ogre	+1	0	-2	+8/T	7	2	0
Marteau de guerre	0	0	0	+5/PC	5	3	0
Masse	0	+1	-1	+4/C	4	1	0
Massue	0	+1	-1	+3/C	3	1	0
Rapière	+2	+2	+1	+3/P	4	6	0
Sabre	+1	+1	+1	+4/PT	5	3	0
Bâton ferré	+2	+2	+2	+4/C	4	3	+1
Espadon	+1	0	-1	+7/TC	8	3	+1
Grand fléau	+1	-1	-2	+8/C	7	6	+1
Grande lance	+5	0	-1	+4/P	5	2	+1
Hache double	+1	0	-1	+8/T	9	3	+1
Hallebarde	+4	0	-1	+10/T	8	3	+1
Lance	+4	0	-1	+4/P	4	2	+1
Lance de cavalier	+6	0	-2	+7/P	6	4	+1
Maillet ogre	+1	0	-1	+8/C	10	1	+1
Pilum	+3	0	-1	+4/P	4	2	+1
Pique	+6	0	-1	+4/P	6	2	+1
Trident	+3	0	0	+5/P	6	2	+1
Épée géante	+3	+1	+1	+8/TC	14	3	+2
Hache géante	+2	0	-1	+12/T	14	2	+2
Lance géante	+8	0	-1	+6/P	8	2	+2
Masse géante	+2	+10	-1	+8/C	12	1	+2
Tronc d'arbre	+3	+1	0	+6/C	12	1	+2
Maillet géant	+2	+1	-1	+12/C	17	1	+3
Pique géante	+10	0	-1	+6/P	13	2	+3

BOUCLIERS

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Écu	-3	0	+4	+1/C	5	2	0
Pavois	-4	-1	+5	+2/C	8	1	1
Targe	-3	+1	+3	0/C	2	3	-1

ARMES DE TRAIT

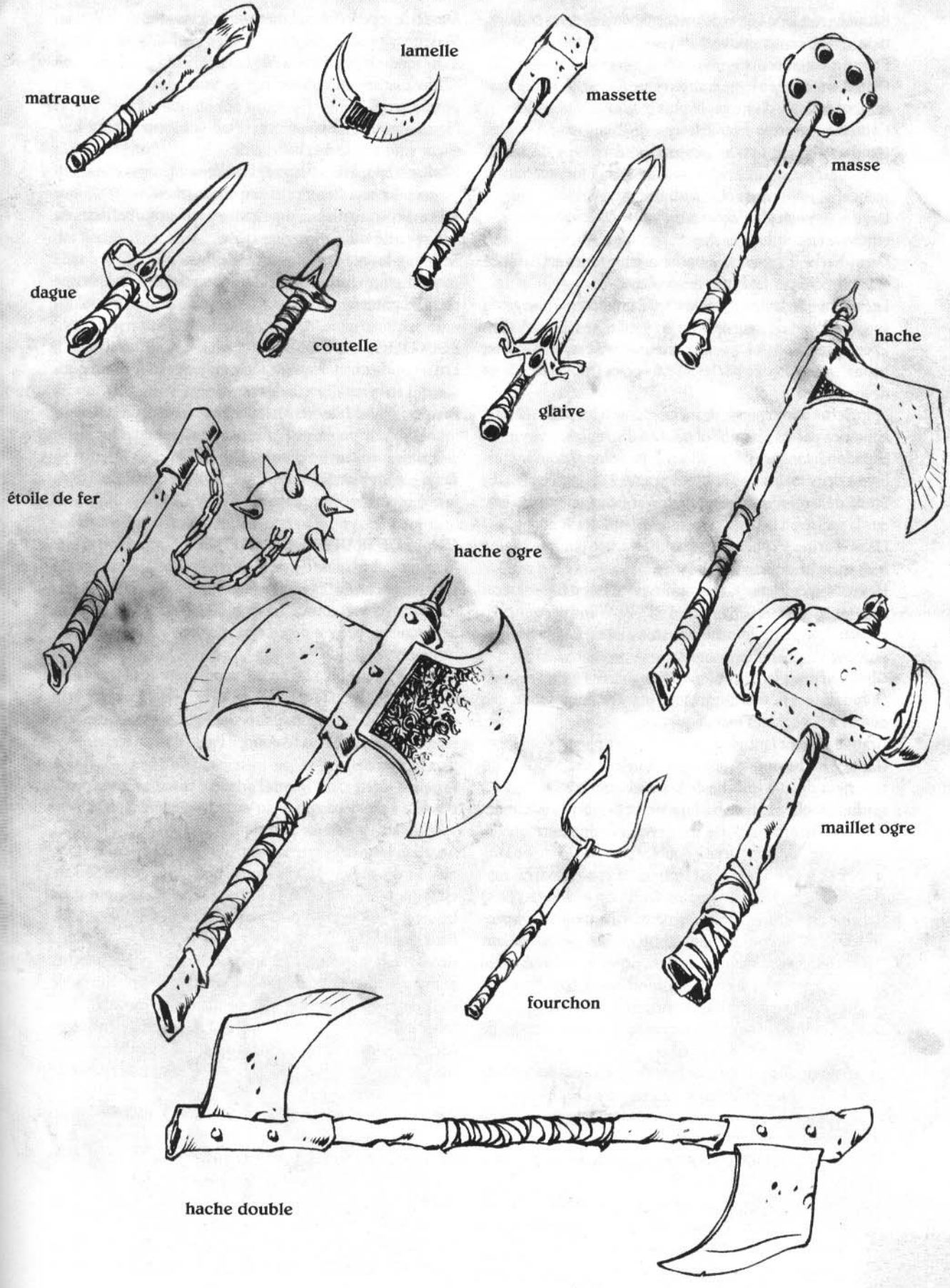
	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Arbalète farfadine	+5	0	40 m	+4/P	3	3	-2
Arc lutin	+4	0	40 m	+2/P	2	5	-2
Arbalète légère	+5	+1	60 m	+6/P	5	3	-1
Arc court	+4	0	60 m	+3/P	3	5	-1
Arc court composite	+4	0	80 m	+4/P	4	4	-1
Arbalète	+5	+1	120 m	+8/P	6	3	0
Arc	+4	0	80 m	+7/P	4	5	0
Arc composite	+4	0	100 m	+8/P	5	4	0
Arbalète lourde	+5	+1	150 m	+12/P	7	3	+1
Arc long	+4	0	150 m	+8/P	6	5	+1
Baliste	+5	+1	300 m	+16/P	17	3	+3

Notes :
– Utiliser une arme de trait de TAI supérieure à la sienne augmente de 2 points le seuil de FOR minimale et de 1 point le seuil d'AGI minimale.
– Recharger une arbalète (ou une baliste) nécessite 2 tours de combat.

ARMES DE LANCER

	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Épinglette	+2	0	FOR x 2 m	0/P	2	6	-3
Aiguillon	+2	0	FOR x 2 m	0/P	2	6	-2
Bille (fronde)	0	+1	60 m	+2/C	1	5	-2
Caillou	+2	+1	FOR x 4 m	0/C	2	2	-2
Caillou (fronde)	0	0	60 m	+2/C	1	5	-2
Demi-hache	+2	+1	FOR x 4 m	+3/T	3	5	-2
Boulet	+2	+1	FOR x 4 m	+4/C	8	2	-1
Dague	+2	0	FOR x 4 m	+1/P	2	6	-1
Hachette	+2	+1	FOR x 4 m	+4/T	3	5	-1
Javelot	+1	0	FOR x 6 m	+4/P	4	6	-1
Fourchon	+1	0	FOR x 4 m	+4/P	6	6	0
Hache de lancer	+2	+1	FOR x 4 m	+6/T	6	5	0
Lance	+1	0	FOR x 5 m	+4/P	6	6	0
Pierre	+2	+1	FOR x 4 m	+3/C	6	2	0
Boulet (fronde)	+0	+1	55 m	+6/C	11	5	+1
Filet	0	-1	FOR x 1 m	N.A.	3	5	+1
Hache double	+2	+1	FOR x 4 m	+8/T	14	5	+1
Pavé	+2	+1	FOR x 4 m	+4/C	8	2	+1
Pavé (fronde)	+0	0	55 m	+6/C	11	5	+1
Pique	+1	0	FOR x 5 m	+4/P	12	6	+1
Trident	+1	0	FOR x 4 m	+5/P	6	6	+1
Hache géante	+2	+1	FOR x 3 m	+12/T	18	5	+2
Lance géante	+1	+0	FOR x 4 m	+6/P	16	6	+2
Rocher	+2	+1	FOR x 2 m	+6/C	16	2	+2
Rocher (fronde)	+0	+0	20 m	+8/C	17	5	+2




matraque
lamelle
massette
masse
dague
coutelle
glaive
hache
étoile de fer
hache ogre
maillet ogre
fourchon
hache double

Bâton ferré : long bâton de bois cerclé de métal par endroits, tenu en son centre, souvent utilisé à deux mains.
Canne : bâton court.
Cimeterre : épée à lame courbe et aiguisée, plus lourde que le sabre et dotée d'une garde plus réduite.
Coutelas : couteau à lame longue (40 à 60 cm) à double tranchant, souvent utilisé par les chasseurs.
Coutelle : petite lame aiguisée à bout rond montée sur un manche court, comparable à un bistouri.
Dague : version plus légère du coutelas, appréciée pour son efficacité en combat.
Demi-hache : minuscule hache à manche court, utilisée couramment par les lutins des forêts.
Épée : grande lame à double tranchant, dotée d'une garde simple (1,5 m de long environ).
Épée ogre : épée à lame très large, souvent utilisée à deux mains, très appréciée par les soldats ogres (moins de 1,5 m de long).
Épinglette : fine épingle de métal munie d'un petit manche, appréciée par les fées noires pour sa discrétion.
Espadon : longue épée (environ 2 m de long), souvent utilisée à deux mains.
Étoile de fer : identique au fléau d'arme, avec cette nuance que la sphère est hérissée de pointes.
Fléau d'arme : sphère métallique attachée par une chaîne à un manche de bois.
Fleuret : épée à lame fine et flexible, destinée à frapper d'estoc.
Fourchon : petite fourche à deux pointes, très prisée des satyres.
Glaive : épée à lame courte et triangulaire.
Grand fléau : fléau d'arme à long manche, comportant une ou plusieurs sphères métalliques.
Grande lance : lance longue (2,50 m et plus).
Hache : hache simple (80 cm de long environ), dotée d'un tranchant unique (proche de la francisque).
Hache double : longue hache portant des fers à chacun des bouts du manche, typique des guerriers minotaures.
Hache ogre : lourde hache à double tranchant (1 m de long environ).
Hachette : petite hache (moins de 50 cm de long).
Hallebarde : arme d'hast à lame tranchante. Cette espèce de hache est redoutable en raison de l'immense ballant qu'occasionne son manche de 3 m de long.
Lamelle : petite lame en forme de croissant, tenue par une poignée centrale.
Lance : pointe métallique montée sur un long manche de bois (2 m environ).
Lance de cavalier : lance de bois de 3 m, souvent utilisée pour les charges montées.
Maillet ogre : lourde masse de pierre montée sur un manche de bois long et épais.
Main gauche : poignard à large garde et à coquille destiné à parer.
Marteau de guerre : masse métallique extrêmement pointue montée sur un long manche, comparable à une lourde pioche de combat.
Masse : massue à tête métallique.
Massette : petite masse métallique à manche de bois.
Massue : grossière masse en bois.
Matraque : petite massue de bois.
Pilum : lance courte à fer large et à manche épais (1,80 m de longueur).
Pique : arme d'hast à pointe métallique simple, d'une longueur équivalente à la hallebarde.
Rapière : épée à lame longue et effilée, appréciée par les escrimeurs pour son élégance et son efficacité.
Sabre : épée aiguisée à large garde, à lame courbe, destinée à frapper de taille.
Trident : lourde fourche à trois dents.
Tronc d'arbre : arme improvisée équivalente à une massue pour les géants.

BOUCLIERS

Écu : bouclier métallique de taille moyenne en forme d'écusson qui en général porte des armoiries.
Pavois : grand bouclier métallique rectangulaire ou ovale muni de deux poignées. On le plante souvent en terre afin de s'abriter contre les charges.
Targe : petit bouclier rond en bois conçu pour être fixé au bras ou tenu par une poignée centrale.

ARMES DE TRAIT ET DE LANCER

Arbalète : l'arbalète est un simple arc métallique monté sur un manche de bois perpendiculaire. Elle expédie des carreaux courts, très lourds... mortels. Mesurant environ 1 m de longueur, elle est dépourvue de tout système de réarmement.
Arbalète farfadine : les farfadets ont compensé leur faible taille par une grande ingéniosité. Cette arbalète de 30 à 50 cm d'envergure compense sa petite taille par un arc métallique très dur, que l'on remonte à l'aide d'un ingénieux système d'engrenages.
Arbalète légère : dérivée de l'arbalète farfadine, cette petite arbalète a été débarrassée du système d'engrenages et possède un arc métallique plus dur.
Arbalète lourde : cette arbalète de plus d'1,50 m de long expédie des projectiles très lourds, très loin, très vite. Son arc est si dur qu'elle est équipée d'un étrier à son extrémité dans lequel il faut passer le pied avant de la retendre à l'aide de deux manivelles...
Arc : grand classique, c'est une arme relativement précise, mais manquant de puissance face à l'arbalète. Son très faible coût de fabrication la rend cependant indémodable. Une fois bandé, il mesure entre 1 m et 1,50 m de longueur.
Arc composite : plus puissant que son homologue classique, il est aussi plus cher et souvent calibré à la force de son utilisateur.
Arc court : cet arc mesure entre 50 cm et 1 m de longueur. Les cavaliers l'apprécient pour son faible encombrement.
Arc court composite : version plus évoluée de l'arc court, il permet une plus grande puissance pour un encombrement sensiblement équivalent... et un prix beaucoup plus conséquent.
Arc long : avec ses 2 m de bois dur et élastique, cet arc est le roi des champs de bataille. Aussi puissant qu'une arbalète

mais d'un coût beaucoup plus modique, il équipe toutes les compagnies d'archers à pied.

Arc lutin : ce minuscule arc expédie des flèches de petite taille, guère plus dangereuses que le dard d'une sarbacane. On l'apprécie en raison de son extrême légèreté, de sa relative discrétion. Les poisons les plus divers sont en général associés à cette arme.

Baliste : originellement déployée sur les champs de bataille comme arme de siège, cette arbalète gigantesque a été remise au goût du jour par les géants. Une baliste peut aisément tirer des flèches d'arc long... avec la puissance d'une arbalète.

Filet : le filet lesté se contente d'empêtrer l'adversaire dans ses mailles. Souvent renforcé de fil d'acier, il est illusoire de vouloir en trancher les mailles. Une fois emprisonné dans le filet, l'adversaire se déplace à MV / 10 et ne peut plus faire d'actions ou de réactions tant qu'il n'a pas consacré MR actions à s'en dépêtrer.

Fronde : il existe trois tailles de fronde. La plus connue expédie des cailloux ou des billes rondes (les billes offrent un modificateur de +1 au toucher). C'est une simple lanière de tissu ou de cuir. La fronde ogre est fréquemment taillée dans un fragment de cotte de mailles. Elle fonctionne sur le même principe, mais expédie des projectiles plus gros, beaucoup plus dangereux : des pavés, taillés en cube pour faciliter le transport, ou des boulets, plus précis. Enfin, la fronde géante tire des blocs de rocher pouvant atteindre une cinquantaine de kilos. Elle est fabriquée à l'aide d'un maillage de chaîne de bonne taille.

La santé

L'état de santé d'un personnage est géré par deux paramètres : son nombre actuel de PdV et son nombre actuel de Blessures graves. Il est tout à fait possible de perdre des PdV sans récolter de Blessure grave. L'inverse est moins courant, mais possible également. En effet, les Blessures graves représentent avant tout un état de faiblesse, de fatigue du personnage, une somme de blessures qui, sans être mortelles, associent douleurs, difficultés de déplacement, fatigue permanente et ainsi de suite. Ce peuvent être des côtes fêlées, des doigts cassés, des foulures... Toutes ces blessures ne sont pas vraiment dangereuses, mais très handicapantes. Dans certains cas, on peut aussi récolter des Blessures graves sans perte de PdV sous l'action d'un poison ou d'une maladie.



Certaines de ces Blessures graves peuvent être « permanentes » : les soins normaux ne permettent pas de les guérir. Un poumon percé, un affaiblissement constant dû à une maladie peuvent induire cet effet. Seuls des soins magiques peuvent soigner les Blessures graves permanentes.

La mort

Un personnage meurt dans deux cas :

- Son total de PdV atteint -RÉS.
- Il a 3 Blessures graves et échoue à un jet de VOL contre DIF 10, ou il a 4 Blessures graves.

Dans le premier cas, son corps a tout simplement été trop malmené pour lui permettre de se maintenir en vie. Il souffre d'hémorragies multiples, de fractures nombreuses ou certains organes vitaux ne fonctionnent plus.

Dans le second cas, c'est la douleur qui tue la victime. Les blessures sont insupportables et le font sombrer dans l'inconscience, quelquefois dans la mort.

La guérison des blessures

Tous les gains de PdV se font dans la limite du maximum de PdV. Les points en excès sont perdus.

Guérison naturelle

LES PDV

À chaque journée de repos (au moins 12 heures d'affilée), un individu blessé régénère naturellement un certain nombre de points de vie. Ce nombre varie en fonction de sa RÉS.

RÉGÉNÉRATION

RÉS	PdV regagnés
1	1
2, 3	2
4, 5, 6	3
7, 8	4
9	5
10	6
11	7
12	8
13	9
14	10
15	12
16	14
17	16
18	18

LES BLESSURES GRAVES

Si un individu regagne son seuil de Blessure grave en points de vie, peu importe s'il les a effectivement perdus ou non, il élimine une Blessure grave, et ainsi de suite.

Un individu ayant été affamé pendant une dizaine de jours, par exemple, et qui aurait encaissé deux Blessures graves sans perte de points de vie, éliminerait pourtant ces blessures

au bout du temps nécessaire pour regagner un tiers de ses PdV.

Les Blessures graves permanentes ne peuvent pas, bien sûr, être guéries par ce moyen.

Les premiers soins

Effectué sur des blessures fraîches (moins d'une heure), un jet de AGI + Premiers soins peut permettre de réduire les dommages subis.

Les premiers soins ne peuvent être appliqués qu'une seule fois par blessé. On considère que toutes les blessures sont soignées lorsque les premiers soins sont appliqués. La seule autre possibilité consiste à utiliser la chirurgie (voir plus bas).

Il faut au minimum une minute par PdV manquant pour apporter les soins au patient.

Les premiers soins ne peuvent être utilisés sur des blessures qui ont été traitées par la chirurgie.

Les premiers soins peuvent également améliorer la guérison naturelle d'un patient. Chaque jour consacré au patient double sa régénération, à condition que le médecin dispose à la fois d'un minimum de matériel et d'une compétence d'au moins 3. Il n'y a pas de jet à faire.

La chirurgie

Utilisée sur des blessures récentes (moins d'un jour), la compétence Chirurgie peut permettre d'améliorer grandement l'état d'un blessé.

Le chirurgien a trois options : il peut soit choisir de rendre des points de vie au patient, soit choisir d'éliminer des Blessures graves, soit supprimer l'effet de Blessures critiques (si c'est possible : certaines Blessures critiques ne le permettent pas).

La chirurgie ne peut bien sûr pas soigner les Blessures graves permanentes.

PREMIERS SOINS

Jet	Effet
0-4	0
5-9	1 PdV
10-14	3 PdV
15-19	6 PdV
20-24	9 PdV
25-29	12 PdV
30 et +	20 PdV

La médecine

La compétence Médecine sert en général à diagnostiquer des maladies plutôt qu'à soigner les blessures, mais elle peut aider au rétablissement d'un blessé, selon les mêmes modalités que pour les premiers soins : chaque jour consacré au patient double sa régénération, à condition que le médecin dispose à la fois d'un minimum de matériel et d'une compétence d'au moins 3. Il n'y a pas de jet à faire.

CHIRURGIE

Jet	Effet	Durée
10	Rend MR x 5 points de vie	1 heure par 10 PdV rendus
15	Élimine une Blessure grave, 1 par 5 de marge	1 heure par blessure éliminée
30	Élimine l'effet d'une Blessure critique	1/2 journée et +

Les maladies

Les maladies ont des effets divers : elles sont en général accompagnées de diminutions (temporaires ou permanentes) de caractéristiques. Elles peuvent aussi causer des Blessures graves permanentes.

Toutes les maladies ont une Virulence (VIR) qui représente leur force.

Pour chaque jour d'exposition à une maladie, on effectue un jet de RÉS x 2 à DIF VIR.

Si la MR est positive ou nulle, le personnage résiste.

Si la MR est négative, il tombe malade et chaque point négatif constitue la Gravité de la contamination. Celle-ci servira à déterminer les effets de la maladie.

Une fois contaminé, le malade effectue un nouveau jet de RÉS x 2 contre la VIR de la maladie, la MR se soustrayant à la Gravité en fonction de la Périodicité de la maladie (indiquée dans la description de chacune d'entre elles).

Les éventuels modificateurs dus à des Blessures graves sont bien sûr utilisés, peu importe leur origine. Une Périodicité d'une semaine, par exemple, indique que le malade doit faire un jet par semaine.

Lors de la contamination, la VIR peut être modifiée de -5 à +5 en fonction de l'importance et de la longueur de l'exposition au vecteur de la maladie.

La guérison des maladies

GUÉRISON NATURELLE

Une fois la Gravité ramenée à zéro, le malade est guéri. Ses jets sont désormais augmentés de +5 contre cette maladie.

MÉDECINE

La compétence Médecine peut améliorer la guérison naturelle face à une maladie. Pour cela, le soigneur doit consacrer une demi-heure au malade et effectuer un jet de INT + Médecine à DIF la rareté de la maladie. Son résultat indique quel bonus le patient peut appliquer à ses jets de RÉS.

EFFET DE LA COMPÉTENCE MÉDECINE CONTRE LES MALADIES

Jet	Bonus pour le jet de guérison
0-4	0
5-9	+1
10-14	+2
15-19	+4
20-24	+6
25-29	+8
30 et +	+10

Comme prévenir vaux mieux que guérir, un médecin peut se préparer à affronter une maladie en effectuant par avance un jet de Médecine, de sorte que ses jets de RÉS afin de vérifier s'il est contaminé seront facilités.

Exemples de maladie

LA MORT-LENTE
Virulence : 20
Périodicité : une semaine
Rareté : 15
Pour chaque tranche de 5 points de Gravité, le malade a une Blessure grave permanente. Une fatigue persistante gagne le malade, qui se sent constamment épuisé et veut tout le temps dormir, bien que le sommeil ne le repose pas. Jusqu'au jour où il s'endort pour ne plus se réveiller.

LES MALADIES DÉBILITANTES
Virulence : 15
Périodicité : un jour
Rareté : variable
Il existe plusieurs types de maladies débilitantes. Chacune s'attaque à un type précis de caractéristique et porte un nom spécifique.
Les maladies débilitantes ont une VIR moyenne de 15, mais certaines sont plus ou moins offensives.
Pour chaque tranche de 3 points de Gravité, un malade perd 1 point de caractéristique. Si une caractéristique atteint 0, le personnage meurt.
Certaines maladies débilitantes rares, les pestilences, s'attaquent à plusieurs caractéristiques simultanément. La pestilence du Corps, la pestilence de l'Esprit et la pestilence de l'Âme s'attaquent respectivement à toutes les caractéristiques de l'Aspect associé. La pestilence noire, la pire de toutes, attaque les huit caractéristiques en même temps.

LES MALADIES DÉBILITANTES

Caract.	Nom	Rareté
FOR	la langueur froide	13
RÉS	le crève-cœur	15
AGI	la tremblante	15
PER	l'assensure	10
INT	l'oblivion	18
VOL	la fièvre d'hypnos	20
CHA	le ronge-charme	18
CRÉ	la mort-muse	20

EFFET DE LA COMPÉTENCE MÉDECINE CONTRE LES POISONS

Jet	Bonus au jet de résistance
0-4	-2
5-9	0
10-14	+2
15-19	+4
20-24	+6
25-29	+8
30 et +	+10

LE CRÉPUSCŒUR
Virulence : 20
Périodicité : une demi-journée
Rareté : 22
Pour chaque tranche de 2 points de Gravité, le malade voit son maximum de PdV réduit d'1 point. Lentement, le sang du malade vire au noir et devient de plus en plus épais.

Les poisons

Il existe des poisons de toutes sortes et chacun a ses spécificités. Chaque poison a une Virulence (VIR). Si la personne empoisonnée réussit un jet de (RÉS x 2) + 1d10 supérieur ou égal à la VIR, elle subit un effet mineur. Si elle rate son jet de résistance, elle subit le plein effet du poison. La MR du jet de résistance joue parfois un rôle déterminant dans l'importance de l'empoisonnement.

La VIR d'un poison peut varier selon la manière dont il est inoculé.

Soigner un empoisonnement

Une application de la compétence Médecine peut être utile contre un empoisonnement. Médecine peut améliorer la résistance naturelle face à un poison ou en diminuer les effets. Pour cela, le soigneur doit consacrer une demi-heure à la victime et effectuer un jet de INT + Médecine contre DIF la rareté du poison. Son résultat indique quel bonus le patient peut appliquer à ses jets de RÉS. Encore faut-il que le médecin ait le temps d'appliquer des soins (par exemple, dans le cas de la bile de wyvern, il ne dispose pas d'une demi-heure).

Exemples de poisons

L'ENDORINE
VIR : 20 (poison de lame) / 25 (poison ingestif)
Rareté : 12
L'endorine est un puissant somnifère qui agit en une demi-heure.

L'ENDORINE

MR	Effet
-10 ou moins	Sommeil de plomb
-9 à -5	Sommeil léger
-4 à -1	Endormissement (une Blessure grave temporaire pour une heure)
0 à 4	Aucun effet
5 ou +	Anesthésie (annule les malus d'une Blessure grave pour une heure)

LE FRISSON BLEU
VIR : 26 (poison de lame)
Rareté : 18
Le frisson bleu cause une chute soudaine de température chez sa victime, en une vingtaine de minutes.
Si elle résiste, elle perd 5 PdV. Si elle rate son jet de RÉS, elle perd un PdV supplémentaire par point négatif de MR.

LA RAIDURE
VIR : 30 (poison de contact)
Rareté : 15
La raidure paralyse sa victime. Les effets ont lieu dès le tour qui suit l'inoculation.
Si elle résiste, elle perd toutes ses actions (mais pas ses réactions) pendant un tour. Si elle rate son jet de résistance, elle perd toutes ses actions et ses réactions pendant un tour par point négatif de MR.

LA BERGLUE
VIR : 25 (poison ingestif)
Rareté : 19
La berglue se manifeste d'abord (après une heure) par une sensation de lourdeur dans les membres, puis, en une journée, par une gêne très nette au niveau musculaire.
Si la victime réussit son jet de résistance, elle subit un malus de -2 sur tous ses jets, dû à des difficultés musculaires. Si elle échoue, la paralysie la gagne en quelques heures et la tue par étouffement.

LE QATAM-SIIR
VIR : 28 (poison ingestif)
Rareté : 26
Si la victime résiste, elle est prise de vomissements violents dans les 5 minutes qui suivent l'ingestion. Elle perd 10 PdV et encaisse (en plus) une Blessure grave permanente.
Si la victime rate son jet de RÉS, elle tombe inconsciente après quelques minutes. Elle subit les effets déjà décrits (perte de 10 PdV et une Blessure grave) mais, en plus, elle devra refaire un jet de RÉS contre les effets du poison au bout d'une demi-heure.

LA BILE DE WYVERN
VIR : 30 (poison de lame)
Rareté : 30
La bile de wyvern provient du venin que distille la queue de l'animal. Neurotoxine foudroyante, elle induit un spasme musculaire très violent et la mort par dérèglement général du système nerveux, en quelques secondes. Si la victime réussit son jet de RÉS, elle encaisse autant de points de dommages que sa TAI et sa FOR cumulées, provoqués par un formidable spasme musculaire qui la jette au sol. Si elle échoue au test...

L'herboristerie

Les remèdes à base de plantes peuvent avoir de nombreux usages : améliorer la récupération d'un blessé ou d'un malade, contrer les effets d'un poison ou d'une maladie... En revanche, l'herboristerie nécessite impérativement de disposer d'herbes adaptées et de pouvoir les appliquer, ce qui peut être assez long.

Tous les remèdes ont une Puissance (PUI) qui détermine la force de leurs effets.

Quand un herboriste prépare un remède, il fait un jet contre une DIF fixée par la rareté de la mixture. Si le jet est réussi, la préparation est opérante, sa Puissance est augmentée de la MR. Si la MR est négative, la préparation échoue (l'herboriste a perdu les ingrédients mais est conscient que quelque chose n'a pas fonctionné).

La rareté des remèdes représente aussi la difficulté à obtenir leurs ingrédients (INT + Herboristerie, limitants : « Intrigue » ou « Étiquette : artisans »).

Exemples de remèdes

LA TISANE SAULE
Rareté : 12
PUI : 5
Pour chaque tranche complète de 5 points de PUI, ce remède à base de racines et d'écorce ajoute un bonus de +1 aux jets de guérison naturelle (blessure ou maladie). Son goût est atroce.

LA MÉLASSE DE GILVERT
Rareté : 18
PUI : 15
Ce remède à base de mousse et de résine, appliqué en cataplasme, a les effets d'une journée de guérison naturelle (pour les blessures uniquement), plus l'effet d'une journée par 5 points de PUI au-dessus de 15. Le remède met quatre heures à agir.
Il ne peut être utilisé qu'une fois tous les deux jours. Si on applique trop souvent ce type de cataplasme à un blessé, celui-ci risque de subir une Blessure grave due à une réaction allergique majeure.

LA GOMME DU JIZZZ
Rareté : 21
PUI : 10
Cette pâte verdâtre est utilisée pour atténuer rapidement la fièvre et la douleur. Elle provoque un léger état d'euphorie chez ceux qui la mâchent. Ces effets durent approximativement une heure avant de se dissiper. Une utilisation trop fréquente de la gomme jabbar peut causer une forte dépendance.
En termes de jeu, cette gomme annule le malus d'une Blessure grave, plus une autre par tranche de 10 points de PUI. Quelques très rares doses de cette gomme sont assez fortes pour affecter trois Blessures graves, ce qui permet d'obtenir automatiquement une réussite sur le jet de VOL en cas de troisième Blessure grave.

LE LULLE
Rareté : 11
PUI : 25
Cette pâte bleue doit être ingérée. Elle neutralise les effets de la berglue en quelques minutes. Si le jet de résistance a été raté, il est désormais considéré comme réussi. Si le jet avait été réussi, elle annule les effets néfastes. Prendre plusieurs doses provoque le phénomène exactement inverse.



La chute

En premier lieu, on regarde combien de fois la hauteur de base (déterminée par la TAI) est parcourue.

Tomber d'une fois cette hauteur de base cause 1d10 de dommages. La deuxième hauteur parcourue cause 2d10 de dommages supplémentaires pour un total de 3d10, la troisième 3d10 pour un total de 6d10, et ainsi de suite jusqu'à un total de 21d10 à partir de 6 hauteurs. Le calcul des hauteurs se fait par tranche entière : tomber de 4 mètres, pour un être de taille 0, n'occasionne aucun dommage, par exemple. Bien entendu, l'armure n'offre aucune protection contre ce type de dommages.

Un jet en AGI + Acrobatie peut réduire la gravité de la chute. La DIF à battre est fonction de la hauteur de chute.

Pour calculer les dommages, on tire le nombre de dés indiqué (tous fermés).

Normalement, on ajoute simplement le score de chacun des dés, mais :

- Si la surface est particulièrement dure, tous les scores inférieurs à 5 sont considérés comme des 5.
- Si la surface est spécifiquement prévue pour tuer (une fosse garnie de pieux, par exemple), tous les chiffres inférieurs à 7 sont considérés comme des 7.
- Si la surface est spécialement molle, tous les scores supérieurs à 6 sont considérés comme des 6.
- Si la chute finit dans l'eau, tous les chiffres supérieurs à 4 sont considérés comme des 4.

Exemple : Lidunya vient d'obtenir un fumble sur son jet d'Escalade. L'EG détermine qu'elle se trouvait à une hauteur de 11 m. Étant une humaine, elle a donc parcouru deux hauteurs. Elle encaisse ainsi 3d10 de dommages (1d10 pour la première hauteur, plus 2d10 pour la seconde). La cour pavée qui l'attend en bas ne lui fera pas de cadeau. Elle tente in extremis de retomber correctement et obtient un magnifique 24, de sorte qu'elle ne tombe plus que d'une hauteur. L'EG ne tire plus qu'un dé et obtient 1 ! Comme les pavés sont une surface dure, le 1 devient tout de même un 5.

HAUTEURS DE BASE

TAI	Hauteur
-2	3 mètres
-1	4 mètres
0	5 mètres
+1	7 mètres
+2	9 mètres

DOMMAGES DE CHUTE

Hauteur parcourue	Dommages	DIF au jet d'Acrobatie
1	1d10	10
2	3d10	15
3	6d10	20
4	10d10	25
5	15d10	30
6 et +	21d10	impossible



Feux et acides

Les feux et les acides ont un potentiel de dommages proportionnel à leur intensité.

Quand quelqu'un est exposé à ce type de dommages pendant un tour complet, il perd autant de PdV que le potentiel de la substance.

Le feu

Dans les situations où le contact prolongé avec les flammes peut être évité, des jets d'AGI + Esquive (DIF variable selon le contexte) peuvent permettre de diviser ce total par 2.

L'armure protège au premier tour d'exposition à la flamme. Au tour suivant, seuls la moitié des points d'armure sont efficaces contre le feu. Ensuite, l'armure ne protège plus du tout du feu, elle peut même être endommagée par les flammes si l'EG le désire.

TABLE DES FEUX	
Nature du feu	**Potentiel de dommage**
Chandelle	1
Torche	5
Petit feu, brasero	10
Grand feu, feu de joie	15
Bûcher	20
Incendie	25

L'acide

L'acide a les mêmes propriétés que le feu, l'intensité variant selon la concentration. En revanche, le POT d'acide diminue de moitié à chaque tour.

L'armure, comme pour le feu, ne protège que le premier tour, après quoi le produit s'infiltre peu à peu ou perce. Par ailleurs, la protection de l'armure est réduite d'1 point par tranche de 5 points de potentiel, dû à la corrosion qu'induit la substance. Nettoyer rapidement les surfaces exposées ou retirer les vêtements imbibés restent les meilleures parades contre ce type de dommages.

Faim, soif, asphyxie

Ces trois types de dommages fonctionnent d'une façon particulière dans la mesure où ils n'occasionnent que des Blessures graves et ne font pas perdre de points de vie. Ils agissent tous trois de la même manière, quoique à des vitesses différentes.

L'asphyxie se compte en tours, la soif en demi-journées, la faim en journées. Certains facteurs peuvent hâter ces processus (le désert, par exemple, pourrait faire passer en heures la périodicité de la soif).

Pendant RÉS unités de temps, rien ne se passe. En cas d'activité physique intense, l'EG est invité à réduire l'autonomie d'une unité de temps par unité d'activité. Après cette période, l'Inspiré doit réussir un jet ouvert de RÉS à DIF 10. S'il le réussit, il ne se produit rien, la MR indique le moment du prochain jet. S'il rate, il encaisse une Blessure grave fictive, qui se guérira en quelques tours / demi-journées / journées suivant le type de désagrément auquel il s'exposait. Le jet suivant a lieu à l'unité de temps immédiatement après et est incrémenté de 5 points, et ainsi de suite jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que la situation s'améliore.

Exemple : Lidunya, dans sa chute, a ameuté les gardes. Elle se cache dans un petit étang non loin du manoir. Malheureusement, un des soldats l'a aperçue et se poste au bord de l'eau.
Puisqu'il s'agit d'asphyxie, l'unité de temps sera le tour. Lidunya a une RÉS de 6. Les 6 premiers tours, rien ne se passe. Le septième, elle teste sa RÉS sans problème et obtient 19 contre DIF 10. Sa MR de +9 lui laisse encore 9 tours avant de retenter son jet, à DIF 15 cette fois-ci. Elle n'obtient que 14, ce qui est donc un échec. Elle encaisse une Blessure grave qui ne va pas faciliter le prochain jet, qui est pour le prochain tour, à DIF 20, +2 pour la Blessure grave.

Vieillissement

Le vieillissement dépend avant tout de la résistance. À partir de la moitié de la durée de vie moyenne de son espèce, un Inspiré commence à décliner (voir le descriptif des différents peuples saisonins. En ce qui concerne l'homme, sa durée de vie moyenne est de soixante ans). Une fois passé ce cap, un jet ouvert de RÉS doit être effectué tous les ans, à DIF 15. En cas d'échec, calculez la MR négative et consultez la table.

Dès qu'une caractéristique tombe à 0, le personnage meurt. Le choix des caractéristiques est laissé à la discrétion de l'EG, qui pourra les tirer au hasard, diminuer la plus forte, la plus faible (une option très dangereuse) ou même laisser choisir le joueur.

Dés qu'une caractéristique tombe à 0, le personnage meurt. Le cas des caractéristiques des saisonins est particulier : Si un saisonin tombe à 0 plus le bonus lié à son peuple, il meurt, et n'attend pas pour ce faire que la caractérisque impliquée atteigne zéro. Par exemple, si un géant tombe à 8 en FOR (0, sa caractéristique non modifiée, + 8, son bonus de géant), il meurt, bien qu'il n'ait pas, dans les faits, effectivement baissé jusqu'à une FOR de 0.

Les diminutions de caractéristique affectent le maximum de celle-ci.

TABLE DE VIEILLISSEMENT	
MR du jet de RÉS	**Effets**
-5 à -1	Aucun effet, la DIF des jets de vieillissement est définitivement incrémentée de 5
-10 à -6	Perte d'un point de caractéristique (Corps)
-15 à -11	Perte d'un point de caractéristique (Esprit)
-20 à -16	Perte d'un point de caractéristique (Âme)
-21 ou moins	Mort

Équipement et coûts

Tous les prix s'entendent en pièces d'or (PO). La pièce d'or keshite est reconnue pour sa très faible teneur en or, au profit du plomb qui en compose l'essentiel. Une pièce d'or représente une journée de vivre et de couvert dans des conditions minimales. Elle contient deux grammes d'or, et se subdivise en onze « bribes », qui sont des pièces d'or d'une valeur pratiquement négligeable (on les surnomme ironiquement « pièces de plomb »), uniquement utilisées par le petit peuple.

Les tarifs indiqués à l'aide de décimales utilisent donc la bribe. N'oubliez pas que onze bribes font une pièce d'or, ce qui signifie que 3,11 PO ne représentent pas 3 pièces d'or, 10 bribes et un dixième d'une monnaie de valeur inférieure (qui n'existe pas), mais 3 pièces d'or et 11 bribes, soit, en fait, 4 pièces d'or.

Ce système monétaire vous paraît compliqué et vous ne vous y retrouvez pas ? Ça tombe bien, c'est très exactement ce que recherchaient les marchands keshites qui l'ont mis au point.

Quelques salaires

Les chiffres qui suivent ne sont que des indications d'ordre de grandeur, des moyennes de prix et de coûts qui peuvent varier du dixième au centuple en fonction de la rareté de l'article, de son accessibilité et de la culture locale. Un marchand keshite manipule des sommes d'argent colossales, alors que certains nobliaux ruinés des baronnies ne connaissent de l'or que les souvenirs de leurs ancêtres impécuniers.

Les prix des professionnels ne sont pas toujours réglés en or. Un apprenti vaut le vivre et le couvert, ce que représente l'unique PO qu'il coûte. Il n'y a rien de surprenant à ce qu'il soit payé en nature. Certains de ces prix ne sont indiqués qu'à titre d'exemple des sommes dont dispose un individu moyen par jour, dans la profession concernée.

Par jour (apprenti / individu moyen / maître)

Ouvrier agricole, paysan :	1 / 1 / 3
Artisan spécialisé :	2 / 3 / 7
Artisan, campagne :	1 / 2 / 3
Artisan, ville :	1 / 2 / 4
Domestique :	1 / 2 / 5
Marchand (colporteur) :	2 / 5 / 7
Marchand (directeur d'une compagnie marchande) :	7 / 15 / 50
Noble :	12 / 25 / 60
MÊLBureaucrate :	1 / 2 / 5
Conducteur de chariot :	1 / 3 / 7
Cuistot :	2 / 3 / 7
Érudit :	2 / 4 / 7
Garde :	1 / 2 / 3
Sous-officier :	2 / 5 / 7
Officier :	10 / 20 / 40
Matelot :	1 / 6 / 20
Magicien :	1 / 15 / 45

Immeubles

Les biens immobiliers sont rarement à vendre. Une maison est souvent la seule possession d'un individu et surtout de sa famille. Les prix sont surtout indiqués à la construction.

Vente / Construction

Château	
- simple donjon avec palissade, hôtel particulier :	30 000
- double enceinte et nombreuses tours de guet, manoir) :	250 000
- énorme krak à quadruple enceinte, immense demeure seigneuriale :	1 000 000 et plus
Échoppe de marchand ou d'artisan :	1 000
Étable :	250
Fossé et rempart de 6 m de haut (le mètre) :	500
Grande demeure citadine :	2 500
Forge :	1 200
Grange :	350
Maison paysanne :	850
Moulin :	1 700
Palissade de 3 m (le mètre) :	100
Temple liturge :	jamais à vendre
Tour de guet :	1 500

Location

Pour une maison en ville, comptez un loyer égal au dixième de son coût d'achat, par mois. Ce chiffre varie selon le quartier où le bâtiment est construit. Dans les bas-fonds de Lorgol, les habitations sont à qui en voudra, tandis que dans les beaux quartiers de la capitale keshite, certaines demeures peuvent atteindre dix fois ces chiffres.

Le transport

Le transport ne comprend pas les indispensables escortes armées sans lesquelles les propriétaires refusent d'effectuer des voyages dans les régions dangereuses. Selon le degré de risque que comporte la région, le coût du transport peut se voir multiplier par dix, voire cinquante. Par ailleurs, les conditions de voyage influent elles aussi sur le prix : à fond de cale, ou en travaillant un peu dans l'organisation du voyage, ces prix sont à diviser par dix. Dans des conditions luxueuses (cabine du capitaine, un chariot uniquement pour soi), il faut au contraire les multiplier par dix.

Par jour, pour une personne ou 100 kg de matériel :

Transport par mer :	15
Transport fluvial :	10
Par la route :	12

Les matières premières

Ces prix s'entendent en amont, c'est-à-dire que ce sont les prix de vente obtenus par les producteurs ; les intermédiaires – en ville, notamment – peuvent multiplier par cinq les prix indiqués.

Blé, la tonne :	400
Bois, le stère :	50
Charbon, la tonne :	350
Épices exotiques, la pincée (1 gramme) :	25
Matériaux rares (onyxium, écailles de wyvern, os de Danseurs, Éclat), la pincée (1 gramme) :	1 250 et plus
Marbre, le bloc (1/2 tonne) :	600
Minerai de fer, la tonne :	700
Minerai de cuivre, la tonne :	450
Minerai d'or, le kilo :	500
Minerai d'argent, le kilo :	320

Les services

La corruption

Ces tarifs sont tout à fait indicatifs et peuvent varier énormément suivant l'endroit, la condition du criminel et celle de la victime. Un paysan encourt la mort

pour le braconnage en Urguemand, alors qu'un seigneur qui tue et viole ses paysans sera simplement déconsidéré.

Pour un acte sans grande importance

D'un fonctionnaire mineur (milicien...) : 2
D'une personne située en milieu de hiérarchie (officier) : 7
D'un individu haut placé (commandant) : 30

Pour quelque chose de grave

D'un fonctionnaire mineur (milicien...) : 50
D'une personne située en milieu de hiérarchie (officier) : 200
D'un individu haut placé (commandant) : 1 500

À l'auberge

Couchage, par nuit

Écurie : gratuit pour les clients qui mangent sur place, sinon 0,2
Salle commune : 1
Chambre individuelle : 3
Chambre, qualité supérieure : 6

Nourriture (un repas, pour la journée)

Ration de pain quotidienne : 1
Repas complet de mauvaise qualité : 2
Repas moyen, avec un peu de vin : 3
Repas plantureux, vin à volonté, plusieurs services : 5
Festin ou banquet : ..... 20 et plus
Rations séchées : 6

Vins et boissons

Bière, la chope : 0,2
Alcool local,
- la bouteille : 2
- le verre : 0,3

Alcool fort,
- la bouteille : 2,5
- le verre : 0,4

Bon cru,
- la bouteille : 5
- le verre : 1

Grand vin
- la bouteille : 50
- le verre : 10

Services divers

Bain,
- à l'abreuvoir : ..... gratuit
- chaud, dans une chambre : 0,5

Barbier : 0,7
Soins du cheval (bouchonnage, avoine, etc.) : 0,1/jour

Illégalités diverses

(sans garantie de résultat)

Assassin, contrat ordinaire : 40
Assassin, individu important et/ou protégé : ..... 50 et plus
Espion, la journée : 28
Faux papiers : 25
Indics, la consultation : 3
Prostituée, à l'abattage : 4
Prostituée, compétente : 9
Prostituée, courtisane méduse des Terres veuves : 400
Voleur, pour un casse sans complications : 12
Plusieurs voleurs, pour une opération délicate : 20/voleur

Soins

Premiers soins après blessure : 1
Consultation d'un médecin (maladie...) : 7
Opération longue et complexe : 15

Biens manufacturés et autres marchandises

Accessoires de voyage

Astrolabe : 15
Bâton de marche : 0,5
Batterie de cuisine de voyage : 5
Boussole : 14
Corde, 5 mètres : 1
Couverture : 0,7
Crampons : 0,8
Gourde (en bois), 2 litres : 0,5
Lanterne ordinaire : 1,5
Lanterne sourde : 2,5
Lit de camp : 1,5
Longue-vue : 15
Lutrin de voyage : 1,3
Malle : 3
Matériel de premiers soins (bandages, alcool, fil à suture, aiguille...) : 3
Marmite : 5
Moustiquaire : 0,7
Outre, 10 litres : 0,7
Sac à dos en cuir : 1,2
Sac de marin en toile : 1
Tente, 2 personnes : 3,2
Tente, 8 personnes : 7,5
Tente (grand tref, jusqu'à 20 personnes, occupe deux mules ou quatre porteurs) : 20
Trousse de maquillage : 1,8
Ustensiles de toilette (peigne en bois, brosse, morceau de savon) : 1,5

Animaux

Bœuf de labour : 35
Chat : 1
Chèvre : 15
Chien de compagnie : 1,5
Chien de garde : 4
Chien de chasse de race : 12
Cochon : 25

Faucon de chasse entraîné : 15
Mouton : 13
Oiseaux chanteurs exotiques : 80
Poulet : 0,5
Serpent de compagnie (importé des Terres veuves) : 65
Vache : 32

Au bonheur de l'érudit

Carnet de route vierge : 4
Cahier : 3,5
Encre (33 cl) : 2,2
Encrier de voyage : 2,5
Grande feuille de parchemin, idéale pour tracer une carte : 1
Papyrus, les 10 feuilles : 2
Parchemin, la feuille : 0,7
Plume d'oie, la dizaine : 0,5
Sceau et bâton de cire : 1,3

Aux délices du larron

Cartes à jouer : 1
Cartes marquées : 3
Dés à six faces, la paire : 0,5
Dés à six faces pipés, la paire : 2,5
Diamant coupe-verre : 3
Garrot : 0,6
Grappin : 3
Outils de crochetage : 10
Passe-partout : 6
Poivre 30 g (pour les chiens de garde) : 0,3
Sifflet : 0,4

Bijoux

Modèle nu, sans pierres précieuses
Métal vil (cuivre, bronze ou fer) / métal précieux (argent, or) / matériaux rares (écailles de wyvern, onyxium)

Boucle de ceinture : 3 / 450 / 5 000
Boucles d'oreilles, la paire : 1 / 100 / 2 000
Bracelet : 2,5 / 230 / 4 000
Broche : 1,8 / 250 / 4 300
Chaîne : 4 / 500 / 10 000
Couronne : 25 / 3 500 / 55 000
Diadème : 20 / 2 300 / 40 000
Masque : 5 / 2 600 / 45 000
Médaillon : 1,8 / 250 / 4 500
Pendentif : 1,5 / 120 / 2 500
Sceptre : 5 / 3 500 / 60 000

Pierres semi-précieuses, la pierre (assez grosse pour orner un bijou)

Agate œil-de-chat : 18
Aigue-marine : 15
Ambre : 12
Améthyste : 20
Corail : 10
Grenat : 10
Hématite : 15
Jade : 35
Jaspe : 25
Lapis-lazuli : 20
Malachite : 7
Pierre de lune : 25
Sanguine : 15
Serpentine : 17
Tourmaline : 18
Turquoise : 6

Pierres précieuses, la pierre (assez grosse pour orner un bijou)

Diamant : 280
Émeraude : 180
Rubis : 150
Saphir : 130
Topaze : 100

Accessoires de magie

Pigment (la pincée) : 50
Encre magique pour invoquer un Démon :
(Cercle I / II / III / IV / V) : 10 / 25 / 50 / 125 / 175
Œuvre d'Art ancien
- 10 point de Seuil : 1 000
- jusqu'à 20 points : points de Seuil x 2 500
- jusqu'à 30 points : points de Seuil x 10 000

Mentor dans les Arts magiques
- pour apprendre un Sort : 50 / jour
- pour améliorer un art profane : 7 / jour
- pour améliorer un Art magique : 15 à 45 / jour

Mentor dans l'Emprise
- pour améliorer Connaissance des Danseurs : 10 / jour
- pour améliorer Résonance : 15 à 45 / jour

Mentor en Démonologie ou en Faux Accord : 250 à 1 000 / jour Danseur
- Marquage d'un Danseur : le Cryptogramme-magicien offre une prime de 50 à tout mage présentant volontairement son Danseur au rituel
- sans marque, juste capturé : 250
- Marqué, sans entraînement : 500
- Marqué, entraînement minime (20 points de Seuil) : 800
- Entraînement normal (60 points de Seuil) : 1 850
- Danseur doué (sans entraînement, sinon introuvable) : 5 000 et plus

Chasse et pêche

Cage (petite / moyenne / grande) : 1 / 2 / 4
Cor de chasse : 2
Filet : 1,2
Hameçons et ligne : 0,2
Harpon (baleine) : 1,5
Harpon (pêche en rivière) : 0,8
Piège à ours : 4,5

Piège à renard : 2,5

Divers

Balance avec poids : 3
Barrique (300 litres) : 16
Bougies, les 10
(suif / cire d'abeille parfumée) : ..... 0,10 / 3,5
Cadenas : 10
Chandelle (suif, cire) : ..... 0,2 / 0,4
Foudre (1 000 litres, à peu près intransportable) : 50
Huile, le flacon de 25 cl : 0,6
Lampe à huile : 1,3
Loupe : 1,8
Miroir, mural : 2,5
Poison,
- rareté 10 : 100
- rareté 15 : 1 500
- rareté 20 : 5 000
- rareté 30 : ..... introuvable et presque jamais vendu, sinon pour des sommes colossales

Tonneau (100 litres) : 7,5
Tonnelet (20 litres) : 4

Équipement professionnel

Atelier de charpentier
(rabots, niveaux, scies, fil à plomb, etc.) : 105
Atelier de maçon (marteaux, ciseaux, etc.) : 110
Cuisine roulante (fourneaux, casseroles
et couverts pour 25 personnes) : 120
Échoppe d'écrivain public (papier,
encres de couleur, plumes, crayons, fusains) : 95
Forge (enclume, marteaux,
soufflet, pinces, etc.) : 160
Salle de torture tout équipée
(chevalet, brasero, pinces, poucettes, etc.) : 300

Équitation

Bride : 1
Cravache : 0,8
Étriers : 1,5
Fers à cheval, les 4 : 3
Fontes : 2 5
Harnais : 2,6
Selle : 7

Instruments de musique

Cistre : 10
Cor de chasse : 3
Flûte : 1,5
Harpe : 18
Tambour : 5
Tambourin : 2,3
Timbale : 13
Viole : 12

Meubles

Armoire : 12
Banc : 4
Bibliothèque : 6
Bureau : 14
(compartiments secrets en option : ..... + 20)
Fauteuil : 8
Tabouret : 3

Outils

Bâche (1m²) : 0,9
Bêche : 5
Burin : 4
Chevilles, la centaine : 1
Clous, la centaine : 1,3
Coin à fendre : 1,7
Échelle : 4
Hachette : 3,5
Lime : 3
Marteau : 2
Pelle : 5
Pierre à aiguiser : 1
Pince : 4
Pioche : 5,5
Poinçon : 0,9
Scie : 4

Vêtements

Bonnet : 0,5
Bottes : 5
Braies : 1
Cape : 0,9
Capuchon : 0,6
Ceinture : 1,2
Chapeau : 1,1
Chaussures de ville : 2,8
Chemise : 1
Coiffe : 0,6
Gants : 1,5
Manteau : 5
Pantalon : 3
Pelisse en fourrure : 10
Robe, à la dernière mode
des Communes princières : 35
Robe, commune : 3,5
Sandales : 0,8
Sous-vêtements, ordinaires : 0,7
Sous-vêtements, lingerie coquine : 6,5
Surcot : 3
Tablier : 1,2
Tenue bourgeoise : 15
Tenue d'apparat : 28
Tenue de voyage : 10
Uniforme de garde, pièce : 12

Moyens de transport

Transports terrestres

Âne : 20
Carrosse : 180
Chaise à porteurs : 18
Chameau : 65
Chariot, quatre roues : 85
Charrette, deux roues : 55
Cheval de bât : 75
Cheval de guerre entraîné : 140
Mule : 25
Palanquin : 35
Poney : 55
Roulotte : 100

Navires

Prix d'un navire neuf, apparaux non compris.

Barque : de 200 à 500
Chaloupe : de 400 à 700
Chebec : de 1 800 à 3 200
Corvette : de 4 800 à 7 000
Cotre : de 2 900 à 4 000
Frégate : de 9 000 à 12 000
Galère : de 3 900 à 5 900
Galion : de 4 100 à 8 000

Armures

(veste seule / armure partielle / armure complète)

Le prix des armures est fourni pour les modèles nus, sans ornementations particulières et pour une qualité moyenne. Des équipements de récupération (les détrousseurs de cadavres proposent souvent des occasions extraordinaires) peuvent valoir la moitié du prix mentionné. Des armures d'une qualité exceptionnelle ou particulièrement travaillées pourraient multiplier par dix voire cent les tarifs indiqués.

Cotte de mailles : 850 / 1 800 / 4 200
Cuir : 17 / 40 / 120
Cuir et métal : 50 / 120 / 250
Écailles : 150 / 350 / 750
Lamelles : 350 / 800 / 1 700
Plaques : 2 000 / 7 500 / 25 000
Vêtements lourds : 7 / 15 / 30

Armes

Mêmes remarques que pour les armures : les modèles proposés ici sont neufs et de qualité moyenne. D'occasion, ils valent moitié moins cher, de la meilleure facture et/ou rehaussés d'ornementation, ils peuvent valoir de dix à cent fois les valeurs indiquées ci-dessous.

Aiguillon : 2
Bâton ferré : 2,10
Canne : 1,5
Cimeterre : 15
Coutelas : 6
Coutelle : 3,7
Dague : 5
Demi-hache : 3,6
Épée : 16
Épée géante : 65
Épée ogre : 22
Épinglette : 2,2
Espadon : 60
Étoile de fer : 13
Fléau d'arme : 9
Fleuret : 14
Fourchon : 6
Glaive : 14
Grand fléau : 55
Grande lance : 30
Hache : 12
Hache double : 57
Hache géante : 63
Hache ogre : 18
Hachette : 3,10
Hallebarde : 49
Lamelle : 4,7
Lance de cavalerie : 12
Lance : 9
Lance géante : 60
Maillet géant : 19
Maillet ogre : 13
Main gauche : 11
Marteau de guerre : 13
Masse : 10
Masse géante : 50
Massette : 3,5
Massue : 1
Matraque : 1,7
Pilum : 8
Pique : 6
Pique géante : 30
Rapière : 17
Sabre : 15,5
Trident : 8
Tronc d'arbre : 4

Boucliers

Targe : 12
Écu : 21
Pavois : 45

Armes de trait

Arbalète : 25
Arbalète farfadine : 75
Arbalète légère : 20
Arbalète lourde : 55
Arc : 12
Arc composite : 36
Arc court : 7
Arc court composite : 21
Arc long : 18
Arc lutin : 6
Baliste : 340

L'expérience

L'apprentissage, qu'il soit le fruit de l'enseignement d'un maître, dû à une série d'expériences personnelles ou obtenu en autodidacte, est géré à l'aide de points d'Expérience qui vont permettre d'améliorer les paramètres des Inspirés.

Le système d'AGONE considère que l'expérience obtenue au cours des scénarios (c'est-à-dire en excluant les apprentissages effectués par le biais d'un professeur ou d'un livre) est le fruit à la fois de la volonté individuelle d'apprendre, à savoir le temps libre consacré par un individu à s'entraîner, en même temps que de l'expérience au sens propre du terme, c'est-à-dire les enseignements tirés de ses erreurs et de ses réussites.

Lorsqu'un joueur attribue ses points d'Expérience, il ne fait que refléter ce fait : soit il les répartit dans des caractéristiques, des compétences ou tout autre paramètre auquel ces points peuvent s'appliquer et qui lui ont servi au cours de l'aventure, ce qui reflète ce qu'il a appris par le bais du scénario lui-même ; soit il les attribue à des paramètres qui n'ont pas été d'une quelconque utilité pendant l'aventure, auquel cas il gère tous les temps morts, les soirées, les matinées, les moments d'inaction qu'il a passés à acquérir un gain d'expérience par l'entraînement individuel. Dans cette optique, un certain nombre de règles s'appliquent.

La répartition des points d'Expérience

Les points reçus à la fin d'un scénario doivent être intégralement répartis. Il n'est pas possible d'en garder en réserve pour obtenir soudainement une compétence dont on ne disposait pas et qui se révèle utile en cours d'aventure. L'expérience est le fruit de l'effort et de la volonté d'apprendre.

Les compétences des familles Savoir et Occulte

Ces compétences ne peuvent être augmentées par expérience, à moins que l'Inspiré n'ait eu accès à une source d'information susceptible de lui avoir appris quelque chose. On ne peut pas « s'entraîner » à la Géographie. Il faut disposer de livres, voyager, visiter ou recevoir l'enseignement d'une personne connaissant ce domaine.

Gain de points d'Expérience

A la fin de chaque scénario, l'EG est invité à attribuer individuellement, pour chacun des Inspirés, des points d'Expérience en fonction de son action sur l'aventure. Ainsi, un individu suractif tirera plus d'enseignement qu'un autre resté en retrait.

Un scénario complètement raté, auquel les Inspirés n'ont rien compris, devrait rapporter 4 à 5 points.

Un scénario réussi, sans plus, devrait en rapporter 10 à 20.

Enfin, un scénario réussi avec brio, au cours duquel l'un des joueurs s'est illustré de manière exceptionnelle, devrait en rapporter à l'Inspiré concerné de 20 à 30.

Attribuer les points d'Expérience

L'EG attribue ces points en fonction des accomplissements des Inspirés. Voici quelques exemples ; le scénario fourni à la fin du présent ouvrage en donne une illustration (les exemples en sont tirés).

Il est à noter que, dans des scénarios particulièrement longs et ardus ou dans le cadre de campagnes, ces points sont à attribuer pour chaque étape importante, et non à la fin du scénario ou de la campagne.

- Survivre au scénario : 3 à 4 points suivant les dangers rencontrés.
- Comprendre un des éléments majeurs du scénario et parvenir à l'exploiter (découvrir que ses camarades Inspirés sont sous l'emprise d'un Sort et le lever) : 4 à 5 points suivant l'opposition rencontrée.
- Accomplir un acte exceptionnel (remporter une joute) : 2 points.
- Idée brillante qui permet de résoudre l'intrigue d'une manière plus efficace (démasquer un drakonien avant qu'il n'ait le temps de mettre en place son plan) : 5 points.
- Interprétation du personnage hors norme (l'interprétation provoque le rire ou l'admiration de tout le monde) : 2 à 3 points suivant les dangers encourus à cause de cette interprétation.
- Accomplissement personnel (un Inspiré parvient à tirer quelque chose de hautement positif pour lui du scénario, comme un satyre nouant une intrigue amoureuse avec une Dame éminente) : 1 à 2 points suivant l'importance de l'accomplissement.
- Se comporter de manière héroïque (affronter en un corps à corps épique un individu dangereux) : 1 à 2 points suivant les dangers encourus.
- Apprendre quelque chose d'important pour son personnage (découvrir une œuvre d'Art ancien par le biais d'un Artefact alors que l'on est soi-même un passionné d'Arts magiques) : 1 à 2 points suivant l'importance des informations acquises.

L'abréviation de « points d'Expérience » est PX (prononcez pex ou pix). On les inscrit sur le Parchemin dans les cases à droite de celles réservées aux scores actuels.

Utiliser les points d'Expérience

Les points sont attribués à des Aspects, des caractéristiques, des compétences, des avantages ou des défauts.

En ce qui concerne les trois premiers, ils augmentent d'un point lorsque le nombre de points attribués atteint un certain nombre de fois le niveau suivant, comme indiqué dans l'encadré ci-contre. Ils ne peuvent être augmentés qu'une seule fois par scénario. Une fois qu'un nombre suffisant de points ont été attribués pour permettre d'augmenter d'un niveau, le reste doit être réparti ailleurs, dans un autre paramètre.

Néanmoins, des circonstances exceptionnelles peuvent justifier qu'un Inspiré améliore plusieurs fois le même paramètre (la participation à une immense bataille pendant cinq jours d'affilée pourrait permettre, par exemple, d'augmenter plusieurs fois une compétence d'Arme).

Les points d'Expérience ne peuvent être attribués aux compétences des familles Savoir et Occulte que si l'Inspiré qui souhaite le faire a eu l'occasion d'apprendre des choses concernant les compétences de ces familles qu'il souhaite améliorer. A savoir si le scénario lui en a fourni l'opportunité ou s'il passe tout son temps libre à lire des ouvrages sur le sujet (ce dernier point est à séparer des règles concernant l'apprentissage au travers des livres dans la mesure où l'Inspiré n'y consacre pas tout son temps).
On peut aussi acheter une spécialisation. Ce ne peut être fait que lorsqu'un Inspiré dispose d'au moins le niveau 5 dans la compétence et cela coûte 3 points d'Expérience. On ne peut disposer que d'une seule spécialité dans une même compétence, de sorte qu'il vaut mieux y réfléchir à deux fois avant d'en choisir une. Par ailleurs, l'acquisition d'une spécialité se fait au dépens de l'augmentation du niveau de la compétence : on ne peut pas augmenter la compétence, puis lui acheter une spécialisation ou l'inverse. C'est l'un ou l'autre.
Les avantages sont obtenus lorsque le nombre de points correspond à 10 fois leur valeur de points de création ; les défauts sont éliminés lorsqu'ils atteignent 5 fois leur valeur de points de création. Seules les caractéristiques primaires peuvent être augmentées, mais cette augmentation modifie, s'il y a lieu, les secondaires. De même, les altérations des bonus d'Aspect affectent la Flamme.

Exemple : *Mugl le minotaure vient de terminer avec brio un scénario assez difficile. Il a reçu 22 points d'expérience, qu'il répartit immédiatement comme il en a l'obligation.*
Il met 6 points en Géographie : Terres Veuves. Comme le scénario s'y est en grande partie déroulé, l'EG lui accorde le droit d'augmenter cette compétence de la famille Savoir (alors que normalement, il ne devrait pas pouvoir progresser par expérience, à moins d'avoir spécifiquement étudié cette matière). Son score était de 1. Pour passer au niveau suivant, il doit donc payer 2 (le niveau souhaité) x 3 (le multiplicateur spécifique aux compétences). Les 6 points qu'il vient d'investir lui permettent donc de progresser d'un niveau.
Il met encore 9 points en Discrétion, qu'il avait au niveau 2. Trois fois le niveau souhaité donnent, en l'occurrence, 9. Il progresse là encore d'un niveau.
Restent 5 points. Mugl les place en « Arme : hache ». Sa compétence est de 8, ce qui signifie qu'il faudra encore 22 points (9 x 3 = 27 points d'expérience pour augmenter ; moins les 5 qu'il vient d'y attribuer, restent 22). Il ne progresse donc pas cette fois.
Mugl n'est pas très discret. Cependant, dans la mesure où il ne peut augmenter une même compétence qu'une seule fois par scénario, il ne peut mettre plus des 9 points qu'il y a attribué, puisque ceux-ci suffisent déjà à lui permettre d'obtenir l'unique niveau auquel il a droit... pour ce scénario du moins.

L'apprentissage auprès d'un maître ou d'un ouvrage

L'apprentissage auprès d'une source d'information fonctionne de la même manière que le gain d'expérience en cours d'aventure, avec cette nuance que les points d'Expérience obtenus par ce biais ne proviennent que d'un professeur ou d'un ouvrage susceptibles d'apprendre quelque chose à l'Inspiré. Ces points doivent être investis dans le domaine où est prodigué l'enseignement. Un ouvrage traitant de géographie ne permettra pas d'apprendre grand-chose sur l'athlétisme.
Le maître doit avoir un niveau de compétence supérieur strictement à celui de son élève.
Le maître effectue un jet de CHA + la compétence enseignée contre DIF 15 (cette Difficulté peut baisser dans des conditions particulièrement favorables à l'enseignement ou au contraire être augmentée si les circonstances sont particulièrement défavorables). L'élève devra réussir un jet d'INT + la compétence enseignée contre DIF 3 x le niveau souhaité, moins la MR du maître.
Ensuite, pour chaque journée consacrée à étudier (au moins huit heures d'affilée), l'élève recevra 1 point d'Expérience, jusqu'à ce qu'il ait progressé d'un niveau dans la compétence ou qu'il cesse de suivre les cours (les points déjà obtenus sont conservés comme des points d'Expérience normaux). Le processus doit alors être repris depuis le début s'il souhaite continuer à suivre des cours dans la matière.

TABLEAU DES MULTIPLICATEURS DES POINTS D EXPÉRIENCE

Type de paramètre modifié	Multiplicateur (au niveau obtenu lorsque c'est applicable)
Aspect	x 7
Caractéristique	x 5
Compétence	x 3
Avantages	x 10
Défauts (pour en éliminer un)	x 5

Exemple : *Mugl le minotaure tente d'apprendre la compétence « Arme : cornes » auprès d'un de ses frères qui est prêt à la lui enseigner. Celui-ci n'est pas très bon pédagogue mais maîtrise cette arme à haut niveau. Sa Base est de 10 (2, son CHA, plus 8, sa compétence), il jette les dés et obtient un 8. Sa MR est donc de 3 (10+8 = 18 contre DIF 15). Mugl effectue son jet. Il a 5 en INT et 5 en « Arme : cornes ». Sa Difficulté est de 15 (3 multiplié par 6, le niveau qu'il souhaite atteindre, soit 18, moins la MR du professeur, à savoir 3, ce qui fait retomber la DIF de Mugl à 15). S'il réussit le jet, il lui faudra 18 jours, soit un peu plus de 3 semaines, pour obtenir un niveau supplémentaire dans la compétence. S'il s'interrompt, faute de temps, avant la fin de cette période, par exemple au bout de 10 jours, il n'aura pas complètement perdu son temps, puisqu'il aura tout de même obtenu 10 points d'Expérience dans la compétence « Arme : cornes ».*

Le processus d'apprentissage à l'aide d'un ouvrage est tout à fait similaire, avec cette nuance que le niveau du « maître » et la MR qu'il a obtenue sur son jet sont fixés par avance. Un livre de géographie pourrait ainsi avoir un « niveau » de 6, une MR de 5. Cela représente en fait la quantité d'informations contenues dans l'ouvrage (le niveau) et la clarté avec laquelle celles-ci sont exposées (la MR).

Les avantages et défauts

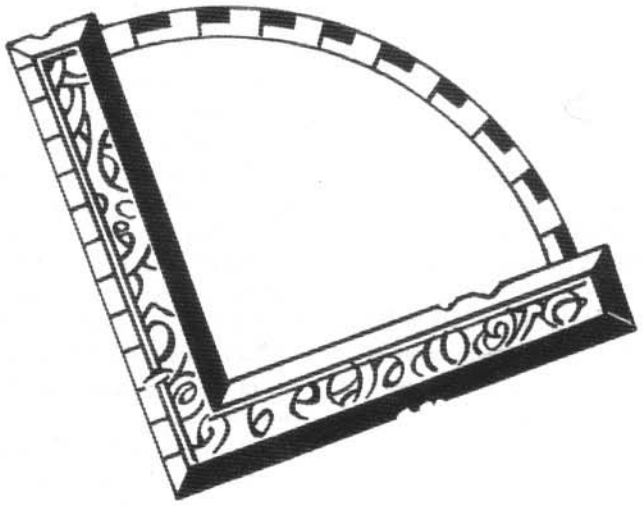
Il est possible, par le biais de l'expérience, d'éliminer des défauts ou d'acquérir des avantages. L'EG est laissé seul juge des possibilités envisageables. Il est bien entendu impossible à un unijambiste d'éliminer le fait qu'il lui manque un membre, de même qu'il est difficilement concevable de se découvrir subitement des sens extraordinairement aiguisés. Encore une fois, l'EG est l'ultime arbitre en la matière. Si elle juge possible qu'un unijambiste compense son défaut d'une manière ou d'une autre ou encore accepte qu'un maître dévoile les secrets de l'hyper-acuité sensorielle par la méditation transcendantale, rien ne s'y oppose.

Par ailleurs, il est tout à fait concevable qu'un avantage puisse être obtenu sans acquitter de points d'Expérience, notamment en ce qui concerne les Charges. Il n'y a rien à payer lorsque, au cours d'une aventure, on est nommé chevalier par un noble reconnaissant. Les coûts d'Expérience, en l'occurrence, ne représenteraient en effet que la somme de temps et d'efforts nécessaires pour approcher la bonne personne, la convaincre du bien-fondé de sa demande et obtenir satisfaction. Or, ceux-ci ont été joués pendant le scénario, finalement.

Bien entendu, il est impossible d'éliminer des Aspects noirs ou des Peines par expérience. Les moyens pour ce faire sont en général des quêtes ou des rituels magiques qui n'ont rien à voir avec l'apprentissage.

Les Sorts et les Œuvres

Ils ne peuvent être appris par expérience. C'est un processus d'apprentissage résolument différent, qui fait appel à une certaine forme d'intuition, à des qualités qui ne sont pas d'ordre intellectuel, mais bien à la sensibilité artistique des Inspirés. Le système permettant de les apprendre est fourni dans le chapitre concernant la magie.



2~La Magie

Généralités

L'enchantement du monde

La magie des Éternels

Les Éternels ont cédé à l'Harmonde des lieux et des créatures qui ont, pour certains, perduré jusqu'à nos jours. Nous les distinguons ci-dessous, en fonction de leur paternité.

LES MUSES

Aux origines, lorsqu'elles sillonnèrent l'Harmonde dans leur Quête de la Perfection, elles firent halte dans des lieux qui devinrent des Perfections. Relais gorgés d'Inspiration, ces Perfections vont, pour la plupart, disparaître au temps de l'Agonie. Certaines, pourtant, y survivront et sont aujourd'hui considérées comme des sanctuaires dédiés aux Muses. Rares, enfouies ou cachées, les Perfections se comptent en quelques dizaines.

Lors de la Quête de la Perfection, les Muses firent également naître des créatures. Certaines devinrent les Merveilles (comme les licornes et les sirènes), chargées de veiller sur les Perfections, d'autres devinrent les Excellences (comme les dragons et les phénix), soldats des Muses. Au cours du combat livré contre le Masque et l'Ombre, les Excellences furent décimées au point que des espèces entières s'éteignirent à jamais. Les Merveilles souffrirent également de la bataille mais parvinrent à sauver quelques-unes des leurs pour traverser le temps. Aujourd'hui, les sirènes sont considérées comme les Merveilles les plus répandues sur l'Harmonde (et qui, dit-on, se transmettraient le secret des chemins qui mènent aux Perfections).

DIURNE ET NOXE

Lorsque la nuit tapissa les failles de la terre et le sous-sol, elle creusa les Abysses et les Démons naquirent. Leur nature est évoquée dans le chapitre consacré à l'Ombre. Toutefois, prêtons l'oreille à cette légende qui évoque certains Démons baptisés les Déclins. Ils seraient des déchus, des Démons qui auraient renié l'héritage de Noxe devenu l'Ombre. Au fil du temps, les Déclins auraient fondé une fratrie, un mouvement de résistance au cœur des Abysses qui s'emploie à dénoncer le pacte qui lie l'Ombre au Masque. Ces créatures magiques ne peuvent être appelées par les Invocateurs à la surface de l'Harmonde. Leur magie s'exerce uniquement dans les Abysses.

Lorsque le premier jour se leva, Diurne naquit et avec lui ses serviteurs : les Lueurs. Chevaliers de lumière au même titre que les Démons étaient créatures de l'Ombre, les Lueurs ont été décimées durant l'Agonie. Elles ont affronté le Masque et ses alliés en première ligne et ont presque toutes disparu à cette époque. Toutefois, certaines ont survécu à la bataille. Blessées ou mourantes, elles se sont « endormies » pour récupérer leurs forces. Pour ce faire, elles ont tissé leur sang d'or pour prendre la forme de rayons de soleil. Parfois, à travers un vitrail ou même dans le reflet d'un carafon, on peut entendre une voix ou aperce-

AIRGUEIZ

Nature : Relique
Richesse : 5 (contenue dans la lame)
Émotion primaire : Jalousie
Émotions secondaires : Honte et Vengeance
Description : Il s'agit d'un poignard à la lame légèrement courbée. Sa garde représente un phénix figé dans l'or tandis que sa lame ambrée épouse la forme d'un jet de flamme provenant de la gueule de l'Excellence.
Histoire : Airgueiz fut l'instrument de la vengeance d'un ancien prince nomade qui parcourait ce qui deviendrait le désert de Keshe. Membre de la tribu Madjin, celui-ci découvrit que sa femme le trompait avec son adversaire du peuple Mountaquim depuis de nombreuses années. Ivre de colère, il lança toutes ses troupes dans l'attaque surprise d'un campement mountaquim afin d'en égorger un à un les occupants. Le prince madjin s'occupa personnellement de son rival en lui tranchant la tête méthodiquement à l'aide d'Airgueiz.
Pouvoir : Airgueiz confère un bonus de +4 à la compétence « Arme : poignard » de son porteur. De plus, elle a la faculté de refléter le vrai visage de la réalité. Autrement dit, une illusion de quelque origine qu'elle soit ne se reflète pas dans la lame d'Airgueiz.

voir le visage d'une Lueur. Pour prendre corps, les Lueurs auront besoin de Diurne et ce, malgré Janus qui veille sur elles. En revanche, elles peuvent parfois adresser un signe par le biais d'une surface réfléchissante. Il s'agira d'un signe qui s'esquisse sur le verre ou l'acier et qui, parfois, rend de précieux services aux Inspirés. Il existe même une lame si pure que les Lueurs s'y refléteraient en permanence, lui prêtant ainsi une puissance incomparable...

LES SAISONS

La magie des Saisons ne se résume pas uniquement au Décorum de l'Art magique (voir ci-après). Il existe une magie des Saisons transmise par les Dames elles-mêmes. Pour le Printemps, l'Été et l'Hiver, cette magie est exceptionnelle. Lorsqu'elle s'accomplit, il s'agit d'un lien ténu qui relie une Dame de la Saison correspondante à un saisonin. En règle générale, cette magie se transmet par le rêve et prend la forme de messages sibyllins. Dans des circonstances particulières, elle peut devenir opérante en investissant le corps du saisonin. Dans ce cas, elle devient le plus souvent une magie de la nature (par exemple, celle qu'exercera Émerod le lutin en ayant le pouvoir d'ensemencer la roche durant une seule et unique année...). En revanche, il existe des pouvoirs avérés que la Dame de l'Automne cède aux saisonins qui dépendent d'elles. Ces pouvoirs sont méconnus et se distinguent de la magie du Décorum de l'Automne.

JANUS

La magie exercée par Janus est une magie dite de la Sentence. Elle s'exerce par le biais de ses serviteurs, qui sont somme toute plus nombreux qu'on ne pourrait le croire : les créatures du Masque qui ont été arrachées à leur maître pour servir la Flamme et qui, à leur mort, passent également sous tutelle janusienne ; les éminences grises ; et les Lueurs, dont les messages sont souvent inspirés par Janus. La magie de la Sentence s'emploie, en toute circonstance, à émettre des jugements et à rétablir l'Harmonie.

La Flamboyance

LES VESTIGES ET LES RELIQUES

Au temps de la Flamboyance, lorsque les hommes étaient tous inspirés, jamais la magie ne s'exerça avec autant de puissance. Elle habitait les êtres et les lieux, elle étincelait dans les objets, elle inspirait les artistes et leurs créations. De la Flamboyance, l'Harmonde a hérité de Vestiges (lieux et éléments architecturaux) et de Reliques (tout objet de l'époque, de la poterie à l'épée).
Vestiges et Reliques se caractérisent par l'Éclat qu'ils contiennent. L'Éclat représente la magie de la Flamboyance qui s'est fossilisée au moment de l'Éclipse. Lorsqu'on évoque des Vestiges ou des Reliques, on sous-entend qu'ils contiennent de l'Éclat. Certains objets ou ruines datant de la Flamboyance peuvent être sans Éclat, mais ceux-là auront généralement disparu avec le temps.
À titre d'exemple, on peut citer les Mille Tours de la cité de Lorgol comme Vestige de la Flamboyance, ou bien Airgueiz, une Relique en forme de poignard (voir encadré).
Chaque Vestige et chaque Relique contiennent une part d'Éclat différent. Cela peut être le cœur de l'édifice, le pommeau d'une arme ou la lame tout entière. La teneur en Éclat définit la puissance de l'objet, sa permanence à travers le temps et les pouvoirs qu'il peut posséder (voir Éclat ci-dessous).

LES ERGASTULES

Le mot désigne des scènes de l'époque de l'Éclipse qui furent fossilisées sous la forme d'une fresque. L'œil profane confond souvent de vastes peintures murales avec les Ergastules. En réalité, celles-ci sont de véritables « instantanés » de l'époque, des espaces figés dans le temps que l'on peut, par la magie des Arts, délivrer de leur prison. Les Ergastules se créèrent spontanément au point culminant de l'Éclipse. Elles se sont formées là où l'Inspiration et le Génie de certains étaient si puissants que l'Éclat ne pouvait les résumer. Une Ergastule s'inscrit sur des supports différents : un mur, une toile, un objet. Le profane sera toujours stupéfait par la minutie de ces Œuvres, par le souci du détail. Mais une Ergastule n'est pas un tableau-monde. On ne peut pas voyager à l'intérieur ; on peut seulement faire venir certains de ses éléments (personnage, objet, décor) dans l'Harmonde. Ceux qui sont capables de percer le secret d'une Ergastule (et d'incarner ceux qui furent capturés à l'intérieur au moment de l'Éclipse) sont très rares. Un tel pouvoir est accessible aux plus grands Harmonistes, ceux qui pratiquent le Décorum et la Cyse à très haut niveau.

La magie d'aujourd'hui

L'Éclat

NATURE

L'Éclat est une magie fossilisée. Il est en quelque sorte une concrétion de l'Inspiration qui baignait l'Harmonde du temps de la Flamboyance. De couleur cuivrée et parfois veiné de rainures d'or, l'Éclat est la matière la plus résistante

connue sur l'Harmonde. On peut le trouver sous sa forme brute dans les Danseurs (leur structure osseuse), dans les Vestiges ainsi que dans les Reliques.
Dans des forges particulières, à la chaleur d'un feu magique et parfois de la Flamme de l'Inspiré, l'Éclat peut se fondre. À l'état liquide, sa consistance ressemble à celle du mercure. Il faut un savoir-faire particulier pour le forger. Non seulement il peut perdre son pouvoir dans l'opération, mais il peut également provoquer des réactions spontanées incontrôlables.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉCLAT

Nature : l'Éclat peut être celui d'une Relique, d'un Vestige ou celui d'un Danseur.
Richesse : notée de 1 à 10, la Richesse de l'Éclat définit ses effets sur ceux qui le côtoient ou s'en emparent.
Pouvoir : ce sont les pouvoirs accordés par l'Éclat, qu'il s'agisse de bonus ou d'un effet magique.
Émotion principale : il s'agit de l'Émotion qui habite l'Éclat.
Émotions secondaires : il s'agit de deux Émotions spécifiques, liées à un contexte historique.

ÉMOTIONS

Chaque Éclat est porteur de trois émotions :

L'Émotion principale : elle exprime l'émotion fossilisée au moment de l'Éclipse, l'émotion d'un ou de plusieurs Inspirés. Cette Émotion n'est pas toujours active et peut avoir perdu de sa force au cours du temps. En règle générale, on parlera d'un Éclat de courage ou de haine en citant l'Émotion principale. Elle agit à des degrés différents en fonction de la puissance de l'Éclat (voir ci-dessous, « Pouvoir »).

Les deux Émotions secondaires : elles sont rares et s'expriment uniquement si une émotion « circonstancielle » est liée au Vestige ou à la Relique. Dans l'exemple de l'épée d'un roi, l'Émotion principale pourrait être le courage. Les Émotions secondaires pourraient être dans un cas la peur (éprouvée par le roi lorsqu'il affronta un Démon) et dans un autre cas la haine (à l'égard d'un ennemi). Ces Émotions secondaires se révèlent uniquement si l'Inspiré se trouve confronté à une situation similaire. Dans l'exemple ci-dessus, l'Inspiré sera particulièrement craintif lorsqu'il affrontera des Démons avec cette épée. L'Émotion secondaire est donc le plus souvent liée à des circonstances historiques.
Pour les Vestiges, il est important de noter que l'Émotion, principale ou secondaire, se révèle uniquement à des endroits spécifiques. Pénétrer dans des Vestiges ne signifie pas toujours être submergé par l'Émotion principale de l'Éclat. Elle se manifestera dans une pièce particulière, dans un couloir, sur un trône, etc. Les Émotions secondaires se manifesteront pour leur part en présence de certains événements liés à leur contexte historique.

Note : *ces Émotions principales ou secondaires ne sont pas liées aux principes de l'architecture ésotérique.*

LES ÉMOTIONS ET LE DANSEUR

Pour un Danseur libre, le cas se règle exactement comme pour un humain ou un saisonin, à la seule différence qu'il ne peut être affecté par un Éclat d'une Richesse inférieure à 5. En revanche, c'est tout à fait autre chose lorsqu'il s'agit d'un Danseur captif, lié à un Mage. Dans ce cas, l'EG effectue un jet en y ajoutant la Richesse de l'Éclat, à une difficulté égale à la Résonance du Mage plus l'Empathie du Danseur. Dans ce cas seulement le Danseur peut être affecté par un Éclat d'une Richesse inférieure à 5.

Jet : Richesse contre DIF (Empathie + Résonance)

Si le jet est réussi, le Danseur est soumis aux Émotions de l'Éclat comme un humain ou un saisonin.

INFLUENCE DES ÉMOTIONS

Il est nécessaire de bien distinguer les effets des Émotions principales et secondaires.

ÉMOTION PRINCIPALE

À partir d'une Richesse de 2, l'Émotion principale peut être ressentie par toute personne au contact de la Relique. S'il veut résister, le porteur devra réussir un jet ouvert de Volonté contre une difficulté égale à la Richesse de la Relique multipliée par 5.

Jet : VOL contre DIF Richesse x 5

S'il échoue, le porteur sera victime de l'Émotion principale au rythme indiqué dans l'encadré des effets de l'Éclat. Si la MR est comprise entre 0 et 9, le porteur ne souffrira que de la moitié de cette fréquence. S'il obtient une MR d'au moins 10, il ne souffrira aucunement de l'Émotion principale de la Relique. Ce jet ne doit être tenté qu'une seule fois par le porteur de l'objet et son résultat est toujours valable.

ÉMOTIONS SECONDAIRES

Toute Relique disposant d'une Richesse d'au moins 4 peut influencer son porteur avec ses Émotions secondaires. S'il veut résister, le porteur devra réussir un jet ouvert de Volonté contre une difficulté égale à la Richesse de la Relique multipliée par 3.

Jet : VOL contre DIF Richesse x 3

S'il échoue, le porteur sera victime des deux Émotions secondaires au rythme indiqué dans l'encadré des effets de l'Éclat. Si la MR est comprise entre 0 et 9, le porteur ne souffrira que de la première Émotion secondaire. S'il obtient une MR d'au moins 10, il ne souffrira d'aucune des deux Émotions secondaires de la Relique. Ce jet ne doit être tenté qu'une seule fois par le porteur de l'objet et son résultat est toujours valable.
Lorsqu'il est sujet à une Émotion quelle qu'elle soit, c'est l'Éminence grise qui guide le joueur dans l'interprétation de son personnage. L'EG juge des implications que pourrait avoir l'Émotion ressentie par le personnage dans son intrigue en fonction de sa personnalité. De plus, elle devra nuancer son interprétation en fonction de la Richesse de la Relique.

POUVOIRS

Les pouvoirs de l'Éclat sont, en théorie, innombrables. Chaque Éclat peut contenir en lui l'Inspiration d'un ou de plusieurs hommes de la Flamboyance. Cela suppose néanmoins que chaque Éclat a une « signature », un pouvoir particulier. Prenons par exemple une épée qui, au moment de l'Éclipse, servait dans la main d'un roi. Dans ce cas, l'Éclat aura contenu le courage de l'homme en question, peut-être même son talent. L'épée sera devenue une Relique et offrira à son propriétaire le courage et le talent d'un roi. Pour autant, cela ne signifie pas que l'Éclat a une véritable mémoire. Au moment de l'Éclipse, la mémoire de ce roi se sera transformée en Génie alors que la part innée, bouillonnante et émotionnelle de cet homme se sera concrétisée sous la forme d'Éclat.

PERCEPTION DE L'ÉCLAT

Un Terne ne peut se rendre compte de la présence d'Éclat avant une Richesse de 2. Par contre, un Inspiré peut tenter de percevoir l'Éclat à n'importe quel niveau de Richesse. Pour ce faire, il faut réussir un jet de PER+ Harmonie contre une difficulté de 20 moins la Richesse de l'Éclat.

Jet : PER + Harmonie contre DIF = (20 – Richesse)

Si le jet échoue, l'observateur ne verra qu'un métal cuivré prenant parfois l'apparence du mercure. Par contre, s'il réussit, il apercevra les veinures dorées qui le parcourent et ressentira toute l'essence magique qui se dégage du Vestige ou de la Relique.

EFFET DE L'ÉCLAT EN FONCTION DE SA RICHESSE

Chaque teneur en Éclat est accompagnée entre parenthèses de la fréquence du ressenti émotionnel (si le jet de Volonté est raté / pour une MR inférieure à –10).

Remarque : les Ternes ne peuvent apercevoir l'Éclat mais peuvent être sujets aux mêmes manifestations avec une sensibilité accrue, en tenant compte de cette règle : l'échelle est décalée d'un cran vers le bas. C'est-à-dire qu'un Terne sujet à l'influence d'un Éclat de Richesse 1 subira un effet équivalent à celui produit par un Éclat de Richesse 2.

1 : La présence de l'Éclat est presque imperceptible. Il s'agit de l'équivalent d'une goutte de pluie. L'EG pourra envisager un léger ressenti émotionnel au contact ou bien accorder à un artiste une meilleure inspiration (l'Éclat prendra par exemple la forme de quelques poils du blaireau d'un pinceau).

2 : À partir d'ici, la teneur de l'Éclat est perceptible par l'Inspiré. L'Éclat présent pourrait tenir dans un dé à coudre. L'EG pourra accorder un bonus à une arme et faire part d'un ressenti émotionnel plus fréquent (1 fois tous les quinze jours / 1 fois par semaine).

3 : L'Éclat aura un volume équivalent à celui d'un stylet et pourra manifester son Émotion principale sur quiconque s'en empare. Une arme investie d'un Éclat à la Richesse de 3 aura forcément un bonus applicable aux caractéristiques ou aux compétences (1 fois par semaine / 2 fois par semaine).

4 : L'Éclat peut avoir une influence directe sur l'Inspiré. L'Éclat a un volume équivalent à celui d'un verre. En outre, l'Inspiré peut percevoir les deux Émotions secondaires. C'est également le seuil minimal pour considérer des lieux comme des Vestiges. Si l'Éclat est inférieur à 4, il imprègne un objet du lieu, pas le lieu lui-même (2 fois par semaine / 1 fois tous les deux jours).

5 : C'est l'équivalent du Danseur. Le seuil est important puisqu'il suppose une véritable résonance avec l'Émotion principale. Elle est désormais omniprésente et habite l'Inspiré au sens où elle influence concrètement son caractère. Un Éclat de colère, par exemple, aiguisera le comportement agressif de l'Inspiré. Une Relique avec un Éclat de 5 suppose 4 points de bonus répartis selon les particularités de la Relique : ajustements de compétences, de caractéristiques, etc. (1 fois tous les deux jours / 1 fois par jour).

6 : Un tel Éclat peut être l'équivalent d'une épée courte. Les Émotions principale et secondaires commencent à habiter l'Inspiré qui utilise une Relique. Dans des Vestiges, il sera soumis à la même règle. Les bonus peuvent atteindre 5 à 6 points et s'appliquent surtout aux Arts magiques, qu'ils soient libres ou anciens (1 fois par jour / 2 fois par jour).

7 : L'Éclat présent sera l'équivalent d'une arme à deux mains. En théorie, une Relique ne peut dépasser le seuil de 7 à moins qu'il ne s'agisse d'un objet volumineux comme un trône ou une tombe. Au quotidien, l'Inspiré est sous l'emprise de la triple influence de l'Émotion principale et des Émotions secondaires. Une Relique fournira 7 à 8 points de bonus répartis entre caractéristiques, compétences et celles d'Arts magiques : Cyse, Accord, Décorum et Geste. Une telle Relique suppose également qu'un Danseur à proximité sera sujet à l'Émotion principale. (1 fois toutes les 12 heures / 1 fois toutes les 6 heures.)

8 : À ce niveau, l'Éclat est forcément présent dans une Relique volumineuse ou dans un Vestige. Aucune arme, excepté deux ou trois armes de géant, ne peut atteindre ce seuil. Un seuil de 8 correspond le plus souvent à un Vestige particulièrement important du temps de la Flamboyance. Dans un tel lieu, l'Inspiré peut être victime d'une Émotion secondaire à vie (1 fois par heure / permanent).

9 : Les Ergastules ainsi que certains Vestiges atteignent ce seuil. Tout comme le seuil supérieur, l'Éclat ne peut être fondu ou séparé du lieu qu'il enchante. Dans un tel endroit, les Ternes seront victimes à jamais des trois Émotions de l'Éclat. L'Inspiré, lui, risque d'être victime à vie des deux Émotions secondaires. (permanent / permanent.)

10 : Cela représente le seuil maximal et ne concerne bien évidemment que les Vestiges de la Flamboyance. Il n'y a pas d'équivalent de volume. À un tel niveau, l'Éclat imprègne le ou les matériaux de construction à tel point qu'il en est indissociable. Cela signifie qu'on ne peut se servir de cet Éclat à d'autres fins, qu'on ne peut le fondre pour le forger et en faire autre chose. En certains endroits d'un Vestige, l'Émotion principale peut submerger votre esprit. Par exemple, un voleur sera soumis à un tel sentiment de mélancolie qu'il se laissera mourir sur place… (permanent / permanent.)

Dans de tels Vestiges, les Harmonistes sont rois. La pratique de l'Art ancien sera sublimée, les créations artistiques seront pratiquement à la hauteur de celles qui virent le jour au temps de la Flamboyance. À bien des égards, on peut considérer que vivre dans de tels Vestiges équivaut à vivre au temps de la Flamboyance.

Car non seulement l'Éclat n'a pas de conscience, mais il lui arrive souvent de mélanger les influences, de s'être fossilisé en imbriquant l'Inspiration de plusieurs personnes. Dans l'exemple ci-dessus, on peut imaginer que le forgeron influence les caractéristiques de l'arme.
Bien que magique, l'Éclat reste un matériau et n'est en aucun cas vivant. Son utilisation permet à l'EG toutes les libertés pour façonner des Reliques et des Vestiges à sa convenance. En jeu, l'Éclat sera défini par un seul chiffre de 1 à 10 baptisé « Richesse ». La Richesse de l'Éclat mesure l'ampleur de ses pouvoirs.
L'échelle qui figure ci-dessous a pour but de fournir un canevas, un moyen de définir la puissance de l'Éclat contenu dans un objet ou dans un lieu.

Le Génie

Le Génie est la forme achevée de la Flamme. On entendra par Génie celui ou celle dont les trois Aspects atteignent un score de 10. Avec ce chiffre en Âme, en Corps et en Esprit, l'Inspiré devient un Génie.
La caractéristique principale d'un Génie est d'avoir conservé un certain nombre de souvenirs et de pouvoirs d'antan. Même si la « mémoire » des défunts peut se transmuer en Revenants depuis l'Éclipse, les Génies conservent des bribes du passé. S'ils ont été forcés de se redécouvrir, si nombre d'entre eux cherchent à reconstituer leurs souvenirs, tous les Génies connaissent au moins des morceaux de leur histoire, des scènes marquantes qui les hantent. C'est pour cette raison que certains Ternes qui connaissent la nature des Génies s'emploient à les chasser pour tenter de les interroger sur leur passé. Leur histoire est parfois synonyme de richesse. Ce présupposé a poussé des Ternes à devenir Chasseurs de Génies. Mercenaires de talent, ils les traquent pour obtenir des secrets sur des trésors cachés, sur des lieux riches en Éclat, etc. D'autre part, à l'égard des Inspirés, cette mémoire défaillante ou subsistant sous forme de bribes suppose nombre de quêtes. Un Génie qui fut un célèbre voleur pourra par exemple lancer la Compagnie sur les traces d'un trésor qu'il avait enfoui du temps où il vivait encore à la surface de l'Harmonde.
Les pouvoirs d'un Génie sont identiques à ceux qu'ils pouvaient avoir avant sa mort. Il peut désormais pratiquer les Arts magiques sans avoir recours aux accessoires et exercer les trois obédiences de l'Emprise. Il garde les pouvoirs de la Flamme ainsi que les points d'Héroïsme. En revanche, il n'est plus en mesure de devenir Conjurateur puisqu'il a perdu sa part de Ténèbre et de Perfidie au moment où il est devenu un Génie.

LES ORIGINES

Au terme de l'Agonie, les Muses créèrent le Centresprit, le royaume des Génies. Ce lieu magique abritait la Flamme des Inspirés et perpétuait le cycle voulu par les Muses en se réincarnant. Au temps de la Flamboyance, les Génies étaient d'une certaine manière reconnus et célèbres pour leurs talents. De nos jours, ils sont considérés comme des dieux.
Lors de l'Éclipse, certaines Flammes qui montaient vers le Centresprit en furent empêchées et retombèrent sur l'Harmonde sous forme de Génies. À ce moment-là, chaque Génie représentait l'héritage que les Muses ont laissé en chacune des Flammes qui ne purent atteindre le Centresprit. Tout comme le Jour fit les Danseurs et la mémoire fit les Revenants, cet héritage des Muses fit les Génies. Pendant plusieurs dizaines d'années, certains Génies errèrent sur l'Harmonde à la recherche de leur mémoire et de l'essence de Diurne. Intuitivement, ils tentaient de reformer les Flammes qui avaient été fragmentées au moment de l'Éclipse. Cette quête s'avéra vaine et périlleuse. Certains Génies périrent au cours de ces années, parfois du seul chagrin d'être « incomplets ». Pour autant, d'autres se résignèrent à cette existence et, dès lors, trois grandes familles de Génie coexistèrent et coexistent encore aujourd'hui à la surface de l'Harmonde.

LES GÉNIES ERRANTS

Ces Génies incarnent une personnalité lumineuse dont la vocation est de voyager, de parcourir l'Harmonde pour lutter contre les ennemis des Muses et lever le voile sur le Centresprit. Chacun de ces Génies abrite une personnalité complexe, l'essence même de l'Inspiration. Leurs talents sont tels que les Ternes les prennent le plus souvent pour les héritiers des dieux, des prophètes au comportement mystérieux et parfois inquiétant.
Le Génie errant se déplace sous la forme d'une entité lumineuse. Son corps d'origine – celui du dernier Inspiré à avoir porté la Flamme dont il est issu au moment de l'Éclipse – flotte au cœur d'un halo de lumière bleu pâle. Rares et passés maîtres dans la pratique de l'Emprise et des Arts magiques, les Génies errants apprennent à se dissimuler, à voyager discrètement sous toutes les formes. Certains se transforment en vieillards, d'autres préfèrent se muer en animaux. Empreints de sagesse, les Génies usent de leurs talents et de leurs pouvoirs avec beaucoup de prudence. L'enjeu, pour eux, est d'amasser le plus de connaissances possibles sur les Éternels afin de déjouer les plans du Masque, de soustraire la Dame de l'Automne à son influence et de rétablir ainsi le lien entre le Centresprit et l'Harmonde.
Les Génies errants mènent ce combat de l'ombre avec prudence. Ils se veulent archivistes de la connaissance sur les Éternels et s'emploient à transmettre leur savoir aux Inspirés et à tous ceux qui luttent corps et âme contre le Masque.
La Compagnie aura sans doute l'occasion de croiser un Génie errant au cours de ses aventures. Il apparaîtra tel un guide lorsque tout semble perdu, comme un guerrier des temps anciens lorsque l'ennemi menace de l'emporter...
Pour autant, les Génies errants sont loin d'être des entités tutélaires et omniscientes. Ils sont puissants, certes, mais risquent comme tous les Inspirés d'être les victimes du Masque et de ses alliés. Ces Génies préfèrent demeurer au cœur des forêts, étudier dans les grottes et les caves, voyager sous la forme d'un aigle et observer l'Harmonde pour percer le secret de son salut. Ils savent qu'à eux seuls, ils ne pourront le sauver, qu'ils ont besoin des Inspirés, que la lutte doit être menée par tous pour avoir une chance de triompher du Masque. À ce titre, leurs attitudes sont parfois mal comprises des Ternes. De toute évidence, le Génie errant se doit d'être le mentor, le guide et l'allié de la Compagnie.



LES NOUVEAUX GÉNIES

Par nouveau Génie, on entend tous ceux qui le sont devenus indépendamment de l'Éclipse. Cela signifie que ce sont des Inspirés qui ont réussi à atteindre le score de 10 dans les trois Aspects et qu'à leur mort, ils sont devenus des Génies. Ne pouvant rallier le Centresprit, ils ont été obligés de demeurer à la surface de l'Harmonde et ont rejoint les autres Génies dans leur lutte contre le Masque et l'Ombre.

Toutefois, on les distingue des Génies errants et fondateurs pour la simple et bonne raison que la majorité d'entre eux ont une philosophie fort différente de celle de leurs aînés. À la sagesse et l'étude prônées par les errants, les nouveaux Génies préfèrent l'engagement, la lutte à outrance. À l'image des chevaliers de la Table Ronde, ils tentent de s'unir pour fonder une véritable armée, une légion des Génies qui puisse défaire le Masque au cœur de son repaire.

Cette philosophie n'est pas une fatalité. Parmi les nouveaux Génies, certains pensent que l'action des errants est bien plus juste. Ils reprochent aux tenants de la guerre une vision à court terme, un combat qui risque d'épuiser leurs forces.

À l'inverse, les Génies belliqueux pensent que l'Harmonde court à sa perte, que le temps est compté et qu'il faut s'armer pour combattre le Masque et ses alliés. Ils s'efforcent de convaincre les Inspirés du bien-fondé de la lutte et s'emploient à recruter les meilleurs pour les aider dans leur tâche. Le halo de ces Génies a pris au cours des années une teinte rougeâtre.

LES GÉNIES FONDATEURS

Parmi les Génies, certains ressentent le besoin de s'ancrer dans l'Harmonde. Héritiers privilégiés des Muses, ils incarnent cette Quête de la Perfection menée par les Muses aux origines de l'Harmonde. En pratique, chacun de ces Génies porte en lui l'architecture et les pouvoirs magiques d'un futur Sanctuaire.

La plupart des Génies fondateurs datent de l'Éclipse. Il est extrêmement rare qu'un nouveau Génie ressente le besoin de devenir « fondateur ». Concrètement, le Génie a choisi un endroit particulier pour s'endormir, pour plonger dans un état cataleptique qui puisse le mettre en résonance avec l'Harmonde. Les lieux sont souvent inaccessibles pour les Ternes, cachés ou bien protégés. Qu'il s'agisse d'une clairière au cœur d'une immense forêt, d'une grotte dissimulée derrière le rideau d'une cascade ou encore d'une crypte, le lieu devient un havre magique où le Génie fondateur apprend peu à peu l'empathie avec l'Harmonde, avec le pouvoir originel des Muses qui le façonnèrent.

Lorsque la Compagnie ou tout Inspiré aura découvert les moyens de fonder un Sanctuaire, ils « exprimeront » ce pouvoir de création qui anime les Génies fondateurs. Ces derniers seront capables de faire naître une architecture magique, de modeler l'espace pour créer le Sanctuaire. Les Génies fondateurs sont bien évidemment rares et infiniment précieux pour mener à bien le combat contre le Masque. La quête d'un Génie fondateur deviendra l'un des enjeux majeurs de la Compagnie.

Le Danseur

Définition

Le Danseur est l'unique créature permettant d'exercer la magie de l'Emprise. Il est un vecteur indispensable pour envisager la pratique des trois obédiences de l'Emprise : le Jornisme, l'Éclipsisme et l'Obscurantisme.

Le Danseur est une créature humanoïde qui mesure entre 8 et 12 cm. Son corps longiligne a une couleur laiteuse qui peut légèrement s'altérer en fonction de la magie pratiquée. Il est asexué, son visage n'a ni bouche, ni oreilles. Ses yeux ont la taille d'un chas d'aiguille et sont uniformément noirs. Il a une structure osseuse comparable à l'humain excepté la couleur : les os sont argentés et représentent la part d'Éclat qui inspire chaque Danseur. Sur les os se tisse un réseau inextricable de veinules, de petits filaments dorés baptisés « rets » qui assurent au corps son élasticité. Le Danseur n'a pas d'autre organe interne hormis le cerveau, une sphère lisse et transparente qui ressemble à une gemme. Ce sont elles qui sont utilisées par le Cryptogramme-magicien pour permettre à ceux qui n'ont pas la Flamme de pratiquer la magie de l'Emprise.

Lorsqu'une blessure physique est infligée au Danseur, il saigne une substance baptisée « sanguine ». La sanguine de certains Danseurs passe pour être un élixir.
En théorie, le Danseur est immortel, du moins en termes de vieillissement. Le Danseur ne vieillit pas et ne craint que les morts violentes, par l'esprit ou le corps. Sa résistance est supérieure à celle d'un Terne. Il s'agit même d'une résistance magique équivalente à celle d'un Artefact. Cette résistance se nuance si le Danseur vient à servir un Mage, en particulier lorsqu'il s'agit d'un Obscurantiste. En effet, un Obscurantiste est capable de blesser un Danseur, de le mutiler sans difficulté. Cela s'explique par la relation entre le Mage et le Danseur. D'une certaine manière, l'empathie entre le Mage et la créature lève sa résistance et permet à l'Obscurantiste de pratiquer le Supplice sur son Danseur. On distinguera donc, par la suite, le Danseur en liberté du Danseur captif.

Les origines

Le Danseur est né au temps de l'Éclipse, de manière spontanée. Lorsque le Masque parvint à séduire la Dame de l'Automne et à voiler le Centresprit, certaines Flammes furent coupées en plein vol. Ces Flammes tronquées retombèrent sur l'Harmonde en traits de feu et devinrent Danseurs. À ce moment précis, ils représentaient la part de Diurne, la part de Jour contenue en chaque Flamme. Tandis que la mémoire devenait Revenant et l'inspiration devenait Génie, le Jour choisissait de s'incarner sous la forme d'un Éclat vivant : le Danseur. Tous les Danseurs naquirent à ce moment-là. Pour expliquer cette transformation, les hommes de l'époque évoquèrent une alchimie de la chute : les essences de Diurne tournoyèrent dans le ciel et se muèrent en Danseurs au gré des vents. Cette notion de mouvement est fondamentale pour justifier l'apparition du Danseur. Dès sa création, cette créature recherchera le mouvement sous toutes ses formes et en toute circonstance. À certains de prétendre que les Danseurs sont tous animés par le rêve d'Icare, que leurs Danses ressemblent à des pantomimes pour s'élever dans le ciel et rejoindre le Centresprit (voir légende des Danseurs ailés).

Le Danseur en liberté

Particularités physiques

Un Danseur en liberté n'a pas la même résistance qu'un Danseur affilié à un Mage. Tant qu'un lien n'est pas tissé avec le Mage, la résistance du Danseur est comparable à celle d'un Artefact. Aucune maladie humaine ou animale ne peut l'affecter. Cette résistance explique sans doute pourquoi les Danseurs ont survécu ainsi à travers l'histoire et n'ont redouté, en somme, que la pratique de l'Obscurantisme. Pour autant, cela ne veut pas dire que le Danseur est invincible. Le Terne aura sans doute des difficultés à attraper et à assassiner un Danseur mais il peut y parvenir. Jeté dans un brasier ou du haut d'une falaise, la créature subira des dommages conséquents.
En liberté, le Danseur craint rarement la fatigue. De fait, ses besoins physiologiques se limitent au sommeil. Il dort la nuit, environ un jour sur sept. Mis en présence d'Éclat (sous la forme d'autres Danseurs, de Reliques ou de Vestiges notamment), il peut rester éveillé près de deux semaines d'affilée. Les organes internes d'un Danseur en liberté sont bien plus prisés que ceux des Danseurs captifs. Non seulement l'Éclat de leurs os est plus pur mais les rets sont également les seuls à conserver leur élasticité et leur résistance. Ils sont utilisés de manière exceptionnelle pour tisser des habits, pour tendre les cordes d'un arc ou d'une arbalète, pour devenir des cordelettes à l'usage des voleurs, etc.

Caractère

Le Danseur en liberté est par essence un être d'innocence. Il ne conçoit pas les principes du bien et du mal et ne vit que pour la Danse. Émotif et incapable de mentir, il se laisse porter par ses envies, ses impulsions. D'une nature profondément chaotique, le Danseur n'obéit à rien ni personne. Il évolue au gré de l'Éclat qu'il trouve sur son chemin, il cherche la résonance avec cet Éclat et se laisse submerger par toutes les Émotions qu'il est capable de ressentir.
On peut lui trouver le caractère d'un enfant, une forme de naïveté qui parfois lui joue des tours. En réalité, la personnalité d'un Danseur se construit en fonction de son passé. Il ne faut surtout pas oublier qu'ils vivent tous depuis l'Éclipse. Cette longue histoire construit et affine la personnalité de chaque Danseur. Certains ont connu la captivité et ont retrouvé la liberté, à une ou plusieurs reprises, certains sont demeurés en liberté depuis leur création, d'autres dépérissent depuis la perte de leur maître, etc. Le caractère de chaque Danseur a donc sa spécificité. Les Danseurs partagent uniquement l'innocence, l'appétit insatiable de la Danse et leur capacité de Mémoire.

Comportement

Un Danseur en liberté recherche nuit et jour les reliefs qui puissent lui permettre d'improviser de nouvelles Danses ainsi que la présence de l'Éclat. Ce dernier justifie le fait que les Danseurs aiment se rassembler autour des Vestiges et de tout ce qui peut contenir de l'Éclat. D'une façon générale, ils trouvent du plaisir à évoluer parmi les architectures complexes. Pour cette raison, ils apprécient la ville, les environnements urbains dont la richesse du « relief » leur permet de danser à loisir. On constate qu'ils choisissent souvent de vivre sur les toits, d'évoluer dans les gouttières et sur les saillies des cheminées. La complexité du feuillage d'un chêne est tout aussi valable pour motiver leur Danse mais il est rare qu'ils y trouvent de l'Éclat.
Le Danseur en liberté voyage beaucoup et se lasse vite d'un endroit. Lorsqu'il se décide à quitter un lieu, il choisira de voya-

LA LÉGENDE DES DANSEURS AILÉS

« Beaucoup pensent qu'il s'agit d'une légende, mais moi, je les ai vus. Oui, croyez-moi, je les ai vus errer dans les tableaux-mondes, pareils à des papillons… Ce sont des Danseurs ailés, ceux qui ont puisé dans la magie de la Muse Nuence le pouvoir de voler. Pourquoi ? Parce qu'ils veulent rejoindre le Centresprit, bien sûr. Le jour où ils pourront échapper à leur prison, le jour où un Harmoniste parviendra à peindre la porte qui mène à l'Harmonde, ils laisseront les tableaux-mondes derrière eux et seront parmi nous. Guettez ce jour, mes chers disciples, car les Danseurs ailés peuvent être notre salut. »

ger la nuit afin d'éviter la compagnie des hommes. Bien souvent, les Danseurs entreprennent leur migration en groupes d'une dizaine d'individus. Ces groupes n'empruntent presque jamais les routes et les sentiers ouverts par les Ternes. Ils préfèrent passer à travers champs ou s'aventurer dans les forêts. Ils craignent bien moins les bêtes sauvages que les Ternes. À l'égard des animaux, le Danseur développe en effet une relation empathique qui le met bien souvent à l'abri. S'il s'avère que l'animal est effrayé ou affamé, le Danseur produira spontanément de petites étincelles pour se protéger et faire fuir son agresseur.

Sentiments

Un Danseur éprouve des sentiments. Confuses et intuitives, ses émotions bouillonnent jour et nuit et peuvent changer du tout au tout en fonction des circonstances. Le Danseur est un écorché vif. Non seulement il est soumis au jeu constant de ses propres émotions, mais il est également perméable à celles des autres, quels qu'ils soient.

En pratique, le Danseur est inconstant. Il peut être maussade le matin, enthousiaste l'après-midi et triste le soir venu. Pour autant, il manifeste le plus souvent ce que les Ternes nomment l'insouciance. Aux yeux du Danseur, cette insouciance est en réalité une raison de vivre, une véritable philosophie. À l'image d'un feu follet, il est à l'écoute de l'émotion, il se laisse guider par elle et n'obéit qu'à ses impulsions.

Le Danseur captif

On entend par Danseur captif celui qui lie une relation avec un Mage de l'Emprise, qu'il soit jorniste, éclipsiste ou obscurantiste.

Particularités physiques

Lorsqu'un Danseur est capturé, ses caractéristiques physiques sont mises en péril. Tant qu'il demeure dans une cage et qu'il n'a pas été lié à un Mage, il conserve les mêmes caractéristiques que le Danseur en liberté. En revanche, dès qu'il est lié à un Mage, sa résistance s'amoindrit. La Résonance entre lui et le Mage (peu importe l'obédience de l'Emprise) le rend plus fragile aux attaques physiques et mentales.

Caractère et comportement

Lorsqu'un Danseur est lié à un Mage, son caractère change en profondeur. Tout dépend bien évidemment du caractère du Mage et surtout de l'obédience de l'Emprise qu'il pratique. Confronté à un Jorniste, le Danseur découvre peu à peu l'amitié ou l'amour qui peuvent l'unir à un Inspiré ou à un Terne. Dès lors, il maîtrise mieux ses émotions, il est capable de se discipliner. La relation est de toute façon à double sens : le Mage offre au Danseur l'opportunité de danser autrement, de découvrir des pas moins chaotiques et finalement plus aboutis. Le Danseur aime que les étincelles crépitent sur son corps et adore que son maître tente d'improviser des Sorts, d'essayer de nouvelles Danses. À l'égard d'un Éclipsiste, le caractère d'un Danseur varie en fonction du Mage. Certains font preuve d'une attention comparable à celle d'un Jorniste tandis que d'autres considèrent le Danseur comme un familier. En règle générale, le Danseur d'un Éclipsiste conserve un côté sauvage, une propension à la spontanéité telle qu'elle régissait sa vie lorsqu'il était encore en liberté. Lorsque le Danseur se retrouve dans les mains d'un Obscurantiste, il est confronté à la torture et à une pression morale qui lui sont parfois fatales. Le comportement du Danseur sera celui d'une victime, d'une créature prisonnière dont seule la force de caractère lui permettra peut-être un jour d'échapper à son bourreau.

La magie du Danseur

Lorsque le Danseur est capturé, il révèle un certain nombre de Sorts qu'il avait en mémoire. Chaque Danseur dispose d'une quantité donnée de points de Mémoire. Cette Mémoire détermine le nombre de Sorts qu'il peut connaître. Elle peut évoluer au cours du temps. Un Sort peut disparaître au profit d'un autre, certains peuvent être oubliés ou effacés, d'autres naître spontanément (le fait de pratiquer régulièrement un Sort en magie Intuitive fait qu'à un moment donné le Danseur finit par l'intégrer). Ce point sera détaillé dans le supplément consacré à la magie. Autant de circonstances particulières qui expliquent pourquoi les Danseurs sont l'objet d'un commerce fructueux. Un Mage de l'Emprise recherchera toujours le meilleur Danseur, avec un fort potentiel de Mémoire et des Sorts qui l'intéressent. Le temps et la relation qui se noue entre le Danseur et le Mage jouent également un rôle dans l'évolution de la Mémoire. Plus ils s'attachent l'un à l'autre, plus la Mémoire est susceptible d'augmenter. Cela est également vrai dans l'autre sens puisqu'il arrive que certains Danseurs dépérissent une fois capturés, ce qui provoque le déclin de leur Mémoire.

La Marque

Lorsqu'un Danseur est capturé, il doit être « marqué » dans une académie du Cryptogramme-magicien. Cette marque permet de recenser les Danseurs, de connaître leur origine et leur provenance. Chaque obédience adopte une Marque différente même si toutes sont magiques et théoriquement inviolables. Ces marques peuvent prendre la forme d'un tatouage, d'une rune invisible, etc. En marge de cette tradition, un marché noir a vu le jour afin de fournir des Danseurs à certains Mages renégats.

L'expérience du Danseur

Lorsque le lien tissé entre le Mage et le Danseur devient particulièrement fort, il arrive que les esprits se croisent, qu'il soit possible d'établir un véritable échange entre la créature et le Mage. Cette gémellité peut ainsi permettre au Mage de prendre sur lui les dommages infligés au Danseur. Ce dernier pourra aussi assumer une part de la Ténèbre ou de la Perfidie qui ronge son maître... Cette expérience survient après plusieurs années, voire plusieurs dizaines d'années de coexistence entre le Mage et le Danseur. Encore méconnue, cette perfection de la Résonance ne sera pas accessible pour l'Inspiré avant longtemps, à moins qu'il n'ait eu une relation avec son Danseur depuis son jeune âge.

Les Arts magiques : généralités

L'Art magique désigne la magie héritée des Muses. Cette magie utilise les arts du Décorum (la peinture), de la Cyse (la sculpture), de l'Accord (la musique) et de la Geste (la poésie). En conséquence, les « sortilèges » s'appellent des Œuvres. Chacun de ces arts se pratique sous deux formes distinctes : l'Art ancien et l'Art libre. Ceux qui pratiquent l'Art magique sont appelés les Harmonistes. Étant une émanation des Muses elles-mêmes, les Arts Magiques ne peuvent être utilisés que par les individus Inspirés, et jamais par les Ternes. Les Arts magiques ont été créés par les Inspirés afin d'entretenir le souvenir des Muses et de contribuer ainsi à leur retour. Pour les Harmonistes, la pratique des Arts magiques sert à rétablir la communication avec le Centresprit et participe à l'édification d'un temple immatériel pour les Muses. Nous présentons ici les quatre Arts magiques légués par les Muses. Les principes combinatoires de ces magies seront abordés dans le supplément consacré à la magie.

Introduction

Pour pratiquer les Arts magiques, il faut nécessairement être un Inspiré ; peu importe que la Flamme soit celle de l'Inspiration ou celle d'un Damné. Ceux qui possèdent une Flamme peuvent tous pratiquer l'Art ancien et l'Art libre. En théorie, il est possible de pratiquer plusieurs Arts magiques, mais la plupart des Harmonistes préfèrent se spécialiser dans un seul Art.

L'Art ancien

Il suppose la pratique des Arts à l'aide d'Artefacts ou de matériaux particuliers. L'Art ancien est difficile à mettre en œuvre. Il exige du temps, de l'espace et des instruments. Il se pratiqua surtout du temps de la Flamboyance, à une époque où l'Inspiration était commune à tous les mortels. Aujourd'hui, l'Art ancien a été délaissé pour l'Art libre, plus facile à pratiquer. Pour autant, ceux qui vivent à l'écart du monde et se consacrent à des Œuvres d'importance sont de nos jours parfaitement capables de pratiquer l'Art ancien. Celui-ci permet des effets d'une puissance redoutable mais il reste lourd à mettre en Œuvre. Toutes les informations nécessaires à l'utilisation de cet Art des Artefacts seront présentées dans le supplément consacré à la magie.

L'Art libre

Il est né à la fin du Deuxième Âge, sous la conduite des Génies qui ont poussé les Inspirés à pratiquer une forme spontanée des Arts magiques. La menace qui plane sur l'Harmonde a motivé la naissance de l'Art libre. Il s'est bâti par tâtonnements, de façon parfois chaotique, mais il est à présent parvenu à maturité. Cette nouvelle magie ne passe donc plus par les Arts proprement dits. Elle s'inspire des Œuvres passées, elle puise en eux et s'exprime d'une manière plus légère, plus spontanée, au détriment de la puissance de ses Œuvres puisque l'Art libre ne peut égaler la magie de l'Art ancien.

NOMS DES SORTS ET ŒUVRES

Il est à noter que les noms des Sorts et des Œuvres ne sont que des appellations génériques. Chaque peuple, chaque royaume, quelquefois chaque Domaine, possède ses propres dénominations, qui varient grandement en fonction des académies qu'ils abritent, du degré d'unification de l'enseignement des sciences occultes etc.
Par exemple, « Voir à travers un mur » se nomme « Le mensonge du miroir sans tain » dans les Terres veuves alors que les Républiques mercenaires le connaissent sous l'appellation « Les murs ont des yeux ».

RÉSISTANCE MAGIQUE

N'importe quel individu ciblé par un effet magique, peu importe qu'il soit lui-même capable d'en générer un, est suceptible d'y résister. La résistance est un choix qui doit être effectué ; on peut très bien décider de se soumettre à un effet. La résistance magique est spontanée et ne coûte aucune action ou réaction au Mage.
Pour résister, la cible doit faire un **jet de VOL x 2 ou CRE x 2 contre une DIF égale au Seuil du Sort.** Si la MR obtenue sur ce jet est supérieure strictement à celle obtenue par le Mage ou l'Harmoniste lorsqu'il a généré l'effet magique, la cible n'y est alors pas soumise.
Le système fonctionne aussi contre les Arts pervertis. En ce qui concerne les pouvoirs accordés par l'Ombre ou le Masque, il n'existe pas, à la date d'aujourd'hui, de méthode connue pour résister à la corruption générée par ces deux Éternels.

DÉTECTION DES EFFETS MAGIQUES

Lorsqu'un Sort est jeté ou qu'une Œuvre est exécutée, il est possible de le détecter en faisant un **jet de PER + Harmonie contre DIF 20.** Le même procédé peut être répété pour la majorité des phénomènes surnaturels tels que architecture ésotérique, Artefact d'Art ancien, Excellence, Merveille, influence des Muses etc. La détection des manifestations de l'Ombre (Ténèbre, Démons) n'est possible que pour les Ténébreux disposant des Bienfaits « Détecter les Démons » et « Détecter la Ténèbre ». Quant aux manifestations du Maître du Semblant, elles sont, par nature, indétectables. Le Masque est l'ultime comédien...

Les quatre Arts magiques

Le Décorum

La magie de la Peinture est née sous les pinceaux, les plumes et les stylets des peintres inspirés. À l'origine, du temps de la Flamboyance, les Œuvres réalisées par les peintres devenaient de véritables mondes à part entière, des mondes où l'on pouvait se réfugier, voyager et parfois même vivre. Il peut s'agir d'un crayonné au fusain, d'une peinture murale ou d'une toile – le Décorum admet la plupart des supports à partir du moment où le dessin et la peinture sont à l'œuvre. Les outils employés n'influencent pas la création de la magie à moins d'être eux-mêmes magiques. Il arrive que des Harmonistes du Déco-

rum emploient des Artefacts de la Flamboyance, comme une plume dont la pointe serait faite d'Éclat.
Humains et saisonins ne s'entendent pas sur les fondements du Décorum. Aux yeux des saisonins, le Décorum est une magie des Saisons puisque chaque Œuvre est définie en fonction d'une teinte qui correspond à une Saison. Des tableaux ont donc une teinte d'Hiver, d'Été, de Printemps ou d'Automne. Ce désaccord n'a pas de répercussion particulière sur la pratique du Décorum. Il s'agit d'une querelle d'école qui a pour principale conséquence de pousser les saisonins à préférer le Décorum aux autres Arts magiques.

ART ANCIEN
L'Art ancien du Décorum s'exprime à travers les tableaux-mondes. Ce vocable désigne une Œuvre dont le décor et les personnages représentés peuvent interagir avec l'Harmonde. Aujourd'hui, les Harmonistes se perdent en conjectures sur la puissance et les potentialités des tableaux-mondes. Des quatre Arts magiques, l'Art ancien du Décorum est sans doute celui que l'on connaît le moins, dont les secrets n'ont pas encore tous été levés. La particularité de ces tableaux est qu'ils représentent réellement un espace virtuel dans lequel il est possible de pénétrer pour se cacher ou même se déplacer d'un tableau à l'autre par les liens mystiques qui les unissent. Les Harmonistes utilisent également les tableaux-mondes pour acquérir une sapience restée figée au moment de l'Éclipse et encore inconnue des profanes.

ART LIBRE
Pour permettre l'Art libre du Décorum, les Génies ont inventé un principe alchimique basé sur la pigmentation. Né à la suite de la disparition des Dames des Saisons, cet Art magique suppose que l'Harmoniste jette une ou plusieurs poudres de couleur afin que l'Œuvre prenne effet. Ces poudres ont été baptisées « Pigments ». Au même titre que les tableaux-mondes, ces Œuvres se réfèrent aux Saisons. Pour qu'une Œuvre d'Art libre soit effective, elle doit tirer son pouvoir d'une Œuvre d'Art ancien. En d'autres termes, certains tableaux-mondes sont porteurs de plusieurs effets magiques en fonction de leur teinte, c'est-à-dire de la Saison à laquelle ils correspondent. Lorsque l'Harmoniste utilise des Pigments, il les choisit de couleur similaire à ceux du tableau-monde. Les Arts Improvisés s'inspirent plus librement des Arts anciens et font surtout appel à la capacité de création de l'Harmoniste. C'est pour cette raison qu'ils sont plus difficiles à mettre en place.
Chaque Saison définit une famille d'effets dont voici une liste qui ne se veut pas exhaustive. L'Éminence Grise et l'Inspiré seront à même de définir ensemble des effets liés aux Saisons.

- **Pigment de l'Été** : la chaleur, le feu, l'aridité, la lumière.
- **Pigment de l'Automne** : le vieillissement, la décrépitude, le poison.
- **Pigment du Printemps** : la naissance, le soin, la luxuriance.
- **Pigment de l'Hiver** : la glace, le froid, la mort.

Certains Harmonistes très puissants parviennent à mélanger ces Pigments, même si le dosage doit être extrêmement précis sous peine de s'exposer à des réactions incontrôlées. À titre d'exemple, on citera cet étrange artificier d'Abyme qui enfermait l'âme de ses victimes dans des fusées d'artifice aux couleurs de l'Hiver et de l'Été...
De nos jours, les Pigments peuvent être achetés à certains marchands saisonins. Chaque peuple saisonin dispose des Pigments liés à sa saison. On murmure que les saisonins se ravitailleraient en Pigments en allant les chercher dans certains tableaux-mondes mythiques.

La Cyse
La magie de la Sculpture consistait avant tout à fabriquer des objets magiques qui, après l'Éclipse, sont devenus des Artefacts. L'Art ancien suppose l'emploi d'un matériau tandis que l'Art libre permet aujourd'hui de modeler un objet par le geste.

ART ANCIEN
Il permet la création des Artefacts. L'Art de la Cyse classe les matériaux en cinq catégories qui regroupent l'ensemble des matières altérables : le verre, la pierre, le bois, le métal et le tissu. Chacun de ces matériaux s'apparente à une véritable famille artisanale.
On dénombre deux voies dans la pratique de l'Art ancien de la Cyse. La voie de l'Animé consiste à utiliser un matériau pour créer une entité, une créature qui servira l'Harmoniste. L'Inanimé permet de créer des Artefacts très puissants qui sont là encore influencés par le matériau employé.

ART LIBRE
Il se fonde sur le principe de l'altération. L'Harmoniste qui pratique la Cyse en Art libre devient capable d'altérer la consistance d'un objet, sa forme autant que son poids. Naturellement, la résistance de l'objet est fondamentale dans la pratique d'un tel Art. Il convient en effet de faire la distinction entre une simple table dans une auberge et un cristal riche en Éclat...
En pratique, l'altération nécessite le geste et le toucher. Par geste, on entend plusieurs mouvements des mains autour de l'objet afin que l'Œuvre prenne effet. Par toucher, on entend l'obligation de toucher l'objet pour pouvoir l'altérer. Contrairement à l'Art ancien de la Cyse, l'Art libre ne se subdivise pas en fonction des familles de matériaux mais selon une échelle de progression liée aux matériaux. Un Harmoniste qui connaît mal son Art commencera par altérer le tissu tandis que les meilleurs seront capables de modifier la pierre et le métal.

L'Accord
L'Harmoniste de l'Accord, baptisé communément « Accordé », pratique la magie de l'esprit à l'aide d'un instrument de musique. Initié par un Génie dénommé Lucine, l'Art libre de l'Accord est né dans une chapelle. Un lieu isolé, dont l'acoustique avait enchanté le Génie et où, un jour, six musiciens trouvèrent refuge. De leur rencontre avec Lucine naquirent les six familles de l'Accord telles qu'on les connaît aujourd'hui.
De fait, l'Accord n'existe que par l'Art libre puisque l'Art ancien ne concerne que la fabrication des instruments qui servent aux Harmonistes. En réalité, du temps de la Flamboyance, les six familles de l'Accord étaient à même de jouer en harmo-

nie, de donner des concerts magiques d'une puissance incomparable. Séparées depuis l'Éclipse, les six instruments de l'Accord sont aujourd'hui pratiqués par de nombreux Harmonistes qui apprécient leur Richesse magique et la facilité avec laquelle on peut dissimuler leur mise en œuvre.
Il est important de noter que les instruments présentés ci-dessous ne sont pas exhaustifs. Si l'on prend le tambour, cela suppose que l'on joue d'un tambour de guerre, d'un tambourin keshite ou même de simples baguettes frappées contre un mur. L'instrument est donc entendu au sens large, excepté pour le clavecin. En effet, cet instrument est maudit en lui-même.

ART ANCIEN

Le clivage entre Art ancien et Art libre n'existe pas dans l'Accord. En effet, les Accordés pratiquent souvent les deux afin d'être en mesure de posséder un instrument magique. Pour autant, l'Art ancien ne se limite pas à cela. Il concerne également certaines partitions écrites par des Inspirés, notamment celles qui s'efforcent de combiner les instruments afin de générer des Œuvres nouvelles.
Les Harmonistes aiment fabriquer un instrument qui les accompagnera toute leur vie, un instrument qui contienne de l'Éclat et qui permette d'augmenter la puissance de l'Œuvre.

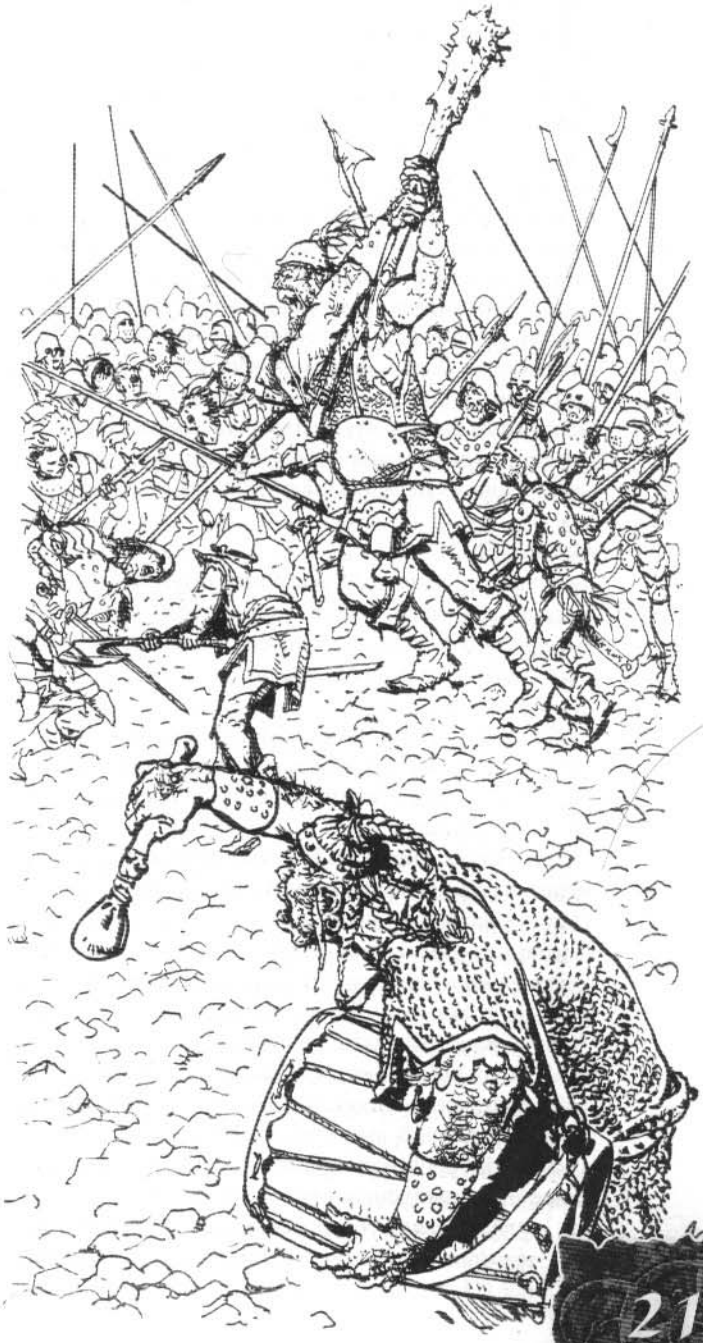
ART LIBRE

Il existe six familles d'instruments, dont une seule ne peut être pratiquée par l'Inspiré : le Clavecin. Cette famille a depuis longtemps choisi de servir les desseins du Masque et de ses alliés. Sa musique est celle de la dissonance, une musique qui s'emploie à combattre les autres et à explorer de nouveaux horizons. Les Accordés du clavecin sont extrêmement dangereux. Les Harmonistes et en particulier les Accordés des cinq autres familles ont appris à s'en méfier et à redouter la manière dont ils peuvent détruire leurs Œuvres...
Pour pratiquer l'un des cinq instruments possibles, l'Inspiré devra comprendre qu'il existe une fraternité particulière entre les Accordés d'un même instrument. Les Flûtistes aiment ainsi se retrouver entre eux, apprendre et enseigner auprès de leurs compagnons. Cette fraternité dépasse parfois le cadre de l'Inspiration. En rejoignant une famille de l'Accord, on accorde sa confiance, on devient membre d'une fratrie qui ne tolère pas la trahison et vient toujours au secours des siens. Pour autant, il n'existe pas de structure fédérant l'ensemble des Accordés. Ces derniers se reconnaissent plutôt dans une sensibilité commune et un amour immodéré de la musique.

Le cistre : ancêtre de la guitare, le cistre et les autres instruments du même type permettent la manipulation de l'esprit. Considéré comme le plus dangereux mais aussi le plus puissant des cinq instruments, il offre la possibilité de pénétrer dans l'esprit de l'autre, de s'immiscer dans sa mémoire et ses souvenirs. La manipulation de l'esprit suppose également certaines Œuvres capables de produire des hallucinations. Au collège du Souffre-Jour, Agone de Rochronde fut amené à se réfugier par l'esprit dans un espace virtuel qu'un Accordé avait créé à l'aide de son instrument. Ce lieu avait été puisé dans la mémoire d'Agone et démontre qu'il ne s'agit pas d'une création proprement dite, mais d'un espace qui « existe » comme peut exister celui d'un tableau-monde. Il s'agit toujours d'une illusion générée par l'esprit.

La harpe : l'Harmoniste jouera de la harpe pour la bénédiction et le charme. La harpe est par exemple l'instrument favori de ceux qui n'ont pas leur pareil pour attiser le désir chez un membre du sexe opposé (ou du même...).

Le tambour : l'Harmoniste utilise le tambour pour agir sur deux principes : la folie et le moral. Les deux se combinent parfois pour générer des effets « berserk ». Les Inspirés qui privilégient l'usage des armes apprécient cet instrument. Par de petits coups simples et répétés sur le bord d'une table, on peut apprendre à générer des Œuvres, certes minimes, mais parfois très utiles.



La flûte : l'Harmoniste utilise la flûte pour hypnotiser et envoûter ses victimes. L'envoûtement se distingue des charmes de la harpe. Ses effets sont plus subtils mais souvent plus puissants. L'envoûtement pourra pousser une personne au suicide alors que le charme ne le permet pas.

La viole : ce lourd instrument est capable de manipuler la faune et la flore, de créer une résonance avec les animaux et les plantes. Les effets sont variés, de la croissance soudaine du lierre permettant au voleur de s'introduire dans une maison à la mélodie lancinante attirant dans une clairière les animaux d'une espèce particulière.

La Geste

Des quatre Arts magiques, la Geste est la seule à entretenir un rapport fondamental avec l'écrit, la parole et le temps. Les Harmonistes de la Geste choisissent de se tourner vers les grimoires, les alphabets et les langues anciennes qui ont essaimé le savoir magique à travers le temps. Cette magie se veut celle de l'étude, de la solitude et de la patience.
L'écrit peut revêtir des formes très diverses, et c'est là toute la difficulté de la maîtrise de cet Art. Il ne suffit pas d'être poète pour pratiquer la Geste. En vérité, l'Harmoniste devra être un homme de savoir, animé par la curiosité des langues et des secrets qu'elles contiennent. Pour exceller dans cet Art, il faut maîtriser plusieurs langues, les mortes comme les vivantes, prendre le temps d'écumer les bibliothèques afin d'exhumer les Œuvres cachées dans les livres.
Les Œuvres de la Geste concernent toutes le temps : prédication, faculté de jouer avec le temps pour le ralentir ou l'accélérer, capacité de faire vieillir une personne, etc. Elles se déclinent comme toutes les autres sous la forme d'Art ancien et d'Art libre.

ART ANCIEN

Par Art ancien, on entend le patrimoine magique de l'écrit : grimoires, parchemins, codex, rouleaux d'écorce – peu importe le support du moment que l'Œuvre est écrite et s'apprend à la lecture. Par Art libre, on entend la voie orale, la lecture des Œuvres à voix haute.
L'Art ancien a deux visages distincts : d'une part, la lecture approfondie des vieux grimoires, qui permet l'apprentissage de certaines Œuvres ; et d'autre part, l'écriture proprement dite de ces grimoires.
De nos jours, la plupart des Harmonistes se consacrent à la lecture. Bien peu entreprennent de rédiger eux-mêmes une Œuvre, exercice long, parfois fastidieux et condamné régulièrement à l'échec. L'étude des grimoires, elle, est tout aussi longue puisque les Œuvres sont rarement accessibles à la première lecture, mais elle permet d'apprendre des Œuvres d'une puissance redoutable. Les Harmonistes de la Geste qui se consacrent à l'Art ancien sont respectés par leurs pairs. Lorsqu'ils maîtrisent des Œuvres de l'Art ancien, ils sont capables de plier le temps à leur volonté... Pour autant, de telles Œuvres sont périlleuses à mettre en place. Il ne suffit pas de lire un grimoire pour être en mesure de pratiquer l'Œuvre qu'il contient. Pour qu'elle se réalise, il faudra comprendre le texte, pratiquer l'exégèse à n'en plus finir afin que l'Œuvre livre ses secrets.

ART LIBRE

La voie orale passe pour être la plus facile. Effectivement, on aurait tendance à croire que la récitation est un Art accessible à tous, qu'il suffit d'une mémoire et d'une voix pour que l'Œuvre prenne effet. En pratique, l'exercice de la Geste n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Tout comme l'Art ancien, il passe par la lecture. Mais il s'agit ici de textes courts, de parchemins et de vélins qui peuvent se retenir. Par la suite, il faudra également apprendre à moduler sa voix, à savoir lui donner la juste intonation pour que l'Œuvre prenne effet. L'Intonation est une notion importante de la Geste. Le murmure ou l'exclamation ne produiront pas les mêmes effets. Notons aussi que cet Art libre est en perpétuelle mutation, qu'il existe aujourd'hui des Harmonistes capables d'enseigner des Œuvres par l'oral, sans avoir recours au support écrit. Il arrive qu'autour d'un feu, alors que l'on croit entendre une légende, une Œuvre soit en train de s'accomplir ou d'être enseignée.

L'Emprise : généralités

L'Emprise consiste à maîtriser les Danseurs pour élaborer et lancer des Sorts. De fait, l'Emprise n'existe pas sans Danseur. En revanche, la manière dont on use de ce Danseur est fondamentalement différente selon que l'on est jorniste, éclipsiste ou obscurantiste. Le premier emploie l'Empathie, le deuxième l'Impulsion et le troisième le Supplice.
En théorie, l'obédience d'un Mage à l'une de ces trois voies magiques signifie qu'il utilise son Danseur d'une manière particulière, qu'il pratique une magie spécifique et qu'il obéit aux préceptes du Cryptogramme-magicien correspondant. Il est indispensable de le découvrir pour prendre la mesure de l'Emprise. Pour autant, cela ne signifie pas toujours qu'un Mage soit affilié au Cryptogramme-magicien. L'exception existe puisque des Mages renégats parcourent l'Harmonde en reniant les préceptes du Cryptogramme. Cela ne signifie pas, en revanche, que ces renégats puissent échapper à l'une des trois obédiences. Ils seront forcément Jornistes, Éclipsistes ou Obscurantistes mais ne respecteront pas la morale et les préceptes qui accompagnent ces différentes façons de pratiquer l'Emprise.
En outre, contrairement aux Arts magiques, il n'est pas possible, en théorie, de pratiquer deux obédiences de l'Emprise au même moment. On peut en renier une pour se consacrer à une autre, excepté pour l'Obscurantisme, qui s'apparente à une impasse et ne permet pas de devenir éclipsiste ou jorniste par la suite. Cela n'empêche pas des Mages très puissants de pouvoir, dans des cas extrêmes, pratiquer certains Sorts d'une obédience différente de la leur, d'exiger du Danseur un Sort similaire. Seule la manière de le faire naître demeurera différente.

Le Mage inspiré, le Mage terne

La nuance est de taille puisque, contrairement aux Arts magiques, le Terne est en mesure de pratiquer l'Emprise.

Pour cela, il doit porter la Gemme, autrement dit le cerveau du Danseur, qu'une académie du Cryptogramme-magicien veillera à incruster dans sa chair. Cette Gemme se porte sur le front pour les Jornistes, au poignet pour les Éclipsistes et sur la poitrine pour les Obscurantistes.
La Gemme permet aux Mages mortels de créer une résonance avec le Danseur. Sans elle, ils ne pourraient exprimer la magie d'un Danseur.
Pour les Inspirés, le problème est différent. L'usage veut que la Gemme soit autant un moyen qu'un signe de reconnaissance et d'obédience à l'égard du Cryptogramme-magicien. En réalité, les Inspirés n'ont pas besoin de porter la Gemme pour pratiquer l'Emprise. Certains le savent, d'autres non. De toute façon, ils sont rares à prendre le risque de retirer la Gemme, un geste qui passe pour une violation des préceptes du Cryptogramme-magicien. Arracher une Gemme est un motif suffisant pour que les Censeurs (les juges du Cryptogramme-magicien) vous arrêtent.
En pratique, bon nombre d'Inspirés portent la Gemme afin de se fondre parmi les Ternes. De fait, si quelqu'un s'aperçoit que vous pratiquez la magie de l'Emprise sans porter la Gemme, il saura que vous n'êtes pas comme les autres. Pour ceux qui connaissent les Inspirés, cela équivaut à une preuve.

La relation au Danseur

Devenir un Mage suppose une coexistence avec un ou plusieurs Danseurs. Votre obédience déterminera la manière dont vous vivez avec votre Danseur. Les Jornistes, par exemple, développent des relations d'amitié profondes et sincères avec leur Danseur. À l'inverse, les Obscurantistes ont des rapports de maître à esclave basés sur le supplice...
La relation au Danseur fonde les principes magiques de l'Emprise. La créature n'est pas un simple instrument mais un véritable compagnon sur lequel on doit veiller, auquel on s'attache (même les Obscurantistes sont « victimes » de cet attachement, de manière plus vicieuse, certes, mais tout aussi profonde). Un Mage doit prendre conscience que les Danseurs sont une énergie magique qui n'est pas inépuisable, qu'un jour peut-être, par la faute des Obscurantistes, des Ternes et surtout du Masque, les Danseurs risquent de disparaître et, avec eux, l'Emprise.

La Chorégraphie

Lorsqu'un Mage devient puissant, il peut contrôler bien plus de Danseurs que les autres. Quand on utilise plusieurs Danseurs pour le même Sort, on parle de Chorégraphie. La Chorégraphie magique est difficile à mettre en œuvre et exige une précision absolue. Non seulement il faut savoir accorder les Danseurs entre eux, mais il faut aussi orchestrer leurs mouvements afin de n'en obtenir qu'un seul. Les Chorégraphes passent pour être les plus grands Mages de l'Harmonde. Seuls quelques Censeurs sont capables de les affronter à armes égales. Les Inspirés ne pourront pas pratiquer la Chorégraphie avant un certain temps. Développée dans le supplément consacré à la magie, la Chorégraphie restera longtemps un privilège inaccessible.

Le Jornisme

Le Jorniste est un être de bonté, un individu aux vertus reconnues dont l'équité et la loyauté ne peuvent être remises en cause. Pour autant, le Jorniste n'est pas un naïf. Conscient des réalités du monde, il s'emploie simplement à pratiquer une magie tournée vers les autres, une magie de la nature, une magie qui protège. En consultant les types de Sorts accessibles au Jorniste, vous constaterez qu'il attache un soin particulier au Danseur, dont il est le plus ardent défenseur. Le Jorniste estime en effet que le Danseur est une créature sacrée. En pratique, cela se traduit par un lien empathique avec le Danseur, baptisé Empathie. Contrairement aux Éclipsistes et aux Obscurantistes, il n'est pas obligé de « toucher » le Danseur pour lui faire exécuter une Danse. Le lien s'opère par l'esprit, par une Résonance fondée sur la confiance mutuelle et l'amour. Le Jorniste ne se sépare jamais d'un Danseur sans ressentir une profonde tristesse. Compagnon de ses pensées, le Danseur occupe une place prépondérante dans sa vie. Cela vaut dans l'autre sens puisqu'il est arrivé qu'un Danseur se laisse mourir sur le cadavre de son maître.
En jeu, l'Inspiré qui choisit de devenir jorniste devra prendre conscience de ce lien qui l'unit au Danseur. Il devra également savoir que la magie Jorniste se veut franche, visible aux yeux du Terne. La présence de la Gemme sur le front atteste cette vocation. Tant que les circonstances le permettent, le Jorniste pratiquera sa magie sans se cacher et tentera toujours de convaincre les Ternes de respecter et d'aimer les Danseurs.
Être jorniste, c'est devenir un homme de compassion, un homme qui ne cesse de découvrir les Danseurs et qui obéit scrupuleusement aux préceptes du Cryptogramme-magicien. Ce dernier point a également son importance puisqu'il suppose une discipline de tous les instants et un attachement aux valeurs prônées par le Cryptogramme-magicien. Nul autre qu'un Jorniste ne s'emploiera aussi bien à faire appliquer les lois cryptogrammiques, à enseigner dans les académies et à se battre pour que les Danseurs puissent vivre en harmonie avec les Ternes. Ce respect des préceptes suppose une tolérance (plus ou moins bien assumée) à l'égard des Obscurantistes. Les Jornistes ont conscience qu'il s'agit d'un mal nécessaire, qu'on ne peut réécrire l'histoire et qu'il vaut mieux accepter les Obscurantistes pour mieux les contrôler...

L'Éclipsisme

Cette obédience rassemble ceux qui aiment se cacher, se dissimuler et jouer de l'illusion. Le voleur, parfois même l'assassin, seront les premiers à pratiquer cette magie de la discrétion et de l'ombre. Ni bonne ni mauvaise, la voie de l'Éclipse suppose une relation ambiguë avec le Danseur. Lorsque l'Éclipsiste veut exécuter un Sort, il pratique ce que l'on appelle l'Impulsion, un mélange entre le geste et le lien empathique.
Les Éclipsistes s'attachent à leurs Danseurs mais sont plus à même de s'en séparer si les Sorts d'un autre Danseur les intéressent. En réalité, le lien tissé entre l'Éclipsiste et le Danseur relève du caractère du Mage. Il peut soudain ressentir une profonde amitié pour son Danseur tout comme il peut le considérer comme un simple familier, un compagnon de route.

L'Éclipsiste est souvent un opportuniste, un homme de l'ombre qui préfère exercer sa magie à l'insu des Ternes. Il n'hésite pas à recourir au service des Petits Chasseurs pour acquérir un nouveau Danseur et estime que les Obscurantistes sont un mal nécessaire à condition qu'ils ne menacent pas l'espèce des Danseurs.
À l'égard du Cryptogramme-magicien, les Éclipsistes se réservent le droit à quelques entorses. Sachant qu'ils sont à l'origine de sa création et qu'ils occupent toujours les instances dirigeantes, certains s'emploient à contourner les lois, à débusquer leurs zones floues pour demeurer dans la légalité. L'Éclipsiste n'apprécie pas non plus le chaos. Ceux qui n'ont pas de rôle institutionnel estiment que le Cryptogramme-magicien est une structure adéquate, que les préceptes sont utiles mais que l'institution mériterait parfois d'être dépoussiérée... Les Éclipsistes ne sont pas animés par une volonté chaotique, mais c'est pourtant parmi eux que se révèlent la plupart des renégats. De nombreux Éclipsistes tolèrent mal le principe de la Marque (voir Le Danseur) et détestent que l'on mette le nez dans leurs affaires. Lorsque les Censeurs deviennent trop curieux, l'Éclipsiste choisit la clandestinité.

L'Obscurantisme

Cette obédience est un choix sans retour. Contrairement aux deux voies précédentes, l'Obscurantisme se distingue par le lien spécifique qu'il crée avec le Danseur. Baptisée Supplice, la pratique de l'Obscurantisme suppose en effet que l'effet magique naisse de la torture...
Bien souvent le supplice est physique, mais il est possible, pour de puissants Obscurantistes, de lancer des Sorts grâce à la souffrance morale. La souffrance physique passe pour un art. L'Obscurantiste doit faire preuve d'une précision chirurgicale pour blesser son Danseur sans jamais le tuer, pour profiter d'une fracture ou d'une estafilade.
Dans l'optique obscurantiste, la notion de « Danse » est avant tout synonyme de mouvement. Le Supplice est lui aussi une succession de mouvements susceptibles de générer des étincelles. C'est en quelque sorte une Danse forcée qui peut aboutir à la torture pure dans la mesure où le fait de blesser un Danseur provoque la libération forcée d'étincelles.
L'Obscurantisme oblige le Mage à connaître parfaitement la résistance de son Danseur, le temps que peut mettre une blessure à cicatriser, bref les limites que le Danseur peut atteindre. Le Supplice suppose bien évidemment un état d'âme, une absence de scrupule et un cynisme à toute épreuve. Au quotidien, le Mage entendra les plaintes de son Danseur, il vivra au côté d'une créature qui souffre et qui, parfois, implore la mort...
En théorie, un Obscurantiste ne peut se permettre d'éprouver un quelconque sentiment à l'égard de son Danseur. Pour autant, il arrive souvent qu'un lien fort naisse entre lui et le Danseur, comme cette complicité qui rapproche le bourreau de sa victime. L'Obscurantiste finit par s'habituer à la souffrance du Danseur, à comprendre la manière dont il supporte la douleur. Il pénètre ses mécanismes intimes et, lorsque la mort emporte la créature, le Mage ressent souvent une impression de manque intense.
L'Obscurantiste retient prisonnier son Danseur. Les plus puissants se passent des chaînettes et des cordelettes grâce à l'influence qu'ils exercent sur l'esprit de leurs Danseurs. Mais pour la majorité des Mages, le Danseur est souvent retenu par une chaînette afin qu'il ne tente pas de s'échapper.
À l'égard du Cryptogramme-magicien, les Obscurantistes ont un comportement étrangement similaire à celui des Jornistes. En effet, ils savent qu'en l'absence de l'institution, ils seraient victimes d'une véritable chasse aux sorcières, que Jornistes et Éclipsistes s'uniraient pour mettre fin à la pratique du Supplice. Les Obscurantistes ont donc intérêt à ce que le Cryptogramme-magicien existe. De plus, contrairement aux idées reçues, l'Obscurantiste se soucie des Danseurs. Au même titre que les Jornistes et les Éclipsistes, il n'a rien à gagner à ce que l'espèce s'éteigne. À ce titre, le sacrifice d'un Danseur, supplice ultime, est un acte rare auquel le Mage n'aura recours qu'en dernière extrémité.

Le Cryptogramme-magicien

Le Cryptogramme-magicien est une instance qui règle et cède la capacité d'user des Danseurs.

LA PRÉSENCE D'UN OBSCURANTISTE AU SEIN DE LA COMPAGNIE

Un Obscurantiste et un Jorniste peuvent pratiquer l'Emprise au sein de la Compagnie. Cette coexistence est possible si tous deux respectent la charte du Cryptogramme-magicien. En revanche, dans la pratique, un tel voisinage risque parfois d'influencer le succès d'un Sort. En effet, le ou les Danseurs du Jorniste et de l'Éclipsiste perçoivent la souffrance de l'un des leurs et en sont affectés. L'EG décidera dans quelle mesure un Supplice particulièrement violent peut entraîner une réaction incontrôlée du Danseur d'un Jorniste ou d'un Éclipsiste.

L'histoire

Le Cryptogramme-magicien fut fondé par des Éclipsistes, des hommes et des femmes qui avaient réussi à comprendre les mécanismes de l'Emprise après avoir découvert l'existence des Danseurs à la suite de l'Éclipse. Au cours d'un Symposium en l'an 30, ils fondèrent officiellement le Cryptogramme-magicien avec pour principal objectif de soustraire l'usage de la magie à la noblesse. Une charte établissait d'ores et déjà les préceptes cryptogrammiques pour ce Premier Âge. L'un d'eux, surtout, provoqua une levée de bouclier dans les rangs de la noblesse : les Mages n'avaient désormais plus le droit de s'intéresser aux affaires d'État et d'œuvrer pour le compte des rois et de leurs vassaux. Cette volonté d'indépendance déclencha une chasse aux sorcières sans précédent. Emprisonnés et exécutés, les Mages choisirent la clandestinité et le Cryptogramme-magicien survécut grâce à des cercles secrets disséminés sur l'Harmonde. Cet Âge sombre dura près d'un siècle, jusqu'à ce que les royaumes ne soient plus

capables de nier l'institution. Il eut l'avantage de fédérer les Mages dans l'adversité, de forger une véritable conscience cryptogrammique à travers l'Harmonde.

Le début du Deuxième Âge fut un âge d'or, une époque où les académies du Cryptogramme-magicien ouvrirent leurs portes à tous ceux qui rêvaient de pratiquer l'Emprise. Cet âge forma sans discernement des Mages dont les erreurs n'allaient pas tarder à provoquer de regrettables catastrophes. L'Emprise apparut comme une magie instable et chaotique et aiguisa la méfiance des profanes.

Lorsque les Mages avouèrent leur impuissance, lorsque les Danseurs furent menacés par cette pratique immodérée de la magie, le Cryptogramme-magicien annonça la tenue d'un nouveau Symposium. Au cours de cette assemblée, la charte fondatrice fut remaniée : l'Emprise redeviendrait un art réservé à une élite, une magie que seuls les plus compétents seraient en droit d'apprendre. Ce Symposium esquissa les principes du Cryptogramme-magicien tels que nous les connaissons aujourd'hui. Chaque royaume abriterait désormais un Cryptogramme-magicien dont l'autorité serait partagée entre Jornistes, Éclipsistes et Obscurantistes.

Dès lors, l'Emprise devint l'apanage de Mages reclus dans leurs académies, jaloux de leur savoir et prompts à appeler les Censeurs pour punir ceux qui désobéissaient aux préceptes cryptogrammiques. Cet Âge se prolongea jusqu'aux manigances de Lerschwin et l'épopée d'Agone de Rochronde, le premier à devenir à la fois Baron et Mage. Aujourd'hui, les institutions cryptogrammiques reconnaissent l'alliance de l'épée et de la magie.

Les fondements

Le Cryptogramme-magicien est né d'une seule volonté : protéger le Danseur et contrôler la magie qu'il permet de mettre en œuvre. Si l'histoire a, un temps, tenté de remettre en cause les principes de son élitisme, le Cryptogramme-magicien demeure une institution ésotérique.

Il se décline dans chaque royaume sous une forme différente. En d'autres termes, il existe un Cryptogramme-magicien par royaume où les Jornistes, les Éclipsistes et les Obscurantistes occupent une place plus ou moins importante. C'est là un aspect fondamental puisqu'un Éclipsiste de l'empire de Keshe n'obéit pas à la même institution qu'un Éclipsiste d'Urguemand.

Chaque Cryptogramme-magicien partage les mêmes préceptes fondateurs. En fonction des royaumes, il existe des tolérances mais aucune loi d'importance qui puisse remettre en cause la charte fondatrice. Pour les dirigeants, il s'agit d'un jeu diplomatique quotidien pour assurer l'indépendance du Cryptogramme-magicien à l'égard du pouvoir. En principe, l'institution est une enclave, un espace qui échappe aux lois du royaume. Aucun milicien keshite ne pourra pourchasser un Mage jusque dans une académie. Ce seront aux Censeurs de décider si le fugitif relève de la loi cryptogrammique ou doit être livré à la justice du pays.

Les rapports entre le pouvoir et le Cryptogramme-magicien sont la source de nombreuses intrigues. Le pouvoir aimerait s'assurer de sa fidélité tandis que les Mages ne veulent obéir qu'aux instances cryptogrammiques. Complots et luttes d'influences ne cessent de se tisser dans l'ombre des Cryptogrammes-magiciens.

L'organisation

Les trois obédiences sont désignées traditionnellement par le sceau du Trait : le Trait blanc pour les Jornistes, le Trait gris pour les Éclipsistes et le Trait noir pour les Obscurantistes.

Le Cryptogramme-magicien s'incarne sous deux formes distinctes : la Haute Demeure et les académies. La Haute Demeure abrite les dirigeants du Cryptogramme-magicien et administre l'ensemble des académies disséminées dans le royaume. C'est au cœur de la Haute Demeure que l'on prend les décisions à l'échelle du royaume, que l'on reçoit les dirigeants des autres Cryptogrammes, que l'on travaille sur l'évolution des préceptes, sur le Danseur, etc. De nombreuses légendes entourent ces édifices qui s'élèvent généralement dans la capitale du royaume. Mieux protégés que les rois, les dirigeants du Cryptogramme-magicien se savent intouchables au cœur de la Haute Demeure.

Les académies, elles, sont en moyenne une dizaine pour un royaume donné. Elles ressemblent à des monastères et forment entre leurs murs les futurs Mages du Cryptogramme-magicien. C'est dans les académies que l'on procède à l'incrustation de la Gemme, que l'on marque et que l'on recense les Danseurs. Chaque académie couvre une certaine région du royaume et constitue pour les Mages un véritable refuge.

Notons que, dans la Haute Demeure et les académies, tous les serviteurs sont des apprentis. Ceux qui ne sont pas Mages de l'Emprise ne dépassent jamais les salles où l'on consent à les recevoir.

La hiérarchie

La hiérarchie cryptogrammique se définit bien souvent en fonction du pays ou l'institution. Pour autant, il existe un schéma classique du maître et de l'apprenti. On distingue ceux qui enseignent, ceux qui dirigent, ceux qui apprennent et ceux qui voyagent.

- **Ceux qui enseignent :** la transmission du savoir cryptogrammique se fait du maître à l'apprenti. Qu'il s'agisse d'apprendre l'Empathie, l'Impulsion ou le Supplice, l'apprenti devra demeurer près de deux ans auprès d'un ou plusieurs maîtres au sein d'une académie. Au terme d'une série d'épreuves, les maîtres incrusteront la Gemme à l'endroit voulu et le Mage sera libre de quitter l'académie.
- **Ceux qui dirigent :** la Haute Demeure abrite un conseil de sept Mages dont chaque nouveau membre est élu à la majorité, le plus souvent sur son mérite. Une seule règle de parité prévaut : avoir au moins un Mage de chaque obédience. Ces Mages sont appelés les Hauts Mages et sont généralement capables de pratiquer la Chorégraphie.



Ceux qui apprennent : quiconque veut rejoindre le Cryptogramme-magicien peut se présenter à la porte d'une académie. En revanche, rares sont ceux qui parviennent à surmonter les épreuves de sélection, sans compter qu'elles sont suffisamment dangereuses pour décourager ceux qui ne sont pas animés par une profonde conviction. En devenant un apprenti, on s'engage à rester deux ans entre les murs d'une académie pour y apprendre l'Emprise. Deux années difficiles, scandées par des mises à l'épreuve et des études qui ne se limitent pas à la magie : l'apprenti doit également savoir lire, écrire et comprendre les motivations de chaque obédience.

Ceux qui voyagent : la grande majorité des Mages voyagent, c'est-à-dire qu'ils quittent l'académie et s'éloignent sur la route à la rencontre de leur destin... La plupart des Inspirés seront des Mages qui furent apprentis en leur temps, qui choisirent peut-être d'enseigner durant plusieurs années, et qui, aujourd'hui, se contentent de passer par une académie pour marquer un Danseur.

Les Censeurs

Ils représentent la justice cryptogrammique et passent pour être des Mages puissants et intègres. Les Censeurs sont des chasseurs et des assassins qui se recrutent le plus souvent parmi les Éclipsistes et les Obscurantistes.
Nimbés de mystère, ils ne montrent jamais leur visage et ne sont connus que des Hauts Mages. Généralement, le Censeur voyage seul, sauf pour des missions très particulières qui nécessitent la présence de plusieurs Danseurs (la trahison d'un Haut Mage par exemple). Il prend ses ordres dans la Haute Demeure et disparaît jusqu'à ce que sa mission soit accomplie. Il s'agit de ramener un Mage fugitif et parfois de tuer ceux qui n'ont pas tenu compte des avertissements. Assassin redoutable, le Censeur laisse rarement une chance à ses victimes. On ne parle jamais d'eux sans regarder par-dessus son dos. Les Mages qui se savent menacés de mort par un Censeur tenteront de fuir ou de se cacher.

Le cryptin

Cette langue a traversé l'histoire et passe pour être la langue de la magie et des lettrés. De nombreux textes anciens sont rédigés en cryptin, dont la grammaire et le vocabulaire ont évolué au sein du Cryptogramme-magicien. La plupart des textes consacrés aux institutions cryptogrammiques sont rédigés en cryptin, tout comme de nombreux écrits magiques relatifs à la pratique de l'Emprise. Le cryptin est enseigné dans les académies.

L'Emprise

Le Mage

Le score d'Emprise

Chaque Mage calcule son score d'Emprise (EMP) à la création de personnage. Ce score représente sa faculté à obtenir de son Danseur les mouvements qu'il désire et à savoir quelle est la Danse qui permettra l'effet choisi.

Selon l'obédience du Mage, le score d'Emprise à recopier sur le Parchemin se calcule ainsi :

- **Jorniste** : EMP = INT
- **Éclipsiste** : EMP = (INT + VOL) / 2
- **Obscurantiste** : EMP = VOL

Une fois calculée, l'EMP possède le statut de caractéristique secondaire et sera ajoutée à une compétence lors du lancer d'un Sort. Le score d'EMP évolue avec l'expérience en même temps que les caractéristiques qui lui sont associées (Intelligence et Volonté).

La Résonance

La Résonance est la faculté du Mage à entrer en communion avec l'esprit du Danseur et ce, quelle que soit son obédience. Qu'il soit jorniste, éclipsiste ou obscurantiste, le Mage possède un lien très fort avec les Danseurs qui est mesuré par sa Résonance.

Il s'agit d'une compétence de la famille Occulte dont le score doit être compris entre 1 et 10. À 1 ou 2, le Mage ne comprend pas vraiment les Danseurs et reste insensible à leurs émotions. À 9 ou 10 en Résonance, le Mage est un véritable empathe capable d'interpréter les moindres réactions d'un Danseur. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les Jornistes n'ont aucune raison d'avoir un score de Résonance plus élevé que les Obscurantistes car ces derniers peuvent parfaitement avoir un lien très fort avec leur Danseur sans pour autant tourner le dos aux pratiques du Supplice.

La Connaissance des Danseurs

Cette compétence représente la connaissance théorique des Danseurs. Un expert en ce domaine connaîtra parfaitement les possibilités d'un Danseur, les limites imposées par sa morphologie et la structure de ses pensées, et pourra ainsi prévoir ses réactions. C'est une véritable étude intellectuelle du fonctionnement d'un Danseur afin d'en tirer le meilleur parti lors de l'effet magique.

Avec un score de 1 ou 2, le Mage ne possède qu'une connaissance intuitive du Danseur sans rien savoir de ses limites. À 9 ou 10, il sera à même de prévoir la fatigue accumulée par son Danseur et les réactions de celui-ci par rapport à son environnement.

Remarque : Les compétences Résonance et Connaissance des Danseurs sont complètement indépendantes l'une de l'autre. Un Mage peut parfaitement avoir un score très élevé dans l'une et très bas dans l'autre.

Le Potentiel d'Emprise

À la création de personnage, on calcule pour le Mage le Potentiel d'Emprise. Il se définit en ajoutant le score d'EMP et le bonus d'Emprise du Danseur à la plus faible compétence entre la Résonance et la Connaissance des Danseurs.

Potentiel d'Emprise = EMP + plus faible score entre Résonance et Connaissance des Danseurs + bonus d'Emprise du Danseur.

C'est ce potentiel qui sert ensuite pour tous les jets d'Emprise. Il est bien sûr amené à évoluer en fonction de l'expérience en même temps que le score d'EMP ou les compétences Résonance et Connaissance des Danseurs.

Lancer un Sort

Lorsqu'il lance un Sort, le Mage effectue un jet ouvert auquel il ajoute son Potentiel d'Emprise et les éventuels modificateurs accumulés (voir tableau), la difficulté étant le Seuil du Sort lancé. S'il dépasse ce Seuil, le Sort réussit. Sinon, il échoue.

Lancer un Sort : Potentiel d'Emprise + 1d10 + modificateurs contre DIF = Seuil.

Une fois que le Mage a lancé son Sort, c'est-à-dire qu'il a consacré une action pour donner de l'élan au Danseur, il est libre d'agir dans les tours exigés par le Sort (c'est-à-dire sa Danse : le temps que met le Danseur à exprimer le Sort. Voir plus loin : « Format de description des Sorts »). Il aura cependant un malus de -3 dû à la concentration nécessaire pour que le Danseur exécute correctement sa Danse. Parmi ces actions, il ne peut bien sûr pas lancer un nouveau Sort avec le même Danseur, mais peut le faire avec un autre.

MODIFICATEURS AU POTENTIEL D'EMPRISE

Origine	Modificateurs
Lieu riche en Éclat	+ Richesse
Architecture ésotérique	+1 à +5
Lieu propice à la Danse	+1
Présence d'un chat	-5
Danseur invisible	-2
Mouvements imperceptibles (Jorniste)	-3

La magie Instantannée

Dans certains cas, un Mage peut ressentir le besoin d'obtenir une magie rapide et puissante pour se tirer d'un mauvais pas. Il est en effet possible qu'un Sort prenne effet dans le même tour où il a été lancé. Cependant, le Danseur n'ayant pas le temps d'accomplir une Danse subtile, le Seuil du Sort est multiplié par 2 pour simuler la difficulté de l'action.

CATASTROPHES D'EMPRISE (EXEMPLES)

MR négative	Conséquences
-10 à -14	**Ridicule.** L'échec implique un résultat absurde, mais sans danger. Le lien empathique est rompu pendant 5 minutes et le Danseur ne répond plus.
-15 à -19	**Lamentable. L'échec est dangereux mais non mortel.** **Jorniste** : perte de confiance du Danseur. Son bonus d'Emprise devient négatif (+5 devient -5) pendant 24 heures. **Éclipsiste** : indépendance du Danseur. Celui-ci tente de s'enfuir pendant 24 heures puis réapparaît. **Obscurantiste** : Danseur effrayé. Celui-ci est incapable de produire un effet magique pendant 24 heures.
-20 à -24	**Terrible.** L'échec est très dangereux et implique des conséquences importantes. Lancement d'un autre Sort de même Seuil (au choix de l'EG). Le Sort fonctionne normalement mais la cible est redéfinie par l'EG.
-25 à -29	**Désastreux.** L'échec a des conséquences très graves. Lancement d'un autre Sort de même Seuil mais d'obédience différente (au choix de l'EG).
-30 et moins	**Cataclysme.** L'échec a des conséquences effroyables. Un Obscurantiste est victime d'une crise paranoïaque : il est persuadé que le monde entier lui en veut et qu'il doit se cacher pour survivre. Tous les moyens pour empêcher les autres de nuire sont bons, jusqu'aux plus extrêmes... Un Jorniste réclame tant de son Danseur que celui-ci meurt de fatigue – et lui envoie de plein fouet la douleur qu'il ressent...

MULTIPLICATEURS DE SEUIL

Il est important de noter que les multiplicateurs s'appliquent avant les modificateurs. Ainsi, un Sort d'une autre obédience (Seuil +5) lancé de manière Instantanée (x 2) verra son Seuil multiplié par 2, ce résultat étant seulement après augmenté de 5. Exemple : si le Seuil était 10, il passe à 25 et non à 30.

À plusieurs occasions sont mentionnées dans les règles de magie des actions qui ont comme conséquence la multiplication du Seuil d'un Sort (magie Instantanée, magie Intuitive). Ainsi, dans le cas d'une magie Intuitive et d'une magie Instantanée, le Seuil est multiplié au final par 3 et non par 4. (La règle est que les multiplicateurs associés ne sont pas additionnés mais qu'on augmente de 1 le chiffre du multiplicateur.)

Masquer la magie

INVISIBILITÉ DU DANSEUR

En temps normal, un Danseur peut être vu automatiquement par tous les Inspirés sans aucune formalité. Les Ternes doivent réussir un jet de PER + Vigilance contre DIF 15 pour apercevoir le Danseur lorsqu'il est visible.

Toutefois, un Mage peut demander empathiquement à son Danseur de masquer sa présence. Dès lors, l'Inspiré devra réussir un jet de PER + Vigilance contre DIF 15 afin de remarquer sa présence et un Terne n'aura aucun moyen de distinguer le Danseur. Cependant, cette action diminue le Potentiel d'Emprise de 2 lorsqu'un Sort est lancé alors que le Danseur est invisible. Il faut un tour pour ordonner à un Danseur de se rendre invisible ou de redevenir visible.

DISCRÉTION DU MAGE (JORNISTE UNIQUEMENT)

Un Mage doit effectuer des mouvements de la main afin de guider son Danseur dans ses acrobaties. Cependant, s'il veut rester discret et n'accomplir que des mouvements imperceptibles, il lance son Sort avec une pénalité de -3 à son Potentiel d'Emprise. Dans un tel cas, le Mage ne communique qu'au moyen du dialogue empathique et son Emprise est plus rudimentaire. Cette possibilité a sauvé la vie de nombreux Mages attachés par des liens solides et obligés de guider leur Danseur par la pensée et quelques gestes subtils.

Remarque : lorsque la somme de la Résonance du Mage et de l'Empathie du Danseur atteint le score de 15 ou plus, le Mage et son Danseur ne communiquent qu'en pensée et ce dernier n'a plus besoin d'être guidé par les mouvements de son maître. À ce niveau, le Mage ne subit donc plus le malus de -3 lié à ses mouvements imperceptibles.

Reconnaître un Sort

Lorsqu'un Mage voit un autre Mage en train de lancer un Sort, il peut tenter d'observer les mouvements du Danseur afin de connaître à l'avance les effets du Sort. Ceci ne vaut que si le Mage peut apercevoir le Danseur (voir plus haut). Il effectue alors un **jet ouvert d'EMP + Connaissance des Danseurs contre DIF égale au Seuil du Sort.** Il est préférable que ce soit l'EG qui effectue le jet afin que le personnage ne connaisse pas le Seuil du Sort. Si le jet échoue, le Mage n'est pas en mesure de reconnaître le Sort. En revanche, s'il réussit, l'EG peut lui décrire en surface les effets du Sort ainsi que l'obédience de celui-ci. En aucun cas le Mage ne peut connaître la durée, la portée ou la zone d'effet du Sort reconnu. Le fait de tenter de reconnaître un Sort compte comme une action pour le Mage qui l'entreprend.

Résistance magique

Lorsqu'un Mage va être la cible directe d'un effet magique, il bénéficie, grâce à son Danseur, d'une résistance magique qui le protège du Sort. Pour ce faire, il effectue un **jet ouvert d'EMP x 2 contre DIF 15.** La MR positive est ajoutée au Seuil du Sort lancé. Pour qu'un Mage soit une cible directe, il faut qu'il soit inclus dans l'intitulé de la portée ou la zone

d'effet indiquée dans la description du Sort et qu'il n'existe pas d'intermédiaire entre le Sort et lui. Une pluie acide n'est par exemple pas une attaque directe car le Sort ne fait que créer une pluie qui, elle, blesse le personnage.

Exemple : Mélyphène, Mage obscurantiste, lance à Kriil l'Éclipsiste un Sort d'« Émotion exacerbée ». Ce dernier est la cible directe du Sort et peux faire jouer sa résistance magique. La DIF est de 15. Il obtient un score de 17, soit une MR de 2. Le Seuil de l'« Émotion exacerbée » passe donc de 20 à 22. Toutefois, un Mage peut toujours décider de ne pas faire jouer sa résistance magique afin de subir volontairement de plein fouet les effets d'un Sort. Mais dans le cas général, la résistance magique est spontanée et ne coûte aucune action ou réaction au Mage.

Contre-magie

La résistance magique s'applique comme pour tout individu ciblé par un effet magique. Cette résistance ne fonctionne que contre les effets directs sur l'individu tentant de résister ; les Sorts affectant la lumière, la matière etc., même dirigés contre l'individu, ne sont pas soumis à cette règle.
Par exemple, « Touché ardent » permet d'infliger des dommages à une cible. Cependant ce n'est pas elle que le Sort affecte, mais la main du Mage.
En outre, si un Mage voit un autre Mage en train de lancer un Sort, il peut tenter de stopper celui-ci tant que la Danse n'est pas terminée. Cette démarche étant considérée comme une action, la contre-magie ne peut être efficace que sur les Sorts dont la Danse dure au moins un tour à partir du moment où le Mage commence à contrer le Sort.

Exemple : revenons à Mélyphène et à son « Émotion exacerbée ». Si Kriil avait voulu contrer le Sort, il aurait dû démarrer sa contre-magie au maximum deux tours après que le Danseur de l'Obscurantiste a commencé sa Danse, car celle-ci ne dure que trois tours, à supposer qu'il ait obtenu l'initiative sur Mélyphène.

Le jet de contre-magie est un **jet ouvert de Potentiel d'Emprise contre DIF égale au Potentiel d'Emprise du Mage adverse.** Si la MR obtenue est d'au moins 10, le Sort est stoppé net car le Danseur a été trop déstabilisé pour aboutir. Si le jet est réussi mais que la MR est inférieure à 10 points, le Sort n'est pas contré mais on ajoute un tour à la Danse du Sort qui a été interrompu. Si le jet échoue, le Sort n'est pas contré et la Danse se poursuit normalement.

Il s'agit d'une action en un tour qui doit être terminée avant que le Sort de l'adversaire ne le soit.

Exemple : Kriil lance sa contre-magie au moment même où Mélyphène lance son « Émotion exacerbée ». Le Potentiel d'Emprise de Mélyphène est de 12 (EMP 5, bonus d'Emprise +3, Résonance 4, Conn. Danseurs 6) alors que celui de Kriil est de 14 (EMP 8, bonus d'Emprise +1, Résonance 6, Conn. Danseurs 5). L'EG effectue le jet pour Kriil afin que celui-ci ne connaisse pas le Potentiel d'Emprise de l'Obscurantiste. Il obtient un score total de 23 (14 + 9 obtenu avec le dé) ce qui est supérieur de plus de 10 points au Potentiel d'Emprise de Mélyphène. Le Danseur de l'Obscurantiste a été perturbé par celui de l'Éclipsiste et le Sort n'arrivera jamais à terme. Si Kriil n'avait obtenu qu'un score de 21, la Danse de l'« Émotion exacerbée » aurait pris 4 tours au Danseur au lieu de 3.

Pour que la contre-magie soit effective, il faut que les deux Danseurs adversaires soient à même de se voir ou de ressentir chacun la présence de l'autre. De plus, la contre-magie compte pour une action.

Interrompre un Mage

Lorsqu'un Mage de l'Emprise commence à lancer un Sort, il existe deux manières de l'empêcher de nuire.
La première consiste à frapper le Danseur. Dans ce cas, le Sort est considéré comme instantanément contré.
La seconde consiste à frapper le Mage lui-même. Le lien empathique qui l'unit à son Danseur peut en effet véhiculer la douleur qu'il ressent et contribuer à empêcher la Danse. Si le Mage est assommé ou rendu inconscient, le Danseur s'interrompt immédiatement et le Sort échoue.
Si le Mage encaisse des dommages, il doit réussir un jet de VOL contre DIF 15, 20 s'il a encaissé une blessure grave. En cas d'échec, le Sort échoue. En cas de réussite, il continue normalement. Ce jet est à effectuer chaque fois que le Mage reçoit des dommages. Si plusieurs adversaires le frappent en même temps, par exemple, chacun des coups qu'ils porteront au Mage occasionnera un jet de VOL.

Magie d'une autre obédience

Exceptionnellement, un Mage peut décider d'utiliser l'équivalent d'un Sort d'une autre obédience. Dans ce cas, l'EG adaptera la Danse et les effets du Sort à l'obédience du Mage. De plus, le Seuil du Sort subit un modificateur de +5 pour simuler les efforts du Danseur à produire un effet contraire

ORCHAL

« De cet illustre Mage du Supplice qui s'engagea auprès d'Agone, nous savons peu de choses. Apparemment, l'homme a fondé une nouvelle académie obscurantistes aux frontières des marais de la baronnie de Rochronde. En revanche, le Cryptogramme-magicien d'Urguemand semble reconnaître que ses élèves comptent parmi les plus talentueux du royaume. De toute évidence, Orchal pratique une terrible sélection, mettant à profit les dangers des marais pour endurcir et former ses pensionnaires. Une rumeur — elle fera sans aucun doute l'objet d'une mission ultérieure — prétend également qu'Orchal pratiquerait désormais la voie dite de la Fratricide. Celle-ci désignerait une magie naissante qui obligerait les Danseurs à se torturer entre eux. D'un entretien avec un ancien élève, nous savons que cette magie se fonde sur d'étranges recherches visant à inculquer aux Danseurs des valeurs masochistes afin que le Supplice devienne un plaisir... »

à la Résonance qu'il a développée avec le Mage. Un Danseur obscurantiste ayant eu l'habitude d'être maltraité aura le plus grand mal à effectuer les mouvements visant à produire un Sort de soin. C'est pour cette raison que seuls des Sorts mineurs peuvent être lancés par un Mage d'une obédience différente (Seuil de 10 ou 15 au maximum) : seuls des Mages très puissants peuvent espérer réussir des Sorts d'obédience différente de Seuil plus élevé.

Changer d'obédience

Pour ne pas subir la multiplication par 2 du Seuil, le Mage doit changer d'obédience. Seuls les Jornistes et les Éclipsistes peuvent changer de voie et il s'agit d'un revirement radical qui ne se fait généralement qu'une fois dans sa vie. Lorsqu'il change d'obédience, le Mage doit modifier les Sorts de son Danseur : tous ceux de son ancienne obédience ont un Seuil augmenté de 5, ce qui peut amener la disparition de certains Sorts, puisque la mémoire du Danseur n'est pas extensible à l'infini (dans ce cas, l'EG juge des Sorts qui disparaissent). De plus, ses scores d'EMP et de Résonance sont réduits de 2 points pour simuler la réadaptation du Mage à sa nouvelle voie.

Magie Intuitive

La magie Intuitive est une magie qui ne fait pas appel à la mémoire du Danseur, mais plutôt à son Empathie et à la Créativité du Mage. Elle demande une grande faculté d'improvisation à l'Éminence Grise et une bonne connaissance de la liste des Sorts des trois obédiences. La magie Intuitive permet au Danseur de générer spontanément un effet magique grâce à ses étincelles sans pour autant que ce Sort soit inscrit dans sa mémoire.

Le déroulement de l'élaboration d'un Sort de magie Intuitive se fait en quatre étapes :

Première étape : le Mage explique à l'EG l'effet qu'il souhaite obtenir en précisant la durée, la portée, la zone d'effet et la durée de la Danse.

Deuxième étape : l'EG estime le Seuil du Sort désiré et définit son obédience en se basant sur la liste des Sorts déjà définis. S'il le juge nécessaire, il peut modifier certains paramètres du Sort établis par le Mage afin d'ajuster la puissance du Sort avec le Seuil choisi.

Troisième étape : le Seuil est multiplié par 2 pour simuler la difficulté liée au côté intuitif de cette forme de magie. Si le Sort est clairement défini dans une obédience étrangère à celle du Mage, son Seuil est cette fois multiplié par 2, puis augmenté de 5.

Quatrième étape : le Mage effectue un jet ouvert en y ajoutant son Potentiel intuitif.

Potentiel intuitif = Créativité + score le plus faible entre sa Résonance et l'Empathie du Danseur.

Un Inspiré n'étant pas initié par le Cryptogramme-magicien et n'ayant donc pas d'expérience de l'Emprise ne peut pas tenter la magie Intuitive, même s'il trouve un Danseur. Il faut qu'il sache déjà comment lancer des Sorts, faire danser un Danseur etc. De même, les êtres qui sont familiers des Danseurs, tels que les farfadets, et qui ont donc pu développer la compétence Connaissance des Danseurs ne peuvent provoquer d'effets magiques à l'aide de ces petites créatures.

Le Danseur

Mémoire

La particularité de la magie de l'Emprise est que les Danseurs en sont les artisans. Ainsi, c'est le Danseur qui apprend des suites de pas et de mouvements. Le Mage ne fait que restituer la mémoire de la créature lorsqu'il désire obtenir un effet



TABLEAU RÉCAPITULATIF DES JETS D'EMPRISE

Emprise jorniste :	INT
Emprise éclipsiste :	(INT + VOL) / 2
Emprise obscurantiste :	VOL
POTentiel d'Emprise :	EMP + (Résonance ou Conn. Danseurs) + bonus d'Emprise
POTentiel Intuitif :	CRÉ + (Résonance ou Empathie du Danseur)
Lancer un Sort :	POT d'Emprise + Modificateurs contre DIF Seuil du Sort
Voir le Danseur :	— automatique (Inspiré) — PER + Vigilance contre DIF 15 (Terne)
Voir le Danseur caché :	— PER + Vigilance contre DIF 15 (Inspiré) — Impossible (Terne)
Reconnaître un Sort :	EMP + Conn. Danseurs contre DIF Seuil du Sort
Résistance magique :	VOL x 2 ou CRE x 2 contre une DIF égale au Seuil du Sort
Contre-magie :	POT d'Emprise contre DIF POT d'Emprise de l'adversaire. Danse + 1 tour si jet réussi : Sort bloqué si MR 10
Autre obédience :	Seuil du Sort + 5
Magie Intuitive :	Seuil du Sort (déterminé par l'EG) x 2
Découverte d'un Sort :	EMP + Résonance contre DIF Seuil du Sort

magique. Chaque Danseur dispose d'une quantité de mémoire allouée aux mouvements, composants exclusifs des Sorts. Un Danseur possède en moyenne entre 10 et 50 cases mémoire. Chacune de ces cases peut mémoriser 5 points de Seuil. Pour mémoriser un Sort de Seuil 20, il faudra donc utiliser 4 cases mémoire (20/5=4) du Danseur. Un Danseur disposant d'une mémoire de 28 peut par exemple stocker 5 Sorts de Seuil 20, 2 Sorts de Seuil 15 et 1 Sort de Seuil 10 (140 points de Seuil au total, soit 28 x 5).

Bonus d'Emprise

Certains Danseurs sont plus doués que d'autres et chacun d'eux possède un bonus d'Emprise qui influence directement le Mage. Ce bonus peut varier de 0 à 10 suivant le Danseur. Il représente l'aisance avec laquelle le Danseur se laisse manipuler par le Mage pour créer les précieuses étincelles à l'origine de l'effet magique. Ce bonus peut augmenter au fil du temps grâce à l'expérience.

Empathie

L'Empathie d'un Danseur représente sa capacité à communiquer intuitivement avec l'esprit humain. Un Danseur avec un haut score en Empathie est capable de comprendre à la perfection ce que le Mage attend de lui lorsque le mouvement qu'il interprète n'est pas dans sa mémoire. De plus, il peut à l'inverse transmettre ses propres émotions au Mage afin que ce dernier règle la Danse selon les impressions du Danseur. Le score d'Empathie intervient pour la magie Intuitive (voir plus haut).

Fatigue

La fatigue d'un Danseur est simulée par la caractéristique Endurance. En une journée, un Danseur peut exécuter autant de Sorts qu'il a de points en Endurance, et ce, quels qu'ils soient : la puissance du Sort, son Seuil ou les Sorts de magie Intuitive n'entrent pas en compte dans le calcul de la fatigue. Seul importe le nombre de Sorts lancés, intuitifs ou non. Le décompte des points de fatigue se fait entre l'heure de Noxe (minuit) et l'heure de Diurne (midi).

CRÉATION D'UN MAGE DE L'EMPRISE

Pour créer un Mage de l'Emprise, il convient de suivre normalement toutes les étapes mentionnées dans le chapitre « Création de personnage ». Certains cas particuliers viennent cependant troubler ce processus :

– On ne peut pratiquer qu'une seule obédience de l'Emprise à la fois. Pour être Mage de l'Emprise, il faut impérativement que le score de la Résonance soit supérieur à zéro.

– Le joueur qui interprète un Mage de l'Emprise devra calculer à la création de personnage les différents potentiels (POT Emprise, POT Intuitif) pour les reporter sur le volet occulte de son Parchemin. Le joueur devra ensuite déterminer le nombre de points de Seuil qu'il peut dépenser pour découvrir les Sorts de son Danseur. Pour cela, il multiplie son score d'EMP par le score de sa compétence Résonance. Il choisit ensuite ses Sorts en soustrayant à chaque fois leur Seuil à ce chiffre jusqu'à atteindre zéro. Il pourra ainsi obtenir beaucoup de Sorts de faible puissance ou peu de Sorts de forte puissance. Certains avantages et défauts permettent de moduler les points de Seuil disponibles à la création de personnage.

– Il est convenu qu'un Mage commence la partie avec un Danseur sauf si le contraire est précisé dans le texte d'un avantage ou d'un défaut ou si l'EG le désire.

Génération d'un Danseur

Lors de la création du personnage, le joueur est amené à créer son Danseur s'il veut en posséder un. De plus, l'EG peut utiliser cette méthode pour créer les Danseurs de ses PNJ en cours de jeu. La création du Danseur peut être aléatoire (voir tableau page suivante) ou se faire à partir d'une répartition de points de création, comme pour l'Inspiré.

Aléatoire : pour chacune des caractéristiques du Danseur, jetez 3d10. Certains Danseurs ont des caractéristiques supérieures ou inférieures aux extrêmes de

GÉNÉRATION ALÉATOIRE D'UN DANSEUR

Points de création	3d10	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
1	3	12	0	2	1
2	4 à 11	14	+1	3	2
3	12 à 16	16	+2	4	3
4	17 à 23	18	+3	5	4
5	24 à 27	24	+4	6	5
6	28 à 29	30	+5	7	6
7	30	40	+6	8	7

cette table, mais ils restent exceptionnellement rares.

Répartition : le Danseur dispose de 17 points de création. 1 point investi dans une caractéristique permet de lire le tableau à la première ligne, 2 points la deuxième, et ainsi de suite.

Les Sorts de départ

Chaque Danseur, qu'il soit à l'état sauvage ou bien apprivoisé par un Mage, possède un certain nombre de Sorts ancrés dans sa mémoire. À la création de personnage, c'est le joueur qui détermine lui-même les Sorts de son Danseur en accord avec l'EG et suivant le potentiel de Mémoire du Danseur. Cependant, le Mage n'a pas forcément découvert tous les Sorts de son Danseur.

Techniquement, le joueur multiplie son score d'EMP par sa compétence Résonance. Le nombre ainsi obtenu permet en fait au Mage de découvrir les Sorts de son Danseur. Dans la réalité, c'est le Danseur qui a dépensé ses points Mémoire. Mais lors de la création de personnage, c'est le joueur qui décide dès le départ quels Sorts son personnage a découverts parmi ceux que possède son Danseur.

Si le joueur désire prendre dès le début des Sorts d'une obédience différente de la sienne, le Seuil est augmenté de 5.

Si le Danseur n'a plus de case Mémoire libre, cela signifie tout simplement que le Mage a découvert tous les Sorts qu'il maîtrise. À l'inverse, des cases mémoire encore vides indiquent que le Mage ne connaît pas complètement son Danseur.

***Remarque** : si le joueur obtient un nombre plus grand que le nombre de points Mémoire de son Danseur, son personnage est tout de même borné par la Mémoire de la créature.*

Découvrir les Sorts d'un Danseur

Si le Mage n'a pas encore découvert tous les Sorts que connaît son Danseur ou encore s'il fait l'acquisition d'une nouvelle créature, il va pouvoir se lancer dans l'exploration de la mémoire du Danseur afin d'y déceler les Sorts latents. Ce processus est long et laborieux et il demande des heures de tâtonnements et d'essais infructueux afin de révéler ce que le Danseur cache au fond de sa mémoire.

Ces Sorts sont découverts dans le sens normal de la mémorisation du Danseur. Si celui-ci a mémorisé les Sorts « Souffle enflammé » puis « Insuffler la terreur », le Mage devra apprendre les deux Sorts dans le même ordre.

Le temps de découverte d'un Sort est égal au Seuil de celui-ci en nombre d'heures de travail intensif. Pendant ce temps, le Mage ne devra pas être dérangé et ne pourra pas prononcer un mot ou faire un geste qui ne soit en rapport avec son étude du Danseur sous peine de devoir tout recommencer.

Au terme de cette période, le Mage effectue un jet d'EMP + Résonance contre DIF Seuil du Sort. Si ce jet est réussi, le Sort est découvert par le Mage et il peut le rajouter à sa liste. S'il a échoué, le Sort reste gravé dans la mémoire du Danseur et le Mage pourra retenter de le découvrir une semaine plus tard. S'il obtient un fumble, le Mage ne pourra plus tenter d'apprendre un Sort de ce Danseur avant un mois.

Expérience du Danseur

Le Danseur peut progresser dans ses capacités et dans son Empathie avec son maître. Il lui est même possible d'oublier des Sorts et d'en apprendre de nouveaux. Toutes les règles concernant la progression du Danseur par l'expérience seront décrites dans le supplément consacré à la magie.

FORMAT DE DESCRIPTION DES SORTS

Nom du Sort

Obédience : jorniste, éclipsiste ou obscurantiste.

Seuil : difficulté du Sort.

Portée / zone d'effet : distance à laquelle le Sort peut être lancé / zone dans laquelle le Sort prend effet.

Durée : durée totale de l'effet magique. Sauf lorsque le contraire est précisé, il s'agit d'une durée maximale qui peut être interrompue à tout moment par le Mage.

Danse : temps que met le Danseur à exprimer le Sort.

Description du Sort

PORTÉES

Distance en mètres

Portée du regard : pas plus de 3 mètres avec contact visuel

À vue : pas plus de 50 mètres

Personnel : le Mage lui-même

Spécial : défini dans le corps du texte

Nourriture saine

Obédience : jorniste
Seuil : 10
Portée : au contact
Durée : 5 minutes
Danse : 3 tours

Ce Sort permet au Mage de rendre n'importe quoi comestible en cas d'urgence. Un peu de boue pourra être transformé en eau potable et une pierre en un morceau de pain. Quoi qu'il arrive, les quantités sont toujours très faibles et ne peuvent nourrir qu'une seule personne. Cette nourriture reste comestible pendant 5 minutes, après quoi elle reprend son aspect d'origine.

Vigueur

Obédience : jorniste
Seuil : 10
Zone d'effet : personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours

Le Danseur effectue des roulades sur le corps du Jorniste afin de l'imprégner d'étincelles. Une fois la Danse terminée, le Mage voit sa RÉS augmentée de 2 pendant toute la durée du Sort (30 minutes). Celui-ci n'a pourtant aucun effet physique visible sur le Jorniste, mais augmente son maximum de points de vie (de 6), sa résistance aux maladies et aux poisons, etc.

Réconfort du Danseur

Obédience : jorniste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 1 minute

L'opposition farouche qui anime Jornistes et Obscurantistes s'illustre notamment par l'utilisation du Danseur. Par ce Sort, le Jorniste peut réconforter un Danseur qui a été violenté par un Obscurantiste. Concrètement, il ne tient plus compte de son traumatisme.

Impression de vérité

Obédience : jorniste
Seuil : 10
Zone d'effet : personnel
Durée : 5 minutes
Danse : 3 tours

Le Danseur communique toute son émotion du moment afin de permettre au Jorniste de cacher un mensonge. Grâce à l'utilisation de ce Sort, le Mage pourra mentir sans craindre d'être percé à jour par un moyen magique ou non. Techniquement, il gagne un bonus de MR+4 à tous ses jets de Baratin ou liés au mensonge.

Marquer un Danseur

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 10 minutes

Les Jornistes assument la responsabilité de la gestion des Danseurs au sein du Cryptogramme-magicien. Cette fonction leur accorde le droit de marquer un Danseur afin de l'identifier formellement et de pouvoir empêcher les vols et les trafics de ces pauvres créatures. Les marques obtenues sont invisibles à quelqu'un qui ne serait pas Mage de l'Emprise et seul le Cryptogramme-magicien connaît leur existence.

Discerner la Flamme

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée : à vue
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Le Jorniste a la capacité de voir à travers les yeux de son Danseur pendant environ une heure. Cette aptitude lui permet d'apercevoir la Flamme sans pour autant mesurer son intensité. Une fois qu'il a repéré un Inspiré, le Jorniste peut déceler la présence d'une Flamme noire en lui.

Guérison mineure

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Le Danseur effectue une course folle sur le corps du blessé en utilisant toutes les parties de son corps comme points d'appui à de nombreuses figures aériennes. Au bout de deux tours, le Mage, qui guide empathiquement les mouvements du Danseur, restitue MR+10.

Purification du corps

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : instantanée
Danse : 1 minute

Après avoir fait tournoyer son Danseur dans un verre ou tout autre récipient de petite taille, le Jorniste y verse de l'eau pure. Les étincelles laissées par le Danseur transforment le liquide en un breuvage capable de purifier l'organisme de tout poison présent dans le corps depuis moins de deux heures. Le breuvage, qui doit être avalé intégralement, ne guérit en rien les dommages causés précédemment par le poison, mais en annule immédiatement tous les effets secondaires (malus, perte de caractéristique temporaire...).

Bouclier magique

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel

Durée : 5 tours
Danse : 1 tour

Le Jorniste tend les deux mains, paumes vers le ciel, et fait faire des saltos à son Danseur d'une main à l'autre. Les étincelles bleutées créent un bouclier invisible devant le Mage qui le protège complètement des projectiles de toutes sortes, même magiques (dommages réduits à 0). Cette protection n'est pas efficace dans le dos du Jorniste.

Résister aux températures extrêmes

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel
Durée : 10 minutes
Danse : 1 minute

Le Mage envoie le Danseur tourbillonner sur le haut de sa tête. Sa Danse provoque un flot d'étincelles qui se fixent sur toutes les parties du corps du Jorniste. Ce dernier peut alors résister aux variations de températures entre -50° et +70° sans aucun malus.

Zone de silence

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 3 m de diamètre
Durée : 5 minutes
Danse : 2 tours

Le Mage guide son Danseur tout autour de la zone d'effet afin qu'il y dessine un cercle d'étincelles délimitant les effets du Sort. Au bout de deux tours, tout son entrant ou sortant de la zone d'effet est éliminé par l'effet magique.

Bras invisible

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée : 100 mètres à vue
Durée : 5 minutes
Danse : 5 tours

Après de nombreux mouvements effectués sur le bras du Mage, le Danseur confère à celui-ci le pouvoir d'agir à distance. Le Jorniste possède désormais une sorte de bras invisible qu'il peut déplacer sur 100 mètres autour de lui afin de déplacer des objets. Le bras possède une FOR de 4 et ne peut pas porter de coups. À tout moment, le Mage doit pouvoir visualiser l'emplacement de son bras invisible.

Vérité

Obédience : jorniste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible
Durée : 5 minutes
Danse : 1 minute

Le Jorniste fait effectuer à son Danseur des mouvements de va-et-vient entre lui et sa cible. Au bout d'une minute, une sorte de lien empathique unidirectionnel est créé, permettant au Mage de discerner les mensonges dans le discours de sa cible. Le Jorniste doit réussir un jet de PER + Baratin DIF 15 pour percer à jour les mensonges de sa cible.

Guérison majeure

Obédience : jorniste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 5 minutes

Le Mage semble parcourir le corps du blessé des mains alors qu'il guide son Danseur dans une série d'acrobaties impressionnantes par leur force et l'émotion qu'elles dégagent. Il faut cinq minutes au Danseur pour exprimer toute la compassion qu'il éprouve pour la victime et lui apporter le réconfort de la magie de l'Emprise. Toutes les fractures sont réparées, les hémorragies stoppées et le blessé récupère tous ses points de vie.

Sphère de silence

Obédience : jorniste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : personnel / sphère de 3 m de diamètre
Durée : 2 minutes
Danse : 5 tours

Les effets sont identiques à ceux de « Zone de silence » mais la sphère est mobile et suit le Mage dans ses déplacements. De plus, d'autres personnes peuvent partager les effets du Sort tant qu'ils restent à moins de trois mètres du Jorniste. Toutefois, contrairement à « Zone de silence », le Mage peut entendre les sons qui viennent de l'extérieur de la sphère.

Clairvoyance

Obédience : jorniste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : N/A
Danse : 1 minute

Grâce à cette Danse, le Jorniste est capable d'y voir un peu plus clair dans les méandres d'une situation très compliquée. Dès l'instant où le Mage croule sous des informations très abondantes qui se recoupent à de nombreux endroits, il peut décider d'utiliser Clairvoyance pour que son esprit le dirige inconsciemment vers l'information essentielle. En termes de jeu, l'EG donne un petit coup de pouce au personnage en l'aidant à voir l'information la plus importante parmi toutes celles qu'il possède sur une question donnée.

Repousser un Damné

Obédience : jorniste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : à vue / une cible
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Le Mage tend la main sur le dos de laquelle le Danseur effectue un ballet immobile ponctué périodiquement de mouvements frénétiques. Un rideau d'étincelles se crée alors devant le Jorniste et empêche le Damné ciblé d'approcher à moins de cinq mètres.

Aura protectrice

Obédience : jorniste
Seuil : 25
Zone d'effet : 5 m de rayon autour du Mage
Durée : 1 minute
Danse : 2 tours

Le Danseur effectue une ronde autour du Mage. La Danse protège toute personne présente dans la sphère autour du Jorniste des projectiles et augmente sa résistance magique de 5+MR points. Les projectiles semblent ricocher comme sur une paroi de verre.

Sanctification

Obédience : jorniste
Seuil : 25
Portée / zone d'effet : à vue / 100 m²
Durée : 3 jours
Danse : 1 heure

Ce Sort est très épuisant pour le Danseur puisqu'il doit parcourir les moindres parcelles du lieu à sanctifier en profitant de chaque détail pour accomplir sa Danse. Au terme de celle-ci, toute personne possédant une Flamme noire de 2 ou plus doit réussir un jet de VOL contre DIF 20 pour pouvoir pénétrer dans le lieu sanctifié.

Les Sorts éclipsistes

Voir à travers un mur

Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : au contact / 10 m²
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour

L'Éclipsiste lance son Danseur par-dessus sa tête afin qu'il atterrisse sur la paroi ciblée. Celle-ci se met à crépiter d'étincelles et devient peu à peu transparente tout en conservant sa texture. Toute personne située du même côté de la paroi que le Mage peut voir à travers.

Verrouiller

Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : 24 heures
Danse : 2 minutes

L'Éclipsiste est capable de verrouiller magiquement n'importe quel type de serrure ou système de fermeture. Seul le Mage responsable du verrouillage est capable d'annuler l'effet du Sort et aucune méthode non magique n'y parviendra. Il est toutefois possible de casser la porte ou de démonter les gonds...

Vision floue

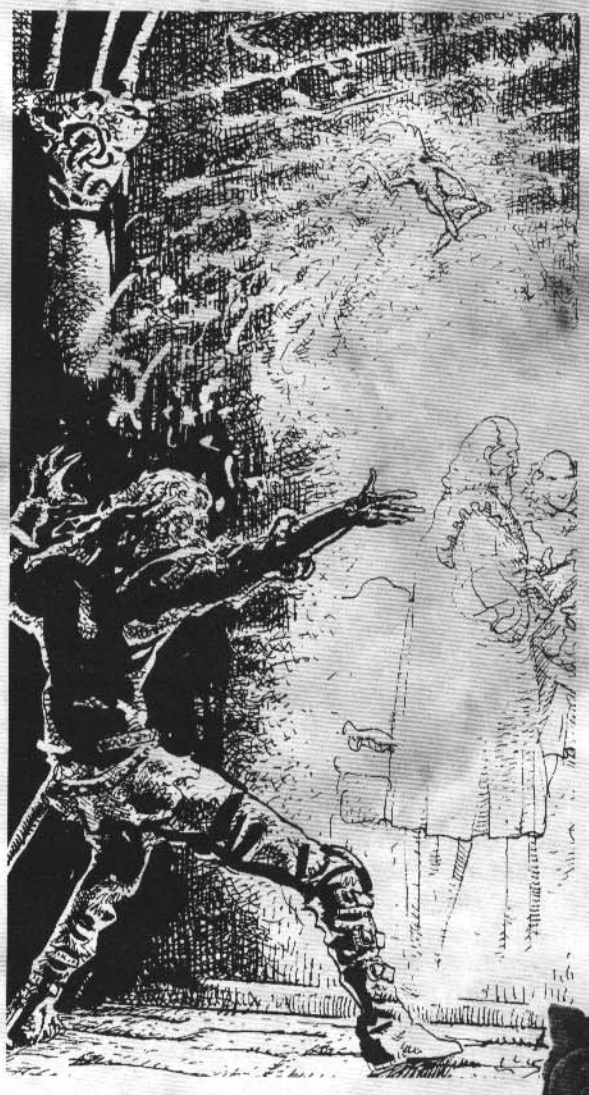
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : à vue / une cible
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour

L'Éclipsiste est capable par cette Danse de projeter des étincelles dans les yeux d'un adversaire. Celui-ci a alors la vision troublée et ne discerne plus correctement les formes et les distances. Il subit pendant toute la durée du Sort un malus de -5 à tous ses jets requérant l'usage de la vue (combat, magie, etc.).

Saut

Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Zone d'effet : personnel
Durée : 5 tours
Danse : 1 tour

Le Danseur effectue quelques cabrioles sur les épaules du Mage avant de retomber sur les pieds de celui-ci sous forme d'une explosion d'étincelles. Le Sort a pour effet de permettre à l'Éclipsiste des acrobaties impressionnantes. Il peut sauter d'un toit sans dommage, enjamber une crevasse large de plusieurs mètres... Techniquement, il gagne un bonus de MR+4 à toute utilisation de la compétence Acrobatie.



Écho illusoire
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée : 100 mètres
Durée : 10 secondes
Danse : 5 tours

Par ce Sort, l'Éclipsiste est capable, par l'intermédiaire du Danseur, de générer un son d'une durée maximale de 10 secondes. Puis, il peut projeter la provenance du son jusqu'à une distance de 100 mètres pour donner l'illusion d'un bruit lointain. Le Mage ne peut produire un son que s'il l'a déjà entendu et est capable de s'en souvenir parfaitement. Il a la possibilité de mélanger différentes sonorités.

Fausse piste
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : 1 heure
Danse : 2 tours

Grâce à ce Sort, l'Éclipsiste est capable de masquer toute trace de son passage en un lieu précis (une rue, une pièce...) et va jusqu'à induire en erreur ses poursuivants par une fausse piste : une intuition due à un résidu magique laissé par le Danseur donne aux poursuivants l'intime conviction que le Mage est parti dans une autre direction.

Jeux de lumière
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée : 100 mètres
Durée : 5 minutes
Danse : 1 tour

Grâce à son Danseur, l'Éclipsiste parvient à générer de petits effets de lumière et d'ombre autour de lui. Donner l'illusion d'un feu follet, d'une ombre sur un mur ou d'une vague lueur au loin sont maintenant possibles. Toutefois, le Mage ne peut utiliser ce Sort mineur pour s'éclairer ou emplir la pièce de ténèbres.

Halo lumineux
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : à vue / 30 mètres
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Le Danseur tournoie et se transforme en un halo de lumière très puissante capable de se déplacer selon la volonté de l'Éclipsiste. Il s'agit d'une petite sphère de 30 cm de diamètre qui éclaire une zone de 30 mètres de diamètre et qui peut être dirigée n'importe où à condition que le Mage puisse la voir à tout instant. Dès que le contact visuel se brise, le Sort prend fin.

Force accrue
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Zone d'effet : personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours

Par cette Danse, le Mage parvient à augmenter sa force physique pendant une demi-heure. Son score de Force augmente de 2 points pendant toute la durée du Sort. Ce changement est imperceptible à l'œil nu et ne s'accompagne d'aucune modification au niveau musculaire, même s'il influe sur la charge portable, le bonus aux dommages, etc.

Altérer l'apparence
Obédience : éclipsiste
Seuil : 15 ou spécial
Portée / zone d'effet : personnel ou au contact / une cible
Durée : 1 heure
Danse : 5 minutes

Le Mage peut donner l'illusion qu'il ressemble à quelqu'un d'autre. Il s'agit là d'une illusion mineure capable d'altérer les traits du visage et les vêtements, alors que la taille et la corpulence ne peuvent être modifiés. Si l'Éclipsiste utilise un modèle qu'il peut voir, le Seuil est de 10. S'il veut reproduire une forme à l'identique de mémoire, le Seuil sera de 20.

Ouverture
Obédience : éclipsiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 3 tours

Le Mage tente de mettre en résonance son Danseur avec une serrure verrouillée quelconque pendant 3 tours. À terme, la serrure se déverrouille automatiquement par la magie du Danseur. La cible peut être de toute nature et de n'importe quelle complexité tant qu'il s'agit d'une serrure mécanique qui n'est pas fermée magiquement.

Reflet illusoire
Obédience : éclipsiste
Seuil : 15
Portée : à vue
Durée : 1 minute
Danse : 2 tours

À ce niveau, le Mage est capable de générer une illusion visuelle mineure qui n'implique que le sens de la vue. Cette illusion a une taille limitée à une sphère de 5 mètres de diamètre et peut prendre n'importe quelle forme issue de l'imagination de l'Éclipsiste. Toute personne présente sera victime de l'illusion mais, celle-ci n'ayant aucune existence matérielle, elle pourra la percer à jour en cas de contact physique.

Alarme magique
Obédience : éclipsiste
Seuil : 15
Zone d'effet : 1 pièce de 30 m2
Durée : 1 semaine
Danse : 30 minutes

Par cette Danse, l'Éclipsiste fait tournoyer son Danseur dans chaque recoin de la pièce afin qu'il s'en imprègne totalement. Au terme des 30 minutes de mouvements en tous sens, la pièce possède désormais une sorte d'alarme magique qui se déclenche dès qu'un être vivant y pénètre. Au même moment, le Mage qui est à l'origine du Sort ressent l'intrusion et perçoit un bref flash qui lui permet d'apercevoir la personne ou l'animal qui est entré dans la pièce.

Sarbacane

Obédience : éclipsiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : 50 mètres / une cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour

Ce Sort transforme le Danseur en une petite fléchette capable de percuter une cible avec une force et une vitesse incroyables. La fléchette touche automatiquement mais ne peut pas transpercer les armures. Le Danseur peut toutefois cibler un endroit vierge de protection pour y infliger MR+5 points de dommages.

Les huit pas de l'araignée

Obédience : éclipsiste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours

Le Danseur enchante le corps de l'Éclipsiste qui peut désormais adhérer aux parois comme si chacun de ses membres était recouvert de ventouses invisibles. Il peut grimper aux murs, rester accroché au plafond sans tomber, etc. C'est à l'EG, au cas par cas, de gérer les conséquences d'un tel Sort. De plus, le Mage gagne un bonus de +5 à tous ses jets d'Escalade pendant toute la durée du Sort (s'il est encore besoin de faire un jet d'Escalade).

Illusion complète

Obédience : éclipsiste
Seuil : 20
Portée : à vue
Durée : 1 heure
Danse : 1 minute

Cette fois, le Mage atteint un tel niveau de maîtrise de ses illusions qu'il est capable de créer une image stable utilisant tous les sens en même temps. L'illusion possède une texture, une odeur, un goût, une couleur et émet des sons, à tel point que n'importe qui est persuadé que l'image ainsi créée a une existence propre. L'esprit en est tellement convaincu que la main s'arrête au contact de l'image pour effleurer sa texture plutôt que de traverser l'illusion. Toutefois, si quelqu'un est amené à toucher l'illusion de manière brusque et involontaire, il risque fortement de passer à travers et de ruiner les efforts du Mage. Avec un tel Sort, l'Éclipsiste peut créer des images de 10 m^3 sans aucun problème.

Projectile magique

Obédience : éclipsiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : 100 mètres / une cible
Durée : instantanée
Danse : 2 tours
Spécial : pas d'esquive possible

Grâce à ce Sort, le Danseur prend la forme d'une gerbe d'étincelles bleutées qui frappe sa cible à coup sûr. Le projectile inflige (MR x 5) + 10 points de dommages mais, contrairement à Sarbacane, il peut être bloqué par une armure.

Sommeil

Obédience : éclipsiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : 1 heure
Danse : 2 minutes

Le Danseur enchante la main de l'Éclipsiste qui peut ensuite endormir un individu qu'il touche pendant une heure environ. L'assoupissement provoqué est brutal et ne peut pas paraître naturel. De plus, lorsque la victime se réveillera, elle aura conscience d'avoir été endormie magiquement. Bien sûr, le dormeur peut parfaitement être réveillé par un bruit ou par quelqu'un, mais son sommeil est très profond.

Invisibilité

Obédience : éclipsiste
Seuil : 25
Zone d'effet : personnel ou au contact
Durée : 10 minutes
Danse : 6 tours

Ce Sort extrêmement puissant permet à l'Éclipsiste de rendre quelque chose invisible aux yeux de tous. Il peut s'agir de lui-même, d'un compagnon, d'un objet ou de toute autre chose qui n'excède pas sa propre corpulence. Lorsque c'est un individu qui est rendu invisible, il l'est bien sûr en même temps que ses vêtements et ses objets personnels. Dès lors qu'un être ou un objet invisible est touché par quelqu'un ou quelque chose, les effets du Sort s'annulent instantanément. Il s'agit d'un Sort de dissimulation et il est donc impossible de porter des coups à la discrétion de tous.

Illusion vraie

Obédience : éclipsiste
Seuil : 25
Portée : à vue
Durée : 30 minutes
Danse : 2 minutes

L'Éclipsiste est arrivé au summum de l'illusionnisme. Il est désormais capable de créer des images tellement réelles qu'elles sont capables d'infliger des dommages par autosuggestion. Le Mage est toujours limité à des illusions de l'ordre de 10 m^3 mais il peut cette fois donner réellement corps à son image. S'il crée l'illusion de la présence d'une licorne, celle-ci aura bel et bien la capacité de charger et de provoquer des dommages. La victime est tellement persuadée de l'existence réelle de l'image que son esprit commande au corps les blessures qu'il devrait recevoir. Le Mage ne peut créer des illusions que de choses qu'il a déjà vues.

Cécité
Obédience : obscurantiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : à vue / une cible
Durée : 24 heures
Danse : 1 tour
Spécial : Danseur immobilisé jusqu'à la fin du tour suivant
L'Obscurantiste fige les paupières de son Danseur par des mouvements simples et rapides. La victime ferme les yeux dans un cri d'agonie et ne pourra les rouvrir que le lendemain à la même heure. Cependant, le Danseur subit la même punition jusqu'à la fin du tour. Pendant cette période, il ne peut pas Danser.

Jeu de ténèbres
Obédience : obscurantiste
Seuil : 10
Zone d'effet : 10 mètres de rayon autour du Mage
Durée : 5 minutes
Danse : 2 tours
L'Obscurantiste parvient à évoquer les plus grandes peurs de son Danseur par une Danse funèbre. De ce fait, il devient capable de manipuler les ombres autour de lui et de les déplacer ou de les intensifier à sa guise. Il ne peut pas encore plonger une pièce dans le noir le plus total mais il peut créer des ombres chinoises et noircir l'ambiance des lieux.

Touché ardent
Obédience : obscurantiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour
Grâce à ce Sort, le Mage est capable de toucher quelqu'un de sa main et de lui infliger une brûlure profonde. Le Touché ardent a un potentiel de MR+5 et est régi par les règles normales de dommages dus au feu. Pour exécuter ce Sort, l'Obscurantiste doit avoir la main nue – il risque d'enflammer son gant s'il en possède un.

Percer les ténèbres
Obédience : obscurantiste
Seuil : 10
Portée : personnel
Durée : 1 heure
Danse : 1 tour
Son contrôle des ténèbres donne au Mage la capacité de voir dans l'obscurité la plus totale comme en plein jour. Durant toute la durée de ce Sort, les étincelles créées par le Danseur imprègnent l'Obscurantiste d'une lueur rouge incandescente qui possède la fâcheuse particularité de se voir de loin dans l'obscurité.

Souffle enflammé
Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : 10 m / une cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour
Par des mouvements grotesques et peu subtils, le Danseur produit un fin jet de flammes semblant sortir de la bouche de l'Obscurantiste. Le souffle, qui peut atteindre une cible à dix mètres, a un potentiel de feu de MR+15. Il est possible de l'esquiver et on peut tenter de le parer avec un bouclier.

Bouclier personnel
Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel
Durée : 2 minutes
Danse : 1 tour
Attaché par un solide lien à son maître, le Danseur effectue de petits mouvements discrets et saccadés autour de l'Obscurantiste afin de générer des étincelles qui prennent la forme d'un bouclier d'ombre. Cet effet ne protège que contre les attaques de face et possède une protection de 6. Le bouclier permet de réduire les dommages magiques tout aussi bien que les dommages normaux.

Provoquer la douleur
Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible
Durée : 5 tours
Danse : 1 tour
Cette Danse perverse permet à l'Obscurantiste, par l'intermédiaire de son Danseur, d'infliger une douleur intense à sa cible. Celle-ci ne s'accompagnera de la perte d'aucun point de vie mais la victime se verra infliger un malus équivalent à une Blessure grave (-2) à tous ses jets de dés pendant la durée du Sort.

Mal du Danseur
Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / une cible
Durée : 5 minutes
Danse : 4 tours
Cette Danse démoniaque est bel et bien un combat direct et émotionnel entre deux Danseurs. Le Danseur cible, sans défense, voit son bonus d'Emprise diminué de MR+1 points et son Empathie de MR+1 points pendant toute la durée du Sort. Le bonus d'Emprise peut devenir négatif et toute modification est bien sûr reportée sur le POT d'Emprise du Mage adverse.

Écouter les murs
Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée : spécial
Durée : 1 heure
Danse : 5 minutes
En mettant son Danseur en résonance avec les murs d'une

pièce, l'Obscurantiste parvient à leur prêter une étrange faculté. Pendant une heure, ils seront capables d'enregistrer tous les sons ayant été émis dans la pièce et pourront les restituer au Mage. Toutefois, l'information est loin d'être fiable et le flot informe que restituent les murs ne respecte aucune règle. Une conversation peut être restituée après une autre alors qu'elle aura été enregistrée précédemment, etc.

Puissance

Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel
Durée : 15 minutes
Danse : 2 tours

Ce Sort permet à l'Obscurantiste de doper ses capacités physiques pendant une courte période. Ses caractéristiques RÉS et FOR sont augmentées de 2 points pendant un quart d'heure.

Inspirer la crainte

Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible
Durée : 10 minutes
Danse : 1 tour

L'Obscurantiste est désormais animé d'un charisme hors du commun à connotation malsaine. On le respecte et il impressionne mais c'est plus par crainte que par admiration. Le Mage bénéficie d'un bonus de MR+3 à tous ses jets de Charisme ou de commandement.

Insuffler la terreur

Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / une cible
Durée : 10 minutes
Danse : 1 tour

Le Danseur de l'Obscurantiste communique empathiquement sa peur à une personne de son entourage proche. Celle-ci, si elle rate son jet de résistance, n'est plus capable de combattre ou de faire preuve du moindre courage. Elle ne fuit pas le Mage en particulier, mais plutôt une sensation de peur qui l'envahit et qui la pousse inconsciemment à partir loin de la vue de l'Obscurantiste.

Pluie acide

Obédience : obscurantiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : 50 mètres / 10 m2
Durée : instantanée
Danse : 3 tours

Ce Sort très puissant permet de transformer une pluie banale en véritable pluie acide capable d'occasionner d'importants dommages à toute personne située dans la zone d'effet ciblée par l'Obscurantiste. Chaque personne présente dans la zone d'effet subit une attaque d'acide de potentiel 10.

Pyrokinésie

Obédience : obscurantiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : 50 m / une cible
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Cette Danse étrange et frénétique permet à l'Obscurantiste, par l'intermédiaire de son Danseur, de générer spontanément un feu sur toute matière combustible. Il peut aussi bien s'agir des vêtements d'un individu gênant que d'une cabane en bois. Le feu est de potentiel 10 et il suit les règles normales de propagation.



Dissimulation

Obédience : obscurantiste
Seuil : 20
Zone d'effet : personnel
Durée : 5 minutes
Danse : 3 tours

L'Obscurantiste atteint un tel niveau de domination des ténèbres qu'il est désormais capable de se fondre dans une ombre afin de se dissimuler aux yeux de tous. En termes de règle, il devient tout simplement invisible. Pour cela, il est nécessaire que l'ombre choisie soit au moins du

même gabarit que le Mage. Ce Sort très puissant comporte toutefois un risque énorme : si l'ombre se dissipe alors que l'Obscurantiste est encore à l'intérieur, il est piégé. Dans ce cas, le seul moyen qu'il a de s'en sortir est de rejoindre les Abysses et de convaincre un Démon de le laisser remonter avec lui. À utiliser avec parcimonie par l'EG...

Sphère enflammée

Obédience : obscurantiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : 100 mètres / spécial
Durée : instantanée
Danse : 6 tours

Le Danseur prend la forme d'une boule de feu bleutée et extrêmement lumineuse, capable de fondre sur sa victime à une vitesse prodigieuse. Mesurant environ un mètre de diamètre, elle est capable de toucher plusieurs cibles en même temps si celles-ci sont très proches. Quoi qu'il arrive, la sphère n'arrêtera pas sa course tant qu'elle n'aura pas parcouru les cent mètres de portée, avec toutes les implications imaginables. La Sphère enflammée possède un potentiel de feu de MR+20.

Émotion exacerbée

Obédience : obscurantiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible
Durée : 10 minutes
Danse : 3 tours

En ciblant un individu, l'Obscurantiste est capable de faire ressortir son émotion négative principale et de l'amplifier à l'extrême. Le Mage ne peut pas connaître à l'avance l'émotion concernée et doit accomplir son Sort en aveugle. Une veuve éplorée pourra aller jusqu'au suicide alors qu'un homme en colère en viendra facilement aux mains.

Vague d'effroi

Obédience : obscurantiste
Seuil : 25
Portée / zone d'effet : à vue / jusqu'à 50 personnes
Durée : 1 heure
Danse : 10 tours

La Vague d'effroi est une Danse compliquée et très éprouvante pour le Danseur. Celui-ci doit communiquer empathiquement avec l'esprit de toutes les cibles du Sort. Toutefois, si le Sort réussit, toutes les personnes ciblées seront victimes d'une peur insoutenable qui les pousse à fuir inconsciemment la présence du Mage. Elles sont malgré tout incapables de définir ce qui cause cette violente terreur.

Lieu sûr

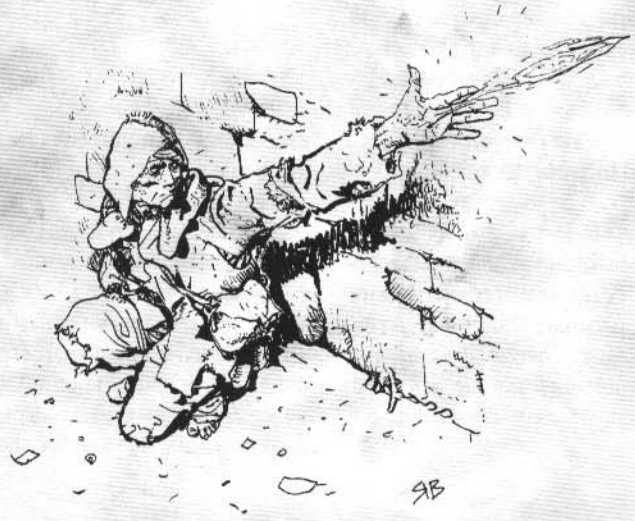
Obédience : obscurantiste
Seuil : 25
Portée : personnel
Durée : instantanée
Danse : 1 minute

Ce Sort très puissant permet à l'Obscurantiste de se télétransporter vers une autre destination. Celle-ci devra être déterminée avant la partie par le joueur d'un commun accord avec l'Éminence grise. Elle doit représenter le lieu le plus cher aux yeux du Mage et l'endroit où il se sent le plus en sécurité. Au début de chaque séance de jeu, cet endroit peut être redéfini en accord avec cette règle pour refléter les changements qui ont pu intervenir entre-temps dans la vie du Mage.

Portail

Obédience : obscurantiste
Seuil : 25
Zone d'effet : personnel
Durée : instantanée
Danse : 1 heure

Ce Sort ultime permet de se fondre dans une ombre et de rejoindre les Abysses. L'Obscurantiste est alors en mesure de ressortir de lui-même par une autre ombre à n'importe quel endroit de l'Harmonde. Contrairement à Lieu sûr, cet endroit est à l'entière discrétion du Mage à la seule condition qu'il s'y soit déjà rendu physiquement. Comme pour Dissimulation, si l'ombre d'arrivée est dissipée ou n'existe plus alors que l'Obscurantiste tente d'en sortir, il se retrouve piégé dans les Abysses et n'a plus qu'à espérer la bienveillance d'un Démon afin d'en ressortir.



Les Arts magiques

Les Compétences d'Arts magiques

À la création du personnage, l'Harmoniste se dote d'une ou de plusieurs compétences d'Arts magiques. Au nombre de quatre, elles représentent la faculté de l'Harmoniste à interpréter son art pour en retirer un effet magique. Alors que les compétences liées aux arts figurant dans la famille Société sont purement profanes et ne reflètent qu'une certaine virtuosité, les compétences d'Arts magiques sont la jonction entre l'art profane et l'effet magique.

- **Accord** : Cette compétence est liée à la musique et à ses applications. Elle est séparée en cinq branches : Cistre, Tambour, Flûte, Harpe, Viole. Un Accordé qui utiliserait la flûte et le cistre devrait posséder la compétence Accord et les domaines Flûte et Cistre de la compétence Musique.
- **Cyse** : Cette compétence est liée à la sculpture.
- **Décorum** : Cette compétence est liée à la peinture. Elle est séparée en quatre familles de Sorts portant le nom des Saisons : Printemps, Été, Automne, Hiver.
- **Geste** : Cette compétence est liée à l'art du verbe, de la poésie et de la prose.

Le Potentiel d'Arts magiques

À la création du personnage, on calcule le Potentiel d'Arts magiques de l'Harmoniste. Il se définit en ajoutant la caractéristique secondaire ART (moyenne entre la CRÉAtivité et le CHArisme) à la plus faible compétence entre l'Art magique et la compétence d'art adaptée de la famille Société. Cette dernière agit donc comme limitant.

- **POT Accord** = Art + plus faible score entre l'Accord et le domaine de la compétence Musique
- **POT Cyse** = Art + plus faible score entre Cyse et Sculpture
- **POT Décorum** = Art + plus faible score entre Décorum et Peinture
- **POT Geste** = Art + plus faible score entre Geste et Poésie

C'est ce potentiel qui sert ensuite pour tous les jets d'Arts magiques. Il est bien sûr amené à évoluer en fonction de l'expérience en même temps que le score des compétences d'Arts magiques ou les compétences d'art profane.

Exécuter une Œuvre

Contrairement à l'Emprise, où un effet magique se nomme Sort, pour les Arts magiques on préfère parler d'Œuvre. Lorsqu'il exécute une Œuvre, l'Harmoniste effectue un jet ouvert auquel il ajoute son POT d'Arts magiques et les éventuels modificateurs accumulés (voir tableau), la difficulté étant le Seuil de l'Œuvre. S'il dépasse ce Seuil, l'Œuvre est réalisée. Sinon, il échoue. En cas de fumble, il convient de consulter la table des catastrophes de l'Art correspondant.

- jet : POT d'Arts magiques + modificateurs + 1d10
- DIF = Seuil (+ Marge de Qualité, voir plus bas : Qualité d'une Œuvre)

MODIFICATEURS AU POTENTIEL D'ARTS MAGIQUES

Origine	Modificateurs
Lieu riche en Éclat	+ Richesse
Mouvements entravés (sauf Art de la Geste)	magie impossible
Lieu favorable à l'Inspiration	+2
Lieu défavorable à l'Inspiration	-2
Accord	
Instrument peu adapté*	-2
Instrument très peu adapté**	-4
Pas d'instrument***	-8
Décorum	
Saison inverse à l'Œuvre†	-2
Saison identique à l'Œuvre††	+2
Cyse	spécial
Geste	
Silence parfait	+2
Beaucoup de bruit	-2
Ne peut pas parler	magie impossible

* Flûte de pan à la place d'une flûte à bec.
** Souffler à travers la feuille d'un arbre.
*** Siffler sans instrument.
† D'après le cycle des Saisons : Printemps opposé à Automne, Été opposé à Hiver.
†† Si l'Harmoniste lance une Œuvre d'hiver en hiver, etc.

Qualité d'une Œuvre

Les Arts magiques se différencient de l'Emprise par la notion de Qualité, qui s'applique à la réalisation d'une Œuvre. Lorsqu'il exécute une Œuvre de son répertoire, l'Harmoniste peut s'imposer une difficulté supérieure au Seuil de celle-ci afin d'en obtenir une meilleure réalisation. La majoration du Seuil s'appelle Marge de Qualité et doit être annoncée avant d'effectuer le jet. On effectue alors le jet habituel pour exécuter une Œuvre sans oublier de prendre en compte le nouveau Seuil de difficulté majoré. Si l'Œuvre est réussie malgré cette difficulté supplémentaire, on calcule alors la Qualité de l'Œuvre en fonction de la Marge de Qualité selon le tableau page suivante. Cette Qualité intervient dans les effets d'une Œuvre sous la forme d'un multiplicateur qui peut intervenir dans la durée, les effets, la portée ou bien la zone d'effet de l'Œuvre. Il est bien sûr inutile de rechercher la Qualité d'une Œuvre lorsqu'aucun effet supplémentaire ne peut être espéré d'après la description de celle-ci.

CATASTROPHES D'ARTS MAGIQUES (EXEMPLES)

MR négative	Conséquences
-10 à -14	**Ridicule.** L'échec implique un résultat absurde, mais sans danger. L'Inspiration fuit l'Harmoniste pendant 5 minutes. **Accord** : instrument aphone. **Cyse** : mains paralysées. **Décorum** : le pigment concerné perd sa couleur et son pouvoir. **Geste** : le temps densifie sa structure et l'Harmoniste ne peut plus l'altérer.
-15 à -19	**Lamentable.** L'échec est dangereux mais non mortel. **Accord** : instrument brisé par l'Accordé. **Cyse** : impossibilité de modeler la matière pendant 24 heures. **Décorum** : impossibilité de se servir de tous les pigments pendant 24 heures. **Geste** : les objets et les individus qui passent à quelques centimètres de l'Harmoniste se déplacent à des vitesses aléatoires pendant 1 heure.
-20 à -24	**Terrible.** L'échec est très dangereux et implique des conséquences importantes. **Accord** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil et de même instrument (au choix de l'EG). **Cyse** : effet indésirable dans l'Œuvre exécutée (tout l'inverse ou manifestations inattendues). **Décorum** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil et de même Saison (au choix de l'EG). **Geste** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil (au choix de l'EG).
-25 à -29	**Désastreux.** L'échec a des conséquences très graves. Effets de l'Œuvre redirigés vers une cible au choix de l'EG. **Accord** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil mais d'un autre instrument (au choix de l'EG). **Cyse** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil sur la matière modelée (au choix de l'EG). **Décorum** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil et de Saison différente (au choix de l'EG), effets de l'Œuvre redirigés vers une cible au choix de l'EG. **Geste** : effets de l'Œuvre redirigés vers une cible au choix de l'EG.
-30 et moins	**Cataclysme.** L'échec a des conséquences effroyables. **Accord** : « Attaque mentale » subie par l'Accordé (voir Œuvre de cistre du même nom), réalisation d'une Œuvre de Faux-Accord de même Seuil (au choix de l'EG). **Cyse** : chaos matériel de l'objet ciblé. Celui-ci change sans arrêt de forme, d'apparence, de texture, de densité et de poids pendant 1 heure. La matière est finalement brisée ou totalement détruite ; l'Harmoniste se retrouve « noyé » dans la matière pendant 5 heures sans pouvoir en sortir, et ce quelle que soit la taille de l'objet ciblé. **Décorum** : maudit des Muses : la pratique du Décorum devient chaotique pendant une semaine et l'Harmoniste lancera 2d10 au lieu d'un seul sur la table pendant cette période. De plus, tous les Seuils de cet Art seront augmentés de 5 pendant toute la malédiction. **Geste** : Temps figé. Le temps se ralentit tellement qu'il semble s'arrêter pour l'Harmoniste pendant une période d'une heure, celui-ci se déplace cent fois moins vite qu'en temps normal (il lui faut environ une heure et demie pour parcourir une distance qu'il effectue d'habitude en une minute) ; le temps se referme sur l'Harmoniste qui disparaît du plan physique de l'Harmonde pendant 5 heures.

TABLE DES QUALITÉS

Marge de Qualité	Qualité
0	1
1 à 4	2
5 à 9	5
10 à 15	10
16 à 20	30
21 ou +	100

Exemple : l'Œuvre « Beauté intérieure » a un Seuil de 10. Marsus, harpiste Accordé, décide de la lancer avec une Marge de Qualité de 15. La DIF devient donc : 10 (le Seuil de l'Œuvre) + 15 (la Marge de Qualité) = 25. Si Marsus parvient malgré tout à exécuter l'Œuvre, c'est-à-dire à obtenir un résultat sur son jet de 25 ou plus, il aura le choix entre (le gain de Qualité étant 10) :
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible. La portée du regard ne peut être modifiée, puisque ce n'est pas une valeur numérique. En revanche, il pourra affecter 10 cibles.
OU : Durée : 1 journée x 10 = 10 jours
OU : un homme ou un saisonin gagnera un bonus de +3 x 10 = +30 pour tous les jets mettant en jeu le charme et la séduction.

Œuvre Instantanée

En cas d'urgence, l'Harmoniste peut avoir recours à une Œuvre Instantanée. Cela consiste à exécuter une Œuvre de son répertoire de manière qu'elle prenne effet en même temps qu'il exécute cette Œuvre. Cependant, n'ayant pas le temps de l'harmoniser, le Seuil de celle-ci est multiplié par 2 pour simuler la difficulté de l'action. De plus, si le joueur obtient un fumble en exécutant son Œuvre, il multipliera sa MR négative par 2 sur la table des catastrophes.

Reconnaître une Œuvre

Lorsqu'un Harmoniste en voit un autre exécuter une Œuvre, il peut se concentrer sur la mélodie, les gestes, le Pigment ou le verbe afin de reconnaître à l'avance les effets de celle-ci. Cette action n'est permise que si l'Harmoniste est à même de percevoir la composante de l'Œuvre (entendre la mélodie, voir les gestes...). Il effectue alors un **jet ouvert d'Art + Art magique concerné contre DIF égale au Seuil de l'Œuvre** (la Marge de Qualité n'est pas prise en compte).
Il est préférable que ce soit l'EG qui effectue le jet afin que le personnage ne connaisse pas le Seuil de l'Œuvre. Si le jet échoue, l'Harmoniste n'est pas en mesure de reconnaître l'Œuvre. En revanche, s'il réussit, l'EG peut lui décrire superficiellement les effets de l'Œuvre ainsi que la branche

MULTIPLICATEUR DE SEUIL

Il est important de noter que les multiplicateurs s'appliquent avant les modificateurs. Ainsi, une Œuvre exécutée sans instrument (DIF + 8) lancée de manière Instantanée (x 2) verra son Seuil multiplié par 2, ce résultat étant seulement après augmenté de 8.

Exemple : si le Seuil était 10, il passe à 28 (10 x 2 = 20, + 8 = 28) et non à 36 (18 x 2).

À plusieurs occasions on mentionne dans les règles d'Arts magiques des actions qui ont comme conséquence la multiplication du Seuil de l'Œuvre (Œuvre instantanée et Arts improvisés). Si ces deux occurrences se produisent en même temps, c'est-à-dire dans le cas d'une Œuvre Improvisée Instantanée, le Seuil est multiplié au final par 3 et non par 4. (La règle est que les multiplicateurs associés ne sont pas additionnés mais qu'on augmente de 1 le chiffre du multiplicateur.)

ou la Saison de celle-ci (pour l'Accord ou le Décorum). En aucun cas l'Harmoniste ne peut connaître la durée, la portée ou la zone d'effet de l'Œuvre reconnue.
Le fait de tenter de reconnaître une Œuvre compte comme une action pour l'Harmoniste qui l'entreprend.

Résistance magique

La résistance magique s'applique pour tout individu ciblé par un effet magique. Cette résistance ne fonctionne que contre les effets directs sur l'individu tentant de résister ; les Œuvres affectant la lumière, la matière, etc., même dirigées contre l'individu, ne sont pas soumises à cette règle.
Par exemple, « Projectile de glace » attaque une cible. Cependant ce n'est pas cette cible que l'Œuvre affecte, mais le pigment d'Hiver utilisé.

Désaccord (Accord uniquement)

Si un Harmoniste est à portée d'un autre Harmoniste en train d'exécuter une Œuvre d'Accord, il peut tenter de stopper celui-ci en jouant de son propre instrument tant que l'Œuvre n'est pas aboutie. Comme cette démarche est considérée comme une action, le Désaccord ne peut être efficace que sur les Œuvres dont le temps de mise en place est d'au moins 1 tour à partir du moment où l'Harmoniste commence à désaccorder l'Œuvre.
Le jet de Désaccord est un **jet ouvert de POT d'Arts magiques Accord contre DIF égale au POT d'Arts magiques Accord de l'Harmoniste adverse.** Si la MR obtenue est au moins égale à 10, l'Œuvre est immédiatement désaccordée et n'a pas d'effet. Si le jet est réussi mais que la MR est inférieure à 10 points, l'Œuvre n'est pas contrée mais on ajoute 1 tour à son temps d'exécution, dû à la déconcentration de l'Harmoniste. Si le jet est échoué, l'Œuvre n'est pas désaccordée.
Il s'agit d'une action en un tour qui doit être terminée avant que l'Œuvre de l'adversaire ne soit terminée.

Exemple : Danhinn tente un Désaccord pour contrer Orch, qui exécute un « Comportement chaotique ». Le Potentiel d'Arts magiques Accord d'Orch est de 11 (ART 6, Accord 7, Tambour 5) alors que celui de Danhinn est de 14 (ART 8, Accord 6, Cistre 6). L'EG effectue le jet pour Danhinn afin que celui-ci ne connaisse pas le Potentiel d'Arts magiques Accord d'Orch. Il obtient un score total de 22 (14 + 8 obtenu avec le dé), ce qui constitue une MR supérieure de plus de 10 points au Potentiel d'Arts magiques Accord d'Orch. Le jeu de l'Accordé du Tambour a été perturbé par celui de Danhinn et l'Œuvre n'arrivera jamais à terme. Si Danhinn n'avait obtenu qu'un score de 20, l'exécution du « Comportement chaotique » aurait pris 5 tours à l'Accordé au lieu de 4.

Remarque : Pour que le Désaccord soit effectif, il faut que les deux Harmonistes soient à même de percevoir chacun l'Accord de l'autre. De plus, le Désaccord est une action qui requiert un tour.

Résistance des matériaux (Cyse uniquement)

La manipulation de la matière par l'Art de la Cyse dépend pour beaucoup des matériaux rencontrés. En effet, sauf cas particuliers, ce sont les objets manipulés qui effectuent un jet de résistance naturelle pour contrer l'effet de l'Œuvre. En fait, la matière n'est pas inerte et possède sa propre volonté, de sorte que c'est réellement elle qui résiste à l'« agression ». Chaque matériau possède un score de résistance qui est ajouté à un dé ouvert par l'EG avec comme DIF le POT d'Arts magiques de l'Harmoniste. Si le jet est réussi, alors l'Œuvre est contrée par la matière. Si au contraire le jet est raté, l'Harmoniste parvient à contourner cette résistance pour arriver à ses fins.

SCORE DE RÉSISTANCE EN FONCTION DES TYPES DE MATÉRIAUX

Matériaux	Résistance
Tissu & papier	2
Verre & sable	3
Bois & terre	4
Métal	5
Pierre	6
Présence d'éclat	+ Richesse

Taille des objets (Cyse uniquement)

Dans la description des Sorts de Cyse, à l'emplacement de la zone d'effet, il est fait mention de différentes tailles d'objets. Les critères sont la taille, le volume, le poids. La complexité de l'objet rentre également en jeu : ainsi, une montre, même de petite taille, sera de type « Moyen » et une pendule de type « Sans limite ». Voici quelques exemples d'échelle et d'objets auxquels elles correspondent :
Petit : une clé, un verre, une dague, un chapeau, une chaussure, un petit outil, un livre...
Moyen : une chaise, une épée, une malle, une montre...
Gros : une table, une cabane, une armoire, une horloge, une arbalète farfadet...

Sans limite : un bâtiment, une pendule... (De telles Œuvres de Cyse sont évidemment très rares.)

Arts Improvisés

Les Arts Improvisés sont une magie Intuitive qui requiert une grande capacité d'adaptation de l'Harmoniste. De plus, l'utilisation de cette forme de magie oblige l'EG à bien connaître la liste des Œuvres de chaque Art afin de pouvoir improviser. Le déroulement de l'élaboration d'une Œuvre Improvisée se fait en quatre étapes :

Première étape : L'Harmoniste explique à l'EG l'effet qu'il souhaite obtenir en précisant la durée, la portée, la zone d'effet et la durée de mise en Œuvre (Mesure, Modelage, Dessin et Verbe).

Deuxième étape : L'EG estime le Seuil de l'Œuvre désirée et définit sa branche ou sa Saison lorsque c'est nécessaire (Accord et Décorum) en se basant sur la liste des Œuvres déjà définies. S'il le juge nécessaire, il peut modifier certains paramètres de l'Œuvre établis par l'Harmoniste afin d'ajuster la puissance de celle-ci avec le Seuil choisi.

Troisième étape : Le Seuil est multiplié par 2 pour simuler la difficulté liée au côté intuitif de cette forme de magie.

Quatrième étape : L'Harmoniste effectue un jet ouvert en y ajoutant sa Créativité, plus sa compétence d'Arts magiques ou sa compétence d'art profane, la plus faible des deux.

Arts Improvisés = CRÉ + (compétence d'Arts magiques ou compétence d'art profane, la plus faible des deux) + 1d10 contre DIF Seuil choisi par l'EG x 2

En cas de fumble lors d'un jet d'Art Improvisé, la MR négative est multipliée par 2 sur la table des catastrophes.

Apprendre une nouvelle Œuvre

Pour apprendre une nouvelle Œuvre d'Art libre, l'Harmoniste doit trouver un mentor capable de la lui enseigner. En effet, pour créer une nouvelle Œuvre, un Harmoniste doit être en contact avec la substance même de son Art en puisant directement dans l'Art ancien (tableau-monde, grimoire, etc.). Comme il n'est pas donné à tout le monde de découvrir un objet tel qu'un tableau-monde, un Harmoniste qui a eu cette chance se fait un devoir d'enseigner ce qu'il a vu à ses confrères. De ce fait il leur restitue la connaissance de l'Œuvre par oral.

Une fois son mentor trouvé, l'Harmoniste doit faire un **jet d'Art + compétence d'Art magique concernée contre DIF Seuil de l'Œuvre.** Le mentor n'a aucune autre influence que de transmettre sa sapience par la parole et son talent n'intervient pas dans l'apprentissage de l'Œuvre. Pour intégrer totalement l'Œuvre à son répertoire, l'Harmoniste devra passer un nombre d'heures égal au Seuil de l'Œuvre en entraînement afin de l'appréhender totalement. Pendant toute cette période, il ne devra se consacrer qu'à ses exercices. Si le jet est réussi, l'Œuvre est mémorisée. S'il est raté, l'Œuvre n'est pas comprise et l'Harmoniste devra consacrer une durée deux fois supérieure afin de pouvoir retenter le jet. Si l'Harmoniste obtient un fumble, il ne pourra plus tenter d'apprendre une Œuvre de cet Art pendant un mois.

Il est également possible d'apprendre un nouvel effet d'Art magique à partir d'une Œuvre d'Art ancien sans l'aide d'un mentor. Une sculpture grossière pourrait contenir une Œuvre de Seuil 10 alors qu'un véritable chef-d'œuvre pourrait contenir plusieurs Œuvres représentant au total jusqu'à 50 points de Seuil et plus encore. La méthode d'apprentissage des Œuvres est exactement la même que pour un mentor. Le Seuil de difficulté pour apprendre une Œuvre par cette méthode est minoré de 5.

Jet : ART + compétence d'Art magique concernée contre DIF (Seuil - 5)

CRÉATION D'UN PERSONNAGE HARMONISTE

Pour créer un Harmoniste, il convient de suivre normalement toutes les étapes mentionnées dans le chapitre Création de personnage. Certains points particuliers interviennent cependant dans ce processus :

– Seuls les Inspirés peuvent devenir Harmonistes.

– Pour pratiquer un Art magique, il faut impérativement que le score de la compétence Occulte concernée soit supérieur à zéro.

– Un personnage Accordé doit développer tous les instruments qu'il désire utiliser comme des domaines de la compétence Musique. Toutefois, la compétence Occulte Accord est suffisante pour insuffler la magie de l'Accord dans la pratique de tous les instruments. Par conséquent, un Accordé disposera d'autant de potentiels d'Accord qu'il utilise d'instruments.

– Le joueur qui interprète un Harmoniste devra calculer à la création de personnage les différents potentiels d'Arts magiques qu'il utilise pour les reporter sur le volet occulte de son Parchemin. Le joueur devra ensuite déterminer le nombre de points de Seuil qu'il peut dépenser dans chacun des Arts magiques qu'il pratique. Pour chacun d'eux, l'Harmoniste multiplie sa compétence Occulte de l'Art magique concerné (Accord, Décorum, Geste, Cyse) par la caractéristique secondaire ART. Il choisit ensuite ses Œuvres en soustrayant à chaque fois le Seuil des Œuvres qu'il acquiert à ce chiffre jusqu'à atteindre zéro. Il pourra ainsi obtenir beaucoup d'Œuvres de faible puissance ou peu d'Œuvres de forte puissance. Certains avantages et défauts permettent de faire varier les points de Seuil disponibles à la création de personnage.

– Il est entendu qu'un Harmoniste commence la partie avec les outils de son Art (instrument pour l'Accordé, pigments pour le Décorum).

PORTÉES

Distance en mètres

Portée du regard : pas plus de 3 mètres avec contact visuel

À vue : pas plus de 50 mètres

Personnel : le Mage lui-même

Spécial : défini dans le corps du texte

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES JETS D'ARTS MAGIQUES

POT Accord :	ART + (Accord ou Musique : domaine de l'instrument concerné)
POT Cyse :	ART + (Cyse ou Sculpture)
POT Décorum :	ART + (Décorum ou Peinture)
POT Geste :	ART + (Geste ou Poésie)
Exécuter une Œuvre :	POT Arts magiques + modificateurs contre DIF Seuil (+ Marge de Qualité)
Marge de Qualité :	Augmentation du Seuil de l'Œuvre que l'Harmoniste s'impose (voir tableau)
Reconnaître une Œuvre :	ART + Arts magiques contre DIF Seuil de l'Œuvre
Résistance magique :	VOL x 2 ou CRÉ x 2 contre une DIF égale au Seuil de l'Œuvre
Désaccord :	POT Accord contre DIF POT Accord de l'adversaire Mesure + 1 tour si jet réussi ; Œuvre désaccordée si MR 10
Résistance des matériaux :	Résistance contre DIF POT Cyse
Arts improvisés :	CRÉ + compétence d'Arts magiques ou compétence d'art profane concernée contre DIF Seuil (défini par l'EG) x 2
Apprendre une Œuvre :	ART + Art magique contre DIF Seuil (par un mentor) ART + Art magique contre DIF Seuil - 5 (par une Œuvre d'Art ancien)

Œuvres

FORMAT DE DESCRIPTION DES ŒUVRES DE L'ACCORD

Nom de l'Œuvre

Instrument : Harpe, Cistre, Flûte, Tambour ou Viole.

Seuil : difficulté de l'Œuvre.

Portée / zone d'effet : distance à laquelle l'Œuvre peut être exécutée / zone dans laquelle l'Œuvre prend effet.

Durée : durée totale de l'effet magique. À moins que le contraire ne soit précisé, il s'agit d'une durée maximale qui peut être interrompue à tout moment par l'Harmoniste.

Mesure : temps de jeu nécessaire pour exécuter l'Œuvre.

Description de l'Œuvre

Accord

Harpe

BEAUTÉ INTÉRIEURE
Instrument : Harpe
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 journée
Mesure : 2 tours
L'Accordé parvient, grâce à cette Œuvre, à embellir un objet ou un être vivant (humain, saisonin, animal), afin de lui donner une apparence plus harmonieuse. L'objet semblera être neuf et de bonne facture alors que l'homme brillera d'un charme nouveau. Un objet pourra voir augmenter sa valeur marchande pendant l'effet de l'Œuvre alors qu'un homme ou un saisonin gagnera un bonus de +3 pour tous les jets mettant en jeu le charme et la séduction.

APAISEMENT
Instrument : Harpe
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : 5 mètres / 1 cible
Durée : 1 heure
Mesure : 2 tours
L'Harmoniste exécute une mélodie apaisante qui fouille l'esprit de la cible afin de supprimer toute cause de colère, qu'elle soit d'origine magique ou non. Tant qu'il reste dans la zone d'effet, l'individu ou l'animal ciblé sera vidé de toute colère envers l'Accordé ou toute autre personne pendant une heure.

ÂME SŒUR
Instrument : Harpe
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 10 minutes
Mesure : 2 tours
Cette Œuvre est très utile pour recevoir les confidences d'un individu trop introverti. L'Harmoniste développe ses facultés empathiques à l'extrême et fait preuve de capacités d'écoute et de psychologie incroyables. La victime est envahie d'une confiance abusive envers l'Accordé. L'EG jugera des implications que peut avoir une telle Œuvre dans une discussion avec un Inspiré.

BÉNÉDICTION
Instrument : Harpe
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au contact / 1 cible
Durée : 1 semaine
Mesure : 5 minutes
En jouant cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de bénir un objet, un vêtement, une arme, afin que celui-ci acquière la capacité de repousser les Damnés. Un objet

béni crée une sphère de 3 mètres de diamètre autour de lui pour laquelle un Damné doit réussir un jet de VOL x 2 contre DIF 12 pour pouvoir y pénétrer.

CHARISME
Instrument : Harpe
Seuil : 20
Zone d'effet : spécial
Durée : 30 minutes
Mesure : 5 tours
En jouant cette Œuvre au beau milieu d'une foule, l'Accordé parvient à dégager un charisme surhumain qui affecte toutes les personnes pouvant entendre le morceau interprété. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'Harmoniste inspirera la sympathie aux hommes et bien souvent l'amour aux femmes. Mais au bout d'une demi-heure, tout rentrera dans l'ordre et la prestance de l'Accordé retombera d'un seul coup, avec toutes les conséquences que l'on peut imaginer.

Flûte

ORDRE
Instrument : Flûte
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 tour
Mesure : 1 tour
Par un très court enchaînement de notes saccadées, l'Harmoniste parvient à insuffler dans l'esprit de sa cible un unique mot ; un ordre auquel il se doit d'obéir. Il ne doit s'agir que d'un ordre en un seul mot, qui puisse être accompli en 1 tour. Exemples : saute, cours, tombe, parle, silence, frappe, rit, etc. La victime s'exécutera mais sera parfaitement consciente d'agir contre sa volonté.
Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.



DÉCLENCHER UNE ÉMOTION
Instrument : Flûte
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 10 minutes
Mesure : 3 tours
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de créer de toutes pièces une émotion qui n'était pas présente auparavant dans l'esprit de sa cible. Il s'agira toujours d'une émotion basique et simple avec un but précis. Exemples : colère envers cet homme, jalousie envers cette fée noire, sympathie envers ce géant...

INTERDICTION
Instrument : Flûte
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 24 heures
Mesure : 1 minute
L'Harmoniste joue cette Œuvre en tentant de fixer le regard de sa victime. Il parvient ainsi à s'infiltrer dans ses pensées dans le but d'y apposer une interdiction. Il s'agit d'une action que l'Accordé interdit à la victime de l'Œuvre pendant les prochaines 24 heures. Cette action doit être suffisamment précise et ne pas trop porter à conséquence dans l'esprit de la victime. Exemples : ne serre pas la main de cet homme aujourd'hui ; ne te rends pas au marché de Lorgol ; n'achète pas ce bijou, etc.
Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.

CHARME
Instrument : Flûte
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 heure
Mesure : 1 tour
L'Accordé interprète une douce mélodie, presque hypnotique. Rapidement, la victime est envahie d'une sensation de bien-être et de confiance envers le musicien. Jusqu'à la fin de la scène, la personne charmée ne pourra rien tenter contre l'Accordé et sera d'accord avec lui en tout point. Les effets terminés, la victime comprendra qu'elle n'a pas eu un comportement normal mais ne pourra pas identifier la provenance ni la nature du charme.

HYPNOTISME
Instrument : Flûte
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 heure
Mesure : 5 tours
L'Accordé interprète une musique perfide qui s'insinue dans l'esprit de la victime pour manipuler son libre arbitre. Cette Œuvre permet de programmer un individu afin qu'il accomplisse une tâche plus complexe qu'avec l'Œuvre d'« Ordre ». Cette fois-ci, la commande peut être résumée en une longue phrase qui n'est limitée que par la condition suivante : il faut impéra-

tivement que l'action puisse se dérouler intégralement dans un intervalle d'une heure à partir du début de l'Œuvre. Toutefois, l'action peut être retardée dans le temps, du moment qu'elle s'achève au terme de la durée. Exemples : frappe cet homme dès qu'il rentrera dans cette salle ; vole cette étoffe précieuse dans ce magasin et apporte-la-moi ; va te cacher dans cette cave et reste-y le plus longtemps possible, etc. Dans ce dernier exemple, la victime reprendra conscience au bout d'une heure et se demandera ce qu'elle fait dans cette cave. Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.

Viole

RACINES AGRIPPANTES
Instrument : Viole
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : 50 mètres / 1 cible
Durée : 1 minute
Mesure : 2 tours
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de commander aux racines qui parcourent le sous-sol. Elles sortent instantanément de terre et se mettent à agripper la cible désignée par l'Accordé. La victime peut tenter un jet de FOR contre DIF 18 afin de se dépêtrer de ses entraves. Les racines ne feront rien d'autre que d'immobiliser la cible de l'Harmoniste, bras et jambes, pendant une minute.

JEU DES SAISONS
Instrument : Viole
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : 100 mètres / 1 cible
Durée : 1 semaine
Mesure : 30 minutes
L'Harmoniste qui joue cette Œuvre est capable de cibler un végétal quel qu'il soit (de la mauvaise herbe à l'arbre plusieurs fois centenaire) et de changer la Saison qui l'influence. S'il s'agit d'un arbre en plein été, l'Accordé pourra le faire passer sous le joug de l'automne pendant une semaine et voir tomber ses feuilles une à une. Au terme de l'Œuvre, le végétal reprendra peu à peu le rythme normal des Saisons.

AGRESSIVITÉ VÉGÉTALE
Instrument : Viole
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : 30 mètres / 1 cible
Durée : 1 tour
Mesure : 1 tour
Cette Œuvre est toujours très surprenante pour celui qui en est la cible. L'Harmoniste utilise les végétaux environnants pour causer d'importants dommages à sa cible : les ronces lacèrent, les fruits tombent, les branches frappent, les racines agrippent, etc. La nature s'accorde avec l'Harmoniste pour infliger une attaque vers un individu au choix dans la zone d'effet. L'attaque inflige 1d10 (le multiplicateur dû à la Marge de Qualité s'applique au résultat du dé et non au nombre de dés jetés) points de dommages et ne peut être esquivée ni parée en raison des diverses provenances des coups. Il faut bien sûr disposer des végétaux nécessaires pour que cette Œuvre prenne effet.

PRISON VÉGÉTALE
Instrument : Viole
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : 50 mètres / 30 m3
Durée : 1 heure
Mesure : 3 tours
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de générer une prison végétale autour de sa cible. Celle-ci peut contenir plusieurs personnes à condition qu'elles soient comprises dans la zone d'effet. Les barreaux sont constitués d'un enchevêtrement de ronces, de lianes et de branches impossibles à écarter. Cependant, les végétaux conservent leurs propriétés combustibles et un feu bien maîtrisé pourra libérer les prisonniers. Il faut bien sûr disposer des végétaux nécessaires pour que cette Œuvre prenne effet.

COMMANDEMENT À LA NATURE
Instrument : Viole
Seuil : 25
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : 15 minutes
Mesure : 5 tours
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de prendre le contrôle absolu d'un végétal quel qu'il soit au point d'en altérer ses propriétés naturelles. Il sera par exemple possible à l'Accordé de faire courber le tronc d'un arbre pour l'utiliser comme un pont au-dessus d'une rivière. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'Harmoniste pourra utiliser le végétal pour porter des coups. Pour faire agir le végétal, l'Accordé utilisera son POT d'Arts magiques à la place de toute caractéristique et compétence adaptées, avec cette nuance que le bonus aux dommages du végétal sera calculé en multipliant par 2 sa taille en mètres. De plus, il est évident qu'un arbre ne pourra pas se déplacer et n'agira qu'à la portée que ses branches peuvent atteindre.

Tambour

SURMONTER LA PEUR
Instrument : Tambour
Seuil : 10
Zone d'effet : personnel
Durée : 30 minutes
Mesure : 2 tours
L'Accordé se redonne confiance par une suite de rythmes soutenus. Dès lors, et ce pendant toute la durée de l'Œuvre, il ignore tous les effets de la peur dont il peut être victime. Que l'origine de cette peur soit magique (« Insuffler la terreur », « Vague d'effroi », etc.), physique ou encore morale, l'Harmoniste est capable de la surmonter et d'en ignorer les malus. Une fois l'Œuvre terminée, si la source à l'origine de la peur est encore présente, celle-ci a désormais la possibilité d'affecter à nouveau l'Accordé.

BERSERK
Instrument : Tambour
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : durée du combat

Mesure : 1 tour

L'Accordé interprète un enchevêtrement de sons frénétiques et barbares qui fait planer une ambiance de folie meurtrière sur les participants d'un combat. Chaque combattant touché par la zone d'effet voit augmenter son potentiel d'attaque de 3 points pendant toute la durée du combat. Cependant, celui-ci ne peut tenter ni de parer ni d'esquiver à aucun moment.

COMPORTEMENT CHAOTIQUE

Instrument : Tambour
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 5 minutes
Mesure : 4 tours

Cette Œuvre, lorsqu'elle est jouée par l'Harmoniste, lui permet de cibler un individu dans le but de désordonner son comportement. Pendant 5 minutes, celui-ci agira de manière incohérente, changeant d'avis sans cesse et ne pouvant tenir de propos censés. Lors d'un combat, cette Œuvre oblige la cible à lancer 1d10 avant chacune de ses actions et à se reporter au tableau suivant.

COMPORTEMENT CHAOTIQUE

1d10	Comportement en combat
1 à 3	Attend la fin du tour pour agir
4 à 5	N'agit pas ce tour (fait autre chose sans rapport avec le combat)
6 à 7	Essaye de quitter le combat
8 à 9	Frappe un allié
10	Au choix de l'EG

DÉMENCE

Instrument : Tambour
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 10 minutes
Mesure : 5 tours

L'Œuvre de « Démence » provoque un état de folie chez sa victime. Celle-ci n'est plus en mesure de tenir une réflexion ou des propos cohérents et affiche toutes les marques d'une grave maladie mentale. C'est l'EG qui choisit quel type d'affliction touche la victime de l'Œuvre.

LEADER

Instrument : Tambour
Seuil : 20
zone d'effet : 50 mètres de rayon autour de l'Harmoniste
Durée : 30 minutes
Mesure : 1 minute

Cette Œuvre est très impressionnante lorsqu'elle est jouée par un Harmoniste de talent au début d'un combat de grande envergure. L'Accordé parvient grâce à elle à dégager un charisme de leader insoupçonné. Dans un combat, tous les alliés de l'Harmoniste lui obéiront au doigt et à l'œil et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour le défendre en cas d'attaque. De plus, même les ennemis du musicien peuvent se rallier à lui s'ils ratent leur jet de résistance magique et sont compris dans l'aire d'effet. À la fin de l'Œuvre, tout rentre dans l'ordre.

Cistre

CHANGER L'HUMEUR

Instrument : Cistre
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 heure
Mesure : 5 tours

Cette Œuvre a la particularité de posséder de nombreuses variantes regroupées sous un même thème. En jouant une de ces variantes, l'Harmoniste est capable de changer l'humeur générale d'un individu. Cela n'a rien à voir avec une altération de mémoire ; il s'agit plutôt d'un état d'esprit général. Quelqu'un de triste pourra retrouver la gaieté mais quelqu'un qui entretient une haine farouche envers un individu ne l'oubliera pas aussi facilement (il faudra une Marge de Qualité plus importante).

TÉLÉPATHIE

Instrument : Cistre
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : 5 minutes
Mesure : 2 tours

L'Harmoniste parvient à créer un pont entre son esprit et celui d'une autre personne. Si celle-ci n'est pas consentante, elle ne parvient pas à identifier la provenance de l'intrusion mais elle peut tenter un jet de résistance magique. La télépathie permet d'entretenir un dialogue entre les deux esprits aussi facilement que si les deux individus étaient en train de parler de vive voix. De plus, ils peuvent se transmettre des images sous forme de flashes.

RECHERCHER UN SOUVENIR

Instrument : Cistre
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 tour
Mesure : 1 tour

Grâce à cette Œuvre, l'Accordé est capable de fouiller dans l'esprit de sa cible afin d'y rechercher une information particulière. Techniquement, le joueur pose une question précise à l'EG et celle-ci y répond de manière détournée pour simuler la complexité des pensées d'un individu. Plus la question est précise et plus la réponse le sera. Exemples : étais-tu devant l'échoppe de tissus de la rue des Voûtes de Lorgol cet après-midi ? (très précise) ; es-tu réellement un acteur de théâtre ? (précise) ; à qui veux-tu du mal ? (pas du tout précise). La réponse sera fournie sous forme de flashes qui simuleront la mémoire de l'individu.

MODIFIER LA MÉMOIRE

Instrument : Cistre
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 jour
Mesure : 1 minute

L'Harmoniste parvient non seulement à accéder à la mémoire d'un individu, mais il est également capable d'altérer ces souvenirs afin de les remodeler partiellement. Il lui est par exemple possible de changer le souvenir d'une date, d'une personne

rencontrée, d'un événement mineur. Ce seront toujours de petites parcelles de mémoire qui seront ainsi altérées, à moins que l'harmoniste ne choisisse une Marge de Qualité très importante (10 ou mieux). Il est par exemple impossible de faire croire à quelqu'un qu'il est fils de paysan alors qu'il est de sang royal (à moins de choisir une Marge de Qualité de 21), mais il sera parfaitement possible de faire croire à quelqu'un qu'il vous a rencontré hier et que vous aviez sympathisé. Le retour à la normale est souvent lourd de conséquences et dur à supporter pour la victime de cette Œuvre.

ATTAQUE MENTALE
Instrument : Cistre
Seuil : 25
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : instantané
Mesure : 1 tour
Cette Œuvre très discrète est un monstre de perfidie et de sadisme. Il s'agit d'une mélodie qui pénètre de gré ou de force dans l'esprit de la victime. Dès lors, elle prend un malin plaisir à détruire tout ce qui se trouve sur son chemin. Cette version de l'Œuvre ne s'attaque même pas aux souvenirs, elle s'en prend directement aux facultés mentales de la cible pour lui infliger 1d10 points de dommages qui sont soustraits à l'INT de la cible. Si les dommages sont suffisants pour tuer la cible, celle-ci est simplement transformée en légume... Ces dommages ne peuvent être soignés.

Cyse

POINT FAIBLE
Seuil : 10
Zone d'effet : sans limite
Durée : 1 heure
Modelage : 1 minute
L'Harmoniste parvient grâce à cette Œuvre à provoquer un point faible dans une structure quelle qu'elle soit. Il peut aussi bien s'agir d'une armure, d'une table que d'une architecture complexe. Ce point faible fragilise l'objet à ce point précis et il devient deux fois plus sensible. Il nécessite deux fois moins de points de dommages pour le briser si l'on porte un coup à cet endroit.

COPIE PARFAITE
Seuil : 10
Zone d'effet : 1 petit objet
Durée : instantané
Modelage : 1 heure
L'Harmoniste est capable, grâce à cette Œuvre, de copier à la perfection un objet qu'il peut toucher. Il ne peut reproduire à l'identique que la texture, la forme et le poids, ce qui le rend incapable de faire la copie d'un objet d'art tel qu'un tableau. D'autant plus que l'objet doit être le plus homogène possible, c'est-à-dire composé au maximum d'un matériau (la Marge de Qualité peut s'appliquer pour influencer plusieurs matériaux différents). De plus, l'Harmoniste doit se procurer la matière première nécessaire au modelage de cette copie parfaite et le résultat en dépendra beaucoup. La solidité de l'Œuvre est liée à la matière première modelée.

FORMAT DE DESCRIPTION DES ŒUVRES DE CYSE

Nom de l'Œuvre

Seuil : difficulté de l'Œuvre.

Zone d'effet : zone dans laquelle l'Œuvre prend effet, taille de l'objet. Les Œuvres de Cyse sont toujours au contact car il est nécessaire de manipuler la matière.

Durée : durée totale de l'effet magique. Sauf lorsque le contraire est précisé, il s'agit d'une durée maximale qui peut être interrompue à tout moment par l'Harmoniste.

Modelage : temps de manipulation nécessaire pour exécuter l'Œuvre.

Description de l'Œuvre

ALTÉRER L'USURE
Seuil : 10
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : 1 jour
Modelage : 5 minutes
L'Harmoniste parvient à donner une nouvelle jeunesse à un objet ou, au contraire, à donner l'impression qu'il est plus ancien. La modification n'est pas très importante mais suffisamment pour donner momentanément plus ou moins de valeur à un objet selon les besoins de l'Harmoniste.

COHÉSION DE LA MATIÈRE
Seuil : 10
Zone d'effet : 1 petit objet
Durée : 1 heure
Modelage : 5 tours
L'Harmoniste parvient à rendre la matière qu'il touche plus dense et plus solide. Grâce à cette Œuvre, il est désormais nécessaire de faire deux fois plus de dommages à l'objet ciblé pour pouvoir le briser ou le détériorer. Cette Œuvre peut être utilisée pour contrer l'Œuvre « Point faible ».

REMODELER
Seuil : 10
Zone d'effet : 1 petit objet
Durée : instantané
Modelage : 1 tour
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de redéfinir la forme d'un objet de petite taille. Il ne peut en aucun cas reproduire des motifs trop complexes et doit se cantonner aux formes simples. Il est impossible de transformer une écuelle en épée (trop effilée et travaillée), mais il est parfaitement envisageable de modeler un tison de cheminée en gobelet.

AIGUISER UNE LAME
Seuil : 10
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : 1 heure
Modelage : 2 tours
Cette Œuvre très simple permet d'aiguiser temporairement une lame. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'arme reçoit un bonus de +2 aux dommages. Après quoi la lame reprend son état initial.

SERRURERIE
Seuil : 15
Zone d'effet : 1 petit objet
Durée : instantanée
Modelage : 1 tour
L'Harmoniste parvient à modeler une serrure jusqu'à ce qu'elle s'ouvre d'elle-même, laissant derrière elle un trou de métal informe. Il est évident que l'effraction risque d'être remarquée assez facilement.

CHANGEMENT D'ÉTAT
Seuil : 15
Zone d'effet : 1 petit objet
Durée : 1 minute
Modelage : 4 tours
L'Harmoniste parvient à changer l'état d'un matériau lorsqu'il peut l'être. Le métal, le verre et la glace peuvent être liquéfiés ou solidifiés mais pas le tissu, le bois ou la pierre. Avec cette Œuvre, seul le passage de l'état solide à l'état liquide et inversement sont possibles. Cependant, même à l'état liquide, les matériaux conserveront leur cohésion afin de pouvoir se reformer à la fin de l'Œuvre. La flaque de métal d'une épée sera indissociable.

ALTÉRATION DE LA MATIÈRE
Seuil : 20
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : 1 heure
Modelage : 1 minute
Cette Œuvre très puissante permet à l'Harmoniste de changer une matière en une autre pendant quelques heures. Très impressionnante, elle peut permettre de transformer une simple chemise de soie en un gilet de métal fin. La puissance de cette Œuvre possède le fâcheux effet secondaire de fragiliser le matériau d'origine. Un même objet ne pourra pas subir plus de cinq altérations de ce genre avant de se briser ou de se détériorer. De plus l'altération est grossière et il est impossible par exemple de changer une pièce de cuivre en pièce d'or, d'une part parce que les motifs sont impossibles à reproduire par cette Œuvre, et d'autre part parce que l'or est un métal trop noble pour être reproduit de la sorte. La résistance du matériau est égale à la plus forte entre les deux matières.

DÉCOMPOSITION
Seuil : 20
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : instantané
Modelage : 1 minute
Il s'agit d'une Œuvre qui permet de pulvériser purement et simplement la matière. L'Œuvre ne concerne que les matières homogènes et de facture simple. Il est donc impossible de détruire un tableau de maître par ce moyen alors qu'une chaise en bois massif est l'enfance de l'art.

MÉMOIRE MATÉRIELLE
Seuil : 20
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : instantané
Modelage : 1 minute
Cette Œuvre subtile permet à l'Harmoniste de ressentir ce qu'exprime la matière. Celle-ci perçoit à son échelle les évolutions de son environnement proche. Elle peut reconnaître les textures, les poids et les formes qui sont rentrées en contact avec elle au cours des dernières 24 heures. En apposant sa main sur un objet, l'Harmoniste peu recevoir de telles impressions qu'il est ensuite capable d'interpréter plus ou moins justement. Un pavé dans une rue gardera le souvenir de la texture d'une chaussure qui l'a foulé dans la journée ainsi que le poids de l'homme, mais il sera bien incapable de décrire ses vêtements. Mis en contact avec une des choses qui l'a touché, l'objet pourra dans tous les cas la reconnaître automatiquement.

FUSION DANS LA MATIÈRE
Seuil : 25
Zone d'effet : personnel
Durée : 1 heure
Modelage : 1 tour
Grâce à cette Œuvre très impressionnante, l'Harmoniste est capable de se fondre dans la matière pendant plusieurs heures. Pour le bon fonctionnement de l'Œuvre, il est nécessaire que l'objet dans lequel se fond l'Harmoniste soit au minimum du même volume que lui et qu'il ne soit constitué que d'une seule pièce (un mur de pierre, un immense vitrail, les portes d'un temple, etc.). Les vêtements et l'équipement portés par l'Harmoniste le suivent dans cette fusion.

Décorum

Printemps

FERTILITÉ
Saison : Printemps
Seuil : 10
Zone d'effet : rayon de 5 mètres autour de l'Harmoniste
Durée : 24 heures
Dessin : 1 tour
L'Harmoniste enchante les végétaux situés dans la zone d'effet avec le Pigment de Printemps afin d'augmenter leur fertilité et surtout favoriser leur croissance. Au terme des 24 heures, les végétaux concernés auront multiplié leur taille par 10 avec une force suffisante pour briser une porte en bois ou desceller les blocs d'un mur de pierre.

FORMAT DE DESCRIPTION DES ŒUVRES DE DÉCORUM

Nom de l'Œuvre

Saison : Printemps, Été, Automne, Hiver.

Seuil : difficulté de l'Œuvre.

Portée / zone d'effet : distance à laquelle l'Œuvre peut être exécutée / zone dans laquelle l'Œuvre prend effet.

Durée : durée totale de l'effet magique. Sauf lorsque le contraire est précisé, il s'agit d'une durée maximale qui peut être interrompue à tout moment par l'Harmoniste.

Dessin : temps de manipulation du Pigment nécessaire pour exécuter l'Œuvre.

Résistance : jet de sauvegarde de la cible lorsque c'est possible.

Description de l'Œuvre

SOIGNER UNE BLESSURE
Saison : Printemps
Seuil : 15
Portée : au toucher
Durée : définitif
Dessin : 3 tours
L'Harmoniste invoque les forces régénératrices du Printemps afin d'accélérer le processus de guérison naturelle d'un être humain ou d'un animal. Cette Œuvre permet de diviser le temps de guérison par 2 et de restaurer immédiatement 5 points de vie à la victime.

VÉGÉTATION CHAOTIQUE
Saison : Printemps
Seuil : 20
Zone d'effet : 20 mètres
Durée : 30 minutes
Dessin : 5 tours
L'Harmoniste s'accorde avec tous les végétaux présents dans la zone d'effet. Ceux-ci commencent alors à s'animer et à croître de façon étrangement ordonnée. On croirait presque que les végétaux sont animés d'une conscience propre qui les pousse à attraper tout ce qui bouge avec leurs appendices. Concrètement, l'Œuvre organise les végétaux en un mur infranchissable qui se saisit de tout ce qui bouge dans la zone d'effet et tente de l'immobiliser.

APPELER LE SOLEIL
Saison : Printemps
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : 1 heure
Dessin : 1 minute
Cette Œuvre incroyable permet de favoriser l'apparition du soleil dans un endroit donné. Elle n'influe en rien les conditions climatiques de la région mais elle certifie que le soleil apparaîtra pendant une heure complète dans les prochaines 24 heures (au choix de l'Harmoniste, mais seulement durant la journée, pas la nuit). Avec une Marge de Qualité de 10, cette Œuvre peut prendre effet la nuit. Les malus dus à l'obscurité sont éliminés pendant la durée de l'Œuvre.

Été

LUMIÈRE AVEUGLANTE
Saison : Été
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : 5 tours
Dessin : 5 tours
L'Harmoniste concentre les forces de l'Été en un rayon de lumière très intense qui aveugle les individus ciblés. Pendant toute la durée de l'Œuvre, les victimes sont obligées de fermer les yeux sous peine d'être complètement éblouies, avec toutes les conséquences qui en découlent en ce qui concerne la magie, le combat, etc.

CHALEUR
Saison : Été
Seuil : 15
Zone d'effet : rayon de 100 mètres autour de l'Harmoniste
Durée : 1 heure
Dessin : 1 tour
L'Harmoniste invoque l'un des principes fondamentaux des toiles d'Été : la sensation de chaleur. Il est capable d'augmenter la température d'un lieu de 20 °C.

PROLONGER LA VIE
Saison : Été
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au toucher / 1 cible
Durée : 1 heure
Dessin : 2 tours
Grâce à cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de maintenir un blessé en vie en attendant qu'il soit soigné. À partir du moment où elle prend effet, l'Œuvre empêche le blessé de mourir des suites de ses blessures (en termes de règles, un personnage mort ou mourant est considéré comme aux portes de la mort : ses points de vie sont immédiatement remontés à -RÉS+1). Par contre, s'il reçoit un nouveau coup, les effets de l'Œuvre ne s'appliqueront pas aux dommages causés par cette blessure. L'Œuvre ne s'applique qu'aux suites d'une blessure (hémorragie, fracture, etc.).

COMBUSTION
Saison : Été
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : instantané
Dessin : 1 tour
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de générer une combustion spontanée sur n'importe quelle surface combustible. Il est donc impossible de transformer un individu en torche humaine mais il est possible de faire prendre feu à ses vêtements. Dommages : le feu a un potentiel de 5 (un chapeau, une chaussure) à 15 (une cape, une robe).

Automne

FLÉTRISSEMENT
Saison : Automne
Seuil : 10
Portée : au toucher
Durée : définitif
Dessin : 1 tour pour une fleur, 10 tours pour un arbre ancien
L'Œuvre provoque la mort d'un végétal en version accélérée. L'Harmoniste choisit un végétal et appose le Pigment de l'Automne sur ses racines ou sur sa sève. Au terme du Dessin, la cible semblera mourir en se flétrissant jusqu'à redevenir de l'humus sans laisser aucune trace de sa présence.

POISON
Saison : Automne
Seuil : 15
Portée : au contact
Durée : définitif
Dessin : 1 tour
En jetant le Pigment d'Automne sur un aliment ou une boisson quelconque, l'Harmoniste parvient à alté-

rer sa composition afin d'y introduire un puissant poison. Il s'agit d'un poison ingestif de Virulence 20. Si la cible réussit son jet de résistance, elle sera prise de vomissements, de saignements internes et agira avec un malus de -5 pour la prochaine semaine. Si elle rate son jet, elle mourra dans d'atroces souffrances d'hémorragies internes multiples en quelques minutes.
Par contre, le goût de l'aliment est sérieusement modifié et ne laissera aucun doute sur sa provenance douteuse.

DÉCRÉPITUDE
Saison : Automne
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au toucher / 1 m3
Durée : définitif
Dessin : 3 tours
En touchant une matière inerte quelconque, l'Harmoniste applique le Pigment d'Automne et accélère la décomposition naturelle de l'objet avec une vitesse prodigieuse. Au terme de l'Œuvre, la matière s'est complètement effritée sur la totalité de la zone d'effet avec toutes les conséquences imaginables sur le reste de la structure (la poutre maîtresse d'une auberge se brisera, le pilier principal d'une vaste architecture s'effondrera, entraînant la chute de celle-ci).

MASQUE D'AUTOMNE
Saison : Automne
Seuil : 20
Zone d'effet : personnel
Durée : 1 heure
Dessin : 2 tours
Cette puissante Œuvre permet à l'Harmoniste de voiler sa présence aux yeux des saisonins d'Automne. Pour ces créatures, cette Œuvre possède les mêmes propriétés que le Sort « Invisibilité ». Cependant, ceux qui ne sont pas des Automnins ne verront aucune modification dans l'apparence de l'Harmoniste.

Hiver

MORT VÉGÉTALE
Saison : Hiver
Seuil : 10
Portée : au toucher
Durée : définitif
Dessin : 1 tour
En ciblant un végétal, l'Harmoniste parvient à geler son métabolisme et à stopper sa croissance. Il ne sera pas vraiment mort mais restera figé à jamais dans son état actuel. Si on tente de le briser, le végétal éclatera en morceaux. Cette Œuvre fonctionne également sur des végétaux semi-conscients comme les plantes carnivores.

FROID
Saison : Hiver
Seuil : 15
Zone d'effet : rayon de 100 mètres autour de l'Harmoniste
Durée : 1 heure
Dessin : 1 tour
L'Harmoniste génère une sensation de froid. Il est capable de faire baisser la température d'un lieu de 20 °C.

PROJECTILE DE GLACE
Saison : Hiver
Seuil : 15
Portée : à vue
Durée : instantané
Dessin : 1 tour
L'Harmoniste concentre les forces de l'Hiver et transforme le Pigment d'Hiver qu'il projette en un projectile dont la forme évoque celle d'une stalagmite. Une fois lancé, le projectile de glace provoque 5 points de dommages à la cible qui peut malgré tout tenter une esquive.

ARMURE D'HIVER
Saison : Hiver
Seuil : 20
Zone d'effet : personnel
Durée : 10 minutes
Dessin : 2 tours
Cette Œuvre permet de s'entourer d'une épaisse couche de glace qui empêche de bouger mais qui protège des coups comme une armure de protection 6 (la Marge de Qualité ne peut influencer la valeur de protection : plus épaisse, celle-ci entraverait complètement les mouvements du lanceur et le condamnerait à une mort peu glorieuse par étouffement). Toutefois, les attaques par le feu la font fondre en moins d'un tour.

Geste

ÉROSION
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : à vue / 1 objet moyen
Durée : instantané
Verbe : 1 minute
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste d'accélérer l'usure due au temps de façon considérable. Il peut ainsi tailler un rocher en l'effritant ou encore démolir une table en bois très rapidement. L'Œuvre agit sur tout matériau habituellement victime de l'érosion et ne peut produire que des effets qui se seraient normalement produits avec le temps. La solidité du matériau est réduite d'un cran.

TEMPS D'AVANCE
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel
Durée : 5 minutes
Verbe : 1 tour
L'Harmoniste déclame une suite de mots très brefs et sans

FORMAT DE DESCRIPTION DES ŒUVRES DE GESTE

Nom de l'Œuvre
Seuil : difficulté de l'Œuvre.
Portée / zone d'effet : distance à laquelle l'Œuvre peut être exécutée / zone dans laquelle l'Œuvre prend effet.
Durée : durée totale de l'effet magique. Sauf lorsque le contraire est précisé, il s'agit d'une durée maximale qui peut être interrompue à tout moment par l'Harmoniste.
Verbe : temps de récitation nécessaire pour exécuter l'Œuvre.

aucun sens. Dès lors, il possède une perception des événements avec un temps d'avance par rapport au moment où ils se produisent. Cette Œuvre, utilisée avant un combat, confère à l'Harmoniste un bonus de +4 à l'initiative. On s'en sert aussi pour d'autres applications requerant une vivacité accrue. Hélas, les perceptions de l'Harmoniste ne lui permettent pas de pressentir les innombrables possibilités du futur, de sorte que, s'il utilise cette Œuvre pour deviner les conséquences de ses actions, il ne pourra faire qu'une seule hypothèse sur le futur immédiat en fonction des actes qu'il pourrait accomplir.

GUÉRISON ACCÉLÉRÉE
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au toucher / 1 cible
Durée : instantané
Verbe : 2 tours
L'Harmoniste parvient à accélérer le temps de guérison normal d'un individu. Dans un temps donné, le blessé récupère deux fois plus de points de vie qu'en temps normal. Toutefois, aucun point de vie n'est restitué sur-le-champ et il n'y a aucun rétablissement immédiat.

PSYCHOMÉTRIE
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au toucher / 1 objet moyen
Durée : N/A
Verbe : 3 tours
En touchant un objet et en déclamant cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de ressentir les émotions qu'il dégage et peut en lire le passé proche. Par une série de courtes visions, l'Harmoniste peut arriver à reconstituer les dernières 24 heures d'un objet : les gens qui l'ont touché, leurs émotions principales, les événements qui ont marqué l'objet, etc. La qualité des visions et des informations obtenues dépendent de la Qualité obtenue.

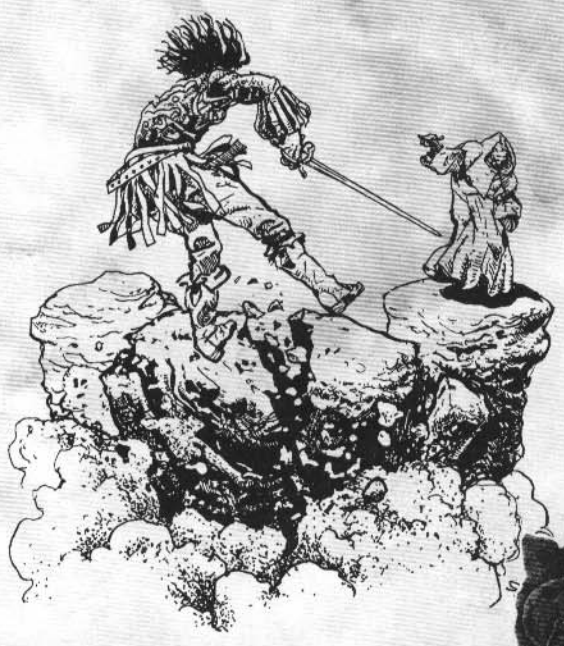
PROPHÉTIE
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : N/A
Verbe : 1 heure
L'Œuvre permet à l'Harmoniste d'effectuer une prédiction très précise sur un événement futur. Toutefois, le personnage n'a aucun contrôle sur la prophétie qu'il va accomplir et seul l'EG en définit la nature en fonction des besoins de son scénario. Cette Œuvre peut notamment être utilisée pour se faire bien voir en haut lieu.

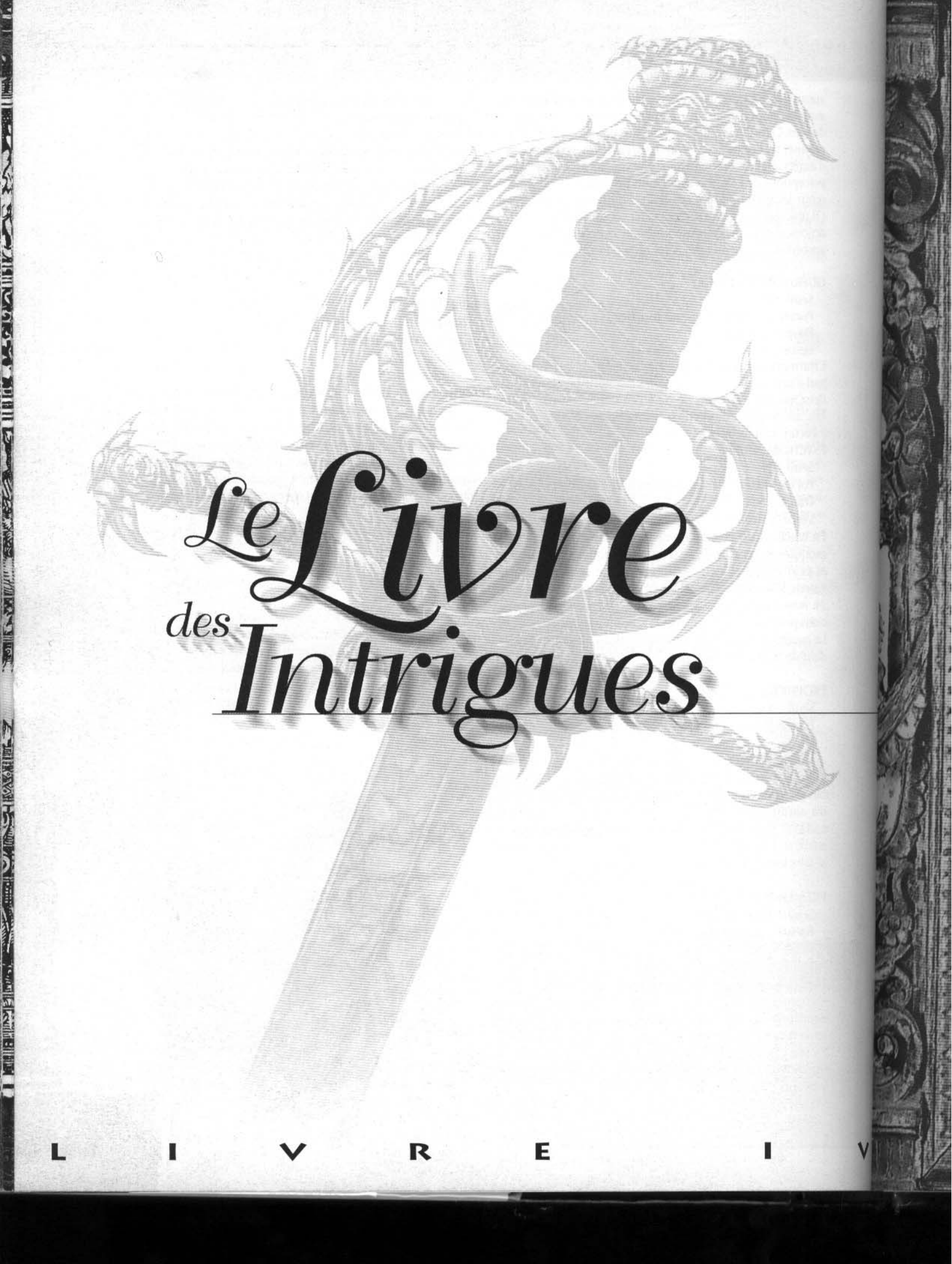
PRÉMONITION
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : N/A
Verbe : 20 minutes
Grâce à cette Œuvre, l'Harmoniste est capable d'entrevoir les trames du destin. Le joueur interroge l'EG sur un événement précis de l'avenir proche (pas plus de 24 heures après le moment de la prémonition). Celui-ci doit lui fournir une réponse plus ou moins vague (selon la Marge de Qualité choisie) qui doit éclairer le personnage tout en laissant plusieurs pistes possibles.

VIEILLISSEMENT
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : au toucher / 1 cible
Durée : instantané
Verbe : 5 minutes
L'Harmoniste altère le cours du temps en centrant son effet sur un individu. Au terme de l'Œuvre, le métabolisme de la cible aura vieilli physiquement de 10 ans – ou l'équivalent proportionnel pour un saisonin –, occasionnant les effets ordinaires du vieillissement. Son apparence extérieure n'en sera que peu altérée. Cette Œuvre ne peut entraîner la mort. Si elle le fait effectivement, la victime doit recommencer son jet de vieillissement jusqu'à obtenir un résultat différent.

VOIR LE PASSÉ
Seuil : 20
Zone d'effet : 100 m2
Durée : N/A
Verbe : 1 heure
Contrairement à « Psychométrie », cette Œuvre permet de s'imprégner de la force d'un lieu tout entier et d'apercevoir son histoire sur dix années. L'Inspiré indique à l'EG une date précise et celui-ci lui décrit les événements marquants qui ont eu lieu à cette date et dans ce lieu précis. Selon la Marge de Qualité choisie et l'importance du lieu, on obtient des visions plus ou moins floues et on peut remonter plus ou moins loin.

ESQUIVE TEMPORELLE
Seuil : 25
Zone d'effet : personnel
Durée : 1 heure
Verbe : 5 tours
L'Harmoniste se crée un refuge dans l'écoulement du temps et s'y cache en attendant que ses jours ne soient plus en danger. Pour les témoins de la scène, il disparaît d'un seul coup pour réapparaître tout aussi spontanément quelque temps plus tard. Dans son refuge temporel, l'Harmoniste ne peut être atteint de quelque façon que ce soit, de manière magique ou non.





Le Livre des Intrigues

LIVRE IV





C'est la dernière étape. J'ai longuement hésité à l'évoquer. Les Muses savent ce qu'il m'en coûte. L'Harmonde est un univers d'intrigues, de complots, de batailles épiques et de luttes secrètes, et ce, depuis toujours. Mais voilà qu'un Ennemi s'avance, plus puissant, plus dangereux que toutes les manigances qui l'ont précédé. Et devant lui, pour résister, il n'y a guère que toi, Éminence, et une poignée d'Inspirés.

Heureusement, les intrigues ne sont pas toutes orchestrées par nos adversaires. Nous sommes nous-mêmes des maîtres en la matière. Nous guettons le regard des Éternels, nous surveillons les agissements du Cryptogramme-magicien et des autres forces qui animent le versant secret des Royaumes crépusculaires.

Et, par-dessus tout, nous fondons un immense espoir : il existe quelque part des Sanctuaires, où dorment des Génies en attendant que des héros viennent y raviver le souvenir des Muses.

Et puis, il y a Agone…

Allons, je ne peux plus reculer à présent. Le soleil se couche sur notre entrevue. Que l'Ombre recouvre mon âme et m'entraîne dans les Abysses, que le Masque s'empare de moi et me manipule à sa guise… j'ai fait mon devoir. Je t'ai enseigné ce que quelques mortels ont à peine entrevu. Je te cède la place. Tu es maintenant l'Éminence Grise et ta Compagnie d'Inspirés est prête. Moi, je m'en vais par ce chemin, tu vois, celui qui serpente entre l'orée de la forêt et le rivage où gronde l'océan. Je suis sûr qu'Agone est passé par là.

Nous nous reverrons, Éminence.

1~L'Ombre

Ennemi retors ou allié qui s'ignore ? Voilà la question que tous les Inspirés se posent vis-à-vis de l'Ombre.
Peut-on faire confiance aux créatures des Abysses ?
Qui dirige vraiment ce monde souterrain ?
Qui sont ces fous qui explorent la Ténèbre pour maîtriser les invocations des Hauts Diables ?
Il n'y a pas d'ombre sans lumière. Les flammes elles-mêmes projettent des ombres. Alors que faire ?
Faut-il chercher à comprendre l'Ombre ?

L'Ombre est décidée à dominer le monde en une Nuit éternelle afin de faire émerger ses légions des Abysses. C'est pour cette raison qu'elle accepta de pactiser avec le Masque. Parce qu'il la comprenait. Elle ne supportait pas que les Lueurs, les enfants de Diurne, se répandent sur l'Harmonde alors que ses propres enfants, les Démons, erraient dans les salles des Abysses. Le Masque est certainement le frère qu'elle aurait dû avoir. Et pas Diurne le Vaniteux, Diurne le Jaloux, Diurne l'Injuste. Le Masque comprend l'Ombre ou, du moins, celle-ci s'en persuade. Or, l'Ombre ne sait pas d'où elle vient ni ce qu'elle était avant de rencontrer le Masque. Pourtant elle sait qu'elle était différente... avant.

L'Ombre d'aujourd'hui a oublié qu'elle avait été Noxe, la Nuit. Le Masque a oblitéré ce souvenir pour s'assurer de son concours. Il s'est joué d'elle comme de beaucoup d'autres. Il lui a fait croire que le servir permettrait à ses légions démoniaques de rejoindre la surface. Elle l'a cru. Elle a depuis oublié la mise en garde des autres Éternels : méfie-toi de celui qui n'a pas un visage mais plusieurs. Méfie-toi, car il est perfide. Ce fut son erreur, mais Noxe n'était pas si naïf. Il se doutait que le Maître du Semblant préparait un coup vicieux derrière ses propositions alléchantes. Il confia ses craintes à certains habitants des Abysses, ses plus proches conseillers, et leur demanda de trouver une arme contre le Masque s'il venait à rompre leurs accords. Puis il partit rejoindre le Grand Corrupteur. Et n'est jamais revenu.

Cela se passait aux temps mythiques. De Noxe, il ne reste plus que l'Ombre, son ombre, qui subsiste amorphe dans les Abysses. Il reste aussi la Ténèbre : c'est une humeur, une infection que quelques mortels attrapent et qu'ils développent. Les Démons en sont constitués, ainsi que leurs armes et leurs trésors. La Ténèbre permet également à l'Ombre de recruter ses champions, les Conjurateurs, ceux qui sont capables de faire sortir ses Démons de leur prison pour de plus ou moins longues durées. Mais le Masque a réussi son pari : l'Ombre est son alliée armée, et ses enfants sont ses troupes. Ensemble, ils sont l'Ennemi.

La Ténèbre

Les Ternes ne savent évidemment rien du destin de Noxe, de son alliance avec le Masque ou même de l'ambigu rapport que ces ennemis des Inspirés entretiennent avec la Flamme. Les mortels redoutent la nuit, ils craignent ce

qui peut s'y dissimuler et s'inquiètent de la présence des Démons dans leurs villes et leurs campagnes. Ces craintes naturelles se transmettent de génération en génération grâce à de terrifiants récits évoqués au coin d'un feu. Ces légendes inquiétantes les préparent ainsi à s'assombrir, à accueillir en eux la substance qui constitue les Abysses et ses habitants, la Ténèbre.

En effet, lorsqu'ils côtoient les manifestations de l'Ombre (principalement les Démons et les Hauts Diables), les mortels, qu'ils soient ternes ou inspirés, peuvent accroître leur part de Ténèbre. Ils deviennent alors des Ténébreux. Ils accumulent des points de Ténèbre et développent une empathie avec l'Ombre qui s'exprime sous la forme d'une caractéristique secondaire : la Noirceur. Progressivement, les Abysses marquent non seulement la Flamme des Inspirés mais également la chair de tout mortel.

Chaque apparition de l'Ombre véhicule une aura malsaine et inquiétante. Ce sinistre rayonnement peut au fil des ans altérer un Inspiré en s'attaquant à la lumière et à la chaleur de sa Flamme : l'Esprit et le Corps. Contrairement au Masque, l'Ombre ne cherche pas à prendre possession de l'Inspiré. Elle tente de l'attirer à elle ou de le convaincre d'aider les Démons et de faciliter leur remontée à la surface de l'Harmonde. Elle s'emploie aussi à les pousser à concevoir ou à transformer les architectures afin qu'elles soient sensibles et réceptives aux influences du monde souterrain. Il est rare que l'Ombre oblige directement l'Inspiré à accomplir des actions qui vont à l'encontre de ses convictions les plus intimes. Et cela bien qu'elle ait accepté de servir le Masque.

Dans AGONE, la Ténèbre joue donc un rôle bien plus ambigu que la Perfidie. Elle est l'empreinte de Noxe et ne s'oppose qu'à la domination du Jour qui a été imposée par les Muses jadis et qui survit dans le cœur des Inspirés. Elle n'est pas l'ennemi des Muses et de leurs volontés, bien que dans son combat elle ait dû choisir le camp du Maître du Semblant, le Masque.

Techniques

Généralités

La Ténèbre est une création conjointe de Noxe et du Masque, comme si ce dernier avait exprimé et extirpé l'essence de la Nuit. C'est une substance magique, capable de changer d'état et d'aspect, de composer des êtres solides tels que les Démons, mais aussi de planer sur un lieu et d'infecter un objet. Elle se manifeste également à la façon d'un sentiment, d'une impression qui s'insinue dans l'esprit de ceux qui l'approchent, sous la forme récurrente de l'Effroi.

Les points de Ténèbre sont mentionnés sur les Parchemins des Inspirés et risquent bien de s'y accumuler au cours de leurs aventures. L'échelle de la Ténèbre est graduée sur un total de 100 points découpés en paliers. De ces points découlent deux types de conséquences pour le Ténébreux : les Peines et les Bienfaits. Chaque fois qu'un Inspiré passe l'un de ces paliers, il acquiert une Peine. Certaines d'entre elles n'ont pas que des effets négatifs et offrent accès à des Bienfaits.

Les Bienfaits devraient être tenus secrets tant qu'un Inspiré n'a pas atteint un niveau de Ténèbre suffisant pour les développer. Une fois un seuil atteint, lui seul aura connaissance des secrets de la Ténèbre afin de conserver la part de mystère de ce nouveau potentiel qu'il détient. Les Conjurateurs, et d'une manière plus générale ceux qui servent la Ténèbre, sont des individus méfiants et individualistes qui ne partagent guère leur expérience.

La Ténèbre détermine une nouvelle caractéristique secondaire, la Noirceur, dont le niveau est égal au chiffre des dizaines du nombre des points de Ténèbre. La Noirceur est une caractéristique secondaire d'Âme et utilise donc les bonus d'Aspect Âme ou Âme noire lors des jets.

Noirceur = chiffre des dizaines du score de points de Ténèbre.

> ***Exemple*** *: Fulige est un Inspiré qui a été contaminé par la Ténèbre à la suite d'une rencontre avec des Démons au sein d'un cercle de pierres noires dans les marais de Rochronde. Il a ainsi acquis 27 points de Ténèbre au cours d'un combat épique contre ses horribles assaillants. Son score de Noirceur est donc de 2 (dizaine de 27). Il est de ce fait affligé des deux Peines suivantes : « Diablotin farceur » (palier 10) et « Cauchemars » (palier 20). En échange, il peut désormais invoquer les Démons de Premier Cercle (Bienfait « Conjuration Cercle 1 », palier 10) et peut enseigner de nouveaux pouvoirs à son Diablotin (Bienfait « Diablotin expérimenté », palier 20).*

Comment évolue la Ténèbre ?

Il existe plusieurs façons de gagner des points de Ténèbre, en fonction des situations, des lieux et des événements auxquels les mortels sont confrontés. Certains défauts en rapportent à la création de personnage.

La Ténèbre n'est pas donnée directement par l'Ombre elle-même. Elle se développe naturellement sous l'influence de tous ceux qui en sont constitués ou qui l'ont accueillie en eux. Bien que la plupart du temps ce soient des Ténébreux, des Démons et des Hauts Diables, il existe aussi des animaux, des plantes, des objets et des lieux infectés qui l'irradient.

Les Peines et les Bienfaits sont accordés progressivement selon une échelle fixe qui reflète la lente transformation d'un Ténébreux en créature des Abysses, mais vous êtes tout à fait libre de choisir quelle Peine vous voulez donner à un Inspiré (ou à n'importe quel autre mortel). Vous l'avez compris, votre bon sens doit toujours être guidé par le plaisir du jeu et les besoins des scénarios. Il vous faudra doser les points de Ténèbre et les Peines qui en découlent sans accabler les Inspirés, mais en mesurant avec justesse les conséquences sur leur comportement.

Lorsque la Ténèbre a choisi une destinée, elle la cajole. Toute contamination par la Ténèbre est permanente et indélébile. On ne peut pas redevenir vierge de Ténèbre. Il n'existe pas de méthode connue permettant de se débarrasser de points de Ténèbre...

En revanche il existe très nettement une forme d'accoutumance à ces manifestations, qui fait que les Ténébreux engagés le plus loin sur cette sombre voie ne sont plus guère sensibles aux expressions les plus élémentaires de la Ténèbre. En termes de règles, le score de Noirceur est soustrait au gain de points de Ténèbre.

CONTAMINATION PAR LA TÉNÈBRE

Situation	Gains de Ténèbre (y soustraire le score de Noirceur)
Invocation d'un Azurin ou d'un Saphirin	+ 2
Invocation d'un Jaune	+ 6
Invocation d'un Carmin ou d'un Vermillon	+ 10
Invocation d'un Obsidien	+ 15
Mêler son sang à l'encre de la conjuration	de + 2 à + 5
Conseil du Diablotin en conjuration	+ 4
L'Effroi	variable
Fumble en présence d'un Ténébreux*	Noirceur du Ténébreux + 5
Fumble en présence d'un Démon*	Cercle x 2

* Note : lorsqu'un Ténébreux rate lamentablement une action en présence d'un Démon ou d'un être infesté par la Ténèbre, celle-ci est attirée par le Ténébreux et s'infiltre en lui, accentuant alors sa propre contamination. Le gain de Ténèbre est ainsi acquis par l'auteur du fumble.

L'EFFROI

Dans le système de jeu d'AGONE, la Ténèbre régit également les effets de la peur : on parle alors d'Effroi. Certaines situations liées à la Ténèbre ou même mettant en péril la psyché d'un individu (subir des sévices, être le témoin de tortures, voir mourir un proche, etc.) engendrent des angoisses incontrôlables chez les mortels. De telles situations avec leurs effets sont listées dans le tableau ci-dessous. Lorsque ces situations surviennent, un jet de VOL contre une difficulté prévue dans le tableau est demandé aux mortels en présence. Les conséquences du jet sont les suivantes :

Réussite : le mortel accuse le choc et n'en retire aucune conséquence néfaste sur sa psyché. En cas d'équivoque (MR = 0), le mortel subit un malus de - (10 - Noirceur) à toutes ses actions durant les trois tours suivant. En effet, les mortels largement contaminés par la Ténèbre la connaissent si bien qu'ils ne sont plus sensibles à l'Effroi.

Échec : le mortel est effrayé. Sa Ténèbre se développe comme indiqué dans la colonne « Effroi » du tableau ci-dessous. Le mortel subit un malus de - (10 - Noirceur) à toutes ses actions durant les 5 tours suivants.

Fumble : la terreur envahit l'esprit du mortel. En proie à une peur paralysante, il ne peut plus rien faire pendant (10 - Noirceur) minutes. De plus, sa Ténèbre se développe comme indiqué dans la colonne « Effroi » du tableau ci-dessous (le temps de paralysie est déterminé avant le gain de Ténèbre).

Les difficultés des jets de VOL et le gain d'Effroi résultant des situations décrites dans le tableau peuvent être majorés de 2 à 5 points suivant les circonstances, notamment si celles-ci mettent en jeu des aspects plus importants de la vie de la victime : voir sa femme torturée, son seigneur revenir d'entre les morts ou comprendre que son meilleur ami est un Démon sont des expériences beaucoup plus éprouvantes que si les personnes impliquées étaient des inconnus.

Exemple : Lidunya est en visite à l'hôtel des Sans-Repos. Ce lieu a un score d'Effroi de 10, pour un gain de 2 points de Ténèbre. Si elle rate son test de VOL contre DIF 10, elle gagnera 2 points de Ténèbre. Son score de Noirceur étant de 0, elle en recevrait 2. Si elle avait eu un score de Noirceur de 1, elle n'en aurait reçu que 1 (2, le score de l'hôtel des Sans-Repos, moins 1, son score de Noirceur). Si elle avait eu un score de Noirceur de 2 ou plus, un spectacle de ce genre ne l'aurait pas du tout impressionnée.

SITUATIONS D'EFFROI

Situation	DIF	Effroi (y soustraire la Noirceur)
Être confronté à une scène horriblement macabre (un cadavre atrocement mutilé)	10	2
Être confronté à des Morts Vivants	15	5
Être témoin d'une scène de torture	15	3
Être soi-même victime de torture	20	5
Être confronté à des mutilations	15	3
Être soi-même victime de mutilations	25	6
Créature effrayante	Noirceur de la créature x 3	Noirceur de la créature + 5

La table ci-dessus vous donne des indications pour gérer la contamination de vos Inspirés par la Ténèbre.
Par ailleurs, tous les lieux, plantes ou créatures infectés peuvent, si le Ténébreux est suffisamment peu avancé sur le chemin de la Noirceur, lui apporter des points de Ténèbre. L'inconscient qui les approche obtient autant de points de Ténèbre que le score de la chose qui tente de le contaminer, auxquels il soustrait, comme d'habitude, son score de Noirceur.

Exemple : Lidunya rend visite à l'hôtel des Sans-Repos. Ce lieu a un score de Ténèbre de 7. Le score de Noirceur de Lidunya étant de 0, elle reçoit 7 points de Ténèbre. Si elle avait eu un score de Noirceur de 1, elle

n'en aurait reçu que 6 (7, le score de l'hôtel des Sans Repos, moins 1, son score de Noirceur). Si elle avait eu un score de Noirceur de 7 ou plus, un spectacle aussi banal (en tout cas pour un Ténébreux aussi corrompu) ne lui aurait fait ni chaud ni froid.

Peines

Les Peines liées à la Ténèbre sont obtenues à chaque fois qu'un palier de points de Ténèbre est franchi (voir le tableau des paliers). Ainsi lorsqu'on obtient 10 points de Ténèbre, un Diablotin apparaît et commence à agacer le Ténébreux.

Chaque passage d'un palier correspond à une progression vers la transformation finale en créature des Abysses. Au début, ce ne sont que de « simples » problèmes mentaux, puis des transformations physiques se produisent, et enfin, tout l'entourage du Ténébreux commence à changer autour de lui.

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive et vous êtes libre d'ajouter des Peines de votre choix, en gardant à l'esprit la logique de la progression des Peines. De même, vous pouvez choisir un défaut dans la création de personnage en guise de Peine.

En même temps que le Ténébreux s'enfonce dans le sein accueillant (tellement accueillant !) de la Ténèbre, il commence à se familiariser avec le mode de fonctionnement de ses serviteurs et parvient, en retour, à maîtriser des capacités surnaturelles découlant directement de sa transformation progressive en créature démoniaque. Ce sont les Bienfaits.

Ces capacités sont acquises en même temps que certaines Peines. Une fois que le Ténébreux s'est vu infliger une Peine, il peut immédiatement faire usage du Bienfait correspondant. Ainsi, lorsqu'il franchit la barre des 75 points de Ténèbre, il devient excessivement sensible à la lumière mais, en retour, est capable de voir dans l'obscurité.

Si aucun Bienfait ne correspond à la Peine obtenue, comme par exemple dans le cas de « Somnambulisme », la Peine n'a tout simplement pas de contrepartie et ne peut être exploitée pour en tirer un quelconque avantage.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES PALIERS, DES PEINES ET DES BIENFAITS ASSOCIÉS

Paliers	Peines	Bienfaits
10	Diablotin farceur	Conjuration Cercle I
20	Cauchemars	Diablotin expérimenté
30	Démon facétieux	Conjuration Cercle II
40	Somnambule	
50	Insomniaque	
55	Mépris	
60	Déviance sexuelle	
65	Scarifications lunaires	
70	Jumeau démoniaque	Conjuration Cercle III
75	Obsession de l'ombre	Nyctalopie
78	Présence oppressante	Entendre et parler avec les morts
81	Altération des sens	Détecter les Démons
84	Sang noir	
87	Apparence démoniaque	
90	Siamois de Ténèbre	Conjuration Cercle IV
92	Malédiction	
94	Ombre vivante	
96	Marque des Hauts Diables	Détecter la Ténèbre
98	Portail intérieur	Conjuration Cercle V
99	Ombre de la Perfidie	
100	Déchu	



DIABLOTIN FARCEUR (10)

La première Peine infligée au Ténébreux débutant consiste dans l'apparition d'un animal de Ténèbre appelé Petit Diable ou Diablotin (voir plus bas), chargé de veiller sur la progression de cette recrue potentielle.

Avec cette Peine, le Diablotin du conjurateur bénéficie de 10 points d'expérience que l'EG lui attribue en secret. Les nouveaux pouvoirs du Diablotin seront certainement la source de divertissements plus ou moins heureux lors de vos parties d'AGONE. Libre à vous de mettre en scène ce Diablotin comme vous le souhaitez, mais tentez de surprendre vos Inspirés dans des situations embarrassantes (le combat par exemple). Vous pouvez évidemment provoquer ces situations. . Cependant, gardez à l'esprit que même si cette créature est fondamentalement perverse et déplaisante, son objectif est d'abord [illegible] surveiller, de séduire et d'aider le Ténébreux. Le Dia[illegible]otin, à moins que son existence ne soit en jeu, ne devrait jamais rien tenter d'ouvertement dangereux contre son maître.

Les commentaires insupportables et les farces déplaisantes de cette créature génèrent un bonus au Ténébreux de +1 en Esprit noir.

CAUCHEMARS (20)

Les rêves du Ténébreux s'obscurcissent d'un voile sombre. Il refait les doux songes du passé mais sous une lune de sang avec des monstres et des Démons pour acteurs principaux. Les fins de ces rêves sont des épilogues néfastes pour le Ténébreux et sa Compagnie. Le réveil est toujours brutal et difficile. Le Ténébreux devient irritable et pessimiste.

Par ailleurs, l'EG peut décider que certaines nuits, particulièrement éprouvantes, entraînent un malus de -2 sur toutes les actions physiques du lendemain.

Au total, le Ténébreux obtient un bonus de +1 en Esprit noir.

DÉMON FACÉTIEUX (30)

Le Ténébreux s'est à ce point engagé dans l'Obscurité qu'il a attiré l'attention d'un Démon facétieux. Celui-ci a pu le remarquer lors d'un de ses séjours en surface au service d'un conjurateur ou bien ressentir sa présence dans les fluctuations de la Ténèbre. Quoi qu'il en soit, cet enfant des Abysses est un esprit retors qui aime se jouer des gens, comme le Ténébreux. Il vous appartient de déterminer le trait de caractère qui a retenu l'attention de ce Démon de Premier ou Deuxième Cercle. Ce dernier se contente d'une simple entrevue avec le Ténébreux afin de lui expliquer quelques réalités fondamentales puis s'en va son chemin... mais reste en fait dans les environs de son nouveau maître afin de lui apporter son aide ou de lui jouer des tours pendables, suivant son humeur du moment.
Dans tous les cas, ce Démon jaillit de tous les orifices du Ténébreux comme une mélasse noirâtre et inflige un bonus de +1 en Corps noir en ravageant l'organisme dont il s'extirpe.

SOMNAMBULE (40)

La nuit, le corps du Ténébreux obéit aux fluctuations de la Ténèbre. Il se lève et suit le contour des ombres dans la pièce où il s'est endormi. Dans cet état, aucun jet d'Athlétisme n'est requis. L'équilibre du corps est en effet parfait tant qu'il n'est pas réveillé. Si cela arrive, un jet de VOL à DIF 20 est nécessaire pour ne pas tomber. Au matin, le fait de ne jamais être sûr de se réveiller à l'endroit où l'on s'est endormi est une source de soucis permanents.
Le Ténébreux obtient un bonus de +1 en Corps noir.

INSOMNIAQUE (50)

Les nuits sont longues pour le Ténébreux qui est sous l'influence de cette Peine. Non seulement il ne parvient pas à dormir, mais les rares instants de sommeil, peuplés de cauchemars et troublés par d'incessantes crises de somnambulisme, ne sont plus guère réparateurs.
Le manque de sommeil inflige un bonus de +1 en Esprit noir.

MÉPRIS (55)

Le Ténébreux développe une animosité qui se traduit bien souvent par des violences envers un type d'individu : le sexe opposé, un Décan ou une Saison en particulier, certaines catégories professionnelles, etc.
Le Ténébreux obtient un bonus de +1 en Esprit noir.

DÉVIANCE SEXUELLE (60)

La libido du Ténébreux s'oriente vers des pratiques franchement perverses. Peut-être n'est-il plus capable de prendre du plaisir qu'au cours d'un viol, en se livrant aux pratiques sadiques les plus sanglantes, ou plus simplement est-il attiré par des formes de relations sexuelles complètement absurdes (un satyre peut être attiré par certaines formes de végétation pour se reproduire, par exemple). Vous êtes libre de choisir le thème de cette déviance mais nous vous encourageons fortement à discuter de cette Peine avec le joueur concerné. Une telle Peine peut en effet être particulièrement difficile à supporter ou même à interpréter. Soyez prudent.
Le Ténébreux, quoi qu'il en soit, gagne un bonus de +1 en Esprit noir.

SCARIFICATIONS LUNAIRES (65)

Lorsque la lune est pleine, le Ténébreux ressent le besoin de marquer dans sa chair le tracé des ombres que l'astre dessine sur son corps nu à l'aide d'une lame acérée. Ces marques n'ont pas de conséquences physique majeures et la douleur suffit bien souvent à écourter la séance de scarifications.
Le Ténébreux obtient un bonus de +1 en Esprit noir.

JUMEAU DÉMONIAQUE (70)

Le Ténébreux vient de franchir un nouveau palier dans sa science de la Ténèbre. Celle-ci le connaît si intimement qu'elle a, presque sans le vouloir, vomi un double démoniaque de son protégé. Ce double ressemble à une copie déformée, hideuse, du Ténébreux et est un Démon normal, si ce n'est qu'il possède un lien très fort avec l'être dont il est la copie. Il peut être invoqué plus aisément par le Ténébreux (DIF de conjuration diminuée de -5) et chacun peut voir par les yeux de l'autre. Ils peuvent même transférer leurs émotions d'un corps à l'autre et ainsi se soulager de la douleur des blessures d'un combat. Ceci peut évidemment les tuer, surtout s'ils combattent tous deux. Vous devrez être particulièrement prudent avec cette Peine.
En échange, le Ténébreux commence lui-même à ressembler à son double déformé. Il obtient un bonus de +1 en Corps noir.

OBSESSION DE L'OMBRE (75)

Le Ténébreux est obsédé par l'obscurité, l'ombre et plus particulièrement la sienne. La journée, il n'a de cesse de se retourner pour s'assurer que son ombre le suit toujours. Il fuit les zones trop éclairées du soleil au zénith au profit de la tranquillité des ombres d'un soleil ascendant ou descendant dans le ciel. Il préfère donc les heures qui lui permettent d'avoir une ombre allongée. Sa vue baisse en pleine lumière, il est sans cesse ébloui (cela n'a pas de conséquences techniques).
Le Ténébreux obtient un bonus de +1 en Esprit noir.

PRÉSENCE OPPRESSANTE (78)

Le Ténébreux se sent constamment observé. Il voit quelque chose qui rôde dans les ombres à la limite de son champ de vision. Un fantôme, un spectre, une bête... Il ignore de quoi il s'agit. Il doit s'habituer à cette présence sournoise, qui ne va pas sans générer son lot d'hallucinations paranoïaques. De ce fait, il est constamment aux aguets. La distraction induite par cette présence permanente génère un bonus de +1 en Corps noir.

ALTÉRATION DES SENS (81)

Le Ténébreux voit ses sens altérés selon les indications ci-dessous.

- **Vue :** toutes les couleurs semblent plus sombres qu'elles ne le sont réellement.
- **Ouïe :** le Ténébreux entend des pleurs et des hurlements en bruit de fond. Il croit que l'on se moque de lui ou que des personnes sont malmenées derrière les éléments du décor. Ces bruits surgissent en fait des Abysses.
- **Odorat :** les odeurs que sent le Ténébreux sont infectes. L'air empeste la chair en putréfaction et le Ténébreux a l'impression d'évoluer non loin d'un charnier humain ou d'une fosse commune.
- **Goût :** chaque aliment ingéré, chaque gorgée ava-

lée a un goût avarié. Le Ténébreux a du mal à identifier ce qu'il mange. Il risque même de s'empoisonner, faute de pouvoir faire la différence entre les aliments comestibles et ceux qui ne le sont plus.

Toucher : tout ce que le Ténébreux touche lui paraît lisse et froid, comme une dalle mortuaire en marbre.

Cette Peine augmente le Corps noir d'un Inspiré de 1 point.

SANG NOIR (84)

Le sang du Ténébreux est remplacé par une mélasse noire. Celle-ci a les mêmes propriétés que le sang et le Ténébreux ne souffre d'aucun inconvénient physique. Lorsque sa chair est meurtrie jusqu'au sang, la mélasse peut impressionner certains combattants. L'essentiel du problème réside dans la signature des Connivences. Bien que les Démons n'hésiteront pas à passer des pactes avec le conjurateur, l'Advocatus Diaboli sera plutôt méfiant. Il redoutera en effet que le Ténébreux n'échappe à sa Connivence et/ou qu'il soit sous la protection d'un Haut Diable sous l'emprise du Masque.

Cette Peine augmente le Corps noir d'un Inspiré de 1 point.

APPARENCE DÉMONIAQUE (87)

Le corps du Ténébreux devient monstrueux et assimilable à celui d'un Démon. Bien que toujours mortel, il peut être confondu avec un Démon en fuite et traqué par des minotaures des Abysses. Vous devez lui rendre la vie difficile. Il existe en effet peu de villes des Royaumes crépusculaires où les Démons sont tolérés. Même à Abyme, son quotidien sera délicat.

Cette Peine augmente le Corps noir d'un Inspiré de 1 point.

OMBRE DE LA PERFIDIE (90)

Le Ténébreux a attiré l'attention du Masque, toujours à l'affût de nouveaux alliés. Le Ténébreux est contacté par un sbire du Maître du Semblant qui lui fait comprendre qu'il lui doit des services. Le Ténébreux récupère 10 points de Perfidie, accompagnés éventuellement des Peines et Bienfaits correspondants.

SIAMOIS DE TÉNÈBRE (92)

Une excroissance noirâtre et inquiétante de chair suintante se développe sur le corps du Ténébreux. Au fil du temps, la forme grossira pour prendre l'aspect d'un visage d'obsidienne qui jaillit du malheureux. Ce processus progresse en même temps que la Noirceur : lorsque le Ténébreux gagnera un nouveau point de Ténèbre, le visage sera complètement formé et capable de parler, voire de mordre. Le visage apparu est animé par la conscience d'un habitant des Abysses qui s'exprime par la bouche de l'excroissance. Ce Démon peut être un confident fidèle ou un passager agaçant. L'emplacement de ce visage tout comme sa personnalité sont laissés à votre discrétion. Néanmoins, nous vous conseillons de créer une personnalité riche et cohérente, un peu comme si vous conceviez un intervenant de scénario. Cette Peine augmente le Corps noir d'un Inspiré de 1 point.

MALÉDICTION (94)

Les animaux réagissent mal à la présence du Ténébreux. Seul, un animal est méfiant. En meute, ou tout autre rassemblement, ils l'agresseront.

Cette Peine augmente l'Esprit noir d'un Inspiré de 1 point.

OMBRE VIVANTE (96)

L'ombre du Ténébreux n'obéit plus ni au corps de celui-ci, ni à la source de lumière qui la projette alentour, mais bien à son esprit, à la Ténèbre et aux émotions qui l'agitent. Ainsi, l'ombre peut devenir démesurée sous l'emprise de la colère ou du désir, elle peut simuler des objets d'ombre portés par le Ténébreux, comme ses armes, et agresser n'importe quelle autre ombre. Bien entendu, aucun dommage physique n'est infligé.

Cette Peine augmente l'Esprit noir d'un Inspiré de 1 point.

PORTAIL INTÉRIEUR (98)

Le Ténébreux est maintenant relié à la Ténèbre par des liens si forts que, lorsqu'il se trouve dans une situation dangereuse, un portail vers les Abysses s'ouvre devant lui afin de lui offrir un refuge. Emprunter ou non ce passage est laissé à la discrétion du Ténébreux, mais s'il accepte, il devra revenir à la surface par ses propres moyens. Par ailleurs, l'EG est libre de faire emprunter cette porte par un Démon trop heureux de saisir cette occasion. Les éventuels témoins de l'apparition du portail peuvent également s'engouffrer dans ce passage... à leurs risques et périls.

L'extirpation du portail du ventre du Ténébreux déforme définitivement son corps, lui valant +1 en Corps noir.

MARQUE DES HAUTS DIABLES (99)

Les cauchemars du Ténébreux se sont matérialisés dans les Abysses à la Cour démoniaque d'un Haut Diable. Celui-ci, intrigué par ces visions angoissantes, a utilisé ses sinistres pouvoirs pour découvrir à qui elles appartenaient. Depuis qu'il l'a repéré, il surveille étroitement le Ténébreux. Il a apposé une marque physique sur son dos, qui a créé d'étranges déformations dans la silhouette de sa victime.

Cette Peine augmente le Corps noir d'un Inspiré de 1 point.

DÉCHU (100)

Un Ténébreux dont le potentiel de Ténèbre est de 100 est dès lors appelé un Déchu. Le Haut Diable qui a apposé sa marque sur le Ténébreux dispose désormais d'un lien empathique avec le Déchu. Grâce à cette parenté contre nature, il peut observer l'Harmonde par ses yeux et même, si le lien est assez puissant, converser télépathiquement avec lui. De ce fait, les Déchus sombrent la plupart du temps dans la folie (ils n'en sont pas moins terriblement dangereux) ou deviennent des Advocatus Diaboli (voir plus bas).

Malheureusement pour lui, un Déchu peut être invoqué (par mégarde, la plupart du temps). Bien que ceci soit assez rare (voir plus bas), il existe bon nombre de Déchus entraînés dans de sinistres intrigues. Cette invocation n'oblige le Déchu à aucune obéissance. Il n'est pas sous le contrôle du conjurateur, n'est pas tenu de lui rendre service et encore moins de signer une Connivence. Cette dernière n'aurait d'ailleurs ni effet, ni valeur. En fait, ces situations exceptionnelles se résolvent bien souvent par les armes.

Cette Peine augmente l'Esprit noir d'un Inspiré de 1 point.

Bienfaits

Les Peines sombres ne sont pas, en fait, des désavantages, mais bien les étapes d'une lente transformation en créature de l'ombre, et surtout l'opportunité d'acquérir, au travers des Peines elles-mêmes, de nouvelles capacités. Elles supposent

que le Ténébreux inspiré est capable de dépasser ses Peines pour se doter de nouveaux atouts susceptibles de lui faire pénétrer les arcanes de l'Ombre.
Le nom du Bienfait est suivi entre parenthèses de la Peine correspondante.

CONJURATION CERCLE I (Diablotin farceur)
Lorsqu'un Ténébreux acquiert son dixième point de Ténèbre, il entend une voix qui semble surgir de son ombre. C'est effectivement le cas ; l'ombre du Ténébreux vient de donner naissance à une forme de conscience qui s'en extrait aussitôt : un Diablotin. Cette créature de Ténèbre s'est servie de l'ombre comme d'un portail pour sortir des Abysses. Il s'agit d'un compagnon de route dont le conjurateur devra s'accommoder. Le Diablotin peut le conseiller lors des Invocations qu'il entreprend mais cela n'est pas sans danger (voir plus bas).
Cette première Invocation involontaire ouvre au Ténébreux les perspectives de la conjuration des Démons. Avec l'apparition d'un Diablotin, le Ténébreux vient de commencer à en entrevoir les arcanes. Il est désormais capable d'appeler à lui des Démons mineurs, les Opalins. Sa compétence Démonologie a été transformée en une force agissante qu'il peut utiliser afin d'appeler à lui les créatures les plus faibles des Abysses. Il ne reste plus au Ténébreux qu'à s'y essayer...

DIABLOTIN EXPÉRIMENTÉ (Cauchemars)
Tous les Diablotins ne se ressemblent pas et c'est au Ténébreux de développer le sien en y consacrant tout ou partie de ses points d'expérience. Les cauchemars qu'il expérimente sont autant d'occasions de constater les terribles pouvoirs des Démons. Il ne tient plus qu'au Ténébreux de le comprendre et d'en tirer les enseignements nécessaires pour faire progresser sa créature. Les caractéristiques du Diablotin peuvent aussi être altérées par les points d'expérience du Ténébreux. La créature peut également acquérir des compétences, mais leur nombre ne peut excéder son INT, ni leur score excéder 5.

Amélioration	Coût
+1 dans une caractéristique	2
Compétence + 1	1 (y compris de 0 à 1)

N'oubliez pas de déterminer les caractéristiques secondaires à chaque modification.

Les avantages suivants vous permettront de faciliter le développement des Diablotins de vos Inspirés. Le nom de chacun de ces avantages est suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le coût en points d'Expérience de son développement par l'Inspiré. Ces coûts doivent être acquittés en une seule fois pour chacun des avantages.

Amitié démoniaque (1) : le Diablotin connaît bien les Démons et les Abysses. Il y a de nombreux amis, qui sont « tout prêts à aider leur vieux pote ». Il apporte à son maître un bonus de +1 à tous ses jets impliquant la Démonologie. Ce bonus est cumulable avec celui correspondant à un conseil donné par le Diablotin (voir plus bas) et avec celui de l'avantage « Langue des Démons ».

Lien empathique (1) : le Ténébreux peut utiliser les sens de son Diablotin et sait, instinctivement, dans quelle direction celui-ci se trouve.

Langue des Démons (1) : le Diablotin peut prêter à son maître ses compétences linguistiques. Le Ténébreux bénéficie alors de +1 à toutes ses tentatives d'Invocation. Ce bonus est cumulable avec celui correspondant à un conseil donné par le Diablotin (voir plus bas) et avec celui de l'avantage « Amitié démoniaque ».

Lien télépathique (2) : le Diablotin et le Ténébreux peuvent communiquer télépathiquement. Bien que le Ténébreux l'ignore, le Diablotin peut alors désormais lire ses pensées et ses souvenirs. Ceci peut générer des situations cocasses ou même désobligeantes.

Lien physique (2) : le Diablotin peut prendre pour lui la douleur physique et la fatigue que ressent le Ténébreux. Les malus dus aux blessures ou à l'épuisement incombent alors au Diablotin.

L'ART SOMBRE

« Ces idiots d'Éclipsistes du Cryptogramme-magicien disent que moi, l'un des leurs, un Adepte du Supplice, je suis maudit. La vérité ? Ils ont peur. Oui, peur. Peur de ce qu'ils ne connaissent pas. Peur de la Sorcellerie. Ils nous redoutent parce que nous incarnons une alliance dangereuse, celle de l'Ombre et des Danseurs. Je vois dans tes yeux de l'inquiétude. N'aie pas peur. Ne te laisse pas gagner par l'effroi si tu veux rejoindre nos rangs, si tu souhaites qu'on accole le mot « sorcier » à ton patronyme et que, ce faisant, l'on soit en proie aux plus éprouvantes terreurs. Regarde plutôt mon Danseur, concentre-toi sur les ombres que projettent les étincelles de sa magie et suis-en le contour avec ton stylet. Tu vois les silhouettes torturées que tu viens d'encrer sur le sol ?... C'est cela l'Art sombre. »

COMMENT INTERPRÉTER UN DIABLOTIN ?

Les Diablotins, ou Petits Diables, se considèrent comme les esclaves des Ténébreux. Ils sont leurs serviteurs fidèles. Malheureusement, cela ne signifie pas que le Diablotin soit un être docile. Bien qu'il obéisse, il fera toujours ressentir à son « maître » qu'il est las de le servir et qu'il attend une occasion pour s'enfuir. C'est évidemment faux mais cela a tendance à énerver les Ténébreux.
Dans AGONE, le Diablotin est un « personnage non joueur » (PNJ) que vous pouvez utiliser pour taquiner les Inspirés lorsque l'action se ralentit ou que, au contraire, les Inspirés résolvent trop aisément les pièges de l'intrigue. Il vous appartient donc de mimer les attitudes lasses et fatigantes du Diablotin : taquinez les joueurs avec ce personnage, faites-les rire et profitez de ce qu'ils soient en confiance pour rendre ce serviteur de l'Ombre capricieux. En un mot, soyez insupportable.
À son arrivée, le Diabotin a les caractéristiques suivantes :

FOR	0	VOL	1	RÉS	1
INT	1	AGI	0	CRÉ	1
PER	1	CHA	0	TAI	-2



Lien physique supérieur (3) : non seulement le Diablotin peut prendre sur lui une partie de la douleur physique de son maître (voir « Lien physique »), mais cette fois le Diablotin n'encaisse que la moitié des dommages reçus par le Ténébreux... jusqu'à ce qu'il meure. Dans ce cas, les blessures encaissées par le Diablotin sont aussitôt infligées au Ténébreux.

CONJURATION CERCLE II (Démon facétieux)

Le Démon qui jaillit du corps du Ténébreux offre à celui-ci une clé supplémentaire : celle de l'Invocation des créatures de Deuxième Cercle. Il n'en fallait pas plus au conjurateur pour parvenir à percer les mystères de cette nouvelle sorte de créatures et parvenir à en invoquer.

CONJURATION CERCLE III (Jumeau démoniaque)

Les quelques flashes que le Ténébreux a pu voir par les yeux de son hideux frère démoniaque lui ont permis de percevoir encore un peu plus de la réalité de la Ténèbre et de son fonctionnement. Il peut désormais invoquer les choses qui hantent les strates les plus profondes des Abysses, des créatures à l'image de son pseudo-frère, des Démons de Troisième Cercle.

NYCTALOPIE (Obsession de l'obscurité)

L'aversion pour la lumière du Ténébreux est devenue si forte qu'il a développé la capacité de voir dans l'obscurité, même la plus totale. Ou peut-être est-ce un pouvoir que lui accorde la Ténèbre ? Dans tous les cas, il peut désormais développer une compétence « Sens des ténèbres » pour agir comme limitant de toute action réalisée dans l'obscurité. Lorsque cette compétence est utilisée, les malus dus à un éclairage faible ou inexistant sont ignorés.

CONVERSER AVEC LES MORTS (Présence oppressante)

L'insupportable et insaisissable présence que le Ténébreux entrevoit sans cesse est en fait multiple. Il voit les âmes des morts qui errent, autour de lui, ailleurs mais présents malgré tout. Il peut même s'adresser à eux et leur parler. Pour cela, il doit se concentrer intensément et effectuer un jet de Noirceur + 1d10 contre DIF variable selon que le mort est ou non disposé à parler. S'il le réussit, il parvient à ébaucher un dialogue. Le Ténébreux parle à voix haute et peut paraître bien étrange aux éventuels témoins de sa transe. Si le mort est très vieux ou vient d'une contrée lointaine, cette capacité ne dispense pas le Ténébreux de connaître la langue dans laquelle son défunt interlocuteur s'exprime.

DÉTECTER LES DÉMONS (Altération des sens)

Les sens du ténébreux entrent en fait en phase avec les Abysses, qui commencent à parasiter sa perception. Cela n'est pas sans avantages, puisque les créatures qui en sont issues et surtout les Démons lui sont désormais clairement perceptibles. Il peut effectuer un jet de Noirceur + Démonologie + 1d10 contre DIF 15 et détecter automatiquement toute créature démoniaque. Cela ne l'immunise cependant pas contre les illusions que peuvent générer ces créatures.

CONJURATION CERCLE IV (Siamois de Ténèbre)

L'horrible excroissance qui jaillit du corps du Ténébreux abrite l'intelligence d'un puissant Démon qui lui ouvre, en quelques conseils avisés, les perspectives de l'Invocation de ceux de son espèce. Le Ténébreux peut désormais conjurer des Démons de Quatrième Cercle... à ses risques et périls.

DÉTECTER LA TÉNÈBRE

Le Haut Diable, en marquant sa proie, lui a permis d'accéder, très marginalement, à son champ de perception. Ce presque rien que le Ténébreux peut percevoir est considérable à l'échelle d'un mortel. La Ténèbre est désormais perceptible en toute chose pour le Ténébreux. Il la ressent instinctive-

ment et peut même juger de son degré de concentration. En termes de règles, il peut effectuer un jet de Noirceur + Vigilance + 1d10 contre DIF 20 pour tenter de ressentir la présence de la Ténèbre dans un objet ou un être. Sa marge multipliée par 10 indique le degré de précision obtenu : une MR de 5 donnera une précision de l'ordre de 50 %, soit des prédictions exagérées de plus ou moins la moitié par rapport à la réalité, une MR de 10, 100 % donc, donnant le chiffre exact de Ténèbre.
Par ailleurs, le Ténébreux sait désormais que les Obsidiens et les Hauts Diables sont tout simplement trop formidables pour passer par les ombres. Seul un portail physique peut permettre de les invoquer.

CONJURATION CERCLE V (Portail intérieur)
Le Ténébreux peut gagner le contrôle de son portail intérieur et s'en servir afin d'appeler le seul type de Démon qui lui échappait jusqu'ici : les Obsidiens. Ces créatures ne peuvent en effet passer que par un portail physique. L'Invocation requiert que l'on cerne sa propre ombre d'encre noire. Les Obsidiens sont toujours heureux de répondre à l'appel d'un individu assez téméraire pour leur fournir un passage.

Quelques conseils

Vous l'avez compris, il vous faudra mettre en scène le développement de la Ténèbre, l'apparition des Peines et des Bienfaits avec soin. Voici quelques conseils pour que la découverte de la Ténèbre par vos joueurs soit inquiétante.

- Ne donnez pas à vos joueurs l'impression que les paliers des Peines et Bienfaits sont si rythmés. Pour ce faire, ne révélez pas l'acquisition des unes et des autres au moment où ils sont acquis. Notez-les et mettez-les en scène progressivement.

- L'apparition et la propagation de la Ténèbre est un mal qui ronge la Flamme des Inspirés. Bien qu'elle ne soit pas leur véritable ennemi, elle est tout de même l'arme que le Masque a choisie. Son contact est glacial comme le givre sur la peau, dur et coupant comme la lame d'un poignard. En conséquence, vous devez soigner vos descriptions des premières manifestations des Peines et des premières Invocations dont vos joueurs seront les témoins ou les acteurs.

- Soyez terrifiant ! La Ténèbre et l'Ombre sont des manifestations angoissantes et les légions démoniaques sont d'horribles créatures. Leur vue est insupportable pour bien des mortels et suscite la terreur chez les Ternes et les Inspirés.



Les conjurateurs

Les conjurateurs sont des mortels qui, sous l'influence de la Ténèbre, ont découvert comment faire sortir les Démons des Abysses afin qu'ils les servent en échange d'autres services. Ces arrangements sont mis par écrit : ce sont les Connivences. Des sortes de juristes, les Advocatus Diaboli, sont les garants du respect de ces pactes. Bien que les Démons et les conjurateurs soient présents dans tout l'Harmonde, certaines contrées comme la cité-État d'Abyme sont plus accueillantes que d'autres pour les forces de l'Ombre.

Invoquer

La Noirceur est un phénomène qui envahit l'individu affecté par la Ténèbre. Elle procure l'inquiétant sentiment d'un savoir enfoui au fond de l'âme et qui resurgirait, par vagues, dans la psyché tourmentée. La Conjuration en est la principale manifestation et ouvre des possibilités insoupçonnées, de l'ampleur d'une discipline magique. Elle se développe donc avec la Ténèbre à la façon d'une sensibilité particulière aux Abysses. Les conjurateurs sont capables de faire sortir les Démons des Abysses en suivant, avec de l'encre, les ombres des architectures que le soleil porte sur le décor urbain, les rues et les façades.

Le score de Noirceur

Chaque conjurateur détermine son score de Noirceur. Celui-ci fluctue au cours des scénarios d'AGONE car il dépend directement de la Ténèbre. Il se détermine en ne gardant que la dizaine du chiffre du score de Ténèbre. La Noirceur est additionnée à la compétence Démonologie pour déterminer la Base du jet du conjurateur.

Exemple : quel que soit son score de Ténèbre entre 81 et 89, la Noirceur d'un Ténébreux sera de 8. Si celui-ci possède un score de 5 en Démonologie, il lance (5 + 8 =) 13 + 1d10 pour conjurer les Démons.

La Démonologie

La Démonologie est bien plus qu'une compétence ordinaire de la famille Occulte. En effet, lorsque la Ténèbre entre en lui, un mortel ressent que sa connaissance des Démons – son niveau en Démonologie – est sublimée par son infection. Il peut désormais utiliser la compétence Démonologie comme la Résonance dans l'Emprise, c'est-à-dire pour invoquer les Démons et les Hauts Diables.

Conjurer

Pour pouvoir invoquer un Démon donné, certaines qualités sont requises :

- le conjurateur doit posséder au moins 1 point dans la compétence Occulte Démonologie (car toutes les compétences Occultes ne peuvent être utilisées sans disposer d'un score ; sinon le jet est impossible),

MODIFICATEURS DE CONJURATION

Dans ce tableau, la colonne « Modif. » contient des modificateurs appliqués au jet de conjuration, qui peuvent entraîner un développement de la Ténèbre au cœur du Ténébreux. Ces derniers modificateurs apparaissent dans la colonne « Ténèbre ».

Situations	Modif.	Ténèbre (y soustraire la Noirceur)
S'appliquer à l'encrage	+1 / tour (max : 3 tours)	+ 0
Encrage trop rapide	-2	+ 0
Ombres très profondes (quasi-obscurité)	+1	+ 0
Ombres très claires (forte luminosité)	-1	+ 0
Mêler son sang à l'encre	+x = 1 / PdV perdus (max : 3 points)	+x + 3
Diablotin avec :		
Amitié démoniaque	+ 1	+ 0
Langue des Démons	+ 1	+ 0
Conseil du Diablotin	+ 2	+ 5
Conseil d'un Démon du même Cercle que celui invoqué	+5	+2 x Cercle du Démon
Présence d'un minotaure	+ 1	+0
Présence d'un autre Ténébreux	+1	+0
Concours d'un autre Ténébreux	+ Noirceur du Ténébreux apportant son aide	+ Noirceur du Ténébreux apportant son aide

DOMMAGES AU CONJURATEUR

Un conjurateur en train de tracer le contour d'une ombre peut être interrompu ou simplement empêché de finir son dessin. En revanche, lorsque le Démon est apparu et la Connivence signée, ce dernier est complètement indépendant et réalisera ce pour quoi il a été invoqué dans la mesure de ses moyens et en fonction de son degré de perversité.
Les atteintes au conjurateur sont sans effet sur le Démon et réciproquement. Mais il n'est pas impossible qu'un Démon, si son maître ne parvient pas à le diriger, accomplisse sa tâche de manière « inattendue ».

TEMPS DE CONJURATION

Cercle	Temps d'apparition
I	1 tour
II	(Densité / 10) tour(s)
III	(Densité / 5) tour(s)
IV	Densité tour(s)
V	Densité minute(s)

Les résultats de ces opérations sont arrondis au supérieur, comme d'habitude.

- il doit posséder un niveau de Ténèbre suffisant (voir plus bas),
- il doit disposer d'une encre adéquate pour surligner l'ombre que le soleil porte sur une surface qui servira de « portail » aux Démons,
- il doit réussir enfin un jet de conjuration : Noirceur + Démonologie + 1d10 (+ bonus d'Aspect Âme ou Âme noire) contre une DIF liée au Cercle du Démon invoqué. Ce jet est modifié en fonction de la table ci-dessuS.

Si lors de cette dernière étape le jet est un échec, l'Invocation a échoué en tout ou en partie et une conséquence néfaste intervient : le Démon ne vient pas, s'enfuit, interprète les ordres de travers, signe une Connivence fantaisiste, etc. Cela varie en fonction de la puissance du Démon : un Opalin se contentera de faire une mauvaise farce avant de repartir dans les Abysses, tandis qu'un Obsidien va placer le conjurateur sous ses ordres. Sinon, le Démon surgit de l'ombre. Il va falloir négocier les termes du contrat, la Connivence, qui liera le conjurateur et la créature de l'Ombre devant les Hauts Diables et les Advocatus Diaboli.

Catastrophe de conjuration

Lorsqu'un fumble est obtenu au cours d'une Invocation, des effets indésirables voire désastreux se déchaînent sur le conjurateur. Ils sont comparables aux catastrophes indiquées dans le tableau des catastrophes occultes.

Temps de conjuration

Lorsque l'Invocation a été réussie, l'ombre soulignée par l'encre livre passage au Démon détaillé par le conjurateur. Tracer le contour de l'ombre avec l'encre demande un temps proportionnel au Cercle du Démon invoqué en tours, puis le Démon met un temps variable, en fonction de sa Densité (voir plus bas), pour sortir de l'ombre.



Les Abysses

Les Démons

Les Démons sont classés par les démonologues et les conjurateurs en cinq catégories de puissance croissante, cinq Cercles : les Opalins, les Saphirins et les Azurins, les Ambrés et les Safrans, les Carmins et les Vermillons, et enfin les plus puissants des Démons, les Obsidiens. Ces catégories permettent donc de connaître la puissance du Démon dont on parle. Ainsi, les Obsidiens (les Démons des encres noires) sont bien plus puissants que les Carmins et les Vermillons (ceux des encres rouges), qui eux-mêmes le sont davantage que les Ambrés et les Safrans (ceux des encres jaunes). Ce nivellement dépend exclusivement de la densité de la Ténèbre qui constitue un Démon (voir plus bas).



Morphologie

Bien qu'ils naissent des ombres, les Démons ne sont pas de sombres silhouettes aux contours incertains mais bien des créatures, des êtres animés et dotés d'une consistance solide. Malgré tout, la ressemblance avec n'importe quelle forme de vie s'arrête à ces maigres détails. Ils n'ont ni chair, ni sang au sens où nous l'entendons. Tout en eux est Ténèbre. Solide, elle les dote d'un corps ; liquide, elle est leur fluide vital.
Les habitants des Abysses sont semblables aux mortels. Ils sont généralement humanoïdes. S'ils ne ressemblent pas à un humain, ils partageront certaines caractéristiques morphologiques avec certains saisonins. Néanmoins, ils sont caractérisés par des détails dérangeants ou repoussants : mâchoire difforme, membres en trop ou atrophiés, chair en putréfaction, odeur nauséabonde, yeux vitreux, oreilles aux formes hideuses, articulations inversées ou manquantes, sueur acide, etc.
Tous les Démons sont dotés d'une paire d'ailes membraneuses dont ils peuvent se servir pour se mouvoir dans les airs avec plus ou moins d'aisance. Tous savent voler, mais ils ne sont pas tous capables de se déplacer dans des circonstances défavorables. De même, bien que les Abysses soient le théâtre de leurs jeux aériens, il leur est plus difficile à la surface de l'Harmonde d'exécuter des figures acrobatiques ou même simplement de planer (voir plus bas).

Les Connivences

LE PLAISIR

Les Connivences demeurent nébuleuses pour la plupart des conjurateurs. Au terme d'une vie passée à servir l'Ombre, ces derniers ont souvent encore bien du mal à déterminer ce que veulent les Démons. Ils ne sont sûrs que d'une chose : les Démons sont capricieux.
En effet, les Démons sont par essence des créatures versatiles, qui ne sont animées que par un seul but : leur plaisir. Au fil des siècles, le monde extérieur est devenu une réalité pour bon nombre d'entre eux et ils souhaitent ardemment y retourner. Évidemment cela satisfait l'Ombre, bien que l'avidité des Démons à vivre à la surface de l'Harmonde, parmi les mortels, ne soit en rien animée par une volonté hégémonique. Ils veulent arpenter les Royaumes crépusculaires mais pas forcément y imposer leur règne. Certes, la nuit éternelle leur sera précieuse mais elle n'est pas un objectif en soi. L'unique chose qui leur importe est la satisfaction d'une sensualité infinie dans un monde riche et varié, tout de nuances et de couleurs, loin de la tyrannie des Hauts Diables – qu'ils servent par crainte de leur pouvoir sur la Ténèbre – et loin des armes des gardiens des Abysses, les minotaures.

LE PRIX

Gardez à l'esprit cette obsession pour le plaisir lorsque vous devrez choisir les exigences d'un Démon pour une Connivence. Car tout service rendu par un Démon exige une contrepartie, fixée par lui dans la Connivence. Nous vous proposons quelques généralités par Cercle qui ne sont que des propositions. Vous êtes libre de les adapter.

Les Opalins : ils n'exigent rien de difficile. Ces Démons demandent des choses saugrenues comme le récit, dans les moindres détails, des aventures – de préférence émaillées de situations délicates – du conjurateur ou le droit d'embrasser une inconnue dans la rue, etc. Soyez sans pitié. Exigez un récit coloré du joueur dont l'Inspiré conjure un Opalin et prenez les autres joueurs à témoin. Si ceux-ci ne réagissent pas au récit de leur compagnon – rire, sourire crispé, etc. –, décrétez que l'Opalin se sent trahi et qu'il exige autre chose. Gérez la rencontre entre l'inconnue et le Démon (elle ne va certainement pas se laisser embrasser par une créature aussi difforme, et le Démon s'amuse énormément du ridicule de la situation).

Les Azurins et les Saphirins : ces Démons sont friands de choses rares (nourriture, objet précieux, œuvre d'art, etc.). Ils n'hésitent pas à en exiger des quantités appréciables. Ceci oblige bien souvent le conjurateur à prendre des risques – au moins financiers – pour se les procurer.

Les Ambrés et les Safrans : ce sont les plus curieux de l'Harmonde et de sa diversité. Ils exigent souvent d'accompagner le conjurateur en aventure quelques jours ou demandent à faire des voyages en sa compagnie. Mettez en scène ces situations. Il n'est jamais facile d'aller partout lorsque l'on est accompagné par un habitant des Abysses et ceci entraînera des situations de jeu de rôle mémorables.

Les Carmins et les Vermillons : ces Démons ont des prétentions. Ils aiment le quotidien des mortels de l'Harmonde. Ils exigent bien souvent une maison lors de leur première invocation, puis des meubles, des livres et des bibelots pour la décorer, avant de réclamer du personnel pour l'entretenir et de la compagnie. Certains intègrent même la famille du conjurateur, dans laquelle ils se comportent comme de lointains oncles, n'hésitant pas à s'amuser de ces mortels, souvent à leurs dépens.

Les Obsidiens : ces Démons sont un cas à part. Ils bénéficient des largesses des Hauts Diables et ne sont donc pas malheureux dans les Abysses. Ainsi, bien qu'étant les plus difficiles à invoquer et les plus puissants habitants des profondeurs, ils ne demandent généralement rien, sur l'instant, au conjurateur. En d'autres termes, aucune Connivence n'est signée. Il y a tout de même un prix à payer : celui de la Ténèbre. Les Obsidiens commandent aux Diablotins et peuvent, dès qu'ils ont été invoqués au moins une fois, utiliser ces derniers pour exiger des services du conjurateur. Ce sera autant de scénarios que l'Inspiré aura à mener – à jouer avec sa Compagnie – pour la gloire des Abysses : assassinat, mission pour le compte d'un Advocatus Diaboli, etc. Ces aventures sont toujours périlleuses et peuvent coûter la vie à bien des mortels. Certaines sont même liées aux accords entre le Masque et l'Ombre...

LA RUPTURE

Si le conjurateur ne s'acquitte pas de sa Connivence dans les délais qui lui sont impartis, une situation de rupture se présente. La rupture est différente pour chaque Cercle. Bien qu'il n'y ait pas de règle, voici des principes généraux à respecter.

Si des Démons doivent se manifester sur l'Harmonde pour tirer vengeance d'une rupture, ils emprunteront les portes ouvertes par d'autres conjurateurs. Il arrive ainsi que le prix d'un contrat consiste à se venger d'un collègue qui se serait attiré l'inimitié d'un autre Démon.

Les Opalins : conséquences mineures. Le Diablotin personnel du conjurateur boude durant quelques jours ou joue un vilain tour à son maître.

Les Azurins et les Saphirins : ces Démons informent les Hauts Diables, qui sont les véritables maîtres des Abysses. Ces derniers répandent promptement la nouvelle, de sorte que le nombre de candidats acceptant de répondre à une invocation du mauvais payeur se réduit fortement. Ce dernier obtient un malus permanent de -3 à tous ses jets d'invocation.

Les Ambrés et les Safrans : ils en référeront aux Hauts Diables avec les mêmes conséquences que pour les Azurins et les Saphirins (malus de -3 à tout jet de conjuration). De plus, ces Démons envoient contre l'auteur de la rupture une nuée de Diablotins chargés de le ruiner : les objets précieux disparaissent, les vols mystérieux se multiplient, les contrats les plus secrets sont révélés au grand jour, les employeurs sont avertis par une source anonyme qu'aucune confiance ne peut être faite au conjurateur, les employés de ce dernier sont victimes d'accidents et poussés au départ, etc.

LA RÈGLE DE L'OMBRE

De la bonne foi et de la réputation

Les Advocatus Diaboli sont chargés des accords passés, toujours par écrit, entre le conjurateur et le Démon conjuré. Ce document est appelé une Connivence par les parties de l'Invocation, qu'elles soient Démon, conjurateur ou Advocatus Diaboli. Ces derniers recueillent les Connivences que les conjurateurs viennent leur apporter avant le prochain lever du soleil. Ils sont ainsi les garants de la bonne foi des mortels vis-à-vis des habitants des Abysses. Si jamais un conjurateur vient à manquer à sa parole, il doit rendre des comptes à l'Advocatus Diaboli possédant la Connivence qui n'a pas été honorée.

Les yeux des Hauts Diables

La question que tous les conjurateurs se posent est : « Comment les Advocatus Diaboli font-ils pour toujours tout savoir ? ». La réponse est simple et révélatrice de la place de l'Ombre dans l'Harmonde. Les Advocatus Diaboli sont des Déchus, des conjurateurs infestés par la Ténèbre. Leur psyché a failli basculer mais leur force de caractère et leur détermination leur ont permis de résister à la démence. Cependant, bien qu'il ait résisté aux jeux malsains de l'Ombre et de ses plus fidèles serviteurs, les Hauts Diables – les chefs des légions démoniaques du monde souterrain –, le destin d'un Advocatus Diaboli ne lui appartient plus. Une fois hors de danger, ce Déchu est enchaîné aux Hauts Diables qui ont le pouvoir de suivre n'importe quel Démon (ou Advocatus Diaboli) en utilisant ses sens. Ces seigneurs des Abysses connaissent tout des Connivences ; ils les lisent au travers des yeux des Démons lorsqu'ils les signent et informent leurs Advocatus Diaboli si aucun conjurateur ne vient la rapporter.

Les Carmins et les Vermillons : ils en référeront aux Hauts Diables avec les mêmes conséquences que pour les Azurins et les Saphirins (malus de -3 à tout jet de conjuration). De plus, ces Démons envoient une poignée de Démons tirer vengeance de l'indélicat. Ils tenteront si ce n'est de le tuer, du moins de l'estropier, de tuer ses amis ou sa famille, etc.

Les Obsidiens : ils sont immensément puissants. La mort de l'invocateur est assurée et ne sera ni rapide, ni plaisante. S'il le faut, un Obsidien n'hésitera pas à envoyer de nombreux Démons de Cercle inférieur pour obtenir vengeance.

Les Cercles

L'encre utilisée par le conjurateur détermine la puissance du Démon invoqué, c'est-à-dire le Cercle auquel il appartient. Les encres utilisées en conjuration sont des substances magiques actives. Elles proviennent certainement des Abysses mais personne n'a pu le prouver. Elles contiennent en effet de la Ténèbre en très petite quantité. Elles ne peuvent être obtenues qu'auprès des Advocatus Diaboli.

Le tableau final répertorie les Cercles et le niveau de Ténèbre nécessaire pour pouvoir invoquer les habitants des Abysses. Il indique également la difficulté du jet de conjuration ainsi que le nombre de niveaux de compétence et le nombre de familles – Épreuve, Maraude, Savoir et Société ; pas en Occulte sauf pour les Obsidiens – dans lesquelles ces niveaux peuvent être répartis.

Un Opalin, un Azurin ou un Saphirin est rarement invoqué deux fois de suite, à moins que le conjurateur ne décide de construire une relation durable avec le Démon. En revanche, les Ambrés et les Safrans, de même que les Carmins et les Vermillons sont toujours les mêmes. Une fois que l'un d'entre eux a été invoqué, la Ténèbre favorise le lien entre celui-ci et le conjurateur. Ces derniers leur donnent d'ailleurs bien souvent un nom ou un sobriquet, parfois affectueux.

CARACTÉRISTIQUES

Les Démons n'ont que 7 caractéristiques. Contrairement aux mortels, ils n'ont pas de RÉS mais une Densité (voir plus bas). Lors de l'Invocation, la couleur de l'encre utilisée et l'Appel du Ténébreux déterminent les caractéristiques de la créature des Abysses. Tous les Démons d'un Cercle donné possèdent un score minimal dans leurs caractéristiques lié à leur Cercle. On y ajoute autant de points que le niveau de Noirceur du Ténébreux multiplié par la MR du jet de conjuration. Ce sont les points d'Appel. Les Démons ont des caractéristiques bornées par des minima et des maxima. Lors de la création d'un Démon, celui-ci dispose automatiquement dans toutes ses caractéristiques d'un score égal à son minimum. Les caractéristiques secondaires du Démon sont calculées comme d'habitude, avec les exceptions suivantes : sa TAI et son MV (en vol ; son MV au sol est déterminé selon sa TAI) sont directement pris sur les points d'Appel.

Points d'Appel = Noirceur x MR

Exemple : un Ténébreux avec une Noirceur de 6 invoque un Opalin avec une MR de 5. Celui-ci a 2 dans toutes ses caractéristiques, auxquels s'ajoutent 6 x 5 = 30 points d'Appel (Noirceur x 5, la MR) à répartir. Le Ténébreux ajoute 7 points en FOR, 7 points en AGI, 7 points en INT, 4 points en PER et les 5 derniers points en VOL (7 + 7 + 7 + 4 + 5 = 30). L'Opalin aura donc les caractéristiques suivantes : FOR 2 + 7 = 9 ; AGI 2 + 7 = 9 ; INT 2 + 7 = 9 ; PER 2 + 4 = 6 ; VOL 2 + 5 = 7. Les deux autres caractéristiques (CRÉ et CHA) seront à 2 puisqu'elles n'ont pas reçu de bonus dû au partage des points d'Appel du Ténébreux.

Autres caractéristiques

Les Démons ne sont pas seulement définis par leurs caractéristiques et leurs compétences. Ils possèdent également une Densité, une Opacité ainsi que des armes naturelles.

DENSITÉ

La Densité est l'équivalent pour les Démons du nombre de points de vie. Lorsque ce score tombe à zéro, le Démon se dissout et rejoint la région des Abysses où il est né de la Ténèbre. Cette dissolution est généralement perçue par les mortels comme une mort. Il reste en effet de la Ténèbre cristallisée sous



TABLEAU RÉCAPITULATIF DES CARACTÉRISTIQUES DES DÉMONS

Niveau de Ténèbre	Cercle	Nom(s)	Difficulté d'invocation	Caractéristique de base	Caractéristique maximale	Niveaux* de compétence
10	I	Opalins	10	2	9	10
30	II	Azurins et Saphirins	15	3	11	30
70	III	Ambrés et Safrans	20	4	14	50
90	IV	Carmins et Vermillons	25	7	17	100
98	V	Obsidiens	30	9	20	300

Cercle	Nb de familles de compétence	Densité	Bonus à la Densité	Opacité	Bonus à l'opacité
I	1	20	+1	0	+ 1
II	2	25	+3	5	+ 3
III	3	40	+6	10	+ 4
IV	4	55	+9	15	+ 5
V	5	100	+15	25	+10

(*) Note : Il s'agit de niveaux à répartir directement entre les compétences et non de points à dépenser selon le tableau de la création de personnage. Les spécialisations valent un niveau de compétence.
Seuls les Obsidiens peuvent répartir des niveaux dans la famille de compétence Occulte.

l'aspect d'un corps informe dans une mare noirâtre. Tous les Démons d'un même Cercle possèdent la même Densité, à moins que le conjurateur ne décide de renforcer cet aspect particulier de son Démon en y assignant des points d'Appel. Chaque point d'Appel ainsi investi ajoute un bonus à la Densité comme indiqué dans le tableau ci-dessus.
Note : si vous avez besoin de connaître la RÉS d'un Démon pour résister à une action, prenez sa Densité divisée par 5.

OPACITÉ

L'Opacité du Démon est une sorte de résistance surnaturelle aux dommages. Si ceux-ci ne sont pas supérieurs à la valeur d'Opacité, le Démon ne perd aucun point de Densité. Dans le cas contraire, la totalité des dommages effectués lui sont retirés. Un Démon est complètement insensible à toute forme de dommages en dehors de certaines formes : armes, lumière, magie. Noyade, empoisonnement, asphyxie sont sans effet.

Exemple : Lidunya inflige 15 points de dommages à un Démon. Celui-ci bénéficie d'une Opacité de 14. Le Démon encaisse donc tous les dommages : sa Densité est réduite de 15. Si son Opacité avait été de 15, il n'aurait subi aucun dommage.

Tous les Démons d'un même Cercle ont une Opacité identique sauf précision contraire du conjurateur lors du tracé autour de l'ombre d'invocation. Le procédé permettant de renforcer l'Opacité d'un Démon fonctionne sur le même principe que la Densité : l'invocateur y consacre une partie de son Appel et obtient en échange des bonus à l'Opacité, selon le type de Démon, comme indiqué dans le tableau ci-dessus.

LA LUMIÈRE

De par leur nature, les Démons, êtres de pure Ténèbre, sont particulièrement sensibles à la lumière. Celle-ci est donc souvent utilisée par des mortels pour les chasser. La table suivante vous présente les effets de différentes sources de lumière sur les Démons, leur Opacité et leur Densité.

Source	Effet
Soleil	Densité réduite de 5 points.
Soleil au zénith	Densité réduite de 15 points.
Feu	Densité divisée par le POT du feu (au lieu qu'il y soit soustrait). L'Opacité ne fonctionne pas.

Les compétences

LANGUE MATERNELLE

En plus des niveaux de compétence à répartir entre certaines familles, tous les Démons possèdent une compétence gratuite leur permettant de communiquer avec leur conjurateur. Ces capacités sont liées à l'empathie avec la Ténèbre du conjurateur et se traduisent, la plupart du temps, par une aptitude innée à parler la langue maternelle du Ténébreux à un niveau égal à sa Noirceur.
Niveau de compétence Langue (celle du conjurateur) du Démon = Noirceur du conjurateur

AUTRES COMPÉTENCES

Le nombre et le niveau des compétences des Démons sont fixes et ne peuvent être améliorés. En effet, les Démons n'apprennent que ce qu'ils veulent bien se donner la peine d'étu-

dier et, contrairement à leurs caractéristiques physiques, il est extrêmement difficile de juger s'ils sont ou non compétents dans tel ou tel domaine. Le conjurateur est certes sûr qu'il disposera d'un niveau minimal dans les compétences qu'il souhaitait obtenir. Mais quant à déterminer le niveau d'excellence d'une créature aussi peu digne de foi...

Récapitulatif des étapes de conjuration

1. **Choisir le Cercle du Démon invoqué**
2. **Tracer le contour d'une ombre à l'aide d'une encre adéquate**
3. **Faire un jet de Noirceur + Démonologie + 1d10 contre DIF en fonction du Cercle du Démon**
4. a) **Jet réussi** : le Démon vient. Lui faire signer une Connivence (définir un service, définir un prix)
   b) **Jet échoué** : le Démon ne vient pas ou s'il vient, un conséquence néfaste se produit
5. **Répartir les caractéristiques du Démon**
   a) **Caractéristiques de base** : en fonction du Cercle
   b) **Ajout à ces caractéristiques** : points d'Appel = Noirceur x MR
   c) **Compétences de base** : Langue = Noirceur.
   Autres compétences : en fonction du Cercle
   d) **Opacité et Densité de base** : en fonction du Cercle
   e) **Ajout à l'Opacité et à la Densité de base** : en fonction du Cercle et des points d'Appel investis
6. a) **Amener la Connivence à un Advocatus Diaboli**
   b) **Ne pas amener la Connivence** : cas de rupture
7. a) **Payer le prix exigé par le Démon**
   b) **Ne pas le payer** : cas de rupture

Les armes naturelles

Tous les Démons possèdent des griffes et des crocs, mais le conjurateur doit décider d'y investir des points de compétence s'il souhaite que ces dernières servent à autre chose qu'à la décoration.

Les compétences d'Armes naturelles des Démons ne sont pas comptées comme appartenant à la famille Épreuve mais comme des compétences génériques pouvant être développées en marge des restrictions de famille dues au Cercle du Démon.

Le maître des Abysses

« Ouais... Moi aussi, j'ai voulu en savoir davantage sur les Abysses et sur ceux que les Démons évoquent avec crainte, dans les plis de leurs ailes membraneuses. J'ai voulu connaître la vérité sur celui qui, dit-on, fait trembler les Advocatus Diaboli. Moi aussi, j'ai voulu savoir si le Diable existe.

Un soir, sous un ciel de sang, alors que les ombres des palais de jade d'Abbadrah s'allongeait dangereusement entre les tombes de la nécropole, j'en ai invoqué un. Un Obsidien. Je lui ai posé la question qui nous obsède tous. Qui se cache derrière les Hauts Diables ? Qui dirige les Abysses ? Je ne te dirai pas ce qu'il m'a révélé. Mais sache que la Connivence qu'il m'a fallu signer demandera des sacrifices à mes enfants, à mes petits-enfants et à leurs enfants.

Je ne regrette pas d'avoir un si lourd fardeau à leur transmettre. Malgré tout, écoute-moi. Si tu ne dois suivre qu'un seul de mes conseils, que ce soit celui-là : ne cherche pas à savoir... si tu tiens à ta Flamme. »

L'hôtel des Sans-Repos

Caractéristiques :

Ténèbre : 7 ; Effroi : DIF 10 ; gain de points de Ténèbre : 2.

L'hôtel des Sans-Repos est un établissement de passe spécialisé dans les clients aux demandes les plus « exotiques » situé à Lorgol, en bordure du quartiers des Mille Tours. Son possesseur actuel, Olphina « Trois Rues », est une vieille prostituée reconvertie dans la démonologie. Elle est parvenue à passer un pacte avec un Obsidien nommé « le Fornicateur des Âmes », sans que l'on sache ni ce que souhaitait la vieille femme, ni ce que fut le prix du Démon. Toujours est-il que la prostituée acheta le bâtiment et monta une maison close dont les filles sont toutes des Démons, sans doute invoqués par la maîtresse des lieux.

À l'intérieur, des cris, des hurlements, des rires hideux et obscènes retentissent en permanence. Une unique pièce, immense, complètement vide et entièrement tapissée de tentures noires constitue le hall d'accueil de l'établissement. L'éclairage est parcimonieux, uniquement constitué de quelques braseros émettant une chiche lumière rougeâtre qui laisse dans l'ombre la majorité de la pièce. Il y a toujours une ravissante jeune femme, au regard d'une insondable tristesse, dotée de grandes ailes membraneuses, pour accueillir les clients. Elle se contente simplement d'indiquer un recoin de la pièce sans que le client n'ai jamais besoin de dire ce qu'il vient chercher ici ; elle soulève une tenture, qui en révèle d'autres, en couches semble-t-il infinies, dans lesquelles le client s'enfonce... et disparaît.

Quelques heures plus tard, hagard mais satisfait, il reparaît, émergeant d'un autre recoin.

On raconte qu'un architecte nain de l'Équerre aurait mesuré les dimensions de la salle et déterminé qu'il n'existait en fait aucune autre pièce dans le bâtiment qui abrite cet étrange hôtel de passe. De là à supposer que les passages qui en partent mènent ailleurs, peut-être même dans les Abysses... Dans tous les cas, le nain en question n'est jamais revenu de sa visite suivante.

Une autre rumeur fait état de la ressemblance frappante entre la prostituée qui a fondé l'hôtel et l'hôtesse démoniaque chargée de l'accueil de la clientèle.

Les clients qui fréquentent l'hôtel des Sans-Repos restent en général très discrets sur ce qui a pu leur arriver à l'intérieur de ces murs. Les quelques récits qui nous sont parvenus sont soit l'œuvre de malades, soit la marque d'une perversion sans nom... Et sûrement les deux, en fait.

Cet hôtel n'est ni plus ni moins qu'un gigantesque portail physique vers les Abysses. Chaque client qui l'emprunte contribue à le renforcer et à le stabiliser définitivement dans l'Harmonde. L'objectif de l'Obsidien qui a monté l'établissement, car il s'agit bien de lui, la malheureuse Olphina étant morte il y a fort longtemps, était de parvenir d'une part à créer ce portail, et d'autre part d'attirer une clientèle de Mages qui, dans un avenir peut-être plus proche que l'on pourrait le croire, serviront les desseins de Noxe et le retour des Abysses à la surface...

L'ORACLE DU DÉSIR, CELLE QUI ACCUEILLE LES SANS-REPOS

L'Oracle du Désir est un Ambré (Démon de Troisième Cercle, donc) spécialisé dans la satisfaction des désirs des clients de l'hôtel des Sans-Repos. C'est une jeune femme ravissante, grande, mince, d'autant plus belle qu'elle est complètement nue, au corps excessivement sculptural, au point de ne même plus éveiller le désir chez les mortels.
Elle est dotée d'immenses ailes membraneuses, dont elle se drape à l'occasion à la manière d'une cape de chair. Elle a été appelée des Abysses par le Fornicateur des Âmes après qu'il eut fait payer son imprudence à la vieille Olphina, ce qui explique ses caractéristiques exceptionnellement élevées. L'Oracle du Désir a effectivement pris possession du corps de son invocatrice mais l'a quelque peu amélioré.
Elle ne se fait jamais payer, officiellement du moins, ce qui est pour le moins surprenant de la part d'un Ambré ; mais on sait que de nombreux personnages, très haut placés, ont beaucoup trop souvent recours à ses services et lui sont probablement redevables bien au-delà de ce qui serait « raisonnable », si tant est que quoi que ce soit puisse être raisonnable en matière de démonologie.

L'Oracle du Désir

Genre : féminin

Origine : Ambré, Démon de Troisième Cercle

TAI : 0 MV : 3/9 (en volant)
AGI : 8 INT : 14 CHA : 14
FOR : 5 VOL : 7 CRÉ : 11
PER : 14 RÉS : 7 MÊL : 7
TIR : 11 BD : 0

Densité : 40 **Opacité :** 22 Griffes 4

Épreuve : Athlétisme (spé : acte sexuel) 10 (11) ; Vigilance (spé : désirs cachés) 10 (11)

Maraude : Acrobatie (spé : acte sexuel) 8 (9) ; Intrigue (spé : contacts de l'hôtel des Sans-Repos) 10 (11) ; Poisons (spé : aphrodisiaques) 5 (6)

Savoir : Alphabet (spé : Connivences) 8 (9) ; Chirurgie (spé : sadisme) 8 (9) ; Herboristerie (spé : aphrodisiaques) 8 (9) ; Langue (urguemande) 5 ; Médecine 5, Zoologie (spé : zoophilie) 10 (11)

MENSONGER MINEUR, AZURIN, DÉMON DE DEUXIÈME CERCLE

Les Mensongers mineurs sont des humanoïdes d'apparence agréable, souvent dépourvus d'ailes leurs permettant de voler. Ils apparaissent toujours vêtus à la dernière mode du lieu où ils sont invoqués. Ce sont les maîtres de la dissimulation, du mensonge et de l'hypocrisie. Ils peuvent avoir l'apparence, suivant leur humeur, d'humains ou de saisonins.
Celui que nous vous présentons en exemple a choisi, pour quelque insondable raison, d'assumer l'apparence d'une farfadine. Il a été invoqué par Maître Gomzi, petit intrigant de la cour janrénienne, pour espionner les manœuvres de palais dans un secteur exclusivement réservé aux femmes. Le Ténébreux possède une Noirceur de 4 et une compétence de Démonologie de 7. Avec un jet de 19, il a obtenu une MR de 4, pour un total d'Appel de 16. Sur ces 16 points, 10 ont été investis dans le déplacement volant, trois autres dans la PER et les derniers dans l'AGI

.

Mensonger mineur

Genre : féminin

Origine : Azurin, Démon de Deuxième Cercle

TAI : -1 MV : 2/10 (en volant)
AGI : 6 INT : 6 CHA : 6
FOR : 3 VOL : 3 CRÉ : 3
PER : 6 MÊL : 5 TIR : 6 BD : -1

Densité : 25 **Opacité :** 5 Griffes 4

Épreuve : Athlétisme 5 ; Esquive 5 ; Vigilance 7

Maraude : Camouflage 5 ; Discrétion 5 ; Intrigue 5

L'ÉTRIPEUR

Parmi les Connivences les plus étranges jamais passées, celle qui donna naissance à l'Étripeur est sans doute l'une des plus remarquables.
Le conjurateur demanda à un Démon de lui donner sa main et d'en faire une arme. Ce dernier se l'arracha effectivement et la fixa au sommet d'un manche pour constituer une sorte de masse. La légende prétend que le Démon arracha les deux jambes du conjurateur pour fabriquer le manche de l'arme puis lui réclama, en guise de paiement, les deux mains. Ainsi en va-t-il de ces créatures, dont la perversité n'est plus à vanter.

L'Étripeur est composé d'une énorme griffe d'onyxium montée sur un long manche d'os.

Ténèbre : 6 **Effroi :** DIF 12 **Gain :** 3
Init : +1 **Att. :** +2 **Def. :** -1
Dommages : 4 / CP

Le possesseur de cette arme est toujours tenté de dévorer ses ennemis après les avoir tués. Pour résister à cette pulsion, il doit réussir un jet de VOL contre DIF 12. Les Ténébreux ajoutent à la DIF leur Noirceur.

Le Masque

Introduction

On le sait, le masque est un objet rigide couvrant le visage et représentant lui-même une face, qu'elle soit celle d'un homme, d'un saisonin, d'un animal ou imaginaire. C'est sous ce déguisement que se dissimule l'adversaire le plus inquiétant et le plus inattendu que votre Compagnie aura pour objectif de démasquer. Le Maître de la Mascarade est en effet la menace la plus effrayante que l'Harmonde ait jamais connue. Son but est simple. Il veut tirer vengeance des Muses qui l'ont vaincu et chassé en les intégrant en une seule entité comme c'était le dessein de la Perfection au départ. Il veut ensemencer la terre nourricière de sa graine maléfique et transformer le monde en un théâtre qu'il dominerait. Là, tous les mortels placés sous le joug de la Perfidie, il pourra entamer une macabre représentation dont il sera tour à tour le metteur en scène et le spectateur. En un mot, il veut dominer l'Harmonde et devenir l'Unique.

Mais avant d'aller plus loin, prenons bien soin de ne pas être ouïs par des oreilles indiscrètes. Venez ! Installons-nous ici, au coin du feu. Personne ne pourra nous entendre. Maintenant, écoutez-moi attentivement.

Un jeune homme à la beauté ineffable

L'Ombre souhaite dominer le monde en une Nuit éternelle et faire émerger ses légions des Abysses. Le Masque, lui, veut se venger des Muses et faire de l'univers un théâtre de marionnettes où il manipulera les mortels à sa guise. Il espère aussi trouver un moyen de séduire les autres Saisons pour contrer et pervertir les saisonins.

Ses traits véritables sont connus de très peu de gens : c'est un jeune homme à la beauté ineffable et à la voix discordante, tout à fait inattendue par rapport à son aspect gracieux. Mais il peut prendre de nombreuses apparences qu'il place comme autant d'obstacles pour détourner ses ennemis de lui. Toutes ses formes sont spécifiquement créées en fonction des aptitudes dont il a besoin. Chaque apparence est distincte pour chaque trait de caractère qui le définit. Tour à tour, il est ainsi l'incarnation de la méchanceté, de la trahison, de la déloyauté, de la fourberie, du machiavélisme, de la malignité, de la traîtrise ou du danger oppressant.

Il ne faut pas oublier que le Masque est un Éternel, la cinquième Muse née du rituel de la Perfection ultime. Bien qu'il n'ait pas été reconnu comme tel par les Muses, il n'en possède pas moins le pouvoir de pervertir les Arts.

Par ailleurs, le Masque, qui totalise les quatre Muses, cherche à récupérer leurs magies. Pour ce faire, il dérobe les Flammes des Inspirés et collectionne les Chefs-d'Œuvre. Il modifie également les œuvres existantes pour y provoquer des distorsions.

Cependant, il n'aime guère tuer les humains, qui sont ses acteurs. Souvent, il retient la puissance de ses coups et il lui arrive d'écraser une larme de comédie quand le pire survient.



Au final, ne perdez jamais de vue que le Masque est l'incarnation de la perversion, de l'illusion, de la manipulation et de la maladie. C'est un corrupteur capable de souffler les Flammes des Inspirés pour les transformer en Flammes noires. Il s'immisce dans le Corps et l'Âme des plus valeureux pour les corrompre, en prendre le contrôle afin de les obliger à servir ses noirs desseins et son ambition démesurée.

La caravane noire

Le Masque est à la fois partout et nulle part. Il lui arrive de se déplacer dans une caravane noire où il réside sous sa forme brute, celle du Vagabond. Sous le couvert de cette caravane, il a accompli sa propre quête, celle de la Perversion, et a consacré autant de lieux qu'il y a de royaumes. Ces douze lieux habités par la Corruption renferment chacun un costume du Masque, une apparence spécifique, dédiée à chaque royaume en particulier.

À l'intérieur de la caravane, douze Damnés, les Passeurs de chair, dont les poitrines s'ornent d'un tatouage extrêmement minutieux qui n'est rien d'autre qu'un tableau-monde perverti. Ces tatouages permettent au Masque de se rendre instantanément dans l'un des douze lieux qu'il a corrompus et d'endosser le rôle qu'il y a entreposé. Les douze Passeurs de chair possèdent, grâce à l'alliance de leur maître avec l'Ombre, la magie du Rideau, un pouvoir qui leur permet d'altérer la réalité et de s'esquiver à volonté.

D'autre part, lorsqu'il réside dans sa roulotte maudite, le Masque peut utiliser les sens des créatures les plus corrompues, c'est-à-dire celles qui ont atteint le summum de la Perfidie (100 points). En revanche, il doit passer par des intermédiaires mortels lorsqu'il est sous sa forme brute. Il ne peut pas interagir directement sur la pièce qu'il monte, sinon en passant par les douze costumes.

Tout ces détails sont bien sûr un indéchiffrable secret pour ceux qui le combattent. Fort heureusement, les Éminences Grises ne sont pas aussi ignares que le commun des mortels. Certaines des plus hautes autorités de notre continent connaissent l'existence du Masque : si quelques Domaines sont placés sous sa coupe directe, et bien qu'il soit infiltré au plus profond de tous les royaumes, les Éminences Grises ont percé certains de ses secrets les mieux gardés.

Aussi, écoutez et apprenez à connaître le plus grand adversaire de l'Harmonde.

La Perfidie

La Perfidie est la mesure du degré de corruption que le Masque est parvenu à induire auprès des mortels.

C'est l'atout numéro un du Masque. C'est sa magie intrinsèque, son empreinte, l'aboutissement de millénaires de réflexion et de maturation. Par essence, la Perfidie corrompt. Elle dénature l'environnement et souille les consciences d'une marque maléfique indélébile. Siècle après siècle, elle a grossi, gonflée par les actions du Masque et leurs répercussions sur l'Harmonde. Partout, elle est latente ou omniprésente. Elle caractérise des lieux et domine le Corps et l'Âme des mortels. Enracinée dans les consciences, la Perfidie s'est développée dans tous les royaumes, colportée par les traîtres, les félons et les monstres de légende. Elle permet aujourd'hui au Masque d'apposer son sceau sur les mortels et de jouer son effroyable pantomime de séduction. Ainsi, grâce à la Perfidie, le Masque et ses serviteurs les plus puissants, les Félons, sont à même de contrôler les mortels.

La Perfidie représente aussi l'avancement des corrompus dans la hiérarchie des créatures du Masque. Au fur et à mesure que les points de Perfidie s'accumulent, l'Inspiré devient tout d'abord un Corrompu, puis peut se ranger dans une des catégories des créatures du Masque décrites ci-après. Ainsi, progressivement, en fonction de son niveau de Corruption, un Corrompu évolue dans le simulacre perverti de société que le Masque a créé, jusqu'à vouer sa vie et son âme à son emblématique suzerain sans plus se poser aucune

question. Au cours de cette progression, il obtient des pouvoirs spécifiques qui lui sont alloués par le Masque en fonction du rôle qu'il est amené à assumer.

Lorsque les Inspirés hument des odeurs particulièrement nauséeuses, que les vents portent de forts relents de charogne et que des prostituées ricanantes vous hèlent, c'est que les sbires du Masque ne sont pas loin. Les grimaçants, les ricanants, les mourants et les agonisants sont près, tout près et portent autant de masques que les Inspirés doivent apprendre à connaître pour mieux les combattre.

En côtoyant les manifestations du Masque, les Inspirés peuvent obtenir des points de Perfidie et se transformer progressivement en créatures corrompues par le Masque. Chaque apparition et chaque manifestation du Masque véhiculent une telle aura de perversion, de manipulation et de folie qu'elles modifient profondément leur environnement. À leur contact, le Corps et l'Âme sont attaquées, voire se transforment en Flamme noire lorsque la Ténèbre s'en mêle. Seuls les cœurs les plus purs et les plus valeureux résistent à ces terrifiantes attaques.
Mais le Masque a plus d'un tour dans son sac. Ainsi, il tire parti sans vergogne de la peur, de l'inquiétude ou de la lâcheté ; il les véhicule au travers d'histoires qui les provoquent, donnant encore plus de consistance à la Perfidie, la nourrissant d'une énergie inépuisable. L'histoire qui fait peur modifie aussi l'environnement et ancre le Masque dans une réalité transcendée par le mal.
C'est donc une lutte presque sans espoir, infinie, où tous les coups sont permis, où chaque information glanée sur ce terrible adversaire est un pas de plus dans sa direction. L'Inspiré ne progresse dans sa compréhension de la Perfidie et du Masque qu'en acceptant d'en payer le prix, celui de la Corruption !

Techniques

Généralités

Les points de Perfidie s'accumulent sur les Parchemins sur une échelle graduée de 1 à 100. Pour chaque palier de points de Perfidie passé, on obtient une Peine. Plus les points de Perfidie s'accumulent et plus ces paliers se rapprochent.
Jusqu'à 50, on gagne une Peine tous les 10 points de Perfidie. À partir de 55 et jusqu'à 75, on gagne une Peine tous les 5 points. De 77 à 90, on gagne une Peine tous les 3 points. De 92 à 98, on gagne une Peine tous les 2 points. Et enfin, on gagne une Peine à 99 et à 100 points de Perfidie.

Exemple : Élias a récemment atteint 78 points de Perfidie. Il dispose donc de 11 Peines (obtenues à 10, 20, 30, 40, 50, 55, 60, 65, 70, 75 et 77 points).

Les Peines liées à la Perfidie ne sont pas nivelées. L'EG est complètement libre de choisir celle qui lui paraît adaptée à la situation. La seule limitation concerne l'origine des points de Perfidie. Certains sont obtenus par des personnages, d'autres par des lieux, d'autres encore par des circonstances particulières.

En revanche le Masque, toujours à l'affût d'un mauvais tour susceptible de pervertir un peu plus les Inspirés, leur offre la possibilité de tirer avantage de leur corruption. Comme rien n'est jamais gratuit, si un Inspiré accepte de recevoir 1 point de Perfidie supplémentaire, il développe un Bienfait associé à l'une des Peines dont il est affligé. Si plusieurs Peines peuvent fournir un Bienfait, c'est le Perfide qui en choisit une.
Si le Bienfait associé à la Peine a déjà été obtenu, le prix est payé mais le Perfide n'obtient rien en retour.

Gagner des points de Perfidie

En termes techniques, l'influence du Masque s'attaque aux Aspects Corps et Âme de la Flamme des Inspirés. Plus les Inspirés s'approchent du mal, plus celui-ci les contamine. Lorsqu'ils rencontrent une créature du Masque ou qu'ils croisent un personnage qui se comporte d'une manière suffisamment peu naturelle pour mettre leur VOL en danger (comme par exemple une meute de chiens agressifs qui attaquent sans raison, la bave aux lèvres), tous les Inspirés doivent effectuer un jet de VOL contre DIF 15, 20, 25 ou 30 selon la quantité de Perfidie qui corrompt la chose à l'origine du jet. Parfois, une situation exceptionnelle (comme la découverte d'un grimoire relié de peau humaine ou la contemplation d'une toile odieuse) nécessitera aussi un jet de VOL.
De plus, dans certains cas, un Inspiré peut gagner de la Perfidie lorsqu'il lit des livres interdits, qu'il se rend dans un lieu perverti ou qu'il tente de ramener une créature du Masque à la raison.
Un jet réussi indique que l'Inspiré ne gagne pas de points de Perfidie ou qu'il en obtient un minimum et qu'il reste capable de continuer à agir jusqu'à ce qu'il soit confronté à un nouveau danger. Mais chaque confrontation exige un jet de VOL séparé.
Un jet sous la VOL qui échoue indique toujours que l'Inspiré gagne des points de Perfidie. Le nombre de points gagnés dépend du type de créature ou de la situation rencontrés et de ce que vous, Éminence Grise, décidez alors.
Enfin, lorsque la Perfidie d'un Inspiré arrive à 100, il devient un Félon, désespérément et incurablement perfide et sournois. Il accède alors au statut de personnage non joueur (PNJ) que le Masque prend sous son contrôle.

Les Peines

Les Peines liées à la Perfidie sont acquises en fonction des paliers de points de Perfidie obtenus. Cette liste n'est ni exhaustive, ni ordonnée. Si vous le désirez, vous êtes libre de l'agrémenter des Peines de votre choix.
Les Peines sont octroyées en fonction de la situation qui a généré l'acquisition des points de Perfidie. Ainsi, l'Éminence grise décide seule d'attribuer telle ou telle Peine. Si d'aventure vous étiez à court d'inspiration ou pris à contre-pied, vous pourriez toujours recourir à une attribution aléatoire définie selon votre bon vouloir. À la suite de la description de chaque Peine est indiqué entre parenthèses le Bienfait adapté. Vous constaterez que des Peines différentes attribuent le même Bienfait. Si un

DIFFICULTÉ DES JETS DE VOL CONTRE LA CORRUPTION

Points de Perfidie	DIF
0 à 50	15
51 à 75	20
76 à 90	25
90 et plus	30

LE JEU DE LA PERFIDIE

Il n'existe qu'un seul moyen connu de se débarrasser des marques de la Perfidie (c'est-à-dire de faire baisser son score de Perfidie). Le Masque, toujours joueur, dispose d'un jeu de tarot dont chacune des lames est une Œuvre de Décorum pervertie. À ceux qui parviennent à le trouver et qui ont la témérité de le défier au cours d'une partie de cartes, le Maître du Semblant offre une unique manche à quitte ou double afin de racheter la Perfidie des Inspirés.
La légende ne garde aucune trace d'un joueur qui aurait gagné contre le Grand Tricheur… En revanche, les récits sont innombrables des malheureux que cette tentative a définitivement corrompus.

Perfide devait acquérir plusieurs fois un Bienfait, il ne gagne rien, bien entendu.

Remarque : Bien que l'EG soit complètement maître de l'attribution des Peines, nous lui conseillons de rester vigilant quant à celles ont il gratifie ses joueurs en fonction à la fois de ce qu'ils sont capables d'interpréter mais aussi de ce qu'ils accepteront de jouer.

PEINES ACQUISES SUITE À LA RENCONTRE DES CRÉATURES DU MASQUE

Couvert de vers *(Fulgurance)*
D'immondes vers gluants courent sous votre peau ou passent en se traînant paresseusement sur vos avant-bras. Vous êtes écœurant et vous gagnez 1 point de Corps noir.

Cruauté *(Hargne)*
La souffrance vous donne chaud au cœur. Votre caractère est inexorablement nuisible et seule la vue du sang amène un peu de gaieté dans votre lugubre existence. De ce fait, si vous en avez les capacités, vous êtes violemment attiré par l'Obscurantisme. Cette nouvelle inclination vous permet de bénéficier d'1 point supplémentaire en Âme noire. En effet, vous êtes tellement obsédé par le désir de faire souffrir que vous négligez de développer toute autre forme de loisir ou de connaissance.

Difformité *(Chronique du futur)*
Vous êtes voûté, tordu, bossu même, d'une manière générale vous êtes difforme. Votre corps s'est déformé d'une façon qui n'est ni naturelle ni plaisante à l'œil.
Vous gagnez 1 point de Corps noir.

Gueule de traître *(Hypnotisme)*
Avec votre peau vérolée et graisseuse, vous avez vraiment un profil de mauvais aloi. Vos yeux chassieux semblent définitivement incapables de fixer quelqu'un franchement. Lorsqu'une personne est soupçonnée de félonie, c'est toujours vous. Vous gagnez 1 point de Corps noir.

Lubricité *(Sensualité)*
Vous avez un penchant effréné et irrésistible pour la luxure et la sensualité brutale. Votre impudeur est bien connue et vous adorez la compagnie des satyres. Votre Âme noire augmente de 1 point.

Méchanceté *(Hargne)*
Vous faites délibérément du mal ou, plus exactement, vous cherchez à en faire le plus souvent possible, de façon ouverte et agressive. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Puanteur *(Anticipation)*
Une odeur infecte et fétide imprègne l'atmosphère autour de vous. Passer inaperçu est difficile pour vous car votre odeur insupportable est très forte et attire souvent l'attention. Vous gagnez 1 point de Corps noir.

Sang venimeux
Votre sang est corrompu. Vous pouvez générer des poisons ingestifs ou de contact d'une Virulence de 30 et de durée d'une heure qui transforment le sang de votre victime en sang noir (ce qui a pour effet de la tuer !). Si d'aventure votre victime parvient à survivre, elle est contaminée par un dixième de vos points de Perfidie. Vous gagnez 1 point de Corps noir. En cas de blessure grave, aucun soin ne pourra être pratiqué sur votre anatomie ; vous ne pouvez plus compter que sur des bonnes nuits de sommeil pour récupérer votre énergie. Cette Peine ne génère aucun Bienfait.

Tuméfaction *(Brouillard)*
Votre visage porte de grosses marques bleues et violettes qui semblent être des hématomes. Ces enflures déforment les traits de votre visage. Vous gagnez 1 point de Corps noir et vous feriez bien de prendre l'habitude de dissimuler votre visage.

Vieillissement prématuré *(Chronique du futur)*
Votre apparence ne correspond plus à votre âge. Vous avez des cheveux blancs bien avant l'heure. De nombreuses rides courent sur votre peau parcheminée. Bien malin celui qui réussira à deviner votre âge derrière cette apparence sénile.
Votre Corps noir augmente d'1 point.



PEINES ACQUISES DANS UN LIEU TOUCHÉ PAR LA PERFIDIE

Acrimonie *(Hargne)*
Vous vous levez du pied gauche tous les matins et votre mauvaise humeur est devenue légendaire. Elle s'exprime par des propos acerbes ou hargneux et fait de vous une personne peu prisée pour la qualité de sa compagnie. Vous gagnez 1 point d'Âme noire.

Cœur de pierre *(Comédie)*
Vous êtes insensible aux émotions. Rien ne vous fait plus sourire. Vous êtes froid comme une roche. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Décrépitude *(Brouillard)*
Vous êtes caractérisé par un affaiblissement physique. Bien que vous n'en ayez pas l'apparence, vous vous sentez souvent vieux, très vieux et pratiquement impotent. Votre Corps noir augmente d'1 point.

Fielleux *(Beauté fatale)*
Vous êtes plein de fiel. Votre amertume s'accompagne de mauvaise humeur, de méchanceté et fait de vous un individu peu prisé dans les soirées animées et conviviales. Vous êtes toujours le premier à remarquer les défauts des autres, à les critiquer et à les amplifier. Vous n'hésitez pas à en faire part à votre entourage avec une obstination désespérante. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Grandiloquence *(Beau parleur)*
Vous aimez user d'une éloquence de style affecté qui abuse des grands mots et des effets faciles. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Hypocrisie *(Comédie)*
Votre attitude consiste à déguiser votre véritable caractère et à manifester des opinions, des sentiments et spécialement des vertus que vous n'avez pas. Vous privilégiez la dissimulation, la duplicité et la fausseté, et vous le savez. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Mensonge *(Beau parleur)*
Vos assertions sont toujours contraires à la vérité. Vous ne pouvez pas vous empêcher de tromper ou d'induire en erreur votre Compagnie, votre entourage. Vous êtes un menteur pathologique et vous ignorez combien de temps cette information va pouvoir être tenue secrète. Vous savez par contre que vous avez gagné 1 point d'Âme noire.

Sueurs froides *(Chronique du futur)*
Vous êtes sans cesse parcouru de frissons galopants ou de brusques tressaillements. Vous avez tout le temps l'air agité et vous vous massez souvent les avant-bras pour faire disparaître la chair de poule qui déforme votre peau. Vous êtes régulièrement en proie à d'étranges sensations de malaise purement physiques qui font de vous un individu inquiet et angoissé. Votre Corps noir augmente d'1 point.

Vantardise *(Comédie)*
Vous aimez exagérer vos mérites ou déformer la vérité par vanité. Chaque jour, vous vous glorifiez d'actes nouveaux alors que vous n'avez rien fait. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Voix éraillée *(Sensualité)*
Le son de votre voix est rauque comme si des cordes vocales avaient été arrachées. Elle n'est guère agréable à entendre. Vous gagnez 1 point de Corps noir.

PEINES ACQUISES DANS D'AUTRES CIRCONSTANCES...

Altération du corps *(Fulgurance)*
Une partie de votre corps se transforme. Vous devez déterminer la partie de votre anatomie qui est sujette à la transformation. Cette Peine peut être attribuée plusieurs fois. Elle augmente à chaque fois votre Corps noir d'1 point.

PÉNOMBRE

« Enfantée par Amertine, cette rapière servit fidèlement Agone jusqu'à sa montée sur le trône. Il va de soi qu'elle doit être encore aujourd'hui entre les mains de son propriétaire mais un détail nous intrigue et fait écho à la controverse de Liturgia sur « l'âme des armes ». Si l'hypothèse selon laquelle des esprits-frappeurs seraient les réincarnations des lames mortes, alors Pénombre pourrait effectivement avoir été brisée. Pour preuve, le rapport d'une éminence qui eut vent d'un esprit-frappeur hantant les ruines du Souffre-Jour — confié, depuis l'incendie, à la garde des lutins. Ces derniers affirment que l'esprit en question ne ferait aucun secret de ses origines. Nous envisageons une expédition dans les semaines à venir afin de capturer cet esprit-frappeur. S'il s'avère que Pénombre l'incarne, nous aurons peut-être l'occasion de rassembler de nouvelles informations sur le destin d'Agone de Rochronde. »

- La chair de votre jambe gauche se décharne.
- Votre jambe droite se couvre de scarifications purulentes.
- Un sixième doigt pousse sur votre main droite.
- Votre main gauche se couvre de longs poils noirs et vos ongles deviennent longs, sales et ébréchés.
- Votre torse se creuse et devient dur comme du roc en se couvrant d'écailles noires et poisseuses.
- Un troisième œil vous pousse au milieu du front.

Aveuglement *(Funeste sapience)*
Votre vue se brouille et vos yeux ruissellent perpétuellement de larmes. Vous gagnez 1 point de Corps noir.

Crise d'identité physique *(Brouillard)*
Un conflit permanent oppose ce que vous êtes et ce que vous croyez être. Vous ne reconnaissez plus votre reflet dans un miroir et vous n'êtes plus sûr de qui vous êtes réellement. Vous êtes troublé et perturbé. Vous gagnez 1 point d'Âme noire.

Inversion de la main *(Anticipation)*
Vous êtes incapable de déterminer si vous étiez droitier ou gaucher et cela vous joue des tours. En fait, chaque fois que vous parvenez à déterminer quelle est votre bonne main, vous avez l'impression de vous être trompé ou d'avoir de nouveau changé. Cela ne génère pas d'autre effet technique que de vous faire gagner 1 point de Corps noir.

Lectures diaboliques *(Funeste sapience)*
Vous adorez lire des livres impies à la réputation sulfureuse. Tandis que vous vous découvrez un goût nouveau pour le macabre, vous gagnez 1 point d'Âme noire.

Les Bienfaits

Tout comme il gagne des Peines, le Perfide obtient également des Bienfaits. Ils sont distribués en fonction des Peines qui ont été gagnées. Par exemple, les Peines « Cruauté » et « Vantardise » offrent la possibilité d'obtenir « Hargne » et « Comédie » en Bienfaits. Si le Perfide accepte de gagner 1 point de Perfidie supplémentaire, il peut choisir l'une des Peines et obtenir par exemple « Hargne » pour « Cruauté » ou « Comédie » pour « Vantardise ». Bien entendu, ce choix est fait en aveugle et le Perfide n'a aucune idée de quelle contrepartie il peut obtenir, si seulement il peut en obtenir une. En effet, dans tous les cas, un Bienfait ne peut être obtenu qu'une fois, même si plusieurs Peines se recoupent. De même que pour les Peines, cette liste n'est ni exhaustive, ni ordonnée, et vous pouvez à loisir l'augmenter des Bienfaits de votre choix. N'oubliez pas que le Masque est une créature fantasque qui agit parfois sans logique mais dans un seul sens : pervertir et corrompre. Entre parenthèses figurent les Peines associées aux Bienfaits.

Anticipation *(Inversion de la main, Puanteur)*
Votre pensée est en mouvement permanent et vous arrivez à imaginer ou à vivre un événement avec quelques instants d'avance. Vous avez entre autres la faculté de prévoir l'attaque d'un adversaire (il doit vous indiquer quelle manœuvre, botte ou défense il compte entreprendre, même s'il a l'initiative sur vous). Ce pouvoir ne fonctionne que contre des personnes : la chute d'un rocher ne peut être anticipée, par exemple.

Beau parleur *(Grandiloquence, Mensonge)*
Vous êtes très éloquent bien que vos phrases soient plus brillantes sémantiquement parlant que pleines de profondeur et de sagesse. Vos DIF concernant le Baratin sont baissées de 5 points.

Beauté fatale *(Fielleux)*
Vous êtes étonnamment charismatique et vous attirez tous les regards. Lorsque vous usez de vos charmes, bien peu de personnes sont capables de vous résister. Lorsque vous mentez, lorsque vous préparez un mauvais tour et d'une manière générale, lorsque vous tentez de dissimuler derrière votre apparence des intentions malveillantes, aucun jet ne peut être tenté afin de vous démasquer.

Brouillard *(Crise d'identité physique, Tuméfaction)*
Les traits de votre visage ne sont jamais clairement visibles, même votre entourage éprouve de grandes difficultés à les distinguer et souvent vos amis se demandent si c'est bien de vous qu'il s'agit. Vous ne pouvez être reconnu que par des gens qui vous connaissent bien ; les autres ne fourniront que des descriptions contradictoires et embrouillées.

Chronique du futur *(Difformité, Sueurs froides, Vieillissement prématuré)*
Vous avez régulièrement des visions prophétiques qui vous annoncent toujours la venue d'événements désagréables vous touchant de près ou de loin. Vous pouvez, par exemple, déterminer avec une certaine justesse si des embûches vous guettent dans les 24 prochaines heures. Ce phénomène est entièrement contrôlé par le Masque (l'EG choisit quand ce pouvoir doit se manifester).

Comédie *(Cœur de pierre, Hypocrisie, Vantardise)*
Vous êtes un acteur né et nul n'est capable de dire si vous interprétez un rôle ou si vous êtes sérieux. Cette capacité à improviser et à vous adapter à tous les types de situations empêche définitivement quiconque de percer à jour les rôles que vous endossez. Cela ne vous dispense pas d'un minimum de préparation : si vous ne disposez pas, par exemple, de marchandise à vendre, vous ne pouvez pas assumer le rôle d'un marchand.

Fulgurance *(Altération du corps, Couvert de vers)*
Vous êtes très rapide. À tel point que vous n'avez pas votre pareil pour attraper des poissons à mains nues ou pour dégainer votre arme de prédilection. Vous gagnez un bonus gratuit d'1 point pour tout ce qui concerne l'initiative ou la rapidité.

Funeste sapience *(Aveuglement, Lectures diaboliques)*
Vous progressez dans votre connaissance de la hiérarchie du Masque et vous commencez à ressentir quasi instinctivement la manière dont il agit. Face à une créature du Masque (c'est-à-dire toute personne corrompue en tout ou en partie par la Perfidie), vous pouvez faire un jet de PER afin de déterminer son niveau d'implication dans les projets du Masque et ce qu'elle est chargée de réaliser pour lui. La DIF est de 15 si vous souhaitez aider les projets de l'être sondé, de 30 si au contraire vous allez vous y opposer.
Les informations obtenues de cette manière sont toujours floues et difficiles à interpréter (en voyant un assassin potentiel, vous seriez capable de déterminer qu'il va tuer, mais pas qui, ni quand, ni où).

Hargne *(Acrimonie, Cruauté, Méchanceté)*
Vous avez un comportement agressif, parfois méchant ou haineux, qui fait de vous un adversaire coriace et opiniâtre. Tel un dogue fou, vous ne lâchez jamais prise lorsque vous êtes fermement accroché à quelque chose. Vous ne vous évanouissez plus lorsque vous échouez aux jets de VOL en cas de blessure grave, tant que vous continuez de vous battre contre le même adversaire (ou groupe d'adversaires).

Hypnotisme *(Gueule de traître)*
Vous maîtrisez l'ensemble des procédés mis en œuvre pour provoquer un état d'hypnose et essentiellement les mécanismes de suggestion. Au prix d'un jet de VOL opposé à la VOL de la cible et à condition que vous puissiez disposer de temps et d'un endroit calme, vous pouvez implanter une suggestion dans l'esprit d'un mortel. Cette suggestion ne doit pas impliquer la mort de la cible de l'hypnose. Elle se déclenchera lorsque vous le désirez, mais vous devez préciser par avance les circonstances qui serviront de déclencheur (mot de commande, événement particulier, laps de temps écoulé...). La cible se conformera alors à ce que vous lui avez ordonné de faire.

Sensualité *(Lubricité, Voix éraillée)*
Votre tempérament voluptueux vous pousse à rechercher et à goûter tout ce qui flatte et touche les sens. Vous êtes un expert en goût et en parfum et vous avez développé un comportement efféminé qui vous donne beaucoup de grâce et d'élégance. Vous êtes un maître en bon goût et en jeux plus ou moins sensuels. Quelles que soient votre apparence actuelle ou votre extraction, vous êtes toujours bien accueilli (au début du moins) dans les endroits dédiés aux plaisirs des sens (cela inclut aussi bien les maisons closes que la table d'un gourmet).

Roleplay

Dès qu'un Inspiré commence à être gangrené par la Perfidie, sa Flamme se transforme en Flamme noire. Le Masque le remarque et le prend en considération sur son échiquier de l'ambition. Commence alors une lente transformation en créature déchue, qui perd progressivement son humanité pour se transformer en marionnette du Masque, dans tous les sens du terme. Ses traits deviennent exagérés, caricaturaux, son caractère n'est plus qu'une parodie excessive. Le Perfide devient un acteur du jeu du Masque et en prend, finalement, les caractéristiques : celles d'une bouffonnerie cosmique, grinçante et grimaçante, dont l'objectif final semble bien être de faire vivre à l'ensemble des mortels l'ultime tragi-comédie, une pièce où les délires abominables du metteur en scène dément qu'est le Masque pourront enfin advenir. Peut-être la marionnette en devenir remarquera-t-elle sa déchéance ; mais trouvera-t-elle le désir de lutter ?... Derrière l'horreur de cette transformation, il y a aussi des avantages, des pouvoirs que seul le Masque peut offrir à ses sbires. La tentation est d'autant plus forte que la Perfidie ronge les capacités tant mentales que physiques, rend les mortels faibles, influençables... L'Inspiré corrompu par la Perfidie devient un acteur de tragédie, mais dans le sens le plus absurde : il manque à sa parole et trahit ceux qui lui faisaient confiance, il devient fourbe et scélérat. Il est attiré par la traîtrise et devient dangereux sans que rien ne transparaisse. Fallacieux, empoisonné, fielleux, méchant, sournois, venimeux sont autant d'adjectifs qui qualifient le comportement de l'Inspiré gagné par la Perfidie. Il entre de plain-pied dans la sphère théâtrale du Masque, un monde caractérisé par la méchanceté, la trahison, la déloyauté, la fourberie, le machiavélisme et la malignité.

La Corruption

Les pouvoirs de la Corruption

Outre les Peines et les Bienfaits, les créatures du Masque accèdent à des pouvoirs spéciaux conférés par leur maître. Chacune dispose de ses propres horribles spécialités, que le Masque leur a accordées en fonction de leur place dans sa pièce démente.

La Mascarade
Le Perfide devient un as de la Dissimulation. Il bénéficie d'un bonus de +5 dans ses compétences de Camouflage, Chasse, Déguisement et Discrétion et réduit la Vigilance de ses opposants de 3 points (cette compétence ne peut, par ce biais, tomber en dessous de 0).

La Chaosiarde
Le Corrompu génère de la confusion, de la peur et des cauchemars dans l'âme de l'Inspiré qui croise son chemin. Les nuits de celui-ci deviennent agitées. Il perd le sommeil, ce qui se traduit par un état de fatigue générale qui cause un malus de -1 à toutes ses actions, jusqu'à ce que la créature cesse de s'acharner sur sa cible.

La Chuintive
Le Corrompu fait entendre à la cible de son choix des murmures et des chuintements incompréhensibles. Il semble à la cible de ce pouvoir que quelqu'un lui souffle sans cesse des paroles, des actions, mais d'une voix si basse qu'elle n'arrive pas à comprendre ce qui lui est dit. Cela pénalise la cible en diminuant sa Vigilance de moitié.

La Mort lente
Par simple toucher, le Corrompu est à même de distribuer la Mort lente.

La Mouchure
Le Corrompu est capable de moucher une Flamme et d'annuler les bonus dus à la Flamme en transformant l'Inspiré en Terne. Sur une DIF de 20, un jet de Flamme x 2 est effectué. Une MR négative représente la quantité d'Aspects positifs que l'Inspiré perd, du plus gros au plus petit. Le malus prend effet immédiatement.

La Morte Farce
Le Corrompu est capable de réanimer un mort pendant 1 tour par point de Perfidie dont il dispose et de le commander dans les limites des capacités que le cadavre avait de son vivant (un Félon peut ainsi commander un mort pendant 100 tours). Un réanimé n'a plus que des caractéristiques de Corps avec un malus de -1.

Les Trois Coups
Les Trois Coups sont une malédiction redoutable. Fruit de l'alliance avec l'Ombre, le Corrompu est à même d'invoquer un Haut Diable. Il suffit de frapper le sol à

l'aide d'un bâton spécifiquement ornementé ; au troisième coup, le Haut Diable apparaît et emporte sa victime dans les Abysses. D'une façon générale, les Trois Coups sont échelonnés dans le temps à raison d'un par semaine ou par mois. Seule la cible entend sourdement résonner un puissant coup identique à celui qui précède le lever du rideau au théâtre.

Le Rideau

Grâce au Rideau, un pouvoir né de l'union du Masque et de l'Ombre, la créature a la possibilité de disparaître à volonté dans les Abysses en s'enroulant dans les plis de son manteau.

Le Masque dispose également de grands miroirs qui lui servent de moyen de communication. Ses agents peuvent ainsi recevoir ses instructions et délivrer leurs rapports par l'intermédiaire de petits miroirs noirs qu'ils portent glissés à la ceinture ou qu'ils dissimulent à un endroit connu d'eux seuls.

Les créatures corrompues

À l'exception des Damnés et de certains Félons, toutes les créatures du Masque sont des Ternes, qu'ils soient humains ou saisonins.

Les Pantins grimaçants

Niveau de Perfidie : 00 à 30
Corruption générée : 1d10
Pouvoir : aucun, quelques-uns ont accès à la Mascarade.
Les Pantins grimaçants constituent la première force de frappe du Masque. Potentiellement, partout où des humains sont installés, il y a des Pantins grimaçants.
En effet, le Masque et les Damnés sont capables de contrôler totalement les Pantins sans qu'ils s'en rendent compte. Ce sont généralement des humains qui ne jouent que des rôles mineurs dans leur société.
Ces paisibles gens passent soudainement sous le contrôle du Masque et perdent leur apparence débonnaire pour se transformer en tueurs assoiffés de sang au visage distordu par un étrange rictus. Leurs gestes sont saccadés et leur attitude les fait ressembler à d'affreux pantins mécaniques, d'où leur nom. Leur volonté et leur intelligence sont nulles. Leurs caractéristiques subissent toutes un malus de -1.
Combat : Base de 10, Vigilance : base de 10, PdV : 36, SBG : 12, SBC : 18.

Les Putrides

Niveau de Perfidie : 10 à 60
Corruption générée : 1d10
Pouvoir : la Mort lente.
Le Masque affectionne aussi de recourir aux services des énormes créatures que sont les Putrides, des individus dégénérés et nécrophiles. Véritables obèses aux chairs nécrosées, aux lèvres putrides et violacées, ils demeurent dans de grandes cités troglodytes nichées dans les coins les plus reculés du continent. Le Masque aime faire appel à eux pour semer la terreur dans une contrée ou raser un village qu'il estime empli d'impudents coquins qui se rient de sa puissance.
Caractéristiques :
RÉS 7, FOR 10, AGI 5, PER 6, VOL 2, INT 3, CHA 1, CRÉ 1
MEL 6, EMP -, ART -, TIR 5
TAI +1, MV 6, BD +6
PdV 70, SBG 23, SBC 35
Compétences :
Arme : (au choix) 7, Athlétisme 10, Escalade 5, Esquive 4, Vigilance 7.

Les Dénudées et les Noirâtres

Niveau de Perfidie : 10 à 50
Corruption générée : 1d10
Pouvoirs : la Mascarade, la Chaosiarde, la Chuintive.
Il faut également citer les Dénudées, des créatures écorchées vives dont les pieds ne touchent pas le sol. Elles se déplacent en meutes féroces en courant à quelques centimètres au-dessus du sol et en ne faisant aucun bruit. Elles sont proches des Noirâtres, des petites créatures malignes à la peau d'ébène qui se faufilent par les meurtrières des châteaux pour tuer leurs victimes avec des dards empoisonnés. Ces créatures servent le Masque et sont légion dans la caravane noire, qu'elles surveillent tels des cerbères impitoyables.
Lorsqu'un murmure jaillit de nulle part et vous glace l'esprit, c'est le signe que les Dénudées sont sur votre piste et qu'elles veulent se repaître de votre chair tendre et gracile.
Caractéristiques :
RÉS 5, FOR 5, AGI 10, PER 8, VOL 2, INT 3, CHA 1, CRÉ 1
MEL 8, EMP -, ART -, TIR 9
TAI -2, MV 1, BD -1
PdV 28, SBG 7, SBC 14
Compétences :
Arme : Sarbacane 8, Athlétisme 10, Escalade 5, Esquive 8, Vigilance 7, Acrobatie 7, Camouflage 7, Discrétion 8, Fouille 5, Passe-passe 8, Poisons 5, Serrurerie 7.

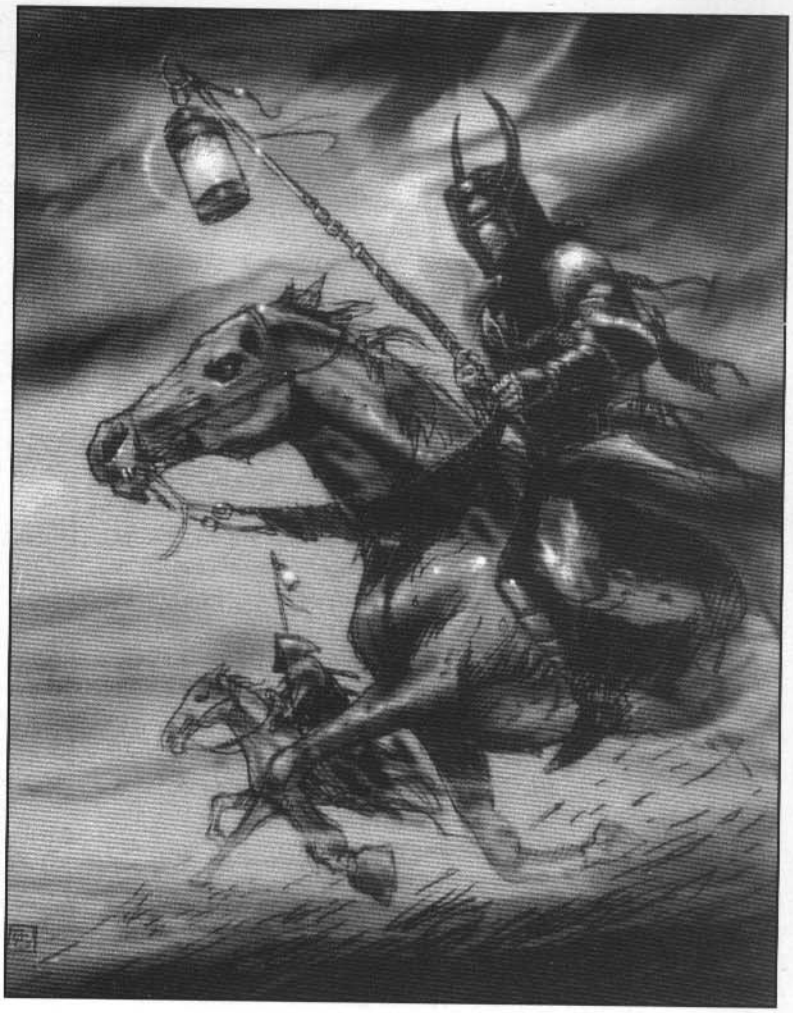
Les Marionnettes

Niveau de Perfidie : 25 à 50
Corruption générée : 5 + 1d10 (seulement lorsque la Marionnette est démasquée)
Pouvoir : la Mascarade.
Les Marionnettes sont des individus qui ont pris conscience qu'ils œuvraient pour une puissante entité qu'ils s'évertuent à assimiler à une sorte d'incarnation du mal. Le Masque s'appuie sur le fond mauvais de ces personnes et se contente de les manipuler subtilement de façon ponctuelle en leur envoyant un émissaire, généralement un Félon ou plus rarement un Masquard. Les statistiques de ces individus sont très variables et laissées à votre discrétion. N'oubliez pas de tenir compte du potentiel de Perfidie que vous souhaitez donner au profil choisi.
Les Marionnettes favorites du Masque sont les marchands maudits qui payent avec de l'or empoisonné, la drachme.

Les Maliciés

Niveau de Perfidie : 20 à 40
Corruption générée : 1d10, lorsqu'ils sont démasqués

Pouvoir : la Mascarade.
Le Masque aime également s'appuyer sur les Maliciés, des agents à sa solde savamment infiltrés dans l'entourage des potentats des Royaumes crépusculaires. En quelque sorte, ce sont des espions qui ont pignon sur rue. Très rares sont ceux qui savent pour qui ils œuvrent réellement. Leurs intrigues et leurs conspirations tortueuses sont si compliquées que seul le Masque parvient à se repérer dans leur enchevêtrement.



Les Félons
Niveau de Perfidie : 100
Corruption générée : 1d10 + 10
Pouvoirs : la Mascarade, exceptionnellement la Morte Farce.
Les Félons sont les serviteurs du Masque qui se sont livrés tout entiers à lui pour satisfaire leur soif inextinguible de pouvoir et de richesses. Ils se sont mis librement au service du Masque à qui ils ont prêté serment d'allégeance. Les Félons sont des humains mais aussi des saisonins, Ternes ou Inspirés, qui ont atteint 100 points de Perfidie. Ils sont peu nombreux et se cachent parfois sous des couvertures inattendues. À Urguemand, nous avons identifié le bouffon Bifas le Noir comme étant un Félon et ce depuis longtemps. Nous gardons un œil sur cet insolent farfadet sans éveiller son attention afin de pouvoir anticiper les actions du Maître du Semblant. Pour créer des Félons, vous pouvez vous inspirer du profil des archétypes qui occupent une Charge, comme le Baron par exemple.

Les Masquards
Niveau de Perfidie : 100
Corruption générée : 1d10 + 20
Pouvoirs : le Rideau, la Mouchure, la Mascarade.
Les Masquards sont les seuls Corrompus dont la Flamme soit entièrement noire. Ils sont d'une grande puissance maligne, notamment grâce au Rideau, comme leur maître. Ils ont tous une histoire et un passé chargés. D'une manière générale, les Masquards ont développé des capacités de dissimulation, de duperie (Déguisement, Changeforme, etc.) et de fuite (grâce au Rideau, le Masquard blessé peut s'enfuir pour revenir plus tard après avoir renouvelé ses forces). Leurs ombres encapuchonnées sont le symbole de la maladrerie. Les vents pestilentiels qui soufflent sur leur âme empuantissent l'atmosphère lorsqu'ils surviennent tels des comédiens ricanants aux visages recouverts de masques noirs. La plupart portent, glissées à la ceinture ou fermement serties dans leurs mains nerveuses, des lanternes en cuivre à l'intérieur desquelles ils enferment les Flammes des Inspirés. Les Masquards ne peuvent être touchés que par des Artefacts. Pour les contrer, les Inspirés ont la possibilité d'utiliser des points d'Héroïsme pour enchanter une arme profane (le temps de porter trois coups, pas un de plus) et être en mesure de faire des dégâts normaux. Cet enchantement n'est réalisable que dans ce but et en aucune autre occasion.
Les caractéristiques qui suivent sont celles des Masquards humains. Pour créer un Masquard saisonin, il suffit d'appliquer les bonus des caractéristiques appropriées et d'augmenter ou de diminuer celles qui ne respectent pas les minima et maxima du peuple.

LES FRÈRES DU RICTUS
Les Frères du Rictus sont les Artisans de la Nuit. Ils sont capables de fabriquer des masques qui ressemblent à des visages connus. Ces masques ont un potentiel de

LA DRACHME, L'OR NOIR DU MASQUE
Une drachme vaut 10 PO et génère 1d10 point(s) de Perfidie pour ceux qui acceptent de s'en servir de monnaie d'échange. Cet or magique est reconnaissable au profil qui est gravé sur ses faces. En effet, c'est le Masque qui est représenté sur chaque pièce et son profil change en fonction de sa localisation. L'Inspiré gagne encore, en plus des points de Perfidie, 1 point de Corps noir (indépendamment de ceux attribués par une éventuelle Peine) quand il reçoit une somme en drachmes, quelle qu'elle soit. Il gagne 1 point d'Âme noire pour chaque somme de drachmes dépensée.
La drachme est ainsi le meilleur vecteur de la Perfidie et contribue à consolider les assises du Masque dans tous les royaumes.

réminiscence qui garde la trace du comportement et de la mémoire du modèle copié. Il peut ainsi arriver qu'un peintre de cour soit amené à réaliser des commandes pour les revendre aux Artisans de la Nuit. Ceux-ci apparaissent aux heures les plus tardives dans de sombres ruelles. Enveloppés dans de longs manteaux, leur visage est indiscernable, caché dans les replis d'un chapeau à larges bords enfoncé jusqu'aux oreilles. Une étrange brume flotte autour d'eux tandis que l'atmosphère est empuantie par des odeurs méphitiques. Ils payent en drachmes le travail accompli et rejoignent la caravane noire pour remettre au Masque le fruit de leurs turpitudes.

LES COLPORTEURS DE NOIRCEUR

Ce sont des rois déchus. Cavaliers du Fléau juchés sur des chevaux nécrosés qui glissent sur des vents de glace et se déplacent dans des brumes méphitiques, leurs visages sont dissimulés derrière des heaumes argentés qui, parfois, laissent entrevoir une nuit sans fond. Ce sont les seigneurs de la Nuit. Ils lancent d'antiques malédictions et servent fidèlement le Masque.

Caractéristiques :

Flamme : 1/8 Corps : 1/8 Âme : 1/8 Esprit : 1/8
RÉS 10, FOR 8, AGI 8, PER 6, VOL 10, INT 9, CHA 7, CRÉ 3
MEL 8, EMP -, ART 5, TIR 7
TAI 0, MV 9, BD +1
PdV 60, SBG 20, SBC 15

Compétences :

Arme : Bâton 10, Arme : Étoile de fer 8, Arme : Écu 8, Athlétisme 6, Équitation 10, Esquive 6, Vigilance 10, Chasse 8, Intrigue 10, Baratin 7, Diplomatie 10, Éloquence 10, Musique : Cor 6, Négoce 5, Us & coutumes : royaume d'origine 8, Alphabet : royaume d'origine 7, Langue : royaume d'origine 7, Lois 7, Stratégie 8, Accord 5.

LES MOUCHEURS

Les Moucheurs étaient autrefois des Princes. Gagnés par la Perfidie et corrompus jusque dans la moelle des os, ce sont maintenant des cavaliers noirs qui hantent les contrées désolées les nuits sans lune. Sous leurs capuches, leurs visages coulent comme de la cire et ceux qui ont eu le malheur de les embrasser du regard connaissent la signification du mot « peur ». Ce sont des spécialistes de la Mouchure.

Caractéristiques :

Flamme : 1/7 Corps : 1/9 Âme : 1/7 Esprit : 1/8
RÉS 8, FOR 8, AGI 10, PER 8, VOL 8, INT 8, CHA 5, CRÉ 5
MEL 9, EMP -, ART 5, TIR 9
TAI 0, MV 9, BD +1
PdV 60, SBG 20, SBC 15

Compétences :

Arme : Épée 8, Arme : Écu 8, Athlétisme 8, Équitation 8, Esquive 6, Vigilance 10, Chasse 6, Intrigue 8, Baratin 8, Diplomatie 7, Éloquence 9, Négoce 6, Us & coutumes : royaume d'origine 8, Alphabet : royaume d'origine 7, Langue : royaume d'origine 7, Lois 7, Stratégie 8.

LES REVENANTS

Niveau de Perfidie : 100
Corruption générée : 1d10 + 10
Pouvoir : la Mouchure.

Les Revenants ont été rappelés à un redoutable simulacre de vie par la magie du Masque. Ce sont les fantômes des Ternes. Esprits frappeurs à l'apparence terrifiante, ils sont capables de souffler les Flammes des Inspirés. Esprits malins nés de la mémoire des hommes, les Revenants ne sont pas des Inspirés et n'ont donc pas de Flamme noire. Ils peuvent être contrôlés par le biais du pouvoir de Morte Farce. Ils sont immortels et, n'ayant pas de forme physique, ne sont sensibles à aucun type de dommage à l'exception du feu, qui les consume en quelques secondes. Mais ce n'est que partie remise : le Revenant se reformera, plus tard, ailleurs, et n'oubliera pas de sitôt la défaite cuisante qui vient de lui être infligée.

Caractéristiques :
PER 12 VOL 10 INT 6 TAI 0 MV 6
Compétences :
Esquive 6, Vigilance 10, Discrétion 10

La Perversion

La Corruption ne touche pas que les humains, elle s'étend aussi aux choses et a engendré la Perversion. Incarnation de la débauche et de la dépravation, le Masque aime dévoyer, altérer et dénaturer tout ce qu'il touche. Toutes ses déviances ont engendré la Perversion qui peut être assimilée à la magie du Masque. Une fête qui a mal tourné, un orchestre dissonant ou des bacchanales endiablées sont souvent des résultantes des effets de la Perversion.

Les Arts pervertis

Le Masque est un puissant Harmoniste transcendé par la soif du mal et par le goût du mensonge. L'Art perverti est pour lui un moyen de parvenir à ses fins. Par les effets négatifs et malfaisants qu'il génère, il peut contrer un par un les Arts magiques. Sa pratique déstructure l'Âme, le Corps et l'Esprit de ses cibles. Le profane perd pied et est atteint par la Corruption. Il devient un agent du Masque. Ainsi, l'artiste aigri corrompt et pervertit les expressions de son Art. Il distille un mal sournois et vicieux qui s'insinue silencieusement dans le cœur des Mortels et y enracine l'Art perverti. Les règles utilisées pour les Arts pervertis sont identiques à celles employées pour la pratique des Arts magiques, à l'exception près que le Décorum n'a qu'une famille d'œuvres, celle de l'Automne, et que l'Accord (ou plus exactement le Faux Accord) n'est accessible qu'à ceux qui utilisent le Clavecin, instrument perfide par excellence. Le tableau des modificateurs au Potentiel d'Arts magiques est le même que dans le chapitre sur les Arts magiques, sauf que plus le lieu est corrompu et chargé en Perfidie et plus l'Harmoniste perverti se sent dans un environnement favorable.

DES ARTEFACTS PERVERTIS

La Perversion a permis au Masque et à ses serviteurs de créer des Artefacts uniques dont voici trois exemples.

La mappemonde hantée est un globe d'ivoire sur lequel ont été gravés les contours des pays qui composent l'Harmonde. Elle est accompagnée d'une longue-vue d'apparence anodine, mais qui permet, lorsqu'on la prend par le petit bout, de détecter immédiatement les zones de Perfidie et éventuellement de s'y rendre. Malheureusement, cet Artefact est animé d'une volonté perverse, de sorte qu'il lui arrive fréquemment d'envoyer ses passagers dans des endroits inattendus...

La rapière de Tristelle est une arme peu impressionnante, qui ressemble fort à un vieil accessoire de théâtre défraîchi. Pourtant, elle a été enchantée par une fée noire adepte de l'Art ancien passée sous la férule du Masque. Elle bénéficie d'un bonus de +1 au toucher et cause des dommages horribles, presque comiques tant ils sont inattendus de la part d'une arme si peu « convaincante ».
Init. : +1 ; Att. : +2 ; Def. : +1 ; Dommages : 10 ; TAI : 0.

Le scaramorphe est un bijou d'obsidienne en forme de scarabée qui a la particularité de pouvoir se transformer en un véritable insecte sur simple demande de son porteur. Celui-ci peut utiliser les sens du scarabée, une expérience particulièrement déroutante qui génère 1d10 point(s) de Perfidie. En contrepartie, l'utilisateur de cet Artefact se transforme lentement lui-même en insecte. Cette métamorphose est laissée à la discrétion de l'EG ; le Masque peut décider de l'accélérer ou au contraire de l'inverser suivant ses besoins ou son humeur. Les Maliciés ont tous un bijou de ce type passé autour de l'un de leurs doigts. Certains sont d'ailleurs capables de se transformer à volonté en scarabée.

Les Œuvres perverties

Faux Accord

ÉCLATEMENT DES TYMPANS
Instrument : Clavecin
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / toutes cibles présentes dans le périmètre auditif
Durée : 12 heures
Mesure : 1 tour
L'Harmoniste produit une note unique dont l'éclatement est à ce point assourdissant qu'il rend sourdes toutes les personnes présentes dans un périmètre de 15 mètres autour de lui. L'Harmoniste n'est pas soumis aux effets de son propre sort.

INCITATION AU SUICIDE
Instrument : Clavecin
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 30 minutes
Mesure : 5 tours
Une ballade pleine de fausses notes grinçantes et mordantes emplit l'âme de la cible d'idées noires et malsaines. Des sons subtils et torturés achèvent de plonger la victime dans un état d'esprit tellement tourmenté qu'elle a la conviction d'être engluée dans une inextricable toile composée de sordides histoires de mœurs et d'inavouables secrets de famille. Un final aigu et sifflant convainc enfin l'auditeur que la vie ne lui réserve plus aucune surprise. Il est temps qu'il mette un terme à son existence... La cible est prostrée ; si elle le peut, elle tentera de mettre fin à ses jours. S'il est impossible de la raisonner, elle se laissera en revanche aisément maîtriser.

MUTATION
Instrument : Clavecin
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 tour
Mesure : 5 minutes
En interprétant cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de provoquer des mutations physiques sur le corps de sa cible. Il peut transformer les mains en serres griffues, couvrir un visage de boutons purulents ou encore remplacer une paire de jambes fines et élancées par des pattes velues de bouc. Ces mutations sont laissées à la discrétion de l'EG, mais elles ne devraient pas avoir d'effets techniques sur les caractéristiques. Tout au plus accorderont-elles des armes naturelles ou un membre supplémentaire.

POURRISSEMENT
Instrument : Clavecin
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 24 heures
Mesure : 5 tours
Sur un rythme lent et lancinant, l'Harmoniste enchaîne des cadences qui désagrègent l'environnement. Les fruits frais pourrissent instantanément et les fleurs se fanent. Si l'Harmoniste cible un Mortel, celui-ci doit présenter des plaies apparentes (coupure, cicatrice fraîche, etc.). Il cherche alors à provoquer le pourrissement de la plaie et l'infecte. La cible tombe gravement malade et doit s'aliter pour récupérer ses forces. L'Harmoniste peut également s'attaquer à une arme si elle est ébréchée ou à un instrument si celui-ci présente des éraflures. Il est alors à même de causer des dommages irrémédiables à l'arme tout comme à l'instrument.
En termes de règle, les blessures ne guérissent pas, le blessé est infecté par un début de gangrène dont les effets sont similaires à la Mort lente. Les objets sont détruits, les denrées périssables deviennent non comestibles.

Cyse

VIOLER LA MATIÈRE
Seuil : 10
Zone d'effet : objet moyen
Durée : 10 tours
Modelage : 1 minute
Résistance : cf. tableau des matériaux
Par un simple toucher, l'Harmoniste est capable d'« emmalicer » l'objet qui est passé entre ses mains et de lui donner une nouvelle consistance. Une épée sera ainsi rendue molle comme de la mélasse ou une flûte glissante comme une savonnette.

ÉTOFFE INFECTÉE
Seuil : 15
Zone d'effet : 1 étoffe de taille moyenne
Durée : permanente
Modelage : temps de manipulation nécessaire



pour exécuter l'Œuvre.
Résistance : cf. tableau des matériaux

L'Harmoniste enchante un morceau de tissu sur lequel il imprime discrètement une paire d'yeux. À travers ceux-ci, l'Harmoniste peut contempler une scène tout en étant à des dizaines de lieues de l'endroit où cette étoffe est tendue (le lien entre le tissu et son enchanteur ne possède pas de limite de portée). Fréquemment, ces étoffes sont placées derrière les trônes des puissants dans les salles de conseil. Elles permettent ainsi aux Harmonistes pervertis de tenir leur maître constamment informé de la situation politique et diplomatique des cours les plus importantes.

HOMONCULE

Seuil : 15
Zone d'effet : petit objet
Durée : 1 heure
Modelage : 1 tour
Résistance : cf. tableau résistance des matériaux

En modelant une petite motte de glaise fraîche, l'Harmoniste donne naissance à une petite créature filiforme, un homoncule. Son visage est pointu et dépourvu de bouche. Seuls deux yeux rouges en perpétuel mouvement animent sa face en lui donnant un air cruel. Extrêmement souple et capable de se hisser sur les toits en tendant les bras pour agripper les gouttières, l'homoncule est apprécié pour sa discrétion et son habileté à se faufiler dans les ruelles. Les homoncules sont des alliés ponctuels auxquels le Masque aime recourir.

Caractéristiques :
RÉS 2, FOR 1, AGI 7, PER 7, VOL 7, INT 4, CHA 0, CRÉ 0
MEL 5, EMP -, ART -, TIR 7
TAI -3, MV 1, BD -6
PdV 6, SBG 2, SBC 1
Compétences :
Athlétisme 10, Escalade 10, Esquive 7, Vigilance 10.

STATUE LÉPREUSE

Seuil : 20
Zone d'effet : objet gros
Durée : 1d10 jour(s)
Modelage : 1 jour
Résistance : cf. tableau des matériaux

Comme le nom de l'Œuvre l'indique, l'Harmoniste donne naissance à une horrible statue couverte de pustules capable de propager la lèpre par simple toucher et de combattre avec âpreté. La statue lépreuse obéit servilement et docilement à l'Harmoniste ; elle le sert avec dévotion jusqu'à ce qu'elle retourne au néant dont elle est sortie.

Caractéristiques :
RÉS 12, FOR 13, AGI 1, PER 2, VOL 0, INT 0, CHA 1, CRÉ 0
MEL 7, EMP -, ART -
TAI 0, MV 3, BD +8
PdV 70, SBG 23, SBC 17
Compétences :
Arme : Bagarre 5

Décorum

BLESSURE EN TROMPE-L'ŒIL

Saison : Automne

Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : définitif
Dessin : 1 minute

Véritable incarnation du peintre maudit avec son chapeau à large bord et sa houppelande sombre, l'Harmoniste assassine avec sa palette. Il se glisse jusqu'au bord du lit de sa victime et peint une blessure sur sa poitrine. La cible encaisse autant de blessures graves que le peintre le désire. Cela peut tuer la victime.

CAPTURE

Saison : Automne
Seuil : 30
Portée / zone d'effet : à portée / cibles illimitées
Durée : spéciale
Dessin : 1 mois

L'Harmoniste peint un minuscule paysage, sorte de tableau-monde simplifié. Ce tableau peut emprisonner une personne. Celle-ci ne sera libérée que lorsque le tableau sera détruit. Dans l'intervalle, elle vit un cauchemar abominable en fonction du sujet de la toile.

TOURMENTS

Saison : Automne
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à portée / 1 cible
Durée : 1 tour
Dessin : 1 minute

L'esprit de la cible est assailli de sombres pensées qui déchirent son âme et la contraignent à l'inaction et l'immobilité. Elle est complètement paralysée.

LES LIVRES VIVANTS

Quelque part dans une grande ville, une petite maison délabrée offre aux regards des passants les murs lépreux d'un édifice vaguement animé par quelques écrivains publics aux mains couvertes d'une encre brune des plus étranges.
À la nuit tombée, alors que les rues se vident et que les badauds rentrent frileusement chez eux, les étranges copistes sortent et se mettent en chasse d'une vie bien remplie.
Ils s'introduisent dans une maison, enlèvent une personne qu'ils ont préalablement repérée en fonction de l'intérêt de son existence. Ils la traînent encore hurlante dans les sous-sols de leur antre. Là, elle est enchantée à l'aide des Arts pervertis afin de ne plus pouvoir mourir.
Puis on la dépèce, on la vide de son sang, on arrache la chair de ses os, qui sont réduits en poudre. Seul le cœur demeure intact, toujours battant. À l'aide de toutes les substances ainsi collectées, un automate de chair est construit. En une nuit, il couvre d'écritures minuscules, dans un alphabet inconnu, la peau soigneusement traitée pour devenir un parchemin vivant. Une fois reliée en un volumineux ouvrage, on y incorpore les déchets inutilisés (les yeux, le cœur, les dents) afin de parachever ce livre vivant. Il est soigneusement recousu de manière à ne plus pouvoir s'ouvrir et les sceaux appropriés sont apposés sur sa couverture de chair palpitante. Il suffit dès lors de l'interroger sur la vie de la victime : il y répond avec une extraordinaire précision.
Ainsi se constitue une immonde bibliothèque dont certains tomes se vendent des centaines de drachmes pièce... Car on ne paye les sinistres copistes qu'en drachmes.

Geste

ATROPHIE CÉRÉBRALE

Seuil : 15
Zone d'effet : 1 cible
Durée : 5 minutes
Verbe : 1 tour

La réalisation de cette œuvre permet à l'Harmoniste de rendre sa cible momentanément incapable de recourir à ses capacités intellectuelles. Privée de ses dons de réflexion, la cible se transforme en débile profond et devient incapable de prendre la moindre initiative. Elle obéira aux injonctions simples (avance, couche-toi...) tant bien que mal. Elle n'a, dans cet état, aucune notion de danger et peut fort bien se jeter dans un précipice si on l'y incite.

BAISER GLACÉ DU TEMPS

Seuil : 15
Portée / zone d'effet : 1 cible
Durée : 24 heures
Verbe : 1 minute

L'œuvre la plus prisée des Harmonistes de la Geste pervertie permet de vieillir instantanément une cible de vingt ans. Pour cela, il faut déclamer rapidement des vers aux consonances aiguës et parachever son poème en déposant un baiser sonore sur le visage de la victime. En cas de réussite, le malheureux subit instantanément les conséquences du vieillissement.

CHANGEFORME

Seuil : 20
Portée / zone d'effet : personnel
Durée : 1 heure
Verbe : 1 tour

L'Harmoniste prend l'apparence de son choix à la condition expresse d'avoir vu au moins une fois plus de dix minutes la personne dont il souhaite prendre l'apparence. Le méchant au visage hideux peut ainsi temporairement se transformer en une jolie jeune femme le temps de mener ses projets à leur terme.

DESTIN TRAGIQUE

Seuil : 20
Portée / zone d'effet : à portée / 1 cible
Durée : 1 tour
Verbe : 5 minutes

Ce poème, rapidement déclamé, permet à l'Harmoniste de donner à la personne qui l'écoute l'illusion que la mort s'est abattue sur elle. Il plonge ainsi sa victime dans un état catatonique qui lui donne toutes les apparences de la mort.

3~Les Automnins

L'île de l'Automne

Cette terre ne ressemble pas aux autres. Lieu magique par excellence, elle ne pourra devenir en théorie le pays d'origine d'un Inspiré, et à plus forte raison d'un saisonin inspiré. Si l'Éminence grise estime qu'au sein de la Compagnie, il serait néanmoins judicieux de lier la vie d'un Inspiré à cette île, il devra être extrêmement précis sur les circonstances qui ont motivé le passage sur l'île de l'Automne.

Histoire

Lorsque les guerres saisonines se sont achevées, de nombreux saisonins de l'Automne choisirent la mer pour tenter de découvrir de nouvelles terres. Ils débarquèrent sur les plages de cette île gigantesque et fondèrent des premiers villages avant de rayonner peu à peu aux quatre coins de l'île. Tandis que les drakoniens escaladaient les plus hauts sommets pour y bâtir leurs forteresses Élémentaires, les pixies se répandaient dans les forêts alors que les morganes préféraient les rivages et l'écume des vagues. La Dame de l'Automne vint souvent leur rendre visite et leur fit don des nombreux prodiges de l'Automne. Jusqu'au jour où le Masque parvint à séduire la Dame en question et où l'Éclipse voila le Centresprit.
En théorie, les saisonins de l'Automne présents sur l'île, baptisés les Automnins, auraient dû obéir à la volonté de leur Dame et se ranger du côté du Masque. Pourtant, un événement extraordinaire empêcha qu'ils ne succombent : les sirènes.
Elles vivaient autour de l'île depuis la Quête de la Perfection, Merveilles parmi les Merveilles. À l'heure de l'Éclipse, le chant de ces sirènes s'éleva dans le ciel en une lente mélopée dont la puissance et la beauté firent obstacle à la volonté de la Dame de l'Automne sur ses sujets. Alors que les saisonins qui vivaient sur le continent devenaient les alliés du Masque, les Automnins se surent orphelins mais libres. Depuis, bien que de nombreuses rumeurs circulent sur leur compte, les Automnins s'emploient à ce que le chant des sirènes continue à résonner sur les vagues et dans les profondeurs marines afin de protéger l'île de la trahison de la Dame de l'Automne.
L'île est bel et bien devenue un sanctuaire où les saisonins, quels qu'ils soient, échappent à la volonté empathique de leur Dame. Pour l'heure, excepté quelques saisonins de l'Été, du Printemps et de l'Hiver, seuls les Automnins y sont largement représentés. De plus, il est extrêmement difficile de s'y rendre puisque les sirènes s'emploient à saborder l'ensemble des navires qui croisent aux abords de l'île, quelle que soit leur origine.

Les sirènes

Personne n'a jamais pu dire combien elles étaient. Mille, peut-être dix fois plus ? Peu importe le nombre puisque l'enchantement est là... En pratique, aucun navire ne peut accoster les rivages de l'île sans croiser les sirènes. À moins



que l'équipage ait de très bonnes raisons pour débarquer sur l'île, les aventuriers sont séduits et noyés. Nombre d'épaves jonchent à présent les fonds de corail.

Les sirènes ont conclu un pacte avec les Automnins. Elles ont formé des Chœurs, des chorales qui rassemblent parfois près d'une trentaine de sirènes et qui tissent autour de l'île une barrière invisible contre le lien de la Dame de l'Automne. En échange, les Automnins s'emploient à les protéger contre les chasseurs de sirène, notamment les Boucaniers, qui en font commerce à travers l'Harmonde. Ce pacte n'a jamais été rompu jusqu'à aujourd'hui et assure à l'île son inviolabilité.

Les trahisons spontanées

Il arrive que des chasseurs de sirène ainsi que des sbires du Masque (et de ses alliés) affaiblissent les Chœurs des sirènes. De fait, le Masque n'a jamais accepté que des saisonins de l'Automne échappent en si grand nombre à son influence, en particulier les drakoniens dont il pourrait faire une terrible armée d'invasion. Certains navires aux voiles noires glissent parfois le long des rivages et relayent la musique dissonante des Faux Accords afin que les Chœurs perdent le fil de leur mélodie. De telles tentatives permettent à la Dame de l'Automne de glisser une main à travers l'enchantement des sirènes pour saisir ici et là un Automnin et lui commander de faire certaines choses avant que les sirènes ne puissent reprendre leur chant. Ces trahisons spontanées et éphémères sont redoutées par les Automnins, en particulier lorsque la Dame s'empare des personnages d'influence.

La liberté

Les drakoniens, les pixies et les morganes qui vivent sur l'île ne sont plus soumis à l'autorité de la Dame de l'Automne. Cette liberté se traduit par une véritable philosophie, celle d'un refus systématique de la tutelle. En pratique, cette liberté a forgé l'esprit des saisonins. Aujourd'hui, ils n'envisagent pas de prendre parti pour le Masque, l'Ombre, Janus, les Muses ou les Dames des Saisons. Ils ne croient qu'en leurs valeurs et refusent d'être embrigadés par un camp ou un autre. Toutefois, cette liberté a un prix : ils ne peuvent quitter l'île et se soustraire au chant des sirènes sous peine de perdre leur libre arbitre.

Les enjeux

Les Automnins préparent depuis des décennies la conquête du continent. Il s'agit d'une invasion concertée entre drakoniens, pixies et morganes. Les grandes lignes de cette conquête sont conservées dans les sous-sols des forteresses Élémentaires. Il s'agit ni plus ni moins d'un voyage sur les traces des Muses, un voyage qui emprunte les fleuves du monde afin que les sirènes puissent chanter jusqu'au cœur de l'Harmonde. Cette conquête est un symbole aux yeux des Automnins. Grâce à elle, ils pourraient libérer les saisonins du joug des Dames des Saisons et peut-être même soustraire l'ensemble des Mortels à l'influence des Éternels.

La mise en pratique de la musique des sirènes a poussé des Automnins à étudier l'Accord et la Geste afin de trouver un Art magique fondé sur la voix elle-même qui permette à chaque saisonin de se libérer du joug des Dames. Pour délivrer leurs frères soumis à la Dame de l'Automne

et passés du côté du Masque, les saisonins de l'île déploient tous les moyens possibles. Du fait même qu'ils ne peuvent pas s'aventurer sur le continent, ils payent des mercenaires pour ramener leurs frères jusqu'aux rivages de l'île. Cela se fait toujours par la violence ou la fourberie, jusqu'à ce que le saisonin redécouvre sa liberté. Régulièrement, le Masque est ainsi privé de certains de ses sbires...

Les Automnins

Lorsque la Dame de l'Automne s'est laissée séduire par le Masque, elle lui a également livré ses enfants, les saisonins des trois Décans sur lesquels elle régnait. Les Automnins, comme les autres saisonins les appelèrent désormais pour marquer leur réprobation et la séparation entre eux et les Décans maudits, sont donc passés sous l'influence du Maître du Semblant et ont hérité de certains pouvoirs du Masque. De ce point de vue, les saisonins de l'Automne sont doublement dangereux : en tant que dépositaires de la puissance de l'Automne, et en même temps parce qu'ils sont au premier rang des serviteurs du Masque. Bien entendu, ils ne peuvent être joués que comme personnages non joueurs.

Les Automnins figurent depuis lors parmi les pires ennemis des partisans de l'Harmonie. En premier lieu, ce sont des adversaires naturels des autres saisonins, qui se font les soldats de leurs propres Dames, en guerre larvée contre les traîtres. Puis, dans un second temps, les Automnins s'opposent aux Inspirés puisqu'ils font partie des hordes de l'Ennemi, mais de façons diverses. Les mœurs, le comportement, l'histoire et les buts des Automnins sont nombreux et parfois plus complexes qu'on ne l'imagine. Après tout, même si leur « société » n'a pas suivi le même développement que celle des autres Décans, elle s'est constituée en marge de l'Harmonde, dans ses recoins obscurs et ses zones honnies, et la décrire requerra le talent de futures Éminences grises.

Pour l'heure, il y a des chances que la Compagnie affronte ces créatures au hasard de ses quêtes. Voilà donc quelques éléments distinctifs les caractérisant.

Les drakoniens

Caractéristiques physiques

Ces créatures sont de taille humaine, voire un peu supérieure. Elles ont une allure reptilienne et sont dotées d'un long corps mince, glabre et couvert de minuscules écailles irisées, dont la couleur va du vert au noir en passant par des teintes grisâtres. Les drakoniens sont capables de galoper sur leurs quatre pattes mais ils se déplacent en général sur leurs membres postérieurs. Leur dos et leurs pattes sont parfaitement articulés et un appendice caudal leur garantit un équilibre sans faille. Ils peuvent à l'occasion se servir de cette queue pour frapper mais elle s'avère peu maniable, rendant ce type d'attaque plutôt rare. De grosses écailles coupantes hérissent l'échine et les reins des plus grands drakoniens et des piquants et des pointes sortent de leur peau squameuse. Leur tête est ovoïde au sommet et triangulaire en bas, et est de temps en temps surmontée de petites cornes pointues et horizontales sur le front. De leur bouche démesurée jaillit par instants une langue bifide. Ils ne disposent pas de venin, bien que leur bouche s'orne de deux crochets effilés. Ils sont chauves et n'ont pas d'oreilles. Leurs yeux sont dotés de pupilles oblongues, verticales et fendues.

Ils parlent un dialecte guttural essentiellement composé d'onomatopées qui leur sert particulièrement à se rassembler et à former des hordes pour partir en chasse. Ce sont des guerriers redoutables, impitoyables, carnassiers, qui se munissent d'épées ébréchées, de glaives et de lances.

Les drakoniens cachent d'étranges secrets. L'un de leurs traits les plus terribles réside dans leur capacité à s'accoupler avec toutes les créatures intelligentes : humains et saisonins. Ainsi, n'importe quelle femme en âge de procréer accouplée à un drakonien est susceptible de donner naissance à un drakonien. Encore faut-il que ceux-ci réussissent à s'emparer de leur victime (ce qui explique que les drakoniens issus de géantes n'aient jamais été observés...). L'attaque des villages est par conséquent suivie de viols dont l'horreur a largement contribué à entretenir l'effrayante réputation des hordes de drakoniens. Les drakoniens ont une espérance de vie d'environ deux cents ans. Ils sont ovipares et se reproduisent à raison d'une « couvée » de trois à cinq petits tous les deux à trois ans (les femmes auxquels ils s'accouplent les pondent...).

D'autre part, une légende prétend que les drakoniens sont liés aux dragons : les premiers d'entre eux seraient apparus près des œufs de ces puissantes Excellences. On peut y voir la raison pour laquelle ils les recherchent aujourd'hui – sans doute connaissent-ils un moyen d'augmenter leur puissance. Le plus grand malheur des drakoniens serait donc de ne pouvoir obtenir d'œufs viables que près d'un dragon. Toutes les tentatives de reproduction dans un cadre différent n'ont abouti qu'à des monstres difformes qui n'ont pas survécu à leur propre laideur. Il faut donc croire que leurs victimes engrossées sont traînées auprès de l'un de ces formidables reptiles.

Caractère

Les drakoniens sont intelligents, mais animés par une haine farouche envers tous ceux qui ne servent pas le Maître du Semblant. Ils sont sanguinaires et ne reculent pas devant un carnage. En fait, ils semblent se délecter de la destruction de leurs ennemis, même s'ils n'ont pas de goût particulier pour la torture.

Pouvoirs spéciaux

Liés aux dragons : leur chair souple et gluante, au moment de la mue, devient capable de se transformer. Entre autres, ils ont la possibilité de s'assembler pour former un corps plus important. Un groupe de deux à cinq individus peut se fondre en un Grand Drakonique, une sorte d'énorme lézard, proche du dragon mais dépourvu d'ailes, de la taille d'un géant. Plus de cinq drakoniens peuvent créer un dragon noir lorsque l'un de ceux-ci les soutient de ses pouvoirs surnaturels. Malheureusement, cette transformation est irréversible, de sorte

LES DRAKONIENS

Caractéristiques d'un drakonien moyen :
(entre parenthèses figure le bonus de l'espèce à la caractéristique concernée)
RÉS 5, FOR 6, AGI 6, PER 7 (+1)
VOL 5, INT 5, CHA 6 (+1), CRÉ 6
MÊL 6, EMP 5, ART 6, TIR 6
TAI 0, MV 3, BD 0
PdV 48, SBG 16, SBC 24

Compétences :
Variables ; ils disposent du même nombre de points de compétences qu'un saisonin normal ; ils ont tous les compétences suivantes : Us & coutumes : Dragons 5, Géographie (réseau de sous-sol local) 5, Athlétisme (spé : protéiforme) 5, Saison : Automne 5.
Ils peuvent accéder à la magie de l'Emprise et aux Arts magiques pervertis.

que les drakoniens répugnent quelque peu à abandonner leur individualité pour se fondre en une créature unique. Qui plus est, les drakoniens ne sont pas si nombreux qu'ils puissent se permettre si souvent cette transformation.

Gémellité : cette particularité naturelle implique également une forme étonnante de « gémellité » entre les drakoniens. Ils se reconnaissent immanquablement et il semble même qu'ils partagent certaines pensées. Mais cette observation était peut-être due à la terreur de leurs victimes.

Protéiforme : les drakoniens sont capables de se transformer en tout ou en partie. Leur ossature molle, leur chair presque coulante peut assumer une forme particulière pendant quelques heures, quelques jours pour les plus puissants drakoniens. Cette capacité est indubitablement une perversion d'un pouvoir aujourd'hui disparu. Pour changer de forme, un drakonien doit faire un jet de RÉS + Athlétisme contre DIF 15. La MR x leur VOL donne le nombre d'heures pendant lesquelles ils garderont cette forme. Ils doivent ensuite se reposer autant de temps qu'ils l'ont conservée. Les tuer alors qu'ils sont sous l'influence de ce pouvoir les fait revenir à leur forme de drakonien en quelques secondes.

Organisation

Les drakoniens vivent en sociétés strictement hiérarchisées. Souvent regroupés en tribus d'une vingtaine d'individus, on les trouve en marge de la société des hommes, sous le sol, dans les catacombes, les égouts, voire des réseaux qu'ils ont eux-mêmes creusés ou dans des cavernes naturelles nichées sur les flancs des montagnes qui bordent les villes. Ils aiment assouvir leur soif de sang en dupant les mortels grâce à leurs pouvoirs de transformation et en provoquant ruine ou conflit.

Les morganes

Caractéristiques physiques

Les morganes sont des êtres humanoïdes, masculins ou féminins, au charme immense et... inhumain. On dit qu'un mortel regardant une morgane peut mourir de saisissement tant cette créature est d'une poignante et tragique beauté. Leur peau bleu pâle, leur corps mince au point de sembler un peu éthéré et leurs yeux immenses et fascinants ont des couleurs très inhabituelles. Leurs cheveux longs qui serpentent sur leur corps gracile les rendent absolument inoubliables. Mais elles représentent un tel danger que les malheureux qui les ont rencontrées ont pour la plupart emporté leur beau souvenir dans la tombe...
Les morganes se reproduisent comme les humains, y compris avec ceux-ci. Elles peuvent être alternativement mâle ou femelle, selon leur humeur. Mais il leur reste toujours un petit quelque chose de féminin, une sorte de fragilité fallacieuse, d'où découle d'ailleurs le genre du mot « morgane ».

Caractère

Les morganes sont uniquement animées par un goût pour la cruauté, une passion exclusive pour la douleur des autres. Leur caractère fondamentalement pervers les pousse à causer la plus grande détresse possible autour d'elles. Elles sont les maîtresses de l'amour tragique et des héros sacrifiés aux causes vaines ou absurdes. Rien ne les arrête quand elles sont déterminées à s'emparer d'une âme fragile et apeurée. Il leur arrive d'escorter la caravane noire du Maître du Semblant et de déployer un voile luminescent sur sa route.

Pouvoirs spéciaux

Amour tragique : les morganes peuvent, d'un regard, créer une passion exclusive entre elles et leur victime. Heureusement pour cette dernière, ce lien est partagé par la morgane. Il leur suffit de voir leur cible et de réussir un jet de CHA contre la VOL de leur victime ; celle-ci leur voue alors une passion démesurée, tragique, morbide et finalement destructrice, qui est désormais payée de retour par la morgane. Elle fond alors sur sa victime et l'enveloppe de charmes aux allures d'étoffes scintillantes que seuls les plus grands Harmonistes de la Cyse ont essayé de déjouer en tentant de les détisser. L'amoureux est toujours dévoré de jalousie, brûlant de culpabilité, déchiré entre le désir de tuer la morgane afin de la conserver éternellement pour lui et celui de s'agenouiller devant elle pour l'adorer jusqu'à ce que la nuit éternelle gagne le monde.

Deus Ex Machina : ces merveilleuses créatures ont un peu de la beauté ineffable du Masque mais elles ont également intégré dans leur corps son pouvoir d'illusion et de dissimulation. Elles arborent une apparence spectrale, environnée d'une aura lumineuse et diaphane visible dans les marais, les sources, les lacs et les clairières qu'elles affectionnent particulièrement. Leur forme longiligne est capable de se dématérialiser partiellement et de se faufiler ainsi entre les arbres des forêts les plus denses et les colonnes des temples oubliés dédiés au Masque des régions obscures. Tels des spectres qui apparaissent et disparaissent sur la scène du monde au fur et à mesure qu'une tragédie les réclame, les morganes peuvent se rendre invisibles ou déserter une scène sans laisser d'autre trace qu'un parfum entêtant et quelques pétales de fleurs desséchés. Elles peuvent alors resurgir ailleurs pour de nouveau user de leurs charmes vénéneux. Les morganes ne contrôlent pas ce pouvoir, qui dépend entièrement du bon vouloir du Masque (et donc de celui de l'EG).

Organisation

Les morganes sont des créatures solitaires, qui hantent à leur manière la lisière de l'humanité. On les trouve dans certains harems, derrière les trônes des despotes dévorés par une mystérieuse passion, au chevet des amants noyés pour les yeux de leur belle, derrière les fanatiques sacrifiant leur carrière, leur famille, leur vie sur l'autel de l'amour.

LES MORGANES

Caractéristiques d'une morgane moyenne :
(entre parenthèses figurent les bonus aux caractéristiques de l'espèce, ainsi que leurs minima et maxima)
RÉS 6, FOR 5, AGI 7 (+1), PER 5, VOL 6, INT 6
CHA 12 (+4, minimum 6), CRÉ 4 (-1)
MÊL 5, EMP -, ART 8, TIR 6
TAI 0, MV 3, BD 0
PdV 51, SBG 17, SBC 25
Compétences :
Variables ; elles disposent du même nombre de points de compétences qu'un saisonin normal ; elles ont toutes les compétences suivantes :
Poisons 5, Baratin 5, Éloquence 5, Saison : Automne 5.
Elles peuvent accéder aux Arts magiques mais pas à l'Emprise. Leur caractère fondamentalement cruel et faux les empêche de développer la moindre empathie avec les Danseurs.

Les pixies

Caractéristiques physiques

Ces créatures humanoïdes minuscules, à peine plus hautes qu'une fée noire, ont un corps presque enfantin, maigre et noueux, et leur peau jaunâtre est parcheminée, striée de rides. Elles possèdent une paire d'ailes de forme et de nature variables, souvent irisées et transparentes comme celles d'un insecte, mais parfois froides et osseuses comme celles d'une chauve-souris. Les pixies sont parmi les rares créatures intelligentes de l'Harmonde capables de voler. Elles sont des êtres rapides, vifs, qui comptent sur leur vitesse et leur agilité pour se sortir de la majorité des situations difficiles dans lesquelles leur goût pour la mauvaise farce les entraîne régulièrement.
Elles se déplacent en vol à une vitesse incroyable, jusqu'à se rendre aussi insaisissables que des colibris pour les plus puissantes d'entre elles. Elles ont le don d'agacer leurs victimes en voletant sans cesse autour d'elles.
Lors des combats, elles se munissent de petits tridents ainsi que de dards qui ont le pouvoir d'engourdir leurs cibles, voire de les plonger dans une catalepsie fort difficile à soigner.

Caractère

Les pixies sont fondamentalement des individus insupportables. Elles possèdent à la fois une curiosité obstinée qui les pousse à chercher les squelettes dans les placards et les histoires de famille morbides, tout en se délectant d'une certaine forme d'humour détestable, qui les conduit à faire usage de ce que leur intelligence perverse ou leur curiosité malsaine leur a permis de découvrir pour faire les plaisanteries les plus infâmes.

Pouvoirs

Les pixies sont des spécialistes des élixirs : elles connaissent les plantes qui poussent dans les lieux infectés par la Perfidie et recueillent la rosée et la sève qui coulent des feuilles pour les exploiter sous forme de potions diverses. Elles disposent à cet effet de longs alambics incrustés dans des sites naturels et efficacement protégés. Certains prétendent que ces alambics seraient constitués des veines des plus vieilles pixies, qui se révéleraient donc un matériau de choix pour les nains et tous les adeptes de l'art de la distillation. Les philtres produits de cette façon ont des pouvoirs variés : aphrodisiaques, empoisonnés et même, dit-on, des facultés magiques extraites de l'Éclat.

Poussière de sommeil : au prix d'un jet de CRÉ contre DIF 15, les pixies peuvent générer une poudre lumineuse aux propriétés soporifiques (cette poudre est un poison de VIR 25 et de durée 1 tour ; en cas d'échec du jet de RÉS, la cible s'endort pour les huit prochaines heures d'un sommeil particulièrement lourd ; en cas de réussite, elle est somnolente et subit un malus de -2 sur tous ses jets).

Vol : les pixies volent extraordinairement vite et sans effort apparent. Elles peuvent se déplacer de cette manière sans restriction ; cela représente pour elles en général l'équivalent de la marche pour un homme.

Organisation

Les pixies vivent en petites communautés de cinq à dix individus animés uniquement par leur goût de la farce. On les trouve dans les profondeurs des forêts les plus sombres, sous les toits des quartiers les plus mal famés. Elles sont les messagers du Masque, qui fait appel à leur vitesse et à leur exceptionnelle résistance pour porter ses nouvelles aux quatre coins de l'Harmonde. En tant que porteuses de messages, elles harnachent un petit sac à leurs épaules dans lequel elles rangent les objets.

LES PIXIES

Caractéristiques d'une pixie moyenne :
(entre parenthèses figurent les bonus aux caractéristiques de l'espèce, ainsi que leurs minima et maxima)
RÉS 3 (max 3), FOR 3 (-4), AGI 12 (+4, min 7), PER 7 (+1)
VOL 4 (-1), INT 6, CHA 6, CRÉ 5
MÊL 9, EMP -, ART -, TIR 9
TAI -2, MV 1/18 (en volant), BD -6
PdV 25, SBG 8, SBC 12
Compétences :
Variables ; elles disposent du même nombre de points de compétences qu'un saisonin normal ; elles ont toutes les compétences suivantes :
Athlétisme (spé : vol) 5, Discrétion 5, Géographie : Harmonde en général 5, Saison : Automne 5.
Elles ne peuvent accéder ni à l'Emprise ni aux Arts magiques, étant par nature trop versatiles pour y consacrer suffisamment d'efforts.

4~Les Sanctuaires, Domaines, Collèges

Les Sanctuaires

Le Sanctuaire constituera une étape fondamentale pour les Inspirés puisqu'il représente, à terme, la seule et unique alternative pour la naissance de nouvelles Flammes. Pour les Inspirés, le Sanctuaire deviendra une véritable place forte, une enclave magique liée aux Muses où ils pourront se reposer, puiser de l'énergie, de l'inspiration, des pouvoirs, partager la Flamme et former un apprenti.
Pour l'heure, la construction d'un Sanctuaire n'est pas rendue possible en termes de règles. Le Sanctuaire deviendra un enjeu plus tard, lorsque les Inspirés auront suffisamment d'expérience pour s'engager dans une telle entreprise. Un supplément sera consacré aux Sanctuaires.

La naissance d'un Sanctuaire

L'influence

Le Sanctuaire naît d'un Génie fondateur. Ce dernier porte en lui l'héritage des Muses, les quatre Arts magiques qui deviendront les piliers du Sanctuaire : la Peinture, pour son apparence et sa perception par autrui ; la Sculpture, pour ses formes et son architecture ; la Musique, pour l'ambiance et l'état d'esprit qui règne en sa présence ; et la Poésie, pour son histoire, ses grimoires et la manière dont elle traverse le temps. Chaque Sanctuaire sera marqué par l'influence des quatre Muses à des niveaux différents. Prenons par exemple un Sanctuaire végétal où la peinture et la musique seraient le mieux représentées. Dans ce cas, le lieu apparaîtra comme un endroit enchanteur où coule une eau cristalline, où le lierre tapisse des murs de racines, où les feuilles sont en mouvement pour créer une musique douce et limpide. Dans un tel Sanctuaire, l'influence minime de Cysèle signifiera que le lieu est fragile et sera facilement détruit s'il est découvert. En revanche, la prépondérance de Nuence pourra se traduire par des enchantements qui le rendront invisible aux yeux des Ternes. Si Stance est également peu présente, cela signifiera que la végétation n'est pas à l'abri du temps, qu'elle peut être modifiée par les variations climatiques...
Vous constatez qu'il s'agit d'une alchimie complexe des influences. La manière dont les Inspirés envisagent de construire le Sanctuaire et de privilégier telle ou telle influence sera développée ultérieurement.

Le Génie

Il représente le cœur et l'âme du Sanctuaire. Son passé et ses émotions auront de l'influence sur l'évolution du Sanctuaire. Percevoir le caractère du Génie fondateur est une condition indispensable à la survie des lieux. Si les Inspirés ne s'attachent pas à comprendre et à veiller le Génie, le Sanctuaire risque de dépérir et de perdre ses pouvoirs. Pour fonder un Sanctuaire, il faut donc découvrir un Génie fondateur, gagner sa confiance et devenir son complice. En pratique, la plupart des Génies fondateurs ont mené une vie extraordinaire. Même si leur mémoire est défaillante, ils peuvent être le moteur de nombreuses quêtes.

L'évolution d'un Sanctuaire

Un Sanctuaire évoluera avec les Inspirés. L'expérience acquise au cours de leurs aventures pourra être investie dans le Sanctuaire afin que celui-ci s'agrandisse et augmente en puissance.

En pratique, le Sanctuaire va se développer comme un organisme magique. Nourri par l'expérience des Inspirés, il va générer de nouvelles pièces, de nouvelles défenses et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il parvienne à sa forme ultime. Au cours de cette évolution, il va offrir aux Inspirés de nouveaux pouvoirs : atténuer les effets de la Perfidie et de la Ténèbre, tenter des contacts brefs avec les Muses, peut-être même lever un coin du voile qui sépare le Centresprit de l'Harmonde. Au-delà des pouvoirs qu'il sera en mesure d'octroyer, le Sanctuaire sera surtout un lieu d'harmonie où les Inspirés pourront se retrouver. Cette fonction fédératrice du Sanctuaire est fondamentale. Il doit devenir le dernier bastion contre l'Ennemi, un lieu où le Masque ne peut pénétrer, où l'on peut se réfugier et se réunir, la torche haute, pour évoquer le salut de l'Harmonde...

L'apprenti

La formation des apprentis est l'une des finalités du Sanctuaire. À terme, chaque Inspiré doit pouvoir veiller sur son héritier – homme ou femme, humain ou saisonin. Cet héritier n'est pas forcément celui qui naît d'une union. Il s'agit plutôt d'un individu que l'Inspiré considère comme le mieux placé pour porter la Flamme. Formé au cœur du Sanctuaire, l'apprenti va devenir le reflet de son maître. Il se nourrira de sa Flamme jusqu'à ce qu'il soit en mesure de devenir à son tour un Inspiré et de reprendre le flambeau de la lutte. Les Conseils des Décans ont mesuré l'importance des Sanctuaires et celle des apprentis. De nombreux saisonins attachés aux Conseils des Décans s'emploient à protéger ces Sanctuaires.

Aujourd'hui...

Il existe une poignée de Sanctuaires disséminés sur l'Harmonde dont personne ou presque ne connaît l'existence. Un seul de ces Sanctuaires est parvenu à maturité et a été capable de générer de nouvelles Flammes. Un autre a été victime du Masque et a été rayé de la surface de l'Harmonde.

Pour l'heure, d'autres Sanctuaires se construisent. Certains viennent tout juste de naître et sont extrêmement fragiles, d'autres sont déjà capables de se défendre mais ne résisteront sans doute pas à l'Ennemi s'il parvient à les localiser.

Les Domaines

Les Domaines sont des régions, des institutions ou des structures sociales qui réunissent les Inspirés et qui leur imposent une Charge à tenir. Ils sont décrits par des paramètres statistiques proches de ceux d'un individu. Ce sont des données sociologiques mais aussi des scores permettant la simulation : la gestion des ressources, la politique, la défense, l'ambiance, la magie, les relations extérieures, etc. Le Domaine est également soumis à la Perfidie : elle sert à estimer la quantité d'intrigues qu'il abrite, la présence des traîtres, les problèmes de succession, que le Masque soit derrière ces événements ou pas.

L'histoire locale est précisée et aide à impliquer les Inspirés dans les enjeux du Domaine : l'EG trouvera donc des avantages et des défauts spécifiques, dont certains feront l'objet d'un système d'enchères, car tout le monde n'a pas pu commander telle bataille célèbre, par exemple. Il sera enfin possible d'investir des points d'Expérience dans les différents paramètres du Domaine.

Dans la description d'un Domaine, nous vous proposerons des personnages non joueurs, bien sûr, mais aussi des PNJ dont l'identité pourra être endossée par des Inspirés. Ainsi, vous serez libres de placer vos Inspirés aux postes clés ou au contraire de préserver le mystère de vos intervenants préférés. Il y aura aussi des PNJ entièrement autonomes dont les rôles ne pourront pas être confiés aux joueurs. Par exemple, il est hors de question qu'un joueur prenne la place d'Ewelf, sœur d'Agone et baronne de Rochronde.

Jouer en Domaine

Cette option implique de nombreuses responsabilités pour les Inspirés. Ils occupent une Charge et doivent accomplir leur devoir en conséquence. Ces charges sont inscrites dans le Domaine. Cette façon de jouer a des avantages en termes de background et de liaison des personnages. Elle a le défaut d'imposer une certaine servitude vis-à-vis du Domaine et de ses priorités. En revanche, il faut avoir en tête que les Domaines ne sont pas refermés sur eux-mêmes : les barons ont des cousins éloignés qu'ils visitent souvent, les universitaires partent en mission, les fiefs sont liés entre eux par des relations de vassalité et d'alliance. Les Inspirés possédant une charge peuvent donc user du dispositif du Domaine et de ses relations pour vivre des aventures en dehors de ses frontières physiques.

Le chapitre « Le rôle des Inspirés » et l'explicitation des charges dans le chapitre « avantages et défauts » (Livre II) éclairent cette option de jeu. Toutefois, c'est essentiellement dans le prochain supplément Les Cahiers gris que les Domaines, leur création et leur gestion seront traités, ainsi qu'un exemple décrit par royaume.

Les Collèges

Les Collèges sont une institution typique des Royaumes crépusculaires. Ils étaient très florissants il y a un siècle à peu près.

AMERTINE

« La fée noire qui enchanta Pénombre et suivit Agone jusqu'à l'avènement de son règne a disparu en 1434 aux frontières d'Urguemand et de la République-mercenaire. Nul ne sait ce qu'il advint de cette fée noire considérée comme l'une des plus grandes Harmonistes de son siècle. Plusieurs hypothèses circulent à son sujet dont trois seulement méritent d'être retenus. La première, et la plus vraisemblable, souligne qu'Amertine a suivi Agone dans sa mystérieuse retraite. La seconde évoque un Appel, ce mal étrange qui frappe les fées noires. La troisième, et la plus intéressante à nos yeux, souligne qu'Amertine pourrait avoir enfanté d'Agone lui-même grâce à la magie. Cet enfant serait-il celui que le peuple des fées noires attend pour renaître ? Aucune preuve ne permet à ce jour de l'affirmer mais des récits concordants évoquent en République mercenaire une fée noire accompagnée d'une petite fille ailée à la peau grisâtre. D'ores et déjà, nous avons décidé de dépêcher une éminence sur les traces de cette fée noire. »

Ils étaient alors présents dans l'ensemble des royaumes, avec bien sûr des particularités liées à l'organisation et aux coutumes du pays. Ils ont dépéri durant les années qui ont précédé la guerre d'Urguemand où Agone de Rochronde s'est signalé. Avec lui, la tradition des Collèges s'est assoupie, mais elle a repris ensuite sous l'action de certains de ses compagnons les plus éminents. On dit que sa sœur Ewelf, notamment, qui avait prévu d'épouser le principal du Collège d'Arpègne avant de lui préférer finalement Arbassin, a relancé la mode. Elle n'est pas la seule : dans de nombreuses contrées, les Collèges renaissent.

Les Collèges ont pour but de former les élites. Les classes nobles ou briguant habituellement des postes de pouvoir ou à haute responsabilité y envoient leurs enfants afin qu'ils y suivent la meilleure formation dans le domaine d'activité auquel ils se destinent.

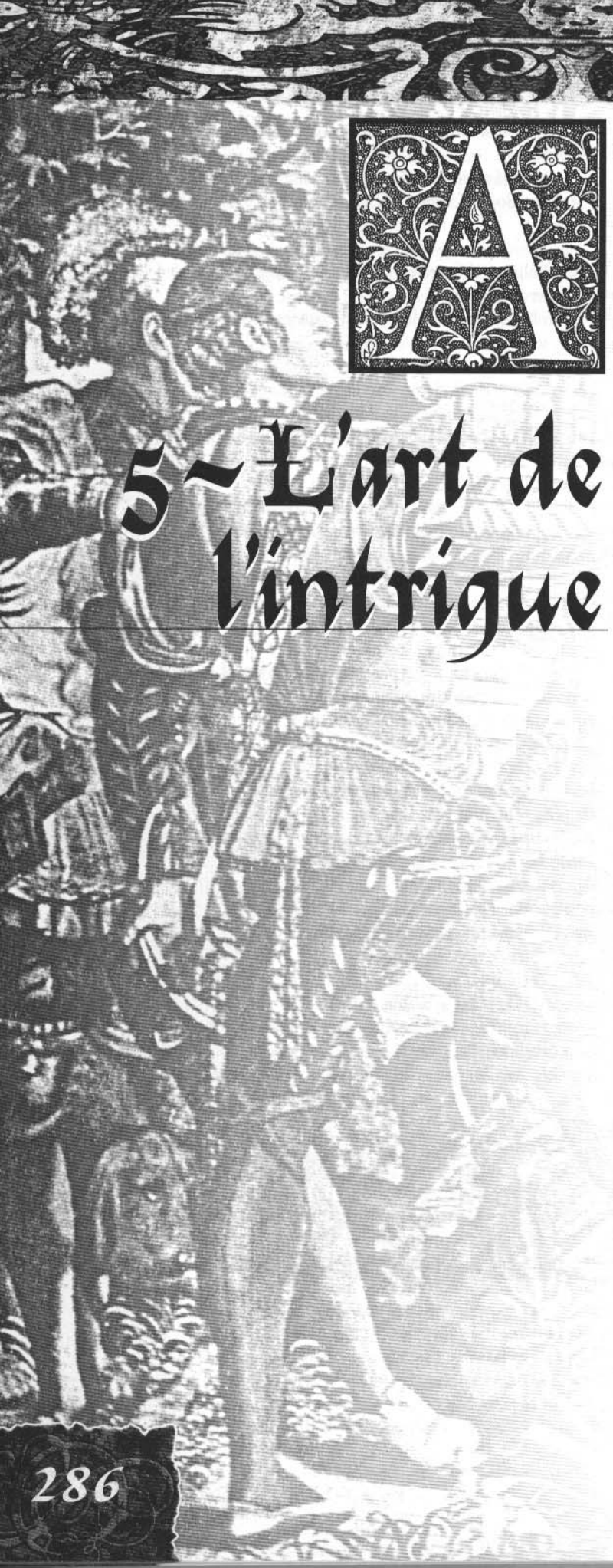
Nous autres, Éminences grises, avons classé les Collèges selon le même ordonnancement que les compétences individuelles, à savoir :

- **Collèges d'Épreuves** : noblesse d'épée, métiers des armes et de la guerre.
- **Collèges de Maraude** : espions, guildes de voleurs, éclaireurs, serruriers, etc.
- **Collèges de Société** : commerce, arts, diplomatie, etc.
- **Collèges de Savoir** : érudition, lettres, médecine, etc.
- **Collèges occultes** : compétences relatives aux formes de magie, Arts magiques et Emprise (sous le haut contrôle du Cryptogramme-magicien), connaissance de la faune mythique, etc.

On note que les Collèges ont parfois tendance à mêler différentes activités. C'est le cas des plus ambitieux et des plus mystérieux. Par exemple, le Souffre-Jour aurait pu être classé en Maraude dans la mesure où il formait des Éminences grises, donc, techniquement, des espions, ou en Société, étant donné l'importance de l'étiquette pour que les EG fassent de bons conseillers. Mais, à ce degré, le Souffre-Jour est un cas unique.

Les Collèges sont composés de plusieurs écoles, chacune étant dirigée par un professeur, qui sont mises en concurrence afin que les élèves choisissent celle qui leur semble la plus adaptée à leurs besoins ou le maître le plus charismatique. Le Collège dans son ensemble est dirigé par un Principal. Il est tout à fait possible qu'un personnage inspiré ait été formé dans un Collège. De futurs suppléments développeront cette hypothèse.





5~L'art de l'intrigue

L'art de l'intrigue

vertissement : Si vous pratiquez déjà les jeux de rôle, vous pouvez passer les premiers paragraphes de ce chapitre – ceux de l'Éminence Grise – et commencer votre lecture au passage intitulé « Ambiance ».

Conseils à l'Éminence Grise

Le rôle de l'Éminence Grise est crucial. Il est le garant de l'équilibre des parties d'AGONE. L'EG doit tour à tour préparer – et bien souvent créer de toutes pièces – des intrigues palpitantes, décrire les décors et les habitants qui les animent – les mortels et les créatures fabuleuses – aux Inspirés. En quelques mots : faire vivre une histoire d'heroic fantasy crédible aux joueurs, un récit dont ils sont les acteurs, où ils peuvent faire basculer le cours des événements et, surtout, dont les actes leur permettent d'orienter l'histoire vers une fin plutôt qu'une autre. Dans notre monde, l'Éminence Grise pourrait se nommer metteur en scène ou conteur. Il est en effet à la fois scénariste, réalisateur et acteur dans une pièce de théâtre ou un film qui s'improvise autour d'une trame au fil des heures de jeu.
Le cœur d'un jeu comme AGONE est l'interprétation d'un rôle. L'Éminence Grise doit conduire ses joueurs dans l'imaginaire des Royaumes crépusculaires. Ensemble, ils doivent mettre à l'épreuve leur imagination et leur créativité pour faire vivre une intrigue fantastique et crédible. L'Éminence Grise n'est pas un joueur comme les autres. Il n'a pas de personnage. Il est responsable de l'équilibre des forces entre les joueurs mais également entre les joueurs eux-mêmes et les acteurs de l'intrigue. Il gère la partie, certes avec les règles de simulation, mais surtout avec son bon sens. Certains pièges sont à éviter.

Dire le monde

Avant de commencer à jouer, vous aurez évidemment à décrire l'univers d'AGONE à vos joueurs. Leur faire lire les romans de Mathieu Gaborit est une excellente façon de leur faire découvrir les Royaumes crépusculaires, et vous ajouterez à cette lecture les problématiques spécifiques au jeu (Flamme, Inspirés, Masque). Nous vous conseillons de leur raconter ou de leur faire lire le chapitre « Le rôle de l'Inspiré » au début du Livre II. Puis donnez un aperçu des Royaumes, en vous limitant éventuellement à ce que les personnages de vos joueurs peuvent connaître (s'ils ne savent rien des autres, il n'y a pas de raison de les leur décrire, ils iront sûrement les découvrir par eux-mêmes en jouant). Méfiez-vous en tout cas d'une introduction trop longue dans laquelle vous détailleriez trop d'aspects de l'Harmonde : elle ennuierait vos joueurs et ne servirait pas à grand-chose. Il vaut mieux ne leur en dire que l'essentiel pour aiguiser leur intérêt et les lancer dans le jeu.

Rôles

AGONE est un jeu de rôle. Évidemment, cela implique que les joueurs interprètent des personnages, les Inspirés, mais également qu'ils rencontrent d'autres acteurs de l'Harmonde. Ainsi, une part importante des séances de jeu de rôle se com-

pose de dialogues qui s'établissent progressivement entre les Inspirés des joueurs et les autres intervenants des Royaumes crépusculaires. Il est donc indispensable de créer des intervenants cohérents avec lesquels ils pourront converser et ainsi s'inscrire dans le quotidien de l'Harmonde.

Pour cela, vous pouvez prendre des attitudes et des tons de voix variés afin que vos joueurs identifient aisément leurs interlocuteurs. Cela les encouragera si vous vous lancez dans un rôle, tout comme eux, lors des rencontres. Un théâtre improvisé se mettra alors naturellement en place.

Pour quantifier les intervenants de vos joueurs, le mieux reste sans doute de considérer que les « seconds couteaux » ont une base de 11 dans toutes les compétences dont ils ont besoin et de développer les acteurs principaux sur la base des archétypes interprétés par vos joueurs. Dans ce dernier cas, vous devrez changer le nombre de points que vous répartirez pour les définir ; vous devrez certainement leur en allouer davantage qu'aux joueurs afin de créer, notamment, des « méchants » crédibles.

Conseils

Préparez vos intrigues. Ce conseil semble une évidence mais mérite tout de même d'être précisé. Lisez et relisez les aventures que vous trouverez en boutique ou les œuvres (romans, BD, films) dont vous vous inspirerez pour préparer vos créations. Interrogez-vous sur les rouages de l'histoire et assurez-vous que vous êtes en mesure de retrouver un détail ou de répondre à une question en un clin d'œil.

Laissez les joueurs interpréter leur Inspiré comme ils le souhaitent. Ce sont leurs créations avant tout. Si vous restreignez leur liberté dans ce domaine, vous les priverez d'une partie importante du plaisir du jeu de rôle.

Faites des descriptions évocatrices. Peu importe que vous soyez précis ou que vos descriptions s'éternisent : vous sentirez ce qui plaît le plus à vos joueurs et à quels moments du scénario. Choisissez des images qui parlent. Utilisez des références cinématographiques, des décors et des situations familières pour vos joueurs. N'hésitez pas à employer un type de discours familier et contemporain pour être plus en phase avec les joueurs et les « détendre ». Il vaut mieux être loquace en verlan qu'empoté en essayant maladroitement d'imiter le parler du XIIe siècle.

Discutez des règles avec vos joueurs. Il est important que les règles que vous déciderez d'utiliser soient comprises de tous et fassent l'unanimité. Vous éviterez ainsi des controverses interminables pendant vos parties. Elles gâcheraient vos intrigues. Évidemment, sachez être ferme et juste. Les règles doivent être les mêmes pour tous.

Ne vous laissez pas piloter par les règles. Il faut les respecter pour pouvoir simuler certaines actions – le combat par exemple. Elles n'ont malgré tout pas force de loi. Vous avez toujours le dernier mot et êtes donc libre de les altérer ou de ne pas les respecter scrupuleusement. Abandonnez un point de règle qui ne vous satisfait pas plutôt que de vous y accrocher contre l'avis de vos joueurs.

Récompensez les joueurs qui s'investissent dans leur rôle. En adoptant cette attitude, vous encouragerez les plus timides, mais en retour ne brimez pas ces derniers s'ils préfèrent trouver leur plaisir dans une interprétation en demi-teinte. N'oubliez pas que l'on a toujours besoin d'une récompense.

Ne faites pas de différence. Tous vos joueurs doivent pouvoir espérer triompher d'une situation donnée. Tous doivent sentir que leur Inspiré peut terrasser ses ennemis, qu'il n'y a pas de favori. Les règles sont aussi là pour vous permettre de ne pas tomber dans cet écueil.

Imaginez les Inspirés. Si vous parvenez à vous les représenter dans les moindres détails, vous n'oublierez pas les avantages et les défauts de chacun. Ainsi, vous serez en mesure de répondre à une attente légitime des joueurs : vous connaîtrez leurs personnages aussi bien que l'Harmonde et ses intrigues. Brodez autour de leur passé et servez-vous-en.

Ne donnez pas la lune aux Inspirés. Ne les couvrez pas d'Œuvres d'Art ancien, de sorts ou de pouvoirs hors du commun. Sinon vos joueurs perdront leurs repères et vos intrigues leur crédibilité.

N'incarnez pas la Menace. Vous interprétez les méchants, vous leur donnez vie, mais vous n'êtes pas le Masque. Vous êtes là pour mettre en scène sans prendre parti. Lorsque vous interprétez les pions du Masque, vous ne jouez pas contre les joueurs, vous ne donnez qu'une interprétation de ces rôles.

Tous ces conseils vous seront certes bien utiles mais ils ne suffiront pas. Rien ne remplacera jamais l'expérience que vous acquerrez au fil des aventures. Avec le temps vous gagnerez en aisance. Alors que vos joueurs apprendront à interpréter leurs Inspirés le plus justement possible, vous vous approprierez l'univers et mettrez au point des techniques de narration qui les surprendront.

Ambiance

AGONE se déroule au cœur des Royaumes crépusculaires. L'atmosphère de ces contrées dépend des intrigues auxquelles seront confrontés les Inspirés. Elles seront à la fois :

sombres : les Royaumes sont agités par des traîtres et leurs complots. Le Masque laisse sa marque, la Perfidie, partout où il passe. L'Harmonde est un univers inquiétant : les ombres dissimulent les Démons des Abysses, l'espoir peut être fauché par les Flammes noires des Damnés ; les tenants de la Magie protègent leurs prérogatives et ne sont pas épargnés par l'ambition (parfois dévorante, comme pour Lerschwin) ; les seigneurs des armes savent se montrer impitoyables ;

shakespeariennes : les Inspirés sont choisis en fonction de leur destinée. Ce sont pour la plupart des mortels ayant des responsabilités dans les Royaumes crépusculaires. Manipulés par des forces qui les dépassent, ils affrontent des factions à la logique implacable. Les Inspirés seront amenés à faire de lourds sacrifices pour sauver l'Harmonde du drame ;

enchanteresses : l'Harmonde est peuplé d'êtres fantastiques, les saisonins – liés à la nature et aux Dames des Saisons –, les Excellences, les Merveilles et les Danseurs. Le mélange de ces populations dans les Royaumes crépusculaires ajouté à la présence d'une faune et d'une flore fabuleuses colorent l'Harmonde d'une façon inoubliable et lui donne sa dimension merveilleuse ;

héroïques : les Inspirés sont les héros, les acteurs véritables de l'univers d'AGONE. Une fois créés, leurs Inspirés s'inscrivent déjà dans la légende. Leurs routes sont parsemées d'embûches mortelles, de perfides intrigues, d'ignobles traîtrises et de rencontres fantastiques. De ces épreuves, ils triomphent ou périssent ;

angoissantes : chaque jour qui passe, le danger croît dans les Royaumes mais également dans l'âme de chacun. Les Flammes noires se multiplient. La menace de l'Ennemi devient omniprésente.

Attaches, droits et devoirs des Inspirés

Les Domaines

Les Inspirés interprétés par les joueurs d'AGONE sont pour la plupart âgés. Avant la première partie, ces personnages avaient de bonnes raisons de ne plus rien espérer de la vie. Ils étaient installés dans une existence qui n'avait a priori plus rien à leur offrir. Ils avaient pour la plupart une Charge, des responsabilités. En général, un groupe sera constitué des figures éminentes d'un Domaine (par exemple, le Baron et ceux de sa baronnie). Lorsqu'ils vont apprendre qu'ils ont la Flamme, vous devrez vous assurer que vos joueurs ne négligent pas le premier aspect de leur personnage. N'hésitez pas à leur causer les pires ennuis le cas échéant. Le Baron qui néglige ses terres ou qui les confie à un tiers pour pouvoir partir à l'aventure en fera les frais. Le maître d'armes qui ne donne plus d'ordres encourage les mutineries, etc. En fait, chaque négligence des Inspirés peut susciter des intrigues à part entière, lorsqu'elle n'ouvre pas la porte aux sbires du Masque...

La Compagnie

Les Inspirés ne sont pas des solitaires. Ils ne peuvent lutter efficacement contre leurs ennemis sans partager les épreuves, les victoires et les défaites. Ainsi, ils se rassemblent et constituent des Compagnies. Les membres d'une Compagnie décident vers quels dangers leurs attentions se portent et ce qu'ils sont déterminés à faire pour repousser l'Ombre ou le Masque. Votre rôle est donc de les projeter dans des contrées où des intrigues se trament. Toutes ne touchent pas à la Ténèbre ou à la Perfidie. Mais l'unique moyen de le savoir pour la Compagnie est de se rendre sur les lieux et de se livrer à des investigations fouillées à l'aide des Arts magiques, de la magie de l'Emprise, des connaissances occultes et des talents divers à leur disposition. La Compagnie a une chance de percer des mystères là où un Inspiré seul ne parviendrait qu'à les effleurer.

Les Sanctuaires

En parcourant l'Harmonde, les Inspirés pourront découvrir le Sanctuaire d'un Génie. Ils devront alors tenter de le comprendre. Néanmoins, cela ne signifie pas que leur Compagnie doive s'y installer. Le Sanctuaire ne peut en aucun cas se substituer au Domaine. Il s'agit d'un lieu magique qu'ils doivent préserver des Ternes et donc, a fortiori, de l'Ennemi. Vous devrez mettre en scène une situation délicate où toute votre habileté sera mise à l'épreuve. Vous devrez leur faire prendre conscience que les Sanctuaires sont les bastions à partir desquels le Crépuscule qui s'est abattu sur l'Harmonde sera repoussé. Mais il ne s'agit en aucun cas de leur Sanctuaire. Ce lieu appartient au Génie qui y « réside ». Il peut leur apprendre beaucoup de choses mais il n'est pas un distributeur de savoir. La Compagnie lui doit le respect et ne peut se permettre de révéler son existence par mégarde.

Enjeux et pistes de scénarios

Les intrigues et aventures générées par l'univers d'AGONE sont innombrables mais il est possible de donner des pistes de base, que vous pourrez mettre en œuvre dès le début du jeu. En voilà quelques-unes, liées aux enjeux évoqués par l'Éminence Grise qui vous a livré cet ouvrage. Les paragraphes suivants ne sont que des exemples pour vous permettre de cerner les enjeux qui peuvent se présenter à une Compagnie d'Inspirés. Il en existe bien d'autres que nous vous laissons le soin d'imaginer et de développer. Les aventures d'AGONE peuvent se présenter sous plusieurs formes. Un scénario est le format habituel, une aventure qui se clôt à la fin d'une séance de 6 à 10 heures. Un module ou « setting » est la description détaillée d'un lieu avec ses personnages, ses enjeux, etc., où plusieurs scénarios peuvent se dérouler. Les Domaines, par exemple, font aisément l'objet d'un module. Enfin, une campagne est l'enchaînement de plusieurs scénarios reliés par une trame commune.

Compagnie versus Ombre

L'un des membres de la Compagnie est confronté à la Ténèbre et s'attire l'antipathie d'un Démon des Abysses ou d'un Haut Diable. Le malheureux fait d'atroces cauchemars qui ne tardent pas à se matérialiser. Il développe alors une peur irraisonnée de l'obscurité et des ombres. Les Démons vont-ils l'attaquer ? Les Inspirés sont-ils de taille à les affronter, à protéger l'un des leurs ? Existe-t-il un moyen de se débarrasser des créatures des Abysses ? Faut-il passer un pacte ? Les joueurs d'AGONE interprètent des Inspirés. De par leur nature, ils devront lutter pour l'équilibre de l'Harmonde. L'Ombre et ses Démons des Abysses seront certainement les premières difficultés rencontrées. Au fil des intrigues, vos joueurs devront comprendre que l'Ombre n'est pas l'ennemi qu'ils croyaient. On peut apprendre d'elle et découvrir les secrets des Abysses où vivent ses légions, les Démons et les Hauts Diables. On peut surtout comprendre qu'elle n'est plus Noxe, l'incarnation de la Nuit, la sœur de Diurne, mais qu'elle est manipulée par le Masque qui attend son heure. La Compagnie se mettra certainement à la recherche des lieux et des objets infectés par la Ténèbre et la Perfidie : de grandes quêtes les attendent, qui les mèneront aux confins des Royaumes. S'agit-il de Rowana, l'Épée avide, que Noxe forgea dit-on dans du sang de dragon et qu'il a plantée dans les reins d'Urguemand ? Ou des Cromlechs écarlates, que les Danseurs des Parages ont fuis depuis que la Ténèbre s'y est réveillée ? Descendre dans les Abysses n'est pas la meilleure destination que l'on puisse souhaiter aux Inspirés, mais un jour prochain, lorsqu'ils auront réalisé que l'Ombre peut se retourner contre le Masque, c'est une éventualité qu'ils ne devront pas négliger, et vous non plus...

Compagnie versus Masque

Les Inspirés sont les victimes d'une intrigue perfide. Un agent du Masque vit dans leur Domaine. Peut-être le connaissent-ils ? Peut-être a-t-il séduit l'un de leurs amis ? Plus grave encore, des villageois identifient le traître... et accusent l'un des Inspirés ! L'un d'entre eux aurait-il succombé aux assauts de la Perfidie ?
La Perfection voulue par les Muses, la fusion de ces quatre Éternels en une Ultime Perfection, un monde d'Harmonie, donna le jour à une cinquième Muse, un être unique que nul ne désirait, un Éternel animé par la Perfidie et qui provoqua le drame. Le Masque est un manipulateur, un traître ; il est l'Ennemi véritable et secret des Inspirés. Tout comme l'Ombre, on peut apprendre de lui ; mais il faut faire preuve de prudence. Trop l'approcher, c'est prendre le risque de pervertir sa Flamme ou de la voir soufflée. Le Masque préfère ne pas tuer ses ennemis, il les corrompt et tente de les faire passer sous sa coupe, la Perfidie.

L'infiltration des Royaumes est un élément majeur du jeu, qui peut être brutal (invasions massives) mais plus sûrement progressif (intrigues machiavéliques) : les suppôts du Maître du Semblant se multiplient, les agents se retournent, les amis trahissent, les blasons s'effacent, les seigneurs deviennent déments, les lieux sont souillés, les pouvoirs dévoyés...

Compagnie versus ternes

Les Inspirés se sont mal conduits. Ils n'ont pas respecté les devoirs qui incombent à leurs Charges, ce qui provoque le mécontentement d'un groupe de Ternes. La situation n'est pas catastrophique mais s'ils la laissent en l'état, elle peut devenir le vivier de troubles plus importants. Serait-ce une bassesse du Masque ou un leurre venant d'une autre faction ? Laquelle ? Les enjeux secrets et magiques ne doivent pas occuper la totalité du terrain d'AGONE : les guerres « profanes » où l'influence du Masque n'est pas manifeste sont toujours présentes. L'Harmonde est un monde médiéval qui rappelle ceux de films comme Excalibur, La Chair et le Sang, Braveheart, Ivanohé, Robin des Bois, Le Treizième Guerrier, et les membres de la Compagnie ayant une Charge sont aussi impliqués dans la vie de cette époque sans avoir à faire reposer nécessairement leur implication sur leur statut d'Inspiré.

Compagnie versus Cryptogramme-magicien

Les Ternes du Cryptogramme-magicien n'ont pas compris la leçon des Chroniques des Crépusculaires. Ils prévoient à nouveau de semer le trouble dans les Royaumes. Pour ce faire, peut-être ont-ils choisi de manipuler votre Compagnie ? À moins que le Domaine des Inspirés ne soit leur première cible ?

Les rivalités au sein du Cryptogramme-magicien sont source de nombreux sujets de scénario : les trois obédiences ne sont évidemment pas d'accord entre elles, certains Mages ont des ambitions personnelles très marquées, la suspicion va bon train, des alliances et des groupes se forment, et surtout la manne que représentent les Danseurs suscite bien des convoitises. Si les Inspirés sont très impliqués dans la pratique de l'Emprise et dans les intrigues de cette instance, leurs démêlés avec la hiérarchie et leur itinéraire dans les arcanes de cette autorité séculaire leur vaudra de nombreuses péripéties sur le long terme.

De même, les Censeurs sont une arme redoutable et leurs enquêtes des ressorts très efficaces : les Inspirés sont peut-être soupçonnés, justement ou pas, d'avoir enfreint une loi du Cryptogramme-magicien. Ils devront se débattre avec ces agents impitoyables ou vivre dans le dilemme et la crise de conscience si l'un des membres de la compagnie est lui-même un censeur.

Étant donné que l'Emprise est la seule magie accessible aux Ternes, les rivalités entre Mages ternes et Mages inspirés est également très fertile : la course au pouvoir, la concurrence dans certains domaines, la recherche des Gemmes, des Danseurs, de l'Éclat, des Vestiges et des Reliques, ainsi que les trafics illicites de gemmes et de Danseurs risquent de confronter les Inspirés à de nombreuses querelles.

Trésors et créatures magiques

L'Harmonde est avant tout un univers enchanté par la magie sous toutes ses formes. Les aventures pourront donc mettre en valeur cet aspect. Pensez à employer les bâtisses créées par l'Équerre, l'architecture ésotérique (relevant des techniques de l'Équerre alliées à l'Art magique), des lieux et sites teintés par l'influence des Éternels (Perfections, Perversions, sites de Ténèbre...). En outre, les Reliques et les Vestiges recèlent de l'Éclat. Par conséquent, outre leurs pouvoirs, elles réservent des surprises dues aux émotions que l'Éclat dégage. Les Inspirés y seront-ils sensibles ? Quelles réactions inattendues les « victimes » de ces émotions peuvent-elles avoir ? D'autre part, les Inspirés se mettront à l'occasion en quête des Excellences et des Merveilles, ainsi que des lieux de Perfection que les Muses ont laissés. Une véritable campagne peut se mettre en place sur ces pistes.

Ensuite, les prochains suppléments vous éclaireront sur des pratiques magiques s'ajoutant à celles, déjà nombreuses et variées, qui vous sont expliquées dans le présent volume. Par exemple, la combinaison des Danseurs entre eux, des Arts magiques et des Génies, puis de l'Emprise et de l'Éclat – les Danseurs peuvent être aussi « exploités » pour ce qu'ils contiennent (os, rets, sanguine [pour produire un élixir]), capturés, soumis à un trafic, enquête sur un Danseur marqué et enlevé ou disparu alors qu'il contenait des sorts et des informations cruciales... sans parler de la légende des Danseurs ailés !

Harmonistes et Artefacts

L'Art magique est réservé aux Inspirés, mais il n'en suscite pas moins débats et convoitises du même ordre, à ceci près qu'il n'existe pas d'instance dirigeante et que la seule réglementation est le respect des Harmonistes entre eux. N'oubliez pas, en outre, que de nombreux Harmonistes ne savent pas qu'ils possèdent la Flamme. Les intrigues tourneront autour de la quête des Chefs-d'Œuvre, des œuvres d'Art ancien, des musées magiques où elles sont conservées, des mentors capables d'enseigner les plus hauts effets, etc. La recherche d'un Harmoniste célèbre et disparu est par exemple un bon moyen d'impliquer la Compagnie dans une aventure où l'Art magique est le prétexte qui les lancera sur les routes des Royaumes crépusculaires. Les Harmonistes ont notamment l'excellente idée de laisser leurs Œuvres comme indices ou comme réceptacles de leurs connaissances. Dans AGONE, la visite par effraction d'une collection particulière revêt une valeur exceptionnelle en termes d'enjeux matériels et de révélations dans une ambiance feutrée et angoissante. Les grandes figures de l'Harmonde sont là aussi pour vous guider, pour intriguer les joueurs et les pousser à parcourir le monde et à remonter le temps. Enfin, les Artefacts d'Art ancien sont des sources inépuisables de jeu : songez seulement aux Artefacts animés de Cyse... Un prochain supplément consacré à cette question vous délivrera tous leurs secrets.

Compagnie versus Compagnie

Une autre Compagnie vient d'arriver sur les terres de vos Inspirés. Ceux-ci ne sont pas des ennemis, bien au contraire. Mais peut-être dissimulent-ils une Œuvre pervertie qu'ils croient maîtriser ? Ou peut-être ont-ils, tout simplement, envie d'utiliser leurs Flammes pour contrôler la région ?

L'Ombre versus le Masque

Votre Compagnie est prise dans l'une des multiples intrigues qui opposent l'Ombre et le Masque. Certains Démons



sont en effet peu satisfaits du rôle que leur réserve le Maître du Semblant. Ils décident donc d'utiliser les Inspirés pour qu'ils les débarrassent d'un agent de la Perfidie particulièrement pénible. Mais une fois la tâche accomplie, quel sort réservent-ils à la Compagnie ?

Les saisonins

Les peuples saisonins, bien que pouvant être interprétés par les joueurs, gardent tout de même de nombreux secrets. Il y a mille choses à découvrir en s'immergeant dans leurs communautés. Ils ont tous des traditions bizarres, des lois surprenantes et des enjeux locaux.

Le réveil des rivalités entre Décans est toujours possible (la guerre est loin mais les caractères des acteurs sont les mêmes). Les saisonins de l'Automne, ou Automnins, sont des ennemis permanents. Enfin, les légendes et les espoirs relatifs aux Dames des Saisons sont fertiles – se procurer les pigments de Décorum, aller demander audience à une Dame dans son tableau-monde... – et, plus encore, mais à réserver à une véritable campagne, la question de la Dame de l'Automne : où est-elle, dans quel état, etc.

Les réunions des Conseils des Décans sont des scènes fascinantes à mettre en place, ainsi que les intrigues qui les occupent : la remise d'une Flamme, les Flammes volées par le Masque ou remplacées par une Flamme noire, la récupération de la Flamme d'un mourant prêt à devenir un Génie avant que l'Ennemi ne s'en empare...

Les Muses

La relation au mythe est une donnée majeure de la fantasy. En l'occurrence, les Inspirés seront très sensibles à tout ce qui concerne les Muses, ce qu'elles ont fait, ce qu'elles prévoyaient, ce qu'elles ont laissé, ce qu'elles sont devenues et les possibilités de renouer le contact avec elles. Ce dernier aspect (le rapport au Centresprit) est lié aux Sanctuaires et ne sera donc pas développé dans l'immédiat, mais on peut parier que les Inspirés l'auront en tête. La quête des Génies aura aussi de nombreuses ramifications : ils peuvent d'ores et déjà intervenir ; ensuite, ils lanceront à leur tour des quêtes à partir de leurs souvenirs (« Je me souviens, avant de devenir Génie, j'ai caché le Rubis de Moorvak dans les sables de Keshe... »).

Le même type d'aventures et d'interrogations se présentera aux Inspirés à propos des autres Éternels, surtout ceux qui ont joué un rôle dans les événements historiques récents. Par exemple, on sait que Diurne, en tant qu'essence du Jour, s'est incarné dans les Danseurs ; sans doute a-t-il en réserve une idée pour reprendre le contrôle sur eux... Et les Lueurs, où sont-elles cachées, comment s'expriment-elles ? Après tout, elles seront des armes de choix contre les Démons de l'Ombre...

Le Souffre-Jour et Agone

Quel est l'avenir du Souffre Jour ? On sait que Diurne a légué son héritage à Agone, qui l'a employé pour vaincre les trois Obscurantistes qui soutenaient secrètement la guerre. À la suite de quoi, Agone est devenu Premier Baron d'Urguemand. Mais il n'est pas resté dans sa capitale longtemps... Quels sont ses plans ?

Premièrement, il est le dépositaire de Diurne et poursuit son œuvre de formation des Éminences grises : il a continué à semer des Souffre-Jour et à fonder d'autres Collèges identiques au premier du nom. Ces lieux sont tout aussi secrets et dissimulés que leur modèle. Les Éminences grises ont un rôle très ambigu : elles accomplissent leur fonction d'espions et de conseillers, mais elles sont aussi, indirectement, aux ordres de Janus, bien que très très peu d'entre elles le sachent. Janus peut donc se servir d'elles selon ses desseins. Il prononce fort rarement des Sentences, mais cela peut tout de même se produire, au final d'une campagne, par exemple.

D'autres hypothèses, plus ou moins folles, courent parmi les Éminences grises à propos d'Agone de Rochronde. Il demeure un être unique dans l'Harmonde, non seulement du fait de son destin, mais aussi, vous l'avez compris, en raison de la puissance de sa Flamme : Accordé, Éclipsiste versé dans l'obscurantisme, dotée d'une rapière relevant de l'Art ancien de la Cyse... De plus, depuis son passage au Souffre-Jour, il est un Inspiré devenu Éminence Grise, héritier de Diurne, marqué par l'Ombre comme tous les adoptés du collège mystérieux (pâle, cheveux blancs...). Sa relation à l'Ombre et à Diurne laisse penser à certains que le meilleur emploi que Janus a pu réserver à Agone est de prendre la domination des Abysses en l'absence de Noxe. L'Ombre serait donc désormais désincarnée et Agone régnerait sur les Démons. Allez savoir...

Quêtes personnelles

Les intrigues qui naissent des avantages, des défauts et de l'histoire d'un Inspiré sont souvent les meilleures. En effet, quoi de plus excitant qu'une histoire s'appuyant sur les décors où ont

grandi les Inspirés ou naissant de décisions prises dans des aventures précédentes et qui paraissaient pourtant très anodines ? De telles intrigues ont bien souvent bien plus de crédibilité et de poids que des machinations complexes qui ne toucheraient pas les Inspirés directement.

Différentes façons de jouer à AGONE

Conan : C'est l'heroic fantasy « traditionnelle », qui mise avant tout sur les capacités des héros à affronter et à vaincre les épreuves qui se dressent sur leurs routes. Batailles épiques, zones mortelles, bâtiments à cambrioler, belles à sauver... Misez alors sur le danger, les périls exotiques et cruels, la dureté des voyages et de la survie, l'importance sociale des Inspirés et leur attachement au pouvoir s'ils ont des Charges de ce type (baron, chef de clan...).

Le Nom de la Rose : L'ambiance d'intrigues et de mystères peut pénétrer les hautes instances des Royaumes, telles que le Cryptogramme-magicien, les cultes forts comme celui des Liturges, les Collèges de formation des nobles, les cours des puissants, etc. Ce seront alors plutôt des scénarios d'enquête, de rencontres, de filatures et d'interrogatoires de personnages suspects – mais dans l'Harmonde, tout le monde n'est-il pas un peu suspect ? – afin de découvrir l'auteur d'un meurtre, une créature dissimulée, un Démon agissant à l'insu de tous, des sous-sols utilisés à des pratiques impies, une machination ourdie par le Masque...

L'Appel de Cthulhu : Ce jeu est l'un des chefs-d'œuvre du jeu de rôle, c'est pourquoi nous nous permettons d'y faire référence explicitement. Il a été l'une des influences de notre création dans AGONE. En effet, l'Ombre et le Masque peuvent faire basculer le jeu dans l'horreur. Les Inspirés se mueront alors en investigateurs, sur un mode finalement moins subtil que dans la version « Nom de la Rose ». La puissance des créatures et des forces occultes rencontrées exige des joueurs qu'ils fassent preuve de prudence... et d'une certaine dose de folie, aussi. Celle-ci se manifeste via l'Effroi, les Peines sombres ou perfides.

La fantasy de voyage et de quête : Tolkien, Jordan, Eddings sont les spécialistes de cette approche de la fantasy, qui est centrée sur la route, sur le rassemblement d'un groupe lié par une quête commune mettant en jeu l'équilibre du monde ou visant l'établissement d'une nouvelle ère. La Compagnie des Inspirés, la diversité de leurs compétences et la variété des Royaumes se prêtent parfaitement à ce type d'aventures.

L'étude de la magie : Domaine spécifique mais qui occupe une place incontournable dans AGONE, la magie sous toutes ses formes peut devenir le centre des préoccupations des Inspirés et surtout le territoire privilégié de vos histoires. On peut imaginer que, par l'intérêt personnel qu'ils portent à l'Emprise ou aux Arts magiques, ou à cause de ce qu'exige le scénario, les Inspirés se consacrent à la magie (étudier un Danseur, un Artefact, enseigner et apprendre, chercher un maître, concevoir une œuvre d'Art ancien, chercher et faire apparaître un Génie, capturer un Diablotin, etc.).

La gestion du Domaine : Cet aspect est bien entendu destiné aux Inspirés ayant décidé de jouer dans un Domaine et possédant des Charges lourdes. Le prochain supplément, *Les Cahiers gris*, contiendra des règles de création, de simulation et de gestion des Domaines.

Créer dans l'Harmonde

Nous vous proposons dans le Livre I une description des Royaumes qui sera évidemment étendue dans les futurs suppléments. Il est clair que, en tant qu'Éminence Grise, vous avez la liberté totale d'inventer tout ce que vous souhaitez : lieux, personnages, légendes, trésors, créatures, etc. Cependant, il est intéressant d'essayer de rester fidèle à l'atmosphère originale de l'œuvre de Mathieu Gaborit. Cela implique une certaine façon de concevoir les choses et de les nommer. En route pour une petite leçon de « gaborisme » !

L'imaginaire des Crépusculaires passe d'abord par le décalage et la mise en œuvre d'anachronismes légers. Il s'agit par exemple de marier deux sujets très différents, comme la religion et l'artisanat, une émotion et une institution (Souffre-Jour), un pays et un trait de caractère ou une activité (Province liturgique, Terres veuves, Sombreçonge). Ou encore qu'il y ait des horloges plus grandes que dans le Moyen Âge réel, un orgue permettant d'entendre et d'enregistrer les conversations, une cathédrale à demi engloutie dans un marais où l'on entre en barque...

Les noms sont composés de noms communs, de jeux de mots et de sonorités, ou du mélange de deux idées. Rochronde (roche ronde), Arbassin (un assassin avec une arbalète), Mélodène (un musicien), Urguemand (l'orgueil, peut-être)... Leur consonance est plutôt française (terminaisons en -ène, -une, -ine, -ale) et l'agencement des syllabes est parfois complexe pour dégager un effet fascinant (Eyhidiaze la Mage).

Il faut également penser à développer les prolongements les plus extrêmes, voire les plus farfelus d'une idée (faire danser des créatures pour produire des étincelles magiques, faire signer une Connivence avec un Démon auprès d'une sorte de notaire, cacher une sirène dans les égouts, bâtir des villes sur des forêts géantes, faire copuler des satyres dans des arbres...).

Ce ne sont que des principes, mais il peut être très fertile d'y songer... Les idées viendront vite.

Employer les figures des romans

L'une des premières choses que vous aurez certainement à cœur de proposer à vos joueurs sera de mettre en scène les grandes figures des romans de Mathieu Gaborit. Ce sont ces personnages qui marquent les mémoires et qui animent l'intrigue, et il est naturel de se référer à eux. C'est pour cela que nous avons semé des notes les concernant dans l'ensemble de cet ouvrage. Les prochains suppléments apporteront bien sûr d'autres éclairages.

Les joueurs peuvent-ils lire les romans des Crépusculaires (Chroniques, Abyme) sans mettre en péril l'équilibre du jeu ?

Oui ! C'est même un atout important. En effet, la vie et les hauts faits d'Agone de Rochronde sont devenus partie intégrante de l'histoire de l'Harmonde : les livres, les témoignages, les chansons rappellent les événements et les personnages de la légende d'Agone. La plupart des gens qui s'intéressent au sujet peuvent donc sans mal en avoir connaissance et les Inspirés de vos joueurs sont sans nul doute dans ce cas.

D'autre part, les *Chroniques des Crépusculaires* représentent une toile de fond incontournable qu'il est bon d'avoir découverte pour se mettre dans l'ambiance, pour avoir un aperçu agréable et excitant de l'Harmonde, et cela vau-

dra mille fois les discours que vous, en tant qu'EG, pourrez tenir aux joueurs.

Enfin, il faut savoir que les enjeux du jeu de rôle – la Flamme, les Inspirés, le Masque, etc. – ne figurent pas dans les romans. Ce sont des principes sous-jacents qui n'avaient pas à être exprimés directement dans le récit des romans et qui trouvent leur pleine mesure au sein du jeu. Ces révélations, les joueurs ne les découvriront qu'en jouant avec vous.

Pour l'heure vous pouvez employer les figures des Crépusculaires de plusieurs façons :

Les témoignages : Le simple fait de rencontrer des gens capables d'évoquer ces figures, soit parce qu'ils en ont rencontré certaines, soit sur la base de ce qu'ils ont entendu dire à leur sujet. Vous êtes libre d'inventer et d'ajouter des hauts faits et des détails à leur vie. Des textes futurs apporteront sans doute leur pierre à l'édifice (tels que la nouvelle « Songe ophidien » dans le recueil Légendaire édité par Mnémos, qui révèle l'enfance de la plus fameuse Mage de Lorgol), mais que cela ne vous empêche pas de façonner la vôtre : l'Harmonde est à vous, désormais.

Les Artefacts : Nul doute que les Harmonistes, après la guerre de Rochronde, ont représenté les événements glorieux et tragiques ainsi que leurs acteurs. On chante de par le monde la Ballade d'Agone, le portrait d'Eyhidiaze est en bonne place dans l'auberge de « L'Étincelle » restaurée, etc. Ces Artefacts d'Art ancien sont dotés de pouvoirs qui sont parfois capables de restituer l'héritage et les messages des figures. Lesquels d'entre eux sont devenus des Génies ? Lesquels sont devenus des Revenants ? À vous de voir. Mais si vous voulez rester prudent par rapport à la gamme « officielle » d'AGONE, ne vous engagez pas trop loin...

En chair et en os : Les héros des Chroniques des Crépusculaires ne sont pas tous tombés sur le champ de bataille, loin s'en faut. Il est peu probable mais néanmoins possible que vos Inspirés en rencontrent. Utilisez ce biais avec parcimonie. D'ores et déjà, en démarrant le jeu à Rochronde, ils auront l'occasion de faire connaissance avec Ewelf. Ce n'est déjà pas mal...

Les trésors, armes et accessoires : N'oubliez pas l'importance de certains objets, tels que Pénombre, la rapière d'Agone, l'orgue de Bohedur, la roulotte des comédiens saisie par Orchal, etc.

Avertissements

Les géants : Ces sympathiques saisonins posent un certain nombre de problèmes dans le cadre du jeu, problèmes qui n'en sont pas si l'on est averti des risques et des limitations qu'impliquent le fait de jouer des créatures aussi grandes et puissantes. À première vue, les géants sont un atout de (très grande) taille. Pourtant... Ayez donc à l'esprit, lorsque l'un de vos joueurs désire endosser le rôle d'un géant, les recommandations suivantes : même si l'Harmonde est un univers cosmopolite où les peuples vivent ensemble, il est évident que toutes les auberges n'ont pas relevé leur plafond, toutes les carrioles n'ont pas la capacité de porter leur poids, tous les outils n'ont pas été taillés pour être maniés par des mains gigantesques, etc. Le géant aura donc souvent du mal à se procurer les matériaux et les accessoires dont les autres peuples disposent facilement. D'autre part, le géant ne peut s'adapter aisément à toutes les situations. Les scènes qui requièrent de la discrétion, par exemple, lui sont quasiment interdites. Et s'il est extrêmement impressionnant, il sera parfois d'une piètre utilité s'il s'agit de mettre l'interlocuteur en confiance.

L'Ennemi : Comprenons-nous bien : la puissance des adversaires, dans un jeu de rôle, est faite pour s'adapter aux capacités, aux ambitions, aux actions des joueurs. Il est vrai que les Inspirés sont plutôt costauds, et nous les avons voulus tels. Nous souhaitions retrouver la frousse qui nous prenait lors de nos premières parties de jeux de rôles, quand il nous semblait entendre un gobelin grogner dans un coffre. Le monstre doit rester un monstre, et non un gibier, et l'adversaire doit se montrer déterminé, opiniâtre, vindicatif et prouver qu'il est un individu à part entière. C'est pour quoi il est possible que vos joueurs entretiennent une relation suivie avec eux.

L'Ennemi dans AGONE a deux faces : l'Ombre et le Masque. Alliés, ils ont tous les deux un rôle et une façon d'agir spécifiques. L'Ombre est l'instrument du Masque, et en ce sens il met ses troupes à son service. Les Démons sont en quelque sorte en première ligne de la guerre qui commence. De son côté, le Masque tire les ficelles : il s'insinue, s'infiltre, place des repères, ouvre la route, reste en retrait et s'efface lorsque la situation devient dangereuse. En tout cas, le secret qui entoure ses manigances est l'une de ses meilleures armes. La puissance de ses sbires est nivelée par ce contexte. Il y a peu de chances qu'une horde de Damnés et de Masquards déferle sur le Domaine de votre compagnie... enfin, pas tout de suite !

À première vue les pouvoirs du Masque, lui permettant de manipuler et tuer à volonté, semblent difficiles à contrer. Ce n'est pas tout à fait juste, mais si vos joueurs le croient, après tout... En outre, les Peines sont des traits difficiles à gérer et handicapants qui risquent de bouleverser les Inspirés. Cela dit, c'est bien leur fonction. Mais il vous appartient de faire en sorte que vos joueurs aient conscience (quand ils découvriront cet aspect du jeu) de leur extrême dangerosité. Au risque de laisser leurs personnages leur échapper. Car les points de Ténèbre et de Perfidie sont irréversibles. Vous pouvez éventuellement ajouter quelques restrictions : par exemple en aménageant une non-permanence des Peines ou leur disparition momentanée grâce à un moyen magique de très haut niveau (« les Muses vous regardent, en cet instant, mes braves, et dans leur immense bonté... »). Mais n'en abusez pas.

Par exemple, le Diablotin est un indice criant et s'avère donc délicat à manifester auprès des autres joueurs. La présence de la Ténèbre et de la Perfidie chez un Inspiré de la compagnie soulèvera peut-être le dégoût, la méfiance chez ses autres membres, mais aussi la colère face à l'adversité et la compassion : le Ténébreux est emblématique des périls encourus par les Inspirés.

Dans tous les cas, souvenez-vous que vous êtes l'arbitre. Le Masque ne craint que vous. Les Inspirés devront organiser la résistance et trouver des moyens de combattre l'Ennemi : l'alliance des talents des Inspirés, la combinaison des Arts magiques et de l'Emprise, ainsi que leurs formes improvisées, la recherche d'alliés plus puissants tels que les Génies, etc.



6~Rochronde

Les alentours du manoir de la baronnie de Rochronde furent le théâtre des *Chroniques des Crépusculaires* avant d'être celui de vos aventures. Rochronde étant un Domaine à part entière, ces indications vous permettront de vous familiariser avec lui. Comme dans chaque Domaine, bon nombre de charges sont disponibles pour vos Inspirés. Ainsi, chacune des parties de cette présentation de la baronnie peut présenter une ou plusieurs charges accessibles aux Inspirés de vos joueurs. Le cas échéant, nous le précisons dans le corps du texte. Sinon, nous vous proposons la fiche technique du Personnage Non-Joueur qui occupe la charge en question. Vous êtes évidemment libre de confier malgré tout cette responsabilité à l'un de vos joueurs. Dans ce cas, vous aurez quelques ajustements à faire sur les éléments de décor que nous vous proposons pour exploiter le scénario proposé dans le chapitre suivant dont le manoir de Rochronde sera le théâtre principal. D'autres figures marquantes, des personnalités des Royaumes crépusculaires pour la plupart, souvent présentes au manoir de Rochronde, sont décrites dans le scenario : « Noces de cristal ».

LES CHARGES DE ROCHRONDE

Voici un récapitulatif des personnalités de Rochronde. Ces identités sont valables si aucun de vos Inspirés n'occupent ces charges. Dans le cas contraire, vous bénéficiez de personnages pré-tirés qui pourront être utiles dans les scénarios de votre cru.

Le « baron » : Arbassin
La baronne : Ewelf
La dame de compagnie : Léandra (voir le scenario : « Noces de cristal »)
L'intendant : Farl l'Ancien
La bibliothécaire : Dame Élyse
Le forgeron : Gorn
Le Maître d'armes : Dromion
Le bourreau : Dorak
L'entremetteuse : Antigone
Le Censeur : Malarmel
L'espion liturgique : Melhadior
Le principal de l'Académie jorniste : Albedo
Le principal de l'Académie éclipsiste : Arbassin
Le principal de l'Académie obscurantiste : Orchal
Le capitaine de Dremone : Ralmin

URGUEMAND

Domaine :
Baronnie de Rochronde
Chef lieu :
Lorgol, capitale d'Urguemand
Population :
40 % Humains ; 25 % Lutins ; 25 % Farfadets ; 05 % Fées noires ; 05 % Ogres.
Démons :
inhabituel
Danseurs :
commun
Ressources naturelles :
bois, ardoise, élevage, cultures, pêche et chasse.

Un peu d'histoire

La baronnie de Rochronde, de par sa position géographique, a toujours eu un rôle déterminant dans la stratégie de défense d'Urguemand. Son littoral est l'une des frontières naturelles dont dispose le royaume pour se protéger de la Province liturgique et de ses légions de fanatiques. Au fil des siècles, les barons de Rochronde se montrèrent dignes des responsabilités qui leur incombaient. En véritables pairs du royaume, les Rochronde ont participé activement à la sauvegarde des intérêts urguemands. Les échevins citent souvent pour exemple Erdhence, le père d'Agone, qui fut l'un des sauveurs du royaume lorsqu'il démasqua cinq barons félons qui fournissaient des informations capitales sur la défense d'Urguemand aux Modéhens. Il y a trente ans, les troupes de Janrénie avec le concours des Liturges envahissaient Urguemand. Reportez-vous au résumé des *Chroniques des Crépusculaires* dans le chapitre « Histoire » du Livre I pour connaître les détails de cette période chaotique de l'histoire d'Urguemand.

Depuis lors, Agone de Rochronde est le Premier Baron du royaume. Il gouverne le pays depuis le souffre-jour de Lorgol, sa capitale (bien que l'on n'y ait pas vu depuis longtemps...) alors que sa sœur administre la baronnie avec l'aide de son époux Arbassin et de quelques Inspirés – les joueurs ?

Le manoir

Le bâtiment principal

Au cœur d'une vaste clairière cernée par des arbres centenaires se dresse le manoir des barons de Rochronde. Érigé par des nains de l'Équerre, cette construction réserve

MELHADOR, L'ESPION DES LITURGES

La Province Liturgique n'a pas abandonné ses projets d'hégémonie. Elle rêve toujours de reconstituer l'Armgarde, l'empire qui lui donna le jour, ainsi qu'à la Janrénie et Urguemand, au terme d'une lutte fratricide. Pour ce faire, et en attendant la fin de la construction de Liturgia, les Liturges ont disposé des espions dans les baronnies représentant une menace historique ou stratégique. Celle de Rochronde remplissant ces deux critères, la Province liturgique a mandaté leur meilleur espion, Melhadior. Ce grand jeune homme aux courts cheveux dorés s'est mêlé à la garnison du manoir et a su conquérir a confiance du capitaine Dromion. Il est désormais son lieutenant.

Âge : 26 ans **Taille :** 1 m 72 (TAI 0)
Poids : 70 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 02 Flamme Noire : : 00

Corps : 03
Corps Noir : 00 Bonus de Corps : 03
AGIlité : 9 FORce : 6
PERception : 9 RESistance : 7

Esprit : 02
Esprit Noir : 01 Bonus d'Esprit : 01
INTelligence : 7 VOLonté : 8

Âme : 02
Âme Noire : 01 Bonus d'Âme : 01
CHArisme : 6 CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : 6 MEL : 8 EMP : - TIR : 9
PdV : 54 SBG : 18 SBC : 27 BD : 0

Pts d'héroïsme : 4

Ténèbre : 11

Perfidie : 12
Charge max. : 91
Demi-charge : 45
Charge quotidienne : 22

Compétences :
Savoir : Alphabet 6, Astronomie 2, Culte liturge 7, Géographie : urguemande 6, Herboristerie 4, Histoire et légendes : urguemandes 8, Histoire et légendes : Liturgie 7, Langue : Langue sacrée 7, Langue : Urguemand, Lois 6, Médecine 4, Navigation 3, Zoologie (spé : espèces venimeuses) 5.
Épreuve : Arme : épée 7, Arme : dague 8, Arme : arbalète 7, Athlétisme 6, Équitation 6, Escalade 7, Esquive 7, Natation 6, Premiers soins 5, Survie 5, Vigilance 10.
Société : Baratin 7, Diplomatie 4, Éloquence 7, Étiquette : société liturge 6, Etiquette : urguemande 6, Intendance 3, Us et coutumes : liturge 6, Us et coutumes : urguemands 6.
Maraude : Acrobatie 6, Camouflage 8, Chasse 5, Déguisement 8, Discrétion 10, Fouille 7, Intrigue 5, Passe-passe 6, Poisons 7, Serrurerie 7.
Occulte : Cryptogramme 5, Connaissance des Danseurs 3, Démonologie 4, Harmonie 4.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines : Réseau d'espion (les liturges), abris secret (une petite crique le long de la cote), Chantage (il a repéré de petites manigances des serviteurs du château), Comédie (Bienfait perfide), Secret terrible (liturge et espion), Tenté par le Masque, Diablotin farceur (Peine sombre), Hypocrisie (Peine perfide).

Combat
Attaque au contact : épée 19, dague 21
Attaque à distance : 20
Défense au contact :
Esquive : 19
Parade : épée 19, dague 19
Défense à distance : 9

Armure
Cuir
Veste seule : Malus -1, Prot. 3
Partielle : Malus -1, Prot. 3

Equipement : Quelques parchemins vierges, un couple de pigeons voyageurs, une fiole d'un liquide trouble (5 doses de Bile de Wyvern), une épée de bonne facture, une dague bien affûtée, une arbalète, 20 carreaux, quelques provisions, quelques habits de rechanges curieusement disparates (de quoi se travestir en noble, en bourgeois, en mendiant et en soldat), une monture qui en a vu d'autres, des fausses lettres d'accréditation venant d'une baronnie lointaine.

Citation typique : « Ne vous inquiétez pas, j'ai bien écouté ce que vous venez de me dire. »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI	Portée
Epée	+1	+1	+1	+4 (PT)	0	-
Dague	0	2	0	+1 (P)	-1	24
Arbalète	+5	+1	-	+8	0	120

DROMION, LE MAÎTRE D'ARMES

Ce gaillard de trente-cinq ans possède une musculature puissante habituée à de lourdes armures. Ses yeux bleus s'accordent à merveille avec sa chevelure blanche qui scintille sous le soleil.
Le père de Dromion a combattu au côté d'Agone de Rochronde contre la Janrénie et la Province liturgique. Il a inculqué à son fils la rancœur et la méfiance contre ces deux royaumes frères. De ce fait, il a tendance à imaginer de sombres intrigues derrière chaque événement trouble. Chaque nouvel arrivant sur les terres de Rochronde est peut-être un espion janrénien.
Cette paranoïa latente lui a malheureusement joué bien des tours. Dromion avait trouvé la femme de sa vie en la personne d'Antigone, une méduse vivant au manoir (voir plus bas), jusqu'au jour il la soupçonna de participer à quelques machinations au cœur de la baronnie. Il engagea alors des voleurs de Lorgol pour qu'ils espionnent la méduse. Celle-ci les repéra et ce fut le drame ; elle le quitta, ivre de colère. Dromion ne s'est jamais remis de leur rupture bien qu'il soit convaincu de la participation d'Antigone à de véritables intrigues. Il la croit espionne. Mais pour qui travaille-t-elle ?

Âge : 35 ans **Taille :** 2 m 05 (TAI 1)
Poids : 95 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0
Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 8 FORce : 8
PERception : 7 RESistance : 9

Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6 VOLonté : 7
Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 5 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 8 EMP : - TIR : 7
PdV : 56 SBG : 18 SBC : 28 BD : +2

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Charge max. : 119
Demi-charge : 59
Charge quotidienne : 39

Compétences :
Savoir : Alphabet 3, Géographie 5, Histoire et légendes (spé : histoires de bataille) : 6, Langue : urguemand 5, Lois (spé : loi de Rochronde) 6, Stratégie 5.
Épreuve : Arme : épée 9, Arme : hache double 7, Arme : lance de cavalerie 7, Arme : dague 7, Arme : arc 6, Arme : bouclier 9, Athlétisme 7, Équitation 8, Escalade 4, Esquive 8, Premiers soins 2, Vigilance 5.
Société : Étiquette : noblesse de Rochronde 5, Intendance (spé : système militaire de Rochronde) 7.
Maraude : Acrobatie 2, Discrétion 1, Fouille 3, Intrigue 1.
Occulte : -

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines :
colosse, charge : maître d'arme, paranoïaque

Combat
Attaque au contact : épée 18, hache 15, lance de cavalerie 15, dague 17, écu 17
Attaque à distance : 13
Défense au contact :
Esquive : 2
Parade : épée 18, hache double 14, lance de cavalerie 13, dague 15, bouclier 21
Défense à distance : 1

Armure
Armure de plaques
Complète : Malus -14, Prot. -14
Bouclier : 21 (écu)

Equipement
Dromion réside en permanence au château et dispose d'à peu près tout ce dont il peut avoir besoin.

Citation typique : « Un petit peu d'entraînement ne peut pas nous faire de mal. Puis, nous prendrons une bière, voulez-vous ? »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI	Portée
Epée	1	1	1	+6 (PT)	0	-
Hache double	1	0	-1	8 (T)	1	-
Lance	+6	0	-2	+9 (P)	+1	-
Dague	0	2	0	+3	0	32
Arc	+4	0	-	+7 (P)	1	80
Ecu	-3	0	+4	+1 (C)	0	-

bien des surprises aux visiteurs. Après de longs travaux de rénovation pour boucher les vieilles fissures et redresser les gargouilles qui se penchaient dangereusement au-dessus de la cour dallée, le bâtiment principal ressemble enfin à un palais de province resplendissant. Ses murs blancs dissimulent des meurtrières et des mâchicoulis. Habilement camouflés dans l'architecture de la façade, ces derniers permettent au manoir d'être à nouveau le fortin à l'allure luxueuse dont avait hérité le père d'Agone, la gloire des Rochronde.
L'intérieur du manoir est constitué d'un enchaînement de pièces bien plus spacieux que l'on ne pouvait l'imaginer. L'alliance subtile du Décorum et de la Cyse a permis aux Harmonistes de l'Équerre de créer des volumes importants que les habitants du manoir partagent avec un ameublement luxueux et des œuvres venant de tous les horizons. Chaque pièce est richement décorée et confortable.
Le manoir qui n'abrite plus qu'une maigre garnison pour assumer sa protection – dix hommes d'armes en permanence – ne possède plus également de geôles, au grand dam de Dromion et Ralmin.

La grande salle

Derrière la lourde porte à double battant qui scelle le hall d'entrée se trouve la grande salle du manoir. Au centre de celle-ci, une lourde table et deux rangées de fauteuils et de chaises massifs occupent la plupart de l'espace. Entre ces murs, sous les regards silencieux des portraits des aïeux d'Ewelf et d'Agone, les repas des habitants du manoir sont servis par les domestiques. Cette salle est le lieu des rencontres. L'hiver tous les habitants du manoir se retrouvent devant le feu qu'abrite l'âtre gigantesque au fond de la pièce. Une fois par semaine, Dame Ewelf écoute dans cette grande pièce les doléances des paysans de la baronnie avant de rendre la justice.

ÉLYSE, LA BIBLIOTHÉCAIRE

Cette petite blonde aux yeux de couleur émeraude a passé le plus clair de son temps dans les livres. Des livres des bibliothèques obscurantistes à ceux du manoir des Rochronde, Élyse aime les livres et la source de savoir qu'ils représentent. Elle passe le plus clair de son temps à lire et relire des traités de toute sorte. Pour ces compétences théoriques dans bien des domaines, Élyse est sollicitée par bien des nobles urguemands.

Âge : 29 ans **Taille :** 1 m 61 (TAI 0)
Poids : 55 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0

Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 6 FORce : 5
PERception : 7 RESistance : 5

Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 8 VOLonté : 5

Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 6 CRÉativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 5 EMP : - TIR : 6
PdV : 45 SBG : 15 SBC : 22 BD : 0

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Charge max. : 70
Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

Compétences :
Savoir : Alphabet 9, Astronomie 2, Chirurgie 1, Culte : toutes les religions 1, Géographie 6, Herboristerie 2, Histoire et légendes 6, Langue : toutes les langues 8, Lois 2, Médecine 1, Navigation 1, Saisons : toutes les saisons 1, Stratégie 1, Zoologie 2.
Épreuve : Vigilance : 6.
Société : Musique 1, Peinture 3, Poésie 6, Sculpture 1, Éloquence 3, Étiquette : noblesse 5, Intendance 3, Us et coutumes : nombreux de pays 2.
Maraude : Discrétion 2, Fouille 2, Intrigue 1, Jeu 1, Poisons 1.
Occulte : Accord 1, Décorum 1, Geste 1, Cyse 1, Cryptogramme 2, Connaissance des Danseurs 1, Démonologie 1, Harmonie 3.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines :
Aucuns.

Combat
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 3
Parade : -
Défense à distance : 1

Equipement
Élyse réside en permanence au château et dispose d'à peu près tout ce dont il peut avoir besoin.

Citation typique : « Les papillons d'augure révèlent-ils l'avenir ? En effet, mais cela arrive rarement. Si vous voulez plus de détails, voyez la Compilation des Animaux Extraordinaires, volume 4. Ou 5 ? »

La salle d'armes

Dans le prolongement de la grande salle, cette importante pièce carrée accueille des armures complètes montées qui veillent sur les présentoirs soutenant à hauteur de ceinture toutes sortes d'armes.

Lorsqu'il n'est pas en train de commander les manœuvres des troupes du manoir dans les plaines et les vallées environnantes, Dromion, le maître d'armes, s'entraîne en compagnie de qui veut bien l'accompagner. S'il n'a pas de partenaire d'entraînement, il consulte les cartes des Royaumes crépusculaires qui tapissent cette pièce derrière les vitres des petits meubles intercalés entre les silencieuses vigies métalliques.

La bibliothèque

L'aile nord du manoir a été reconvertie en bibliothèque. Les murs de cette grande salle de dix mètres de long sur quatre mètres de large sont recouverts d'étagères en boiserie issue des arbres-roi des Marches modéhennes. Leurs étagères accueillent des ouvrages de tous les Royaumes crépusculaires.

Au centre de la pièce, des chaises cernent des meubles à jeu : table revêtue de tapie de cartes, secrétaires renfermant des jeux princéens (des jeux de réflexion pour la plupart), guéridons portant des casses-tête des Terres veuves, etc. Cette solide source de savoir et de divertissement est sous la responsabilité de Dame Élyse qui passe de longues soirées avec Dame Ewelf entre ces jeux et rayonnages.

La journée on peut souvent rencontrer Antigone, une magnifique méduse vêtu de longue robe au décolleté célèbre dans toutes les baronnies urguemandes.

Les communs

Cette partie du manoir rassemble les cuisines encombrées de nourritures colorées et de domestiques bruyants, les caves à vin et les appartements de Farl l'Ancien, l'intendant, qui veille à ce que le personnel du manoir fasse correctement son devoir. Ewelf est l'unique personnage à charge à se rendre parfois dans la matinée auprès des gens des cuisines. Lorsque c'est le cas, c'est pour s'informer des rumeurs du manoir.

Les chambres

L'étage est occupé par une série de chambres qui se distinguent, à l'exception de celle d'Ewelf et Arbassin, uniquement par le mobilier, les bibelots et les œuvres qu'elles contiennent. Cependant toutes contiennent au moins un lit et un lourd coffre de bois renforcé par des armatures métalliques. Elles sont dotées de serrures aux mécanismes astucieux et variés que quelques rares personnes utilisent. Chaque matin une femme de chambre pénètre dans celles laissées ouvertes pour refaire les lits.

La Forge

Adossé à l'écurie du manoir, le visiteur ne peut manquer de remarquer la forge. De cette demeure de pierre de taille ouverte sur la cour dallée du manoir s'échappe d'étouffantes bouffées de chaleur et le cliquetis incessant du métal battu par Gorn, le forgeron. Chaque jour le Maître d'Armes du manoir lui rend visite, à l'aube et au crépuscule. Le matin, ils font ensemble le point sur le matériel nécessaire aux hommes de la baronnie qu'il faut réparer (armes ébréchées, armures bosselées, etc.) et le soir, ils boivent souvent de grandes chopes de bières janrénniennes à la santé d'Agone et d'Ewelf de Rochronde.

ANTIGONE, L'ENTREMETTEUSE

Grande, souriante, voluptueuse. Voilà les mots qui viennent à l'esprit d'un homme lorsqu'il pose son regard sur Antigone et sur les serpents qui sifflent sur sa tête. Cette méduse est envoûtante mais son cœur est conquis par un drôle de capitaine paranoïaque. Antigone adore les histoires d'amour compliqué qu'elle lit dans la bibliothèque et au fil des années son tempérament romanesque l'a conduite à devenir une intrigante. Elle passe le plus clair de son temps à imaginer des couples idéaux et à tout faire pour qu'ils se rencontrent dans des conditions favorables. Ce que Dromion soupçonna n'est donc en aucun cas lié à une quelconque tentative d'espionnage ou de trahison des Rochronde mais bien à une affaire d'entremetteuse romantique.
Depuis qu'elle s'est débarrassée des sbires que Dromion avait mis sur ces talons, Antigone cultive une rancœur tenace envers Dromion qu'elle aime pourtant passionnément.

Âge : 22 ans **Taille :** 1 m 81 (TAI 0)
Poids : 60 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0
Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 6 FORce : 4
PERception : 7 RESistance : 5
Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7 VOLonté : 6
Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 10 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 5 EMP : - TIR : 6
PdV : 42 SBG : 14 SBC : 21 BD : -1

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Charge max. : 63
Demi-charge : 31
Charge quotidienne : 21

Compétences :
Savoir : Alphabet 4, Herboristerie 2, Histoire et légendes (spé. : histoires d'amour romantiques) 7, Langue : urguemand 6, Langue : ophidien 5, Saisons : hiver 5.
Épreuve : Arme : serpents 5, Athlétisme 3, Équitation 3, Vigilance 5.
Société : Baratin 5, Diplomatie 3, Éloquence 7, Étiquette : noblesse de Rochronde 5, Intendance 5, Us et coutumes : rites amoureux 7.
Maraude : Discrétion 4, Intrigue 7.
Occulte : Cryptogramme 1, Connaissance des Danseurs 1, Démonologie 1.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines :
Séduisante, A un faible pour Dromion

Combat
Attaque au contact : 10
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 3 Parade : -
Défense à distance : 1

Equipement
Plusieurs livres empruntés à la bibliothèque (des histoires d'amour sirupeuses à souhait), un necessaire de maquillage, des habits d'excellente qualité.

Citation typique : « Cette histoire est si tragique. Vous aimez ? »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Serpents	-1	+3	- 0	(pas d'armure)	-

Note : ces serpents injectent un poison mortel de VIR 15 + MR du jet de toucher

FARL, L'ANCIEN

Le poids des ans courbe l'échine de Farl, l'Ancien. Sa longue chevelure poivre et sel enveloppe sa silhouette malingre. L'intendant du manoir de Rochronde a connu Agone de Rochronde lorsqu'il dut partir pour le Souffre-jour. Il a traversé les époques les plus troubles de la baronnie et n'a jamais cessé d'être fidèle à Agone et à sa famille.

Âge : 62 ans **Taille :** 1 m 65 (TAI 0)
Poids : 51 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0Flamme Noire : 0
Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 4 FORce : 4
PERception : 9 RESistance : 3
Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7 VOLonté : 7
Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 6 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 4 EMP : - TIR : 6
PdV : 36 SBG : 12 SBC : 18 BD : -1

Ténèbre : 7 **Perfidie :** 1

Charge max. : 49
Demi-charge : 24
Charge quotidienne : 12

Compétences :
Savoir : Alphabet 5, Géographie 5, Herboristerie 3, Histoire et légendes 7, Langue : urguemand 6, Lois 4.
Épreuve : Premiers soins 4, Vigilance 6.
Société : Diplomatie 5, Étiquette : noblesse 6, Intendance 9, Négoce 7, Us et coutumes : Rochronde 7.
Maraude : Camouflage 4, Chasse 2, Fouille 2, Intrigue 5.

Combat
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 1
Parade : -
Défense à distance : 0

Equipement
Farl réside en permanence au château et dispose d'à peu prés tout ce dont il peut avoir besoin.
Citation typique : « Que faites-vous là ! Vous croyez que Dame Ewelf vous paye à rêvasser ? »

GORN, LE FORGERON OGRE

Massif et puissant, Gorn est un ogre albinos dans la force de l'âge. Compagnon d'armes fidèle de Dromion, ce dernier lui a sauvé la vie dans l'une de ses célèbres bagarres de taverne auxquels il participe fréquemment sous l'influence de la boisson.

Âge : 36 ans **Taille :** 1,96 (TAI 0)
Poids : 102 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0

Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 4 FORce : 11
PERception : 6 RESistance : 12

Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 4 VOLonté : 6

Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 5 CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 6 EMP : - TIR : 5
PdV : 66 SBG : 22 SBC : 33 BD : +6

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Charge max. : 161
Demi-charge : 80
Charge quotidienne : 40

Compétences :
Savoir : Chirurgie : 5, Géographie (spé : gisements de métaux) 6, Histoire et légendes 5, Langue urguemand 4, Saisons : été 5.
Épreuve : Arme : marteau 7, Athlétisme 4, Escalade 3, Esquive 4, Premiers soins 5, Vigilance 5.
Société : Négoce 4, Savoir-faire : forge .7, Us et coutumes : urguemands 4.
Maraude : Serrurerie 6.
Occulte : -

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines :
Aucun

Combat
Attaque au contact : 13
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 8
Parade : 13
Défense à distance : 4

Armure
Tablier de cuir
Veste seule : Malus 0, Prot. +2

Equipement
Une forge et toute sorte d'outils à réparer, quelques chevaux à ferrer, un énorme marteau, un tablier de cuir noirci.

Citation typique : « Allons, ne soit pas morose ! Allons vider ses barriques pour nous remonter le moral. »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Marteau de guerre	0	0	+5	(P/C)	0

Les alentours

Le village

À une demi-heure de marche du manoir, pour un homme, une vingtaine de maisons paysannes de rondins de bois et recouvertes d'un toit de chaume constituent le village qui assure la subsistance des Rochronde depuis des siècles. On y trouve peu de commerces ; c'est en effet Lorgol la véritable ville du Domaine. Ce ne sont que des habitations où parents, enfants et animaux partagent rarement plus de deux pièces. Au centre de ce rassemblement, une place de terre battue est entretenue autour d'un puits et d'un lavoir en pierre, construit sur l'une des berges de l'Amuvelle, la rivière qui traverse le village et toute la baronnie.

Le Bourreau

À l'écart du village, sur la route qui passe non loin de la taverne de la Licorne, on aperçoit une bâtisse de pierre et de bois recouverte de lierre et de plantes grimpantes qui l'été donnent des fleurs sanguines. Cette maisonnée abrite le bourreau de la baronnie. Bien qu'il n'ait pas eu à officier depuis des années, tous les habitants de la région évitent soigneusement sa maison.

L'académie jorniste

Les Jornistes ont installé leur école de magie dans une demeure dodécagonale de trois étages au sommet de la plus haute des collines de vareine. Ainsi, l'ordre domine la région. La toiture tout comme les murs du dernier étage est percée de vitraux aux motifs étranges exécutés par les Harmonistes nains du Décorum. La lumière qu'ils laissent filtrer dessine des arabesques mystérieuses dans l'unique salle de ce niveau. Ces motifs complexes font la joie des Danseurs qui jouent à traverser la pièce en dansant sur les ombres dessinées sur le sol, la tête inondée par la lumière. L'académie jorniste est dirigée par Albedo, un citoyen des Communes princières. Ces caractéristiques sont celles du Jorniste du livret II. Ces sept danseurs connaissent les sortilèges de votre choix.
Elle abrite également Malarmel, le Censeur le plus redouté du royaume.

Lorgol

Les Mille Tours

Lors des *Chroniques des Crépusculaires*, Agone a récupéré l'un des cils de Diurne. Au terme du conflit qui opposa Urguemand à la Janrénie et à la Province liturgique, Agone de Rochronde planta le cil de Diurne au cœur des énigmatiques Mille Tours. Extraordinaire Vestige de la Flamboyance, ces hautes tours à l'architecture inquiétante étendaient leur ombre sur la cité depuis des siècles lorsque les branches noueuses du souffre-jour d'Agone se mêlèrent aux contreforts et aux arches de pierres de ce quartier, plongeant les rues tortueuses qui séparent les Mille Tours dans un crépuscule perpétuel.

DORAK, LE BOURREAU MINOTAURE

Dorak est vêtu de braies anciennes et d'une cagoule rouge et noie qui lui tombe jusque sur le torse. De son identité nul ne sait rien et tout le monde redoute sa hache et ses cornes. Isolé, de par sa fonction, des autres habitants de la baronnie de Rochronde, Dorak est bourru. Il redoute de développer de la sympathie pour quelqu'un qui pourrait un jour se retrouver sous sa hache de bourreau.

Âge : 24 ans **Taille :** 2,45 (TAI +1)
Poids : 205 kg **MV :** 4

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0

Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 8 FORce : 12
PERception : 4 RESistance : 12

Esprit : 0
Esprit Noir : 1 Bonus d'Esprit : -1
INTelligence : 5 VOLonté : 6

Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 4 CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 9 EMP : - TIR : 6
PdV : 90 SBG : 30 SBC : 45 BD : +10

Ténèbre : 10 **Perfidie :** 0

Charge max. : 240
Demi-charge : 120
Charge quotidienne : 60

Compétences :
Savoir : Langue : urguemand 4, Lois 3, Saisons (été) 5.
Épreuve : Arme naturelle : cornes 6, arme : hache double 8, Athlétisme 3, Équitation 2, Vigilance 7.
Société : Étiquette : condamnés à mort 5, Us et coutumes : condamnés à mort 6.
Maraude : -
Occulte : Démonologie 5.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines : Charge : bourreau, Diablotin facétieux.

Combat
Attaque au contact : cornes 15, hache double 17
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 5
Parade : 16
Défense à distance : 2

Armure
Vêtements renforcés
Veste seule : Malus 0, Prot. 1

Equipement
Une grande hache, une cagoule, une incroyable collection de braies passées de modes depuis des lustres, une petite maisonnette très à l'écart, un billot fatigué et couvert de taches.

Citation typique : « Ne fais pas trop le malin ou je pourrais bien être la dernière personne que tu rencontreras. »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Cornes	-1	0	imp	+3 (P)	-
Hache double	+1	0	-1	+8 (T)	+1

MALARMEL, LE CENSEUR

Selon les vœux prononcés par Agone lors de son accession au titre de Premier baron, la baronnie de Rochronde comme toutes les autres baronnies d'Urguemand est dotée d'une école de magie. Contrairement au passé, ces académies ont désormais pignon sur rue ; ce qui ne signifie nullement que leurs portes sont grandes ouvertes et que n'importe qui puisse apprendre à manipuler les Danseurs. Malarmel comme tout Censeur est chargé de surveiller les Mages afin de s'assurer que nul ne trahit les volontés du Cryptogramme-magicien.
Malarmel est un homme élancé au cheveux courts d'un noir de jais. Il porte d'amples vêtements de cuir sombre qui lui permettent de passer inaperçu en toute circonstance.

Âge : 35 ans **Taille :** 1 m 70 (TAI 0)
Poids : 65 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0

Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 6 FORce : 5
PERception : 7 RESistance : 6

Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 8 VOLonté : 8

Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 8 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 5 EMP : 8 TIR : 6
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 BD : 0

Ténèbre : 7 **Perfidie :** 0

Charge max. : 77
Demi-charge : 38
Charge quotidienne : 19

Compétences :
Savoir : Alphabet : septentrien 8, Alphabet : armgarde 8, Histoire et légendes (spé. : rénégats du Cryptogramme) 8, Langue : urguemand 6, langue : communier 7, Lois (spé. : Cryptogramme) 7.
Épreuve : Athlétisme 6, Équitation 5, Escalade 4, Esquive 6, Vigilance 9.
Société : Étiquette : cryptogramme 6, Us et coutumes : Cryptogramme 7.
Maraude : Acrobatie 3, Camouflage 6, Chasse 5, Déguisement 3, Discrétion 6, Fouille 5, Intrigue 1, Passe-passe 4, Serrurerie 2.
Occulte : Cryptogramme 9, Connaissance des Danseurs 9, Démonologie 2, Résonance 9.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines : Censeur, Danseurs doués (2 fois), plusieurs Danseurs (deux), Etranger (un jorniste doit respecter la vie et Malarmel ne la respecte pas toujours).

Combat
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : -
Défense à distance : 5

Arme(s)
Aucune, sinon son danseur

Armure
Cuir
Veste seule : Malus -1, Prot. 2

Sorts
Malarmel connaît une majorité de sorts d'attaques (dont le seuil est donc majoré de 10, mais ça ne le gène pas tellement), plus un bon nombre d'autres sorts : considérez qu'il dispose de tout ceux dotn il pourrait avoir besoin.

Equipement
Ses robes, ses Danseurs. De quoi un censeur jorniste peut-il avoir besoin d'autre ?

Citation typique : « La magie a ses secrets. Si tu ne les respectes pas, tu périras par les étincelles de mes Danseurs ! »

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Zihi	40	4	5	7
Pic	40	3	6	7

Les Bas Quartiers

Avant d'être la capitale d'Urguemand, Lorgol fut célèbre pour ces Bas Quartiers. Ces sombres et sordides ruelles sont une rude école de la vie et de véritables coupe-gorge. Les tavernes et les auberges qu'elles accueillent sont des repaires du vice où des fortunes se font et se défont en quelques minutes dans le sang et les larmes. Les pires assassins et les voleurs les plus rusés rôdent dans ces quartiers sinistres à la recherche de proies faciles mais aussi d'aventures urbaines trépidantes.

L'Étincelle

Il y a plus de trente ans, une chorégraphe de génie, Eyhidiaze, fonda une taverne, l'Étincelle, qui fut jusqu'à l'invasion d'Urguemand le refuge des Éclipsistes du royaume. Depuis que le calme est revenu dans Rochronde et les seize autres baronnies, l'Étincelle est de nouveau un repaire du Cryptogramme-magicien. La taverne a retrouvé ses lourdes tentures et ses larges tables de marbre blanc. Les Danseurs des Éclipsistes y sont de nouveau les maîtres des lieux.

L'Étincelle fut construite par Araknir, un nain de l'Équerre, un génie de l'Accord qui dota le lieu d'un orgue titanesque. Dans les murs de la taverne ce qu'un profane prend pour des parois de cuivre et des encoches d'aération sont en fait les tubes de l'instrument. Le clavier et la base de la structure sont dans une bâtisse attenante. Cette dernière est aujourd'hui condamnée. Les portes et les fenêtres ont été murées. Les toits sont surmontés par des gargouilles de pierre que tous croient vivantes bien que nul ne les ait jamais vues se mouvoir. Beaucoup prétendent que cet endroit est l'un des repaires secrets d'Agone de Rochronde, le Premier baron d'Urguemand.

Cette académie éclipsiste est dirigée par Arbassin, l'époux d'Ewelf.

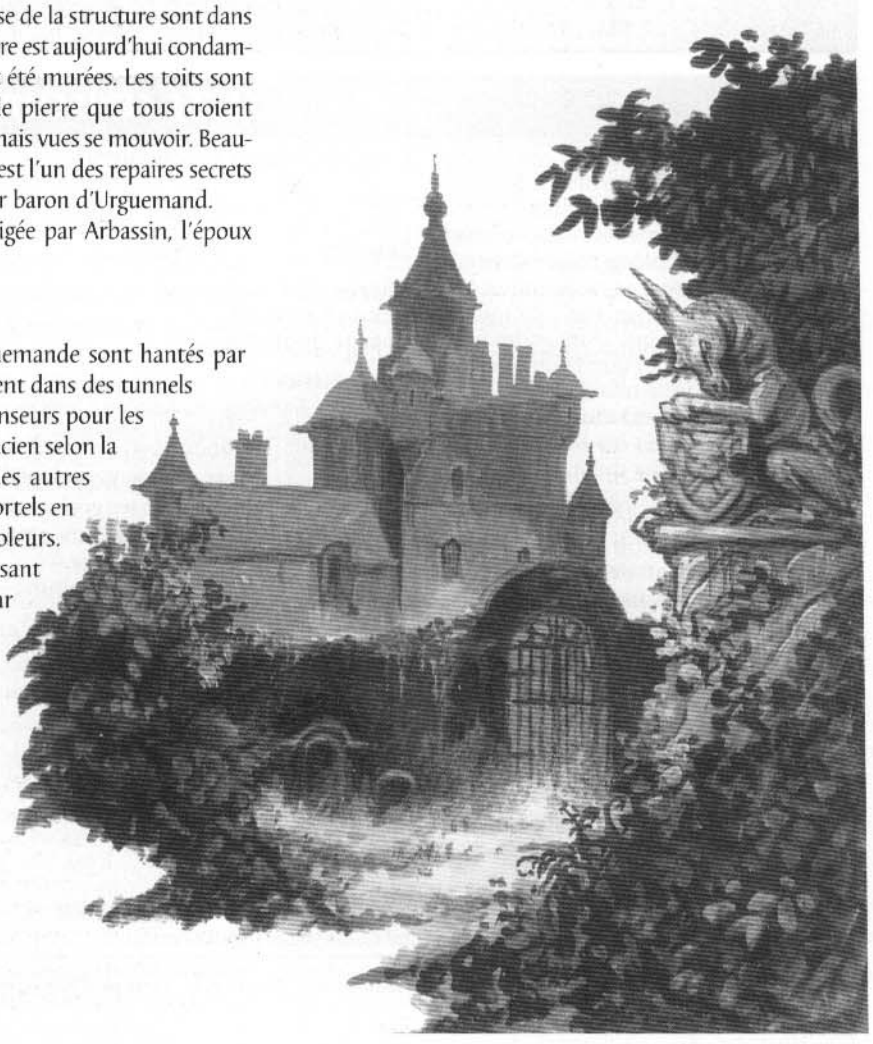
Les sous-sols

Les sous-sols de la capitale urguemande sont hantés par des farfadets et des ogres qui vivent dans des tunnels lugubres. Les uns chassent les Danseurs pour les revendre au Cryptogramme-magicien selon la tradition des Petits Chasseurs, les autres sont rassemblées avec d'autres mortels en guildes de mercenaires ou de voleurs. Ces derniers écument la cité laissant derrière eux des cadavres par dizaine. Ce cloaque souterrain est non seulement le berceau du crime de la cité mais également du royaume.

Dremone

Érigée sur une île rocheuse au large des côtes de la baronnie de Rochronde, la forteresse de Dremone surplombe les falaises abruptes de l'île. Ce bastion maritime fut de tout temps l'infranchissable rempart qui enraya les croisades liturgiques menées contre Urguemand. Après la libération du royaume du joug liturgique, la forteresse a été restaurée et sa garnison complétée. Elle est désormais l'un des plus importants points stratégiques d'Urguemand.

Les navires accostent sur une jetée reliée à la garnison par un large escalier protégé par un mur percé de meurtrière. Au sommet de la falaise, le fortin domine le port militaire de ses murailles crénelées équipées de balistes et de catapultes. Le tout est surmonté de huit tours carrées. Au centre de l'édifice, un imposant donjon domine l'ensemble. Les 1500 soldats sous le commandement du capitaine Ralmin assure le fonctionnement de Dremone.



ARNOUEL, LE PASSEUR

Vingt ans que ce bossu chauve hante les marécages de la Province liturgique à Urguemand, vingt années qu'il risque sa vie pour que des caravaniers et des marchands traficotent entre les deux royaumes. Arnouel est désormais fatigué de la contrebande.

Âge : 51 ans **Taille :** 1 m 72 (TAI 0)
Poids : 75 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0
Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 4 FORce : 7
PERception : 6 RESistance : 6
Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 4 VOLonté : 5
Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 2 CREativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 5 EMP : - TIR : 5
PdV : 51 SBG : 17 SBC : 25 BD : +1

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Charge max. : 91
Demi-charge : 45
Charge quotidienne : 22

Compétences :
Savoir : Astronomie 7, Géographie (spé. : marais de Rochronde) 9, Herboristerie 4, Histoire et légendes 4, Langue : urguemand 5, Navigation (spé. : marais) 7, Zoologie 4.
Épreuve : Arme : baton ferré 4, Natation 6, Survie (spé. : marais) 7, Vigilance 7.
Société : Us et coutumes : urguemands 5.
Maraude : Camouflage 5, Chasse (spé. : marais) 6, Discrétion 7.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines :
Réseau d'espion, difformité : bossu

Combat
Attaque au contact : 11
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 0
Parade : 11
Défense à distance : 0

Armure
Cuir
Veste seule : Malus -1, Prot. 2

Equipement
Une multitude de barques à fond plat dissimulées dans tout le marais, deux petites maisons de tourbe, une grande gaffe.

Citation typique : « Passer, passer… Ils ont tous ce mot à la bouche. Enfin… Pour quelques piécettes, foi d'Arnouel, ce mot devient réalité. »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Grand baton	2	2	2	4 (c)	+1

Les marécages

Par le passé, les Liturges parvinrent à annexer les terres marécageuses de Rochronde, la frontière septentrionale de la baronnie de Rochronde. Ils y construisirent des villages et des églises dédiées à saint Neuvène qui leur permirent d'organiser l'occupation du royaume. Pendant cinquante longues années, le fanatisme liturgique abreuva la population locale jusqu'au jour où les troupes du baron de Rochronde parvinrent à les repousser jusqu'à la mer. Contraints de regagner leur royaume, les Liturges gardèrent un fort désir de vengeance. Ils tentèrent bien des fois de reconquérir en vain cette région.
Des années plus tard, lorsque les intrigues qui agitaient le Cryptogramme-magicien provoquèrent l'invasion d'Urguemand, les derniers chevaliers fidèles au royaume d'Urguemand se rassemblèrent autour de la figure d'Agone de Rochronde dans les ruines de ses églises perdues dans les marécages. Tous se retrouvèrent dans l'unique cathédrale érigée par les Liturges pendant l'occupation de la baronnie, Adelguêne.

La frontière

De nos jours, le marais a repris ses droits. Les digues et les ponts construits par les Liturges sont envahis par la végétation que les eaux saumâtres finissent de faire disparaître. Il est absolument impossible pour une armée de traverser les marécages dans un sens ou dans l'autre. Seul quelques rares Passeurs s'aventurent encore dans ce cimetière de pierre de taille. À l'ombre des constructions penchées et des allées inondées des villages fantômes de cette région, on peut rencontrer le passeur Arnouel ainsi que deux trolls gourmants. Ces deux là s'aventurent parfois dans les cultures des villageois pour chaparder quelques fruits.

Adelguêne

La cathédrale massive dotée de deux tours carrées a survécu aux troubles des *Chroniques des Crépusculaires*. La toiture est percée en de nombreux endroits et l'eau qui ruisselle toute l'année dans certaine partie de l'édifice a entraîné le pourrissement du plancher de bois clair que le père d'Agone avait fait poser sur toute la longueur de la cathédrale. En traversant l'édifice, de la nef au transept, on marche sur les bris de verre de lanternes tombées au sol parmi les draperies, les tentures et les gonfalons en lambeau qui jadis, accrochés aux voûtes, tombaient jusqu'au sol. De couleur de cuivre, ils arborent encore des noms entrés depuis dans l'histoire – Arbassin, Malycène, Eyhidiaze, Araknir, Arbassin. Où que portent le regard, les raies de lumières qui transpercent les vitraux brisés n'éclairent que le chaos laissé par la fureur de la bataille qui opposa les urguemands résistants aux Liturges.

L'académie obscurantiste

Dissimulée dans les marais de Rochronde, leur école de magie est une demeure d'un niveau en surface pour deux niveaux souterrains noyés dans la vase du marécage. Des sous-sols s'échappent un tunnel creusé dans la roche par la magie des Danseurs qui rejoignent un interminable réseau de galerie reliée aux caves des faubourgs de Lorgol. Elle est dirigée par l'un des anciens compagnons de route d'Agone de Rochronde, Orchal.

Les Collèges

La fraternité préceptorale

Noble héritage de la Province liturgique, ces échevins furent autorisés par Agone de Rochronde à séjourner en Urguemand. Afin de minimiser les risques d'une telle présence dans les baronnies et aussi pour que tous les barons les acceptent, ces itinérants durent renoncer aux voyages. Malgré tout les autres itinérants des Royaumes crépusculaires les considèrent encore comme des frères.

De nos jours, il y a un membre de préceptoral dans chaque village. Chaque matin, il enseigne dans des écoles rudimentaires à lire et écrire à tous les enfants de sept à dix ans. Le reste du temps, il seconde le bourgmestre dans ses fonctions administratives quand il ne reçoit pas les villageois. Ces derniers n'hésitent pas à lui confier leur problème car ils savent qu'il peut faire entendre leur doléance au baron. Les lettrés de préceptoral installés en Urguemand sont donc la mémoire de la paysannerie du royaume.

Les Itinérants sont aussi en nombre important dans beaucoup de quartier de Lorgol.

Un joueur peut avoir pour charge celle de la fraternité préceptorale. Il est alors « Itinérant ». Cet avantage urguemand de charge coûte 1 point.

LES REVENANTS

PER 12, VOL 10, INT 6, TAI 0, MV 6

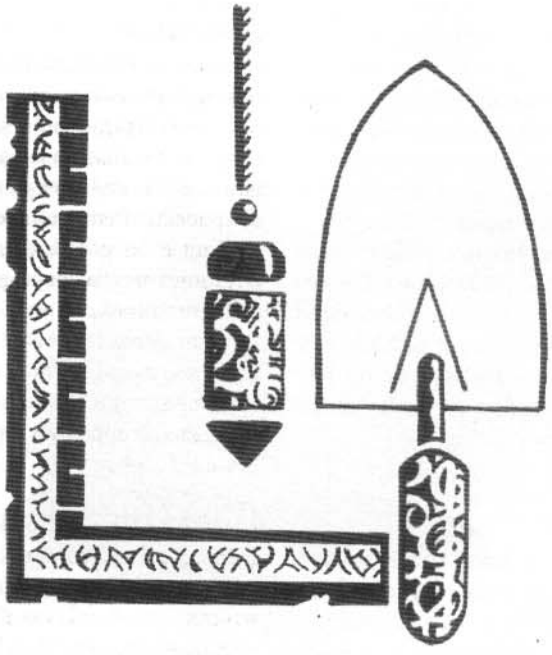
Compétences :
Esquive 6, Vigilance 10, Discrétion 10

Ténèbre : -
Perfidie : 100

Note : confronté aux fantômes des professeurs du Souffre-jour, les mortels doivent tester leur VOL contre DIF 30 ou gagner 1d10+10 points de Perfidie. Les revenats peuvent souffler les Flammes des inspirés comme indiqué dans le livre IV.

Le Souffre-jour

Aux pieds des falaises qui bordent les Mers échancrées, un long chemin de sable conduit les voyageurs curieux jusqu'à une île où des bâtisses en ruine sont transpercées par les branches d'un arbre mort, le souffre-jour. Les rues éventrées par de béantes fissures accueillent les cadavres en décomposition et les squelettes des anciens habitants de ce qui fut le plus célèbre rassemblement d'école de tous les Royaumes crépusculaires. De nos jours, plus personnes n'ose s'aventurer sur la presqu'île car les terribles maladies qui dévorèrent les professeurs du Souffre-jour en quelques minutes hantent les rues désertes du sinistre collège.



7 ~ Scénario

Noces de cristal

« L'Amour est insatiable et nulle raison ne le gouverne. Un geste, un regard, un soupir suffisent à le révéler. Ainsi, l'insouciance des amants fait le jeu de l'Ennemi et déjà le sombre cortège de la Menace s'est ébranlé. »

Présentation

Ce scénario est jouable en deux séances de cinq heures environ. Dans un premier temps, *Une semaine de fête*, il permet aux Inspirés de se familiariser avec les règles d'AGONE et son univers. Les Inspirés peuvent librement participer aux festivités organisées à l'occasion du mariage de Léandra, la première dame de compagnie d'Ewelf de Rochronde. Entre deux banquets, ils nouent des liens de haine ou d'amitié avec les principaux protagonistes du banquet.

Ce n'est que dans un deuxième temps, *Sous le charme des drakoniens*, que les Inspirés sont amenés à découvrir la présence insolite de drakoniens sur les terres de Rochronde en échappant à un horrible traquenard. Ils décident alors de mener l'enquête. Mais, pris au piège, les Inspirés n'ont plus d'autres alternatives que de s'en remettre à leurs compétences pour faire éclater la vérité au grand jour. Ils font ainsi connaissance avec les pouvoirs du Masque et réalisent qu'il est puissant, bien implanté et déterminé à ne pas laisser ses plans s'écrouler.

Note : pour les PNJ de ce scénario, les scores de Flamme et d'Aspects noirs sont notés avec un /, c'est-à-dire : Flamme / Flamme noire, etc.

L'intrigue

Nous sommes un beau jour de printemps en l'an 1450. Léandra, la première dame de la suite d'Ewelf de Rochronde, se marie. De grandes festivités sont organisées au manoir familial. Nombre de seigneurs et de personnalités urguemands, mais aussi des royaumes voisins, ont été conviés à l'exceptionnelle réception. Bonheur et allégresse emplissent les cœurs des invités. Tout le monde ignore qu'en réalité ce mariage est le point d'aboutissement d'une longue et tortueuse intrigue échafaudée par le Masque.

Depuis toujours, le Masque souhaite corrompre le domaine de Rochronde pour le faire basculer dans son giron. Tous les moyens sont bons pour parvenir à cet objectif. C'est ainsi qu'il a convaincu M'kraan, un Harmoniste drakonien de la Cyse, l'un des derniers détenteurs des secrets de l'Art ancien, de rejoindre ses rangs en lui promettant puissance et pouvoir pour son peuple éternellement méprisé.

Empli d'une nouvelle confiance, M'kraan a sculpté une roche cristalline sur laquelle le Masque a jeté un antique et perfide maléfice, pour donner naissance à un Artefact issu de l'Art ancien de la Cyse capable de charmer et d'aliéner les esprits les plus aguerris. Sous son influence, M'kraan a changé son apparence et celles de ses comparses. Il est devenu le bel Alcédios et, sous cette identité, s'est rendu au domaine de Rochronde pour courtiser Léandra, la première dame

d'Ewelf, la sœur d'Agone. En séduisant la suivante d'Ewelf, le Masque met ainsi un pied dans la place et lève tous les doutes et toutes les suspicions.

Introduit à la cour de Rochronde et protégé par l'aura d'un des éclats de son cristal, M'kraan/Alcédios n'a eu aucune difficulté a organiser le creusement de boyaux souterrains sous le manoir en réutilisant des conduites d'égouts désaffectées et oubliées. Il a ainsi pu faire acheminer son cristal sous le manoir et attend patiemment que son union avec Dame Léandra soit officielle pour libérer les flots d'énergie aliénante contenus dans le cristal et assassiner tous les convives présents. De cette façon, miraculeux survivant, il compte s'emparer du pouvoir à la barbe de tous. Via Alcédios, le Masque prendra ainsi les véritables rênes du domaine et sera en mesure de perturber le bon fonctionnement du royaume d'Urguemand en fomentant des troubles et des révoltes grâce aux alliances et contre-alliances qu'il ourdit depuis des années. Le Masque pourra alors organiser le soulèvement des barons pour renverser le fragile équilibre d'un royaume dont l'autorité n'est basée que sur le charisme du Premier Baron.

L'INSPIRATION

Avant de mettre vos Inspirés aux prises avec les machinations les plus tortueuses et les plans les plus raffinés, nous vous conseillons de faire vivre à chacun d'entre eux son intronisation d'Inspiré. Cette « cérémonie » vous permettra d'ancrer les joueurs dans leur identité et de les persuader que leur destin est hors du commun. Dans cette optique, nous vous présentons un texte d'Inspiration qui peut vous servir de modèle ou être lu tel quel à vos Inspirés. Les événements décrits se déroulent 20 ans avant le début du présent scénario.

« Un matin, alors que la brume de la rosée matinale s'évaporait, un étrange cortège se présenta devant le seuil de votre porte. Huit lutins au visage émacié se tenaient devant vous et vous demandèrent d'accepter de les suivre. Encore endormi, les pensées engluées par les effluves du sommeil, vous vous souvenez avoir vaguement acquiescé en grommelant. Vos guides vous emmenèrent à travers les sous-bois et vous vous êtes progressivement enfoncés dans une forêt touffue. La bise matinale vous glaçait le visage et vous commenciez à regretter d'être sorti aussi légèrement habillé lorsque vous parvintes dans une clairière où vous attendait la plus extravagante des assemblées. Tous le petit peuple de la forêt était présent. Lutins, licornes et dryades vous fixaient tous du même regard rempli d'espoir. Le son d'une flûte joyeuse retentit dans l'atmosphère, note cristalline et pure, symbole de réconciliation et d'amour. Vous avez alors vu la plus belle femme qu'il vous ait été donné de contempler jusqu'à présent. Souriante et gracieuse, elle s'adressa à vous dans une langue mélodieuse et chantante qui vous fit penser au chant des oiseaux par une belle journée d'été.

— Vous incarnez l'unique chance. Vous êtes l'espoir de l'Harmonde face à la Menace. Je vous confie la Flamme Entretenez-la. Laissez vous porter par l'Inspiration. Réveillez le Génie qui sommeille en vous. Le jour approche où l'Harmonde aura besoin de tous ses Héros.

À la fin de son laïus elle écarta les bras et libéra un éclat incandescent qui vint se ficher dans votre cœur. Elle s'approcha de vous et déposa un baiser sur votre front. Vous vous êtes alors réveillé dans votre lit, le corps mouillé de sueur. Désormais, rien ne serait plus pareil pour vous car, porté par la Flamme qui brûle en vous, vous êtes un Inspiré. »

Synopsis

Les Inspirés doivent découvrir la vérité et la faire éclater au grand jour. Pour ce faire, ils vont être victimes des maléfices des drakoniens qui occupent la Taverne de la Licorne et vont devoir échapper aux griffes de ces sombres saisonins. Malheureusement, nul ne portera crédit à leurs témoignages lorsque, confiants et sereins, ils viendront réclamer l'attention générale. En effet les drakoniens, remarquablement infiltrés dans tous les rouages du domaine, ont manœuvré de telle sorte qu'en réalité les Inspirés se trouvent accusés à leur place des crimes abominables qu'ils ont commis. Écrasés par un faisceau de preuves accablantes montées de toutes pièces par les drakoniens, les Inspirés n'ont d'autre recours que celui de fuir pour espérer réunir entre leurs mains des indices prouvant leur innocence. Leur seule chance de prouver qu'ils disent bel et bien la vérité consiste à ramener la tête du chef de la conjuration, qui n'est autre que le fourbe Alcédios, un Félon. Les Inspirés doivent donc mener une enquête délicate à l'intérieur d'un Domaine où ils sont devenus persona non grata. Ils doivent éviter les embûches dressées par les drakoniens et les patrouilles de la milice pour découvrir le repaire souterrain où Alcédios et ses sbires fomentent leur sombre complot. À la Compagnie de gérer la situation et de choisir quand s'impliquer...

CHRONOLOGIE

Jour 1

Début d'une semaine de fêtes joyeuses à Rochronde. Léandra, la première dame de la suite d'Ewelf, épouse Alcédios, un obscur petit comte venu de la Marche modéhenne.

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
14h	Prise de bannière
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 2

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
13h	Cavalcade
14h	Prise de bannière
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 3

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
14h	Prise de bannière
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 4

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
13h	Cavalcade
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 5

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
14h	Prise de bannière
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 6

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
13h	Cavalcade
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 7

12h	Finale du concours de lettres
14h	Prise de bannière
18h	Nomination du vainqueur de l'aquareliade
20h	Mariage de Léandra et d'Alcédios en grande pompe. Les drakoniens libèrent l'énergie du cristal de M'kraan et attaquent sauvagement. Si les Inspirés n'ont pas démasqué Alcédios, celui-ci se retrouve à la tête du Domaine et intrigue pour l'avènement de son maître, le Masque, et la renaissance de son peuple, les drakoniens.

Une semaine de fête

Entrée en matière

Le domaine de Rochronde est en pleine effervescence. Une multitude de pèlerins s'est concentrée dans la clairière aux pieds du manoir, symbole du pouvoir et de la puissance de la lignée des Rochronde, pour assister aux festivités dans le cadre desquelles des héros venus de toutes les terres connues vont s'affronter. Des estrades et des chapiteaux sont dressés tandis que les marchands sortent leurs étalages. Les tavernes hâtivement érigées et les quelques maisons de logement affichent complet. Toutes les rues sont ornées de banderoles et les premières clameurs festives retentissent déjà. La milice, parée des couleurs traditionnelles de la baronnie de Rochronde, le rouge cerclé de blanc, est présente partout et veille au grain pour empêcher tout débordement. Des centaines de tentes sont installées au pied des murailles. La foule est nombreuse et acclame les seigneurs et les héros lorsque ceux-ci font leur entrée dans l'enceinte de la place forte. Les travées sont noires de monde et fourmillent d'animation. Là, des funambules exécutent un numéro de haute voltige. Plus loin, des diseuses de bonne aventure lisent les lignes de la main. Au coin, un marchand keshite vante les mérites de ses produits exotiques. C'est toute la contrée qui est en liesse. Les bannières et les gonfalons flottent au vent et les sons des trompettes et des oriflammes retentissent régulièrement pour annoncer l'arrivée d'un invité prestigieux.
C'est dans cette ambiance que vos Inspirés vont évoluer tout au long de ce scénario.

À PROPOS DES INSPIRÉS ET DE LEURS CHARGES

Une des difficultés d'AGONE consiste à incarner des joueurs ayant à exercer des Charges pour le moins astreignantes (être baron n'est assurément pas de tout repos !). Ils n'en restent pas moins des mortels assujettis aux émotions et aux passions. Le baron peut défendre ses couleurs, le maître d'armes aime prouver son habileté et le bibliothécaire se plaît à montrer l'étendue de sa culture. Les Charges ne sont donc pas un frein au scénario. Au contraire, il faut espérer que les Inspirés aient choisi des personnages qui occupent une Charge dans la baronnie, sinon leur seule chance d'approcher les méandres de ce scénario est alors de se distinguer dans le cadre des épreuves festives pour pouvoir approcher les dignitaires dans le cadre des banquets. De plus, grâce aux fonctions qu'ils occupent, les Inspirés occupant une Charge peuvent accéder à des informations de première main. Citons deux exemples.

1 – Un Inspiré proche d'Ewelf de Rochronde connaît forcément Alcédios et peut donc nourrir des soupçons à son égard plus facilement et plus rapidement.

2 – Un Inspiré qui occupe une Charge telle que capitaine de la milice est nécessairement au courant des disparitions. Peut-être même a-t-il déjà ouvert une enquête et découvert l'entrée des tunnels souterrains qui mènent au cœur du repaire des drakoniens ?

En tout état de cause, à partir du moment où ils sont inculpés, les Inspirés se retrouvent accusés de haute trahison. Capturés, ils sont mis aux fers en attendant leur jugement orchestré par le bailli, comme le veut la loi salique du royaume d'Urguemand. Quelle que soit leur Charge, ils sont logés à la même enseigne, même si les conditions de captivité seront plus clémentes pour certains !

Les épreuves festives

À quelques coudées de l'enceinte du manoir de Rochronde, un champ a été défriché et entouré de palissades et de gradins pour former un grand enclos où les guerriers peuvent faire évoluer leurs lourdes montures de guerre pour se livrer aux joies de la joute sans risquer de blesser quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes. Un public nombreux et bon enfant s'agglutine dans les travées pour acclamer et contempler l'élite des Royaumes crépusculaires qui s'affronte dans les épreuves suivantes.

LES JOUTES

Depuis le début des fêtes, il ne se passe pas un jour sans que les seigneurs ne s'affrontent dans le cadre de tournois chevaleresques : les joutes. Ce sont des combats montés à la lance qui peuvent se terminer à l'épée lorsqu'un adversaire a été désarçonné. L'honneur et la dignité sont les uniques enjeux de ce sport viril qui permet aux chevaliers de régler leurs différends et d'acquérir le respect des armes.

LA MILICE

Elle est composée de 150 gardes d'élite (cf. caractéristiques et compétences ci-dessous) menés par deux capitaines.

Taille : 1,71 m (TAI 0)
Poids : 81 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 00 / 00
Corps : 00 / 00
Bonus de Corps : 00
AGIlité : 6 FORce : 7
PERception : 4 RÉSistance : 6
Esprit : 00 / 00
Bonus d'Esprit : 00 INTelligence : 3
VOLonté : 2
Âme : 00 / 00
Bonus d'Âme : 00 CHArisme : 2
CRÉativité : 1

Caractéristiques secondaires
ART : - MÊL : 6 EMP : - TIR : 5
PdV : 49 SBG : 16 SBC : 24 MD : +1

Points d'héroïsme : 00
Ténèbre : 0 ; **Perfidie :** 0

Charge max. : 91 **Demi-charge :** 45
Charge quotidienne : 22

Compétences
Épreuves : Arme : Hallebarde 7, Athlétisme 6, Bagarre 5, Esquive 5, Vigilance 6. **Savoir :** Langue : urguemande 5, Lois 7, Stratégie 1. **Société :** Us & coutumes : urguemands 7.

Combat
Initiative : 14
Attaque au contact : 13
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 1
Parade : 12
Défense à distance : 0

Armure
Plaques partielles : malus -10, Prot. 10

Citation typique : « Vous avez une autorisation pour vous trouver ici ? »

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Hallebarde	+4	0	-1	+10/T	0

TRISTAN DE ROKANCOURT

Humain **Taille** : 1,59 m (TAI 0)
Poids : 78 kg **MV** : 3

Caractéristiques
Flamme : 00 / 00

Corps : 00 / 00
Bonus de Corps : 00
AGIlité : 7 FORce : 10
PERception : 6 RÉSistance : 8

Esprit : 00 / 00
Bonus d'Esprit : 00
INTelligence : 6 VOLonté : 6

Âme : 00 / 00
Bonus d'Âme : 00
CHArisme : 6 CRÉativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : - MÊL : 8 EMP : - TIR : 6
PdV : 54 SBG : 18 SBC : 27 BD : +4

Points d'héroïsme : 00
Ténèbre : 00 **Perfidie** : 00
Charge max. : 126
Demi-charge : 63
Charge quotidienne : 31

Compétences
Épreuves : Arme : épée longue 9, Arme : lance de cavalerie 9, Arme : écu 9, Athlétisme 8, Bagarre 7, Équitation 9, Esquive 7, Vigilance 7.
Société : Étiquette 5, Us & coutumes : urguemands 5.
Savoir : Alphabet : armgarde 5, Langue : urguemande 6, Stratégie 7.

Combat

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée à deux mains	-2	0	0	+1	0
Lance	+6	0	-2	+7	0
Écu	-3	0	+4	+5	0

Initiative : épée 14, lance 19, écu 10
Attaque au contact : épée 18, lance 17, écu 17
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 0
Parade : épée 18, lance 15, écu 21
Défense à distance : 0

Armure
Plaque complète : malus -7, Prot. 16

Citation typique : « Hardi compagnon, le choc va être rude. Peut-être devrais-tu demander à ton palefrenier qu'il t'harnache sur ta selle pour t'éviter de mordre la poussière trop brutalement... »

Les règles utilisées pour résoudre les joutes sont celles du combat avancé et de la manœuvre « Charge montée », avec cette nuance que les attaquants appliquent pour calculer les dommages les règles de la manœuvre « Assommer ».
Le plus grand spécialiste urguemand de la joute est présent. Tristan de Rokancourt se fait un plaisir de défier tous ceux qui semblent surpris qu'un homme de sa carrure soit un si grand jouteur. En effet, Tristan de Rokancourt est petit et ne semble guère être en mesure de soulever la lourde lance de joust. Et pourtant... Paré de ses couleurs, l'or et le sable, Tristan est un noble chevalier au cœur épris de justice et de liberté. Il a appris à guerroyer au contact des meilleurs maîtres d'armes et à exploiter sa petite taille pour se transformer en roc indéracinable et ne plus former qu'un bloc sur son destrier. C'est un redoutable adversaire qui refusera de verser la moindre goutte de sang. Par contre, il n'hésitera pas à tout mettre en œuvre pour que son adversaire morde la poussière. Le public l'apprécie beaucoup et les jeunes damoiselles aiment se parer de ses couleurs, qu'il offre toujours à la plus jolie d'entre elles.
En acceptant de jouter avec lui, les Inspirés peuvent s'attirer la sympathie d'un rude mais loyal chevalier, à l'unique condition d'avoir été de valeureux adversaires et de ne pas avoir eu recours à la ruse ou à la magie pour triompher.

LES CONCOURS DE LETTRES

Ces épreuves sont très prisées tant par la foule que par la noblesse. Le principe de ces concours est très simple. Les concurrents disposent d'une heure pour composer des poèmes en alexandrins sur des thèmes définis par un jury d'artistes et de lettrés. En termes de système, le thème du concours correspond à la difficulté que vous souhaitez fixer. La qualité du poème correspond pour sa part à un jet en opposition CRÉ + Éloquence ou Poésie + 1d10 contre le score des autres concurrents. En termes de jeu de rôle, c'est vous qui fixez le thème (par exemple : l'amour, l'amitié, la joie, la nature, etc.) et qui laissez aux Inspirés le soin de faire l'effort de s'exprimer en alexandrins (une fois n'est pas coutume). Toute production digne d'intérêt doit être immédiatement récompensée par un gain substantiel de points d'expérience : par exemple, 1 PX. Vous pouvez toujours recourir aux jets de dés pour crédibiliser la situation si vos Inspirés rechignent à l'ouvrage. En ce cas, ils ne reçoivent aucune récompense. « Mignonne, allons voir si la rose... »
À l'occasion du mariage de Léandra et d'Alcédios, six concours de lettres ont été programmés. Un par jour. Chaque vainqueur affrontera ses rivaux dans le cadre d'un dernier concours. Le grand vainqueur aura l'insigne honneur d'animer le banquet final qui scellera l'union des époux fraîchement déclarés. Réjouir les convives, réchauffer les cœurs et enflammer les sens sera sa noble tâche.
Les participants sont installés dans un petit amphithéâtre édifié non loin du manoir dans les sous-bois. Sur une estrade surélevée au plancher soigneusement lustré, les orateurs se succèdent à tour de rôle pour déclamer leurs vers qui sont finement analysés par un jury d'experts et par le public qui tantôt rigole, tantôt conspue copieusement le candidat et tantôt l'applaudit frénétiquement.
Si l'un de vos Inspirés décide de prendre part à ces joutes oratoires, il affronte 5 adversaires.

L'AQUARELLIADE

À l'annonce du mariage de la première dame de sa suite, Ewelf a ordonné que soit mise en place une aquarelliade, un véritable concours d'aquarelles dont elle sera le seul arbitre. Le sujet du concours n'est autre que la réalisation du portrait de Léandra. Aux concurrents de faire preuve de talent et d'ingéniosité pour voir à quoi ressemble leur modèle. Les nouveaux inscrits sont acceptés jusqu'à l'aube du septième jour des festivités. Toutes les aquarelles réalisées seront ensuite attentivement examinées. La plus belle sera offerte à Léandra et son auteur aura le privilège d'être invité à la table des mariés, où il sera entouré d'illustres personnalités.
Une multitude de peintres et de dessinateurs s'est installée partout où il y avait encore de la place. Des chevalets sont dressés de tout côté et des portraitistes en herbe jettent des couleurs éclatantes et chatoyantes sur leurs toiles en espérant chacun être l'heureux lauréat du concours. Une impressionnante

queue où tous les occupants ont des cartons à dessin sous le bras se déroule devant la bibliothèque du manoir de Rochronde où les aquarelles déjà enregistrées sont exposées.
La qualité de la toile réalisée est calculée en fonction de deux paramètres. Tout d'abord, sa ressemblance avec le modèle (il est clair que si l'artiste n'a jamais vu le modèle, il aura du mal à le reproduire), puis sa beauté.
La ressemblance du modèle : si d'aventure vos Inspirés participent à ce concours et réussissent à rencontrer Léandra, faites-leur exécuter un jet d'INT + Peinture contre DIF 15 (20 s'ils ne parviennent qu'à l'entrevoir, 10 s'ils peuvent lui parler quelques instants) afin de déterminer s'ils ont bien noté les traits et la silhouette de Dame Léandra. La MR obtenue sur ce jet se soustraira à la DIF du jet de Peinture.
La beauté d'une toile se calcule en effectuant un jet d'Art + Peinture + 1d10 contre DIF 30 - MR du jet ci-dessus. À condition de s'y consacrer plus de huit heures d'affilée, le concurrent a droit à un nouveau jet toutes les 12 heures, chaque nouveau jet se faisant avec un bonus de +1. Seul le meilleur jet peut être conservé. L'artiste qui a réalisé l'aquarelle dont la MR est la meilleure remporte cette épreuve. Le septième jour, il est désigné à 18h par Ewelf en personne.
Si l'un de vos Inspirés décide de prendre part à l'aquarelliade, il affronte 10 adversaires.

LE TIR À L'ARC

Dans cette épreuve d'habileté, les concurrents visent un blason situé à une distance qui augmente à chaque tir réussi. Le dernier tireur à rester en lice est déclaré vainqueur et remporte une bourse de cinquante sous. Placée sous l'autorité du suzerain qui accorde l'immunité à tous, le tir à l'arc est dominé par les braconniers, très habiles dans ce domaine.
L'épreuve est divisée en autant de tirs que nécessaire pour qu'il n'y ait plus qu'un tireur avec un seul essai à chaque fois. Le premier tir est à 9 mètres, le second à 18, le troisième à 24, le suivant à 36, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul concurrent.

LES CONCOURS ÉQUESTRES

Sous cette appellation, les mortels désignent d'une façon générale les trois disciplines de l'équitation : la cavalcade, le saut d'obstacles et l'empogne. Ces manifestations permettent au public de voir évoluer les meilleurs cavaliers et les plus beaux chevaux. La cavalcade est particulièrement appréciée pour sa sauvagerie et son suspense haletant.

La cavalcade

C'est une course sauvage à travers un périmètre de dix lieues à l'intérieur duquel tous les coups sont permis entre les concurrents. Le plus rapide et le plus impétueux est souvent le premier à franchir la ligne d'arrivée.
En termes de règles, chaque participant effectue un jet de RÉS + Équitation contre DIF 20. En cas d'égalité, les meneurs peuvent utiliser tous les moyens qui leur semblent bon pour ralentir leurs concurrents, sachant que personne n'est armé... sinon de ses poings et de ses pieds. Par ailleurs, tout participant qui tuerait un adversaire se verrait non seulement immédiatement disqualifié, mais encourrait aussi les foudres de la baronne, qui apprécie modérément ce genre d'affaire en un jour si propice à la joie et aux réjouissances.
Les participants les meilleurs (les 5 premiers) ont des Bases de 18 en RÉS+Équitation, une MÊL de 7 et Armes : Poings 6, pour 45 PdV (SBC : 22, SBG : 15).

Le saut d'obstacles

Cette épreuve porte bien son nom puisqu'elle consiste à faire évoluer son cheval sur un parcours semé d'obstacles de taille plus ou moins haute. L'épreuve est constituée de 10 sauts. Les 3 premiers sauts se font contre une DIF de 10. Les 3 suivants contre une DIF de 15. Les 3 suivants contre une DIF de 20. Le dernier contre une DIF de 25. Pour chaque saut, le concurrent effectue un jet d'AGI + Équitation contre la DIF du saut effectué. Chaque obstacle franchi permet d'engranger des points. Les obstacles de DIF 10 rapportent 1 point, ceux de DIF 15, 2 points, ceux de DIF 20, 4 points et celui de DIF 25, 8 points. Le concurrent qui a le plus de points remporte l'épreuve ainsi qu'une magnifique selle lyphanienne (très adaptée à l'équitation, la selle lyphanienne ne cause jamais d'escarres et ne peut blesser le cheval ; celui-ci a moins besoin d'être pansé et récupère donc plus vite). Il y a autant de concurrents que vous le souhaitez, avec des bases en AGI + Équitation évoluant de 7 à 18.

L'empogne

C'est le rodéo des Royaumes crépusculaires. L'épreuve consiste à rester assis sur le dos d'une bête sauvage plus de trente secondes en restant fermement accroché à l'empogne, un embout spécial solidement monté sur la selle. Pour y parvenir, il faut réussir à dépasser le seuil de résistance de sa monture (généralement un cheval, mais ce peut aussi être un bison ou encore un auroch !) en additionnant FOR + Équitation contre une DIF égale à la FOR de la bête (pour cette épreuve, les chevaux sauvages ont une FOR de 20, les bisons de 25, les aurochs de 30). En cas d'échec, le cavalier est propulsé dans les airs et sa chute occasionne des points de dommages tels qu'il peut se casser un membre ou, pire encore, être écrasé par l'animal. Les Lyphaniens sont réputés pour leur grande spécialité dans ce domaine et Miklaï de Mazdak, en digne représentant de son peuple, ne manque pas d'émerveiller les spectateurs qui viennent assister à ses prouesses.

LA PRISE DE BANNIÈRE

Au milieu d'une grande carrière a été aménagée une vaste arène dans laquelle a été dressé un fortin de rondins et de planches. Tous les jours, les lames les plus vaillantes s'exercent à la prise du fortin et à sa défense pendant un temps donné. Pour l'honneur d'une bannière et la conquête du terrain, des équipes sont constituées et doivent s'affronter. Les armes sont interdites et tout combat doit cesser au premier sang versé.
Dans le cadre de cette épreuve, il faut recourir à la compétence Stratégie et bien maîtriser Bagarre et Esquive pour avoir une chance de remporter la victoire.
Chaque prise de bannière oppose 10 équipes composées chacune de 5 à 6 membres.

Les banquets

Chaque soir, dans la grande salle du manoir, un grand

MIKLAÏ DE MAZDAK

Miklaï de Mazdak est un fier Lyphanien mandaté par le Galmash pour représenter son royaume dans une contrée aussi noble que celle de Rochronde. Issu de l'école des Yaëzmites, c'est un cavalier émérite qui n'a pas son pareil dans l'art de dresser un cheval. Il participe à toutes les épreuves équestres et les Inspirés peuvent tenter de rivaliser avec son talent.
Miklaï n'a rien à envier à personne. Il survole toutes les épreuves et peut se révéler un compagnon agréable. Il aime parler de son royaume et de sa ville natale, Mazdak. Il ne comprend rien à la politique et préfère se consacrer aux soins des chevaux plutôt qu'à celui des mortels.

Humain
Taille : 1,66 m (TAI 0)
Poids : 69 kg **MV** : 3

Caractéristiques
Flamme : 00 / 00
Corps : 00 / 00
Bonus de Corps : 00
AGIlité : 10 FORce : 10
PERception : 7 RÉSistance : 6
Esprit : 00 / 00
Bonus d'Esprit : 00
INTelligence : 3 VOLonté : 5
Âme : 00 / 00
Bonus d'Âme : 00
CHArisme : 6 CRÉativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : - MÊL : 10 EMP : - TIR : 8
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 BD : +4
Points d'héroïsme : 00
Ténèbre : 0 **Perfidie** : 0

Charge max. : 112 **Demi-charge** : 66
Charge quotidienne : 28

Compétences :
Épreuves : Arme : Épée courte 7, Arme : Bagarre 5, Athlétisme 8, Équitation 10, Esquive 8, Vigilance 6. **Maraude** : Acrobatie 6. **Savoir** : Alphabet : septentrien 3, Astronomie 6, Histoire & légendes : lyphaniennes 6, Langue : kosaki 7 , Lois : lyphaniennes 6. **Société** : Négoce 5, Savoir-faire : Dresser les chevaux 9, Us & coutumes : lyphaniens 6.

Combat
Initiative : 17
Attaque au contact : 18
Attaque à distance : 8
Défense au contact
Esquive : 17
Parade : 17
Défense à distance : 9

Armure
Veste de cuir : malus -1, Prot. 2

Citation typique : « Chez moi, même un lardon pourrait cueillir cette marguerite au galop. »

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée courte	0	+1	0	+7 (P/T)	-1

banquet est organisé pour tous les invités de marque venus rendre hommage à l'heureux événement et à la joie qu'il met dans le cœur du suzerain de Rochronde. En effet, Ewelf aime réunir dans un cadre agréable et convivial toutes les personnalités qui ont daigné venir lui rendre hommage. Autour d'une immense et solide table en chêne desservie par un cortège ininterrompu de serviteurs diligents écrasés par le poids des victuailles, les hôtes sont confortablement installés dans de majestueux fauteuils en bois rembourrés de coussins brodés doux et moelleux. Éclairés et chauffés par les hautes flammes qui crépitent dans l'âtre géant, les invités peuvent deviser tranquillement et le brouhaha de leurs conversations n'est interrompu de temps à autre que par le spectacle d'un troubadour ou un numéro de danseuses contorsionnistes. Les discussions vont bon train. C'est là que se jouent toutes les intrigues.

LES INFORMATIONS

En participant à un banquet, les Inspirés peuvent apprendre moult informations. Nous vous les présentons toutes ici. Certaines sont dignes d'intérêt, d'autres très importantes et beaucoup complètement futiles. À vous de déterminer par quel PNJ les Inspirés obtiennent l'information ciblée. Pour cela, vous pouvez jeter 1d10 ou bien improviser en fonction du comportement des Inspirés et des personnages auxquels ils s'adressent.

1 - Alcédios semble être un homme bien étrange. En effet certaines personnes, des serviteurs sans doute, prétendent l'avoir vu rôder dans les couloirs du manoir à une heure fort avancée de la nuit.

2 - Des émissaires du roi de Janrénie ont pris contact avec des mercenaires pour fomenter un coup d'État destiné à déstabiliser le royaume d'Urguemand. (Nous vous présentons cette piste comme une suite possible des romans. N'oubliez pas que le monde des Crépusculaires est désormais votre propriété.)

3 - Des censeurs ont exécuté ce matin même un jeune voleur qui avait osé dérober une des pierres philosophales du conseil de Lorgol.

4 - Les Liturges ont organisé une grande armée pour tenter d'aller évangéliser les Cornes. Ils ont recruté des cohortes entières de minotaures et préparent une véritable invasion.

5 - Tous les farfadets ont quitté Moscagne pour tenir conseil dans les collines avec leurs ennemis de toujours, les lutins.
(**Note** : Ces saisonins ont en effet repéré la présence des drakoniens et se préparent à aller les combattre. Les Inspirés peuvent se joindre à eux pour participer aux combats. Malheureusement, à cet instant de la partie, il y a de fortes chances que le domaine de Rochronde ait déjà basculé dans le giron de l'Ennemi. Les Inspirés sauront-ils remédier à la situation en compagnie de leurs nouveaux alliés ?)

6 - Les Princiers ont récemment contacté la République mercenaire pour préparer une nouvelle invasion des Parages. L'échec cuisant de Maëchrak a enfin été digéré.

7 - La reine des Terres veuves a été victime d'une tentative d'assassinat perpétrée par le Cercle écarlate, une faction de sorciers dont le siège se trouve dans les Communes princières.

8 - Une grande orgie est organisée ce soir à la Taverne de la Licorne. En plus, il paraît qu'une excellente troupe de musiciens s'y produit actuellement.

9 - De mystérieuses disparitions ont été signalées. En effet, des personnes d'humble origine ont disparu sans laisser de traces. Aucune piste n'est privilégiée et, en ce moment, les autorités

compétentes semblent avoir d'autres chats à fouetter.
10 - La dernière fois que Tristan de Rokancourt a banqueté, il a bien failli mourir empoisonné. On ne sait pas qui a organisé l'assassinat mais deux choses sont sûres : primo, Tristan de Rokancourt n'est pas mort et, deuzio, depuis, il fait goûter tous ses plats avant de manger quoi que ce soit.

GALERIE DE PORTRAITS

Il y a foule dans le manoir de Rochronde et les Inspirés risquent d'avoir du mal à correctement identifier tout le monde. Les personnalités présentées ici sont les plus marquantes et les plus dignes d'intérêt mais nous vous conseillons de les noyer au milieu d'une foule d'intrigants, de courtisans, de serviteurs, d'espions et d'échevins.
À l'exception d'Alcédios, aucun des personnages qui entourent les Inspirés ne jouent de rôle déterminant dans le présent scénario. Par contre, ils lui donnent de la vie et du mouvement en ancrant les Royaumes crépusculaires dans une réalité bien tangible. Chacun y va de sa petite histoire et raconte une anecdote.

Alcédios

Alcédios est le pivot du scénario, celui par lequel tout arrive. En réalité, c'est un Harmoniste drakonien du nom de M'kraan. C'est lui qui a construit le cristal qui porte son nom. C'est un redoutable Inspiré qui maîtrise l'art de la Cyse. Perfide et corrompu, c'est un Félon qui est la clé de voûte d'une savante conspiration visant à éliminer tous les dignitaires du domaine de Rochronde. Au même titre que le Masque, il est au courant de tous les tenants et aboutissants de la machination mise en place à Rochronde.
Placé sous l'influence du cristal, tout le monde le voit sous l'apparence d'un homme d'une trentaine d'années toujours vêtu d'élégants pourpoints en satin vermeil. Ses yeux vert émeraude lancent des reflets sournois et qui y a plongé au moins une fois son regard n'a pas oublié cette étrange moiteur qui s'est emparé de lui à cet instant. Le curieux pendentif qui orne son cou est un éclat de cristal bleu serti qui ne manque pas lui aussi d'attirer l'attention. C'est un morceau arraché au cristal de M'kraan. Il augmente les Aspects noirs d'Âme et d'Esprit du porteur de +1 et lui permet d'avoir une fausse apparence.
Sous sa véritable apparence, c'est un être immonde, au corps ophidien torturé par des déformations insoutenables, rongé par la Perfidie qui le domine quasi totalement. Seule sa volonté d'acier lui a permis jusqu'ici de ne pas sombrer dans la folie, de conserver quelques bribes de son individualité et d'éviter de rejoindre les créatures du Masque de manière définitive.
Les Inspirés ne peuvent jamais le rencontrer. Aussi bizarre que cela puisse paraître, le promis de Léandra est toujours par monts et par vaux en train de, soi-disant, surveiller les préparatifs du banquet final ou de dispenser ses directives. Les Inspirés ne font que l'apercevoir et en ressentent une impression confuse à chaque fois, une sorte de malaise qui engendre des soupçons, vite écartés d'un revers de la main. Vous pouvez attirer l'attention des Inspirés sur ce point en insistant sur le fait que personne ne semble prêter attention à ses faits et gestes ou s'enquérir de son emploi du temps.

Dame Léandra

La première dame de la suite d'Ewelf est une gracieuse jeune femme de 25 ans. Élevée dans la stricte observance des principes de l'étiquette, sa vie est illuminée depuis qu'elle a rencontré Alcédios. En réalité celui-ci l'a envoûtée et placée sous un puissant charme qui les unit intimement. Elle est complètement sous la coupe du Félon et ne rêve que de s'unir à lui pour l'éternité. Toujours parée de superbes robes de soie aux reflets chatoyants, Léandra hante le manoir et le domaine en cherchant son amant qu'elle ne semble jamais trouver. Elle est joyeuse et débordante d'énergie.

ALCÉDIOS/M'KRAAN

Drakonien sous apparence humaine
Taille : 1,75 m (TAI 0)
Poids : 78 kg **MV** : 3

Caractéristiques
Flamme : 01 / 10

Corps : 01 / 10
Bonus de Corps : +9
AGIlité : 10
FORce : 6
PERception : 7
RÉSistance : 6

Esprit : 01 / 05
Bonus d'Esprit : +4
INTelligence : 7
VOLonté : 10

Âme : 01 / 11
Bonus d'Âme : +10
CHArisme : 8
CRÉativité : 10

Caractéristiques secondaires
ART : 9 MÊL : 8 EMP : - TIR : 8
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 BD : 0

Points d'héroïsme : 10
Ténèbre : 10 **Perfidie** : 100

Charge max. : 84
Demi-charge : 42
Charge quotidienne : 21

Compétences
Savoir : Alphabet : drakonien 6, Astronomie 7, Culte : drakonien 8, Langue : urguemande 5, Saisons : Automne 5
Épreuves : Arme : Coutelas 6, Arme : Glaive 5, Athlétisme 5, Esquive 5, Vigilance 5.
Société : Sculpture 10, Baratin 5, Diplomatie 6, Éloquence 7, Étiquette 4, Savoir-faire : fondre le cristal 8, Us & coutumes : drakoniens 5.
Maraude : Camouflage 5, Déguisement 9, Discrétion 8.

Occulte : Cyse 10

Combat
Initiative : 17
Attaque au contact : 24 (au coutelas) / 23 (au glaive)
Défense au contact
Esquive : 24
Parade : 23 (au coutelas) / 22 (au glaive)
Défense à distance : 12

Armure
Tunique épaisse complète : malus 0, Prot. 2

Œuvres : M'Kraan dispose de tous les Œuvres de Cyse dont il peut avoir besoin.

Citation typique :
« J'ai à faire. Au revoir. »

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Coutelas	0	+1	0	2 (PT)	-1
Glaive	0	+1	0	+3 (PT)	-1



Tornfarn Brise-Membres
C'est le bras droit de Morgalles-le-Grand, un puissant seigneur de la Marche modéhenne qui avait été invité à participer aux réjouissances. Il remplace son chef et tient à assurer son rôle avec panache. Harnaché de pied en cap dans une splendide armure, il a un air farouche que ses nombreuses cicatrices n'infirment pas. C'est un guerrier qui a gagné ses galons sur les champs de bataille. Il s'exprime grossièrement dans le jargon des camps retranchés et engloutit voracement toute la nourriture qui lui est servie. Il aime bâfrer et ripailler. Il affectionne particulièrement les jeux virils et se fera un plaisir de se bagarrer dès qu'une occasion se présentera. Inspirez-vous de l'Archétype Mercenaire.

Messire Guillolles
C'est le baron dont les terres jouxtent celles du domaine de Rochronde. Il est l'incarnation même du seigneur qui a voué sa vie à sa charge. Enveloppé dans un lourd manteau d'hermine, il est clair qu'il a abandonné depuis longtemps les joies de la joute et des tournois. Visiblement, il préfère employer son temps à se plonger dans les comptes et la finance pour augmenter son capital. Il est perpétuellement en train de discuter les édits qui accordent la légitimité de telle ou telle parcelle de terre à la baronnie de Rochronde. Néanmoins, il n'est pas d'un tempérament belliqueux et est très heureux d'avoir été convié à la fête. Il se montre affable et courtois mais tous les prétextes lui sont bons pour remettre sur le tapis ses sempiternelles histoires de succession. Inspirez-vous de l'Archétype du Baron.

Lorna de Flagences
Lorna de Flagences est une duchesse janrénienne. Belle et élégante, c'est une femme d'une quarantaine d'années que la vie de cour n'a pas ramollie. Elle défend avec ardeur la cause féminine et est très fière de venir assister à l'émancipation de Léandra, qu'elle appelle « sa sœur ». Ses yeux poudrés animent un visage encore gracieux et son corps n'a rien à envier à celui d'une jouvencelle. Très séduisante, elle attire la convoitise des mâles en quête d'étreintes brûlantes et prend un malin plaisir à échauffer les esprits. Gare à celui qui la serrera d'un peu trop près, la belle brune a des griffes et elle joue du poignard avec prestance si la situation l'exige. Elle est perpétuellement escortée par deux miliciens. Inspirez-vous de l'Archétype de la Courtisane.

Philémon Novalles
Philémon Novalles est un Jorniste mandaté par le Cryptogramme-magicien. Aisément reconnaissable à la Gemme qui brille sur son front, les trois Danseurs qui l'entourent le font de toute façon difficilement passer inaperçu. Avec son grand manteau blanc brodé de plumes d'oies et son large chapeau à revers brodés d'or, Philémon attire souvent les regards. Son visage encadré de boucles blondes est affable et souriant. Ses mains gantées de cuir moulant sont toujours en mouvement et les petits Danseurs se trémoussent dans tous les sens à chaque fois qu'elles les frôlent. C'est un simple émissaire du Cryptogramme. Il connaît beaucoup d'histoires et se fait un plaisir de les raconter à qui veut bien l'écouter et trinquer avec lui. Inspirez-vous de l'Archétype du Chaman jorniste.

Namur Baoldir
Namur Baoldir est un représentant des tribus naines qui ont toujours été fidèles au baron de Rochronde. Fier guerrier qui cache un cœur d'or sous son apparence métallique, Namur Baoldir est à l'image de ceux de sa race : stoïque et puissant comme

un rocher, entêté comme cent mules et courageux comme un véritable héros. Il aime raconter des histoires de batailles et n'a pas son pareil une chope à la main. Inspirez-vous de l'Archétype du Forgeron.

Fanfrelune

Fanfrelune est un vieux lutin qui aime séjourner dans une cabane de pierre à la lisière des sous-bois. Lorsque la médecine est impuissante à guérir un mal, les habitants de Rochronde ont souvent recours aux talents de rebouteux de Fanfrelune. Celui-ci rend volontiers service à condition qu'on le laisse cultiver tranquillement ses betteraves et qu'on lui offre un peu de tabac blond pour bourrer sa pipe. Facétieux et bavard, il est intarissable dès qu'on lui parle de la beauté des arbres de Rochronde. Très à l'aise dans un ensemble de cuir marron, il se déplace rapidement avec ses petites chausses et s'engouffre régulièrement de copieuses rangées de toasts qu'il mâche bruyamment avec un grand sourire de satisfaction. Inspirez-vous de l'Archétype du Caravanier.

Sous le charme des drakoniens

La Taverne de la Licorne

Infestée de drakoniens, cette auberge a été construite au-dessus du réseau désaffecté de canalisations dont la construction a été ébauchée puis stoppée sous le règne de l'un des ancêtres des Rochronde. C'est le repaire des drakoniens, qui sous cette couverture attirent l'attention d'innocents voyageurs et les charment pour pouvoir les sacrifier à leur cristal impie afin qu'il se gonfle d'énergie aliénante engendrée par la peur et la souffrance des suppliciés. Vous devez faire en sorte d'inciter vos Inspirés à se rendre dans cette taverne. Vous pouvez les aiguiller subtilement vers cette destination dès le premier soir en insistant par exemple sur l'excellente réputation de l'établissement ou encore le fait que beaucoup de dignitaires aiment s'y rendre fréquemment en grand secret.

DESCRIPTION

Si vos Inspirés occupent des charges au sein du domaine de Rochronde, ils connaissent bien l'établissement. Officiellement tenue par maître Flinter, cette auberge est récente s'est ouverte il y a moins de six mois (c'est la date à laquelle Alcédios est apparu et a commencé à courtiser Léandra). C'est un vaste bâtiment de deux étages. Le rez-de-chaussée est immense. Il forme une grande salle où se trouvent les cuisines, le bar, la salle commune, un grand ring dédié à l'art de la lutte et une scène sur laquelle se produit un groupe de danseuses et de musiciens. Ce groupe est exclusivement composé de drakoniens dissimulés par le maléfice du cristal de M'kraan. Ils se servent de cette couverture pour charmer d'innocentes victimes par le biais de mélopées annihilant toute forme de volonté. Ils les entraînent ensuite dans un repaire souterrain où ils peuvent les dévorer en toute tranquillité.

Dans la vaste salle principale, les clients sont attablés et festoient. Sur scène, les musiciens interprètent d'enivrantes mélopées et des danseuses aux formes généreuses enflamment les sens des convives. Les chopes s'entrechoquent, les langues se délient et des volutes de fumée âcre montent en longs serpentins translucides vers le plafond lambrissé. La nuit promet d'être longue... et chaude !

L'AMBIANCE

Vous pouvez organiser une rixe entre des clients excités par l'abus de boisson et les superbes visions féminines. La milice intervient au bout d'une dizaine de tours. Les autorités compétentes, surtout si vos Inspirés les incarnent, n'hésiteront pas à exclure de la ville les fauteurs de trouble pour rapidement calmer les esprits.

Vous pouvez également faire circuler plusieurs rumeurs, certaines fondées (V) d'autres pas du tout (F), en les tirant au hasard ou en en choisissant au gré de votre humeur.

- L'an dernier, un géant originaire des Parages a brisé la nuque d'un ours gris qui hantait les forêts avoisinantes (V).
- Plusieurs citadins ont disparu corps et bien au cours des six derniers mois (V). Mais que fait la milice ?
- La meilleure bière du monde est servie à la Licorne (F).
- Une étrange créature ailée de couleur rouge a été aperçue à quelques kilomètres au sud (F).
- Des bruits de tambour résonnent la nuit dans les murs de la cité. Ils semblent provenir des entrailles même de la terre (V).

Vous pouvez aussi organiser un combat sur le ring en sachant que les drakoniens aiment envoûter les participants à ces combats sanglants. Mirxos est un farfadet qui organise les rencontres et prend les paris. Vous pouvez utiliser le profil du Mercenaire pour en faire un adversaire des Inspirés s'ils décident de monter sur le ring et de se battre.

La soirée est enflammée. C'est surtout l'occasion pour vous de charmer les Inspirés et de les faire basculer dans l'horreur.

LE PIÈGE

Quelques musiciens sont des Accordés. Leur mélopée envoûtante charme tous ceux qui ne réussissent pas leur jet de Résistance à une Œuvre d'Art perverti semblable à « Charme ». Les autres ne remarquent rien. Ainsi un Harmoniste qui tentera une identification magique de quelque nature que ce soit se rendra compte que le lieu est touché par les Arts magiques sans pour autant être capable de déterminer si cette magie est bonne ou mauvaise. Interrogé à ce sujet, l'aubergiste se fera un plaisir de répondre qu'il a engagé ses musiciens à prix d'or pour qu'ils mettent de l'ambiance.

Au cœur de la nuit, les Inspirés charmés se lèvent et sortent sans bruit de leur chambre ou de tout autre lieu. Ils ne s'encombrent pas de leur équipement qu'ils laissent dans leurs armoires et esquivent discrètement tous leurs suivants et leurs serviteurs s'ils occupent une charge d'importance. Ils se rendent jusqu'à la Licorne où ils entrent par une poterne dérobée. Là, ils disparaissent dans un passage secret creusé sous l'escalier qui mène au premier étage de la taverne. Il reste à espérer que tous les Inspirés n'ont pas été charmés et que certains d'entre eux suivront leurs camarades tombés sous l'effet du maléfice. Dès lors, ils devront agir avec célérité pour sauver leurs amis de la mort affreuse qui les attend. En effet, s'ils choisissent de donner l'alerte, ils condamnent leurs Inspirés car les drakoniens auront tout loisir de se dissimuler après avoir muré le passage secret de la Licorne (c'est du reste ce qu'ils feront à terme !). Les Inspirés risquent alors d'avoir à faire face à des ques-

LES DRAKONIENS

Avec Alcédios, le groupe de drakoniens implanté à Rochronde compte 64 membres. 30 sont installés dans les souterrains et organisent la surveillance du périmètre où est installé le cristal de M'kraan.
19 ont noyauté la Taverne de la Licorne. Deux d'entre eux sont des Harmonistes pervertis.
15 sont infiltrés dans tout le Domaine à différents postes. Ainsi, ils peuvent à votre convenance être des pages, des serviteurs, des citadins ou même des soldats. Ils n'occupent pas de poste clé, c'est pourquoi il est important qu'Alcédios épouse Léandra pour qu'un des leurs soit introduit dans le cercle du pouvoir.
Ils portent tous un éclat du cristal de M'kraan enchâssé dans un collier qu'ils ont autour du cou. La seule chance de les démasquer consiste à arracher le collier et à leur couper la tête. Une hideuse transformation se produit alors et révèle la véritable nature des drakoniens : un horrible reptile écailleux à forme humanoïde. Cette révélation fait gagner 1d10 points de Perfidie / 2 en cas d'échec à un test de Volonté.

Les drakoniens
(entre parenthèses : caractéristiques des Harmonistes drakoniens)

Taille : 1,71 m (TAI 0)
Poids : 75 kg **MV** : 3

Caractéristiques
Flamme : 00/ 00 (01 / 02)
Corps : 00 / 00 (01 / 02)
Bonus de Corps : +2 (+1)
AGIlité : 6
FORce : 6
PERception : 7 (+8)
RÉSistance : 5

Esprit : 00 / 00 (01 / 02)
Bonus d'Esprit : 0 (+1)
INTelligence : 5
VOLonté : 5

Âme : 00 / 03 (01 / 03)
Bonus d'Âme : +3 (+2)
CHArisme : 6 (+7)
CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : - (+6) MÊL : 6 EMP : - TIR : 6 (7)
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 BD : 0

Points d'héroïsme : 0 (4)
Ténèbre : 30 **Perfidie** : 50

Charge max. : 77
Demi-charge : 38
Charge quotidienne : 19

Compétences :
Épreuves : Arme : coutelas 5, Athlétisme 4, Escalade 5, Esquive 4, Premiers soins 4, Survie (milieu souterrain) 6, Vigilance 5. **Maraude** : Camouflage 4, Chasse (sous-sol) 3, Déguisement 5, Discrétion 5, Fouille 5, Intrigue 2, Jeu 1, Passe-passe 2, Poisons 5, Serrurerie 5. **Savoir** : Alphabet 2, Culte : drakonien 5, Géographie (sous-sol de Rochronde) 7, Histoire & légendes : drakoniennes 4, Langue : urguemande 7, Saisons : Automne 5. **Société** : Musique 8 ou Sculpture 8, Baratin 5, Diplomatie 4, Éloquence 4, Étiquette : urguemande 5, Intendance 3, Us & coutumes : urguemands 4. **Occulte** : Accord 8 ou Cyse 8, Harmonie 5.

Peines
Difformité (Peine perfide), Méchanceté (Peine perfide), Sang venimeux (Peine perfide), Fielleux (Peine perfide), Diablotin farceur (Peine sombre), Cauchemars (Peine sombre), Démon facétieux (Peine sombre).

Combat
Initiative : 13 (14)
Attaque au contact : 13 (12) + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 12 (11) + 1d10
Parade : 13 (12) + 1d10
Défense à distance : 6 (5)

Armure
Vêtements renforcés : malus 0, prot 1.

Citation typique : « M'kraan est notre maître. Nous le servons pour la plus grande gloire de notre peuple. Tous ceux qui se dresseront sur notre chemin seront tués, tués, tués ! Car seule notre cause importe et doit triompher. »

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Coutelas	0	+1	0	+2	-1

tions embarrassantes, voire d'être accusés de la disparition de leurs amis. En réalité, la meilleure attitude consiste à s'engager dans le passage secret à la suite du petit groupe silencieux des charmés. Ce passage a été fraîchement creusé. À travers un dédale de boyaux tortueux, il mène jusqu'à une petite crypte souterraine où se trouvent les Inspirés charmés. Ceux-ci sont agenouillés, à moitié nus, devant un autel couvert de sang et sourient béatement à trois horribles créatures ophidiennes armées de longs poignards. Leurs intentions sont claires et les Inspirés n'ont d'autre recours que de se lancer au combat en espérant triompher pour sauver leurs infortunés compagnons. Malheureusement, les drakoniens ont le temps de donner l'alerte avant de rendre l'âme. Les renforts affluent par le chemin qu'ont emprunté les Inspirés. La retraite étant coupée, ils s'enfoncent dans un des boyaux qui débouche dans la salle en prenant leurs jambes à leur cou. Il vaut mieux qu'ils ne s'attardent pas trop, un fort contingent de drakoniens arrive et le combat semble d'avance trop inégal.
Les Inspirés fuient éperdument à travers les souterrains, perdant toute notion du temps et des distances parcourues. Vous devez faire en sorte que les Inspirés errent quelques heures afin de laisser aux drakoniens le temps de préparer leur machination. Ainsi, au bout d'une dizaine d'heures, les Inspirés sont tout heureux de se retrouver à l'air libre après avoir semé leurs poursuivants. Ils sont en pleine forêt et le soleil commence à se coucher.
Il y a d'énormes chances que les Inspirés n'aient strictement rien compris à ce qui vient d'arriver. Une chose est sûre : des créatures ophidiennes ont attenté à leurs vies. C'est donc tout logiquement qu'ils devraient décider de retourner en ville pour donner l'alerte.

Traqués

Les Inspirés ont réussi à échapper aux drakoniens. Tout crottés, blessés peut-être, ils prennent le chemin du retour. Ils font bien piètre figure et ne ressemblent en rien à des héros ou des personnages expérimentés. Ils n'aspirent qu'à une chose : prendre un bain bien chaud et se laver de toutes leurs souillures. Quelle n'est pas leur surprise de croiser un de leurs familiers, le visage égaré, en proie à une effrayante douleur. Ruisselant de larmes, il leur apprend qu'ils sont recherchés pour meurtre et trahison et qu'une prime de 1000 sous sera offerte à qui rapportera des informations. Ils ne peuvent compter sur personne à part eux-mêmes. Ils se retrouvent pourchassés sur leur propre territoire et doivent se fier à leurs capacités de discrétion et de dissimulation pour espérer ne pas être repérés s'ils retournent au manoir.

LA MACHINATION DE M'KRAAN

Ils ignorent que suite aux événements qui se sont déroulés la veille, M'kraan les a devancés et a saisi là une occasion inespérée de démontrer l'étendue de son influence à son seigneur, le Masque.

M'kraan, aidé par ses Inspirés, a maquillé des preuves pour faire porter à la Compagnie le poids de ses crimes. Par exemple il a fait placer des cadavres dans sa suite. Il a surtout condamné toutes les issues souterraines qui reliaient la Licorne aux réseaux souterrains et a discrètement dissous la troupe de musiciens qu'il employait. Soutenu par les sourdes pulsations de son cristal d'aliénation, il n'a eu aucune peine à convaincre tous les esprits que les coupables des crimes abominables qui ont insidieusement endeuillé le domaine depuis quelques semaines et son mariage ne sont autres que les Inspirés, qu'il a chargés de tous les maux. Dès lors, les Inspirés se trouvent bloqués dans une impasse et accusés de tous les crimes commis par les drakoniens depuis leur implantation dans la région. Tout le monde leur tourne le dos et même si la loyauté de certains ne peut être mise en doute, le faisceau de preuves accumulées par Alcédios est trop flagrant pour être pris en défaut. Les Inspirés n'ont d'autre choix que de fuir le domaine (et d'avouer ainsi implicitement des fautes qu'ils n'ont pas commises) ou de prouver leur innocence.

Les Inspirés sont accusés de meurtre et recherchés par la milice de Rochronde comme des dangereux criminels. Ils doivent comprendre rapidement, sous peine d'être capturés et enfermés en attendant d'être jugés, qu'ils doivent retourner dans les boyaux souterrains pour trouver la cache des drakoniens et ramener des preuves qui les crédibiliseront. Leurs bonnes connaissances du domaine peut les aider à remettre de l'ordre dans leurs esprits. En interrogeant discrètement leurs familiers, ils découvrent que c'est Alcédios qui les a dénoncés. Dès lors ils peuvent décider de se rendre, de nuit uniquement sous peine d'être capturés, dans la suite d'Alcédios pour y trouver des indices.

LA SUITE D'ALCÉDIOS

La suite d'Alcédios se trouve dans l'aile nord du manoir de Rochronde. Son périmètre est sévèrement gardé par trois cordons de quatre gardes, chacun placé à une des intersections des couloirs qui mènent à la suite. Après avoir franchi les cordons de sécurité sans avoir été repérés, les Inspirés atteignent la suite d'Alcédios, qui est occupée uniquement par Dame Léandra. Aux Inspirés de la neutraliser sans qu'elle ait le temps de donner l'alerte ! Une fois le lieu sécurisé, la Compagnie se retrouve dans une luxueuse chambre à coucher occupée par un grand lit à baldaquin et de très nombreux bahuts remplis d'étoffes et d'habits précieux. En réussissant leur jet de PER + Fouille contre DIF 20, les Inspirés mettent la main sur un vieux parchemin qui représente le tracé des canalisations d'égouts de Rochronde. Une grande croix rouge attire leur attention. Un jet d'INT contre DIF 20 leur fait comprendre que cette croix correspond à un lieu qui se trouve sous la salle où doit avoir lieu le banquet final. Les Inspirés doivent donc descendre dans les catacombes pour mettre un terme au sordide projet qui se déroule sous leurs pieds. Il est clair qu'ils trouveront là des preuves pour les disculper. En poursuivant ses investigations, la Compagnie peut découvrir le passage secret derrière les tapisseries. Celui-ci mène directement à la caverne où se trouve le cristal de M'kraan.

Dans les profondeurs de Rochronde

S'ils n'ont pas découvert le passage secret dans la suite d'Alcédios, ce n'est qu'en descendant dans les profondeurs des souterrains qui courent sous le manoir de Rochronde que les Inspirés peuvent espérer s'en sortir. Ils doivent localiser le cristal de M'kraan et le détruire pour que tous les drakoniens reprennent leur forme originelle. Voilà une saine action qui devrait les disculper ! S'ils réussissent, le Masque deviendra un ennemi personnel et n'aura de cesse de les poursuivre pour les punir de leur affront.

LE CRISTAL DE M'KRAAN

Il s'agit d'un Artefact issu de l'Art ancien de la Cyse. Sa taille est impressionnante. Posé sur un grand socle en acier poli, il est bleu et traversé de lueurs qui éclairent la caverne de reflets argentées. Haut de plusieurs coudées, il dépasse les plus grands minotaures mais n'excède pas la taille d'un géant.

À son contact, les Inspirés prennent 1d10 points de Perfidie car à l'intérieur sont enchâssées les âmes des victimes sacrifiées par les drakoniens.

Pour le détruire, les Inspirés n'ont pas d'autre solution que de le faire basculer de son socle et de l'attaquer à coups de burin ou de maillet. Une MR supérieure à +10 fait exploser le cristal. Les drakoniens, où qu'ils soient, reprennent instantanément leur hideuse apparence. La vérité éclate au grand jour et les Inspirés sont disculpés.

LES CATACOMBES

Sur le plan qu'ils ont trouvé dans la suite d'Alcédios, un fin trait de fusain permet aux Inspirés de repérer une entrée secrète à quelques lieues du manoir. Une sombre bouche s'ouvre au milieu du lichen et des racines d'un grand arbre. La Compagnie doit s'enfoncer dans un dédale de boyaux souterrains qui serpentent dans les sous-sols de Rochronde. Au cas où les Inspirés ne se soient pas rendus dans la suite d'Alcédios, ils ne peuvent se fier qu'à leur instinct et s'en remettre à la chance – ce qui en termes techniques se traduit par une précieuse perte de temps et d'énergie. Vous pouvez ainsi organiser plusieurs escarmouches entre les Inspirés et de petites bandes de drakoniens. Dans tous les cas, les Inspirés ont tout intérêt à s'équiper en conséquence pour se livrer à cette « petite balade ». En effet, ils vont être amenés à traverser d'étroits boyaux et à parcourir des tunnels d'un accès peu commode. Les géants risquent d'être sérieusement handicapés ; ce handicap se traduit par un malus de -7 à toutes leurs actions jusqu'au moment où la Compagnie atteindra le temple secret des drakoniens dans lequel se trouve le cristal de M'kraan.

Dans une ambiance putride et humide, les Inspirés peinent pour se frayer un chemin. Les drakoniens, et en particulier M'kraan, ne sont pas des idiots. Ils ont appelé un Colporteur de noirceur qui erre dans les souterrains pour punir tous les rôdeurs.

LE TEMPLE SECRET DES DRAKONIENS

Les Inspirés parviennent dans une grande cavité rocheuse où le plafond est invisible. D'immenses braseros placés entre stalagmites et stalagtites éclairent le lieu d'une lueur diabolique. Au centre, 10 drakoniens, 5 communs et 5 Harmonistes, forment un cercle pour entourer un grand cristal qui pulse de tout son éclat. Il s'agit du temple païen où les innocentes victimes charmées sont sacrifiées pour que leur énergie vitale soit récupérée par le cristal de M'kraan. Parvenus à cet endroit, les Inspirés doivent détruire le cristal en se défaisant des gardes présents.

Remarques :

- Si les Inspirés atteignent cette salle quelques heures avant le début de la cérémonie officielle du mariage de Léandra et d'Alcédios, ils trouvent tous les drakoniens. Ils devront alors faire preuve d'une bravoure légendaire pour tous les défaire.
- M'kraan est souvent présent dans ce lieu. Vous pouvez donc le faire intervenir à tout moment par le passage secret qu'il est le seul à connaître et qui relie directement sa suite à cette caverne, pensée initialement comme le refuge ultime pour les occupants du manoir en cas d'invasion.

Conclusion

Chaque Inspiré gagne des points d'expérience (PX) en fonction des actions qu'il a personnellement accomplies.

- Chaque épreuve festive remportée apporte 2 PX.
- Les Inspirés qui ont réussi à délivrer leurs compagnons victimes des maléfices des drakoniens gagnent 5 PX.
- Les Inspirés qui ont réussi à repérer les drakoniens et qui ont eu le courage de s'aventurer dans les souterrains qui courent sous le manoir de Rochronde gagnent 5 PX.
- Les Inspirés qui ont écarté la menace de Rochronde et qui ont réussi à éliminer les drakoniens remportent 5 PX.
- Tous les Inspirés qui ont survécu au scénario gagnent 3 PX.
- Un bonus spécial de PX est prévu pour les Inspirés clairvoyants. Ainsi, ceux qui ont trouvé des raccourcis au sein du scénario (en désenchantant Alcédios devant tout le monde grâce à un sort ou une œuvre ou en se disculpant sans avoir besoin de descendre dans les souterrains) gagnent 5 PX.
- Les critères généraux (voir les règles sur l'Expérience) tels que les actions héroïques accomplies et couronnées de succès rapportent chacun des PX que l'EG détermine.

Les Inspirés ont réussi à éventer une affreuse conspiration. Ewelf et Dame Léandra leur en seront reconnaissantes pour l'éternité. La Compagnie pourra bénéficier d'avantages conséquents grâce au rôle qu'elle a joué dans cette affaire. Son aura augmente et, s'ils ne résidaient pas à Rochronde, ils n'y sont plus des inconnus mais des personnages de valeur avec lesquels il faudra désormais compter. Mais ceci est une autre histoire...

8 ~ Glossaire

Abysses : Lieu souterrain où est née la Ténèbre, demeure des Démons et des Hauts Diables.

Accord : Art magique de la musique.

Advocatus Diaboli : Individu réglant les connivences entre les conjurateurs et les Démons.

Artefacts : Objets magiques des Arts magiques anciens.

Arts magiques : Magie héritée des Muses et utilisant les arts : peinture (Décorum), sculpture (Cyse), musique (Accord), poésie (Geste). On distingue les Arts anciens, qui emploient des Artefacts, et les Arts libres, qui s'en passent.

Aspects de la Flamme : Composantes chiffrées de la Flamme. Aspects clairs : Corps, Esprit, Ame. Aspects noirs : Corps noir, Esprit noir, Ame noire.

Aube des temps : Apparition des Muses et création de l'Harmonde.

Bienfaits : Terme de jeu désignant les traits pouvant compenser les Peines de Ténèbre et de Perfidie.

Bonus d'Aspect : Chiffre à ajouter à un jet d'action.

Caractéristiques primaires : Paramètres innés d'un personnage.

Caractéristiques secondaires : Paramètres calculés à partir des caractéristiques primaires.

Centresprit : Refuge des Génies créé lors du rituel de l'Inspiration.

Charge : Poste à responsabilité d'un individu dans un Domaine.

Compagnie : Réunion des Inspirés joueurs.

Compétences : Paramètres acquis d'un personnage et regroupés en 5 familles.

Conjurateur : Individu capable de commander aux démons. Parfois appelé Invocateur.

Connivence : Pacte entre un conjurateur et un Démon.

Crépuscule : Période suivant l'Eclipse jusqu'à nos jours.

Cryptogramme-magicien : Institution gouvernant la magie de l'Emprise, comprend 3 obédiences : Jornistes, Eclipsistes, Obscurantistes.

Cyse : Art magique de la sculpture.

Dames des Saisons : Éternelles, émanations de l'Harmonde, nées à la suite du réglage des Décans par Janus, Marraines des saisonins. La Dame de l'Au-

tomne a été séduite par le Masque pour causer l'Eclipse. Les trois autres sont cachées au fond de tableaux-mondes.

Damné : Inspiré dont le Flamme corrompue est devenue une Flamme noire.

Danseur : Créature magique née des Flammes lors de l'Eclipse.

Décans : Système d'ordonnancement de l'Harmonde par Janus. Peuples saisonins. Les Conseils des Décans se composent d'un membre de chacun des 9 Décans (pas les 3 de l'Automne).

Décorum : Art magique de la peinture.

Démons : Créatures de Ténèbre, crées par Noxe sous l'influence du Masque.

Diurne : Eternel, incarnation du jour, créé par le Masque.

Domaine : Région, institution, structure sociale où les individus détiennent une Charge / Champ précis de compétence.

Drame : Rébellion du Masque contre ses créatrices, les Muses.

Éclat : Substance magique datant de l'Eclipse, précipité de la magie ambiante de la Flamboyance. L'Eclat est teinté d'émotions.

Éclipse : Rituel réalisé par le Masque avec la Dame de l'Automne pour recouvrir le monde et couper le lien avec le Centresprit.

Éminence grise : Conseiller espion (sans majuscules), meneur de jeu d'AGONE (avec majuscules).

Empathie : Caractéristique des Danseurs / Voie jorniste de la Résonance.

Emprise : Magie consistant à lancer des sorts grâce aux Danseurs / Caractéristique permettant son utilisation.

Ennemi : alliance du Masque et de l'Ombre.

Eternels : Les êtres de la Genèse : les 4 Muses, le Masque, Noxe (devenu l'Ombre), Diurne, Janus, les 4 Dames des Saisons.

Flamboyance : Période suivant l'Inspiration (tous les hommes étaient inspirés, pas les saisonins).

Flamme noire : Flamme d'un Inspiré corrompu par l'Ennemi.

Flamme : Fragment magique correspondant à l'inspiration des Muses et inséré dans un mortel. Composée d'Ame (issue des Muses), de Corps (le mortel réceptacle), d'Esprit (issu de Diurne).

Génie : Inspiré ayant atteint le plus haut degré de développement de sa Flamme ou forme désincarnée d'un tel Inspiré mort.

Geste : Art magique de la poésie.

Harmonde : Création des Muses, monde des Royaumes crépusculaires.

Harmoniste : Pratiquant des Arts magiques.

Hauts Diables : Démons majeurs.

Impulsion : Voie éclipsiste de la Résonance.

Initiative : jet permettant de définir l'ordre d'action des combattants.

Inspiration : Rituel réalisé par les Muses avec Diurne à la fin de l'Agonie pour créer les Flammes et en doter les hommes.

Inspiré : Mortel possédant la Flamme.

Janus : Éternel créé par les Muses pour ordonner l'Harmonde après l'apparition du Masque.

Lueurs : Peuple de Diurne protégé par Janus en un lieu inconnu.

Mage : Pratiquant de l'Emprise (inspiré ou terne).

Masque : Eternel, cinquième Muse rebelle née de la Quête de l'Ultime Perfection.

Mortels : Humains et saisonins.

Noxe : Eternel, incarnation de la nuit, créé par le Masque.

Ombre : Eternel, forme transformée de Noxe sous l'influence du Masque.

Peines : Terme de jeu désignant les traits dus à la présence de la Ténèbre (Peines sombres) et de la Perfidie (Peines perfides) chez un Inspiré.

Pigment : Peintures magiques du Décorum.

Points d'Heroïsme : Chiffre permettant d'améliorer ses chances dans une situation risquée ou de de se surpasser.

Résonance : Relation magique avec les Danseurs.

Revenants : Forme désincarnée des mortels morts.

Saisonins : Créatures mortelles et intelligentes nées des Saisons, réparties en 12 décans.

Sanctuaire : Lieu invisible où sommeille un Génie.

Spécialité : Champ d'application d'une compétence. +1 au jet d'action dans les circonstances appropriées.

Supplice : Voie obscurantiste de la Résonance.

Symposium : Réunion du Cryptogramme-magicien.

Ténèbre : Substance magique liée à l'Ombre et composant les Démons et les objets démoniaques.

Terne : Mortel ne possédant pas la Flamme ou l'ayant perdue.

Zénith : Période suivant la création du Masque et la naissance de Diurne et Noxe.

Nom ◦ .....

Occupation ◦ ..... Origine ◦ .....

Sexe ◦ ..... Peuple ◦ ..... Age ◦ .....

Diff. jet de vieil. ◦ ..... Taille ◦ ..... / TAI [ ] Poids ◦ ..... Mouvement ◦ [ ]

Description physique ◦

Caractéristiques Primaires ◦ Flamme [ ] Flamme noire [ ]

Corps

Corps [ ] Corps noir [ ]

Bonus de Corps [ ]

AGIlité [ ] FORce [ ]

PERception [ ] RESistance [ ]

Esprit

Esprit [ ] Esprit noir [ ]

Bonus d'Esprit [ ]

INTelligence [ ]

VOLonté [ ]

Ame

Ame [ ] Ame noire [ ]

Bonus d'Ame [ ]

CHArisme [ ]

CREativité [ ]

◦ Caractéristiques ◦ Secondaires

MELée	
TIR	
Bonus aux Dommages	
Point d'héroïsme	
Points de vie	
Seuil de bl. grave	
Seuil de bl. critique	
Charge maximum	
Demi-charge	
Charge quotidienne	
ART	
EMPrise	

Épreuves (-3)

Armes* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Athlétisme (.....) ----

Équitation (.....) ---

Compétences

Escalade (.....) ---

Ésquive (.....) ---

Natation (.....) ---

Premiers soins (.....) ---

Survie (.....) ---

Vigilance (.....) ---

Maraude (-3)

Acrobatie (.....) ---

Camouflage (.....) ---

Chasse (.....) ---

Déguisement (.....) ---

Discrétion (.....) ---

Fouille (.....) ---

Intrigue (.....) ---

Jeu (.....) ---

Passe-passe (.....) ---

Poisons (.....) ---

Serrurerie (.....) ---

Société (-3)

Baratin (.....) ---

Diplomatie (.....) ---

Éloquence (.....) ---

Étiquette* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Intendance (.....) ---

Musique* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Négoce (.....) ---

Peinture (.....) ---

Poésie (.....) ---

Savoir-faire* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Sculpture (.....) ----

Us et coutumes* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Savoir (impossible)

Alphabets* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Astronomie (.....) ---

Chirurgie (.....) ---

Cultes* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Géographie (.....) ---

Herboristerie (.....) ---

Histoire & légendes (.....)----

Langues* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Lois (.....) ---

Médecine (.....) ---

Navigation (.....) ---

Saisons* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Stratégie (.....) ---

Zoologie (.....) ---

Occulte (impossible)

Arts Magiques* :

Accord (.....) ---

Cyse (.....) ---

Décorum (.....) ---

Geste (.....) ---

Connaiss. des Danseurs ----

Cryptogramme (.....) ---

Démonologie (.....) ---

Harmonie (.....) ---

Résonance

Jorniste (.....) ---

Éclipsiste (.....) ---

Obscurantiste (.....) ---

◦ Saisonins ◦

◦ Flamme ◦

◦ Bienfaits ◦

◦ Avantages ◦

◦ Défauts ◦

Init : ☐ **AGI + Esquive :** ☐

Arme	Init.	Att.	Def.	Dom+BD	TAI

ART : ☐

Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :

EMPrise : ..... Voie : .....
Résonance : ..... Conn.Danseurs : .....
Pot. d'Emprise : ..... Pot. intuitif : .....

◦ Équipement ◦

◦ Peines de Ténèbre ◦ Points de Ténèbre ☐

◦ Peines de Perfidie ◦ Points de Perfidie ☐

À paraître pour AGONE

• Novembre/décembre 1999

LES CAHIERS GRIS

• Janvier 2000

LES GRIMOIRES

• Février 2000

L'OMBRE

• Avril 2000

URGUEMAND

• Juin 2000

LA CAMPAGNE



Il existe un endroit occulte, source de nombreuses légendes, que l'on nomme Souffre-jour. Niché sous l'ombre éternelle d'un arbre gigantesque, c'est un collège où les maîtres d'armes et de magie enseignent les arcanes d'un pouvoir étrange. Plongé dans cet univers mystérieux, Agone, fils du défunt baron de Rochronde, se retrouve confronté aux forces les plus obscures. Tantôt élève, tantôt conspirateur, il tente de survivre au centre d'un écheveau d'intrigues qui convergent vers un dessein caché : qui sont ces mages de l'Éclipse qui hantent les abords du collège ? Qui est l'énigmatique Diurne, dissimulé au tréfonds de l'Arbre noir ? Agone doit se battre s'il ne veut pas sacrifier son idéal. Ses cauchemars le rattrapent... Trouvera-t-il son salut dans le pouvoir de l'Accord, la musique de l'esprit ? L'avenir du royaume est entre ses mains, une poigne fermement accrochée à une rapière dotée d'une âme...

Ainsi commencent *Les Chroniques des Crépusculaires*, la genèse d'un monde flamboyant, peuplé de créatures étranges, tiraillé par les conflits des nobles et des mages avides de puissance, et enchanté par l'inoubliable magie des Danseurs.

Mathieu Gaborit, né en 1972, est l'une des étoiles montantes de la littérature fantastique. Il est l'auteur de sept romans, dont le très remarqué Bohème. *Ce cycle ténébreux et baroque est le best-seller qui a lancé la fantasy française lors de sa parution en trois tomes* (Souffre-jour, Les Danseurs de Lorgol, Agone). *Cette édition en propose l'intégrale, entièrement révisée et augmentée.*

Illustration : Beet

ISBN : 2-911618-49-1
Diffusion HARMONIA MUNDI
Prix : 110 FF (16,77 Euros)
Édité par les éditions MNÉMOS

A l'aube des temps, les Muses enchantèrent l'Harmonde. Mais vint le Masque, le rebelle, décidé à se rendre maître des mortels. L'Éclipse assombrit le ciel et le Crépuscule recouvrit le monde. Depuis, les humains et les neuf peuples de saisonins ont bâti les Royaumes crépusculaires. Mais le Masque est de retour, l'Ombre s'insinue dans les royaumes et l'Ennemi est plus sournois, plus puissant que jamais. Les Éminences Grises l'avaient prédit : la guerre embrase de nouveau l'Harmonde.

Que le Drame commence !

Nés dans le sillage d'Agone de Rochronde, les Inspirés sont célèbres et croient que leur carrière est terminée. Mais le destin en a décidé autrement car ils possèdent la Flamme des Muses. Pour les Éminences Grises, l'heure est venue de les réunir : seigneurs, marchands, brigands ou magiciens, ils vont combattre l'Ennemi.

Vous êtes le dernier espoir.



AGONE *est l'adaptation depuis longtemps attendue des romans de Mathieu Gaborit,* Les Chroniques des Crépusculaires, *le best seller de la Fantasy française. Doté d'un système de simulation efficace, souple et très complet,* AGONE *offre tous les plaisirs du jeu de rôle : intrigues, héroïsme, voyage, enquête, interprétation riche, magie éblouissante, combats acharnés...*

Découvrez un univers d'Heroic Fantasy baroque et sombre où résonne le fracas des armes et des sortilèges. Dans ce décor d'intrigues et de merveilles, jouez un baron respecté par ses sujets, un ménestrel magicien admiré de tous, un assassin voltigeur ou une espionne machiavélique... Apprenez à maîtriser les quatre Arts magiques et l'Emprise, la magie des Danseurs... Entrez dans la peau d'un ogre musculeux, d'une mystérieuse fée noire, d'un lutin chasseur, d'une méduse conspiratrice, d'un farfadet voyageur, d'un nain bâtisseur, d'un minotaure ou d'un satyre !

Saurez-vous défendre votre Flamme à tout prix ?

Multisim
EDITIONS

Prix : 270 F (41,16 Euros)
ISBN : 2-84476-034-1

PRO 01
257F









ARMES DE LANCER

	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Épinglette	+2	0	FOR x 2 m	0/P	2	6	-3
Aiguillon	+2	0	FOR x 2 m	0/P	2	6	-2
Bille (fronde)	0	+1	60 m	+2/C	1	5	-2
Caillou	+2	+1	FOR x 4 m	0/C	2	2	-2
Caillou (fronde)	0	0	60 m	+2/C	1	5	-2
Demi-hache	+2	+1	FOR x 4 m	+3/T	3	5	-2
Boulet	+2	+1	FOR x 4 m	+4/C	8	2	-1
Dague	+2	0	FOR x 4 m	+1/P	2	6	-1
Hachette	+2	+1	FOR x 4 m	+4/T	3	5	-1
Javelot	+1	0	FOR x 6 m	+4/P	4	6	-1
Fourchon	+1	0	FOR x 4 m	+4/P	6	6	0
Hache de lancer	+2	+1	FOR x 4 m	+6/T	6	5	0
Lance	+1	0	FOR x 5 m	+4/P	6	6	0
Pierre	+2	+1	FOR x 4 m	+3/C	6	2	0
Boulet (fronde)	+0	+1	55 m	+6/C	11	5	+1
Filet	0	-1	FOR x 1 m	N.A.	3	5	+1
Hache double	+2	+1	FOR x 4 m	+8/T	14	5	+1
Pavé	+2	+1	FOR x 4 m	+4/C	8	2	+1
Pavé (fronde)	+0	0	55 m	+6/C	11	5	+1
Pique	+1	0	FOR x 5 m	+4/P	12	6	+1
Trident	+1	0	FOR x 4 m	+5/P	6	6	+1
Hache géante	+2	+1	FOR x 3 m	+12/T	18	5	+2
Lance géante	+1	+0	FOR x 4 m	+6/P	16	6	+2
Rocher	+2	+1	FOR x 2 m	+6/C	16	2	+2
Rocher (fronde)	+0	+0	20 m	+8/C	17	5	+2

ECLAT, EMPRISE, ARTS MAGIQUES

(Les multiplicateurs s'appliquent avant les modificateurs.)

Détecter les effets magiques :	PER + Harmonie contre DIF 20
Perception de l'Éclat :	PER + Harmonie contre DIF = (20 – Richesse)
Émotion principale :	VOL contre DIF Richesse x 5 si Richesse >= 2
Émotions secondaires :	VOL contre DIF Richesse x 3 si Richesse >= 4
Émotion sur Danseur :	Richesse contre DIF (Empathie + Résonance) si Richesse >= 5 (captif : dès 1)
Emprise jorniste :	INT
Emprise éclipsiste :	(INT + VOL) / 2
Emprise obscurantiste :	VOL
POTentiel d'Emprise :	EMP + (Résonance ou Conn. Danseurs) + bonus d'Emprise
POTentiel Intuitif :	CRÉ + (Résonance ou Empathie du Danseur)
Lancer un Sort :	POT d'Emprise + Modificateurs contre DIF Seuil du Sort
Voir le Danseur :	automatique (Inspiré) / PER + Vigilance contre DIF 15 (Terne)
Voir le Danseur caché :	PER + Vigilance contre DIF 15 (Inspiré) / Impossible (Terne)
Reconnaître un Sort :	EMP + Conn. Danseurs contre DIF Seuil du Sort
Résistance magique :	VOL x 2 ou CRE x 2 contre une DIF égale au Seuil du Sort ou de l'Œuvre
Contre-magie :	POT d'Emprise contre DIF POT d'Emprise de l'adversaire. Danse + 1 tour si jet réussi ; Sort bloqué si MR 10
Autre obédience :	Seuil du Sort + 5
Magie Intuitive :	Seuil du Sort (déterminé par l'EG) x 2
Découverte d'un Sort :	EMP + Résonance contre DIF Seuil du Sort
POT Accord :	ART + (Accord ou Musique : domaine de l'instrument concerné)
POT Cyse :	ART + (Cyse ou Sculpture)
POT Décorum :	ART + (Décorum ou Peinture)
POT Geste :	ART + (Geste ou Poésie)
Exécuter une Œuvre :	POT Arts magiques + modificateurs contre DIF Seuil (+ Marge de Qualité)
Marge de Qualité :	Augmentation du Seuil de l'Œuvre que l'Harmoniste s'impose (voir tableau)
Reconnaître une Œuvre :	ART + Arts magiques contre DIF Seuil de l'Œuvre
Désaccord :	POT Accord contre DIF POT Accord de l'adversaire Mesure + 1 tour si jet réussi : Œuvre désaccordée si MR 10
Résistance des matériaux :	Résistance contre DIF POT Cyse
Arts Improvisés :	CRÉ + compétence d'Arts magiques ou compétence d'art profane concernée contre DIF Seuil (défini par l'EG) x 2
Apprendre une Œuvre :	ART + Art magique contre DIF Seuil (par un mentor) ART + Art magique contre DIF Seuil - 5 (par une Œuvre d'Art ancien)

© MultiSim 1999

ARMES DE MÊLÉE

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Épinglette	-2	+2	-1	0/P	1	1	-3
Lamelle	-4	+1	-1	0/T	1	3	-3
Aiguillon	-2	+2	-1	0/P	1	3	-2
Coutelle	-2	+1	-1	+1/T	1	3	-2
Demi-hache	-2	0	-1	+3/T	2	2	-2
Matraque	-2	+1	-1	+1/C	1	1	-2
Canne	0	+1	+1	+2/C	2	1	-1
Coutelas	0	+1	0	+2/PT	2	3	-1
Dague	0	+2	0	+1/P	1	3	-1
Fouet	-1	0	-2	0/T	1	4	-1
Glaive	0	+1	0	+3/PT	2	3	-1
Hachette	-1	0	-1	+4/T	3	2	-1
Main gauche	0	0	+3	+1/P	2	4	-1
Massette	-1	0	-1	+3/C	3	1	-1
Cimeterre	+1	+1	0	+4/T	4	3	0
Épée	+1	+1	+1	+4/PT	5	3	0
Épée ogre	+2	+1	+1	+5/TC	8	3	0
Étoile de fer	0	-1	-2	+7/PC	6	6	0
Fléau d'arme	0	-1	-2	+6/C	5	6	0
Fleuret	+1	+2	+1	+2/P	3	4	0
Fourchon	+3	0	0	+4/P	5	2	0
Hache	+1	+0	-1	+6/T	5	2	0
Hache ogre	+1	0	-2	+8/T	7	2	0
Marteau de guerre	0	0	0	+5/PC	5	3	0
Masse	0	+1	-1	+4/C	4	1	0
Massue	0	+1	-1	+3/C	3	1	0
Rapière	+2	+2	+1	+3/P	4	6	0
Sabre	+1	+1	+1	+4/PT	5	3	0
Bâton ferré	+2	+2	+2	+4/C	4	3	+1
Espadon	+1	0	-1	+7/TC	8	3	+1
Grand fléau	+1	-1	-2	+8/C	7	6	+1
Grande lance	+5	0	-1	+4/P	5	2	+1
Hache double	+1	0	-1	+8/T	9	3	+1
Hallebarde	+4	0	-1	+10/T	8	3	+1
Lance	+4	0	-1	+4/P	4	2	+1
Lance de cavalier	+6	0	-2	+7/P	6	4	+1
Maillet ogre	+1	0	-1	+8/C	10	1	+1
Pilum	+3	0	-1	+4/P	4	2	+1
Pique	+6	0	-1	+4/P	6	2	+1
Trident	+3	0	0	+5/P	6	2	+1
Épée géante	+3	+1	+1	+8/TC	14	3	+2
Hache géante	+2	0	-1	+12/T	14	2	+2
Lance géante	+8	0	-1	+6/P	8	2	+2
Masse géante	+2	+10	-1	+8/C	12	1	+2
Tronc d'arbre	+3	+1	0	+6/C	12	1	+2
Maillet géant	+2	+1	-1	+12/C	17	1	+3
Pique géante	+10	0	-1	+6/P	13	2	+3
Arme (2 mains)	**-2**	**0**	**0**	**+1/P**	**-2**	**-1**	**-**

ARMES DE TRAIT

	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Arbalète farfadine	+5	0	40 m	+4/P	3	3	-2
Arc lutin	+4	0	40 m	+2/P	2	5	-2
Arbalète légère	+5	+1	60 m	+6/P	5	3	-1
Arc court	+4	0	60 m	+3/P	3	5	-1
Arc court composite	+4	0	80 m	+4/P	4	4	-1
Arbalète	+5	+1	120 m	+8/P	6	3	0
Arc	+4	0	80 m	+7/P	4	5	0
Arc composite	+4	0	100 m	+8/P	5	4	0
Arbalète lourde	+5	+1	150 m	+12/P	7	3	+1
Arc long	+4	0	150 m	+8/P	6	5	+1
Baliste	+5	+1	300 m	+16/P	17	3	+3

Utiliser une arme de trait de TAI supérieure à la sienne augmente de 2 points le seuil de FOR minimale et de 1 point le seuil d'AGI minimale. Recharger une arbalète (ou une baliste) nécessite 2 tours de combat.

BOUCLIERS

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Écu	-3	0	+4	+1/C	5	2	0
Pavois	-4	-1	+5	+2/C	8	1	1
Targe	-3	+1	+3	0/C	2	3	-1

MODIFICATEURS AUX POTENTIELS D'EMPRISE ET D'ART MAGIQUE

Origine	Modificateurs
Lieu riche en Éclat	+ Richesse
Architecture ésotérique	+1 à +5
Lieu propice à la Danse	+1
Présence d'un chat	-5
Danseur invisible	-2
Mouvements imperceptibles (Jorniste)	-3
Lieu riche en Éclat	+ Richesse
Mouvements entravés : (sauf Art de la Geste)	impossible
Lieu favorable à l'Inspiration	+2
Lieu défavorable à l'Inspiration	-2
Accord	
Instrument peu adapté*	-2
Instrument très peu adapté**	-4
Pas d'instrument***	-8
Décorum	
Saison inverse à l'Œuvre†	-2
Saison identique à l'Œuvre††	+2
Cyse	spécial
Geste	
Silence parfait	+2
Beaucoup de bruit	-2
Ne peut pas parler	impossible

* Flûte de pan à la place d'une flûte à bec.
** Souffler à travers la feuille d'un arbre.
*** Siffler sans instrument.
† D'après le cycle des Saisons : Printemps opposé à Automne, Été opposé à Hiver.
†† Si l'Harmoniste lance une Œuvre d'hiver en hiver, etc.

HAUTEURS DE BASE

TAI	Hauteur
-2	3 mètres
-1	4 mètres
0	5 mètres
+1	7 mètres
+2	9 mètres

CHUTE

Hauteur	Dommages	DIF d'Acrobatie
1	1d10	10
2	3d10	15
3	6d10	20
4	10d10	25
5	15d10	30
6 et +	21d10	impossible

TENEBRE ET EFFROI

Noirceur : dizaines des pts de Ténèbre.
Gain : Ténèbre de l'objet - Noirceur.

Conjuration :

1. Choisir le Cercle du Démon
2. Tracer le contour d'une ombre avec l'encre adéquate
3. Jet : Noirceur + Démonologie contre DIF en fonction du Cercle
4. Signer une Connivence
5. Répartir caractéristiques et compétences du Démon (base selon Cercle + **points d'Appel = Noirceur x MR**)
6. Amener la Connivence à Advocatus Diaboli. Sinon : cas de rupture
7. Payer le prix exigé par le Démon. Sinon cas de rupture.

DEGRÉ DE RÉUSSITE

MR	Évaluation
0	Raté de toute justesse
1	Réussi de justesse
5	Bien réussi
10	Excellent
15	Brillamment réussi
20	Réussite extraordinaire
21+	Du jamais vu !

DIFFICULTÉ

Difficulté de la tâche	Score à atteindre
Facile	10
Moyen	15
Difficile	20
Très difficile	25
Quasi impossible	30

MR = Base + score du dé - Difficulté.

DIFFICULTÉ DU TIR

Portée	DIF
Courte (entre 0 et Portée / 4)	10
Moyenne (entre Portée / 4 et Portée / 2)	15
Longue (entre Portée / 2 et Portée x 1)	20
Extrême (entre Portée et Portée x 2)	25

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Mêlée (MÊL) : [FOR + (AGI x 2)] / 3
Tir (TIR) : (AGI + PER) / 2
Emprise (EMP) : INT ou VOL ou (INT + VOL) / 2
Art (ART) : (CHA + CRÉ) / 2 (fée noire : ART = CRÉ)
TAI : voir tableau
MV : voir tableau
BD : FOR + TAI.
Points de vie (PdV) : BPdV+(RÉS x 3)+1d10 (F)
Seuil de blessure grave (SBG) : PdV / 3
Seuil de blessure critique (SBC) : PdV / 2
Poids portable : (FOR + RÉS) x Mod. Poids
Charge maximale = poids portable.
Demi-charge = poids portable / 2.
Charge quotidienne : poids portable / 4.

DOMMAGES AUX OBJETS

Selon Solidité = en fonction du matériau et de la taille.
TAI < 0 : score de Solidité (TAI) plus haut dans le tableau.
TAI > 0 : score de Solidité (TAI) plus bas dans le tableau.

Matériaux	Solidité
Papier	1
Tissu	2
Verre	3
Bois	5
Pierre	10
Métal	20
Présence d'éclat	+ Richesse

MODIFICATEURS PARTICULIERS À LA DÉFENSE

Bonus à la parade de l'arme	variable
En selle (esquive seulement)	-5
Arme non prête (dégainée dans le tour)	-5
Mauvaise main*	-5
Attaque de côté	-1
Attaque de dos	-8
Défenseur surpris	parade et esquive impossibles
Défenseur au sol	-3
Défenseur surélevé	+2
Attaque et parade avec la même arme	-1
Changement d'intentions	-3 (cumulable)

* : Le malus de « mauvaise main » s'applique si le défenseur n'est pas entraîné à se battre avec la main en question. Dans le cas d'un bouclier, par exemple, la « mauvaise main » est la droite pour un droitier, puisqu'il ne se porte jamais au bras d'arme.

DÉFENSE À DISTANCE

Mouvement normal	-2
Mouvement rapide	-4
Esquive	-(AGI+Esquive)/2

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE COMBAT

Initiative
PER + AGI + bonus arme + bonus de Corps + 1d10 (fermé).

Déclaration (par ordre croissant d'initiative.)

Résolution
☐ Définition de l'ordre de résolution
Par ordre décroissant d'initiative, modifié par manœuvres et :
Changement d'intention -3 (cumulable)
Sort et Œuvre +10

☐ Actions
• **Attaque au contact :** MÊL + Arme + bonus attaque arme + 1d10 +/- modificateurs contre DIF Défense.
• **Attaque à distance :** TIR + Arme + bonus attaque arme + 1d10 +/- modificateurs contre DIF Défense.
• Lancers de Sorts, Œuvres et autres (Premiers soins, etc.).

☐ Réactions
• **Défense :** MÊL + Arme + bonus parade arme + 1d10 +/- modificateurs.
• Ou : AGI + Esquive - malus armure + 1d10 +/- modificateurs.

☐ Dommages
MR + BD + bonus aux dommages de l'arme.

MODIFICATEURS PARTICULIERS AUX ATTAQUES

Bonus à l'attaque de l'arme	variable
Mauvaise main*	-5
Attaque à plusieurs*	+2 cumulable par attaquant
Attaquant au sol	-3
Changement d'intention	-3 cumulable par changement
Arme non prête (dégainée dans le tour)	-4

ATTAQUES À DISTANCE

Bonus à l'attaque de l'arme	variable
Viser*	+2 par tour
Arme non prête (rechargée dans le tour)	-5
Tireur au sol	-3
Tireur en mouvement	-2
Tireur en mouvement rapide, tireur monté	-4
Tireur engagé en mêlée	-4
Taille de la cible	TAI de cible (-2 à +3)
Cible à moitié visible (torse et tête ou à genoux)	-2
Cible à peine visible (tête ou membre ou à plat ventre)	-4
Ténèbres (aucune lumière)	tir impossible

* : Le bonus cumulé ne peut dépasser la compétence d'Arme du tireur. (Les modificateurs normaux s'appliquent si nécessaire)

ÉCARTS DE TAILLE

Écart	MR pour toucher
-5	-10
-4	-8
-3	-6
-2	-4
-1	-2
0	0
+1	+2
+2	+4
+3	+6
+4	+8
+5	+10

Écart : (TAI attaquant) – (TAI défenseur).
Attention : soustraire un chiffre négatif revient à l'additionner.
Créature de taille inférieure : MR minimale pour toucher - 2 par point d'écart.
Créature de taille supérieure : MR minimale pour toucher + 2 par point d'écart.

CHIRURGIE

Jet	Effet	Durée
10	Rend MR x 5 points de vie	1 heure par 10 PdV rendus
15	Élimine une Blessure grave, 1 par 5 de marge	1 heure par blessure éliminée
30	Élimine l'effet d'une Blessure critique	1/2 journée et +

PREMIERS SOINS & MÉDECINE

Jet	Effet des Premiers soins	Médecine : Bonus contre poison	Médecine : Bonus contre maladie
0-4	0	-2	0
5-9	1 PdV	0	+1
10-14	3 PdV	+2	+2
15-19	6 PdV	+4	+4
20-24	9 PdV	+6	+6
25-29	12 PdV	+8	+8
30 et +	20 PdV	+10	+8

TABLE DES FEUX

Nature du feu	Potentiel de dommages
Chandelle	1
Torche	5
Petit feu, brasero	10
Grand feu, feu de joie	15
Bûcher	20
Incendie	25

SAUT

Distance à sauter	DIF longueur	DIF hauteur
MV x 1/4	/	5
MV x 1/2	/	10
MV x 1	5	15
MV x 2	15	20
MV x 3	30	impossible

ARMURES

	Veste	Part.	Complète
Vêtements lourds	0 / 1	0 / 1	0 / 2
Cuir	-1 / 2	-1 / 3	-2 / 4
Cuir et métal	-1 / 3	-2 / 5	-4 / 6
Écailles	-2 / 4	-4 / 7	-6 / 8
Lamelles	-3 / 5	-6 / 9	-10 / 10
Cotte de mailles	-4 / 6	-8 / 11	-12 / 12
Plaques	-5 / 7	-10 / 13	-14 / 14

MODIFICATEURS DE SITUATION

Luminosité	
Lumière trop vive	-1
Pénombre	-2
Ténèbres nocturnes	-4
Obscurité totale	-10
Poids	
Charge quotidienne	-2
Demi-charge	-4
Charge maximale	-8
Santé	
Blessure grave	-2, -6, -12
Blessure critique	voir p. 177-178
Milieu	
Très favorable	+2
Favorable	+1
Défavorable	-2
Très défavorable	-4
Équipement	
Matériel supérieur	+1
Matériel médiocre	-1
Pas de matériel adapté	-4

BONUS DE DOMMAGES

FOR + TAI	BD
-1	-6
0	-4
1	-2
2, 3	-1
4, 5, 6	0
7, 8	+1
9	+2
10	+4
11	+6
12	+8
13	+10
14	+12
15	+15
16	+18
17	+21
18	+24
19	+27
20	+31
21	+35
22	+39
23	+43

NAGE

Vitesse	DIF
MV x 1/4	5
MV x 1/2	10
MV x 1	15
MV x 2	20

COURSE

Vitesse	DIF
MV x 2	5
MV x 4	10
MV x 6	15
MV x 8	20
MV x 10	25
MV x 12	30

TAILLES

Peuple	TAI
Fée noire	-2
Nain	-1
Lutin	-1
Farfadet	-1
Humain	0
Ogre	0
Méduse	0
Satyre	0
Minotaure	+1
Géant	+3

MODIF. DE POIDS

TAI	Mod. de Poids
-2	x 4
-1	x 6
0	x 7
+1	x 10
+2	x 15
+3	x 20

MOUVEMENT

TAI	MV
-2	1
-1	2
0	3
+1	4
+3	8

Lorsque la fée noire vole, son MV est de 9.

BASES DE POINTS DE VIE

TAI	BPdV
-2	10
-1	20
0	25
+1	45
+3	100

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES DES PEUPLES

Saisonin	RÉS	FOR	AGI	PER	VOL	INT	CHA	CRÉ	TAI	BPdV	Mod. Poids	MV
Ogre	+2m5	+1m5	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3
Minotaure	+4m6	+3m7	M8	/	/	/	-1	-1	+1	45	x 10	4
Géant	+7m7	+8m8	M3	/	/	-2	-2	/	+3	100	x 20	8
Fée noire	M3	M3	/	/	+1	+2	-2	+3	-2	10	x 4	1/9
Nain	+2m5	/	/	/	/	/	/	+2	-1	20	x 6	2
Méduse	/	/	+1	/	/	+1m6	+1m7	+1	0	25	x 7	3
Lutin	-2M7	M4	+1	+2	+1	m5	/	/	-1	20	x 6	2
Farfadet	-2M8	M5	+2	+1	/	+1	m5	/	-1	20	x 6	2
Satyre	+1	/	/	/	+1	/	+2m6	/	0	25	x 7	3
Humain	/	/	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3

M = maximum autorisé dans la caractéristique.
m= minimum autorisé dans la caractéristique.
BPdV indique sur quelle base les points de l'espèce sont calculés. Une fée noire aura 10 points de vie de base plus un chiffre indexé sur sa constitution.

RESISTANCE MAGIQUE
Contre les Arts Magiques : CRE x 2 contre DIF seuil de l'Œuvre.
Désaccord : jet d'Arts Magiques (accord) contre Arts Magiques (accord) de l'harmoniste.
+1 tour de Mesure en cas de réussite, échec de l'Œuvre si la MR est de 10 ou plus.
Contre l'Emprise : VOL x 2 contre DIF seuil du sort.
Si la MR obtenue est superieure à celle du Mage ou de l'Harmoniste, la cible n'est pas soumise aux effets du sort ou de l'Œuvre.
Contre l'Emprise par le Danseur : POT d'Emprise contre DIF 15.
+1 tour de Danse en cas de réussite, échec du sort si la MR est de 10 ou plus.

FRAPPER UN MAGE
En cas d'échec, le sort échoue
Simple perte de PdV : le Mage fait un jet de VOL x 2 contre DIF 15.
Blessure grave ou critique encaissée : le Mage fait un jet de VOL x 2 contre DIF 20.
Le Danseur est frappé : le sort échoue automatiquement.

FATIGUE DU DANSEUR
Dés que le Danseur dépasse son Endurance, il doit faire un jet d'Endurance x 2 contre DIF 10 pour le premier sort, 15 le second etc. En cas d'échec, il est paralysé (plus de sort) pour une

EMPRISE
Obscurantiste : VOL
Eclipsiste : (VOL + INT)/2
Jorniste : INT

VOIR LE DANSEUR
Danseur visible :
- automatique pour les Inspirés
- PER + Vigilance contre DIF 15 pour les Ternes

Danseur caché :
- PER + Vigilance contre DIF 15 pour les Inspirés
- Impossible pour les Ternes

RECONNAITRE UN SORT
EMP + Résonance contre DIF seuil du sort
DECOUVRIR UN SORT, FAIRE OUBLIER UN SORT
EMP + Résonance contre DIF seuil du sort
DECOUVRIR OU FAIRE APPRENDRE UN SORT PARTICULIER
EMP + Résonance contre DIF seuil du sort + 5

E M P R IS E

MODIFICATEURS GENERIQUES AU LANCER DE SORT
Lieu riche en Eclat : + Richesse
Architecture ésotérique : +1 à +5
Lieu propice à la Danse : +1
Présence d'un chat : -5
Danseur Invisible : -2
Mouvements imperceptibles (Jornistes seulement) : -3
Sort instantané : seuil x 2
Magie intuitive : seuil x 2
Sort d'une autre obédience : -5 ou –10

MODIFICATEURS GENERIQUE POUR L'EXECUTION DES ŒUVRES
Lieu riche en Eclat : + Richesse
Mouvements entravés (sauf Geste) : magie impossible
Impossibilité de parler (Geste seulement) : magie impossible
Lieu favorable à l'inspiration : +2
Lieu défavorable à l'inspiration : -2
Œuvre instantanée : seuil x 2, MR négative (en cas de fumble) x 2
Arts improvisés : seuil x 2

Accord
Instrument peu adapté (flutte de pan au lieu d'une flutte à bec) : -2
Instrument très peu adapté (goulot de plusieurs bouteilles) : -4
Pas d'instrument (siffler) : -8

Décorum
Saison opposée à l'œuvre : -2
Saison identique à l'œuvre : +2

Cyse (Résistance des matériaux)
Résistance + 1d10 (O) contre DIF POT d'Art Magique de l'harmoniste.
En cas de réussite le sort échoue.

Tissu & papier : 2	Métal : 5
Verres & sable : 3	Pierre : 6
Bois & terre : 4	Présence d'Eclat : + richesse

PORTEES
(la cible doit toujours être vue, à moins que le texte du sort ou de l'Œuvre ne spécifie le contraire ou que cette règle soit inapplicable)
Portée du regard: pas plus de 3 mètres avec contact visuel.
A vue : pas plus de 50 mètres.
Personnel : le mage ou l'harmoniste seulement.
Au contact : la cible doit être touchée

CYSE
La Cyse réclame de toucher (toujours au contact)

A R T S M A G I Q U E S

MARGE DE QUALITE
La marge doit être annoncée avant le jet, elle s'ajoute au seuil de l'Œuvre. Le multiplicateur peut être appliqué à toutes les valeurs numériques.

0 : aucune mage	+1 à +4 : x2	+5 à +9 : x5
+10 à +15 : x10	+16 à +20 : x30	+21 et = : x100

PEINES & BIENFAITS PERFIDES

Peines	Bienfaits
Dues à une créature	
Couvert de vers	Fulgurance
Cruauté	Hargne
Difformité	Chronique du futur
Gueule de traître	Hypnotisme
Lubricité	Sensualité
Méchanceté	Hargne
Puanteur	Anticipation
Sang venimeux	-
Tuméfaction	Brouillard
Vieillissement prématuré	Chronique du futur
Dues à un lieu	
Acrimonie	Hargne
Cœur de pierre	Comédie
Décrépitude	Brouillard
Fielleux	Beauté fatale
Grandiloquence	Beau parleur
Hypocrisie	Comédie
Mensonge	Beau parleur
Sueurs froides	Chronique du futur
Vantardise	Comédie
Voix éraillée	Sensualité
Dues à autre chose…	
Altération du corps	Fulgurance
Aveuglement	Funeste sapience
Crise d'identité physique	Brouillard
Inversion de la main	Anticipation
Lectures diaboliques	Funeste sapience

PEINES & BIENFAITS SOMBRES

Seuil	Peine	Bienfait
10	Diablotin farceur	Conjuration Cercle I
20	Cauchemars	Diablotin expérimenté
30	Somnambulisme	
40	Démon facétieux	Conjuration Cercle II
50	Insomnie	
55	Mépris	
60	Déviance sexuelle	
65	Scarifications lunaires	
70	Jumeau démoniaque	Conjuration Cercle III
75	Obsession de l'ombre	Nyctalopie
78	Présence oppressante	Entendre & parler aux morts
81	Altération des sens	Détecter les Démons
84	Sang noir	
87	Apparence démoniaque	
90	Siamois de Ténèbre	Conjuration Cercle IV
92	Malédiction	
94	Ombre vivante	
96	Marque des Hauts Diables	Détecter la Ténèbre
98	Portail intérieur	Conjuration Cercle V
99	Ombre de la Perfidie	
100	Déchu	

DIFFICULTES

Facile	10
Moyen	15
Difficile	20
Trés Difficile	25
Impossible	30

EXPERIENCE

Aspect : x7 Caractéristiques : x5 Compétences : x3 Eliminer un défaut : x5
Aquérir un avantage : x10 Pouvoir Caractéristiques d'un domaine : x20
Faire baisser un aspect noir d'un domaine: x15
(Diablotin) +1 dans une caractéristique : 2 +1 dans une compétence : 1
Avantages : voir LdB p. 255-256

DEGRE DE REUSSITE

MR de 1 De justesse
MR de 5 Plutôt bon
MR de 10 Excellent
MR de 15 Très brillant !
MR de 20 Extraordinaire
MR de 25 Du jamais vu

Premiers soins

Il faut consacrer au blessé 1 mn/PdV rendu. Les soins stoppent immédiatement les hémorragies dont souffre le blessé à condition de rendre plus de points de vie que le rythme auquel ce dernier les perd.

Jet	4 et -	5-9	10-14	15-19	20-24	25-29	30 et +
Gain	0	1	3	6	9	12	20

Guérison naturelle (par 12 heures de repos complet, doublée avec l'aide d'un médecin compétent –Médecine 3 ou Premier Soins 3)

RES	1	2, 3	4, 5, 6	7, 8	9	10	11	12	13	14	15	+1
PdV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	2

Chirurgie

DIF	Gain	Temps
10	MR x 5 PdV	1h./10 PdV
15	1 blessure grave + 1/5 de MR	1h/blessure grave
30	Elimine l'effet d'une blessure critique	1/2 journée et +

DEPLACEMENTS

Course/vol		Saut		Nage	DIF
Fond	Sprint	Haut.	Long.		
MVx4	MVx10	MV/2	MVx1	MV/10	10
MVx4	MVx15	-	-	MV/4	15
MVx6	MVx20	MV	MVx2	MV/2	20
MVx8	MVx25	-	-	MV	25
MVx10	MVx30	MVx2	MVx3	MVx2	30

LES CHUTES

TAI	Haut.	Haut.	Dom.	DIF
-2	3 m.	1	1d10	10
-1	4 m.	2	3d10	15
0	5 m.	3	6d10	20
+1	7 m.	4	10d10	25
+2	9 m.	5	15d10	30
+3	11 m.	6	21d10	N.A.

L'EFFROI ET LES GAINS DE TENEBRE

Circonstance	DIF	Gain	Circonstance	DIF	Gain
Invocation	x		Scéne horrible	10	2
Cercle II	auto	2	Etre confronté à des morts-vivants	15	5
Cercle III	auto	6	Etre témoin d'une scéne de torture	15	3
Cercle IV	auto	10	Etre torturé	20	5
Cercle IV	auto	15	Etre témoin de mutilations	15	3
Fumble en présence d'un ténébreux	auto	15	Etre victime de mutilation	25	6
Fumble en présence dun démon	auto	Noirceur du ténébreux + 5	Créature effrayante	Noirceur de la créature x 3	Noirceur de la créature + 5

DEMONOLOGIE

Noirceur + Démonologie + 1d10 (O) contre DIF selon démon

Modificateurs

Circonstances	*Mod.*	*Ten.*
S'appliquer à l'ancrage	+1/T (max +3)	0
Encrage rapide	-2	+0
Ombres profondes (quasi obscurité)	+1	+0
Ombres très claires	-1	+0
Méler son sang à l'encre	+1/PdV (max +3)	3+1/PdV
Diablotin :		
Amitié démoniaque	+1	+0
Langue des Démons	+1	+0
Simples conseils	+2	+5
Conseils d'un démon de même cercle	+5	+2 x Cercle
Présence d'un minotaure	+1	+0
Présence d'un autre ténébreux	+1	+0
Aide d'un ténébreux	+ Noirceur*	+ Noirceur*

(* : du ténébreux apportant son aide)

Les Démons

C.	Nom	Tén.	DIF	Car	C.M.	N.C.	Fam	Den	BD	Op	BO	TpsInv.
I	Opalins	10	10	2	7	10	1	20	+1	0	+1	1 t.
II	Azurins et Saphirins	30	15	3	11	30	2	25	+3	5	+3	D/10 t.
III	Ambrés et Safrans	70	20	4	14	50	3	40	+6	10	+4	D/5 t.
IV	Carmins et Vermillons	90	25	7	17	100	4	55	+9	15	+5	D t.
V	Obsidiens	98	30	9	20	300	5	100	+15	25	+10	D mn.

Catastrophes d'Epreuves

-10 à 14 : Conséquence facheuse, mais sans danger (lâcher son arme).
-15 à 19 : Ridicule, entraînant la perte de quelques points de vie (chute de faible hauteur, 1d10 de dommages).
-20 à –24 : Potentiellement dangereux, entraînant une blessure grave (frapper un de ses alliés ou soi-même).
-25 à –29 : Très dangereux, susceptible d'entrainer une blessure critique (s'empaler sur une arme).
-30 et plus : Suicidaire. L'échec à des conséquences potentiellement mortelles (chuter d'une très grande hauteur, 10d10 de dommages).

Catastrophes de Maraude

-10 à –14 : Maladroit mais sans conséquence (se faire repérer).
-15 à –19 : Conséquences restreintes (se faire ridiculiser au cours d'un complot d'intrigues).
-20 à –24 : Conséquences importantes (perdre toute sa fortune au jeu).
-25 à –29 : Conséquences majeures (s'administer à soi-même le poison, par erreur).
-30 et plus : Mortel. L'échec a des conséquences définitives et irrémédiables (le complot est dévoilé et constitue un crime de lése-majesté).

Catastrophes de Société

-10 à 14 : Grossier. L'échec est facheux, mais sans conséquence (le personnage s'embrouille dans son raisonnement et convainct ses interlocuteurs qu'il ne sait pas parler en public).
-15 à 19 : Très grossier. L'échec est complétement ridicule (le baratin ne prend pas, mais en plus l'interlocuteur pense qu'on se moque de lui).
-20 à –24 : Jusqu'au duel. L'échec est dangereux (tous les témoins de l'impair se sentent obligés d'ignorer l'importun ; l'un d'entre eux lui déclare un duel au premier sang pour "sauver la face").
-25 à –29 : Impardonnable. L'échec à des conséquences extrèmement graves (confondre le roi avec un laquais).
-30 et plus : Historique. L'échec à des conséquences définitives (le diplomate déclenche une guerre dont il est la première victime).

Catastrophes de Savoir

-10 à 14 : Rdicule. L'échec n'a pas de conséquence grave (le savant pense qu'il a affaire à un imbécile, mais le prend en pitié).
-15 à 19 : D'un ridicule achevé. L'échec à des conséquences sensibles, mais pas encore graves (l'herbe censée guérir est un laxatif très puissant).
-20 à –24 : Grave. L'échec peut avoir des conséquences dangereuses (prétendre qu'une bataille gagnée par un pays l'a été par son ennemi de toujours).
-25 à –29 : Gravissime. L'échec implique des croyances potentiellement très dangereuses (pour guérir la fièvre, il faut exposer le malade à une très forte température).
-30 et plus : Absurde. L'échec implique que le personnage est devenu fou, d'une manière ou d'une autre. A la discrétion de l'EG.

Catastrophes d'Occulte

-10 à 14 : Ridicule. L'échec implique un résultat inverse à celui espéré (confondre un éclipsiste avec un jorniste).
-15 à 19 : Lamentable. L'échec est dangereux mais non mortel (le Danseur se blesse).
-20 à –24 : Terrible. L'échec implique est très dangereux et implique des conséquences à long terme (prendre un moucheur pour un lépreux).
-25 à –29 : Désastreux. L'échec a des conséquences très graves (une fausse note provoque un effet d'art perverti).
-30 et plus : Cataclysme. L'échec a des conséquences effroyables (invoquer un haut diable à la place d'une succube et lui faire des avances).

MODIFICATEURS GENERIQUES

Luminosité	
Lumière trop vive	-1
Pénombre	-2
Ténèbres nocturnes	-4
Obscurité totale	-10
Milieu	
Très favorable	+2
Favorable	+1
Défavorable	-2
Très défavorable (action pacifique pendant un combat)	-4

Poids	
Charge quotidienne	-2
Demi-charge	-4
Charge maximale	-8
Santé	
Blessure grave	-2 / -6 / -12
Blessure critique	suivant bl.
Equipement	
Materiel superieur	+1
Materiel médiocre	-1
Pas de materiel adapté	-4

ARMES DE LANCER

	Init.	Att.	Portée	Dom.	FOR	AGI	TAI
Épinglette	+2	0	FOR x 2m	0/ P	2	6	-3
Aiguillon	+2	0	FOR x 2m	0/ P	2	6	-2
Fronde (bille)	0	+1	60m	+2/ C	1	5	-2
(Caillou)	0	0	60m	+2/ C	1	5	-2
Caillou	+2	+1	FOR x 4m	0/ C	2	2	-2
Demi-hache	+2	+1	FOR x 4m	+3/ T	3	5	-2
Boulet	+2	+1	FOR x 4m	+4/ C	8	2	-1
Dague	+2	0	FOR x 4m	+1/ P	2	6	-1
Hachette	+2	+1	FOR x 4m	+4/ T	3	5	-1
Javelot	+1	0	FOR x 6m	+4/ P	4	6	-1
Fourchon	+1	0	FOR x 4m	+4/ P	6	6	0
Hache	+2	+1	FOR x 4m	+6/ T	6	5	0
Lance	+1	0	FOR x 5m	+4/ P	6	6	0
Pierre	+2	+1	FOR x 4m	+3/ C	6	2	0
Fronde ogre							
(boulet)	+0	+1	55m	+6/ C	11	5	+1
(pavé)	+0	0	55m	+6/ C	11	5	+1
Filet	0	-1	FOR x 1m	N.A.	3	5	+1
Hache double	+2	+1	FOR x 4m	+8/ T	14	5	+1
Pavé	+2	+1	FOR x 4m	+4/ C	8	2	+1
Pique	+1	0	FOR x 5m	+4/ P	12	6	+1
Trident	+1	0	FOR x 4m	+5/ P	6	6	+1
Hache géante	+2	+1	FOR x 3m	+12/ T	18	5	+2
Lance géante	+1	+0	FOR x 4m	+6/ P	16	6	+2
Fronde géante	+0	+0	20m	+8/ C	17	5	+2
Rocher	+2	+1	FOR x 2m	+6/ C	16	2	+2

ARMES DE TRAIT

	Init.	Att.	Portée	Dom.	FOR	AGI	TAI
Arbalète farf.	+5	0	40m	+4/ P	3	3	-2
Arc lutin	+4	0	40m	+2/ P	2	5	-2
Arbalète lg	+5	+1	60m	+6/ P	5	3	-1
Arc ct comp.	+4	0	80m	+4/ P	4	4	-1
Arc court	+4	0	60m	+3/ P	3	5	-1
Arbalète	+5	+1	120m	+8/ P	6	3	0
Arc comp.	+4	0	100m	+8/ P	5	4	0
Arc	+4	0	80m	+7/ P	4	5	0
Arbalète ld	+5	+1	150m	+12/ P	7	3	+1
Arc long	+4	0	150m	+8/ P	6	5	+1
Baliste	+5	+1	300m	+16/ P	17	3	+3

Note : utiliser une arme de trait de TAI supérieure à la sienne augmente de 2 points le seuil de FOR minimale et de 1 point le seuil d'AGI minimale.

Recharger une arbalète (ou une baliste) nécessite 2 tours de combat.

ARMES NATURELLES

Arme	Init.	Att.	Dom.	Arme	Init.	Att.	Dom.
Bagarre	-4	+1	-3	Crocs	-5	+2	+0
Cornes	-1	0	+3	Griffes	-3	+1	-1
Ruade	0	-1	+4 (la cible doit faire un jet d'équilibre ou tomber au sol)				
Piétinement	-2	0	+6 (la cible doit être au sol)				

Il est à noter qu'on ne pare pas avec une arme naturelle : on esquive ou on feinte.

ARMURES

	Veste seule		Partielle		Complète	
	Malus	Pr.	Malus	Pr.	Malus	Pr.
Vêtements lourds	0	1	0	1	0	2
Cuir	-1	2	-1	3	-2	4
Cuir et métal	-1	3	-2	5	-4	6
Ecailles	-2	4	-4	7	-6	8
Lamelles	-3	5	-6	9	-10	10
Cotte de mailles	-4	6	-8	11	-12	12
Plaques	-5	7	-10	13	-14	14

La TAI décale la ligne ou lire les carac. d'une armure !

BOUCLIERS

	Init.	Att.	Par.	Dom.	FOR	AGI	TAI
Targe	-3	+1	+3	0/ C	2	3	-1
Ecu	-3	0	+4	+1/ C	5	2	0
Pavoi	-4	-1	+5	+2/ C	8	1	+1

ARME TENUE A DEUX MAINS

	Init.	Att.	Par.	Dom.	FOR	AGI
Modificateurs	-2	0	0	+1	-2	-1

Le malus est de 1 / points de FOR ou d'AGI en dessous du minimum requis pour manier une arme.

ARMES DE MELEE

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Épinglette	-2	+2	-1	0/ P	1	1	-3
Lamelle	-4	+1	-1	0 / T	1	3	-3
Aiguillon	-2	+2	-1	0/ P	1	3	-2
Coutelle	-2	+1	-1	+1/ T	1	3	-2
Demi-hache	-2	0	-1	+3/ T	2	2	-2
Matraque	-2	+1	-1	+1/ C	1	1	-2
Canne	0	+1	+1	+2/ C	2	1	-1
Coutelas	0	+1	0	+2/ PT	2	3	-1
Dague	0	+2	0	+1/ P	1	3	-1
Glaive	0	+1	0	+3/ PT	2	3	-1
Hachette	-1	0	-1	+4/ T	3	2	-1
Main gauche	0	0	+3	+1/ P	2	4	-1
Massette	-1	0	-1	+3/ C	3	1	-1
Cimeterre	+1	+1	0	+4/ T	4	3	0
Épée ogre	+2	+1	+1	+5/ TC	8	3	0
Epée	+1	+1	+1	+4/ PT	5	3	0
Étoile de fer	0	-1	-2	+7/ PC	6	6	0
Fléau d'arme	0	-1	-2	+6/ C	5	6	0
Fleuret	+1	+2	+1	+2/ P	3	4	0
Fourchon	+3	0	0	+4/ P	5	2	0
Hache ogre	+1	0	-2	+8/ T	7	2	0
Hache	+1	+0	-1	+6/ T	5	2	0
Marteau de g.	0	0	0	+5/ PC	5	3	0
Masse	0	+1	-1	+4/ C	4	1	0
Massue	0	+1	-1	+3/ C	3	1	0
Rapière	+2	+2	+1	+3/ P	4	6	0
Sabre	+1	+1	+1	+4/ PT	5	3	0
Bâton ferré	+2	+2	+2	+4/ C	4	3	+1
Espadon	+1	0	-1	+7/ TC	8	3	+1
Grand fléau	+1	-1	-2	+8/ C	7	6	+1
Grande lance	+5	0	-1	+4/ P	5	2	+1
Hache double	+1	0	-1	+8/ T	9	3	+1
Hallebarde	+4	0	-1	+10/ T	8	3	+1
Lance de cav.	+6	0	-2	+7/ P	6	4	+1
Lance	+4	0	-1	+4/ P	4	2	+1
Maillet ogre	+1	0	-1	+8/ C	10	1	+1
Pilum	+3	0	-1	+4/ P	4	2	+1
Pique	+6	0	-1	+4/ P	6	2	+1
Trident	+3	0	0	+5/ P	6	2	+1
Epée géante	+3	+1	+1	+8/ TC	14	3	+2
Hache géante	+2	0	-1	+12/ T	14	2	+2
Lance géante	+8	0	-1	+6/ P	8	2	+2
Masse géante	+2	+10	-1	+8/ C	12	1	+2
Tronc d'arbre	+3	+1	0	+6/ C	12	1	+2
Maillet géant	+2	+1	-1	+12/ C	17	1	+3
Pique géante	+10	0	-1	+6/ P	13	2	+3

INITIATIVE

Déclaration

AGI + PER + Bonus de Corps + Bonus/Malus d'arme + 1d10(F)

Arme non prête	-5

Dans l'ordre croissant des Init. (Les modificateurs dus aux manœuvres ne sont pas encore appliqués)

Egalité : la plus haute AGI l'emporte, en cas d'égalité, lancer 1d10 + Bonus de Corps (le plus fort l'emporte, relancer jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné)

Résolution

Par ordre décroissant d'Init.

Manœuvre	+ ou – x
Changement d'intention	-3 (par changement)
Sorts et Œuvres	+10

ATTAQUE AU CONTACT

Attaque : MEL + Comp. + Bonus de Corps + Bonus/Malus de l'arme + 1d10(O)

Contre DIF : défense + Bonus/Malus de situation

Mauvaise main	-5
Attaque à plusieurs	+2/attaquant
Au sol	-3
Changement d'action	-3/changement
Arme non prête	-4

DEFENSE AU CONTACT

Défense naturelle (pas de réaction): AGI + Malus d'armure +1d10 (O) + Bonus/Malus de situation

Esquive : AGI + Esquive + Bonus de Corps + Malus d'armure + 1d10 (O) + Bonus/Malus de situation

Parade : MEL + Compétence + Bonus/Malus de l'arme + Bonus de Corps + 1d10 (O) + Bonus/Malus de situation

Attaque de coté	-1
Attaque de dos	-8
Surprise	ni parade ni esquive
Au sol	-3
Changement d'action	-3/changement
Défenseur surélevé	+2
En selle (Esquive)	-5
Arme non prête (Parade)	-5
Mauvaise main (Parade)	-5
Attaque et parade avec la même arme (Parade)	-1

ATTAQUE A DISTANCE

Tir : TIR + Comp. + Bonus de Corps + Bonus/Malus de l'arme + 1d10(O)

Contre DIF : Portée + Malus de défense + Bonus/Malus de situation

Portée courte (O – Portée/4)	10
Portée moyenne (Portée/4 – Portée/2)	15
Portée longue (Portée/2 – Portéex1)	20
Portée extrême (Portéex1 – Portéex2)	25

Modificateurs

Viser	+2/t. (max : comp.)
Arme non prête (rechargée dans le tour)	-5
Au sol	-3
Tireur en mouvement	-2
Tireur en mouvement rapide, tireur monté	-4
Engagé en mêlée	-4
TAI de la cible	TAI
Cible à moitié visible (torse + tête, cible à genoux)	-2
Cible à peine visible (tête, membre, cible à plat ventre)	-4
Ténèbres (lumière nulle)	tir impossible

DEFENSE A DISTANCE

Tous les malus qui suivent s'appliquent à la DIF du TIR et concernent les actions de la cible, pas du tireur.

Mouvement normal	-2
Mouvement rapide	-4
Esquive	-(AGI + Esquive – Malus d'armure) / 2

POUR TOUCHER

MR minimum en fonction des écarts de TAI (MR négative pour la plus petite, positive pour la plus grande)

5 : +/- 10 4 : +/- 8 2 : +/- 4 1 : +/- 2

Une attaque parée touche toujours avec une MR négative.

DEGATS

Blessures grave : le malus intervient, faire un jet d'AGI x 2 – malus d'armure contre DIF 10 + malus de blessure grave (le malus augmente la DIF)

Blessure critique : jeter 1d10 (F) sur la table appropriée ; si plusieurs tables sont possibles, au choix de l'attaquant. La TAI divise le résultat du d10, de même si le défenseur est en hauteur.

Blessures critiques de contusion

1 : Jambe brisée. Le défenseur encaisse une blessure grave, tombe au sol et ne peut plus se servir de sa jambe d'ici les trois prochains mois (au moins). Jet de Premiers soins pour la remettre en place ou le défaut "boiteux" est acquis.

2 : Jambe brisée, fracture ouverte. Même chose qu'en 1, mais le défenseur subit une hémorragie mineure (1PdV/tour).

3 : Articulation fracassée. Même chose qu'en 2, mais l'hémorragie est moyenne (3PdV/tour). De plus, l'articulation ne pourra être réparée. Le défenseur obtient gratuitement le défaut "boiteux".

4 : Bras brisé. Comme en 1, mais c'est le bras qui est touché.

5 : Bras brisé, fracture ouverte. Comme en 2, mais c'est le bras qui est touché.

6 : Articulation fracassée. Comme en 3, mais c'est le coude ou le poignet qui est touché. Le défenseur obtient le défaut "articulation endommagée". Il est à –5 pour tout ce qui concerne l'usage de son bras et perd un point en AGI (cela ne change pas le maximum de la caractéristique).

7 : Coup au ventre, hémorragie interne. Le défenseur est au sol, incapable d'agir pour les 10 prochains tours. Il crache un peu de sang et perd définitivement 1d10 PdV supplémentaires, qui diminuent d'autant son total maximum de PdV.

8 : Coup au torse, lésion pulmonaire. Les côtes sont défoncées, la douleur est terrible. Le défenseur est au sol et encaisse deux blessures graves. Il a un malus de –4 supplémentaire pour toutes actions physiques. Une des blessures graves est permanente.

9 : Coup à la tête. Si le défenseur a un casque, il s'effondre, assommé pour les 30 prochaines minutes. Dans le cas contraire, la fracture du crâne l'expédie dans un coma de 20-RÉS mois.

10 : Coup à la nuque. Le bruit est inquiétant, mais cela n'importe plus du tout au défenseur, qui s'effondre, foudroyé.

Blessures critiques de taille

1 : Large entaille à la jambe. Hémorragie moyenne (3 PdV/tour), nécessite plusieurs points de suture (Chirurgie, DIF 10) ou MV-1 définitivement.

2 : Enorme entaille à la jambe. L'hémorragie est importante (6PdV/tour), elle ne peut être arrêtée que par un jet de Chirurgie (DIF 15). MV-1 définitivement.

3 : Jambes pratiquement tranchées. L'hémorragie est mortelle (12PdV/tour) et nécessite un jet de Chirurgie pour être arrêtée (DIF 15). Le défenseur obtient gratuitement le défaut "membre en moins".

4 : Large entaille au bras. Comme en 1, mais c'est le bras qui est touché. Au lieu de MV –1, ce sont toutes les compétences nécessitant l'usage de ce bras uniquement qui auront un malus de 1.

5 : Entaille et fracture du bras. Hémorragie importante (6PdV/tour), bras inutilisable, l'os doit être remis en place sous peine d'obtenir un malus permanent de –2 à toutes les actions requerrant l'usage de ce bras (même dans le cas où les deux sont utilisés). Cela réclame un jet de Chirurgie DIF 15.

6 : Bras tranché. Comme en 3, mais c'est le bras qui est touché.

7 : Coup en travers du torse. L'arme frôle la cage thoracique et trace un énorme sillon en crissant sur les côtes. L'hémorragie est mortelle (12 PdV/tour), et quelle cicatrice !

8 : Ventre ouvert. Les intestins se dévident sur le sol. Le combattant est hors d'état de nuire. Il faut un jet de Chirurgie (DIF 20) pour remettre tout cela en place (ou le blessé meurt dans les deux jours). Une blessure grave permanente, hémorragie mortelle (12PdV/tour).

9 : En pleine tête. Si la victime a un casque fermé (armure complète), elle est assommée net et souffre d'un traumatisme crânien (-4 à toutes les actions mentales pour les 2 prochains mois). Sinon l'arme ravage le visage, faisant sauter un œil. Le blessé obtient les défauts "défiguré" (CHA-2, maximum baissé de deux points), "mauvaise vue" (tir –1), il est bien sûr hors combat. Ne peut être soigné par Chirurgie.

10 : Le torse est fendu en deux de l'épaule au sternum. Du sang partout, l'arme est complètement coincée dans la cage thoracique, jet de FOR x 2 contre DIF 20 pour la ressortir (l'arme est alors considérée comme non prête). La victime est morte !

Blessures critiques de perforation

1 : Mollet transpercé. Hémorragie mineure (1PdV/tour), jet de Chirurgie (DIF 10) pour arrêter le sang, MV-2 jusqu'à guérison, une blessure grave.

2 : Cuisse transpercée. Hémorragie importante (6PdV/tour), jet de Chirurgie (DIF 15) pour l'arrêter, MV-2 jusqu'à guérison. Une blessure grave.

3 : Artère fémorale tranchée. Hémorragie mortelle (12PdV/tour), jet de Chirurgie (DIF 20) pour arrêter le sang. En cas d'échec, complications infectieuses, gangrène, perte de la jambe (mort ou gain du défaut "membre en moins"). Dans tous les cas une blessure grave définitive, impossibilité de se déplacer le premier mois (ou l'hémorragie reprend, tout est à refaire), MV-4 jusqu'à guérison.

4 : Main transpercée. L'arme est au sol, avec un doigt. –1 définitif pour tout ce qui requiert l'usage de tous ses doigts. Hémorragie légère (1PdV/tour).

5 : Muscle de l'avant-bras transpercé dans la longueur. Hémorragie importante (6pdV/tour), jet de Chirurgie (DIF 15) ou graves problèmes musculaires (-4 définitif à toute action impliquant l'usage du bras).

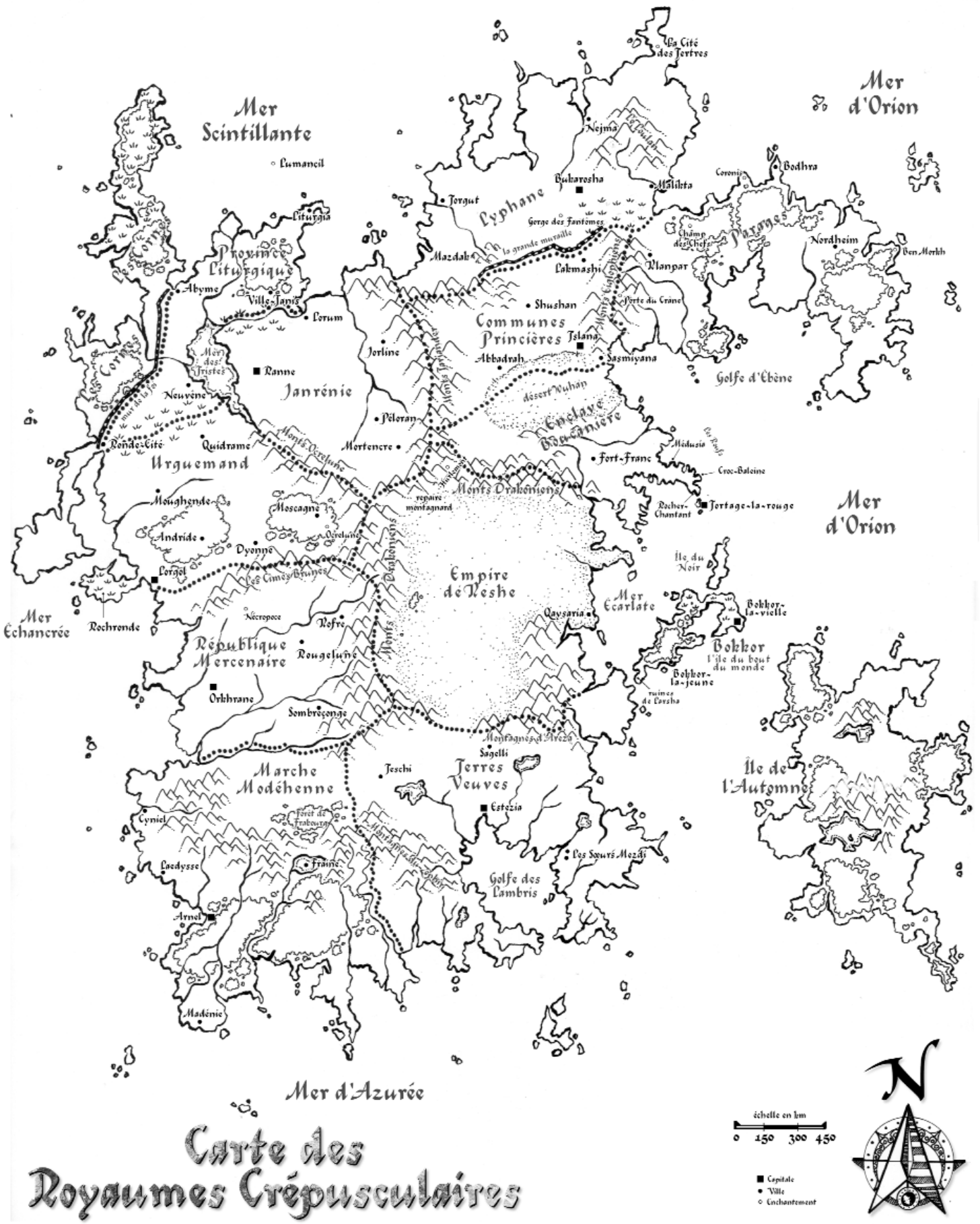
6 : Tendons du poignet ou du coude tranchés. Le bras ne sert plus à rien. La victime a le défaut "membre en moins". Hémorragie moyenne (3 PdV/tour).

7 : Bas-ventre transpercé. Jet de RÉS contre DIF 10 ou mort par infarctus. Stérilité (mais l'appareil fonctionne encore), le combattant est au sol et pleure de douleur avec une hémorragie mineure (1PdV/tour). Ne peut être soigné par Chirurgie.

8 : En plein cœur. Mort instantanée.

9 : Joue transpercée. Casque fermé (armure complète) : l'arme passe au travers du menton et cloue la langue au palais. Difficultés d'élocution, -2 pour tout jet en rapport avec la parole. Casque ouvert ou pas de casque : les deux joues lacérées, muscles tranchés, la mâchoire pend lamentablement. Jet de Chirurgie DIF 25 ou définitivement muet. En cas de réussite, difficultés d'élocution (voir ci-dessus). Dans tous les cas : hémorragie mineure (1 PdV/tour).

10 : Pan dans l'œil ! Mort instantanée.



Carte des Royaumes Crépusculaires

Carte des Royaumes Crépusculaires

Province Liturgique

Janrénie

Les Cornes

Urguemand

Mer Scintillante

Lumancil

Province Liturgique

Ville-Janis

Abyme

Lorum

Mer des Tristes

Ranne

Janrénie

Sorline

Péloran

Mortencre

Marécages Neuvième

Les Cornes

Ronde-Cité

Quidrame

Urguemand

Mouvemonde

Andride

Moscagne

Oerelune

Dyonne

Longal

Les Cimes Brunes

Kafre

Nécropole

Haut-Lune

Rochronde

La République Mercenaire

Okhrane

République Mercenaire

Mer Echancrée

Sombre-Lance

Marche Modéhenne

Forêt de Frênebours

Cyniel

Laedysse

Armel

Madénie

Marche modéhenne

Mer d'Azurée

Torgal

Lyphane

Gorge des Fantômes

La grande muraille

Mazdak

Lakmashi

Shushen

Islana

Monts Tarlander

Communes Princières

Abbadrah

Désert Wuhan

Enclave Boucanière

Hurlemer

Monts Drakôniens

repaire montagnard

Empire de Reshe

Les Cimes Brunes

Terres Yeuves

Sabelli

Montagnes d'Arèze

Teshi

Esteozia

Montagnes du Zephir

Golfe des Lambris

Les Sœurs Mezdi

Mer Ecarlate

Ruines de Larsha

Bokkor-la-Jeune

Bokkor l'île du bout du monde

Île de l'Automne

Dame de l'Automne

Les Terres Veuves

Mer d'Azurée

La Cité des Terres

Neima

Le Loilan

Mer d'Orion

Caronis

Bodhra

Malikla

Champ des Chefs

Parages

Nordheim

Ben Morkh

Xlamper

Porte au Crane

Sasmiyana

Golfe d'Ébène

Les Parages

Communes Princières

Lyph

L'Enclave Boucanière

Les Rocs

Médusia

Fort-France

Croc-Baleine

Rocher-Chantant

Torlage-la-rouge

Île du Noir

Un rude voyage t'attend.
Il t'apportera de grands périls
et de grandes joies.
Et peut-être au bout du chemin
découvriras-tu la clef de ces mystères.
Je veux dire : ce qu'il est advenu
d'Agone de Rochronde.
Agone... Ce nom sonne comme
la guerre, il sonne comme la mort.
A toi de le faire sonner
comme l'espoir.

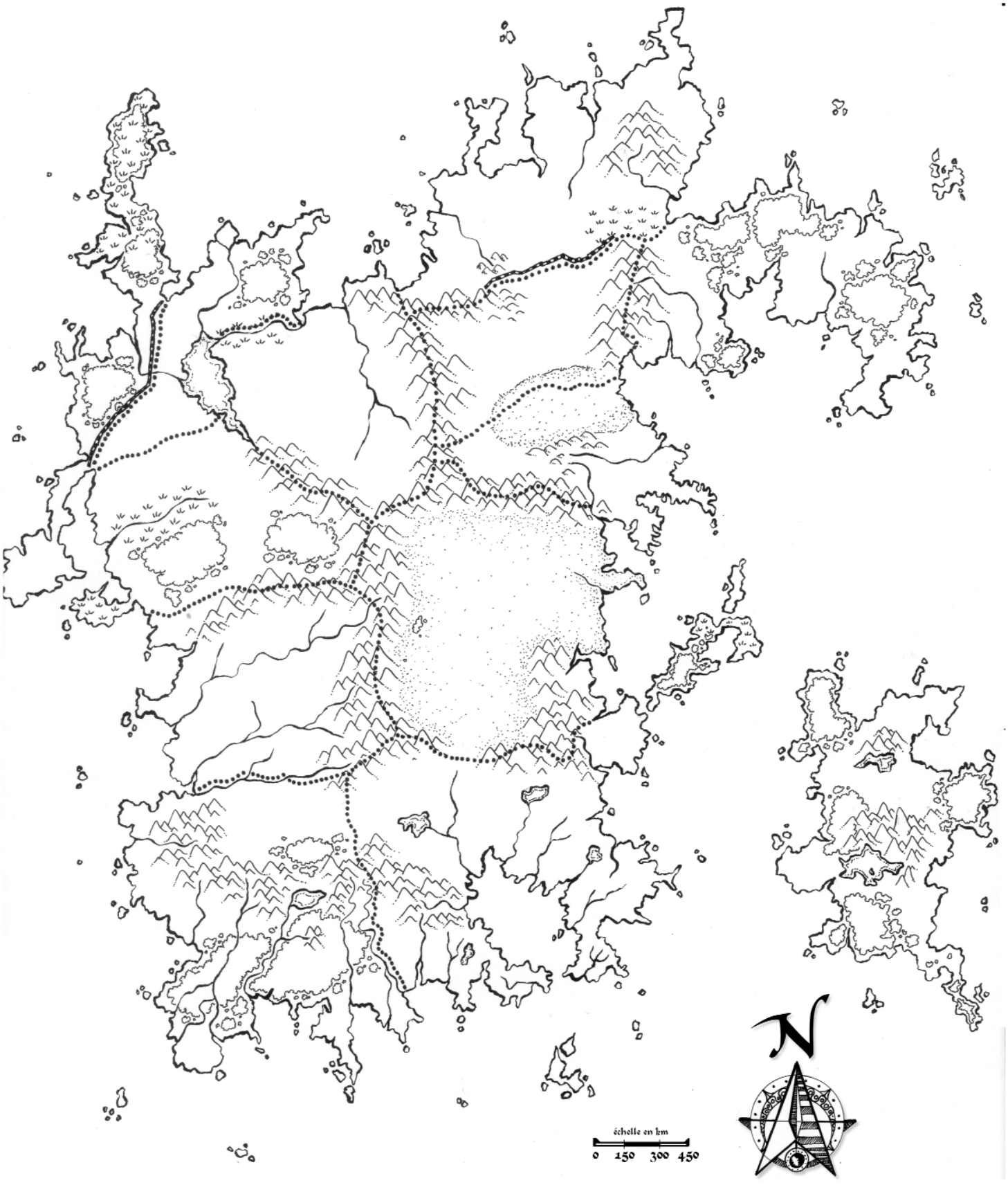
échelle en Km
0 150 300 450

- Capitale
- Ville
- Enchantement
- Frontière

Nord
Nord Ouest
Nord Est
Ouest
Est
Sud Ouest
Sud Est
Sud

70° 65° 60° 55° 50° 45° 40° 35° 30° 25° 20° 15° 10° 5° 0° -5° -10° -15° -20° -25° -30° -35° -40° -45° -50° -55° -60° -65° 70°

80° 75° 70° 65° 60° 55° 50° 45° 40° 35° 30°


échelle en km
0 150 300 450
N

La carte des Royaumes Crépusculaires

Cette pochette contient une superbe carte (60 x 84 cm) en COULEUR des Royaumes crépusculaires ainsi qu'un scénario inédit que l'Éminence Grise pourra mettre en scène dans le royaume de son choix.

AGONE

un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan

Déplacement dans l'Harmonde

Jean-Baptiste Lullien

Les Seigneurs de Basse-Brume

Grégoire Laakmann
Avec l'aimable participation de
Damien Rocroy et Sébastien Célerin

Carte de l'Harmonde

Didier Graffet

Logo Agone

Franck Achard

Maquette

Patrick Mallet

Chargé de gamme

Mathieu Gaborit

Direction éditoriale

Sébastien Célerin, Frédéric Weil

Suivi de fabrication

Nicolas Hutter

XUup release

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

Prix : 80 FF (12,20 Euros)
ISBN : 2-84476-050-3



Déplacement dans l'Harmonde

Le voyage est l'affaire d'une poignée d'individus qui ont fait de cette activité une profession souvent fort rentable. Se rendre dans les villes ou villages voisins est une entreprise difficile et très intimidante pour la majorité de la population. Quant à visiter des endroits situés à plus d'un ou deux jours de marche, c'est-à-dire à plus d'une cinquantaine de kilomètres, cela relève de l'exploit. Des endroits éloignés, comme les grandes capitales, les fiefs voisins ou plus loin encore, les pays étrangers, on ne connaît que des légendes ou des rumeurs, quelques récits de voyageurs pour les plus curieux ou les plus chanceux.

Voyager sur de longues distances réclame en effet un ensemble de qualités indispensables : un certain courage car les routes ne sont pas sûres, et en cas de problème, on ne peut compter que sur soi ; mais aussi de réelles compétences dans la mesure où d'une part les cartes sont rares et imprécises, de sorte qu'il faut donc souvent connaître la route par cœur, et d'autre part afin d'organiser le voyage : encore une fois, en cas de difficulté, le voyageur aguerri sait qu'il n'aura personne pour l'aider, lui prêter ce qu'il a oublié, le renseigner lorsqu'il est perdu. Pour finir, il faut encore disposer tout simplement des moyens matériels de voyager. Sac à dos, monture, animaux de bâts, provisions de voyage, tout cela coûte fort cher à l'échelle d'un paysan ou d'un artisan, à supposer qu'il sache où se les procurer.

Se déplacer

Suivant le moyen de locomotion employé, les déplacements vont se faire dans des conditions et à des vitesses tout à fait différentes. En réalité, le premier facteur est tout simplement l'état des infrastructures de déplacement. Dans les Parages, voyager relève de l'inconscience. Il n'y a pratiquement pas de route, aucun pont et les pillards pullulent. À l'inverse, les Communes princières se sont dotées d'un magnifique réseau de routes dallées qui permet des voyages sûrs et rapides...

Chaque voyage relève donc du cas particulier. Cependant, quelques règles générales peuvent être établies.

Le tableau ci-contre indique, en fonction d'un certain nombre de paramètres, la distance moyenne qu'un voyageur seul, dans des conditions idéales, peut parcourir. Par conditions idéales, on entend une route plate et entretenue, une météorologie adaptée — ni chaleur, ni froid en excès, pas de précipitations — et un voyageur en bonne forme.

Note : *les voyages par mer ne sont pas pris en compte : un navire se déplace à des vitesses très variables, de l'ordre de 3 à 10 km/h, mais en permanence (24h/jour), ce qui signifie qu'ils peuvent parcourir, dans des circonstances idéales, environ 100 km en une journée. Mais une période de calme plat peut tout aussi bien les immobiliser complètement.*

DISTANCE PARCOURUE EN FONCTION DU MODE DE DÉPLACEMENT

À PIEDS...

Moyen de locomotion	vitesse	distance parcourue en une journée (8 heures de voyage au moins)
TAI –2	1,5 km/h	12 km
TAI –1	3 km/h	24 km
TAI 0	5 km/h	40 km
TAI 1	7 km/h	55 km
TAI 2	10 km/h	80 km
TAI 3	15 km/h	120 km

À DOS DE...

Moyen de locomotion	vitesse	distance parcourue en une journée (8 heures de voyage au moins)
Poney, âne, carriole	5 km/h	50 km
Bœuf, charrette, chariot	3 km/h	30 km
Cheval, chameau, alcheron	7 km/h	60 km

OU EN VOLANT

Moyen de locomotion	vitesse	distance parcourue en une journée (8 heures de voyage au moins)
MV 9	20 km/h	200 km
MV 15	30 km/h	300 km
MV 20	40 km/h	400 km

Forcer l'allure

Dans des circonstances exceptionnelles ou au moyen d'une organisation extrêmement précise, il est possible d'augmenter considérablement la distance parcourue, par exemple en disposant de relais afin de changer régulièrement de chevaux.

On peut aussi faire appel à ses propres capacités afin de dépasser ces conditions de voyages relativement « confortables » afin d'aller plus vite. Il est évident, par exemple, qu'un géant peut très facilement se déplacer beaucoup plus rapidement du fait de sa prodigieuse endurance — et taille !

En épuisant les montures, ou au prix d'un jet de RES contre DIF 20, on peut doubler la vitesse de progression. La DIF du jet est augmentée de 5 par journée où ce rythme est maintenu, un échec indiquant que le voyageur n'en peut plus et doit se reposer quelques jours afin de reconstituer ses forces. Au bout de deux à trois jours de ce traitement, les montures meurent, en général, d'épuisement.

En tuant les montures ou en s'imposant un effort redoutable (jet de RES contre DIF 30), il est possible d'aller encore plus vite et de multiplier par trois son allure Cette fois, la DIF du jet est incrémentée de 10 par journée où ce rythme est maintenu avec les mêmes conséquences en cas d'échec et une journée de ce traitement suffit à tuer sa monture.



Ce qui peut ralentir

Méconnaissance du terrain

Le fait de ne pas connaître son chemin, dans le cadre ou celui-ci est clairement balisé, lorsque l'on suit une route par exemple, induit sur de très longs trajets des pertes de temps significatives (de l'ordre de 10 %) dues aux contingences du repos et aux inévitables erreurs de direction. Sur de courtes distances, l'allongement du voyage est négligeable. En revanche, dans un milieu moins favorable, en montagne ou dans un bois, il n'y a pas de limite au ralentissement. Mais on peut considérer que seule une chance insolente pourrait faire tomber la durée du voyage en dessous de deux fois le temps normal.

Voyage en groupe et caravane

Le fait de voyager en groupe offre un certain nombre d'assurance (entre autre, la sécurité du nombre) mais fait voyager plus lentement. Il n'y a pas de règles claires pour gérer ce genre de situation, mais on peut estimer que le rassemblement de plus de cinq personnes peut augmenter la durée d'un voyage jusqu'à un tiers, lorsqu'il s'agit de passagers inexpérimentés, tandis qu'un groupe d'une vingtaine de cavaliers bien entraînés et supérieurement organisés (comme un groupe d'éclaireurs) pourrait voyager aussi vite qu'un individu seul.

Les routes des grands royaumes

Chaque royaume accorde une priorité différente à l'entretien et à l'extension de son réseau routier. Suivant l'état de celui-ci et le relief, la progression va donc être plus ou mois rapide. Voici un petit résumé des facilités de voyage dans les grandes régions de l'Harmonde. À noter que ces indications ne doivent servir qu'à donner une idée des possibilités de déplacement, en aucun cas prendre le pas sur l'aventure : ainsi, si les conditions de voyages sont « mortelles » cela ne signifie en aucune manière que nul ne peut s'y diriger, mais simplement que personne n'y organise de voyage régulier et que le danger y est omniprésent.

Les Communes Princières

L'essentiel du territoire est plat, la progression est donc rapide. Par ailleurs, le réseau routier princéen est parmi les meilleurs de l'Harmonde — c'est l'un des seuls qui ne soit pas pavé mais dallé. On trouve des auberges très régulièrement et l'accueil y est plutôt bon. En revanche, l'éclatement du système politique princéen à fait que les réseaux de relais de poste sont rares et peu développés. Enfin, le climat relativement sec est assez propice au voyage. Les routes ne sont quasiment jamais bloquées par la pluie ou la neige dans les plaines.

Condition de voyage : optimale (déplacement normal), difficiles (déplacement à 2/3) le long des frontières.

Particularités : impossible de « forcer l'allure » en organisant des relais de chevaux en dehors des environs de Tslana et de Shushan.

Lyphane

En dépit de sa géographie relativement plate, la steppe lyphanienne n'est guère propice au voyage. Les routes sont rares, au mieux fait de terre battue par les chevaux, jamais entretenue. Il faut encore ajouter que les perpétuelles querelles de clans et le banditisme omniprésent rendent le voyage dangereux et éprouvant. Inutile de préciser qu'on y trouve pratiquement aucune auberge ni relais de poste. Par ailleurs, en hivers, la neige rend les déplacements très difficiles.

Conditions de voyage : difficiles (déplacement à 2/3) mauvaises (déplacement à 1/3) en hiver.

Note : avec beaucoup d'or, l'organisation de relais de chevaux est aisée (déplacement x 3 possible).

Les Parages

Est-il besoin d'expliquer les difficultés infinies qui attendent les voyageurs en ces terres désolées ? Il n'y de route que lorsque les loups les tracent. Les clans attaquent bien souvent les étrangers à vue « à tout hasard ». Le climat est infernal et rend la progression au mieux très malaisée en été, pratiquement impossible en hiver. Inutile de chercher auberges ou relais de poste, que les paragéens méprisent souverainement

Conditions de voyages : catastrophiques (déplacement réduit à 1/10).

Note : on peut s'y procurer des Grands Aigles, qui ne souffrent aucunement de ces difficultés (déplacement normal).

L'Enclave Boucanière

L'enclave Boucanière ignore quasiment l'usage de la route. Tous les déplacements s'y effectuent par mer, ce qui est nettement plus facile. Pour les fous qui souhaiteraient malgré tout s'enfoncer dans les terres, les volcans et les montagnes arides n'abritent que de féroces groupes de drakoniens.

Contions de voyage : mortelles (déplacement impossible) vers l'intérieur des terres/optimales, par mer (déplacement normal).

L'Empire de Neshe

Bien qu'il soit couvert de déserts accablés par une chaleur mortelle, l'empire est une terre plutôt facile pour le voyageur. S'il n'ignore pas les précautions élémentaires de la survie dans le désert, il voyagera rapidement et en sécurité. Les caravanes sont fréquentes, relativement bon marché, rapides et bien organisées. Les routes ne sont pas toujours de grande qualité, mais scrupuleusement entretenue et objets de soins constants.

Conditions de voyage : malaisées (déplacement à 3/4).

Note : on peut se rendre pratiquement n'importe où en accompagnant les caravanes très efficaces qui parcourent le désert (déplacement à 3/4 avec elles). Le voyageur solitaire qui s'épuise à forcer l'allure risque la mort dans le désert.

Les Terres Veuves

Les Terres veuves constituent, dans le panorama très contrasté des conditions de voyages de l'Harmonde, une honnête moyenne. Les grandes routes sont pavées et correctement entretenues, mais les petits chemins sont souvent troués d'ornière et tout justes maintenus en état pour la circulation des troupeaux.

Le climat est assez favorable, mais les auberges assez rares. S'il existe un système de relais de poste, il est inaccessible aux étrangers, encore que l'or puisse aplanir bien des difficultés.

Conditions de voyage : malaisées (déplacement à 3/4).

Note : l'organisation de relais de chevaux est possible (déplacement x 2).

La Marche Modéhenne

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, sous son apparence sylvestre, la Marche est un petit paradis pour le voyageur. S'il n'existe que peu de grandes routes, qui ne sont jamais

pavées, la nature extraordinairement clémente maintient ouverts des sentiers faciles et des sentes agréables. La progression est vraiment aisée, même si le voyageur démuni de guide aura bien du mal à se repérer.

On ne trouve guère d'auberge et pratiquement aucun relais de poste, mais les habitants sont très accueillants et les montures ne manquent pas. Enfin, le climat est doux, tout à fait propice au voyage.

Conditions de voyage : optimales (déplacement normal).

Note : on peut non seulement organiser aisément des relais de montures (déplacement x 3) mais aussi utiliser des Grands Aigles dans les montagnes.

La République Mercenaire

Aussi curieux que cela puisse paraître, le voyageur qui veut s'aventurer dans ces contrées relativement inhospitalières n'aura pas tant de mal. Les déplacements de troupes nombreuses ont forcé les mercerins à développer un réseau routier digne de ce nom, qui relie les grandes villes entre elles. En revanche, on trouve peu d'auberges et la nourriture est rare ; de plus la faune et la flore sont franchement dangereuses. Enfin, les hivers sont excessivement rudes mais le reste de l'année, le voyage n'est pas si difficile.

Conditions de voyage : malaisées (déplacement x 1/4)/ mauvaises (déplacement réduit à 1/3) en hiver.

Note : les relais de postes sont fréquents, mais réservés aux militaires (en profiter nécessite des pots de vins très coûteux), et permettent d'organiser des relais de chevaux performants (déplacement x 3).

Urguemand

Le royaume bénéficie d'un réseau routier disparate qui se relève difficilement de la dernière invasion liturge. On y voyagerait difficilement si les barons n'étaient tellement pressés de rétablir le trafic sur lequel les taxes sont nombreuses. De plus la fraternité de Préceptoral qui parcoure les routes en permanence vient fréquemment en aide aux voyageurs en difficulté. Malheureusement, en retour le banditisme est un fléau national.

On trouve de nombreuses auberges, souvent neuves, des relais de poste fréquents.

Le climat est assez mauvais, mais pas au point de gêner réellement le voyage.

Conditions de voyage : difficiles (déplacement à 2/3).

Note : les relais de postes sont très nombreux. On peut y organiser des relais de chevaux aisément (déplacement x 3). Par ailleurs de nombreuses caravanes modéhennes et keshites traversent le pays.

La Janrénie

Vaste plaine, la Janrénie est un royaume bien desservi par un très correct réseau de routes pavées, entretenues à grand frais par la couronne. Depuis la révolte des femmes, les auberges et les relais de postes se sont multipliés, des ponts supplémentaires ont été construits, bref le pays a tenté de se faire plus accueillant pour le voyageur. Son seul point faible demeure le climat glacial.

Condition de voyage : optimale en été (déplacement normal), difficile (déplacement réduit à 2/3) au printemps et à l'automne/malaisée (déplacement réduit à 1/4) l'hiver.

Note : il est possible d'organiser des relais de chevaux (déplacement x 2).

La Province Liturgique

En dépit d'efforts notoires pour rattraper un retard certain, le réseau de route de la province est dans un état lamentable. Pour l'essentiel, les forces liturges se sont en effet orientées vers la mer. Par ailleurs, la paranoïa ambiante a laissé le pays sans auberge, avec un puissant réseau de relais de postes exclusivement réservé au clergé et à l'armée. Seul point positif, le climat est plutôt doux.

Conditions de voyages : mauvaises (déplacement réduit à 1/3).

Note : circuler dans la province liturgique réclame un nombre peut commun d'autorisation pour les étrangers.

Les Cornes

... sont l'enfer du voyageur. Climat désespéré, absence totale de route, population nulle, faune et flore violemment hostile.

Condition de voyages : mortelles (bien des dangers attendant les voyageurs qui s'y aventurent).





Les Seigneurs de Basse-Brume

Dans le cadre de leurs Charges, les personnages vont être amenés à découvrir que le domaine voisin est soumis à une étrange influence et que les enfants y ont pris le pouvoir. Pour rétablir la situation, il faudra lutter contre un Inspiré très jeune mais précoce et déjà tenté par le Masque. Malheureusement, la Perfidie n'est jamais si facile à déceler.

L'Intrigue

Amorce

Votre Éminence,

Il faut bien le dire, ce qui suit n'est que le résultat d'une erreur. Une erreur datant de dix ans qui a pour nom Adelphe. Vous vous en souvenez peut-être, Orphyde le médusin avait été chargé par les Décans de confier la Flamme à un garçon de la région. Malheureusement, sur sa piste s'était lancée la compagnie du traître Milfauçon, désireuse de s'approprier le Don précieux. Par une nuit noire, acculé et blessé, Orphyde aperçut une fenêtre ouverte. C'est ainsi qu'il se hissa dans la chambre du jeune Adelphe. Il lui confia la Flamme afin d'être sûr que Milfauçon ne serait pas satisfait. Puis il repartit afin de sauver sa propre vie.

Désormais, Adelphe était un Inspiré. Et sa Flamme était d'exception ! Puissante et lumineuse, elle aurait dû assurer un fier destin au garçon. À l'orée de ses douze ans, il découvrit son potentiel. Alors qu'il jouait avec ses camarades dans un grenier, une vive dispute déchaîna sa colère. Adelphe voulut hurler sa rage, mais ce fut une vague de flammes qui déferla. L'incendie ravagea le bâtiment et tua l'un des enfants. Les autres furent terrorisés. Et Adelphe comprit que, désormais, il n'était plus vraiment un garçon comme les autres.

Malgré tout, il était insatisfait. Les adultes continuaient à le traiter en enfant, même si, depuis l'incendie dont ils n'avaient jamais compris l'origine, ils le regardaient bizarrement. Son corps et son aspect étaient un frein redoutable. Il se réfugia dans la bibliothèque du domaine afin de rêver des anciens héros de la Flamboyance. Ces hommes intrépides qui devenaient rois. Et lui, que deviendrait-il ? Devait-il attendre qu'on le respecte et qu'on le considère comme un adulte pour devenir un héros ? Désormais, Adelphe ne désirait plus qu'une chose : grandir. Dans la bibliothèque, il apprit beaucoup. Il comprit aussi qu'en jouant avec la peur de ses camarades, il pourrait régner sur eux, comme un roi. Son rêve marqua les enfants du domaine et tous se mirent à grandir trop vite, imitant maladroitement les adultes. Mais grâce aux pouvoirs d'Adelphe, ils ne tardèrent pas à remplacer leurs aînés désemparés face à la situation.

Heureusement, l'arrivée d'un marchand keshite fut le prologue à la chute du règne des Grands Infants.

Synopsis

Les Inspirés sont envoyés dans un domaine limitrophe afin de négocier une difficile transaction. Un satyre keshite a fait une offre alléchante pour acquérir du bois en grande quantité. Mais la forêt s'étend entre les deux domaines et leur frontière n'a jamais été déterminée. Il faut donc négocier un bon prix avec le Keshite et en même temps limiter l'appât du gain du seigneur Manançôme. Mais rapidement, les Inspirés comprennent que quelque chose cloche dans ce domaine. N'est pas seigneur celui qui prétend l'être. Les enfants ont pris le pouvoir et ils ne sont plus guère intéressés par les jeux de leur âge. Quant à la présence d'étrangers, Inspirés qui plus est, elle n'est pas du tout pour leur plaire. Alors que les Inspirés comprennent la cause de ces changements et veulent arrêter Adelphe, ils reçoivent le soutien d'un jeune homme Jérialdo. Mais celui-ci intervient plus pour se débarrasser d'un concurrent que pour sauver ses proches. La difficulté sera d'éviter le piège et de parvenir à sauver la communauté, et peut-être Adelphe aussi, si c'est encore possible. Ce scénario repose davantage sur une galerie de lieux et de personnages intimement liés par un secret qu'une intrigue linéaire. C'est pourquoi nous vous conseillons, Éminence, de lire intégralement ce scénario une première fois pour vous familiariser avec les éléments de l'histoire avant d'entamer une autre lecture où vous pourrez prendre vos marques pour sa mise en scène.

BASSE-BRUME

Royaume : aux choix de l'EG.
Régime : Manançôme
Effectif : 1 Inspiré, 1 200 Ternes.

CORPS : 4/2
Armée : 5 **Défense :** 4
Habitants : 6 **Organisation :** 3

ESPRIT : 5/5
Finance : 6 **Renseignement :** 4

ÂME : 4/2
Capacité Magique : 4 **Relations Diplomatiques :** 6

Cet encart utilise les règles exposées en page 8 dans les Cahiers Gris.

LE MESNIL DE MANANÇÔME

Nature : Vestige
Richesse : 5
Pouvoirs : + 4 à la compétence Discrétion.
Émotion Principale : Humilité.
Émotions Secondaires : Peur et Colère.

Les Lieux

Bienvenue à Basse-Brume

Protégée par des remparts, la ville accueille plusieurs centaines d'individus. Les roturiers ne sont pas spécialement nécessiteux mais ils travaillent durs. Les plus privilégiés sont les bourgeois, dont Ocyan, le père d'Adelphe. Les demeures semblent spartiates. Une chose qui pourrait étonner est évidemment l'absence totale de cris et de rires d'enfants. Mais l'activité de la ville, avec son cortège de colporteurs et de bavardages, suffit à dissimuler l'anomalie.

Reste qu'à bien y regarder, les enfants sont présents. Même s'ils sont loin de l'image qu'on veut bien leur donner. Certains paradent, plein de suffisance ou de mépris, d'autres jacassent en bonnes ménagères et les derniers affichent un air pressé et s'en vont vaquer à leurs occupations. Bref, mis à part la taille, rien ne les distinguent des adultes !

L'essentiel des événements de la ville a lieu sur la place centrale, où trônent le Mesnil de Sire Manançôme et une église.

Le Mesnil de Manançôme

Il s'agit d'un vaste manoir qui entoure un jardin au centre duquel se trouve un petit bassin. Son architecture n'est qu'harmonie des lignes et des angles. Sur la façade, la seule fioriture est le porche de l'entrée qui possède une fresque dans les tons du printemps. Mais à l'intérieur, ce n'est que profusion de couleurs et d'ornements qui jouent avec la lumière. Son histoire remonte à la Flamboyance et est intimement liée à l'histoire du héros Filanom.

Le Mesnil se divise en quatre ailes dont deux sont réservées à la famille de Manançôme, soit Arialle son épouse et ses enfants Jérialdo et Belline. En réalité, la deuxième aile n'est pas utilisée. Ce n'est plus qu'une succession de pièces sombres où les meubles ont l'aspect de fantôme. La troisième aile est occupée par l'administration de la ville, le tribunal domanial et l'office de l'échevin Farolfe. Une salle est aussi aménagée pour les cours de l'institutrice de Préceptorale. Son cadavre est encore dans les lieux. La quatrième aile est affectée à la bibliothèque. C'est un ensemble de pièces aux portes dérobées. De nombreux bustes des anciens seigneurs de Basse-Brume sont visibles. Le fonds de cette bibliothèque est très riche pour un tel domaine. Il est jalousement gardé par Mébodène qui connaît chaque livre.

L'ensemble du Mesnil est parcouru par un réseau de passages secrets. Ce sont de véritables couloirs parallèles et d'antichambres discrètes qui sont ainsi dérobés à la vue des résidants. Certains sont évidemment encore utilisés par les domestiques pour accomplir leurs œuvres discrètement, mais la plupart sont aujourd'hui désaffectés. Manançôme a toujours été persuadé qu'il existe des passages que ses aïeux, avec le temps, ont oubliés.

L'église

À côté du Mesnil s'élève une petite église délabrée. La plupart de ses arcs-boutants sont aujourd'hui écroulés. Face au vent, son clocher résiste

vaillamment, mais nul ne sait pour combien de temps encore... Anciennement consacrée à un héros local de la Flamboyance, le culte n'est plus pratiqué depuis longtemps déjà et l'église n'accueille plus que les rats et les colombes. Elle a même une réputation sulfureuse. Beaucoup s'accordent à dire qu'elle est maudite, hantée par des fantômes. Les rumeurs prétendent que sous l'autel existe un puits profond qui mène aux Abysses et que les cryptes sont d'anciennes prisons pour les Démons. Si les Inspirés s'intéressent un peu à ces légendes, ils pourront apprendre qu'il y a une dizaine d'années, des miliciens ont entendu des hurlements durant une nuit. Après avoir aperçu des lumières mouvantes, ils se sont approchés et ont croisé la route d'un « être drapé de noir, aux yeux ophidiens ». Celui-ci s'est enfui dans l'obscurité... C'est évidemment une légère déformation d'une rencontre entre Orphyde et les miliciens alors qu'il s'était réfugié dans l'église pour échapper à Milfauçon. Lorsque Jérialdo parvient à tromper la vigilance des siens, il se faufile ici et passe la nuit recroquevillé derrière l'autel, partagé entre la terreur et une macabre attirance.

Chez Ocyan

Ce négociant en draperie est un homme extrêmement riche. Sa demeure n'a pas du tout l'apparence spartiate du reste de la ville. Le père d'Adelphe est un homme impitoyable qui ne recule devant rien pour réussir dans ses affaires. Il ne vise pas la charge de Manançôme mais aime le pouvoir. Son influence sur la ville était très grande, jusqu'à ce que les enfants prennent les choses en main. Le rencontrer n'est pas très difficile, mais il aime qu'on lui fasse preuve de respect. Chacun doit reconnaître sa richesse immense et son statut de notable de Basse-Brume. Après tout, il fait partie du conseil de la ville ! Son épouse est décédée depuis plusieurs années. À l'entendre, on se demande s'il sait qu'il a un fils. D'ailleurs, interrogé sur le sujet, il précisera qu'Adelphe se forme au Mesnil auprès de Farolfe.

Les Personnages

Adelphe, un enfant si précoce

Qui est-il ?

Adelphe n'est rien moins qu'un être extraordinairement intelligent et doté de la Flamme. Mais c'est aussi un enfant qui veut grandir trop vite. Il cède facilement aux caprices et à la colère et déteste devoir attendre. Ses plans manquent donc de portée à long terme. Physiquement, il ressemble à un enfant humain d'une douzaine d'années et laid (Peine de Perfidie : Gueule de traître). Il est sûr de lui et à une pleine confiance en ses capacités. Après tout, il se croit unique. Cette assurance disparaît lorsque Adelphe comprend que les Inspirés sont comme lui, bien que leurs pouvoirs soient sûrement différents. Depuis le début de son entreprise, Adelphe séjourne au Mesnil, dans la bibliothèque. Il a pu « convaincre » Farolfe de lui apprendre ce qu'il sait. Bien sûr, ce n'est qu'une excuse.

Ce qu'il sait

Dans la mesure où il est à la source des changements qui affectent Basse-Brume, il sait tout... ou presque. Il croit tenir tous les enfants de la ville sous son joug et c'est une erreur. Il est loin de s'imaginer que Jérialdo le tremblotant, Jérialdo le peureux, est prêt à se retourner contre lui. De même, il ne sait rien du Masque ou des Muses. Aucun Parrain ne lui a expliqué sa situation. Les seules références qu'il a sont dans les mythes de la Flamboyance. Il dévore les traités d'histoire et de légendes de Mébodène.

Ce qu'il compte faire

Adelphe veut être un adulte. Pour lui, cela veut dire être impitoyable comme son père et respecté comme Manançôme. Un adulte est un être qui peut utiliser sa puissance et qui domine les autres. Adelphe veut être pareil. Par la suite, en voyant les Inspirés, il peut être tenté de devenir comme eux. Cela dépend grandement de leur attitude. Mais dans ce cas, il y a encore une chance pour qu'il échappe au Masque, malgré ses crimes. Sinon, il les traite en ennemi et fait tout pour s'en débarrasser.

Jérialdo, un élève trop doué

Ce qu'il est

Jérialdo est un jeune homme torturé. Il a profondément été marqué par l'incendie du grenier et les pouvoirs d'Adelphe. Souvent, son ancien ami se moque de lui en l'affublant de sobriquets comme le tremblant, le geignard ou le peureux. Et de fait, Jérialdo a connu l'Effroi devant les flammes. Son esprit en a gardé des séquelles. Concernant Adelphe, il est partagé entre la crainte et la jalousie. Et la Morne Infance a modifié

LA MORNE INFANCE

Il s'agit d'un pouvoir très particulier et unique qui permet à Adelphe de « faire grandir » les enfants qu'il côtoie. Il ne s'agit certainement pas de la taille. Mais, pour un temps, l'enfant adopte l'attitude de ce qu'est pour lui un adulte. Le Masque y veillant, ce don est venimeux. Car en réalité, c'est une image déformée que l'enfant adoptera. Il deviendra ainsi une caricature. Entre le mari violent, la mère acariâtre, le scribe sérieux ou l'amante volage, il y a de quoi composer une galerie pittoresque.

Tout enfant qui fréquente Adelphe doit réussir un jet de Volonté contre DIF 20, en cas d'échec, il adopte le comportement qui symbolise pour lui l'adulte. Ce pouvoir agit comme une épidémie. Un enfant contaminé va affecter les autres, selon les mêmes conditions. Mais Adelphe doit rester dans les environs immédiats (la taille d'un bourg).

ADELPHE

Peuple : humain
Âge : 13 ans
Taille : 1 m 56 (TAI -1)
Poids : 45 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 3/0

Corps : 4/1
Bonus de Corps : +3
AGIlité : 5 FORce : 4
PERception : 8 RESistance : 5

Esprit : 5/0
Bonus d'Esprit : +5
INTelligence : 10 VOLonté : 5

Âme : 3/2
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 8 CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : – MEL : 4 EMP : –
TIR : 6 PdV : 40 SBG : 13
SBC : 20 MD : -1

Points d'héroïsme : 6
Pouvoirs de la Flamme : Crache-feu, Insensibilité (armes perforantes)

Ténèbre : - **Perfidie :** 23
Pouvoirs corrompus
Chaosiade
Morne Infance

Compétences :
Épreuve : Armes : Dague 4, Esquive 3, Athlétisme 2, Vigilance 7
Maraude : Fouille 6, Intrigue 6, Discrétion 4
Société : Baratin 3, Éloquence 7, Intendance 5, Négoce 1
Savoir : Alphabets : Moden'Hen 7, Septentrion 5, Astronomie 5, Géographie 6, Histoire & légendes 10, Langues : Keshite 5
Occulte : Harmonie 2

Avantages, Bienfaits
Charismatique, Erreurs profitables, Hypnotisme (Bienfait Perfide), Funeste sapience (Bienfait Perfide)

Défauts, peines
Tenté par la menace, Très jeune, Gueule de traître (Peine Perfide), Lectures diaboliques (Peine Perfide)

Combat
Initiative : 16
Attaque au contact : Dague 13
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : Dague 11
Défense à distance : 7

Arme(s)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Dague	0	+2	0	+1/P	-1	-

Vêtements lourds
Veste seule : malus 0, prot. 1

sa perception. Il est devenu plus mature, comme tous les enfants de Basse-Brume. Et comme Adelphe, il a compris qu'en jouant sur la peur, on pouvait gagner le pouvoir. Mais dominé, il a aussi appris qu'il fallait parfois se cacher pour comploter. Et Jérialdo a appris la Perfidie.

Il est difficile de le cerner. Il semble vraiment être un enfant terrifié par Adelphe, mais au fond de lui, il ne pense qu'à le remplacer et régner sur Basse-Brume. Il a noué une relation complexe avec son Diablotin, il ne le craint pas vraiment, mais plutôt ce qu'il représente : le pouvoir des Abymes. En même temps, il est fasciné par cette créature qui le pousse sans cesse à aller plus loin dans ses projets.

Ce qu'il sait

Jérialdo est parfaitement conscient des pouvoirs d'Adelphe. De même, depuis quelque temps déjà, il a lui aussi écumé les rangées de la bibliothèque afin de trouver de quoi l'aider. Son esprit tourmenté l'a rapidement tourné vers les livres sur les Démons et les Abysses. Certes, il s'agissait principalement de contes sans grand intérêt, mais Jérialdo a pu ainsi commencer sa formation. Elle ne sera complétée que par la pratique et des ouvrages plus sérieux.

Ce qu'il compte faire

Contrairement à Adelphe, Jérialdo n'est pas pressé. Désormais, il vit dans un cauchemar permanent, mais il a la possibilité d'en devenir le maître. Il attend et apprend. Lorsque Adelphe fera une erreur, il sera là pour l'empêcher de se relever. Alors, il saura bien récupérer le trône qui lui revient de droit, celui de son père. Et il ne s'arrêtera sans doute pas là...

Manançôme, un seigneur bien brave

Ce qu'il est

Manançôme est l'un de ces rares nobles qui ont quitté leur ancienne demeure pour s'installer en ville, au cœur de la vie. Outre Basse-Brume, son domaine s'étend sur trois petits villages auxquels il rend une visite annuelle. C'est la cité qui concentre toute son attention. Il se passe donc de bourgmestre et ne s'est attaché les services que de Farolfe, l'échevin, et d'Ocyan, le bourgeois le plus riche de Basse-Brume (le père d'Adelphe). Manançôme a été un guerrier et un chef respecté par ses sujets. Mais depuis qu'il est hanté par les cauchemars insufflés par Adelphe, il n'est plus qu'un pantin. Il a perdu toute volonté et doit en référer à Adelphe pour toutes les affaires du domaine. Farolfe pensait bien en profiter, mais il a rapidement été gagné par l'apathie qui frappe tous les adultes du village.

Physiquement, Manançôme est exténué, il ne dort quasiment plus. Il affiche un air las et semble prêt à s'endormir à tout instant.

Ce qu'il sait

Manançôme se dit trop fatigué pour prendre des décisions. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il n'est plus capable de diriger le domaine. Farolfe non plus d'ailleurs. Adelphe par contre ! Il est si intelligent et talentueux ! Le seigneur ne pense même pas à l'âge de son nouveau maître. Certes, il ne le voit plus comme un enfant, mais comme le futur intendant de Basse-Brume. Autant dire que Manançôme n'est d'aucune utilité pour les Inspirés.

JÉRIALDO

Peuple : humain
Âge : 15 ans
Taille : 1 m 62 (TAI 0)
Poids : 53 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : -
AGIlité : 7 FORce : 6
PERception : 8 RESistance : 5

Esprit : 0/2
Bonus d'Esprit : +2
INTelligence : 7 VOLonté : 5

Âme : 0/1
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 8 CREativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : – MEL : 6 EMP : –
TIR : 7 PdV : 45 SBG : 15
SBC : 22 MD : 0

Points d'héroïsme : -
Pouvoirs de la Flamme : Aucun

Ténèbre : 27
Perfidie : 14
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Armes : Dague 4, Glaive 5, Arc 4, Escalade 3, Esquive 7, Athlétisme 6, Vigilance 5, Équitation 6
Maraude : Chasse 5
Société : Baratin 8, Intendance 2, Diplomatie 5, Étiquette : Noblesse 6
Savoir : Alphabets : Moden'Hen 6, Langues : Keshite 4
Occulte : Démonologie 2

Avantages, bienfaits
Volonté de fer, Second souffle, Conjurateur I (Bienfait Sombre), Diablotin expérimenté (Bienfait Sombre), Comédie (Bienfait Perfide)

Défauts, peines
Phobie du feu (2), Distrait, Diablotin (Peine Sombre), Cauchemars (Peine Sombre), Hypocrisie (Peine Perfide)

Combat
Initiative : 15, Arc 19
Attaque au contact : Dague 12, Glaive 12
Attaque à distance : Arc 11
Défense au contact :
Esquive : 14
Parade : Dague 10, Glaive 11
Défense à distance : 7

Arme(s)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Glaive	0	+1	0	+3/PT	-1	-
Dague	0	+2	0	+1/P	-1	-
Arc	+4	0	-	+7/P	0	80m

Vêtements lourds
Veste seule : malus 0, prot. 1

MANANÇÔME

Peuple : Humain **Âge :** 44 ans
Taille : 1 m 80 (TAI 0) **Poids :** 95 kg

MV : 3 PdV 54, SBG 18, SBC 27, BD +2

Init. 15, Épée 16, Targe 12
Att. Épée 18, Att. Targe 18,
Esquive 17 (armure 7)
Parade Épée 18, Parade Targe 20
BD Épée +6/PT, BD Targe +2/C

Armure : plaques (partielle) prot. 13

KALDINH

Royaume : Keshe
Peuple : Satyre
Âge : 38 ans
Taille : 1 m 75 (TAI 0)
Poids : 82 kg

MV : 3

Baratin 15, Éloquence 15, Négoce 18

Ce qu'il compte faire

Il n'a plus la force de penser. En fait, son souhait le plus cher est de s'endormir un soir sans être réveillé peu après par ces terribles cauchemars qui le hantent. Il sera très difficile de le faire réagir. Peut-être que si l'un de ses enfants est mis en danger, il retrouvera un peu de la hargne qui l'habitait autrefois. Malheureusement il risque surtout d'échapper aux griffes d'Adelphe pour se précipiter dans la gueule de Jérialdo.

Kaldinh, un marchand un peu perdu

Ce qu'il est

Ce satyre a été envoyé pour négocier la vente d'arbres. Un chantier au nord a besoin de bois pour les charpentes. C'est un individu vif et intelligent qui a toujours su tirer son parti des situations les plus difficiles. Si l'on voulait être méchant, on pourrait dire qu'il est fourbe et hypocrite. Cela n'en fait pas un serviteur du Masque pour autant, du moins pas volontairement... Il sera donc toujours plaisant envers les Inspirés, espérant qu'il pourra ainsi négocier avec eux plus facilement.

Mais il y a une chose que Kaldinh n'aime pas : les Mages. Il a une peur viscérale de ces individus qu'il imagine plein de pouvoirs terrifiants. Ce qu'il redoute surtout, c'est qu'un Mage soit capable de sonder ses pensées et de percer sa nature à jour. Quant à Basse-Brume, il hait cette ville. Aucune femme n'a répondu à ses avances. Il est bien conscient que cela n'est pas normal du tout !

Ce qu'il sait

Il a tout de suite compris que Manançôme n'était pas dans un état normal. Il doute que le seigneur de Basse-Brume soit capable de mener la transaction. Après le fiasco de la rencontre, il comprend immédiatement qu'il se passe quelque chose. Manançôme n'est certainement plus le maître du domaine. Reste à savoir si le nouveau est capable de faire affaire.

Ce qu'il compte faire

Quoi qu'il arrive, Kaldinh ne pense qu'à conclure la transaction. Le chantier a besoin de bois rapidement et il refuse de perdre cette magnifique occasion de s'enrichir. Comprenant

que Manançôme est abruti, il compte en profiter pour négocier sur son dos avec les Inspirés. De toute façon, il n'aura jamais l'occasion de conclure...

Mébodène, un bibliothécaire inquiet

Ce qu'il est

Ce charmant vieil homme a passé toute sa vie entre les murs de la bibliothèque. Dans sa jeunesse, il a suivi la formation de Préceptorale mais n'a jamais pu affronter les enfants. Un manque de sociabilité sans doute. Il a donc été engagé pour servir dans la bibliothèque du Mesnil. C'est son domaine et il le connaît parfaitement. Il est fier de chacun de ses livres. Bien sûr, il n'a pas apprécié l'arrivée d'Adelphe. Mais cet enfant est vraiment différent des autres. Par son intelligence et ses talents, Adelphe a su se faire de Mébodène un fidèle serviteur. Le bibliothécaire, lui qui n'a jamais pu supporter les cris infantiles, aime ce que sont devenus les enfants de Basse-Brume : sérieux. Bien sûr, certains ont écopé des défauts de leurs parents, mais c'est ainsi. Les frustes ne peuvent engendrer que des frustes. Par contre, Adelphe et Jérialdo sont très prometteurs. Même s'il faut bien avouer que ce dernier est loin d'avoir la stature de son père.

Ce qu'il sait

Tout ce que contient sa bibliothèque, et c'est déjà beaucoup. Pour le reste, Mébodène n'est qu'un pion inutile pour Adelphe. Il lui a donné accès à tous ses livres, mais c'est tout ce qu'il pouvait faire. En fait, le jeune Inspiré laisse Mébodène tranquille uniquement parce qu'il entretient la bibliothèque.

Ce qu'il compte faire

Mébodène n'a pas d'autres ambitions que de mourir au milieu de ses chers livres. Il déteste donc que des Étrangers viennent fouiller dans ses affaires, ils pourraient les abîmer. Poursuivi, Adelphe ira se réfugier dans la bibliothèque, il sait que Mébodène fera rempart de son corps pour empêcher quiconque de venir semer le désordre. Même s'il doit s'opposer à Manançôme, son seigneur.

Prodigal, un précepteur affolé

Ce qu'il est

Ce farfadet a été formé à Préceptorale. Jusqu'à récemment, il était le précepteur des enfants de Manançôme. Il était aussi un ami de Dalanna, l'institutrice de la ville. C'est elle qui a saisi les premiers changements chez les enfants et elle s'est confiée à lui. En s'entretenant avec Jérialdo et Belline, Prodigal a compris qu'ils étaient sous l'influence de quelqu'un. La mort de Dalanna l'a affolé et lorsque ses deux élèves l'ont agressé, il s'est réfugié dans les passages secrets du Mesnil. Depuis, il vit cloîtré là, alors que les enfants l'ont délaissé pour vaquer à leurs occupations.

MÉBODÈNE

Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 59 ans
Taille : 1 m 69 (TAI 0)
Poids : 80 kg

MV : 3
Intendance 12, Étiquette 10, Alphabet 15

PRODIGAL

Peuple : Farfadet
Sexe : masculin
Âge : 39 ans
Taille : 1 m 43 (TAI -1)
Poids : 49 kg

MV : 2
Histoire & légendes 14, Alphabet 15, Acrobatie 10

Ce qu'il sait

Les enfants sont dominés par une force obscure. Tout à débuté peu de temps après l'incendie d'un grenier de la ville. La mort de l'un des leurs les a traumatisés. Et ils ont changé. Ils ont lynché Dalanna parce qu'elle a dû découvrir quelque chose. Lui aussi a découvert quelque chose. Un enfant a pris possession de la bibliothèque. Il y reste jour et nuit, dormant dans une pièce secrète. Il terrorise Mébodène et semble avoir un réel ascendant sur Manançôme. Son nom est Adelphe, c'est le fils d'un riche bourgeois.

Ce qu'il compte faire

Se cacher, et c'est déjà beaucoup. À terme, Prodigal compte bien fuir. Son attitude en fait le premier suspect pour les Inspirés, il a la taille d'un enfant et ils penseront qu'il est celui qui commande Manançôme. Ne reste-t-il pas toujours dans les passages secrets, ne sortant que la nuit tombée ? C'est bien l'attitude d'un être perfide.

Ouverture

Kaldinh, un marchand keshite s'est présenté au Domaine des Inspirés pour faire une offre. Il désire acquérir une quantité colossale de bois pour un chantier plus au nord. Et les arbres de leur forêt ont un corps parfait pour faire des charpentes. Malheureusement, il y a un petit problème, cette forêt se trouve juste à la limite de la seigneurie de Manançôme. Et les frontières communes n'ont jamais été clairement établies. Évidemment, personne ne veut être lésé dans cette opération.

UN PEU D'HISTOIRE

1438	Naissance d'Adelphe, fils de Ocyan, dans la ville de Basse-Brume
1441	Pourchassé par un Masquard, Orphyde fait le don de la Flamme au jeune Adelphe, afin d'éviter qu'elle ne tombe aux mains du Masque.
1449	Adelphe découvre ses talents d'Inspiré lors d'une dispute avec ses camarades de jeu. Il provoque un incendie et la mort d'un enfant. Personne ne comprend l'origine de l'incendie. Adelphe refuse de rester un enfant et veut être reconnu par les adultes.
J- 5 sem.	Sous l'influence du Masque, il développe un pouvoir unique. Tous les enfants de la ville grandissent trop vite et prennent la place des adultes.
J-4 sem.	Adelphe s'installe au Mesnil en manipulant l'échevin, Farolfe. Grâce à la Chaosiade, il agite les nuits de Manançôme avec de terribles cauchemars.
J-2 sem.	L'institutrice de Préceptorale essaie de s'opposer aux plans d'Adelphe. Elle est éliminée par les miliciens, sous l'influence des enfants qui voient en elle le symbole de la tyrannie des adultes. Le précepteur Prodigal est agressé par les enfants du seigneur Manançôme, il se réfugie dans les passages secrets du Mesnil.
J-1 sem.	Adelphe prend réellement le pouvoir à Basse-Brume. Totalement abattu par ses cauchemars, Manançôme n'est plus qu'un pantin.

Les Inspirés, avec le poids de leurs Charges, sont donc envoyés dans le domaine voisin.

Dans l'Harmonde, la plupart des institutions, quelles qu'elles soient, sont des propriétaires fonciers. Les litiges de territoire sont donc monnaie courante. Même pour une académie ou un collège. Les sommes en jeu font que cette affaire a une certaine importance. Et il s'agit de l'emporter sur Manançôme tout en gardant des contacts très cordiaux. Même un Censeur aura sa place dans la transaction, son importance et sa stature sauront impressionner ses interlocuteurs. Bien sûr, un Inspiré avec des talents en Société serait parfait.

Si vraiment le Domaine ne se prête pas à une telle configuration, il n'est pas très difficile de modifier les données. Même les nomades lyphaniens ont un territoire pour leur tribu. Dans un climat désertique, la forêt pourra être remplacée par des montagnes dont on vient de découvrir des gisements. Et si le Domaine des Inspirés est une caravane, ils peuvent alors se substituer à Kaldinh, le marchand keshite, comme négociateur.

Premier Acte : Inoculation

L'arrivée

C'est en fin de journée que les Inspirés pénètrent à Basse-Brume. L'activité de la ville est déjà très réduite. Les échoppes sont fermées et rares sont ceux qui sont encore dehors. C'est clairement inhabituel et les Inspirés pourraient facilement croire qu'il y a un couvre-feu. Mais l'accueil au Mesnil peut dissiper tout pressentiment. Le personnel est affable et mène directement les chevaux aux écuries. Dame Arialle précise que Sire Manançôme est très occupé par des affaires de la cité et qu'il ne sera visible qu'au repas. Elle propose aux arrivants de se reposer dans leurs appartements jusqu'au soir, et un jeune valet les mène aux dits appartements.

Bien sûr, les Inspirés peuvent profiter du temps libre pour se promener à Basse-Brume. Ils sont rapidement déçus, la ville semble morte. Les gens restent cloîtrés chez eux. Quant aux rares passants, interpellés, ils ne sont guère diserts et ne songent qu'à éviter les étrangers.

S'ils préfèrent alors visiter le Mesnil, personne ne les en empêche, le personnel est toujours courtois et Dame Arialle accomplit son office du mieux qu'elle peut. Elle reste pourtant toujours hésitante et distante.

Le repas

Vient l'heure de faire ripaille et de rencontrer Sire Manançôme. Mis à part les Inspirés, toute la famille du seigneur est attablée. Son épouse donc, mais aussi ses deux enfants, Jérialdo et Belline. Il y a aussi Mébodène, le vieux bibliothécaire, Farolfe l'échevin et, bien sûr, Kaldinh le satyre. Quelques troubadours sont présents et exécutent cabrioles, danses et musique pour distraire les convives.

La soirée s'annonce vraiment ennuyeuse. Manançôme souhaite la bienvenue et s'excuse de son absence peu courtoise à l'arrivée de ses visiteurs. Cela dit, il retourne vite à ses affaires puisqu'il passe son temps à chuchoter avec Farolfe, sans plus s'intéresser aux Inspirés. Dame Arialle sourit bien, mais elle est incapable de dissimuler son ennui. Elle ne peut même pas s'occuper en rabrouant ses enfants. Ceux-ci sont sages comme des images, assis bien droit et la mine sérieuse. Quant à Mébodène, il a vraiment l'air un peu fou et, en tout cas, pas du tout sociable.

Bref, il n'y a que Kaldinh pour dénoter dans cette triste assemblée. Souriant, il questionnera les Inspirés sur leur voyage et autres choses futiles. Si le sourire est important, la véracité de ses attentions le semble moins. Le seul individu à savoir parler à cette table n'est qu'un hypocrite intarissable.

La soirée

Le repas terminé, Manançôme congédie les troubadours et quitte la grande salle en souhaitant une bonne nuit aux Inspirés. Ces derniers se retrouvent rapidement seuls. Un jeune valet les invite à retourner à leurs appartements.

Quant à Kaldinh, il essaiera d'entrer en contact avec celui qu'il pense être le plus important des Inspirés ou celui qui lui est le plus amical. Il désire savoir dans quel état d'esprit le personnage envisage la négociation et s'il est possible d'arriver à un accord assez rapidement, ce qui serait à l'avantage de tout le monde, et plus particulièrement de l'Inspiré... En effet, Kaldinh ne pense pas que Manançôme soit capable de mener sérieusement cette

transaction. Pressé d'en dire plus, il éclatera de rire et partira sur un « vous l'avez vraiment bien regardé ? » méprisant.

Il est aussi possible qu'un Inspiré soit tenté par une excursion nocturne dans le Mesnil. S'il est aperçu par l'un des enfants-valets, ce dernier ira tout de suite trouver Adelphe pour le prévenir. On pourra aussi croiser Kaldinh qui cherche vainement à comprendre la situation. Pour ce faire, il va à la bibliothèque pour s'entretenir avec Mébodène.

Enfin, un Inspiré curieux (PER+Vigilance contre DIF 15) peut assister à la rencontre entre Manançôme et un individu drapé dans un manteau. Cette rencontre à lieu dans la cour intérieure du Mesnil. L'individu est de petite taille — celle d'un farfadet — et chuchote. D'après le ton de la conversation, c'est Manançôme qui doit rendre des comptes. En se dissimulant (AGI+Discrétion contre 17 ; n'oubliez pas le bonus accordé par le Vestige), l'Inspiré peut écouter la suite. Le ton général est très clair, le supposé farfadet — en réalité Adelphe — n'aime pas savoir que des étrangers sont ici, à Basse-Brume. Ils risquent bien d'amener du désordre et il refuse que son autorité soit sapée. Il ne s'agit pas de les éliminer, mais de faire en sorte qu'ils repartent au plus vite. Cette histoire de bois doit être réglée rapidement.

Le Négoce

Le lendemain doit donc commencer la transaction.

Elle se déroule dans la grande salle. Dame Arialle est dans un coin avec deux autres femmes. Elles brodent en discutant. Il y a aussi quelques enfants — dont Adelphe et Jérialdo — qui jouent calmement devant l'âtre de la cheminée. Les Inspirés, Manançôme et Farolfe s'installent autour de la table. Farolfe déroule des cartes confiées par Mébodène et étend devant lui des parchemins d'actes prouvant la propriété de la forêt. A priori, les Inspirés ont leurs propres cartes et actes authentiques. Bref, chaque partie réclame légitimement la forêt.

Rapidement, les Inspirés comprennent que Manançôme n'est pas vraiment capable de poursuivre cette transaction. Le seigneur de Basse-Brume a l'air très nerveux. Son visage est agité de tics. Il a l'air épuisé. Les Inspirés doivent avant tout penser que Manançôme a des problèmes, peut être que sa charge lui pèse trop. Farolfe n'est guère plus efficace. Mais quelqu'un d'aguerri aux négociations (PER+Diplomatie contre DIF 15) comprendra que Manançôme se comporte comme s'il n'était pas le décideur. Ce qui est étonnant.

Kaldinh laisse les deux parties mener leurs affaires. Puis, ennuyé, il propose d'établir un fond commun. Il a besoin d'une trentaine de chênes massifs en pleine santé. Selon les capacités de la forêt, il choisira les arbres et la somme due sera partagée à égalité entre les domaines. Ce système permet aux deux parties de garder intactes leurs prétentions et leurs légitimités communes. Évidemment, ce n'est qu'une façon de voir les choses. Car en réalité, le problème de la frontière resterait en suspens. Et il est peut-être temps de régler définitivement ce conflit. Si on le lui fait remarquer, Kaldinh embraye et rappelle que, en matière foncière, la plus haute autorité — le Premier Baron en Urguemand, par exemple — doit être saisie. Ce qui veut dire un délai d'attente plutôt long et un manque à gagner important pour les deux domaines.

Mais Manançôme ne s'en laisse pas compter. Il demande à Kaldinh une évaluation moyenne du prix qu'il compte verser. Là dessus, le satyre précise que c'est absolument impossible. Tout dépend de la qualité des arbres, de leur taille et de leur nombre. Il affirme qu'il lui faut une quantité à peu près équivalente à trois cents stères. C'est à partir de ce moment que les enfants commencent à chuchoter entre eux, en effet, ils n'ont aucune idée de ce que représente un stère et s'interrogent entre eux. Il est peu probable qu'un Inspiré, absorbé par la conversation, ne s'en rende compte (PER+Vigilance contre DIF 25).

Un habitué des cours de matières premières (INT+Négoce contre DIF 15) pourra estimer le prit à cinquante pièces d'or pour un stère. Mais Kaldinh, en bon marchand keshite, compte uniquement en bribes. Il se fera une joie de préciser que le prix d'un stère dans la région est aux alentours de cinq cent quarante-huit bribes. Ainsi, en faisant une estimation sur trois cents stères, on arrive à cent soixante-quatre mille et quatre cents bribes. Cela équivaudrait plus ou moins à deux milles neuf cent quatre-vingt-neuf dirhems et quatre bribes (évidemment, cela se complique un peu plus si on doit ensuite convertir cela dans la monnaie locale, selon la province où se déroule le scénario). Bien sûr, cette conversion ne veut rien dire, puisque selon les traditions de négoce, c'est un tiers qui doit effectuer l'opération, non une partie au contrat.

Mais, pour faciliter les choses, Kaldinh veut bien faire les premières estimations. Il s'ensuit donc une véritable opération de déstabilisation. Les Inspirés peuvent suivre le raisonnement rapide du satyre, s'ils ont quelque entraînement en la matière (INT+Négoce contre DIF 18). Ils peuvent même se rendre

LA CONVERSION DES MONNAIES

Le système mis en place par les Keshites est un véritable chef d'œuvre (cf. AGONE, p. 194). Dans une société où règne le système décimal, établir une règle monétaire basée sur onze est un pur acte de cruauté. De façon générale, les marchands keshites évaluent tout en bribes, principalement quand ils sont les acheteurs Cela a la vertu de toujours tromper le vendeur, qui entend de gros chiffres. Rappelons donc qu'une pièce d'or, la monnaie étalon en cours dans la République Mercenaire, vaut onze bribes. Mais pour payer, les Keshites utilisent le dirhem, leur monnaie ! Et si effectivement, c'est une personne étrangère à la transaction qui effectue le compte en bribes et les conversions, il faut bien que le vendeur se tourne ensuite vers quelqu'un qui lui rachète ses dirhems dans sa monnaie locale. Et généralement, si le marchand keshite est doué pour les affaires, il sera le seul à pouvoir effectuer cet achat, à un taux de change avantageux pour lui. Les marchands et négociateurs sont passés maîtres dans cet art. Ils abrutissent tellement leur client avec le système de compte en bribes que ce dernier ne se rend même pas compte qu'avec les taux de change, le Keshite récupère une partie de l'argent qu'il lui a donné ! Sans oublier que, le plus souvent, le tiers qui traduit les sommes en bribes est une connaissance du marchand…



compte que, sans jamais tricher, Kaldinh rend les opérations beaucoup plus difficiles (MR 10).

Manançôme et Farolfe sont totalement sidérés et ne suivent pas du tout le raisonnement du satyre. La scène tourne au cauchemar, Kaldinh doit répéter sa démonstration plusieurs fois. On s'arrache les cheveux. Les enfants murmurent puis chuchotent entre eux, cela devient un vrai bruit de fond. La scène devient frénétique et assommante. Manançôme s'entête, Kaldinh s'énerve puis, excédé, il demande à ce que les femmes et les enfants quittent la salle, pour qu'on ait un peu de silence.

Justement, un silence de plomb tombe. Les gardes ont l'air perdus, Manançôme encore plus. Kaldinh blêmit et comprend qu'il a dû faire une erreur d'étiquette. Manançôme marmonne de faire sortir femmes et enfants. La conversation reprend. Kaldinh est tendu. Manançôme est complètement déboussolé. Après quelques instants il se lève brusquement, murmure des paroles incompréhensible et quitte la salle précipitamment.

Deuxième Acte : Symptômes

Hésitations

Il est probable que les Inspirés ne sachent plus trop quoi faire après un tel désastre. Mais l'étrange attitude de Manançôme devrait les intriguer. Un peu plus tard, un jeune valet vient leur annoncer que le seigneur est fiévreux. Il va falloir attendre quelque peu pour reprendre la négociation. Le lendemain sûrement. Il est de toute façon impossible de rencontrer Manançôme, même en proposant ses services pour le guérir.

Si aucun Inspiré n'a assisté à la rencontre nocturne entre Adelphe et Manançôme, alors Kaldinh leur en parle. Il affirme avoir vu le seigneur de Basse-Brume dans la cour avec un farfadet. Ce dernier semblait lui donner des ordres ! Le Keshite est persuadé que ce farfadet dirige Basse-Brume en secret. Il a déjà pu remarquer que Manançôme ne se comportait pas normalement. Depuis qu'il est là, il ne l'a jamais vu prendre part aux affaires de la cité ou réunir un conseil. Farolfe semble lui aussi totalement incompétent.

Le Mesnil

Les Inspirés ont maintenant le temps de s'intéresser un peu plus au cadre qui les accueille. En allant à la bibliothèque, ils peuvent trouver des renseignements sur Filamon, le héros local à qui l'église est dédiée (PER+Histoire contre DIF 10). Il combattit de nombreux Démons. Par la traîtrise de son meilleur ami, ses ennemis parvinrent à s'immiscer dans sa demeure et à le tuer. Il n'y eut que sa fille qui survécut. Elle épousa le traître et l'assassina durant leur nuit de noces.

◆ Dans la bibliothèque, il est probable qu'ils rencontrent Adelphe. Il est penché sur une masse de parchemins et d'ouvrages reliés. Tous sont dédiés à des légendes de la Flamboyance. Adelphe devine à ce moment que les Inspirés sont un peu comme lui et sont, de ce fait, très dangereux. Quant à Mébodène, il fait en sorte qu'Adelphe ne soit pas trop dérangé. Il grogne littéralement si quelqu'un touche à ses livres et se propose, d'un air peu amène, d'aider l'individu à trouver ce qu'il cherche, avant qu'il ne fasse tout tomber.

◆ En interrogeant habilement le personnel (CHA+Intrigue, ou Baratin, contre DIF 18), il est possible d'apprendre que certains ont déjà vu une ombre se faufiler dans les couloirs, la nuit. Ils supposent que quelqu'un vit reclus dans le Mesnil. De la nourriture disparaît régulièrement. Dame Arialle et Sire Manançôme ont déjà été prévenus, mais nulle disposition n'a été prise. C'est évidemment Prodigal.

◆ Enfin, dans leur visite, les Inspirés peuvent être attirés par une odeur de cadavre. Il faut pour cela qu'ils soient dans l'aile réservée au conseil de la ville. L'une des salles était affectée aux cours donnés par Préceptorale. Elle est dans un désordre indescriptible. Il y a eu une lutte ici. C'est confirmé par le cadavre d'une femme, revêtue d'un uniforme de Préceptorale déchiré. Le crime date de plusieurs jours. Le corps est couvert d'ecchymoses, elle a été lynchée. Affalée sur le sol, contre un mur, ses bras sont retenus par des fers de lance (jet d'Effroi contre DIF 10).

Si Farolfe est interrogé, il ne nie pas les faits et, qui plus est, précise que c'est un châtiment mérité. Dalanna, l'institutrice de Préceptorale, était une traîtresse œuvrant pour un Royaume ennemi — à choisir selon la localité — et cherchant à pervertir les enfants... Il ne semble pas vraiment préoccupé du sort de son cadavre et soulignera que c'est le seigneur qui a décidé que son corps serait laissé là à pourrir.

◆ En s'inquiétant pour les enfants de la ville, désormais sans éducation, les Inspirés pourront apprendre que le fils et la fille de Manançôme avaient un précepteur particulier, un farfadet du nom de Prodigal. Il a mystérieusement disparu depuis plusieurs jours. Pour le reste, Manançôme « attend » que Préceptorale envoie un autre instituteur.

La ville

Il est probable que les Inspirés désirent se dégourdir les jambes dans la ville. Dans la journée, l'activité est beaucoup plus intense que le soir. En étant un tant soit peu vigilant, il est possible de remarquer l'étrangeté de Basse-Brume.

◆ Une milice est chargée de faire respecter l'ordre et, au cas où, de défendre Basse-Brume. Mais étrangement, ces hommes sont accompagnés dans leur patrouille par des enfants. Il s'agit de jeunes gaillards qui affichent la même mine farouche que leurs aînés. Ils portent des coutelas au côté. L'ensemble des citadins les considère avec crainte et s'écarte de leur passage, sauf les plus riches.

◆ Selon le temps passé dehors, de nombreuses scènes de la vie quotidienne impliquent des enfants. Un jeune garçon fait office d'écrivain public sur la grande place, alors que son écriture est déplorable. Des filles parcourent le marché des paysans de la région et font les commissions.

◆ Les habitants des trois autres villages du domaine ne sont pas affectés par l'envoûtement d'Adelphe. Ils sont donc un

peu étonnés eux aussi par les événements. Les Inspirés peuvent les interroger. Ils apprennent alors que depuis plusieurs semaines — cinq précisément —, les enfants prennent part aux activités de la ville. C'est certes bizarre, mais les paysans mettent cela sur le compte de l'excentricité citadine. Tant que les leurs travaillent aux champs et sont respectueux de la tradition, il n'y a pas de quoi s'inquiéter. Avec ce qui s'est passé en Janrénie, il faut s'attendre à tout.

◆ Dans une auberge, des enfants sont attablés à part et discutent de choses très sérieuses — du moins en sont-ils persuadés... En écoutant un peu (PER+Baratin contre DIF 10), leur conversation n'a ni queue ni tête. Ils parlent des dégâts d'une guerre depuis longtemps gagnée, de la menace d'une tempête de neige alors que ce n'est certainement pas la saison. Tout cela se mélange allégrement avec d'autres problèmes qui passent normalement au-dessus de la tête d'enfants de leur âge.

◆ Le soir, six adolescents ivres rossent un paysan à coups de bâton. Ils font partie de ceux qui accompagnent la milice. Ils sont agressifs et s'attaqueront à tout mâle qui se trouve sur leur chemin. Espérons que les Inspirés sauront se contrôler parce que ces enfants n'ont certainement pas des capacités de combattant. Mais pour mettre un peu de piment, ils pourraient être rejoints par de vrais miliciens.

LES MILICIENS

PdV 40, SBG 13, SBC 20, BD 0
Init. 10, Lance 14, Épée 11
Att. Lance 12, Att. Épée 10
Esquive 8 (armure 2)
Parade Lance 11, Parade Épée 11
BD Lance +4/P, BD Épée +4/PT
Armure : lamelles (partielle) prot. 9

Fausse piste

Prodigal se terre dans les combles du Mesnil. C'est un vrai labyrinthe de poutres, uniquement accessible grâce au réseau de passages secrets du manoir. Lui-même l'utilise fréquemment, la nuit venue, pour chercher de la nourriture aux cuisines ou pour espionner les résidants. Pour le retrouver, il faut de la ténacité et de la rapidité. Prodigal a certainement l'avantage du terrain contre des Inspirés qui voudraient le poursuivre. Si effectivement le farfadet est pourchassé, il cherche avant tout à retourner dans son royaume, sous les toits.

En se lançant dans la course, les Inspirés vont devoir être habiles. À la poursuite de Prodigal, les couloirs, chambres, passages secrets, salons, escaliers dérobés et antichambres vont se succéder. Le farfadet sait compenser son manque de rapidité par la difficulté du terrain. Rien de plus énervant que d'entrer dans une pièce en étant précédé par le claquement d'une porte qu'on ne voit pas !

Dans les combles s'est encore plus difficile, le farfadet a alors l'avantage de la taille et les Inspirés doivent faire très attention ou se cogner le crâne tous les cinq mètres (AGI+Athlétisme ou Acrobatie, limitant Esquive, contre DIF 15). Il y fait sombre et chaud, la poussière se soulève au moindre mouvement, sans parler des oiseaux et rampants qui y ont élu domicile (Malus de - 4). Et le terrain est vaste, il fait toute la superficie du manoir. Sans un peu de magie, l'entreprise est difficile et périlleuse. Le sol n'est pas toujours très fiable. Il s'écroule en cas de Fumble...

Le plus facile est de repérer le manège nocturne de Prodigal et de lui tendre une embuscade. Et le plus important : les Inspirés doivent comprendre qu'ils feraient mieux d'agir seuls. Mis au courant, Adelphe cherchera à éliminer Prodigal.

Ensuite, tout dépend de la diplomatie des Inspirés. Avec un peu de jugeote, ils comprennent rapidement que Prodigal est littéralement affolé. Il a plus l'air d'une victime que d'un éventuel comploteur ou même d'un agent du Masque. Reste que le farfadet est persuadé que ses poursuivants sont des hommes de Manançôme. En évitant la violence et l'intimidation, on peut le faire parler (CHA+Baratin contre DIF 15). Prodigal raconte alors tout ce qu'il sait. De l'incendie du grenier au meurtre de Dalanna en passant par le changement des enfants. Malheureusement il ne sait pas qui est à l'origine du drame. Par contre, il s'est rendu compte qu'il y a un autre nouvel occupant au Mesnil. C'est Jérialdo, le fils d'Ocyan, qui passe tout son temps dans la bibliothèque de Mébodène... Mais il est certain que Jérialdo en sait beaucoup plus que lui.

Troisième Acte : Guérison ?

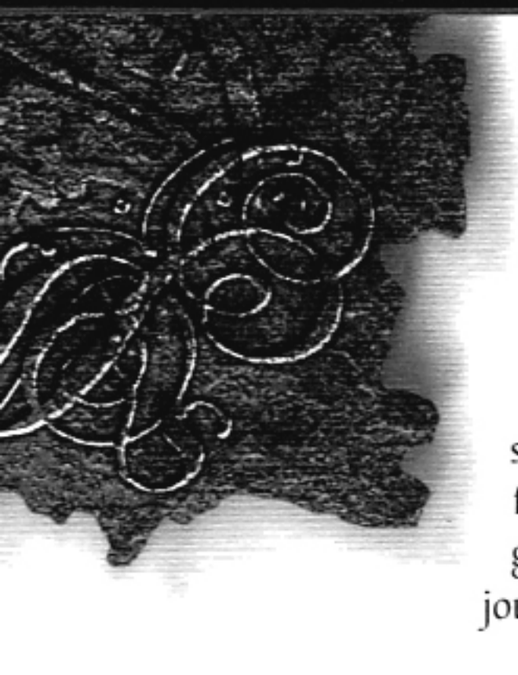
La confession de Jérialdo

Interrogé par les Inspirés, Jérialdo fait d'abord front. Il se comporte en héritier de Basse-Brume et leur ordonne de le laisser en paix, menaçant d'appeler les miliciens présents au Mesnil.

Quelle que soit la méthode utilisée par les Inspirés pour le faire parler, elle est efficace. Jérialdo a bien compris que son heure est venue. Il éclate alors en sanglot, retournant soudainement en enfance, et accuse Adelphe d'être un démon. Il est à l'origine de l'incendie du grenier et de la mort de Dalanna. Il l'a forcé à s'attaquer à Prodigal pour s'en débarrasser. Il est capable de contrôler les gens et a mis les enfants de la ville sous sa coupe. Bien sûr, Jérialdo ne ment pas, du moins pas vraiment. Mais ses talents de Comédie (Bienfait de Perfidie) lui permettent de convaincre n'importe qui, et même les Inspirés, qu'Adelphe est une menace. Cet être nuisible doit être éliminé au plus vite. Dans un dernier sursaut dramatique, Jérialdo avoue qu'Adelphe a projeté de tuer Kaldinh, ce dernier ayant découvert certaines choses. Il faut retrouver au plus vite le satyre !

Le cadavre de Kaldinh

Le Keshite gît effectivement sur son lit, égorgé. De nombreuses traces de griffures et de morsures



parsèment son corps (jet d'Effroi contre DIF 10). Un connaisseur saura reconnaître l'œuvre d'un Diablotin (PER+Démonologie contre DIF 20, 15 si l'Inspiré possède un Diablotin). Mais la mort de Kaldinh est due à un humain, les blessures sur le corps ne sont qu'accessoires. Si Jérialdo est encore avec les Inspirés, il simulera une nouvelle crise de sanglots, justifiant ainsi les sobriquets d'Adelphe, et fera monter la tension pour que les Inspirés envisagent des solutions radicales. C'est le moment de faire jouer la Colère, émotion secondaire du Vestige...

Capturer Adelphe

A priori, les Inspirés savent où le trouver. La bibliothèque occupe toute une aile du Mesnil et couvre donc plusieurs étages. Grâce à Prodigal, il est possible d'utiliser des passages secrets pour déboucher directement dans une salle de lecture. Les Inspirés bénéficient alors de la surprise.

Adelphe est en « réunion » avec d'autres enfants (les jeunes miliciens) afin d'établir un plan pour se débarrasser des Inspirés. Bien sûr selon les événements précédents, et le bruit causé par la poursuite de Prodigal, Adelphe peut être prêt à accueillir les Inspirés et n'est pas du tout surpris. Les enfants qui le protègent sont armés de coutelas (Attaque 9, Parade 8, Esquive 5, PdV 35). On peut espérer que les Inspirés se rendent quand même compte de l'âge de leurs adversaires et qu'ils n'y aillent pas trop fort !

Mébodène intervient aussi, à sa manière. Il se jette littéralement sur un Inspiré dans un accès de furie. Il représente plus une gêne qu'autre chose. Non, le véritable adversaire des Inspirés est Adelphe lui-même. Ce n'est certes pas un adversaire aguerri et il n'a qu'une dague, mais il a la Flamme avec lui. En dernier recours, il n'hésite pas à utiliser son pouvoir de Crache-feu. Rapidement, les livres prennent feu et un incendie se déclare. Toute la bibliothèque se consume sous les flammes et le reste du bâtiment est attaqué. La suite dépend largement de l'action des Inspirés. Ils peuvent tenter d'arrêter l'incendie ou aider les enfants pris au piège par les flammes. Ou, tout simplement, ils préfèrent se focaliser sur Adelphe pour l'empêcher de fuir.

Si Adelphe parvient à s'échapper, il rameute la foule et l'ensemble de la milice en accusant les Inspirés d'être à l'origine de l'incendie. Une joute verbale peut alors débuter entre lui et un Inspiré éloquent. Rappeler l'épisode de l'incendie du grenier est un bon exemple d'argument pour troubler les esprits, même si l'adversaire d'Adelphe part avec un gros désavantage (jet de CHA+Éloquence, DIF 16, malus de - 4 qui peut être rattrapé par de bons arguments et un style percutant).

En cas de succès, l'Inspiré doit ensuite gérer la situation. S'il a vraiment harangué la foule contre Adelphe, il risque bien d'y avoir un lynchage. Et le jeune Inspiré se battra de toutes ses forces, sans discernement. Le plus efficace est sans doute de réussir à persuader Adelphe lui-même de l'erreur de ses actions, soit durant la joute verbale (MR 15), soit après, en le raisonnant (CHA+Baratin contre DIF 23).

Épilogue

Le Destin d'Adelphe

S'il est encore vivant, les joueurs se retrouvent avec un enfant Inspiré et marqué par la Perfidie. Le mieux serait sans doute de le confier aux Décans afin que les Saisonins assurent sa formation. Il restera bien sûr toujours tenté par le Masque et ne peut plus faire marche arrière. Mais on peut espérer qu'avec l'âge il sera beaucoup plus vigilant et saura profiter de ses erreurs passées. Dans ce cas, Orphyde n'aura peut-être pas fait une erreur en lui confiant la Flamme.

Le Destin de Jérialdo

Il est peu probable que les joueurs ont pu percer à jour son manège. À moins qu'ils ne croient Adelphe lorsqu'il leur jure qu'il n'a pas tué Kaldinh. Même le jeune Inspiré ne se doute pas que c'est Jérialdo le peureux qui a pu le tromper.

Si tout rentre dans l'ordre, alors Jérialdo reprend son rôle de fils attentif. Il sait pertinemment que son heure viendra et qu'il est le prochain seigneur de Basse-Brume. La faiblesse de son père devrait lui permettre de bientôt le remplacer. Gageons que dans quelques années, les Inspirés auront des problèmes avec un tel voisin.

Par contre, si Jérialdo est démasqué de quelque façon que ce soit (son Diablotin pourrait bien se faire remarquer), il s'enfuira. Sur les routes, il gagnera suffisamment d'expérience pour devenir un adversaire redoutable. Et c'est un Conjurateur accompli et un serviteur du Masque hors pair qui reviendra se venger.

Connaître le fin mot de l'histoire

En rencontrant les Décans, les Inspirés, s'ils sont un peu curieux, les questionneront sûrement sur d'Adelphe. Ils apprendront alors l'histoire d'Orphyde qui dut se débarrasser d'une Flamme puissante en échappant au Masque. Adelphe n'a jamais été choisi, il est le fruit du hasard. De fil en aiguille, ils pourront s'intéresser à ce puissant Masquard qui opère dans la région depuis des décennies : le terrible Milfauçon, une ancienne Éminence Grise qui pourchasse inlassablement Inspirés et Saisonins. Cet adversaire redoutable saura occuper vos joueurs durant de nombreuses séances !




Province
Liturgique
Tanrénie
Carte
Royaumes Cr


Communes Princières
Les Parages
La Cité des Terres

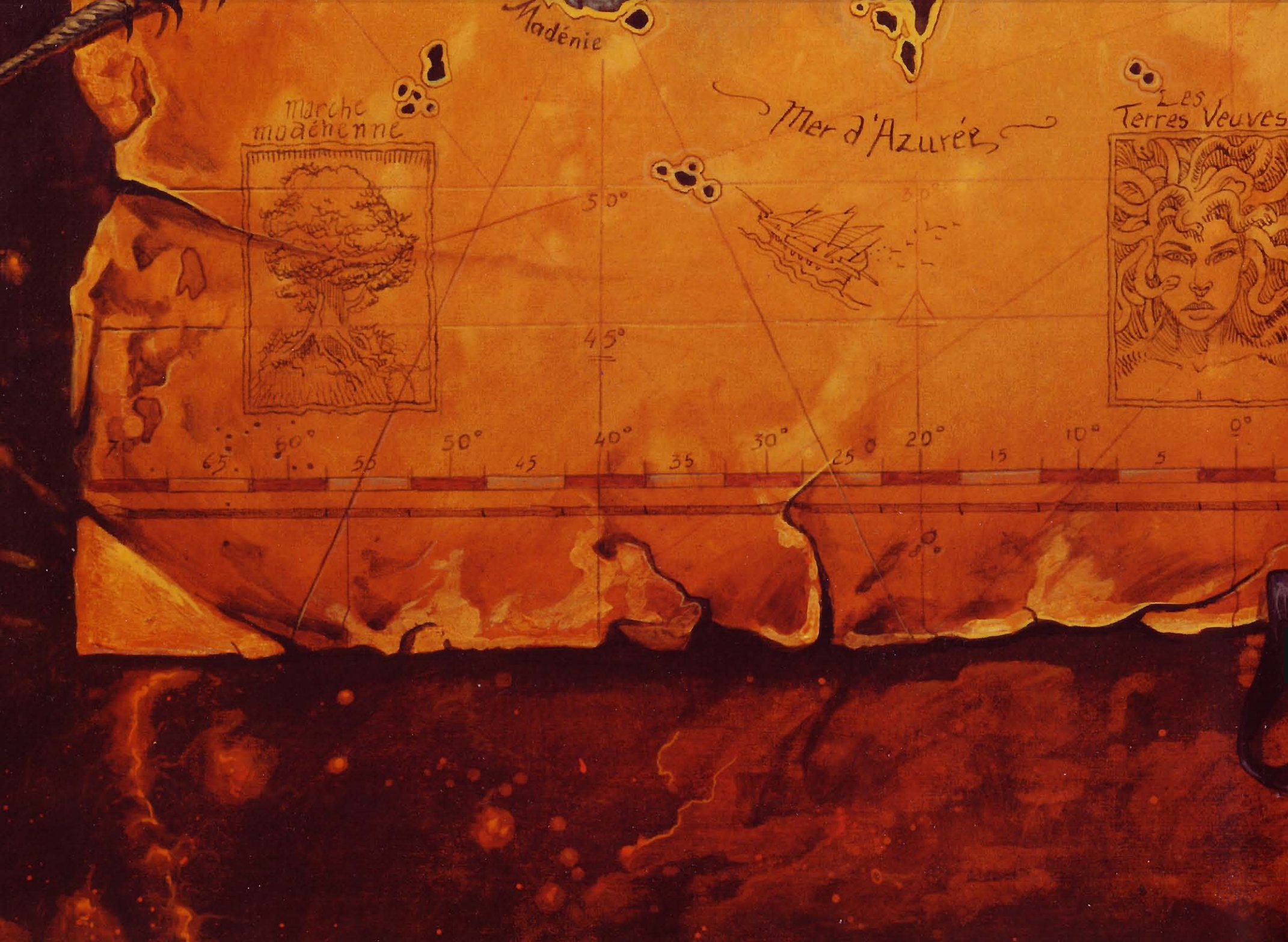

Mer Scintillante
Lumancil
Urguemand
Les Cornes
Province Liturgique
Ville-Janis
Abyme
Torgut
Lyphan
Mazdak
Shusk
Lorum
Communes Princières
Abbadrah
Monts Tarlander
Mer des Tristes
Ranne
Jorline
Janrénie
Marécages
Neuvième
Péloran
Quidrame
Ronde-Cité
Urguemand
Mortencre
Hurlement
Encla
Moughende
Moscagne
Andride
Ocrelune
Monts Drakônien
repaire montagnard
Dyonne


d'Orion
Bodhra
Coronis
Malikta
Fantômes
Champ des Chefs
Parages
Nordheim
Ben Morkh
Xlanpar
Lakmashi
Porte du Crane
Islana
Sasmiyana
Golfe d'Ébène
Desert Wuhan
Boucanière
Les Roufs
Médusia
Fort-Franc
Croc-Baleine
Rocher-Chantant
Mer d'Orion
Tortage-la-rouge
Île du Noir
L'Enclave Boucanière
Un rude voyage t'attend.
Il t'apportera de grands périls
et de grandes joies.
Et peut-être au bout du chemin
découvriras-tu la clef de ces mystères.
Je veux dire : ce qu'il est advenu
d'Agone de Rochronde.
Agone... Ce nom sonne comme
la guerre, il sonne comme la mort.
A toi de le faire sonner
comme l'espoir.



Longol
Les Cimes Brunes
Kofre
Nécropole
Rougelime
Empire de Reshe
Monts Drakontens
Rochronde
La République Mercenaire
Okhrane
Republique Mercenaire
Mer Echancrée
Sombre-çonge
Terres Veuves
Sagelli
Teshi
Marche Modéhenne
Forêt de Trabours
Estezia
Cyniel
Montagnes du Zephir
40°
Laedysse
Frame
Golfe d
Lambr
Armel


Mer Ecarlate
Bokkor l'île du bout du monde
Bokkor-la-jeune
ruines de Larsha
Île de l'Automne
Dame de l'Automne
Les Sœurs Mezda
N


Madénie
Marche
moadénenne
Mer d'Azurée
Les
Terres Veuves
50°
45°
70°
65°
60°
55
50°
45
40°
35
30°
25
20°
15
10°
5
0°


Nord Ouest
Nord Est
Ouest
Est
Sud Ouest
Sud Est
Sud
Capitale
Ville
Enchantement
Frontière
échelle en Km
0 150 300 450
-10° -20° -30° -40° -50° -60° -70°
-5 -15 -25 -35 -45 -55 -65

Lutin

les Cédes



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Le Codex des Lutins

Nous chantons et dansons à la lueur des étoiles, la nuit.
Nous soignons les plantes et les animaux.
Nous veillons sur les forêts.
Nous rions en faisant les quatre cents coups.
Nous aimons l'Harmonde et ses habitants.
Nous sommes les lutins, joyeux enfants du printemps.

Pensées d'un lutin inspiré, par Estim Doucétoile

Crédits

Textes
Stéphane Pihen

Corrections
Anne Richard

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Maquette
Patrick Mallet

Illustrations
Julien Delval

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements
Anne-Élisa Hirsch, Baptiste Chevreau, Jean-Baptiste Lullien, Gaëlle Korvac'h, Sébastien Célerin et Mikaël Douenias

AGONE
Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Sommaire

Introduction **3**

L'Harmonde **3**
Histoire du Décan 3
Société 8

Être Inspiré **13**
Avantages & Défaut 13
Si les Royaumes m'étaient contés 14
Nouvelles règles 15
Magie 20

La Menace **24**
Les Ténébreux 24
Les Perfides 29

Dans le secret des Dames **31**

Multisim Éditions
32 boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Introduction

Le Codex des saisonins a été rédigé afin que les joueurs interprétant des Inspirés saisonins cernent davantage leur Décan. Bien des détails techniques ont été précisés, sous la forme de nouvelles règles. Des éléments complémentaires sur les particularités culturelles de chaque Décan ont été ajoutés — dont la magie des saisons.

Les Éminences Grises sont invitées à consulter les différents volumes du *Codex des saisonins*. Il s'agit en effet d'un nouveau « Compendium des Royaumes Crépusculaires » qui comme *Le Bestiaire* et *Les Cahiers Gris* renseignent sur l'Harmonde et ses habitants.

Malgré cette introduction, une interrogation subsiste : faut-il interdire au joueur de lire le Codex des saisonins ? En d'autres termes, les EG sont-elles les seules personnes à savoir à quoi ressemblent les Inspirés des Décans ? La réponse est non. Tout joueur a besoin de bien connaître le rôle qu'il interprète au cours d'une partie de jeu de rôle. Afin de respecter cet esprit, les derniers paragraphes de chaque volume ne délivrent aucun secret. Ils présentent toutefois aux joueurs ce que croient, pensent, devinent... les Inspirés de chaque Décan. Mais ils se trompent peut-être... ou peut-être pas. Aux Éminences Grises de lever le voile sur ces mystères.

Le Codex des saisonins est donc destiné à tous les joueurs d'AGONE. Toutes les informations contenues dans ce volume — tout comme celles des trois premiers livrets d'AGONE — sont connues de tou(te)s les lutin(e)s inspiré(e)s !

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes séances de jeu de rôle en compagnie d'Agone de Rochronde dans les Royaumes Crépusculaires.

Que les Dames des Saisons vous préservent des dangers de l'Harmonde !

L'Harmonde

Tireli, tireli, la Verdoyance exaltante,
Tirela, tirela, les poucets si mignons,
Tirelo, tirelo, notre Dame riante,
Alilalilo, heureux échos d'antan.

Comptine lutine extraite des Chroniques Sylvestres.

HISTOIRE DU DÉCAN

Éline vint voir au cœur de la nuit son petit-fils Estim, hurlant dans ses cauchemars. Pour le rassurer et l'aider à se rendormir, elle se mit à lui conter le passé de leur peuple.

L'Éclosion

Au cœur d'une forêt profonde et verdoyante, entre les Racines Aînées du Primarbre, notre Dame s'éveilla, sa chevelure parcourue de mille et une fleurs. Elle se leva, admira la nature magnifique qui s'offrait à elle et se mit à danser, rire et chanter. Un arbre ému de ce chant ouvrit les pétales d'une de ses fleurs qui révélèrent un petit être fragile : le premier poucet. La Dame ravie de ce don rit de bonheur. Ce rire combla l'arbre qui ouvrit ses racines entre lesquelles dormait une autre créature : le premier lutin. Touchée de ce nouveau don, la Dame s'approcha de l'arbre et l'embrassa en remerciement. Ensorcelé par ce baiser, l'arbre engendra sous l'effet du désir le premier satyre. Ainsi apparurent les enfants du printemps et débuta l'histoire du peuple lutin.

La Verdoyance

Béni par la Dame, accompagné des poucets, notre Décan peupla toutes les forêts de l'Harmonde. L'alliance des arbres et des fleurs, personnifiée par

LE POUCET

Le poucet était l'aîné des races du printemps et le plus fragile de tous. Muet et d'une grande timidité, il produisait de délicats parfums pour se faire comprendre des autres. Il était l'ami des plantes et des animaux. Les lutins étaient leurs frères en nature. Ensemble, ils enchantèrent les sylves de l'Harmonde. Doté d'un étrange talent, il pouvait ressentir les émotions des plantes et se faire comprendre d'elles en lui transmettant les siennes. Malheureusement, cette empathie était si forte que les émotions violentes le blessaient et le peinaient. Ce fut sa perte.

l'amitié des poucets et des lutins, illumina les sylves. De splendides cités végétales s'élevèrent parmi les frondaisons. Des sentiers forestiers pavés de mousse et bordés de fleurs furent tracés au cœur des bois. Le Pollen et le Jardinage enfantèrent des merveilles végétales et florales enchanteresses. C'était l'apogée de notre peuple.

C'est à cette époque que les Trolls, les écureuils et les lapins nous offrirent leur amitié à travers le Pacte Sylvestre. Seuls dans le secret des étranges sylves, dansant et chantant près des cascades riantes en compagnie des poucets et des satyres, nous étions heureux. La nature était une fête. L'Harmonde semblait un lieu de paix et de beauté infinies. Nous nous trompions...

Les Fleurs empourprées

L'Harmonde devint fou !

La guerre nous frappa sans pitié. Désemparés et terrifiés, nous ne savions que faire. Notre sang et celui des poucets teintèrent de rouge nos fleurs tant aimées. Toutes nos cités du nord furent détruites par le feu ou le givre. Seule la cité d'Edelweiss ne tomba pas. Elle disparut dans un nimbe de douces odeurs printanières voilées de Pollen pour ne jamais reparaître. Les lutins et poucets de ces contrées, fuyant les hordes barbares saisonines, ne furent sauvés que par le courage et le sacrifice de Tilminn Poingvert et ses Guerriers Verts.

Le Serment de Sang et Sève

Devant ce désastre, toutes les cités végétales s'unirent derrière le Grand Conseil Sylvestre. Les réfugiés furent accueillis avec amour. Et, malgré la souffrance des poucets et notre dégoût, la décision fut prise de riposter. Beaucoup des nôtres firent un serment terrible, le Serment de Sang et de Sève. Ils jurèrent de venger la mort de tant des nôtres et de protéger les autres au péril de leur vie et de celle de leur arbre.

Au cœur de nos cités sylvestres, d'étranges rituels mêlant Pollen et Jardinage donnèrent naissance aux premiers Syldes mais aussi, à notre

TILMINN POINGVERT

C'était un lutin de la cité de Boréarbre, en Lyphane. Les premiers assauts des Guerres des Décans anéantirent sa cité et sa vie, tuant tous ceux qu'il aimait. Furieux, il rassembla autour de lui d'autres lutins réclamant vengeance : les Guerriers Verts. Ils furent une plaie constante pour les Décans ennemis grâce à leurs tactiques martiales et leur art du camouflage. Mais le malheur de ses frères émut le cœur de Tilminn qui, à l'aide des Guerriers Verts, rassembla les fuyards pour les mener en des contrées moins hostiles dans le sud.
Malheureusement, alors qu'ils étaient au but, un assaut de minotaures frappa la colonne des réfugiés. Tilminn ordonna de poursuivre la marche quoi qu'il en coûte. Lui et ses Guerriers Verts restèrent en arrière pour retarder les minotaures. Le combat fut terrible. Un à un, Tilminn et ses compagnons tombèrent. Il fut le dernier à périr. Mais les réfugiés furent saufs et rejoignirent les cités végétales du sud au terme de cet exode périlleux.

grande honte, aux Chloronstres — des horreurs végétales. Le Jardinage se désintéressa de ses œuvres de paix et mit son savoir au service de la guerre en créant des armes végétales. Les lutins et poucets apprirent à tuer, à leur grande répugnance. L'ordre des Petits Chevaliers se créa alors, composé des lutins prêtant le Serment de Sang et de Sève. Les Guerriers Verts se reformèrent en mémoire de Tilminn Poingvert. Les cueilleurs de pollen donnèrent naissance aux Guerriers Acrobates et à leurs effrayantes techniques martiales.

Nos armées apparaissaient comme par magie au cœur des territoires ennemis, dissimulées par les subtils enchantements du Pollen. Les Chloronstres et les Syldes décimaient les rangs ennemis et déchiraient leurs chairs sans pitié. Nos guerriers emportés par la haine combattaient avec une effrayante furie. Le Pollen faisait naître les fleurs sous les pieds de nos osts terribles et merveilleux. Nous étions les vengeurs de la nature, l'incarnation de sa colère. Tous tremblaient devant nos troupes. Nous étions de plain pied dans l'horreur, aussi coupables et fous que les autres saisonins.

Nous sommes lutins, pas nains !

Les combats furent terrifiants. L'Harmonde souffrit dans sa chair. Des cataclysmes anéantissaient des régions entières. Des milliers de saisonins périrent dans le tourment des forces brutes de la nature. L'Harmonde était à bout et nos peuples aussi. Les poucets commençaient à mourir par centaines, leur âme déchirée par la souffrance des forêts détruites, et la plupart d'entre eux fuirent loin des combats. Et nous, lutins, étions écœurés. Une partie de notre peuple, las du conflit, abandonna les contrées trop exposées aux combats et s'exila vers le sanctuaire préservé des combats que constituaient les magnifiques forêts modéhennes. Des milliers de lutins et de poucets fuirent, ne supportant plus cette folie.

Mais un autre parti de lutins conduit par Farfa le Vert vint devant le Grand Conseil Sylvestre pour demander l'autorisation d'user du fer et du feu au combat. Notre peuple n'employait alors que ses armes végétales. Mais leur fabrication était longue et ne suffisait pas aux besoins en armes du Décan alors que le fer se forgeait rapidement et se trouvait en grande quantité. Quant au feu, nous nous en méfiions. La réponse du Grand Conseil Sylvestre fut catégorique: nul n'emploierait ni fer, ni feu, ces deux fléaux qui meurtrissaient tant les forêts de l'Harmonde. La moitié des conseillers lutins et la totalité des conseillers poucets rejetèrent sa requête, supportés par le représentant des Trolls. Farfa, dépité, retourna sur le front avec ses partisans et poursuivit le combat, obéissant apparemment à la volonté du conseil.

Farfa le Maudit

Farfa était un Jardinier lutin de la cité de Chrysanthème, située non loin de l'actuelle Moscagne en Urguemand. Il dénigrait l'usage des armes végétales, du Pollen, des Syldes et des Chloronstres. Ce choix tactique, disait-il, ne permettait pas aux lutins et poucets de concurrencer les autres Décans sur le plan militaire. Le fer et le feu étaient beaucoup plus fiables et faciles à produire que les armes végétales ou les Chloronstres. Il alla donc devant le Grand Conseil Sylvestre, avec ses partisans, et en revint déconfit. Il ne tint pas compte de la décision du Conseil. Lui et les siens apprirent l'art de la forge auprès d'un nain renégat. Ils révélèrent leur fourberie lors de la bataille de la Forêt d'Ébène en usant du fer et du feu. Par leur faute, le Primarbre et la plupart des Racines Aînées périrent. Les poucets, en se sacrifiant, punirent ces déments en ne sauvant pas leurs arbres.
Farfa et les siens revinrent vers nous. Horrifiés par leur forfaiture et voyant qu'ils ne voulaient pas rejoindre leur arbre dans la mort — devenant ainsi des morts-vivants — nous les chassâmes. Farfa le Vert devint dans nos chroniques Farfa le Maudit, père de nos frères déchus, les farfadets.

La grande folie

Notre lassitude de la guerre ne nous évita pas le pire. Une horde de l'été marcha sur lieu de naissance des Dames, là où trônaient le Primarbre et les Racines Aînées. Effrayés par cet assaut, nous réunîmes le plus grand ost printanier jamais rassemblé. La magie du Pollen transporta rapidement nos armées sur place. Et la bataille débuta.

La folie de ce combat ne fut jamais oubliée. La Forêt d'Ébène hurlait sa souffrance dans l'esprit des poucets qui tombaient ivres de douleur. Les nôtres mourraient par milliers pour sauver le Primarbre et les Racines Aînées. Les Chloronstres et les Syldes étaient débordés et le contrôle que nos ancêtres avaient sur eux manqua plusieurs fois de leur échapper. Finalement, une charge de cent géants armés de haches en fer brisa nos lignes de défense et signa notre destin. Ils se mirent à abattre le Primarbre. Les poucets moururent dans tout l'Harmonde par centaines à chaque coup que recevait le vénérable Primarbre. Sa douleur se diffusa à tous ses enfants. Elle nous fut transmise par nos arbres. Notre fin était proche.

C'est à ce moment que Farfa et les siens révélèrent leur fourberie. Ils jetèrent leurs armes végétales pour révéler celles en fer qu'ils avaient forgées en secret. La vue de ces armes métalliques entre les mains de lutins rendit fous les Syldes et les Chloronstres. Nous perdîmes tout contrôle sur eux, et ils nous attaquèrent, nous empêchant de secourir le Primarbre et les Racines Aînées. Seuls Farfa et ses partisans étaient auprès de lui. Et le plus grand malheur advint. Le Primarbre fut abattu et les Racines Aînées arrachées du sol. La terre trembla dans toute la région. Le sanctuaire des Saisons plongea dans l'océan. Seuls restèrent immergés ses parages tandis que la forêt était désormais sous les flots du Golfe d'Ébène.

Le sacrifice des poucets

La mort du Primarbre et l'arrachement des Racines Aînées entraînèrent l'agonie de tous les arbres de l'Harmonde. La nature hurla dans l'esprit des poucets sa souffrance terrible, les faisant s'évanouir sous le choc. Nos arbres se mouraient. Pendant que la vie les quittait, la nôtre s'épuisait, unis que nous sommes par la Sève. Pire que tout, notre Dame agonisait, frappée autant que la nature par la mort du Primarbre. Le printemps et tous ses enfants allaient disparaître.

Alors, les poucets prirent une ultime décision. Ils s'unirent partout dans les clairières de l'Harmonde, dans un silence terrifiant. Souffrant mille morts avec la nature, ils se rassemblèrent et entamèrent une sarabande inquiétante. Ils dansèrent leur mort, offrant leur vie pour sauver la nature. Un à un, les poucets s'écroulèrent au sol. Ils avaient sauvé le printemps au prix de leur vie.

La chute des feuilles

Cette tragédie poussa les Dames, horrifiées du sort qui avait menacé un instant leur sœur printanière, à intervenir, appuyées par Janus. Elles ordonnèrent la fin des combats et le retour des saisonins dans leurs écrins, supportées par une Sentence que prononça Janus.

À notre grand soulagement, toutes les Racines Aînées n'étaient pas mortes. Mais Farfa et les siens avaient aussi survécu. Par leur faute, les poucets et le Primarbre avaient péri, et notre Dame avait failli y laisser sa vie. Les poucets, dans leur ultime sacrifice, les avaient punis en ne sauvant pas leurs arbres. Ils étaient dorénavant des sans-arbres. Mais le pire fut qu'ils ne voulurent pas rejoindre dans la mort leurs arbres. Dégoûtés par leur trahison et leur état de mort-vivant, nous les chassâmes de nos contrées pour toujours. Ils fuirent dans les villes humaines où ils devinrent ces pierreux de farfadets.

Dormance

Nous nous retirâmes alors dans ce qui restait de notre civilisation, principalement dans les forêts modéhennes et keshites. Certains des nôtres retournèrent sur leur terre d'origine, mais ils n'y reconstruisirent pas de cités végétales. Le cœur n'y était plus. À la place, ils établirent de petites communautés, organisées autour d'une clairière formée par leurs arbres, les Chênais.

Le printemps modéhen

Moden-Hen' fut un nouvel espoir pour notre Décan. Ces humains nous surprenaient et nous plaisaient. Ils étaient créatifs, talentueux et amoureux de la nature. Notre peuple révisa alors son opinion sur les hommes. Ces Modéhens nous ressemblaient. Le Grand Conseil Sylvestre envoya alors une ambassade auprès de l'Empereur Floripel IV pour unir la destinée de notre Décan à celle de ses terres. Il accepta notre allégeance et en retour nous offrit le statut de citoyens impériaux, nous laissa le gouvernement de nos enclaves et nous dota de multiples privilèges. Il écouta également nos avertissements à l'encontre des farfadets et interdit à ce Décan de vivre en son empire. Les Guerriers Acrobates, subjugués par l'Empereur, offrirent de le servir personnellement et ouvrirent leurs rangs aux humains. Ils devinrent alors les Acrobates Assassins. Cette union entre Moden-Hen' et le peuple lutin fut renforcée par le mariage de Floripel IV avec Émeline Vertmanteau, une lutine, et le règne de leur fils, Arboris l'Humitin.

Notre peuple connut au sein de Moden-Hen' un nouvel âge d'or. La magie du Pollen alliée aux Arts enchanta la contrée d'une beauté ensorcelante. Au moyen du Pollen, de l'Accord et du Décorum, les Arbres-Rois furent créés, sur le modèle de nos cités végétales mais en plus grandioses, en plus titanesques, en plus magnifiques ! Ces arbres enchantés furent le fondement de nouvelles cités sylvestres où se mêlèrent lutins et humains. Ce fut une nouvelle Verdoyance.

Le Feu des Origines

Malheureusement, ce bonheur dura peu. En effet, du cœur de la province keshite, une tornade de flammes s'éleva et frappa les cités végétales de notre peuple. Des millénaires de beauté s'évanouirent en un instant. La souffrance nous toucha à nouveau. Les flammes de la tornade réduisaient en un instant des milliers d'arbres en cendres. Beaucoup de lutins ne purent fuir ce malheur, s'écroulant à terre sous le choc de la disparition instantanée de leurs frères de Sève et périssant à leur tour embrasés. Seul le courage des Petits Chevaliers et des Pollenis — ceux qui pratiquent la magie du Pollen — permit à nombre

Émeline Vertmanteau

Émeline Vertmanteau était une lutine de la belle cité végétale de Riveverte, tout au sud de Moden-Hen'. Elle était d'une grande douceur et sa beauté rivalisait avec les plus belles roses. Elle appartenait à l'ambassade envoyée auprès de Floripel IV. Ce dernier, à sa vue, tomba immédiatement amoureux. On raconte qu'il offrit tout ce que l'ambassade lutine demandait sans écouter ses requêtes, tant il était absorbé par la contemplation d'Émeline. Il la demanda bientôt en mariage. Elle devint la seule Impératrice saisonine de toute la Flamboyance. L'amour immense qui unissait Floripel et Émeline balaya bien vite la prime méfiance des Modéhens quant à ce mariage. Et à l'image de l'Empereur et de son aimée, les humains et les lutins s'unirent dans une amitié indéfectible, concrétisée par la naissance et le règne d'Arboris l'Humitin.

de lutins de survivre en fuyant en Armgarde. Mais notre terre la plus aimée et la plus ancienne n'était plus désormais qu'un vaste désert brûlant.

L'Éclipse

La Dame de l'Automne, subjuguée par le Masque, étendit son voile. Ses enfants furent maudits. Notre Dame, pour ne pas tomber face au Masque, se cacha. Le monde courait à sa perte.

C'est alors que Janus proposa aux Décans de l'aider à sauvegarder les Flammes, l'héritage des Muses. Nous acceptâmes à condition que les saisonins puissent eux aussi recevoir ces Flammes. Janus accepta. Nous devînmes ses alliés.

Le Crépuscule

L'Éclipse eut plusieurs conséquences pour notre peuple. Depuis la chute de Moden-Hen', nous avions été de plus en plus nombreux à nous installer dans les Chênais, abandonnant nos cités végétales chargées de tristes souvenirs. Nous sommes de joyeuses créatures et il nous fallait abandonner le passé pour nous épanouir. Notre peuple se répandit à nouveau sur l'Harmonde et nous rencontrâmes les farfadets. La méfiance s'installa aussitôt. Mais, lors du Pacte des Saisons avec Janus, les farfadets étaient présents. D'une certaine façon, nous étions des alliés en guerre contre la corruption. De plus, nos deux peuples se trouvèrent une même passion : le Danseur. Cette créature nous rappela les défunts poucets et sa magie nous enchanta. Nombre des nôtres tombèrent sous le charme de ces petits êtres et participèrent avec les farfadets à la fondation du Cryptogramme-magicien. Lors du Deuxième Symposium en 1048, nous luttions avec les farfadets pour un même idéal : la fondation d'un ordre visant le bien des Danseurs. C'est avec la même consternation que nos frères maudits que nous vîmes naître le Supplice. Depuis cette rencontre, nous luttons contre les Obscurantistes pour faire triompher les voies de l'Empathie et, dans une moindre mesure, de l'Impulsion. Une nouvelle fois, lutins et farfadets étaient alliés dans un même combat. La méfiance et la haine commencèrent alors à baisser entre nos deux Décans, sans toutefois disparaître.

Estim s'était enfin assoupi. Émeline entendit alors trois coups à la porte. Sachant qui venaient, elle alla ouvrir. Trois lutins étaient sur le porche, tenant une petite lanterne contenant une Flamme voletante. Elle sourit et les mena dans la chambre de son petit-fils adoré.

Société

Joyeux et malicieux, les lutins sont les amis de la nature. Leur vie suit le rythme des saisons et des fêtes. Quelles que soient leurs origines, les lutins partagent tous le même amour de la vie, de la joie et du bonheur, des farces et des fêtes, des amitiés et des amours.

Le lutin et son arbre

Le lutin se définit par la Sève, ce lien mystique qui l'unit à un arbre. Pour beaucoup de gens, cette relation entre le lutin et son arbre relève du lien entre un maître et son chien. Il n'est rien de plus faux. La Sève est le partage d'une même âme entre deux corps, un végétal et un lutin. L'arbre et le lutin sont les deux facettes d'une même personne. Si l'un meurt, l'autre le

LA SÈVE

Par la Sève, un lutin peut transférer cinq Blessures Graves à son arbre, sachant qu'il récupérera d'un transfert en une saison (donc quatre transferts récupérables en un an). S'il utilise les cinq Blessure graves avant que son arbre ne récupére, celui-ci meurt. Lors du transfert, le lutin récupère tous les points de vie perdus qui sont à l'origine de la blessure grave. Il peut également transférer sans restriction les maladies et les empoisonnements dont il est victime. L'arbre n'a rien à craindre des maladies qu'il peut contracter - sauf la Pierreuse - mais certains poisons peuvent avoir un effet sur lui.

suivra bien vite dans la mort. L'un ne peut vivre sans l'autre, ils sont un seul et même être. Et si un lutin parvient à vaincre le traumatisme de la mort de son arbre, les autres lutins le considéreront comme une horreur. Il sera dès lors vu comme un mort-vivant — car il a perdu la moitié de son être. Le lutin protège l'arbre du feu, veille sur lui et le soigne car il est une partie de lui. En retour, l'arbre procure au lutin la force et la résistance qu'il puise dans les racines de l'Harmonde, palliant ainsi à la fragilité du saisonin. Un lutin naît avec son arbre, vit avec son arbre et meurt avec son arbre. Tel est le don de la Sève.

La vie du lutin

La naissance

Dans la vie lutine, il y a trois moments importants. Le premier d'entre eux est la naissance. Lorsqu'une lutine sait qu'elle est enceinte, elle et son mari participent à un petit rituel où le père prend du pollen de son arbre et la mère une fleur du sien. La fleur est ainsi pollenisée, engendrant une graine qui est mise en terre. L'art des Jardiniers accélère sa croissance pour avoir un arbre mature neuf lunes plus tard. Alors, la mère vient une nuit s'installer sous ce nouvel arbre et accouche entre ses racines. Le lutin naît alors, lié par la Sève, à cet arbre.

De l'enfance au mariage

Durant son enfance, le lutin est éduqué dans les traditions de son peuple et dans les secrets de la nature. À quinze ans, le lutin est initié aux voies de la Sève. Il sera laissé dans la nature, seul, pour communier avec son arbre via la Sève. Normalement, son arbre se fait sentir en lui offrant une solide confiance en lui. Après tout, ils sont deux maintenant pour affronter la vie ! Le lutin développe dès lors un étrange sourire, qu'on pourrait qualifier d'arbresque.

Après cette initiation, le lutin est considéré comme adulte. Il peut choisir un métier et intégrer un Pétale. Il peut également commencer à songer au mariage. La Fête du Baiser lui permettra de se déclarer à la lutine de son cœur et, si elle acquiesce, de se fiancer. Le printemps suivant, ils se marieront sous les frondaisons verdoyantes des arbres et s'échangeront sous les yeux bienveillants du Chênais un talisman fait du bois de leurs arbres. Ainsi, le lutin et la lutine se lient par la parole mais aussi par la Sève, leurs arbres étant partie intégrante de leur être.

L'Appel Sylvestre

La vie passera, tranquille ou agitée, le lutin et la lutine auront des enfants, les élèveront et les regarderont suivre leur voie. Puis vers l'âge de cent ans, ils entendront leur arbre les appeler, l'Appel Sylvestre. Ils abandonneront alors les leurs après une grande fête nocturne. Le lutin appelé racontera sa vie et ses aventures à toute sa communauté. Puis, à l'heure entre les jours, il se lèvera, ira rejoindre son arbre et se couchera entre ses racines. Au matin, il n'y aura plus trace de lui. Il aura fusionné avec son arbre pour enfin réunir les deux parties de son âme. Bien entendu, si le lutin ou l'arbre meurt avant l'appel, le lutin est brisé et ne sera plus qu'un demi-être mort-vivant que les lutins plaindront de tout leur cœur. Habituellement, le lutin ne survit pas longtemps à son arbre. Si c'est le lutin qui meurt avant l'Appel Sylvestre, son arbre dépérira vite et mourra avant la prochaine saison. Mais si le lutin et

son arbre survivent jusqu'à l'Appel Sylvestre, une nouvelle vie s'ouvre à eux. Ces arbres qui ont fusionné avec leurs lutins peuvent ainsi continuer à vivre sur plusieurs millénaires, ce qui rend la durée de vie des lutins assez difficile à établir si on ne tient pas compte de l'Appel Sylvestre.

Paix, amour, farces et fêtes

L'âme lutine

Le lutin a une vision très positive de la vie et de la place des choses dans l'Harmonde. Les lutins se sentent responsables de son entretien. Ils veillent à son perpétuel renouvellement à travers les différentes saisons. Ils sont les jardiniers de l'Harmonde. Mais il ne faut surtout pas s'arrêter à cette vision. Les activités préférées des lutins sont le rire et la fête, ce qui se traduit par un nombre incroyable de facéties et de malices perpétrées gentiment, mais aussi par un calendrier surchargé de festivités.

Les fêtes

Selon les communautés, on compte jusqu'à cent cinquante jours de fête dans l'année ! Il y a la Fête du Baiser, le soir du premier jour du mois de la Dryade, où le lutin embrasse timidement la lutine de son cœur sur le front puis sur le nez. Si celle-ci a les mêmes sentiments, elle fera un troisième baiser, sur la bouche cette fois-ci. Ce baiser équivaut à des fiançailles.

Ensuite, il y a la Fête des Facéties. En fait, il en existe neuf. Elles n'ont pas de dates précises, ce serait trop facile pour les futures victimes de ces blagues qui pourraient alors se cacher. La date de ces fêtes est déterminée d'une drôle de façon. En fait, les lutins se disent simplement « Tiens, ce serait bien si ce mois-ci on faisait ça ? », ce sera la grande blague de la fête qui sera longuement préparée et lorsqu'elle sera prête, le conseil du Chênais déclarera que la fête commence ! Malheur aux voisins qui souffriront mille farces dans la journée, les lutins adorant surtout ennuyer ces balourds d'humains et de saisonins de l'été, tous plus grands qu'eux ! Ces Fêtes des Facéties peuvent avoir lieu en toute occasion sauf lors du mois de l'Automne où la fête est taboue. À la place, les lutins organisent une chasse aux pixies dans le domaine où ils vivent pour lutter contre les blagues atroces que ces créatures affectionnent. Il ne peut y avoir qu'un groupe de farceurs dans un domaine, et les lutins ne veulent pas de concurrence ni de mauvaise image. C'est eux ou les pixies !

Lors de la Fête de Samarante, qui dure trois jours au milieu du mois de la Nymphe, les soins prodigués aux animaux et aux plantes sont à l'honneur. On fait ainsi le tour de la forêt, renouvelant ainsi l'alliance lutine avec la nature.

La fête du Pollen, au mois du Troll, est très populaire, tant chez les lutins que dans la paysannerie humaine. Les lutins commencent à danser et chanter en investissant tous les sentiers et routes du domaine et jettent du Pollen sur toutes les cultures. Les humains n'y voient que du feu ! En fait, les Pollenis du domaine s'unissent dans une clairière et projettent un Vent de Pollen pour fertiliser le domaine et assurer une bonne récolte.

Il y a bien d'autres fêtes dans le calendrier lutin, et chaque lutin se fera un devoir de les honorer avec grand plaisir !

Le cœur lutin

Les lutins sont très proches de la nature, respectent leurs traditions et leurs calendriers et sont des plaisantins finis. Mais ce sont aussi des êtres pleins d'amour et d'altruisme. Bien qu'ils aiment jouer des tours aux plus grands qu'eux, ils se sentent responsables du bien-être de tous. Ils aideront le voyageur en difficulté ou les paysans voisins inquiets pour leurs récoltes. Ils ont une forte tradition de l'hospitalité et accueilleront

CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakonien : brrrrr… Je n'ai pas envie de rencontrer un de ces trucs froids et visqueux !
Farfadet : les Pierreux… Que dire d'eux… Ils nous ont trahis autrefois mais ils semblent avoir changé.
Fée noire : elles sont vraiment ridées !
Géant : de grands gaillards bien aimables !
Méduse : gloups… Vous êtes belle, madame !
Minotaure : le truc à cornes ? J'en ai jamais vu !
Morgane : la quoi ???
Nain : ils sont brillants et inventifs. Dommage qu'ils aiment la pierre !
Ogre : de vrais barbares ! Ils cassent tout juste pour le plaisir.
Pixies : sales bestioles ! La Chasse de l'Automne est bientôt ?
Satyre : de sacrés fêtards ! Je les aime bien même s'ils sont un peu… obsédés !

Les Éternels

L'Ombre : une pauvre victime !
Le Masque : un sale type dont il faut botter les fesses !
Les Muses : ah ! Aussi belles et merveilleuses que notre Dame !
Janus : un gars sérieux. Un peu trop même ! Il faudrait qu'il se déride un peu.

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien : heureusement qu'il est là ! Nous le soutenons totalement, mais… il y a les Obscurantistes.
L'Équerre : ils ne s'occupent que de la pierre… Pas d'intérêt pour nous.
Le Conseil des Décans : un vrai capharnaüm très drôle… En plus, il doit sauver le monde !

avec joie et courtoisie tout visiteur. Ils sont très sociables mais très bavards. Méfiez-vous quand vous commencez à leur parler, sinon vous n'allez pas vous en sortir ! De plus, vous serez peut-être victime d'une farce.

Les lutins sont lents à la colère, mais une fois énervés, attention ! Sous leur fragilité et leur gentillesse, les lutins peuvent être de sérieux ennemis. Avec le Pollen, leurs amis Syldes, les Trolls et les Acrobates Assassins, qui sait ce qui peut arriver ?

La communauté lutine

Les Pétales

La communauté lutine se fonde sur cinq grands groupes couvrant toutes les activités lutines, les Pétales.

Le premier Pétale est celui des Jardiniers, les artisans du peuple lutin, ceux qui prennent soin de la nature. Ils pratiquent l'art du Jardinage, s'occupent des Syldes et détruisent les Chloronstres survivants. Ensuite, vient le Pétale des Gardiens, les protecteurs du peuple lutin et de la nature. On trouve ainsi parmi eux les Petits Chevaliers, les Guerriers Verts ou les Acrobates Assassins. Mais ces gardiens sont loin de ressembler aux guerriers des autres peuples. On n'a jamais vu un humain ou un ogre s'occuper de signaler à un écureuil qu'il ne devrait pas s'installer dans cet arbre, non ? Le troisième Pétale est celui des Printanes, regroupant tous les savants, sages et Mages du Décan. C'est parmi eux que se trouvent les Pollenis, les lutins qui connaissent tous les rituels du Pollen, même si chaque lutin connaît souvent le rituel de son Pétale. Le quatrième Pétale est celui des Amuseurs, les petits plaisantins et autres artistes farceurs du Décan. Le dernier Pétale est celui des Petits Baladins, les voyageurs du peuple lutin. On trouvera dans ce Pétale autant des marchands ou des caravaniers que des artistes errants ou les marins des vaisseaux végétaux.

Chênais et cités végétales

Hors des Pétales, le peuple lutin se définit par son lieu de vie. La plupart des lutins vivent dans la nature, au sein des Chênais, ces petites communautés sises au sein de clairières où chaque arbre est lié par la Sève à un lutin. Plus qu'un lieu de vie, le Chênais donne au lutin une identité et une origine. Un Chênais est un clan, où chaque lutin est lié par amitié ou parenté à tous les membres. Cependant, les Chênais sont de petites communautés dépassant rarement cent habitants. Son organisation est très simple. Tout le monde œuvre pour le bien commun, mais un groupe de sages est là pour trancher les litiges et prendre les décisions les plus graves. Ces conseils sont souvent composés d'un membre de chaque Pétale dont le chef est la plupart du temps le Jardinier ou le Printane qui, alors, sera le représentant du Chênais auprès des étrangers.

Le Chênais est de nos jours le lieu de vie commun des lutins. Mais il n'en fut pas toujours ainsi. Par le passé, les lutins vivaient au cœur des forêts dans des cités végétales perchées sur les arbres. Les lutins vivant dans ces cités étaient liés aux arbres de la forêt sur laquelle leur cité veillait. Mais le cours du temps fit son œuvre et les lutins ont abandonné, souvent sous la contrainte des événements, ce mode de vie. Sauf dans la Marche modéhenne où cinq cités végétales subsistent : Riveverte, Grandsaule, Hautoyance, Floralie et Magnolia. Ces cités contiennent souvent plus d'un millier de lutins. La forêt l'entourant est sous sa protection et nombre de ses arbres sont liés aux habitants de la cité. Elles sont régentées par un Grand Conseil de vingt-et-un membres, quatre de chaque Pétale et choisi parmi les plus sages, souvent marqué par la Dame. Le dernier conseiller est soit un Troll soit un animal pour représenter la forêt et sa faune.

Le Grand Conseil Sylvestre

Les lutins ne l'admettront pas réellement mais leur Décan dans son entier possède un organe de représentation à l'échelle de l'Harmonde, le Grand Conseil Sylvestre. Fondé aux origines du peuple lutin avec les poucets, il a changé depuis la Verdoyance. Il est composé de cent onze personnes dont cinquante-six représentent les différents royaumes, soit cinq par royaume plus un pour Abyme. Cinquante-cinq autres représentent les Pétales, soit onze chacun. Ces lutins ne prennent aucune loi ni aucune décision politique. Ils ne discutent que de l'état de la nature de l'Harmonde, du peuple lutin, des projets lutins comme les expériences de la Sève ou le reboisement keshite. Ils parlent également à mots couverts de la Menace et des moyens de la contrer. Ils se réunissent tous les cinq ans, à chaque fois en un lieu différent. La dernière réunion date de cette année, 1450, dans la forêt d'Ocrelune en Urguemand.

Être Inspiré

Être flamboyant, tout un paradoxe pour un lutin!

Pensées d'un lutin inspiré, par Estim Doucétoile

AVANTAGES ET DÉFAUTS

Avantages

Mains calleuses (3, Emprise)

Parfois les mains des lutins ont de jolis cals, potelés et bien ronds. Ce détail n'échappe pas aux Danseurs qui considèrent alors la main du lutin comme un terrain de danse exquis. Le lutin en bougeant sa main peut guider la danse et ainsi, parfois, parvenir à créer des effets magiques.

Le lutin peut attirer un Danseur, sauvage ou lié, en faisant un jet de CHA contre DIFF 20. S'il parvient à attirer le Danseur sur ses mains, il pourra le guider pour effectuer des Sorts intuitifs, et ce même s'il n'est pas lié au Danseur, ni si le Danseur est sauvage ou déjà lié. Cependant, si le Danseur est lié, le Mage propriétaire doit être consentant.

Amis des plantes (3, Saison)

Depuis votre enfance, vous vivez dans un monde magnifique. Où que vous alliez, vous trouvez toujours des amis. Il est vrai que ce ne sont pas des amis ordinaires. La Dame vous a béni et vous vivez ce don avec bonheur. Vous comprenez le langage des plantes et elles vous comprennent. C'est merveilleux!

Cet avantage permet au lutin de converser avec les plantes s'il parvient à faire un jet de PER + Harmonie, limitant Herboristerie, contre DIFF 15.

Main verte (2, Saison)

Les lutins sont connus pour être les plus merveilleux jardiniers de l'Harmonde. Mais vous, vous transcendez ce talent. Les plantes dont vous vous occupez croissent encore plus vite et les jardins que vous composez sont des merveilles touchées par la grâce des Muses.

Cet avantage permet au lutin de bénéficier d'un + 2 sur tous ses jets d'Herboristerie en rapport avec l'entretien de la nature (comme le Jardinage).

Harmonie arbresque (2, Saison)

Vous et votre arbre n'êtes définitivement qu'un par la Sève. Votre relation est unique, privilégiée. Malheureusement, ce lien vous empêche de vous lier à un Danseur. De fait vous

ne pouvez et ne pourrez jamais pratiquer l'Emprise. Par contre, vous bénéficiez d'un bonus de + 1 sur vos jets de VOL et d'un bonus de + 4 sur vos jets de résistance à l'Emprise. Votre arbre veille sur vous.

Défaut

Marque du printemps (1, Saison)

Votre relation avec la nature est des plus profondes. Vous avez été marqué par la Dame pour montrer à l'univers l'alliance ancestrale entre la nature et votre peuple. Malheureusement, ce signe est parfois gênant en dehors de la société lutine et nombre de Mages trouvent en vous un cas des plus intéressants à étudier.

Cette marque peut se manifester par des cheveux verts ou des ongles en écorce. Voire par le remplacement du sang par de la sève. Vous avez besoin au moins une fois par semaine de vous mettre au soleil et de plonger vos pieds dans la terre. Sans cela, vous aurez un malus de - 1 à tous vos jets, cumulatif par semaine sans ce rituel. Ces malus disparaissent une fois le rituel accompli.

La Rêvertie

Les lutins keshites se souviennent du temps où le désert était la plus belle forêt de l'Harmonde. Depuis, ils ne rêvent que de rendre à l'Empire de Keshe sa splendeur. Ce désir a engendré au VIIe siècle après l'Éclipse une religion. En effet, un Harmoniste lutin de la Geste, Joshua Vertétoile, promit aux siens que leur rêve prendrait forme et qu'un être viendrait pour ramener la Verdoyance, le nouveau Roi du Printemps. Les siens adoptèrent sa vision et créèrent une religion autour de sa parole, la Rêvertie. Ce culte voue un amour fanatique à la nature. Quiconque abîme une plante devant un rêvertien risque sa vie, tant la verdure est rare dans le pays. Des humains et d'autres saisonins ont adhéré au culte, qui est tenu par les Printanes du pays. Cette religion a ses protecteurs, des fanatiques nommés les Veilleurs, de terribles guerriers au style de combat très proche des Acrobates Assassins, capables de vous tuer simplement pour avoir marcher sur l'herbe.

Si les royaumes m'étaient contés

Géographie

Les lutins partagent les mêmes traditions quel que soit leur pays. Mais, tous n'ont pas nécessairement les mêmes buts ni les mêmes mentalités. Ainsi, les Modéhens sont les plus lutins des lutins. Ils aiment et servent la nature, rient souvent, maintiennent leurs traditions ancestrales et continuent à vivre comme au temps de la Verdoyance. Les Keshites, eux, ont dû s'adapter. Ils sont un élément vital du pays en en préservant les rares oasis. Ce sont aussi de redoutables marchands et des caravaniers recherchés pour leur facilité à s'orienter dans le désert grâce aux étoiles. Cependant, ce sont peut-être les lutins les plus étranges. Ils rêvent de faire reverdir le désert. Ce rêve a engendré une religion, la Rêvertie (Compétence Culte : Rêvertie) avec ses fanatiques de la nature, les Veilleurs. Sur les Terres veuves, les lutins sont des vignerons ou des jardiniers au statut privilégié. Mais des tensions existent avec les méduses quant à l'esclavage. On murmure que certains lutins aideraient les esclaves à fuir le pays. En République mercenaire, les lutins sont très discrets, et tendent à quitter le pays tant il est violent.

En Urguemand, les lutins vivent paisiblement et ont une reconnaissance sociale qu'on ne retrouve qu'en pays keshite et modéhen. En Janrénie, les lutines ont pris la tête des Chênais et abolit le Pétale des Gardiens, mettant au pas les

mâles de leur peuple. En Province liturgique, les lutins se sont alliés aux farfadets pour renverser la théocratie inquisitrice au pouvoir. Ils ont mis au point, grâce à la magie des Danseurs apportée par les farfadets éclipsistes et la magie du Pollen, une vaste supercherie qui leur permet de nuire aux Liturges, l'ordre des Petits Frères. Officiellement, c'est un ordre composé d'enfants. Mais sous le capuchon monastique, ce n'est pas une tête d'enfant qu'on trouvera, mais plutôt un sourire de lutin ou de farfadet. Les lutins évitent Abyme même si on en trouve quelques-uns.

Dans les Communes princières, les lutins luttent contre les Princes qui ravagent la nature et tuent animaux et lutins dans leurs folles chasses. C'est aussi en ce pays que des lutins jornistes se sont alliés aux farfadets au sein de la Ligue du Minuscule — une organisation du Cryptogramme-magicien composé des deux Décans et de quelques humains dont le but est d'anéantir l'Obscurantisme — pour s'opposer au Cercle Écarlate. En Lyphane, les lutins habitent les montagnes du Loulan et sont fort mystérieux. On raconte qu'ils auraient rebâti dans ces montagnes des cités végétales en souvenir d'Edelweiss. Dans l'Enclave boucanière, les navires végétaux font escale sans problème et les lutins font des vigies très appréciées. Enfin, dans Les Parages, se trouvent les lutins les plus versés dans la connaissance du printemps et du Pollen, proches qu'ils sont de l'antique Forêt d'Ébène.

Le style lutin

Les lutins portent des vêtements végétaux qu'ils obtiennent en tissant des feuilles ou des fibres végétales. Ils aiment particulièrement les couleurs vives pour les fêtes comme le bleu, le jaune ou le vert mais les autres jours, ils préfèrent des couleurs discrètes, se mêlant facilement à la nature comme le vert ou le brun. Selon les régions, les vêtements varient: culotte courte modéhenne, lourds manteaux lyphaniens ou amples djellabas keshites. Mais une chose est commune à tous les lutins: le bonnet. Il y en a de diverses formes: le bonnet court et mou modéhen, le bonnet-turban keshite, le bonnet chaud lyphanien ou le célèbre bonnet urguemand avec sa clochette ou son pompon. C'est LE symbole lutin!

Les noms lutins

Les lutins ont souvent des prénoms contenant les voyelles « a » ou « i » comme Tilminn, Sirinn, Éline, Ethan, Manthanaël, Naya ou Miria. Il n'y a que deux petites variantes. Les noms urguemands et janréniens ont eu tendance à s'humaniser, comme Malicène, et les noms keshites sont semblables au nom du pays tel Benyamin, Lucas, Joshua, Latifa ou Sassmira.

Les noms de famille, par contre, sont uniformes. Ils sont composés d'un adjectif le plus souvent associé avec une plante ou un astre comme Vertétoile, Douxlierre ou Sombresaule. Seuls les Paragéens ont une autre façon de se nommer. Ils mettent chen avant leur nom comme dans Ethan chen Stilitt, chen étant une déformation de Chênais et le nom suivant indiquant le nom du Chênais.

Nouvelles règles

Le Jardinage

La nature est la passion des lutins. Ils aiment sa beauté et sont ses gardiens. Mais parfois, les lutins pensent que les détails pourraient être mieux, et grâce à leurs connaissances en Herboristerie et leur magie, ils font de nombreuses expériences dont le but est de créer de nouvelles plantes, d'en hybrider d'autres voire de lier règne





LE JARDINAGE

5 sur un jet d'INT + Herboristerie contre DIFF 15, vous identifiez une plante et connaissez ses propriétés et applications.

6 vous connaissez les méthodes pour faire croître une plante trois fois plus vite (en utilisant du terreau, en l'exposant aux bonnes influences lumineuses…).

7 vous pouvez dorénavant hybrider des espèces ou réussir à planter des boutures sur un jet d'INT + Herboristerie contre DIFF 20.

8 le lutin connaît les techniques pour créer des armes, armures et vêtements végétaux en liant plusieurs plantes ensemble et en les durcissant grâce à quelques sucs végétaux secrets. Il peut créer ces objets sur un jet d'INT + Herboristerie contre DIFF 20. Une arme végétale prend un mois à pousser, une armure une saison, une flèche de lierre un jour et des vêtements une semaine. Il est déconseillé d'user de magie pour produire ces plantes car c'est un processus très délicat que la magie perturberait totalement.

9 le lutin connaît les techniques pour créer des plantes sensibles pouvant travailler avec les lutins à l'aide de stimuli sonores ou tactiles. Il peut ainsi participer à la construction des navires végétaux. Il doit, pour cela, faire un jet d'INT + Herboristerie contre DIFF 25. Mais ces projets enrôlent bien souvent plusieurs lutins pour des années entières.

10 le lutin connaît les secrets ultimes du Jardinage : hybrider plantes et humains (ou saisonins) ou créer des espèces végétales sensibles autonomes comme les Syldes. Il participe bien souvent aux expériences de la Sève.

ARMES ET ARMURE VÉGÉTALES

Les armes et armures végétales nécessitent d'être arrosées et mises au soleil une heure tous les jours. Sinon, elles perdent peu à peu leurs bonus, à raison d'un point par jour.

Épée végétale

Une épée composée de deux tiges de lierre s'entremêlant au bout pointu, endurci par un suc végétal spécial, tenu par un manche de bois vivant. Elle fleurit au printemps. Les lierres constituant l'épée bougent, facilitant la parade du lutin.
Minimum requis : Att. : + 1, Par. : + 2, Dommages : + 2/PT, FOR : 2, AGI : 4, TAI : – 1.

Flèche de lierre

Ces flèches sont faites à partir de lierre spécialement conditionné par les voies du Jardinage. Lorsqu'elles touchent un adversaire, ces lierres poussent prodigieusement vite pour s'enraciner sur le sol et bloquer leur adversaire. Celui-ci doit faire un jet de FOR contre DIFF 15 pour se déraciner. Mais cette action lui prend un tour complet dans lequel il ne peut rien faire d'autre.

Armure Végétale

L'armure végétale se présente sous la forme de cinq pousses de lierre créées à partir de l'arbre du lutin. On en met une à chaque membre et une sur le plexus solaire ; à ce moment-là, sur un ordre transmis par le lien que partage le lutin avec son arbre, les pousses croissent prodigieusement pour protéger le lutin entièrement de la tête au pied (en terme de jeu, l'armure végétale met trois tours à recouvrir le lutin).
Armure végétale (toujours complète) : malus – 4 ; prot. : 6

animal et règne végétal. Ces expériences, peu connues, ont donné naissance à des rumeurs terrifiantes sur ce que font les lutins avec la nature et certaines personnes enlevées. La rumeur la plus terrifiante concerne les expériences de la Sève. Ce n'est pas une rumeur mais les gens exagèrent les faits. Après tout les lutins œuvrent pour le bien commun et cela mérite bien quelques sacrifices ! Une chose est sûre cependant : les lutins en matière de recherche végétale sont des savants fous qui ont inventé des techniques pour manipuler et transformer la nature, le Jardinage — qui est une utilisation particulière de la compétence Herboristerie.

L'astronomie lutine

Les lutins sont des astronomes doués pour une raison qui remonte à la Verdoyance : comment s'orienter alors que votre peuple ne fabrique pas des routes en pierre ? La solution fut simple : les routes astrales. Utilisant leur connaissance du ciel, les lutins dessinèrent des itinéraires suivant la carte céleste. Ces cartes en tête, le lutin peut voyager en toute tranquillité, sachant où se trouve toute communauté de lutins sur son chemin. Certaines cartes astrales ne peuvent être utilisées qu'à des moments précis comme l'équinoxe de printemps ou la lunaison de la fête du Pollen.

Les navires végétaux

Les navires végétaux sont parmi les plus grandes merveilles lutines. Ces navires sont un conglomérat de plantes vivant en symbiose. Ils sont tous construits par les Jardiniers de l'une des dernières cités lutines, située en Marche modéhenne, Riveverte. Construire un de ces navires prend trois ans de travail mêlant Jardinage et magie du Pollen. Chacun d'entre eux est unique et fait la fierté des lutins. Ces navires obéissent aux lutins par ordres sonores ou tactiles. Les Boucaniers ont vite compris qu'attaquer une de ces étranges nefs était l'un des plus sûrs moyens pour voir son navire éventré par les racines latérales des vaisseaux lutins.

L'astronomie lutine

5	vous connaissez le nom de la plupart des étoiles. De plus, sur un jet de PER + Astronomie contre DIFF 15, vous savez où sont les quatre points cardinaux.
6	vous connaissez les routes astrales du royaume où vous vivez. Sur un jet d'INT + Astronomie contre DIFF 15, vous pouvez trouver un Chênais lutin ou les grandes villes du pays.
7	vous connaissez les antiques routes astrales de l'Empire Flamboyant dont votre pays est l'héritier (si vous êtes modéhen, vous connaîtrez les routes astrales des pays ayant appartenu à l'Empire de Moden-Hen'). Les Chênais, cités végétales et forêts de ces pays sont facilement trouvables sur un jet d'INT + Astronomie contre DIFF 20.
8	vous connaissez l'antique réseau de routes astrales reliant tout l'Harmonde. Vous pouvez trouver assez facilement votre chemin pour les Parages alors que vous venez de l'Empire de Keshe sur un jet d'INT + Astronomie contre DIFF 20.
9	toutes les routes astrales encore utilisées de nos jours vous sont connues. Sur un jet d'INT + Astronomie contre DIFF 20, vous pouvez retrouver ce petit Chênais qui, perdu dans Les Parages, n'a pas eu de visiteurs depuis un siècle.
10	les routes astrales oubliées vous sont connues. Vous connaissez toutes les traditions anciennes et vous seriez capable de retrouver le chemin menant à Edelweiss ou au Primarbre sans difficulté sur un jet d'INT + Astronomie contre DIFF 25.

CHUT...

5	vous savez qu'en portant des vêtements végétaux, vous serez un caméléon en forêt (bonus de + 2 sur les jets de Discrétion).
6	vous avez appris à marcher silencieusement sur les surfaces dures. Avant de faire un jet d'opposition d'AGI + Discrétion contre PER + Vigilance, vous pouvez faire un jet d'AGI + Discrétion contre DIFF 20 dont vous rajoutez la MR (même négative) au jet de Discrétion suivant.
7	rien.
8	vous pouvez dorénavant marcher silencieusement sur les surfaces craquantes comme un tapis de feuilles mortes en automne (voir niveau 6 pour les jets).
9	rien.
10	maintenant, vous pouvez courir sur n'importe quelle surface silencieusement (voir niveau 6 pour les jets).

CHUT...

Les lutins ont appris que pour survivre, ils devaient compter sur la Discrétion et ainsi, tout jeune lutin reçoit dès son enfance une sévère éducation visant à lui enseigner toutes les astuces lui permettant de s'enfuir ou de ne pas se faire voir.

DOUX PRINTEMPS

La compétence Printemps permet aux lutins de connaître leurs traditions et de reconnaître une manifestation de la magie de leur saison (*cf.* AGONE, p 169). En outre, elle leur permet de connaître les rituels de la magie du Pollen (voir plus bas).

NOUVELLES MANŒUVRES

Plongée

Conditions: avoir l'initiative et une différence de TAI de 2.

Sur un jet d'AGI + Acrobatie contre DIFF 20, le lutin plonge entre les jambes de son adversaire pour s'enfuir.

Tourbillon

Conditions: avoir l'initiative, deux armes et une différence de TAI de 2.

Dommage: + 3 + MV, Att.: + 5, Par.: – 5.

Le lutin prend ses deux armes et tourbillonne entre les jambes de son adversaire pour le lacérer.

MAGIE

LES ARTS

Les lutins ont un avis très tranché sur les arts. Ils rejettent totalement la Cyse. Ils ont peu d'intérêt pour la Geste, sauf les lutins keshites. Le Décorum du Printemps a quelques adeptes parmi eux mais ce n'est pas leur Art préféré. Par contre, l'Accord connaît chez eux une véritable fascination, et plus particulièrement la flûte et la viole. La flûte a ce charme si particulier de pouvoir imposer sa volonté sur les autres. Quoi de mieux pour un

LE VIOLON

Le violon reprend toutes les Œuvres de la viole sans malus. Il est tout simplement un instrument adapté à la taille des lutins et farfadets. D'ailleurs seuls ces deux peuples emploient cet instrument, et nul ne se rappelle qui des deux peuples a inventé l'instrument. Néanmoins, une chose est commune aux deux peuples : ils gardent jalousement le secret du violon. Aucun autre Décan ne jouera de cet instrument. Les farfadets privilégient les Œuvres liées aux animaux alors que les lutins préfèrent celles liées au monde végétal.
Néanmoins, le violon est un objet rare et précieux. Il ne doit y avoir sur tout l'Harmonde qu'une dizaine de luthiers. Abîmer un violon est une catastrophe car il est peu probable que sa réparation soit possible dans la région où vous êtes.

Animation d'arbre
Instrument : Violon
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/un arbre
Durée : une heure
Mesure : cinq tours
L'Harmoniste enchante un arbre et l'anime. L'arbre ainsi éveillé peut se déplacer, combattre et aider le violoniste. Il a les mêmes caractéristiques qu'un Sylde (cf. Les Cahiers Gris p. 125).

Fête sylvestre
Instrument : Violon
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : spécial/une forêt et ses habitants
Durée : douze heures
Mesure : une heure
Avec cette Œuvre, le violoniste invite la forêt et sa faune à venir faire une fête avec lui. Tous sont alors doués de parole et d'intelligence, et une trêve entre les espèces est créée. Pour exécuter l'Œuvre, il doit se mettre au centre de la forêt. Pendant la durée de l'Œuvre, l'harmoniste ne craint aucun danger de l'écosystème. Il peut lui parler. La faune ne lui obéit pas mais l'Harmoniste peut tenter de négocier son aide. On a déjà vu une forêt entière s'être faite rouler par un lutin à une partie de cartes et lui devoir un service énorme !

lutin qui ne supporte plus les grandes gens ? Grâce à la flûte, il peut dorénavant leur montrer qui il est et leur imposer sa volonté. Pour le bien de l'Harmonde, bien entendu ! Ensuite, la viole est l'instrument lutin par excellence. Que dire de cet instrument dont la musique agit sur la nature ? Il a été fait pour les lutins... à un détail près ! Une viole est plus grande qu'un lutin ! C'est un problème que les lutins résolurent par l'emploi du violon dont la musique repose sur les mêmes principes que la viole, à savoir le frottement des cordes avec un archet.

L'Emprise

Les lutins sont des amoureux des Danseurs. Ces créatures leur rappellent les défunts poucets. Ils les protègent et veillent à leur sécurité. Si un lutin devient Mage, il choisira naturellement l'Empathie.

Les lutins ont trouvé à travers leur amour du Danseur un lien les rapprochant de leurs frères déchus, les farfadets. On voit fréquemment les deux Décans s'unir pour lutter contre les Obscurantistes ou contre ceux qui n'obéissent pas aux Codats du Cryptogramme-magicien. D'ailleurs,

ils ont fondé ensemble une cabale au sein de l'ordre : la Ligue du Minuscule. Ses membres se reconnaissent à une broche représentant un Danseur stylisé. Ils n'ont qu'un but : détruire les Obscurantistes.

La magie du Pollen

La magie du Pollen fut donnée aux lutins par leur Dame aux temps la Verdoyance. Contemplant les merveilles que les lutins créaient, elle s'inspira de l'Art de Nuence pour leur offrir cinq rituels, un par Pétale.

La magie du Pollen est pratiquée par les Pollenis qui ne peuvent utiliser que le Pollen de leur arbre. Celui-ci n'est recueilli qu'une fois par an lors de la fête du Pollen. Le lutin accomplit au pied de son arbre un rite ancestral, faisant ainsi pleuvoir le Pollen qu'il recueillera amoureusement. Il fait un jet d'INT + Printemps contre DIFF 10 pour accomplir le rite. Il récoltera 20 + MR (négative ou positive) doses de Pollen. Ce rite ne peut être fait qu'une fois par an. Chaque rituel que le lutin accomplira demandera une dose de Pollen.

Malus/Bonus de la magie du Pollen

En forêt	+ 2
Au printemps	+ 2
En automne	– 2
En ville	– 4

Outre le Pollenis qui connait plusieurs rituels, chaque lutin connait au moins le rituel de son Pétale.

Grâce à ce Pollen, les Pollenis peuvent agir sur l'Harmonde, en amenant les couleurs du printemps, en les gommant ou en les manipulant pour dessiner autre chose. Cette magie est le secret le plus intime des lutins qui essaient bien souvent de la faire passer pour autre chose que ce qu'elle est réellement

Les lutins inspirés savent que le Pollen est un Pigment du printemps. La magie du Pollen se rapprocherait donc du Décorum. Mais en étudiant cet Art, ils notent que la magie du Pollen ne correspond pas à ses Œuvres. De là à voir qu'elle est proche de l'Art originel du Décorum avant que les saisonins ne se l'approprient, il n'y a qu'un

Fumble de magie du Pollen

MR négative	Conséquences
– 10 à – 14	Votre Pollen s'envole, recolorant vos cheveux en vert pour trois jours ou vous obligeant pour vous nourrir de planter vos pieds dans la terre.
– 15 à – 19	Vous répandez votre sachet de Pollen par terre et perdez 1 + 1D10 doses de Pollen.
– 20 à – 24	Votre Pollen vous échappe et remodèle totalement la zone alentour, de façon chaotique. Tous vos rituels se feront avec un seuil accru de + 5 pendant une lune.
– 25 à – 29	Votre rituel vous échappe et a des effets épouvantables (Vent de Pollen amène l'automne par exemple, vous perdez pendant MR négative x 5 jours le lien avec votre arbre).
– 30 et moins	Le rituel vous échappe totalement, le Pollen vous pénétrant et vous modifiant de façon atroce. Vous vous transformez en arbre. Cette transformation dure 1 lune et vous perdez MR négative points de vie, ce qui peut vous tuer.

pas ! D'autant plus que certains Harmonistes parviennent à recréer ses effets. Mais ils ont tendance à disparaître très rapidement dans des accidents en forêt !

Un lutin a accès à la magie du Pollen sans problème. Pour pratiquer un rituel, il doit faire un jet d'ART + Printemps contre DIFF du rituel, limitant Herboristerie (le bonus de l'Avantage « Main Verte » s'applique à la magie du Pollen). À la création, l'Inspiré connaît ART x Printemps points de seuil pour acquérir des rituels.

La règle des marges de qualité (*cf.* AGONE, pp. 233-234) et de multiplicateurs de seuil (*cf.* AGONE, p. 235) s'appliquent à la magie du Pollen. Pour faire un rituel en instantané, le seuil est multiplié par deux.

Si plusieurs lutins participent au rituel, sa DIFF est minorée de – 2 par participant supplémentaire, ce qui permet d'accomplir des Marges de Qualité impressionnantes.

Il n'existe que cinq rituels du Pollen, un pour chaque Pétale lutin.

Souffle de Pollen

Pétale : Jardinier

Seuil : 10

Portée/Zone d'effet : portée du regard/une plante

Durée : définitif

Rituel : spécial

En soufflant sur une plante, le Pollenis peut accélérer et contrôler sa croissance. Ce rituel, connu de tous les Jardiniers, facilite grandement la pratique du Jardinage. Le rituel prend une minute pour faire pousser à maturité les plantes telles que les fleurs ou les lierres, une heure pour un arbre normal, un jour pour des arbres titanesques. Si le lutin veut augmenter la taille maximale de la plante, le rituel dure TAI ajoutée fois temps normal du rituel plus longtemps. De plus, si le lutin veut qu'une rose ait la forme d'un cœur, il peut contrôler la croissance de la plante pour y parvenir. Ce rituel est connu sous le nom de Colonne de Pollen lorsque plusieurs lutins s'unissent pour accroître les effets du rituel, créant une véritable tornade de pollen autour de la plante ciblée. Si la plante enchantée rencontre dans sa croissance un obstacle, celui-ci sera fracassé.

Petit Pollen

Pétale : Amuseurs

Seuil : 15

Portée/zone d'effet : portée du regard/une personne

Durée : une heure

Rituel : cinq tours

Ce rituel est souvent employé lors des fêtes des facéties. Le lutin laisse tomber au-dessus de la tête de la cible son Pollen, et peu à peu, il s'efface. Il est toujours tangible mais le Pollen qui l'entoure réfracte la lumière, le rendant quasiment invisible, à moins d'un jet de PER + Vigilance contre DIFF 25 pour les non-lutins, contre DIFF 20 pour les lutins. Les lutins keshites s'unissent à plusieurs pour lancer Petit Pollen sur leur caravane afin de traverser les Monts Drakoniens.

Route de Pollen

Pétale : Petit Baladin

Seuil : 15

Portée/Zone d'effet : portée du regard/une forêt

Durée : variable

Rituel : cinq tours

Le lutin souffle son Pollen sur l'écorce d'un arbre. Un scintillement se fait sur l'écorce. Le lutin peut entrer dans cette aura lumineuse. Il voyagera alors à travers les racines pour réapparaître où il veut dans la forêt de l'arbre, que ce soit au pied d'un arbre ou sur ses branches. Si d'autres personnes suivent le lutin, ils réapparaîtront après le lutin au lieu où il est arrivé. Mais une fois le Pollenis arrivé à destination, le passage ne reste ouvert qu'une minute (à moins que le lutin n'ait accru la durée d'ouverture du passage avec les marges de qualité ou ne décide de le fermer immédiatement), alors gare aux

passagers clandestins ! Ils ne sauront jamais sortir des racines (mais ils ne mourront pas) à moins qu'un bûcheron ne frappe un arbre, laissant couler de la sève, ou qu'un lutin utilise plus tard ce rituel dans la forêt. Le voyage dans les racines prend dix fois moins de temps que normalement. Voilà comment font les caravanes modéhennes pour aller si vite !

Vent de Pollen
Pétale : Printane
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : spécial/un domaine
Durée : un jour
Rituel : une heure

Vent de Pollen est un rituel permettant d'appeler l'influence du printemps sur un domaine. Les arbres reverdissent, les fleurs surgissent et les animaux se réveillent sur le passage de ce vent. Le lutin amène le printemps sur le domaine, chassant la saison qui y régnait avant. Ce rituel a un effet incroyable s'il est accompli au printemps car il multiplie par deux les prochaines moissons. Cependant, les lutins, pour ne pas se faire remarquer de Janus, n'exécutent ce rituel qu'à cette époque de l'année, souvent lors de la fête du Pollen, où ses seuls effets ne concernent alors que les récoltes et non la saison. Pour l'exécuter, le lutin doit se mettre au cœur du domaine. Ce rituel est fortement déconseillé en hiver, au vu des conséquences catastrophiques lorsque ses effets disparaîtront (mort des fleurs et des bourgeons par exemple).

Grand Pollen
Pétale : Gardien
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : à vue/un bâtiment
Durée : une lune
Rituel : une heure

Ce rituel permet de cacher à la vue de tous un lieu en élevant une barrière de Pollen. Le lieu est effacé de l'Harmonde pour ceux qui ne sont pas dedans. À l'intérieur les gens continuent à vivre tranquillement ou s'endorment, selon le vœu du Pollenis. Le lieu ne peut plus être trouvé ni atteint. Il est hors de l'Harmonde, ailleurs. C'est ce rituel qui fut employé pour cacher le collège du Souffre-Jour et pour sauver Edelweiss. Seul le Pollenis peut faire réapparaître le lieu avant la fin des effets du rituel.

La Menace

Connais-toi, toi-même ! Belle maxime des humains que nous pourrions reprendre pour lutter contre l'Ennemi ! En apprenant à nous connaître, nous apprenons finalement à le connaître, à notre grand désarroi...

Pensées d'un lutin inspiré,
par Estim Doucétoile

LES TÉNÉBREUX

Le lutin ténébreux est un savant fou mégalomane. Il utilisera la Ténèbre et les Démons pour aller plus loin dans ses recherches végétales et ses expériences. Il ne se rendra pas compte du mal qu'il fait, croyant qu'il fait cela pour la science. Il sait qu'un jour, tout le monde reconnaîtra son génie. Mais pour l'instant, il doit se cacher car les gens ne sont pas prêts à entendre la vérité. Mais il leur montrera ! Il réussira là où tous ont échoué ! Il sera le plus grand Jardinier de

l'Harmonde. Il créera de nouvelles espèces végétales et accomplira des hybridations atroces entre plantes et humains voire entre plantes et Démons. En même temps, il sera toujours un grand enfant, recherchant les louanges des autres et leur affection ! Le journal d'Estim Doucétoile est particulièrement représentatif de ces lutins ténébreux, enfiévrés qu'ils sont dans leur quête, leurs expériences et leur mégalomanie.

Journal d'Estim Doucétoile

30 troll 1449,

Mon peuple me maudira pour le choix que je viens de faire mais il se trompe ! Les racines de nos arbres plongent dans les profondeurs de l'Harmonde pour puiser la vie. Et parfois, elles atteignent les Abysses. Si les Abysses sont situées là où la nature puise ses forces, l'Ombre est-elle aussi dangereuse qu'on veut bien nous le dire ? Certes, les démons ne sont pas de charmants compagnons mais ils peuvent nous offrir tant ! Cette vie et cette force que nos arbres tirent des profondeurs montrent bien qu'avec ce qui est sombre, on peut créer de la beauté. En puisant nos forces dans les Abysses et dans la Ténèbre, ne serait-il pas possible de magnifier l'Harmonde ? Après tout, notre Dame a, durant la Guerre des Saisons, passé un pacte avec Noxe. Ce pacte nous donna le sixième rituel du Pollen, celui qui a créé les Chloronstres. En puisant dans les forces de la Ténèbre, en utilisant les Démons, nous pouvons parvenir à transcender notre pratique du Jardinage. La Sève vient bien des forces puisées dans les ténèbres du sous-sol, et à travers la Sève nous sommes unis à nos arbres. Alors, nombre de nos expériences végétales pourraient être résolues grâce à la Ténèbre. Imaginez: nous pourrions au moyen de la Ténèbre parvenir à créer un lien entre les arbres et les humains, voire les autres Décans. Le rêve ultime de notre peuple, parvenir à faire comprendre aux non-lutins la beauté et l'importance de la nature en leur donnant la Sève, passe peut-être par un pacte avec la Ténèbre.

25 centaure 1449,

J'avais raison, la Ténèbre permet de transcender notre pratique du Jardinage et du Pollen. En combinant Pollen, Jardinage et Ténèbre, les résultats sont époustouflants. Nous pouvons multiplier indéfiniment notre champ de recherche végétale et parvenir à des résultats stupéfiants. Imaginez des espèces végétales nouvelles, des hybridations plantes-humains, voire la Sève ! Je n'y suis pas encore mais j'ai bon espoir. Quels crétins ces Printanes ! Ils disent que la démonologie ne sert à rien, que les Démons sont inutiles voire nuisibles. Tout au contraire ! Ces vieux faquins ne voient pas quels cobayes fantastiques font ces démons. Je suis parvenu à hybrider un Démon avec un arbre pas plus tard qu'hier. Les démons peuvent nous servir dans nos expériences, nous permettant de sélectionner les expériences les plus viables et les plus à même de fonctionner sur les humains, les animaux ou les saisonins. Je vais devenir le plus grand Jardinier de tous les temps !

22 harpie 1449,

Certains membres du Chênais me demandent pourquoi le bois de mon arbre noircit. Ils commencent à se méfier de moi ! Enfin bref, là n'est pas mon sujet ! J'ai conjuré deux Azurins pour qu'ils me trouvent et me ramènent des enfants. Je dois vérifier une de mes nouvelles théories végétales. Je vais utiliser ces nouveaux lierres que j'ai créés. Ils pompent le sang pour le remplacer par de la sève. J'utiliserai ensuite un peu de Ténèbre (du sang de Démon en fait) pour faire pousser avec le Pollen ces racines qui viendront se greffer sur ces enfants. Pendant une semaine, je les laisserai ainsi. Peut-être... oui... peut-être parviendrais-je à les lier à un arbre si j'utilise cette racine liant un arbre et un humain ! Oui, je suis génial, génialissime ! Tout le monde reconnaîtra ma grandeur quand on verra la réussite de mon expérience...

Note personnelle : je viens de constater que la Ténèbre est un fertilisant incroyable même si les plantes ont tendance à muter à son contact. Un nouvel additif permettant de créer de nouvelles espèces ?

Rapport de Shealine, Petite Chevalière, au Conseil de la cité végétale de Hautoyance

Conseillers ! Je suis au regret de vous informer que le sieur Estim Doucétoile pactisait effectivement avec les Démons. Il était corrompu par les Abysses sans espoir de rémission. Nous avons investi son laboratoire. Mais il était déjà parti. Où ? Je ne saurais le dire. Mais ce que nous avons trouvé nous a tous marqués, et j'en ferais des cauchemars jusqu'à la fin de ma vie. Cet Estim était un malade mental ! Le terme de savant fou a été inventé pour lui. Nous avons trouvé dans son antre des encres de Conjuration et... Suis-je obligée de continuer ? Oui. Nous avons trouvé sept enfants, quatre humains, un farfadet et deux ogres. Ils étaient... Ils n'étaient plus... C'était horrible. Leurs corps étaient à moitié humain et à moitié végétal. Ils souffraient mille morts et... et leur sang était épais et rouge, comme un mélange de sang et de sève. Nous avons dû les exécuter pour abréger leurs souffrances. Quant aux arbres auxquels ils étaient collés... Cette substance épaisse qui n'était ni du sang ni de la sève courait à travers tout le tronc. Nous avons trouvé son journal. Ce n'était pas son premier coup d'essai, Conseillers. Je somme que nous lancions nos lutins à sa poursuite pour l'éliminer. De plus, si un Chênais constate qu'un arbre noircit, il devrait enquêter sur les agissements du lutin concerné. Si tous sont comme cet Estim... La Dame nous préserve !

Le lutin, l'arbre et la Ténèbre

Au fur et à mesure que le lutin progresse dans la voie de l'Ombre, son arbre fait de même. Le lutin et l'arbre ne sont en effet qu'une seule et même âme dans deux corps différents. Si le lutin choisit la voie des ténèbres, la partie de son âme contenue dans l'arbre fait de même. Au fur et à mesure de son sombre cheminement, le lutin verra son arbre porter les marques de ce choix. Le feuillage et l'écorce auront tendance à s'assombrir, les feuilles devenant vert sombre et l'écorce marron foncé, pour finalement finir toute noire à un stade avancé. De plus, au fur et à mesure que le lutin sombrera dans la Ténèbre, son arbre plongera profondément ses racines pour atteindre les Abysses et se nourrir de Ténèbre. Ensuite, certaines Peines affectant physiquement le lutin toucheront aussi l'arbre. Ainsi Sang Noir (cf. AGONE, p. 254) transformera le sang du lutin mais aussi la sève de son arbre.

Au cœur des ombres

22 tarasque 1449,

Pourquoi ai-je choisi la Ténèbre, mamie Éline. Tu ne vas pas commencer à réfléchir comme ces imbéciles du Conseil de Hautoyance. La Ténèbre nous permet de plonger plus profondément dans notre connaissance de la nature. Elle nous permet de mieux appréhender la nature et ainsi de multiplier nos expériences pour, à terme, parvenir à créer de nouvelles espèces végétales voire à offrir la Sève à tous les habitants de l'Harmonde. Grâce à la Ténèbre, je remplis ce pour quoi notre peuple est destiné: embellir et protéger la nature. Mamie, je suis parvenu à recréer un Chloronstre. Certes, nous ne reverrons plus Lucas sous sa forme lutine mais quel succès ! La Ténèbre nous permet tout ceci, mamie. Imagine le potentiel que nous offre l'Ombre ! Elle n'est pas vraiment notre ennemie. Elle a été trompée par le Masque. Elle est comme une graine qui veut remonter à la surface pour profiter de la splendeur de l'Harmonde. Finalement, mamie, l'Ombre n'est pas si différente des plantes. Tout ce qu'elle veut, c'est grandir, croître et vivre à l'air libre. À la place, on l'a condamnée injustement à vivre enfermée dans les Abysses. Elle ne veut qu'être libre pour fleurir sur l'Harmonde et y apporter sa propre beauté. Certes, elle peut être dangereuse après ces millénaires d'enfermement dans le noir le plus absolu. Mais en étant malin, on

ne peut que réussir à utiliser pour le mieux ce qu'elle nous offre. Ses enfants, les démons, sont des cobayes parfaits et des serviteurs modèles. Tu ne peux imaginer combien mes recherches jardinières ont avancé depuis que je me suis intéressé à la Ténèbre. Et je ne suis pas le seul à penser pareillement, mamie! Nous sommes plusieurs lutins à suivre le même chemin. On nous traite de savants fous, et alors? Nous sommes les lutins qui faisons avancer le Jardinage. Qu'on nous brûle ou qu'on nous enferme, personne ne pourra nier ce que nous avons apporté! Tous le reconnaîtront un jour et ils utiliseront nos découvertes. Ils loueront notre nom.

Mille bisous,
Estim qui t'aime.

Ce que je sais

Cercle I

La Ténèbre permet de faire des choses assez intéressantes en matière de Jardinage. Elle permet de mieux appréhender la source de vie dans laquelle puisent les racines du monde. En plus, la Ténèbre est un fertilisant stupéfiant qui possède des qualités mutagènes des plus intéressantes à étudier (les plantes poussent cinq fois plus vite sous l'influence de la Ténèbre et développent des particularités inédites dans le monde végétal comme des dents ou des lianes aspirant le sang).

Cercle II

Les Démons sont composées de Ténèbre pure. Leur aspect physique est des plus malléables et en même temps des plus résistants. Ils présentent un profil de volontaires parfaits pour des expériences d'hybridation avec les plantes. Ils font des serviteurs dévoués qui donnent toujours des encouragements bienvenus et de nouvelles idées à expérimenter.

Cercle III

La Ténèbre est la substance ultime du Jardinage. Il n'est plus besoin de chercher cette matière première en demandant aux démons d'en rapporter. Les Démons sont la Ténèbre, ou tout du moins ils en sont exclusivement composés. Les expériences menées jusqu'alors le prouvent. La matière première, la Ténèbre, n'est autre que du sang de Démons qu'on obtient par Connivence.

Jardinage et Ténèbre

Les lutins ténébreux sont des Jardiniers aux allures de savants fous. Ils ont développé des théories intéressantes sur l'hybridation des plantes et créé des plantes assez atroces. Par exemple, la racine ombilicale (créée en trois jours sous un jet d'INT + Herboristerie contre DIFF 20 à l'aide d'une terre fertilisée avec du sang de Démon) lie une personne à un arbre et permet ainsi de subvenir aux besoins en nourriture du cobaye pendant l'expérience, l'arbre faisant transiter eau, sels minéraux et sève à travers la racine. Les lierres de transfusion (créée en un jour sur un jet d'INT + Herboristerie contre DIFF 20 sur une terre fertilisée avec du sang de Démon) vident le cobaye de son sang pour lui transfuser de la sève à la place. La mousse verdissante (créée en cinq jours sous un jet d'INT + Herboristerie contre DIFF 20 sur une écorce nourrie au sang de Démons) transforme les parties de chair sur laquelle elle est appliquée en matière végétale. Avec ces plantes, les lutins ténébreux pensent pouvoir bientôt réussir à lier un non-lutin à un arbre par la Sève. Jusqu'à maintenant, ils n'ont obtenu que des échecs qui effraient parfois les nuits forestières.

Cercle IV

Lors de la Guerre des Saisons, notre Dame a fait un Pacte avec Noxe. Elle ne savait pas encore que l'Éternel était devenu l'Ombre mais le Pacte fut honoré. L'Ombre offrit au peuple lutin le sixième rituel de la magie du Pollen, le Pollen Sombre, qui permet d'hybrider en un instant une

Dans les Ténèbres

Les Chloronstres

Au début des Guerres des Décans, la Dame du Printemps fut paniquée par le massacre de ses enfants. Elle alla voir Noxe, qui était déjà l'Ombre. Sans savoir sa vraie nature, elle supplia Noxe de l'aider. Il accepta et offrit le sixième rituel du Pollen aux lutins : Sombre Pollen. La Dame ne connaissait pas le prix de ce don, et lorsqu'elle comprit qu'elle avait été dupée, elle ne fit rien car ce don permettait à ses enfants de bénéficier d'une force de frappe efficace dans la guerre.
Sombre Pollen oblige un lutin à se sacrifier pour fusionner avec son arbre et d'autres plantes dans une hybridation des plus abjectes, devenant un monstre végétal dément. À l'issue des Guerres des Décans, ce rituel a été interdit et nul ne l'a appris depuis. Seuls les Démons peuvent de nos jours l'enseigner à un lutin. Mais ce lutin et son arbre seraient brûlés si cela s'apprenait. Les lutins ont terriblement honte d'avoir créé les Chloronstres et feront tout pour que cela n'advienne plus jamais, ni qu'on sache la vérité sur ce rituel.

Sombre Pollen

Pétale : aucun
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/un lutin, son arbre et les plantes alentours
Durée : définitif
Rituel : une heure

Ce rituel offert par l'Ombre et la Dame du Printemps permet d'hybrider un lutin avec son arbre et les plantes aux alentours d'eux. Ils ne forment plus qu'une seule entité consciente, sensible et mobile. De nombreuses mutations sont adjointes à cette transformation comme des lianes, des ronces, des fruits… Malheureusement, le Chloronstre a tendance à devenir fou si le Pollenis qui l'a créé ne réussit pas un jet de contrôle sous CHA + Herboristerie contre DIFF 20 lors des moments de stress que peut ressentir le Chloronstre (lors d'un combat ou en présence de feu ou d'armes en fer). Ce rituel n'a jamais été officiellement tenté sur des non-lutins même si certaines rumeurs parlent de tentatives sordides créant des monstres végétaux stupides.
Si un lutin créait un Chloronstre, il faut savoir que ces monstres ont des caractéristiques formidables et utilisent tous leurs appendices végétaux (racines, lianes ou fruits) pour attaquer en même temps sans malus et de tous les côtés. Ces monstres pouvaient déchiqueter des géants mais comme ils n'existent plus…

plante et un lutin pour créer une nouvelle entité biologique, mi-lutine mi-végétale comme les Chloronstres. Le Cercle IV atteint, le lutin ténébreux peut apprendre ce rituel que les Printanes ont banni après la Guerre des Saisons en disant qu'il était infâme. Mensonge ! Ce rituel permet d'aller plus loin dans le Jardinage et peut-être à terme trouver la solution de la Sève. Il permet l'hybridation parfaite entre une plante et un animal, humain ou saisonin.

Cercle V

Maintenant, vous savez tout sur la Ténèbre. Vous savez qu'en mêlant votre Pollen aux encres, vous parvenez à produire des effets des plus intéressants. Tous les rituels de la magie du Pollen peuvent être transformés en adjoignant la Ténèbre à leur usage. Vent de Pollen permet ainsi de transformer le domaine en un lieu lugubre où les plantes savent se défendre et rendre coup pour coup à ceux qui les maltraitent. Route de

POLLEN IMPIE

La magie du Pollen pervertie par la Ténèbre connaît les mêmes règles que la magie du Pollen (seuil, Marge de Qualité, multiplicateurs de seuil, nombre de participants ou les bonus et malus) sauf que le jet se fait sous Noirceur + Printemps, limitant Herboristerie, et non plus sous ART + Printemps, limitant Herboristerie. Les rituels sont les mêmes, avec le même seuil. Seuls les effets sont quelque peu changés par l'adjonction au Pollen de Ténèbre (voir plus haut). La cueillette ne change pas. Les Fumbles sont quasiment identiques à la magie du Pollen normale sauf que leurs effets se doublent parfois d'effets liés à l'Ombre. Par contre, un lutin ne peut commencer à pratiquer ces sombres rituels qu'à partir d'un niveau de Noirceur de 7. En effet, ce n'est qu'à ce moment que l'arbre du lutin est suffisamment corrompu par l'Ombre pour permettre l'usage impie du Pollen. Avant, le lutin pourra essayer mais l'arbre renverra sur lui la dernière blessure grave que le lutin lui avait transférée. Le lutin ne pourra en aucun cas échapper à ce contrecoup et ne pourra être guéri par aucune magie. Il devra récupérer normalement de sa blessure, profitant de sa convalescence pour réfléchir à ses actes. À noter que, de tous les lutins ayant essayé la version ténébreuse de Sombre Pollen, aucun n'a survécu où n'est resté suffisamment sain d'esprit pour raconter ce qui s'est passé. Mais on parle dans les Abysses de Démons végétaux très puissants, parfois doués du lien de Sève.

Pollen permet d'atteindre les Abysses en empruntant les racines les plus profondes. Souffle de Pollen permet de modifier la plante elle-même et non plus de la sculpter. Grand Pollen adjoint à la barrière de pollen une nuée de petits diablotins protégeant le lieu plus efficacement. Et Petit Pollen ne réfracte pas la lumière, elle l'absorbe, permettant ainsi d'amener la nuit sur un lieu, tout le monde devenant aveugle sauf vous.

LES PERFIDES

Le Masque ?

Discours d'Éline Doucétoile devant le Conseil des Décans, 12 dryade 1432,

Vous dites tous que le Masque est l'ultime et insaisissable ennemi. Je vais vous dire pourquoi: le Masque n'est pas un être, il est une entité qui peut posséder ses enfants, les humains. Je vous vois sourire, madame la méduse, mais vous avez tort de vous moquer. L'humanité est dite enfant du Masque. Je dirais plutôt que l'humanité est malade du Masque. Comment cela, je suis folle? Toi, le nain, je vais te montrer de quel bois je suis issue si tu continues! Donc, je disais que le Masque est une maladie qui frappe l'humanité. C'est une sorte de parasite créant cette Perfidie qui détruit l'Harmonde. Cette entité parasitaire est tentaculaire. Elle a une conscience collective qui lui permet de prendre possession de plusieurs humains à la fois. Ainsi, nous n'avons pas qu'un seul Masque en vadrouille dans tout l'Harmonde mais plusieurs dizaines, voire centaines. Et pourtant, il est unique. Cela expliquerait pourquoi il est si puissant. La Flamme était le remède que les Muses ont offert aux humains. Mais vous savez tous ce qu'il en est actuellement. À la suite de mon discours, vous me demanderez comment lutter contre cette entité multiple et à la fois unique. Et bien c'est là tout le danger. Imaginez que vous ayez à votre disposition plusieurs corps qui peuvent agir dans le même but en différents lieux, mais tous dirigés par une seule et même volonté! Voilà l'arme du Masque! Vous avez l'air d'être désespérés par mes paroles. Le Masque est trop puissant, trop volatile et trop fugace. Trop malin finalement! Oui, c'est vrai! Mais comme je l'ai dit, nous avons le moyen de

Le lutin, l'arbre et la perfidie

Les Peines perfides affectant le corps du lutin touchent également son arbre. Ainsi, si le lutin a « Couvert de vers », son arbre aura également des vers dans son tronc. S'il a « Sang Venimeux », la sève de son arbre subira la même modification. Le lutin et son arbre ne sont qu'une seule et même âme. Que le lutin succombe à la Perfidie et son arbre le suivra aussi sur cette voie.

l'anéantir. En l'empêchant de s'incarner dans un corps humain. Il ne peut pas s'incarner en un saisonin, seulement en un humain. Alors, pour l'éliminer, une seule solution : donner la Flamme à tous les humains. Mais avant d'y parvenir, nous devons tous préserver et fortifier nos propres Flammes, afin d'en créer de nouvelles plus tard. Là est notre seule solution !

Attraits

Journal de Joshua Vertétoile, fondateur de la Rêvertie, Inspiré harmoniste de la Geste

14 nymphe 643,

On me nomme le Prophète, le Savant, le Sage. Mais s'ils savaient les tentations qui me tenaillent. Mes visions me viennent de ma Flamme et, parfois, elles me montrent des choses effrayantes. Visions qui me tentent au plus haut point. L'Ennemi a des armes décisives pour nous plaire, nous, lutins. Même si les miens refusent, ou feignent de refuser en public, toute compromission, toute nuance quant à l'ennemi perfide, il faut reconnaître que celui-ci nous connaît bien. Il connaît nos faiblesses les plus intimes. Il connaît les tréfonds de cette âme que nous partageons avec nos arbres. Il connaît notre faible stature, notre fragilité et notre altruisme si souvent bafoué. Et il nous offre de quoi montrer au monde que nous ne sommes pas des êtres faibles et naïfs. Il nous offre la possibilité de nous venger de ceux qui abusent de notre gentillesse. Il nous offre les moyens de rappeler aux plus grands que nous sommes là, et que non, nous n'allons pas leur pardonner de nous bousculer sans faire attention si nous sommes blessés. Il nous permet de nous croire plus grands, dans ce stupide complexe d'infériorité qui touche parfois les nôtres. Et surtout, il nous permet de renforcer notre lien de Sève, nous rendant presqu'invincibles ! Mais à quel prix ! Celui de devenir un vampire végétal, suçant la Sève des arbres de ses frères pour la donner à son arbre. Ainsi, il pourra se mesurer au combat avec un minotaure et rire à ses coups de hache pour finalement l'égorger. Le Masque nous donne tout cela : devenir fort et se faire respecter par les plus grands que nous. Oui, le Masque a des armes pour nous tenter. Il y a de quoi succomber à son joug à ce prix ! Mais je m'y refuse !

Vampirisme végétal

Les lutins sont des proies difficiles pour le Masque. Pour les attirer dans ses rets, il a pris des mesures draconiennes. La Perfidie s'attaque directement au lien de Sève que le lutin partage avec son arbre. Au fur et à mesure que le lutin devient perfide, son arbre s'affaiblit. Mais une alternative est offerte au lutin : devenir un vampire végétal, aspirant la sève des arbres des autres lutins (et seulement ceux liés à un lutin) pour redonner force au sien.

En terme de règles, le lutin peut « vampiriser » les arbres des autres lutins pour leur voler des encaissements de Blessures Graves. Chaque fois qu'il agit ainsi, il gagne deux points de Perfidie. S'il aspire d'un coup les cinq Blessures Graves encaissables d'un arbre, il le tue et gagne cinq points de Perfidie. Cet affaiblissement de l'arbre et le vampirisme du lutin ne sont pas de nouveaux Bienfait ou Peine, ce n'est que le moyen qu'a trouvé le Masque pour attirer vers lui les lutins. En plus des Peines et Bienfaits que les lutins obtiennent à chaque niveau de Perfidie, le lutin voit son arbre dépérir encore plus et ses capacités de vampire végétal s'accroître —

VAMPIRISME VÉGÉTAL

Niveau de Perfidie	Conséquence	Bienfaits
20	L'arbre n'a plus naturellement que quatre Blessures Graves encaissables.	le lutin peut sucer la sève de son arbre lié pour remonter le niveau de son arbre à cinq Blessures Graves encaissables
30	Plus que trois Blessures Graves	Idem
40	Plus que deux Blessures Graves	Idem
50	Plus qu'une Blessure Grave	L'arbre du lutin peut dépasser la limite des cinq Blessures Graves encaissables.
60	Plus de blessure échangeable, l'arbre ne peut survivre que grâce au vampirisme végétal.	Idem

d'ailleurs, ses canines s'allongeront avec le temps. Le lutin peut immédiatement restaurer toute la vigueur de son arbre, après un combat éprouvant.



Dans le secret des Dames

Il était une fois, dans le monde où se mêlent rêve et réalité...

Éline commençant à raconter une histoire à Estim Doucétoile, son petit-fils.

EDELWEISS

De nombreuses légendes hantent la conscience lutine mais la plus connue est celle de la cité d'Edelweiss. On raconte qu'elle aurait survécu à la Guerre des Décans. Elle réapparaîtrait toutes les mille et une saisons pour une seule nuit dans les montagnes du Loulan, en Lyphane. Les Lyphaniens racontent que, parfois, ils voient des lutins étranges et des petites créatures sentant bon hanter les montagnes. Des lutins croient que

cette légende est vraie. Ils pensent qu'en retrouvant Edelweiss, le peuple lutin connaîtrait une nouvelle Verdoyance et que, surtout, ce serait le retour des poucets !

LE PROBLÈME FARFADET

Les lutins gardent bien pour eux le fait que les farfadets étaient à l'origine des lutins. Ce serait une grande honte que la vérité soit connue des autres Décans et des humains. Les lutins Acrobates Assassins sont parfois chargés d'éliminer ceux qui cherchent un peu trop l'origine de leur haine avec les farfadets. Ce procédé augmente considérablement le taux de mortalité des randonneurs en forêt. Cependant, les lutins n'ont toujours pas compris pourquoi la Dame du printemps a accueilli les farfadets comme ses enfants pour remplacer les poucets. Certains vont même jusqu'à dire que l'exil des farfadets fut peut-être une erreur...

LA PIERREUSE

La Pierreuse est un autre souci des lutins. Cette maladie les empêche de s'installer en ville. Des lutins pensent que ce fléau serait une malédiction lancée par les farfadets. Ceux-ci auraient voulu garder les villes pour eux et en auraient ainsi interdit l'accès aux lutins. L'idée est même émise que les farfadets se seraient vendus au Masque en échange de cette vengeance mesquine.

LES EXPÉRIENCES DE LA SÈVE

Des rumeurs colportent que les Druides et les lutins se seraient associés dans les expériences de la Sève. Il paraîtrait même qu'ils auraient réussi !

LA DAME DU PRINTEMPS

La Dame du Printemps s'est cachée, au grand dam des lutins. Sa recherche est une des grandes priorités des lutins. Certains ont entendu une légende parlant d'une belle femme aux cheveux couverts de fleurs s'aventurant dans les montagnes du Loulan un soir où la cité d'Edelweiss serait apparue...

LES RACINES AÎNÉES ET LE PRIMARBRE

Les Racines Aînées et le Primarbre sont au centre des mythes lutins. Certains disent que des Racines Aînées auraient survécu mais avec le cataclysme qui suivit la mort du Primarbre, nul ne saurait où elles sont.

D'autres racontent que le Primarbre, avant de mourir, aurait laissé tomber une graine. Dans le tourment du combat, nul ne vit ce qu'il advint de cette graine. Mais il est dit qu'un géant, un certain Womgom, l'aurait ramassé. Trouver cette graine donnerait naissance à un nouveau Primarbre et qui sait ce qui arriverait alors ?

AUX ORIGINES, IL Y EUT...

Le premier chant, le premier rire et le premier baiser de la Dame, qui ont respectivement donné naissance aux trois Décans du Printemps, se seraient matérialisés. Si c'était vrai, ils posséderaient d'immenses pouvoirs...

les Codex

Organisés en une série de neuf volumes,
Les Codex nous font découvrir le savoir des Inspirés saisonins.

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretint votre Décan avec l'Inspiration au cours de l'histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifièrent le nom des Dames. Personnalisez votre Inspiré en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les vôtres ressentent lorsqu'ils se laissent tenter par la Conjuration et la Ténèbre, ou par la Perfidie et ses Bienfaits. Et tremblez... car désormais vous savez que l'Ombre et le Maître du Semblant vous menacent.

Éminence, rassurez-vous, la lecture des Codex des saisonins ne vous est pas interdite. Qui d'autres que vous pourrait partager le savoir qu'ils renferment avec vos joueurs ?

Prix : 35 FF (5,34 €)
ISBN : 2-84476-069-4

Agone

Multisim
Éditions

Farfadet

les Clefs



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Le Codex des Farfadets

Le Jour lève son regard au-dessus des toits
Alors que les bonnes gens rêvent ou s'éveillent
Je monte une gouttière, fantôme sans loi
La main sur un collier fait du plus beau vermeil.

Mais je m'arrête au bruit d'une ronde d'enfants
Un instant seulement regardant ces ruelles
Je souris en pensant à l'esprit à présent
Vidé de Perfidie de ma cité si belle

Poème antique datant de la Flamboyance,
Traditionnellement attribué à Madrin Filerin.

Crédits

Textes
Anne-Élisa Hirsch

Corrections
Anne Richard

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Maquette
Patrick Mallet

Illustrations
Julien Delval

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements
Un grand merci à Stéphane Pihen et Jean-Baptiste Lullien pour leurs conseils,
à Baptiste Chevreau, Thomas Garcias et Arnold Lhomoy pour leurs relecture et tuyaux,
à Muriel Algayres pour la cabale de la Porte d'Onyx
et au hasard qui m'a permis d'écrire ceci.

AGONE
Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Sommaire

Introduction **3**

L'Harmonde **3**
Histoire du Décan 3
Société 7

Être Inspiré **13**
Avantages & Défauts 13
Si les Royaumes m'étaient conté 15
Nouvelles règles 19
Magie 22

La Menace **23**
Les Ténébreux 23
Les Perfides 28

Dans le secret des Dames **30**

Multisim Éditions
32 boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Introduction

Le Codex des saisonins a été rédigé afin que les joueurs interprétant des Inspirés saisonins cernent davantage leur Décan. Bien des détails techniques ont été précisés, sous la forme de nouvelles règles. Des éléments complémentaires sur les particularités culturelles de chaque Décan ont été ajoutés — dont la magie des saisons.

Les Éminences Grises sont invitées à consulter les différents volumes du Codex des saisonins. Il s'agit en effet d'un nouveau Compendium des Royaumes Crépusculaires qui comme Le Bestiaire et Les Cahiers Gris renseignent sur l'Harmonde et ses habitants.

Malgré cette introduction, une interrogation subsiste: faut-il interdire au joueur de lire le Codex des saisonins ? En d'autres termes, les EG sont-elles les seules personnes à savoir à quoi ressemblent les Inspirés des Décans ? La réponse est non. Tout joueur a besoin de bien connaître le rôle qu'il interprète au cours d'une partie de jeu de rôle. Afin de respecter cet esprit, les derniers paragraphes de chaque volume ne délivrent aucun secret. Ils présentent toutefois aux joueurs ce que croient, pensent, devinent... les Inspirés de chaque Décan. Mais ils se trompent peut-être... ou peut-être pas. Aux Éminences Grises de lever le voile sur ces mystères.

Le Codex des saisonins est donc destiné à tous les joueurs d'AGONE. Toutes les informations contenues dans ce volume — tout comme celles des trois premiers livrets d'AGONE — sont connues de tou(te)s les farfadets(s) inspiré(e)s !

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes séances de jeu de rôle en compagnie d'Agone de Rochronde dans les Royaumes Crépusculaires.

Que les Dames des Saisons vous préservent des dangers de l'Harmonde.

L'Harmonde

Qui connaît une ville
connaît tout l'Harmonde.
Proverbe farfadet

HISTOIRE DU DÉCAN

Naissance

Notre Dame était triste, assise au pied d'un arbre. Elle toujours si enjouée et impétueuse souffrait d'un deuil terrible. Nul parmi nous ne se souvient d'où provenait sa peine, mais chacun d'entre tous les farfadets la ressentait dans son cœur. De ses larmes amères se formèrent des corps. Du sang de ses griffures, naquirent des visages. Ses soupirs désolés leur donnèrent le mouvement. Les premiers farfadets se précipitèrent vers leur Dame pour la réconforter, l'abreuvant de piquantes plaisanteries, d'amusantes pitreries et de charmants discours. À leur vue, la Dame du Printemps cessa ses pleurs, pour leur grand plaisir, puis éclatant de rire, elle redevint joyeuse et insouciante ainsi qu'elle le devait. Mais tous les nôtres n'oublient jamais que même au cœur du printemps coloré, les giboulées menacent. Que tous les rires ne peuvent êtres que grinçants, que tous les plaisirs doivent être chéris de peur de disparaître en un instant, et que se souvenir de la peur est sagesse, car la douleur est proche, même où la joie règne.

La Guerre des trahisons

On nous décrit souvent comme opportunistes et égoïstes. C'est que notre peuple a appris dès sa jeunesse combien nous ne pouvions compter que sur nous-mêmes. Au Zénith de l'Harmonde, il n'y avait pas de peuples plus liés que les lutins

et les farfadets. À l'époque, l'amour de la nature des lutins et notre tempérament citadin avaient donné naissance à de splendides cités végétales aux édifices sculptés dans la nature, où nous vivions comme un seul peuple, dans la paix et l'harmonie. Les satyres toujours en mouvement se chargeaient d'assurer la communication entre ces villes.

Puis la Guerre des Décans arriva, brûlant tout sur son passage. Les forces de l'été et de l'hiver assaillirent la Forêt d'Ébène, berceau des Dames et siège du Primarbre où était né notre Dame. Ses Racines Aînées portaient nos plus belles cités. Prises entre les incendies d'été et les givres d'hiver, les villes du printemps se mouraient. Voyant nos cités détruites, nous entrâmes dans une rage folle et décidâmes d'arrêter à tous prix ces ravages. L'un d'entre nous, nommé Farfa le Sage, avait appris d'un nain à utiliser le fer et nous convainquit d'utiliser des armes métalliques dans la bataille. Les lutins et leurs alliés végétaux refusèrent de manière catégorique, préférant utiliser des horreurs végétales pourtant longues et coûteuses à créer. Farfa montra sa sagesse en faisant mine de plier, décidé à suivre son idée si cela pouvait sauver ses cités bien-aimées.

Advint finalement une bataille meurtrière contre les forces de l'été, qui attaquèrent jusqu'au Primarbre, au cœur de la Forêt d'Ébène. Farfa donna le signe de sortir les armes de fer, et grâce à notre courage, nous parvînmes à repousser l'été, au prix de nombreuses vies. Le Primarbre était mort, mais nous avions sauvé bien des Racines Aînées. Cependant les lutins, traîtres et ingrats, s'offusquèrent de cette initiative et nous chassèrent avec une cruauté inouïe, nous vouant à une mort que leurs esprits bornés pensaient adéquate. Les nôtres errèrent désespérés, jurant de ne jamais oublier la félonie des lutins. Les autres saisonins nous auraient assassinés, et les lutins, refusant de reconnaître leur traîtrise, nous chassaient partout où nous allions. Ce n'est que grâce à l'aide des satyres que nous pûmes nous réfugier au seul endroit neutre existant : les cités humaines.

Agonie et Flamboyance

Fuyant le Sud où l'emprise des lutins était importante, nous allâmes dans les cités-états du Septentrion et les royaumes d'Arm'Garde. Avec la création du désert keshite et les difficultés que cela causa au nord-est, nombre des nôtres rejoignirent les cités qui s'y érigeaient, espérant y former un nouvel état et renouer avec les racines de notre peuple. Cependant les lutins restèrent dans le désert en se regroupant dans les oasis, créant la dichotomie qui existe toujours dans l'Empire de Keshe entre cités et déserts.

Bien sûr, dans nos patries d'exil urbaines, les nôtres ne furent pas tirés d'affaire pour autant. Les cités humaines étaient à l'époque corrompues jusqu'à la moelle par le Masque. En fait, de tous les saisonins, nous fûmes les premiers à nous en apercevoir et à nous en inquiéter, mais aucun autre Décan n'accepta de nous faire

La Geste de Madrin

Madrin Filerin était réputé être d'une telle astuce qu'il donna son nom à l'adjectif « madré » et est probablement le seul héros farfadet à n'avoir pas survécu à ses frasques. C'est pourtant dans un but de survie uniquement qu'il s'est engagé comme mercenaire et pour le Masque et pour les Muses. Le cycle de légende qui lui est dédié affirme qu'il réussit à tromper le Masque lui-même, manquant le brouiller avec l'Ombre. Il aurait également développé l'art du Passe-passe, pour se faire passer comme Mage auprès des hommes, afin de leur voler des vrais artefacts en échange de pacotilles. Parmi les farfadets Inspirés circule même la rumeur qu'il aurait été jusqu'à voler une flamme et qu'il existe toujours sous la forme d'un Génie. Les farfadets prennent un ton tragique pour raconter sa fin, qui serait venue par la faute d'une morgane : toute ruse est inutile face à l'amour.

confiance. C'est donc seuls que nous dûmes apprendre à survivre : être capable de se faufiler partout, de faire disparaître ce dont nous avions besoin, et de s'échapper par là où nul autre ne pouvait nous suivre. Mais pendant que Janus mettait fin aux Guerres des Décans, un nouveau conflit plus terrible se préparait entre les Éternels. Ne pouvant retourner chez les saisonins, pour nous protéger, nous décidâmes de jouer double jeu. Prétendant aider tour à tour chacun des camps, marchant sur une corde raide au risque de notre vie, nous réussîmes à préserver les nôtres. Seuls nous savons combien ces ruses permirent à l'Harmonde de ne pas être totalement détruite par l'Agonie.

Puis les Lueurs disparurent et les hommes furent arrachés à l'emprise du Masque. Nous vîmes cela d'abord avec circonspection, puis nous nous enthousiasmâmes pour les merveilles de la Flamboyance. S'alliant à certains membres de l'Équerre, nous nous ingéniâmes à créer serrures et autres mécanismes. Mais autant les splendeurs architecturales érigées nous plaisaient, autant nous jalousâmes les pouvoirs des Flammes des humains. Ce fut à cette époque que certains s'intéressèrent aux habitants des Abysses, qui cherchaient un moyen d'intervenir à nouveau à la surface, et que la Conjuration fut créée. Ce fut également à cette époque que nous créâmes les techniques de Passe-passe, magie de la prestidigitation. Mais c'est avec le plus grand drame de l'Harmonde que nous découvrîmes notre plus grand héritage.

Le Décan du Crépuscule

L'Éclipse nous apporta les deux principales pièces de notre identité, en même temps qu'elle nous privait, ou nous libérait, de notre Dame. Avec les Danseurs, c'est la route merveilleuse de l'Emprise qui nous était ouverte, et nous découvrîmes ensuite le phénomène des Âmes-Villes. La possibilité d'avoir une Flamme fut enfin le comble de nos espérances.

Le Crépuscule fut donc pour nous l'inverse de ce qu'il fut pour les autres peuples : nous nous y épanouîmes, prenant de plus en plus d'importance en ville, et nous émerveillant devant les techniques magiques plus libres que celle de la Flamboyance. C'est avec le Crépuscule que les Cours des Miracles, auparavant clandestines, devinrent semi-officielles et que certaines accueillirent les non-farfadets. La verve des farfadets devint appréciée des humains. Nous créâmes la profession d'avocat et sa guilde pour mettre notre éloquence au service de tous ceux qui avaient besoin de défense. Nous parvînmes également à un début de réconciliation avec les lutins, grâce à l'entremise des satyres, dans notre volonté de lutter contre l'Obscurantisme, puis dans notre lutte contre les Liturges. Mais nous avons réussi à conserver notre individualisme, où les regroupements ne se font que pour des questions d'affinités. Aujourd'hui chacun nous considère comme une pièce obligée du paysage urbain et c'est ainsi que nous voulons les choses.

Le Danseur

En tant que farfadets, toujours à sillonner les reliefs urbains, nous fûmes les premiers à nous rendre compte de l'existence des Danseurs, les observant avec une fascination qui ne devait jamais cesser et qui devint rapidement réciproque. Beaucoup adoptèrent à cette époque des Danseurs comme compagnons ou objets esthétiques, bien avant de se rendre compte de leurs pouvoirs. À la découverte des étincelles et de l'Emprise, nous nous posâmes en défenseurs des Danseurs, et nous discernâmes l'importance de l'Empathie. Grâce à cela, nous catégorisâmes les trois types d'obédience pendant le Premier Symposium et comptâmes parmi les plus grands créateurs de sorts de ce qui devint l'Impulsion.

Parallèlement à la création du Cryptogramme-magicien — notamment pour poser les Codats 1 et 5 — les premières guildes de Petits

Chasseurs se créèrent, sous l'égide d'Aleste Mainvive. Beaucoup d'Éclipsistes historiens pensent que c'est en partie à cause du degré d'importance des farfadets dans le Cryptogramme-magicien que le Martyr eu lieu. En effet nous tenions particulièrement à ce que l'ordre soit indépendant du pouvoir politique. C'est finalement grâce à un farfadet éclipsiste, nommé Loren Volingre, que fut négociée la permission d'ouvrir des écoles publiques en Urguemand, à condition que l'organisation soit limitée au pays. Cette décision eut pour effet de persuader la plupart des autres royaumes, surtout les rivaux de l'Urguemand, d'installer à leur tour des Cryptogrammes-magiciens, de peur d'être soumis par l'Emprise. L'indépendance de l'ordre eut donc pour prix d'être divisé par pays.

Malgré notre rôle-clef dans la connaissance des Danseurs, nous ne pûmes réussir à interdire l'usage du Supplice à la création du Cryptogramme-magicien car trop d'humains voyaient dans l'Obscurantisme la manière la plus utile et la plus directe d'utiliser l'Emprise, surtout au moment des premiers Martyrs cryptogrammiques. Néanmoins, beaucoup de Mages farfadets n'ont pas renoncé à la lutte contre l'Obscurantisme, et une cabale d'entre eux s'est alliée à des hommes, des lutins et même des fées noires jornistes dans l'espoir de l'interdire. Cette cabale existe encore aujourd'hui et s'appelle la Ligue du Minuscule.

La plupart d'entre nous étaient pour l'aspect ouvert du Deuxième Symposium, mais les multiples accidents que cela causait nous divisèrent entre partisans de l'ouverture et partisans du secret. C'est à cause de cette dispute que nous perdîmes à cette époque la forte suprématie que nous avions sur l'Ordre. Mais si les partisans d'une magie démocratique perdirent cette bataille, ils n'oublièrent pas pour autant cette idée en resurgissant deux cents ans plus tard avec Lerschwyn à leur tête. Après que celui-ci eut échoué son coup d'état au Cryptogramme-magicien, les survivants de sa cabale se réunirent et survécurent sous le nom d'Union du Partage Lumineux.

Beaucoup d'entre nous considèrent que les obédiences sont le reflet des volontés éternelles. Ainsi le Trait blanc serait lié à Diurne, qui souhaite traiter avec douceur ses émanations, et le Trait noir à Noxe, manifestant son penchant habituel pour la cruauté : les rares farfadets obscurantistes sont des suppôts de l'Ombre. Le Trait gris en tant que voie neutre est la plus appréciée, mais des rumeurs veulent qu'aujourd'hui une nouvelle figure y soit liée.

LES DESCENDANTS D'ALESTE MAINVIVE

La légende raconte que Aleste Mainvive fut la première Petite Chasseresse. Elle aurait vu d'un toit où elle était ramoneuse une étoile filante tomber, puis se dirigeant vers le lieu de sa chute, elle aurait découvert une petite créature bleue luminescente piégée par un chat. Chassant l'animal, elle aurait libéré le Danseur qui se serait tout de suite enfui. Mais Aleste ne pouvait oublier la créature, et aurait passé son temps à essayer de la retrouver. Au bout de plusieurs mois de chasse exclusive, le Danseur aurait accepté de virevolter sur les mains d'une Aleste en larmes de joie. Elle devint plus tard l'une des fondatrices « empathe » du Cryptogramme-magicien et partie en croisade pour réguler la Petite Chasse. Créant les premières guildes de Petits Chasseurs, elle rendit bientôt indispensables les farfadets et leur respect pour les Danseurs. Elle mourut à la première heure des Martyrs cryptogrammiques en couvrant la fuite de ses élèves.

Les Âmes-Villes

C'est à Sasmiyana que fut pour la première fois remarqué ce phénomène, au cours du Deuxième Âge. Un humble laveur de mosaïques de verre farfadet nommé Sian Hen raconta qu'une splendide jeune femme lui était apparue. Elle lui aurait révélé être l'Âme de sa cité, née de l'union de l'esprit de ses habitants et des émanations de son architecture. Elle lui aurait par la suite dicté ce qui devint le texte fondateur du culte d'Urbéat. Par la méditation et la prière, prétendait-il, on peut faire un avec sa ville, ses bâtiments et ses habitants. On accède alors à un état d'extase béate, et l'on finit par disparaître, vivant éternellement dans l'âme de la cité. Son histoire se répandit comme une traînée de poudre à travers l'Harmonde, attirant curieux, sceptiques et alléchés. Alors que ce nouveau culte faisait des adeptes parmi les nôtres et quelques humains, des chercheurs ésotériques admirent l'existence des Âmes-Villes, tout en refusant la plupart du dogme urbéat. La plupart étaient d'avis que ces Âmes-Villes avaient été créées par plusieurs fées noires, d'autres y voyaient des phénomènes dus à l'Éclat. Puis Sian Hen disparut mystérieusement, uni à Sasmiyana aux dires de ses fidèles. L'agitation qui entourait cette histoire disparut subitement, en même temps que son initiateur. Le Cryptogramme-magicien, pour beaucoup, aurait étouffé l'affaire. Néanmoins, le culte des Âmes-Villes survécut chez des noyaux durs de croyants, et le concept plut suffisamment à la grande majorité des farfadets pour qu'ils l'incorporent à leurs traditions.

C'est en 1203 qu'on fit en Abyme la découverte du pouvoir des salanistres. Beaucoup des survivants de la secte d'Urbéat se ruèrent pour expérimenter enfin l'union avec une ville, mais après les premières morts, les dirigeants du culte affirmèrent l'usage des salanistres hérétique. Ce qui n'empêcha pas tous les autres farfadets intéressés par les Âmes-Villes d'étudier la question. Une guilde d'Alchimistes en particulier aurait fini par réussir à distiller le sang des salanistres pour obtenir le même effet sans que celui-ci n'ait ses effets fatals. Mais ce ne sont là que rumeurs sans fondements pour la plupart d'entre nous, de même que cette mystérieuse histoire de Confrérie des Bossus.

Quoi qu'il en soit, pour beaucoup de farfadets, nos capacités étranges à se retrouver dans une ville et à être informé des dernières nouvelles seraient liées à une sorte d'empathie avec l'Âme-Ville. Quelques chercheurs éclipsistes ont même émis l'opinion que la maladie de la Pierreuse serait liée à l'insertion de cette empathie dans celle existant déjà entre un lutin et son arbre, puisque les lutins sont particulièrement proches des farfadets. Mais la plupart de ces théoriciens sont morts malencontreusement lors de promenades en forêt.

LA SOCIÉTÉ

Un farfadet se définit d'abord par sa cité avant son Décan. Cependant c'est ainsi que nous sommes des farfadets : en étant des citadins ultimes. Qu'y a-t-il de si beau, se demandent beaucoup, dans ces villes sales et sordides ? Mais elles sont la vie même, avec leurs façades reluisantes, leurs ruelles où se cachent les indésirables, leurs habitants grognons, amoureux, endormis ou enthousiastes. Elles sont des concentrés de l'espoir et du désespoir, de la routine sublime bien plus belle que les Merveilles de l'Harmonde ! Les villes sont, nombreux tardent à le comprendre, la grandeur des petits.

Nous le savons, nous aimons la ville, et notre société est celle qui s'insinue dans tous les recoins des cités.

Échiquier citadin

Dans chaque bourg, ville ou cité de l'Harmonde où vivent des farfadets, nous nous réunissons une fois par mois, invitant non-humains et autres saisonins, afin de donner lieu à ce que l'on nomme la Cour des Miracles. Notre but est de faire vivre notre commune en faisait circuler les rumeurs, se rencontrer des gens, en donnant l'opportunité de ventes et d'achats, de fêtes joyeuses et autres évènements urbains.

Les pièces

La personne qui préside la Cour des Miracles se nomme le **Roi**. Il est responsable de la bonne tenue des réunions, des séances exceptionnelles et des jugements. Il est élu tous les dix ans par une série d'épreuves dont la foule est seule juge. N'importe quel farfadet peut y être candidat, mais malheur au perdant qui s'expose aux quolibets ! La première épreuve mesure la ruse et l'ingéniosité des concurrents. Il s'agit d'un jeu d'énigmes qui permet de sélectionner une dizaine de gagnants. La deuxième épreuve juge du courage et de la prudence des prétendants : chacun parie d'un exploit qu'il doit accomplir, plus durs les uns que les autres. Ceux qui tiennent leurs paris sans renoncer ni se faire prendre sont qualifiés pour la troisième épreuve. Celle-ci est une épreuve de charisme et d'éloquence. Les candidats doivent ridiculiser les autres en critiquant le peu de valeur de leurs exploits précédents. La longueur et l'ampleur des applaudissements de chaque diatribe, mesurée soigneusement, décident du vainqueur. Le Roi ainsi élu reçoit des mains du Fou le bâton de fer forgé symbolisant sa charge.

Le **Fou** du Roi est le responsable de l'histoire, des traditions et des secrets de la ville. Ce sont la plupart du temps des figures mystérieuses et sibyllines, souvent dépositaires d'un savoir étrange, au comportement excentrique. Il porte une médaille sur laquelle est inscrite : « *Le Passé est une blague, le Destin est un Bouffon.* » Mais il a également une autre tâche, moins connue ; en effet, c'est lui qui assure le lien entre nos communautés urbaines et le Conseil des Décans, et se charge souvent de repérer qui parmi les farfadets mérite une Flamme. Chaque Fou est choisi et formé par le Fou précédent sous l'inspiration de Janus en personne. Une fois par an, ils disparaissent pour se rencontrer, et l'on raconte que le farfadet siégeant au Conseil des Décans est élu parmi eux.

La **Reine** est l'hôte de la Cour des Miracles. Que celle-ci se déroule en un lieu public ou privé, c'est elle qui est chargée de l'état des lieux, des invités, de leur confort, et bien sûr de la disposition de l'Échiquier, la salle pavée de dalles noires et blanches, où la place détermine le rang que l'on a. Ce statut se détermine d'étrange manière : il est fonction de la richesse, et du bon goût dans la manière de l'exprimer, de la ruse, et de la capacité à se montrer fair-play, des talents variés, des informations connues, et de la part de mystère dont chacun sait s'entourer. De tout cela, seule la Reine est juge en désignant les places de chacun, c'est pourquoi elle est toujours respectée de peur de lui déplaire. Les cases où se dispose chacun à la Cour des Miracles ont des implications bien réelles sur le prestige et le pouvoir de chacun dans la ville. On appelle parfois cette disposition l'Échiquier Blanc par référence

VOLATERRE COSEMIEL

Ce jeune négociant keshite était d'un idéalisme étonnant. Acceptant en toute naïveté l'offre d'une guilde marchande, il s'aperçut trop tard qu'il avait provoqué la perte de son ancien patron. Décidé à se racheter, il alla voir le juge de son employeur, et employa son éloquence enivrante à l'ironie mordante pour le faire libérer. Après quoi il fonda la guilde des Avocats, dont le but est la défense de tous les innocents injustement emprisonnés. Dommage qu'aujourd'hui la plupart des avocats s'emploient plus à libérer leurs camarades des guildes de voleurs…

à une mystérieuse Cour des Miracles Ténébreuse. Une Reine est choisie par chaque candidat à la royauté, transférant à son partenaire les suffrages qu'elle-même reçoit de ses partisans. C'est donc en quelque sorte un duo qui est choisi lors de l'élection du Roi.

Les autres figures importantes d'une Cour des Miracles sont les **Tours**, nommées par le Roi pour chaque quartier de la ville qui lui servent de conseillers, et les **Cavaliers**, chargés du maintien de l'ordre à la Cour et de sa loi dans la ville. Enfin, les chefs des guildes en sont les **Pions**.

Les Cours des Miracles

Les occasions des réunions sont très diverses. Cela peut être un marché forain, l'occasion d'un forum de débat, où les discussions acharnées finissent parfois en émeutes, une exposition artistique, ou une fête endiablée. Elles sont aussi l'endroit où tout s'achète et se vend, en particulier les informations les plus variées. Mais les Cours des Miracles sont parfois le lieu de luttes de pouvoir plus graves : quand une guilde et ses activités économiques légales ou pas s'approprient ce lieu d'échanges urbains, ou quand une cabale monopolise les renseignements. Souvent des Cours des Miracles rivales naissent alors pour contester la domination des guildes, avec succès ou non. Nous le savons bien : l'information est le pouvoir.

Les Cours des Miracles sont considérées de manière très variable par les vraies autorités d'une ville. Pour certaines ce sont des repaires de malfrats qui ne doivent se passer que dans la clandestinité, alors que pour d'autres ce sont des figures du folklore qui participent à la vie de la ville. Quoi qu'il en soit, le pouvoir de la Cours des Miracles, s'il est toujours officieux, n'en est pas moins important : il fait le lien entre la plupart des groupes importants de la ville, les informations et les opportunités les plus étranges.

Les Va-nu-pieds

Ce mouvement est né dans les Communes princières à la suite de Carminalda Les-yeux-noirs, surnommée la Princesse aux Pieds nus par le Prince d'Abbadrah, une farfadine à la beauté troublante. Après avoir vu sa famille massacrée dans le seul but de l'enlever pour la faire participer à une orgie du Palais de Jade, Carminalda réussit à s'enfuir après avoir juré la perte du monarque d'Abbadrah. Elle a réuni autour d'elle tous les pauvres et les démunis, victimes des fastes magnifiques dont fait preuve la cité, s'alliant également selon certains avec les lutins résistants des Communes princières. Leur but est la révolution. Malgré le danger qu'elle représente pour lui, le Prince est, raconte-t-on, tombé follement amoureux de la beauté ténébreuse de la farfadine.

Les guildes

Pour tout ce qui est affaire de gain et d'intérêts les farfadets ont tendance à se réunir en groupes, parfois avec des non-farfadets, qu'on appelle guildes. Les guildes sont des organisations officielles, du moins à la Cour des Miracles.

La Maraude

Les guildes de voleurs — ou Maraude — comptent souvent parmi les plus importantes et les plus hétéroclites d'une ville. Elles s'ouvrent volontiers aux autres saisonins et humains. On y entre en général par cooptation d'un autre membre. La hiérarchie y est généralement simple. La solidarité est de rigueur entre membres, ce qui n'empêche pas les intrigues meurtrières dans les sphères du pouvoir. Le chef d'une guilde de voleurs est généralement appelé Prince-Voleur. Il rend compte à l'Empereur de la Maraude de la ville, bien que cela puisse occasionner une rivalité avec le Roi de la Cours des Miracles, lorsque l'Empereur de la Maraude n'est pas farfadet — sinon il s'agit de la même personne.

Les guildes marchandes

Elles se différencient parfois assez difficilement dans leurs méthodes de la Maraude, avec qui elles traitent souvent. La différence étant évidemment la considération que lui portent les autorités locales. Pour ces deux types de guildes, l'argent et les objets précieux sont le but, l'entraide la philosophie de formation. La survie reste une priorité pour tout farfadet.

La Guilde des Machineurs

Cette guilde située dans les Royaumes d'Urguemand et de Janrénie est importante. Formée durant la Flamboyance par les farfadets s'intéressant aux serrures et autres mécanismes, elle est porteuse d'une philosophie basée sur l'invention et la nouveauté, où les mécanismes sont plus jugés à la valeur de leur complexité et de leur originalité qu'à celle de leur efficacité. Bien qu'ils travaillent fréquemment avec l'Équerre, les nains restent souvent perplexes devant ces inventeurs qui privilégient l'esthétique au résultat. L'une de leurs plus belles réussites est l'arbalète farfadine.

Les Petits Chasseurs

Évidemment, ces guildes sont de prime importance dans chaque cité. N'ayant pas de chefs, du moins officiel, il s'agit plus d'organes de décision des règles de la Petite Chasse. Elles fixent souvent en particulier un quota de Danseurs à capturer par mois. Malheur à ceux qui tenteraient de chasser sans avoir payer leur licence, car les Cavaliers s'occuperont d'eux. Les rapports des Petits Chasseurs avec les obédiences sont particulièrement ambigus. Bien que la plupart d'entre eux soient membres d'une obédience, la guilde tient à conserver son indépendance. Cependant elle reste soumise aux lois du Cryptogramme et de ses censeurs, bien qu'échappant à l'autorité de chaque Haute Demeure.

Autres guildes

Enfin, d'autres types de guildes existent... associations d'artistes et de forains, de démonologues et prestidigitateurs, mais aussi de solidarité et de charité. La Guilde des Avocats, en particulier, est connue de par l'Harmonde pour ses plaidoiries admirables pour la défense des innocents criminels. Elle propose enquêteurs et défenseurs privés à qui accepte de les payer. Quant aux nombreux farfadets qui aiment à se situer au centre de la société citadine en ouvrant tavernes, auberges et autres salles de bal, ils appartiennent à la célèbre Guilde Hôtelière.

Les cabales

Les cabales sont des groupes plus clandestins qui réunissent des personnes autour d'un but politique commun. L'esprit des farfadets, voué à la liberté, à l'invention, à l'individualisme et à la solidarité s'enthousiasme souvent pour les idéaux et les fédérations les plus tortueux. Les cabales sont donc ces groupes de pression ou de revendications aux buts divers et variés.

Quelques cabales sont célèbres, comme la Ligue du Minuscule qui s'oppose au Supplice, ou les Petits Frères, mouvement de résistance contre les Liturges. Les Étinceleurs rêvent d'amener l'Emprise en Janrénie, et la Fraternité de la Porte d'Onyx est un groupe de démonologues et d'Obscurantistes souhaitant anéantir le peuple lutin pour leur trahison envers les farfadets. La Cabale du Vent d'Est voudrait libérer les esclaves de Terre veuves, et les Verriers keshites voudraient enfin réunir les nomades et les caravansérails de l'Empire de Keshe sous une autorité unique. Bien sûr il existe une multitude de ces cabales, mais la plupart du temps elles ont des vies de champignon.

La vie d'un farfadet

Notre naissance est bénie par la ville où nous naissons, le premier geste de la sage-femme étant de montrer au nouveau-né par la fenêtre les rues de sa cité natale. Chaque farfadet grandit auprès de sa mère, et de son compagnon du

CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakonien : quand les brutes despotiques ont un don aussi subtil, tu ferais bien de t'inquiéter.

Fée noire : ah ! Connaître tout ce qu'elles connaissent et parler à la pierre ! Elles font des alliées précieuses et des ennemies très dangereuses.

Géant : aucun intérêt.

Lutin : les Anciens nous disent de nous en méfier et ce sont souvent des simplets, pourtant, ils ont parfois les mêmes intérêts que nous, alors réfléchis-y à deux fois.

Méduse : oui, leur beauté et leur science sont tentantes. Oui nous avons beaucoup en commun. Mais non, je ne veux pas être esclave.

Minotaure : c'est vrai que tu peux en apprendre beaucoup d'eux sur les Démons. Mais quand ils s'énervent, mieux vaut les éviter car il est impossible de les raisonner.

Morgane : tu connais ce qu'il advint de Madrin : fuis, sans te retourner !

Nain : ceux de l'Équerre sont très loyaux et souvent sympathiques quand on arrive à les connaître. Quant à ceux des montagnes, laissons-les là où ils sont…

Ogre : ils font de bons gardes du corps.

Pixie : à quoi bon leur courir après ? Ils iront toujours plus vite que toi.

Satyre : ils sont de très agréable compagnie, pour le temps qu'ils restent en ville.

Les Éternels

L'Ombre : elle s'est fait avoir, elle nous aide en échange de notre aide. Moi je trouve ça satisfaisant, pas toi ?

Le Masque : il promet beaucoup, certes, mais souviens-toi du prix…

Les Muses : elles ont créé l'Harmonde, maintenant c'est nous qui y vivons !

Janus : il garde l'équilibre et je respecte ça ; mais il a un ton tellement définitif !

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien : la grande guilde. Long apprentissage, mais pour quel résultat !

L'Équerre : à part leurs tendances corporatistes, ce sont des gens intelligents avec qui on peut s'entendre.

Le Conseil des Décans : ça nous embête tous que ce soit eux qui décident à qui vont les Flammes… Mais on aimerait tous tellement en faire partie !

moment, jusqu'à ses six ans, âge auquel il est placé en apprentissage dans une guilde, qui est souvent celle de son père ou d'un autre membre de sa famille. La majorité est à quinze ans: le jeune farfadet est alors en âge de décider de son avenir en toute liberté, changeant de métier s'il le désire. De quinze à trente ans, la plupart des farfadets ont une grande liberté, beaucoup ont l'ambition de mener une vie aventureuse et d'accomplir de grandes choses: découvrir l'âme d'une ville, faire la révolution, inventer de nouveaux sorts, voler un tableau célèbre... Après cet âge volage, la plupart d'entre nous ont trouvé leur vocation et s'installent dans un métier, si possible dans le luxe, et s'intéressent aux charges à responsabilités. Les farfadets qui n'en trouvent pas après quarante ans et courent encore après des chimères sont en général considérés comme des ratés.

À partir de soixante ans, la plupart des farfadets se retirent de leur guilde et s'adonnent à une passion, souvent occulte. Beaucoup préfèrent monter d'un cran dans la politique, ou profiter des richesses amassées au cours de leur vie. La mort survient vers une centaine d'années, les farfadets sont incinérés et leurs cendres éparpillées sur les toits de leur cité afin d'y rejoindre son âme.

Nous ne faisons aucune différence entre les hommes et les femmes, chacun portant à peu près les mêmes vêtements, et ayant les mêmes possibilités de carrière. Les mariages se font sur contrat, par des accords sur plus de cinq années et comportant des clauses qui surprennent beaucoup les non-farfadets: notre sens pratique nous permet de reconnaître que romantisme et mariage ne vont pas toujours ensemble.

Les valeurs farfadines

Nous accordons de la valeur aux vertus de l'intelligence et de la ruse, à la prudence comme au courage, à l'inventivité comme à l'efficacité. La parole et l'éloquence sont des talents à développer qui peuvent aplanir la plupart des difficultés. La violence ne doit être utilisée qu'en dernier recours, car c'est la voie la plus incertaine. L'humour est un don divin. Tout sera excusé à celui qui fera preuve d'esprit. Cependant nous préférons l'humour le plus noir, certains diront cynique, mais nous sommes seulement réalistes et n'aimons pas nous leurrer. Nous avons une certaine fascination pour la peur et l'art de terrifier, et c'est là que vont nos préférences en matière de plaisanterie.

L'amour est une plaisante récréation, et les jeux de la séduction sont parmi les plus amusants. Nous n'avons pas de tabous en matière de sexe, tant qu'il se fait entre adultes consentants. Les amis au contraire, ceux qui nous sont loyaux, sont les personnes qui nous sont les plus proches. Et nous adorons discuter indéfiniment pour apprécier leurs raisonnements. Tous les plaisirs de la vie sont à priser, nous sommes des matérialistes malgré notre amour du mystérieux. Notre seule croyance ne vient-elle pas de ce qu'il y a de plus matériel ? Les artistes sont parmi nous les plus à même de célébrer les délices de l'Harmonde. Nous aimons beaucoup la peinture, les décors urbains et les portraits croqués, les caricatures aussi, la poésie également, parmi laquelle nous préférons les vers courts et caustiques, les haïkus des Communes princières ou les rubbayats keshites. À la musique va notre préférence, pour son don de remplacer la parole, d'exprimer la mélancolie et d'apaiser l'esprit. Mais la danse est notre art préféré depuis l'Éclipse. Pour imiter nos compagnons Danseurs, nous dansons des nuits entières lors de nos fêtes: farandoles effrénées d'Urguemand, valses tourbillonnantes de Janrénie ou tangos boucaniers. Les danses acrobatiques, également, ont notre faveur. L'occulte est l'art noble par excellence: il n'y a pas de farfadet plus admiré que le mage habile.

Il n'y a rien que nous détestions comme la tyrannie. La liberté est un droit universel, pour peu qu'on en prenne la responsabilité. Nous haïssons les sociétés fermées, sur-organisées et militaires, au détriment de l'autonomie de chacun et

de la liberté de pensée et de parole. Mais la solidarité est aussi une de nos valeurs, quoi qu'en disent nos ennemis. Nous sommes les premiers à vouloir aider ceux qui sont incapables de survivre seuls, les vieillards, les enfants, les estropiés, car nous savons ce que c'est qu'être abandonné. Nous détestons simplement voir ceux qui pourraient s'en sortir seuls, se plaindre sans cesse sans lever le pouce. Nous ne sommes opportunistes que par lucidité. Voyez combien nous sommes critiqués, alors même que l'altruisme et les grandes causes font partie de nos qualités.

Le style farfadet

Les farfadets portent généralement des culottes bouffantes ou des pantalons larges, surmontés de chemises et d'une veste ou d'un gilet. À part le port de jaquettes plus longues et de bijoux nombreux, rien dans l'habillement ne distingue les femmes des hommes. Aucun farfadet ne sillonne sa ville sans le couvre-chef obligé. Chapeau haut-de-forme, melon, tricorne, feutre, casquette ou tarbouche; tout à condition que cela ne ressemble pas au bonnet lutin. Il y dissimule toujours quelques armes, Danseurs ou instruments utiles divers.

Les farfadets se déplacent en ville dans toutes les dimensions, étant friands d'escalades sur les géographies urbaines. Ils vivent dans les mansardes, les combles et les greniers, offrant des voix d'évasions faciles par les toits, ou bien dans les caves et souterrains menant aux entrailles des cités. À l'occasion, ils vivront dans des barques ou péniches sur les fleuves et canaux de leur ville. Les plus riches n'hésitent pas à s'offrir d'impressionnants manoirs à l'architecture pleine de passages secrets.

Ils portent des couleurs froides: gris, bleu, vert et mauve, noir et blanc. Ils apprécient les motifs géométriques aux arabesques et courbes alambiquées. Ils aiment la nourriture épicée, les alcools forts, les plats en services multiples où l'on mélange un peu de tout: paella, couscous, et ragoûts divers.

Noms farfadets

Les prénoms farfadets sont en général très typés par leur origine géographique, s'intégrant facilement dans leur Royaume natal. Cependant on peut remarquer dans les prénoms des occurrences de suffixes -in, -en, -an, des consonances de s, r, f, v, l, t et des allitérations en e, u, i et de nombreuses nasales. Quelques exemples de prénoms masculins typiques sont Lorin, Essan, Meryn, Sian, Destel, Laerre ou Eshelan. Des prénoms féminins habituels sont Shaelle, Venda, Yguelle, Gwen, Lorinne, Malenne, Freste, Issya ou Imu.

Les noms sont en réalité des surnoms, gagnés par quelques actions ou particularités personnelles. Après qu'il soit rentré en usage, le nom est reconnu officiellement par le Roi alors qu'il s'adresse au farfadet en l'appelant ainsi. Ce surnom peut bien évidemment changer lors de circonstances importantes.

Être Inspiré

Les vrais héros ne sont pas ceux qui meurent au premier combat.
Proverbe farfadet

AVANTAGES ET DÉFAUTS

Les Avantages

Roi de la Cour des Miracles (Charge, 5)
Minimum requis: Éloquence, Intrigues et Athlétisme à 7, CHA à 8.

Fou du Roi (Charge, 5)

Minimum requis Saison : Printemps à 8, Us et coutumes : farfadets à 8, Histoire et Légendes à 6 et Harmonie à 6.

Vous devez demander l'autorisation à votre Éminence pour endosser cette Charge. N'est pas inspiré par Janus en personne qui veut !

Reine de la Cour (Charge, 4)

Minimum requis : CHA, Intendance et Étiquette : Cours des Miracles à 7.

Tour (Charge, 3)

Minimum requis Intendance et Diplomatie à 7.

Cavaliers (Charge, 3)

Minimum requis un score d'Arme et Lois (farfadines) à 7.

Appartenir à une guilde (Charge, variable)

Le coût de cette Charge varie selon le rang que l'on a et la puissance de la guilde. Les types de guildes sont très variés.

Membre d'une cabale (Charge, variable)

Vous faites partie d'une des nombreuses sociétés secrètes qui parsèment la communauté farfadine. Vous avez un but idéologique, et vous savez que partout où vous irez et où la cabale sera présente, vous aurez un soutien inconditionnel pour tout ce qui concernera la cabale. Le coût de cette Charge est de 2 si vous êtes un simple membre, de 4 si vous êtes l'une des figures de proue de la cabale. Minimum requis : Intrigue 6, à 8 pour les meneurs de la cabale.

Sait danser (Emprise, 3)

Les arts du mouvement, du rythme et de la grâce n'ont pas de secrets pour vous. Vous devez

QUELQUES GUILDES

Voici des exemples de guildes, leur coût figure à côté de l'intitulé, suivi des minimums requis. Ces coûts sont pour le rang de Compagnon, un rang Maître de guilde coûte un de plus et nécessite des Compétences d'un cran au-dessus de celles indiquées.

Guilde des Petits Chasseurs 3
Petite Chasse 8, Connaissance des Danseurs 6.

Guilde des Machineurs 3
Serrurerie 8, Savoir-Faire 6.

Guilde de Maraude 3
Discrétion 7, Étiquette : Bas Fonds 5, Camouflage, Déguisement ou Poisons 6.

Guilde des Avocats 2
Éloquence 6, Lois 7.

Guilde des Artistes 2
Compétence d'art à 7, Étiquette : Artistes 6.

Guilde Marchande 1
Intendance 6, Négoce 7.

Guilde Hôtelière 1
Intendance 7, Savoir-faire : hôtellerie 6.

disposer de la Compétence Athlétisme : danse à 6. Grâce à cette connaissance, votre empathie avec les Danseurs est grandement facilitée. Vous avez un bonus de + 10 à l'Empathie avec votre Danseur pour faire des sorts intuitifs, pour peu que vous utilisiez votre compétence Athlétisme comme limitant à celle de Résonance et que vous doubliez le temps de Danse du Sort, pour montrer la marche à suivre à votre Danseur.

Humour noir
(Esprit, 3)

Vous avez l'esprit particulièrement caustique et la peur n'est pour vous qu'amusante. La terreur a du mal à vous atteindre car elle est immédiatement désamorcée par vos rires. Vous bénéficiez d'un bonus de + 5 à tous les jets de VOL pour résister à l'Effroi.

Les Défauts

Hors-Jeu
(Société, 3)

Le Roi a mis votre tête à prix. Tous les Cavaliers de la ville vous recherchent pour vous faire rencontrer votre châtiment. Les Rois des autres cités seront portés à émettre le même jugement si vous vous exilez. À moins d'un changement de Roi ou d'un exploit flamboyant, vous êtes condamné.

Exilé
(Société, 2)

Vous n'habitez plus votre cité d'origine. Pour une raison ou une autre vous avez quitté la ville qui vous a fait naître. Vous serez considéré avec pitié et déconsidération par tous les farfadets que vous rencontrerez.

Si les Royaumes m'étaient contés

Les Communes princières

Les farfadets sont plutôt bien vus dans ce royaume, où ils ont une certaine influence. De nombreux vieux farfadets obtiennent des positions de Chambellans aux palais, et leurs espions sont célèbres. Deux cabales importantes sont présentes dans les Communes : la cabale des Va-nu-pieds se rebellant contre la décadence oppressive d'Abbadrah, et la Ligue du Minuscule, luttant contre les forces obscurantistes de la région, en particulier du Cercle Écarlate.

Les Cours des Miracles, considérées comme officielles, sont souvent fréquentées par des humains, des satyres et autres méduses. La plus célèbre est celle de Tslana, surnommée l'Échiquier d'Argent.

La Lyphane et les Parages

Les seuls farfadets que vous y rencontrerez seront probablement ceux kidnappés par des lutins pour but d'expérience de la Sève ! Plus sérieusement, on parle de Mages courageux enquêtant sur les Merveilles et autres Enchantements de la région.

L'Enclave boucanière

Beaucoup de farfadets ont vu dans ce royaume à ses débuts un paradis utopique et s'y sont rendus avec l'espoir d'imposer leur vision d'une société. Aujourd'hui les farfadets sont très présents dans les Familles, en particulier celles des Marchands, des Timoniers et des Marins, où leur agilité d'acrobate en fait des marins confirmés. L'Enclave boucanière est le repaire de nombreuses cabales anarchistes et révolutionnaires, qui y voient le moyen de s'enrichir sans danger d'être surveillées, trop nombreuses pour être nommées. Les Cours des Miracles y sont autorisées et cosmopolites, mais surveillées par la Hunette.





L'Empire de Keshe

Pour beaucoup de farfadets, ce royaume constitue le berceau de leur peuple, et ils s'accrochent à leur implantation dans les cités portuaires du désert. Leur influence se fait surtout ressentir en tant que marchands, en particulier dans le commerce du bang, et au Cryptogramme-magicien. En plus de supporter les attroupements citadins et la fédération des tribus, on trouve beaucoup de farfadines chez les Latifas. Une importante cabale keshite est celle des Verriers. Les Cours des Miracles y sont clandestines et uniquement farfadines.

Les Terres veuves et la Marche modéhenne

Les farfadets se méfient des Terres veuves, n'appréciant pas les sociétés esclavagistes, néanmoins quelques farfadets renégats y travaillent pour les méduses, surtout dans les domaines occultes. La Cabale du Vent d'Est est constituée d'infiltrés cherchant l'abolition de l'esclavage.

La Marche modéhenne a une longue histoire d'expulsion des farfadets, que ceux-ci pardonnent mal, seuls quelques Jornistes amoureux des Danseurs s'y installent de nos jours.

La République mercenaire

Certains farfadets voient dans le mercenariat le meilleur moyen d'être libre. Néanmoins, peu adeptes de la violence directe, ils seront plutôt Mages de guerre ou évidemment colporteurs. On y trouve une assez bonne présence de la Guilde des Machineurs, mais peu de cabales. Les Cours des Miracles sont importantes et surtout les Maraudes dans les cités, en particulier à Sombreçonge où elles rivalisent avec le pouvoir local. Par contre elles sont réprouvées dans les châtelleries.

Urguemand

Les farfadets sont assez présents dans les villes des baronnies, en particulier dans les professions occultes et de maraude. On trouve aussi un certain nombre de farfadets dans l'Itinérance. Des guildes comme celle des Avocats et des Machineurs y sont très présentes. Les Cours des Miracles sont clandestines mais ouvertes aux non-farfadets.

La Janrénie

Bien qu'en présence importante en Janrénie avant la guerre, les farfadets s'y sont raréfiés avec la création des Loges. Beaucoup de farfadets y voient un insidieux complot des méduses, et ceux qui restent essaient de lutter contre les méduses présentes en Janrénie. La Cabale des Étinceleurs, en particulier, tente de ramener l'Emprise dans la région. Les Cours des Miracles y sont secrètes et rigoureusement interdites aux non-farfadets.

La Province liturgique

Quelques farfadets préparent dans ce royaume une tentative de révolution contre les Primats. Avec l'aide de lutins, en particulier, ils ont créé la cabale des Petits Frères, groupe se faisant passer pour des enfants tandis qu'ils infiltrent les cités liturges et proposent des passages en Abyme.

Abyme

Pour de nombreux farfadets, Abyme est la cité par excellence. L'ambiance si particulière de la cité, l'importance de la Conjuration, ses multiples intrigues sont autant d'éléments qui les portent à se sentir chez eux. La Cours des Miracles d'Abyme, nommée l'Échiquier Invisible est particulièrement célèbre pour son Roi dont on ne voit jamais le visage. Abyme serait également le lieu d'implantation de la cabale de la Porte d'Onyx.

Les itinérants

Ils existent quelques farfadets qui quittent leur vie sédentaire. Il s'agit principalement de caravanes marchandes et d'artistes forains. Les cirques farfadets sont très célèbres par tout l'Harmonde. Les motifs politiques enfin, conduisent souvent à un exil non voulu.

NOUVELLES RÈGLES

Les compétences du Décan

Chaque saisonin semble bénéficier de techniques très particulières dans ses compétences de Décan pourvu qu'il les développe un peu.

Chasse (Spécialité Danseur)

Les farfadets disposent d'une affinité naturelle avec les Danseurs qui augmente avec la profondeur de leur connaissance de la chasse.

Passe-Passe

Le Passe-passe est l'art de la magie sans magie. Cette compétence se résume à la maîtrise du paraître, de la dextérité et de l'acuité.

Serrurerie

Avec cette compétence on apprend à créer et utiliser les petits mécanismes, ressorts ou engrenages et autres roulements à billes.

Saison : Printemps

Pour les farfadets, la connaissance de leur saison s'exprime par un lien fort avec la société qui est le domaine du printemps. Ils disposent ainsi d'une empathie urbaine assez poussée.



PRÉSENCE DE DANSEURS

Présence	DIFF
Très rare	30
Rares	25
Inhabituels	20
Peu communs	15
Communs	10

LA PETITE CHASSE

Il y a plusieurs manières de repérer un Danseur. La plupart des Petits Chasseurs ont chacun leur « coin à Danseurs », morceau d'architecture propice à la Danse grâce à la présence d'Eclat ou de reliefs intéressants. On peut repérer un de ses endroits grâce à un jet de PER + Chasse, spécialité Danseurs, contre DIFF XX (cf. tableau ci-contre). La MR indiquera la qualité de l'emplacement, augmentant la fréquence de Danseurs, mais gare à celui qui considère ce lieu comme sa propriété !

Une autre technique est d'utiliser un outil propice à attirer un Danseur : corde, tissu, plume ou sculpture. Un jet d'INT + Connaissance des Danseurs contre DIFF XX (cf. tableau ci-contre). L'Éclat contenu dans l'objet augmentera par ailleurs cette MR.

Une fois la technique de Chasse en place, il ne suffit plus que de patienter 20 - MR heures pour qu'un Danseur finisse par approcher. Évidemment si le jet a échoué, ce n'est qu'après vingt heures que le Petit Chasseur s'en apercevra.

Persuader le Danseur d'approcher sans l'effrayer nécessite un jet de CHA + Chasse, spécialité Danseurs, contre DIFF 20. Un Danseur qui ne veut pas être attrapé est impossible à saisir.

Le Petit Chasseur dispose alors de d'autant de tours que sa MR précédente pour tenter de s'emparer le Danseur grâce à un jet d'AGI + Chasse, spécialité Danseurs, contre DIFF 20. Un fumble signifiera bien sûr une fuite du Danseur. Après ce temps, le Danseur lassé s'en ira.

CHASSE

6	Vous êtes particulièrement doué pour repérer un Danseur. Toute difficulté pour en trouver un est diminuée de 5.
7	Vos Danseurs acceptent à votre demande de se mettre dans des situations où ils sont confinés et ne peuvent bien danser.
8	Vous êtes expert à prédire les mouvements d'un Danseur, ce qui vous permet d'avoir une difficulté diminuée de 5 pour l'attraper.
9	Grâce à cette connaissance vous pouvez deviner quel sort un Danseur va exécuter sur un jet de PER + Chasse, spécialité Danseur, contre DIFF du sort.
10	Vous avez une empathie naturelle très forte, même avec les Danseurs qui ne vous sont pas liés. Vous avez une difficulté diminuée de 5 pour amadouer un Danseur chassé pour qu'il s'approche. De plus vous pouvez tenter de pratiquer l'Emprise avec un Danseur non lié en doublant la DIFF du sort — à condition que le Danseur ne vous soit pas hostile.

PASSE-PASSE

6	Les gens ne voient que ce que vous voulez qu'ils voient. Sur un jet de CHA + Passe-passe opposé à un jet de VOL vous pouvez distraire l'attention de quelqu'un pendant que vous pré parez votre truc. Très utile pour les feintes.
7	Avec du bon matériel vous pouvez faire disparaître ou apparaître n'importe quoi.
8	Vous manipulez les objets avec une telle dextérité que vous n'avez besoin d'aucun matériel pour les faire disparaître, sur un jet d'AGI + Passe-pas se contre DIFF dépendant de la grosseur de l'objet.
9	Les Mages vous demandent toujours où est votre Danseur.
10	On ne vous voit même plus agir. Vous remarquez les moments où les gens sont attentifs ou non, et vous savez quand les surprendre. Sur un jet de PER + Passe-passe contre DIFF 25 vous bénéficiez d'un + 3 à votre Initiative pour une scène.

Manœuvres et armes farfadines

Les Machineurs ont créé — ou négocié avec l'Équerre — d'autres armes que l'arbalète farfadine.

La canne-épée est particulièrement célèbre. Se présentant sous la forme d'une simple canne, elle peut révéler, en appuyant sur un endroit précis, une lame meurtrière.

L'aiguille fut, raconte-t-on, l'arme de fer créée par Farfa pour lutter contre l'été. Il s'agit d'une lame droite, tranchante et pointue comme une rapière, mais adaptée à la taille d'un farfadet. Aucun lutin ne serait jamais autorisé à se servir d'une telle arme par les Machineurs qui les fabriquent. Cette arme est avant tout utilisée en Urguemand, Janrénie et République mercenaire.

La sabrelle est un sabre court, surtout utilisé dans les Communes princières, l'Enclave boucanière et l'Empire de Keshe.

SERRURERIE

6	Vous comprenez comment marchent les engins mécaniques. Sur un jet d'INT + Serrurerie vous pouvez faire marcher ou arrêter la plupart des mécanismes.
7	Vous êtes capables d'assembler de petits engrenages intéressants. Vous pouvez créer de petits mécanismes pièges.
8	Vous créez de vraies merveilles mécaniques.
9	Vous pouvez créer des automates avec des jets de CRÉ + Serrurerie contre DIFF 25. Cependant, ils ne peuvent marcher que pendant une durée égale à MR x 5 + 10 minutes avant qu'on ait besoin de les remonter.
10	Ils sont d'une telle complexité qu'on peut les confondre avec les êtres vivants

PRINTEMPS

6	Vous ne vous perdez jamais dans votre ville. Sur un jet de PER + Saison contre DIFF dépendant de l'isolement de l'endroit cherché, vous trouverez immanquablement votre chemin vers le lieu que vous cherchez, fut-il bien caché.
7	Vous pouvez également trouver des personnes habitant la ville de cette façon.
8	Vous êtes toujours au courant des dernières nouvelles, vous n'ignorez aucune rumeur sur un jet d'INT + Saison contre DIFF 20.
9	Vous connaissez tellement bien votre ville qu'aucun de ses habitants ne vous est inconnu. À chaque fois que vous rencontrez quelqu'un vous pouvez reconnaître son nom, sa famille, son travaille et son rang sur un jet d'INT + Saison contre DIFF 20.
10	Votre empathie avec la ville est très poussée. Vous ressentez ce qui lui arrive : tout événement important s'y déroulant vous sera connu sur un jet d'INT + Saison contre DIFF 25, mais de manière vague et très intuitive.

ARMES FARFADINES

	Init.	Att.	Par.	Portée	Dom.	FOR	AGI	TAI
Canne-épée	+ 1	0	0	-	+ 2/P	2	2	-1
Aiguille	+ 1	+ 1	0	-	+ 2/TP	4	6	-1
Sabrelle	0	0	+ 1	-	+ 3/T	3	5	-1
Sarbacane	+ 6	- 1	-	30 m	+ 0/P	2	2	-2
Estrelle	+ 3	0	-	FORx4m	+ 3/T	4	6	-2

La sarbacane, enfin, est une arme de trait parfois utile en milieu urbain, pourvue que les munitions soient enduites de quelques poisons.

Les farfadets princéens préfèrent quant à eux lancer de petites étoiles de fer appelées estrelles.

Les farfadets ont développé quelques manœuvres propres à leur Décan, adaptées au combat urbain et à leurs dons acrobatiques.

Attaque acrobatique (Action)

Condition: Réussir un jet d'AGI + Acrobatie contre DIFF 25.

Le combattant exécute un saut incroyable avant d'attaquer son adversaire. Il a un Bonus égal à sa MR sur son jet d'AGI + Acrobatie à son Att. En cas d'échec, il retranche sa MR négative.

Coup bas (Action)

Condition: Lutter contre un adversaire du sexe masculin supérieur d'une TAI ou deux et obtenir une MR de 5.

Dommages: + 5. Déf.: - 5

Le combattant se rapproche dangereusement de son adversaire pour viser un endroit particulièrement sensible.

Défense acrobatique (Réaction)

Condition: Réussir un jet d'AGI + Acrobatie contre DIFF 25.

Le combattant effectue une impressionnante pirouette pour esquiver l'attaque de son adversaire. Il a un bonus égal à sa MR sur son jet d'AGI + Acrobatie à son jet d'Esquive. Il sera à MV x 2 mètres de son adversaire au prochain tour. En cas d'échec, il retranche sa MR négative.

MAGIE

L'Emprise

La plupart des farfadets aiment les Danseurs, et peu de Charges sont aussi respectées que d'être un Mage puissant. Il n'y a aucun farfadet qui ignore l'existence des Danseurs. Voici des sorts typiquement farfadets.

Attirer le Danseur

Obédience: jorniste
Seuil: 20
Portée: MR x 10 m/une cible
Durée: 5 tours
Danse: 2 tours

Le Danseur invite un autre Danseur des environs à se joindre à sa Danse, qui se finit entre les mains du Mage, qui n'a plus qu'à essayer de l'attraper. Ce Sort, évidemment apprécié des Petits Chasseurs et des Censeurs, est aussi efficace sur les Danseurs libres que marqués.

Laquais

Obédience: éclipsiste
Seuil: 15
Zone d'effet: Personnel
Durée: 15 minutes + 5 x MR minutes
Danse: 1 minute

Au contraire des Sorts « Grand Maître » et « Prince », ce Sort semble faire du Mage une personne tout à fait négligeable. On le prendra pour un serviteur habitué des lieux et l'on ne questionnera pas sa présence. Personne bien sûr n'irait révéler ses secrets devant lui s'il ne l'avait pas fait devant ses véritables laquais.

Passe-muraille

Obédience: éclipsiste
Seuil: 20
Portée/Zone d'effet: une surface de 2 m²/au contact
Durée: 5 tours
Danse: 5 tours

Les étincelles projetées sur un mur y dessinent une ouverture quelconque à travers laquelle le Mage et tout ce qu'il touche peuvent passer, pour peu qu'ils le fassent avant la fin du Sort.

Les Arts Magiques

S'ils sont moins populaires que l'Emprise, les Arts sont assez appréciés des farfadets. La Cyse n'est généralement étudiée que par les Machineurs. Les Harmonistes du Décorum sont des peintres en trompe-l'œil, des croqueurs ou des amateurs de graffitis. Les adeptes de la Geste aiment les mots d'esprit, les comptines et autres légendes urbaines. En Accord, enfin, la flûte et le cistre sont appréciés avant tout. On raconte que c'est un farfadet agacé par le manque d'enthousiasme de ses invités à une soirée qui inventa l'Œuvre « Farandole ». Le tambour est parfois apprécié et se joue sur de petits tambourins. La viole, jouée sur un violon, est appréciée pour les sorts en rapport avec les animaux.

Brouillard printanier
Art: Décorum
Seuil: 20
Zone d'effet: 10 m³ autour de l'Harmoniste
Durée: 5 minutes
Dessin: 1 tour

Du pigment projeté s'élève une vraie purée de pois. Seul l'Harmoniste y voit clair et toute autre personne souffre d'un malus de – 5 à tous ses jets de PER ou nécessitant l'usage de la vue.

Porte-Parole
Art: Accord
Instrument: Flûte
Seuil: 15
Portée/zone d'effet: portée du regard/une cible
Durée: 1 heure
Mesure: 1 minute

La victime de ce sort n'a plus le contrôle de sa voix. Celle-ci est sous l'emprise de l'Harmoniste qui a décidé quels bruits ou paroles s'échapperont de ses lèvres. Cette Œuvre est en particulier apprécié en coordination avec Hypnotisme qui permet un grand contrôle d'une personne. On prétend que les Œuvres de Geste peuvent être lancées via la cible du sort par l'Harmoniste.



La Menace

L'humour est la meilleure arme contre les vrais ennemis, ceux qui rongent l'âme.
Proverbe farfadet

LES TÉNÉBREUX

Une ville ne montre sa vraie personnalité que la nuit. Dans la pénombre nocturne, seuls ses vrais habitants osent arpenter les ruelles pleines d'ivresse, d'appels, de couteaux et de visages ricanants. Seule la minuit offre tant d'opportunités au mystère, au grotesque et à l'art délicat de l'Effraie.

LES BASSES-FOSSES

Les villes prennent leurs racines dans les ténèbres. Il existe un réseau de souterrains, de caves et de catacombes qui relie toutes les cités de l'Harmonde. Ces tunnels s'étendent, dit-on, dans l'ombre des villes. C'est un Ténébreux farfadet qui le premier a découvert l'existence de cette crypte. Depuis, la plupart des démonologues farfadets en connaissent l'existence et l'empruntent à l'occasion, pour voyager de manière inaperçue et rapide d'une ville à l'autre. Mais malheur à celui qui perdrait son chemin, car nombreux sont ces boyaux obscurs à mener directement aux Abysses.
En terme de règles, un farfadet Ténébreux ayant au moins une Noirceur de 5 peut trouver l'entrée des Entrailles sur un jet de PER + Démonologie, limitant Saison : Printemps, contre DIFF 25. Le temps de son trajet sera divisé par 5, mais il devra refaire un jet pour trouver son chemin à l'intérieur des souterrains tous trois cents kilomètres. Sur un échec, il arrive dans les Abysses.

Au cœur des ombres

Interprétation

J'aime les secrets. J'aime écouter, regarder chacun à l'affût des énigmes de sa vie, de ses hontes cachées. La Ténèbre est comme une lumière sombre, révélant le cœur troublé de la ville. Grâce à elle, comprenez, la vérité devient mienne, et peut alors commencer le ballet de l'Effraie. Nous autres, Ténébreux, appelons ainsi l'art subtil de terrifier. Jouez des peurs de quelqu'un, lui faire croire aux fantômes, aux vampires et autres horreurs. Lui montrer, plus que tout, que ses misérables secrets, qu'il croyait bien cacher, ses crimes clandestins, vont le rattraper. Car nous n'usons de l'Effraie que sur ceux qui le méritent, ceux dont les torts et abus sont dissimulés dans l'obscurité de leur âme. Seulement, voyez-vous, nul n'est innocent. Personne n'a la franchise de n'avoir aucun secret. Alors nous venons, nous nous glissons entre ses peurs, nous ramenons à la vie ses cauchemars, et nous les faisons danser pour lui. Nous torturons tendrement son esprit terrifié et nous l'obligeons à avouer tous ses secrets. Puis nous décidons quel sera son châtiment, et peut-être, nous l'incorporerons aux nôtres, à la Guilde des Effrayeurs.

Nous agissons dans l'ombre, réduits à des silhouettes fugaces et fugitives, nous guettons puis nous frappons. Nous sommes maîtres des arcanes et des pratiques occultes. Chacune est décuplée par notre lien ténébreux. Nous sommes sans pitié, car la souffrance et la peur sont les plus puissants agents d'apprentissage. Alors craignez-nous, car nous vous observons et nous vous jugeons.

Extrait d'un parchemin trouvé lors de la réunion de marchands keshites, à Qaysaria.

La tentation

Le pouvoir et la connaissance sont les deux raisons qui vont attirer un farfadet vers l'Ombre, auxquelles s'ajoute leur fascination pour la peur.

La démonologie attire un grand nombre de farfadets, toujours tentés par l'occulte. Pour beaucoup de farfadets moins doués ou moins favorisés que les Mages, c'est même une occasion en or d'exercer des talents mystiques. La Conjuration devient alors « l'Emprise du pauvre ». Le mode de fonctionnement de la Conjuration, à base de contrats négociables est pour certains plus compréhensible que l'étrange empathie des Danseurs. Paradoxalement, elle leur fait moins peur, paraît plus abordable et d'une puissance plus que satisfaisante.

Cependant lorsqu'un Mage farfadet s'intéresse à la Ténèbre, la Sorcellerie se trouve très rapidement dans ses préoccupations. Devenant presque immanquablement Obscurantiste, il va décupler la puissance de son Emprise aux sources de l'Art sombre. Bien peu nombreux sont les farfadets à résister au désir de connaître de nouveaux arcanes.

La connaissance est d'ailleurs ce qui fera tomber les hésitants. La plupart du temps, le Ténébreux farfadet devient obsédé par les secrets et les savoirs cachés. Il utilise immanquablement son diablotin pour espionner à travers ses yeux tout ce qui pourrait éveiller sa curiosité. C'est dans une soif inextinguible de confidences et de mystères qu'il se laisse

contaminer peu à peu par l'Ombre pour les possibilités d'apprendre qu'elle lui promet.

Enfin, de tout temps, les farfadets ont ressenti de la sympathie pour l'Ombre de par leur attirance pour l'horreur et l'inquiétant. Les sarcasmes avec lesquels ils attaquent leurs ennemis, les histoires absurdes ou effrayantes dont ils se régalent, leur goût du pragmatisme pessimiste en font des amateurs de l'Ombre dans ce qu'elle a de terrifiant. Il s'agit d'une communauté d'intérêts en quelque sorte.

La Guilde des Effrayeurs

Ce regroupement clandestin de Ténébreux se voue à l'art de l'Effraie, à la torture mentale de cibles choisies en fonction des secrets qu'elles cachent. Sur des choix sans autres raisons que le hasard, ils assassinent ou épargnent leurs victimes, révèlent ou dissimulent leurs secrets. Tous les chefs politiques de l'Harmonde en ont une peur bleue, à la grande satisfaction des Effrayeurs. Ils agissent dans tous les Royaumes Crépusculaires où des farfadets sont implantés.

La Guilde des Silhouassins

Ce groupe d'assassins et d'espions mercenaires agit surtout dans les Communes princières et dans les Royaumes Crépusculaires voisins. Démonologues experts, ces tueurs à gages qu'on ne voit jamais que sous la forme de silhouettes vêtues de noir louent leur savoir-faire à ceux ayant besoin d'actions discrètes et efficaces. Certaines rumeurs maintiennent qu'ils ont des liens avec les Effrayeurs, en tant qu'informateurs.

La Cabale de la Porte d'Onyx

Il s'agit de l'un des groupes de farfadets à la plus sombre réputation. Ils vouent une haine sans pareille aux lutins et se sont juré de leur faire payer leur trahison. Utilisant le Supplice — et parfois la Sorcellerie —, ils torturent tout lutin sur lesquels ils mettent la main dans la croyance que la rédemption vient de la souffrance. Leur pratique favorite consiste à enchâsser un lutin dans un bloc de pierre jusqu'à ce que celui-ci soit atteint par la pierreuse et se pétrifie lentement. Ces fanatiques croient ainsi faire passer au lutin la Porte d'Onyx, c'est-à-dire le libérer du lien de la Sève et le faire entrer dans le lien citadin, comme les farfadets l'on fait. Bien que basée à Abyme, c'est une cabale déjà ancienne et assez répandue dans les Royaumes Crépusculaires.

LE VIOLON NOIR

Korev Suremain fut le luthier princéen qui copia le violon lutin pour le compte des farfadets. On raconte que, devenu fou de n'avoir passé sa vie qu'à imiter ce que d'autres faisaient, il mit tout son savoir dans la confection d'un Artefact en forme de violon. Hélas sa folie l'avait rendu vendu à l'Ombre, et il mélangea Ténèbre avec Éclat pour la confection de l'instrument. À la vue du violon noir ainsi créé, il se suicida. On ignore où se trouve le violon aujourd'hui, mais l'effet de son pouvoir est connu de tous les farfadets : il permet de transformer humains ou saisonins qui écoutent sa plainte, leur donnant des attributs d'animaux ou de plantes. Les hybrides ainsi créés deviennent souvent fous devant leur terrifiante métamorphose. Cependant certains croient que bien maîtriser ces transformations donneraient de grandes capacités.

Ce que je sais

Connaître est le but de la Ténèbre. Grâce à elle nous avons la possibilité d'en savoir plus sur l'occulte et les mystères de l'Harmonde.

Cercle I

Le processus commence par la découverte de la Ténèbre et l'intense curiosité qu'elle provoque chez le farfadet ténébreux. Il comprend que la nuit est littéralement habitée d'une foule de créatures qui se nourrissent de la peur qu'elles inspirent, son Diablotin lui apprend les règles de la Conjuration. C'est tout un univers caché, un monde nouveau qui s'ouvre à lui et pour lequel

la plupart des farfadets ressentent une puissante convoitise de connaissance. La plupart des farfadets ont de bonnes relations avec leur diablotin, appréciant son humour, ils s'en font souvent des compagnons de labeur ou de divertissement. À ce stade, les Démons conjurés l'intéressent autant par ce qu'il peut en apprendre que par leur utilité plus directe.

Cercle II

Arrivé à ce palier, le farfadet ténébreux amorce une transformation psychologique qui le rend particulièrement sensible aux regards posés sur lui. Il ne supporte pas de se sentir observé et préfère continuellement rester dans l'ombre, caché et discret. Il sent qu'il existe un lien entre l'Ombre et la Ténèbre, l'Effroi et les cauchemars. Les démons qu'il invoque commencent à avoir des traits arachnéens: nombreuses pattes, yeux à facettes... Ses cauchemars le montrent invisible, oublié de tous, ou cloué au pilori. Il ne supporte pas d'entendre le moindre commentaire porté sur lui. Son Démon farceur lui révèle tout ce qu'il y a à savoir sur les familles des démons, leur hiérarchie et les Haut Diables, se vantant au passage. Le farfadet ténébreux donne alors souvent comme tâche aux Démons invoqués de s'occuper de sa sécurité et de le cacher du regard des autres.

Cercle III

Le farfadet débute maintenant à vivre principalement la nuit, craignant le soleil, et à errer dans sa ville avec l'envie de s'insinuer partout. La démonologie devient pour lui une passion, et la compagnie des Démons lui plaît plus que celle de ses semblables. Il devine facilement les désirs qu'auront les Démons conjurés et les prépare souvent à l'avance. Beaucoup de Ténébreux farfadets, au lieu de subir la Peine de niveau 55 habituelle, connaissent une « Curiosité obsessionnelle ». Ils deviennent fascinés par tout secret ou mystère, prêts à tout pour apprendre ce qu'il en est réellement. Cette obsession tourne à un véritable voyeurisme. Le farfadet ressent le besoin de tout connaître de la vie des gens qu'il côtoie, investigant sur leur passé ou les interrogeant de manière anodine. Il lui arrive de suivre des gens au hasard dans la rue et d'essayer de tout apprendre sur eux. Il utilise alors fréquemment ses Démons pour espionner par leurs yeux. Leurs traits arachnoïdes s'accentuent: ils deviennent tous capables de sécréter un Fil Noir fait de Ténèbre pure, qui peut servir à tisser des vêtements ajoutant + 5 aux actions de discrétion.

Des Démons aux araignées

Beaucoup s'interrogent sur le pourquoi des transformations arachnéennes des Démons conjurés par des farfadets à forte Noirceur. S'agit-il d'une sorte de Démons particuliers? Est-ce une réverbération de la Ténèbre du Conjurateur? Aucune réponse tout-à-fait satisfaisante n'existe pour l'instant. Mais selon l'hypothèse la plus probable, il s'agirait d'une demande inconsciente de la part du farfadet lors de la Conjuration, demande liée à sa transformation ténébreuse qui d'une manière ou d'une autre lui donnerait une affinité avec les araignées. Cette hypothèse, cependant, se base sur l'idée que le conjurateur décide des caractéristiques et connaissances du Démon lors de l'invocation à partir d'une essence plus brute de Ténèbre, avis qui est loin d'être partagé par tous.

Cercle IV

Le Ténébreux devient à cette étape un allié de l'Ombre. Il connaît ses plans et desseins aussi bien que les Démons et les aide souvent volontiers dans ceux-ci. Il connaît très bien la société démoniaque et est capable de reconnaître à vue l'appartenance d'un Démon. Dans chaque ville, il sait intuitivement où trouver l'Advocatus Diaboli. Pour certains farfadets, la Peine de niveau 75 est remplacée par « Obsession de la peur » : le Ténébreux éprouve un plaisir sans pareil à terrifier les gens, si possible avec le plus de cruauté mentale. Il bénéficie alors du Bienfait correspondant « Art de l'Effraie », qui lui permet de contaminer ceux qu'il tourmente avec l'Effroi, en faisant ainsi de nouveaux alliés de l'Ombre.

Il se choisit généralement un type de cible particulière, la plupart du temps représentatif d'un événement de son passé l'ayant traumatisé, souvent lié à sa contamination initiale par l'Ombre. Puis il entreprend, après avoir tout appris d'elle, de s'immiscer dans sa vie, sans jamais se montrer, lui jouant des plaisanteries cruelles dignes d'un personnage d'une histoire d'horreur. Il cherche à faire monter peu à peu son angoisse, faisant de sa vie un enfer, et sculptant ses frayeurs comme s'il s'agissait d'une œuvre d'art. Il a alors souvent un grand usage de son Jumeau Démoniaque, se servant de sa ressemblance pour ses facéties terrifiantes.

L'EFFRAIE

Les farfadets ténébreux appellent ainsi la technique consistant à terrifier quelqu'un. Il s'agit d'un long procédé qui commence avec la découverte et la lente révélation de ses secrets les plus honteux. Qu'il s'agisse de provoquer une rapide peur bleue, ou d'installer une angoisse lancinante, l'Effraie utilise un jet opposé de CHA ou CRÉ + Passe-passe contre un jet de VOL + Passe-passe. La MR indique l'Effroi auquel est confrontée la personne ainsi terrifiée.

Les Démons conjurés continuent quant à eux leur transformation arachnide : il leur pousse des mandibules acérées, et ils demandent parfois du sang comme récompense de leurs efforts. En échange, ils peuvent fournir au farfadet ténébreux un poison de lame paralysant, l'Areigne, de VIR 27. Ses effets sont une paralysie immédiate et d'une durée de MR négative x 2 minutes en cas d'échec au jet de résistance, ou d'un malus de – 5 à toutes ses actions pendant trois tours en cas de réussite. La victime reste consciente de ce qui lui arrive pendant la paralysie.

Cercle V

À ce stade, le Ténébreux croit qu'il est en train de devenir un Démon et s'en réjouit. Il considère la nuit et les Abysses, dont il connaît intimement la géographie, comme sa maison et les créatures de Ténèbre comme ses sœurs. Il connaît l'origine de la Ténèbre, des succubes, pourquoi les minotaures vivent aux Abysses, etc. Les plans de l'Ombre même, dans toute leur dualité, sont un savoir qu'il peut presque atteindre, en saisissant des bribes à l'occasion. Tout Mage qui ne le serait pas encore devenu se convertit à la pratique du Supplice. Le farfadet ténébreux se méfie désormais du Masque et de sa Perfidie. Il ne supporte même plus la pénombre du Crépuscule, ne demeurant à l'aise qu'à l'ombre véritable.

Il convertit les victimes de son Effraie à l'Ombre et en fait ses pions terrifiés par le moindre frémissement de ses orteils. Il commence à avoir des ambitions sur l'Échiquier Noir, dont il est maintenant considéré comme une pièce. Il souhaite instaurer l'atmosphère de terreur de son choix sur la ville, la sculptant à sa guise. Ses Démons ont maintenant l'aspect intégral d'araignées de formes et de couleurs variées qui peuvent tisser une toile entre lui et

L'ÉCHIQUIER NOIR

Ce nom désigne l'organisation sociale propre aux farfadets ténébreux. Établi dans une salle des Basse-Fosses située sous la ville, l'Échiquier Noir est le cadre d'intrigues et d'échanges d'informations entre les différentes guildes et cabales ténébreuses. Si l'on suppose que son Roi Noir est un farfadet arrivé à une Noirceur de 10, le mystère demeure quant au choix des autres figures de cette sombre cour. Il est probable qu'il s'agisse des farfadets les plus contaminés par la Ténèbre ou de pions du Roi Noir. On raconte que c'est sur l'Échiquier Noir que se décident et s'organisent les pires attentats et lieux d'horreurs qui vont marquer l'esprit d'une ville, sculptant une véritable atmosphère de terreur chez ses habitants. Ils s'opposent indirectement aux œuvres de l'Échiquier Blanc, se plaisant à mettre le chaos dans la hiérarchie habituelle de la Cour des Miracles.

ses pions, des fils de Ténèbre qui ont la particularité de lui permettre de lire leurs esprits et les faire agir à sa guise, voyant par leurs yeux et agissant par leur corps. On raconte qu'une fois Déchu — cent points de Ténèbre —, certains farfadets obtiennent cette capacité sans l'usage du fil, devenant constamment avec leurs pions et ceux qu'eux-mêmes contamineront, une entité gestalt disposant d'une intelligence collective. Mais ce destin ne peut être celui que d'un seul farfadet ténébreux par bourgade, puisqu'il s'agit de devenir le Roi Noir ou, certains le murmurent, l'me Noire de la cité.

LES PERFIDES

Le Masque ?

Qu'est ce que le Masque ? Quels sont ses desseins ? Voilà des questions auxquelles beaucoup souhaiteraient avoir la réponse. Écoute-moi : le Masque c'est la liberté. Peu importe ce qu'il est et ce qu'il veut. Il nous offre l'opportunité de choisir une autre voie que celle de la Dame et des Muses. Quoi ? Cela te donne envie de crier à l'infamie ? Eh bien justement ! Pourquoi devrions-nous révérer ces dames, aussi anciennes soient-elles ? Elles ont créé l'Harmonde, mais maintenant, c'est nous qui y vivons. Et c'est à nous de choisir ce que nous voulons en faire. L'Harmonde ne peut pas rester une œuvre d'une beauté idéale et inchangée. Nous avons le droit de choisir notre destin.

LE MARCHÉ DES ESPÉRANCES

Sous ce nom aux jolies consonances, se cache l'un des phénomènes perfides des plus cruels qui soient. Ce marché peut s'ouvrir dans n'importe quelle cité, au détour de la moindre ruelle, pour peu qu'il s'ouvre devant quelqu'un de découragé. Si vous désespérez de trouver la solution à vos problèmes, vous pouvez être certain de le voir s'ouvrir devant vos pas. Et cette solution vous être proposée. Cependant le prix de ce qui vous sera offert sera loin d'être habituel. Au Marché des Espérances on vend des années de sa vie et des morceaux de sa mémoire, son don pour les langues et son agilité hors du commun, sa connaissance des armes et son sens de la vue. On peut y vendre des sentiments, des capacités, des compétences et n'importe laquelle des caractéristiques qui nous sont propres. En contrepartie, on gagne l'objet de notre désir : Danseur prodige, Artefact merveilleux, ouvrage ancien disparu… tout ce dont on pourrait rêver. Cependant ce qui est vendu et ce qui est acheté semble apposer sa marque.

Si nous sommes suffisamment malins, nous pouvons parvenir à les garder trop occupés à lutter les uns contre les autres pour s'occuper de nous. Voire, nous pouvons parvenir ainsi à nous faire donner plus de pouvoir ! Alors dis-toi bien que nous aurons gagné. Regarde ce à quoi nous sommes parvenus depuis le début. Grâce à des farfadets comme Madrin nous ne cessons de devenir plus indépendants et puissants. Voilà pourquoi nous autres farfadets gardons une neutralité vis-à-vis des guerres des Éternels. Parce que nous savons que si l'un d'entre eux gagne, cela ne profitera à aucun d'entre nous.

Tu voudrais quand même savoir, n'est ce pas ? Moi aussi j'étais curieux dans ma jeunesse. Et voilà ce que j'ai appris : le Masque est un bouffon. Il agit pour apporter le chaos et l'anarchie dans l'Harmonde. Il est comme ces anciens joueurs d'échecs qui jouent le jeu pour jouer et non pour gagner. Ou comme un enfant qui ne sait pas jouer et s'amuse seulement à bouger les pièces. Ce qui ne veut pas dire qu'il faut le sous-estimer. Le Masque est l'Éternel de la folie et de l'extravagance. Il est le principe même de l'élément perturbateur. Et crois-moi, ces choses-là cela s'infiltrent partout et l'on ne peut jamais s'en débarrasser tout-à-fait.

Attraits

Le Masque attire les farfadets dans ses rets sur une promesse simple : réaliser leurs idéaux.

Chaque farfadet a ses propres rêves, ses propres ambitions, sa propre vision utopique. Et le Masque est de son côté pour l'encourager et l'aider, lui susurrant à l'oreille combien la fin justifie les moyens. La plupart des farfadets se damnent par idéalisme et par opportunisme liés. Leur pragmatisme les pousse à acquiescer lorsqu'on leur propose qu'une cause justifie des sacrifices. Et de sacrifices en sacrifices, les farfadets mentent, volent, assassinent, torturent... Tout cela dans un but parfaitement altruiste.

Narcole Marquevieille

Autrefois un Inspiré brillant, diplomate de profession, dont la lutte contre l'esclavage et la tyrannie était connue dans toute l'Harmonde, Narcole a rapidement gagné en Perfidie dans le désir d'aider sa croisade. Bien que sa flamme soit aujourd'hui damnée, beaucoup ne désespèrent pas de la ramener sur le chemin de l'Inspiration, car il semble qu'effectivement il garde la volonté de se racheter et a déjà à l'occasion aidé les Inspirés qui croisaient sa route, pour libérer des esclaves des Terres veuves. Les plus pessimistes affirment qu'il ne l'a fait que dans le but de faire le jeu du Masque, mais l'ambiguïté demeure. Narcole Marquevieille n'est-il pas celui même qui a affirmé que toute notion de bien ou de mal doit être soumise à l'intérêt de l'Harmonde ?

À mesure qu'ils avancent dans la voix perfide, les farfadets se défient effectivement du Masque. En réalité, ils pensent avec leur arrogance habituelle l'utiliser pour leurs propres fins. La perfidie est effectivement probablement le seul moyen de battre le Maître du Semblant à son propre jeu. Mais au fur et à mesure que sa Perfidie se développe, le farfadet devient de plus en plus paranoïaque, de plus en plus fanatique, et de plus en plus porté à croire les accusations que le Masque profère sur son entourage. Devenant la méfiance incarnée, il considère de plus en plus ses connaissances comme des outils. Mais peut-être serez-vous celui qui battra le Masque à son jeu favori, et utilisera ses Bienfaits pour l'annihiler ?

Dans le secret des Dames

Aucune histoire n'est fausse, car même les mensonges contiennent des vérités.
Proverbe farfadet

Les secrets sont nombreux parmi la communauté farfadine. Les rumeurs les plus folles courent de bouche à oreille, répétées, déformées et amplifiées à l'infini. En voici quelques-unes. Qui saurait dire où est leur vérité ? Où est leur mensonge ?

SECRETS URBAINS

Pour les citadins dans l'âme que sont les farfadets, de nombreuses questions et mystères restent concernant les villes de l'Harmonde.

METROPOLYA

Cette légende a commencé à courir dans les bouches des adeptes d'Urbéat, avant d'intéresser les autres farfadets. Il s'agirait d'une cité gigantesque, en quelque sorte l'essence même de l'urbanité, peinte à travers l'un des plus grands Tableaux-mondes existants. Cité de perfection où tous coexistent en paix pour les uns, ou cité des vices selon les autres, elle disposerait certainement de la plus puissante Âme-Ville qui soit. D'autres histoires prétendent que sur ses murs l'on peut espionner tout ce qui se passe sur un lieu citadin à travers l'Harmonde. Enfin, certains l'imaginent en équivalent lumineux de la Cité des Ombres, Abyme, portail vers le Centresprit.

LA PEAU URBAINE

Revianne Clairvoie était une farfadine d'Orkhane fascinée par sa cité natale. Elle avait prié un de ses amis, satyre harmoniste du Décorum, de tatouer sur sa peau le plan parfait de la ville, espérant ainsi s'en rapprocher. Elle en devint folle mais également douée d'un pouvoir de « Seconde Vue » lui permettant de connaître les pensées de chaque habitant d'Orkhane, dont elle disait constamment la teneur dans sa démence. Elle fut assassinée malgré les tentatives de protection du satyre, dès que son don fut connu, et écorchée afin de conserver son épiderme. On ignore ce que cette peau tatouée est devenue, mais l'on raconte qu'en s'en vêtant, on a accès à ce pouvoir, sans avoir l'inconvénient de la folie.

REJOINDRE L'ÂME-VILLE

Il y a longtemps que l'on murmure que les farfadets trop proches de l'Âme-Ville deviennent des créatures étranges. Si beaucoup sont certains que l'on devient pierre comme par la maladie lutine de la Pierreuse ou par le baiser des salanistres, d'autres sont persuadés que l'on devient des choses bien plus étranges.

Certaines légendes font état des Anonymes, silhouettes dessinées à la craie sur les murs, qui néanmoins bougent et observent tout en restant muettes. On prétend également que ce sont des maisons ou d'autres édifices qui naissent là où un farfadet devient trop uni à sa cité. Quant aux croyants d'Urbéat, ils disent que l'on ne fait plus qu'un avec l'Âme-Ville, tout simplement.

DANSEURS MYSTÉRIEUX

Un autre des grands soucis farfadets est l'existence des Danseurs. On ignore tant de choses sur ces gracieuses créatures. Nombreux sont les mystères qui les accompagnent.

Les Poucets

Ce nom désignerait des Danseurs qui existaient avant même l'Éclipse. Doués de la même empathie que ceux-là, ils l'exprimaient à travers des parfums semblables à ceux des fleurs. Les légendes rapportent qu'ils étaient amis avec les farfadets et les lutins, expliquant l'affinité des deux Décans avec les Danseurs. Bien qu'il semble qu'ils ne permettaient pas l'Emprise, ils auraient disposé d'un pouvoir à base de Pollen arboricole, dont l'usage fut volé par les lutins. On raconte qu'ils ont disparu à la fin des Guerres des Décans, dans un sacrifice terrible pour sauver leurs amis du printemps.

Ballerine

Ce fut l'œuvre d'un farfadet hélas allergique aux étincelles qui pourtant ne rêvait que de manipuler les Danseurs. Il étudia la mécanique des serrures et même l'horlogerie des nains pour créer un Danseur entièrement mécanique, construit à base d'Éclat. Grâce à ce qu'il nomma Ballerine, il aurait enfin réussi à pratiquer l'Impulsion. La plupart des membres du Cryptogramme-magicien trouvent cette histoire ridicule, n'imaginant pas qu'on puisse reproduire les effets des Danseurs.

Confidences printanières

Les farfadets s'attachent modérément aux intérêts de leur Dame et aux origines de leur Décan. Pourtant certaines énigmes méritent l'attention.

Le Décan frère

L'une des histoires les moins volontiers répétées par les farfadets prétend qu'ils n'ont commencé à exister qu'après leur diaspora citadine. En effet avant la guerre des Décans ceux-ci n'auraient été autres que des lutins ! La Dame du Printemps, voyant la faiblesse de n'avoir que deux Décans aurait commandé à une partie des lutins, les partisans de Farfa, de s'exiler afin de former un nouveau peuple. Les lutins restants, dans leur jalousie des élus de la Dame, les auraient immédiatement persécutés. Voilà encore une rumeur qui semble ridicule pour beaucoup. Pourquoi seule la Dame du Printemps, en effet, n'aurait disposé que de deux Décans ?

La Cabale des Éphémères

Selon quelques racontars boucaniers, des farfadets à l'anarchisme extrême se seraient alliés avec des Automnins libérés de l'influence du Masque. Leur but serait de couper tous les saisonins de l'Harmonde de leurs liens privilégiés avec leur Dame. Ils espéreraient ainsi empêcher tout risque d'un nouveau drame comme l'Éclipse et donner aux saisonins la même liberté politique que les humains. Ils se seraient nommé Cabale des Éphémères pour marquer leur opposition aux Éternels. On peut se demander, si une telle cabale existe, si ces Automnins sont aussi libérés du Masque qu'ils le croient.







**Organisés en une série de neuf volumes,
Les Codex nous font découvrir le savoir des Inspirés saisonins.**

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretint votre Décan avec l'Inspiration au cours de l'histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifièrent le nom des Dames. Personnalisez votre Inspiré en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les vôtres ressentent lorsqu'ils se laissent tenter par la Conjuration et la Ténèbre, ou par la Perfidie et ses Bienfaits. Et tremblez... car désormais vous savez que l'Ombre et le Maître du Semblant vous menacent.

Éminence, rassurez-vous, la lecture des Codex des saisonins ne vous est pas interdite. Qui d'autres que vous pourrait partager le savoir qu'ils renferment avec vos joueurs ?

Prix: 35 FF (5,34€)
ISBN: 2-84476-067-8





Satyre

les Cités



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Le Codex des Satyres

Et je reste persuadée
Que tu plaisais aux charmantes muses,
Par cette limpide volonté
De faire plaisir, de savoir et de se libérer.

Épitaphe de Rossombre.

XUup mini-release

Crédits

Textes
Grégoire Laakmann

Corrections
Franck Plasse

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Maquette
Patrick Mallet

Illustrations
Julien Delval

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements
À Matthias et à ses robes évanescentes,
À Guillaume et à ses ablations matinales,
À Grégory et à sa capacité à s'intriguer lui-même,
vieux compagnons de route qui font vivre AGONE.

AGONE
Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Sommaire

Introduction **3**

L'Harmonde **3**
Histoire du Décan 3
Société 9

Être Inspiré **14**
Avantages & Défauts 14
Écologie du satyre 15
Nouvelles règles 20
Magie 24

La Menace **26**
Les Ténébreux 26
Les Perfides 29

Dans le secret des Dames **31**

Multisim Éditions
32 boulevard de Ménilmontant
75 020 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Introduction

Le Codex des saisonins a été rédigé afin que les joueurs interprétant des Inspirés saisonins cernent davantage leur Décan. Bien des détails techniques ont été précisés, sous la forme de nouvelles règles. Des éléments complémentaires sur les particularités culturelles de chaque Décan ont été ajoutés — dont la magie des saisons.

Les Éminences Grises sont invitées à consulter les différents volumes du Codex des saisonins. Il s'agit en effet d'un nouveau Compendium des Royaumes crépusculaires qui, comme Le Bestiaire et Les Cahiers Gris, renseigne sur l'Harmonde et ses habitants.

Malgré cette introduction, une interrogation subsiste : faut-il interdire aux joueurs de lire le Codex des saisonins ? En d'autres termes, les EG sont-elles les seules personnes à savoir à quoi ressemblent les Inspirés des Décans ? La réponse est non. Tout joueur a besoin de bien connaître le rôle qu'il interprète au cours d'une partie de jeu de rôle. Afin de respecter cet esprit, les derniers paragraphes de chaque volume ne délivrent aucun secret. Ils présentent toutefois aux joueurs ce que croient, pensent, devinent... les Inspirés de chaque Décan. Mais ils se trompent peut-être... ou peut-être pas. Aux Éminences Grises de lever le voile sur ces mystères.

Le Codex des saisonins est donc destiné à tous les joueurs d'AGONE. Toutes les informations contenues dans ce volume — tout comme celles des trois premiers livrets d'AGONE — sont connues de tous les satyres inspirés !

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes séances de jeu de rôle en compagnie d'Agone de Rochronde dans les Royaumes crépusculaires.

Que les Dames des Saisons vous préservent des dangers de l'Harmonde !

L'Harmonde

Ils passaient tous comme l'éclair
Et les robes volaient en l'air,
Bientôt le pied vacille...
Le rouge leur montait au front
Et l'un sur l'autre, dans le rond,
Tous tombent à la file !

Fragments du *Bon Vivre*
du rhapsode Mélanchæte.

HISTOIRE DU DÉCAN

GENÈSE

Dans le domaine de la Matrone des Graines, au plus profond de la Forêt d'Ébène, les satyres naquirent des arbres qui entouraient les Racines Aînées. Ils s'extirpèrent des troncs sous l'œil émerveillé de la Vierge aux Fleurs, la Dame du Printemps, et de ses premiers enfants. Une grande fête marqua l'événement. Les satyres firent preuve d'un goût immodéré pour la chair et la boisson. Leur don le plus précieux se révéla aussi : le lendemain, alors qu'ils tentaient de se remémorer les bons moments de la soirée, rendus brumeux par les excès, les satyres parvinrent à reproduire certaines scènes par la magie de leur regard. Les satyres étaient ainsi faits qu'ils pouvaient capturer l'essence même de certains instants qu'ils vivaient. Ils étaient ensuite capables de les manifester. Les satyres appelèrent ce don merveilleux l'Onyre.

Peu après leur naissance beaucoup partirent gaiement afin de découvrir les mille et un trésors de l'Harmonde. D'autres restèrent, totalement éblouis par la beauté de leur Dame. Alors que les lutins et les poucets considéraient la Dame Verte comme une mère, les satyres en firent l'incarnation de la femme idéale. Elle était

leur vierge farouche. Ils n'avaient de cesse de la courtiser, là où lutins et poucets voulaient seulement plaire. Mais alors que les lutines devaient sans cesse craindre l'assaut d'un satyre amouraché, les tensions naquirent.

Les vagabonds bestiaux

Les satyres étaient les derniers des saisonins du printemps et ils portaient en eux les germes de l'été. Loin de l'insouciance juvénile des lutins et des poucets, ils avaient une soif sauvage de liberté et d'appropriation des plaisirs de l'Harmonde.

Ils étaient alors de fières créatures. Leurs sabots fourchus parcouraient les forêts, écrasant sans pitié les branches et les insectes. Leur front s'ornait de deux cornes longues et annelées qui s'arquaient vers l'arrière. Leur rire guttural se répandait dans les vallées, leur odeur musquée charmait les animaux dans leur sillage. Rapidement, la Marque brune, symbole de la gent caprine, s'imposa dans le domaine du printemps. Elle s'étendit aussi dans tout l'Harmonde. Car les satyres étaient nomades. Ils voyageaient sans cesse, rencontrant les autres saisonins et les humains.

Malheureusement, leur appétit insatiable fut la cause de bien des problèmes. Parfois aveuglés par leur désir, les satyres étaient prêts à tout pour s'accoupler. Nulle perfidie, nulle violence n'était alors trop grande. Les communautés saisonines décidèrent de les chasser. Quant aux humains, encore plongés dans un état quasi-sauvage, ils ne pouvaient que craindre ces êtres alliés aux animaux. Les satyres firent l'objet de nombreuses légendes destinées à apeurer les jeunes filles. Ils étaient les rôdeurs lubriques cachés dans l'obscurité.

Le Roi Cornu

L'avènement du Monarque des Jonquilles balaya le joug des satyres. Ce Roi du Printemps était né des Racines Aînées elles-mêmes. Il devint le préféré de la Dame Verte, son consort. Les satyres restés dans la Forêt d'Ébène ne purent supporter cet affront. Eux qui avaient courtisé la Dame pendant si longtemps, ne pouvaient accepter que cet être végétal prenne la place qui leur était due auprès de la Vierge aux Fleurs.

Alors ils s'écartèrent et empruntèrent des sentiers qu'eux seuls connaissaient. Accompagnés de dryades et de nymphes à la beauté incomparable, ils se lancèrent dans un rituel de fertilité que l'Harmonde n'avait encore jamais connu. Les corps s'entrelacèrent, s'échauffèrent et firent du sol un creuset. Alors, la sueur musquée des satyres et les vestiges de leur semence enfantèrent un arbre majestueux. Au bout de six semaines, son tronc s'ouvrit avec fracas et un nouveau satyre apparut. Il était grand et fort. Et son front s'ornait de ramures magnifiques. Son regard de braise allumait le cœur de toutes les créatures qu'il croisait. Les satyres le baptisèrent Orthéniax.

Il était fait pour dominer. Orthéniax, le Roi Cornu, commandait à tous les animaux du printemps.

La naissance de la Mère

Un jour enfin, il se présenta à la cour de la Vierge aux Fleurs. Les Racines Aînées tressaillirent à son approche. Il était suivi de nombreux animaux, dont ses alliés les plus fidèles, les sangliers. Face à la Dame, il se prosterna et la vénéra. Il lui fit mille cadeaux et entraîna son entourage dans de nombreuses danses. Car il

n'avait pas son pareil pour faire chanter le roseau. Dans une éternité faite d'amusements et de rires, Orthéniax parvint à tromper la vigilance de la Vierge aux Fleurs. Il sut ainsi l'éloigner du reste de la Cour printanière. Dans ses jeux, il l'emmenait toujours plus loin. Et elle dansait, elle riait, insouciante. C'est ainsi qu'Orthéniax réussit à l'attirer au Pays des Neiges éternelles. Instantanément, lorsque la Vierge aux Fleurs posa le pied sur le domaine de l'hiver, elle sombra dans un profond sommeil. Désormais, elle appartenait tout entière à Orthéniax.

Mais le satyre n'eut guère le temps de profiter de sa situation. Car déjà le Monarque des Jonquilles arrivait, accompagné de la Cour printanière. Alors Orthéniax se releva et, d'un geste rapide, il arracha l'un des bourgeons qui parsemaient la verte chevelure de sa Dame. Puis il s'enfuit, au-delà des parages de la Forêt d'Ébène.

Comprenant que la Dame du Printemps lui échapperait toujours, Orthéniax décida de la remplacer. Utilisant les rites secrets de fertilité des satyres, il ensemença la graine dérobée à la Dame. Durant six semaines, il veilla sur l'arbre. Et enfin, naquit la Mère, la première des femmes satyres. Elle et Orthéniax fondèrent une nouvelle cour, loin à l'ouest de la Forêt d'Ébène. Le couple royal attira nombre de satyres, mais aussi d'autres créatures sujettes à l'influence de la Marque brune. Parmi les Merveilles, les centaures et les nymphes se joignirent ainsi à la Cour caprine.

La fin d'Orthéniax

Autour de la Dame du Printemps, de nombreuses voix s'élevèrent pour condamner l'attitude d'Orthéniax et demander la destruction de la Cour caprine. Les lutins et les poucets considéraient qu'il ne devait y avoir de rivale de la Cour du Printemps. Le Monarque des Jonquilles se fit le champion de la Vierge aux Fleurs. Il leva l'Ost printanier et partit en guerre contre les fidèles d'Orthéniax.

Les saisonins du printemps ne sont usuellement pas gens d'armes. Les seules batailles qu'ils connaissent sont querelles sans lendemain et joutes oratoires. Mais la menace du Signe de la Bête, incarné par Orthéniax, était trop grande. L'animalité ne devait pas l'emporter. La guerre fut titanesque. Lutins contre satyres, trolls contre centaures, dryades contre nymphes... Le domaine d'Orthéniax fut ravagé. Lui-même fut défait en combat par le Monarque des Jonquilles qui l'emprisonna dans une gangue de lierre.

Alors vint la Matrone des Graines. Elle condamna la folie des satyres. Afin de les punir, elle fit tomber leurs cornes sur le sol. Ainsi perdirent-ils l'objet de leur fierté. Puis elle se tourna vers Orthéniax. Puisqu'il avait tant voulu incarner la bestialité des satyres, elle le fit animal. Il ne conserva pour lui que ses ramures. Son destin serait désormais de poursuivre les biches innocentes, inlassablement. Ainsi le roi des satyres devint-il le premier des cerfs, le seigneur de la forêt.

Enfin, la Dame considéra la Mère. Elle ne pouvait rien contre elle car, née d'une de ses graines, la femme satyre était immortelle. Elle l'exila donc.

Le don de l'Armance

Le Monarque des Jonquilles décida de faire un don aux satyres. Il leur offrit la capacité de faire naître une plante directement de leur semence. Née de la satisfaction de leur appé-

tit sexuel, la mandragore permettait d'échapper un temps aux affres du désir. Les satyres, en utilisant régulièrement cette plante, changèrent leur nature. Ils goûtèrent à de nouvelles jouissances : la séduction, la romance... et l'amour. Ils décidèrent d'appeler ce jeu sans cesse renouvelé l'Armance. C'était l'art de satisfaire les désirs d'une femme, pour mieux lui plaire encore.

Avec l'Armance, les satyres surent définitivement échapper au Signe de la Bête. Ils reconnurent le Monarque des Jonquilles comme un bienfaiteur.

Ils reprirent alors leurs voyages incessants, se plaisant à séduire les saisonines, les nymphes et les dryades. Malheureusement, ils ressentirent rapidement les premières tensions qui mèneraient à la guerre. Les Décans se firent les champions de leurs saisons et ne rêvaient plus que d'instaurer leur règne hégémonique sur tout l'Harmonde. Le vagabondage des satyres était, pour beaucoup, un facteur de chaos. Ils nuisaient à l'instauration durable d'une saison dans une région. On commença alors à les chasser, puis à les exécuter. Ainsi les autres saisonins espéraient empêcher la venue du printemps en leurs domaines.

La Guerre des Décans

La Forêt d'Ébène fut le théâtre des premiers conflits. Les saisonins y avaient leurs origines et refusaient de partager ce sanctuaire vaste comme un royaume. Alors que les Dames ne s'intéressaient guère aux querelles de leurs enfants, les saisonins avaient besoin de chefs pour les guider. Ceux du printemps se tournèrent naturellement vers le Monarque des Jonquilles. Celui-ci entendait bien conserver son autorité sur les arbres et clairières entourant les Racines Aînées. Il dut vite déchanter. La guerre se déclara, tel un incendie, et embrasa la forêt des origines.

On raconte que les forces de la nature, déchaînées, furent telles qu'elles provoquèrent la submersion de la forêt. Les éléments s'acharnèrent sur les combattants. Tremblements de terre, tempêtes et raz de marée laissèrent peu de survivants. Et enfin, la Forêt d'Ébène fut engloutie par les eaux. Seuls ses parages échappèrent au désastre. Le Golfe d'Ébène fut la plaie la plus profonde des Guerres des Décans. Les poucets eux-mêmes disparurent.

Mais avant ce désastre, bien d'autres endroits de l'Harmonde furent les témoins

Œnope le Scintillant

Il fut l'un des héros des Guerres des Décans. Il était le Champion des satyres et s'était attiré l'amitié de tout un clan de centaures qui combattait à ses côtés. On raconte qu'il avait séduit une centaure femelle et plusieurs tableaux le montrent allant au combat en la chevauchant. Quant à l'ogresse qu'il manipula, elle lui offrit un joyau qu'il porta par la suite au front. Cette pierre brillait d'une lumière étincelante. D'après les ogres, elle avait capturé le premier regard que Diurne porta sur l'Harmonde.

Mais surtout, Œnope était l'antithèse d'un héros comme Orthéniax. Il incarnait les nouvelles aspirations de la gent caprine : le guerrier poète dont la plus grande des armes est la séduction. L'Armance avait fait son œuvre et les satyres n'étaient plus des êtres sauvages et farouches.

L'iconographie lui donne des cornes d'ivoires, symbole de la bénédiction des Muses. C'est sans doute pour bien marquer la différence avec les anciennes cornes torsadées et longues des satyres. Œnope, d'après les rhapsodes, mourut lors d'un piège tendu par des pixies. Son joyau, Regard du Jour, fut dérobé par les automnins.

d'affrontements. Le Monarque des Jonquilles quitta rapidement la Forêt d'Ébène pour établir sa cour dans les jungles de Moden-Hen'. Hélas, les Légions de l'Été désiraient s'approprier ce territoire. La confrontation était inévitable.

Les satyres se plaisent à conter comment, grâce à l'action de l'un des leurs, une grande bataille fut gagnée. L'Ost printanier devait faire face aux troupes estivales. L'issue de la bataille ne faisait aucun doute. Mais l'habile Œnope sut changer la donne. Il parvint, par la magie de l'Armance, à séduire une ogresse qui veillait sur toute une tribu. Celle-ci lui dévoila le plan d'attaque des hordes. Les enfants du printemps parvinrent ainsi à tendre de nombreux pièges à leurs ennemis.

Les farfadets

L'un des extraits que contaient les rhapsodes mentionne l'apparition des farfadets. Ils naquirent des larmes de la Vierge aux Fleurs lorsque celle-ci vit disparaître la Forêt d'Ébène, les Racines Aînées et les premiers de ses enfants, les poucets. Dès leur naissance, les farfadets s'attelèrent à la réconforter par des plaisanteries et des jeux d'acrobate. Ils étaient troubadours dans l'âme. Mais à la fin des Guerres des Décans, les farfadets s'opposèrent aux lutins. Alors les satyres les prirent avec eux dans leur Errance et les menèrent dans les cités humaines naissantes. Depuis, une solide amitié lie les deux Décans, mais les farfadets restèrent toujours marqués par le rejet des lutins.

Les rhapsodes

À la fin des Guerres des Décans, les satyres reprirent leur vie d'insouciance et d'errance. De nouveau, ils empruntèrent les sentiers de l'Harmonde, visitant les sanctuaires de leurs cousins saisonins. Ils s'y arrêtaient et jouissaient un temps des plaisirs qu'on leur offrait. En remerciement, les satyres enchantaient les cœurs par leur verve. Ils se firent conteurs et récitèrent les grands exploits et les quêtes épiques qui marquèrent les premiers âges saisonins.

Puis les humains proliférèrent et bâtirent de vastes royaumes. Enfin les Empires Flamboyants s'étendirent ; le Centresprit baignait l'Harmonde de sa magie. Mais l'Inspiration était pour les humains. Ceux-ci rédigèrent alors de formidables épopées. Elles contaient les massacres, les victoires, les héros et les victimes de la Guerre des Éternels. Ces œuvres-là portaient le sceau de Stance elle-même. La Geste se développa.

Comprenant qu'ils ne pourraient jamais égaler les artistes humains, les satyres se bornèrent à conter quelques fragments de leurs épopées. Leurs sciences de la rhétorique et de l'éloquence firent le reste. Ils surent donner vie aux légendes du passé. C'est ainsi que naquit une caste au sein des satyres. Les rhapsodes allaient de ville en ville pour réciter des extraits de poèmes épiques.

Les histrions

Avec le temps, les représentations étaient de plus en plus vivantes. Les rhapsodes s'alliaient parfois et leurs voix mêlées formaient un chœur captivant. Certains prirent trop goût à la magie des émotions qu'ils créaient. Ils décidèrent d'en jouer à leur avantage. Ils utilisèrent leur rhétorique pour tromper les puissants et leur éloquence pour abuser leurs épouses. Ils étaient peu nombreux, mais ils faisaient des ravages. Bientôt, les autres rhapsodes comprirent qu'ils avaient succombé au

AHASVÈDE LE VAGABOND

Il fut le premier satyre à pratiquer la Geste. Conseiller de l'empereur d'Armgarde, il jouissait d'une vie de privilèges. Jusqu'à ce que, dans une de ses prédictions, il annonçât la chute du dernier Empire Flamboyant. Il fut banni de la cour impériale. Refusant alors l'existence de plaisirs de ses frères, il vagabonda sur les routes de l'Harmonde, se faisant l'annonciateur de malheur. Par ironie sans doute, il devint cordonnier. Aujourd'hui, on le croit encore vivant. Satyre vieillard usé par les voyages, aux vêtements bruns et gris, il dispense sa sagesse à qui veut l'entendre. Afin de justifier son impuissance, la petite mort, il affirme avoir épousé Stance il y a bien longtemps. Aussi les joies de l'Armance lui sont-elles définitivement fermées.

ROSIACRE

Ce satyre lunetier a joué un rôle important en Abyme. Il est à l'origine de la nouvelle tolérance envers le Décan. Travaillant pour les Gros sans dévoiler sa nature, une indiscrétion de sa part révéla l'existence de l'Onyre à la Milice des Sens. Celle-ci l'enrôla dans ses rangs après avoir fait croire à son exil. Depuis, les Gros et les Gens d'Acier connaissent le don secret, l'Onyre. Ils ont décidé de recruter d'autres satyres afin de renforcer les talents de la Milice des Sens.
Mais surtout, grâce au soutien du Gros Adiphoise et à la collaboration de nains renégats de l'Équerre, il parvint à créer de nouveaux ergastules (cf. AGONE, p. 204). Cette fois, il ne s'agissait plus de scènes de l'Éclipse figées en de magnifiques fresques, mais d'armatures cubiques en métal capturant les manifestations de l'Onyre.
Rosiacre a terminé sa vie en tant qu'Éminence grise de la Milice des Sens…

Masque. Aussi bannirent-ils ces révoltés. De ce jour, ceux que l'on appellerait plus tard les histrions se vouèrent tout entier au Drame. Ils utilisèrent leurs pouvoirs pour faire naître les conflits et sans cesse raviver les anciennes plaies. Leur art tout entier était un rappel au passé, aux guerres oubliées, aux trahisons jamais vengées, aux crimes jamais élucidés...

Quant aux autres satyres, ils bénéficièrent — comme tous les Décans — des édits cosmopolites leur donnant les mêmes droits qu'aux humains. Mais dans certaines contrées, leurs actions passées restaient gravées dans la mémoire des hommes. Il était hors de question de laisser ces êtres dégénérés et sauvages vivre dans des communautés où les femmes seraient soumises à leur harcèlement. C'est au Nord de l'Armgarde, à la frontière des Cornes, l'ancien royaume d'Orthéniax, que les réticences furent les plus grandes. Aussi les édits ne furent-ils jamais appliqués.

L'Éclipse

Peu après que le Centresprit fut voilé par le Masque et la Dame de l'Automne, les saisonins reçurent le don de la Flamme. Ils étaient donc capables de pratiquer les Arts Magiques à l'égal des humains, malgré la fin de la Flamboyance. Les satyres, par leur nature, se tournèrent d'abord vers l'Accord et la Geste. D'autres décidèrent d'étudier le Décorum.

L'Errance des Plaisirs

La chute des Empires Flamboyants multiplia les royaumes et les belles occasions pour les satyres. L'ensemble de la gent caprine se répartit à travers l'Harmonde. Les guerres et les

désastres l'affectèrent sans doute, mais elle continuait ses voyages inlassables. La seule autorité que les satyres acceptèrent fut le Conseil des Décans. Conscients de son importance pour leur survie et pour la lutte contre le Masque, ils ne remirent jamais en cause cette institution et ses décisions. Cette attitude ne manqua pas d'étonner les autres Décans, habitués à l'indépendance d'esprit des satyres.

Mais si les satyres ne fondèrent jamais de sociétés structurées, leur survie et la transmission de leurs traditions restèrent toujours une préoccupation. Il est une chose qu'un satyre ne doit jamais révéler, c'est le don secret, l'Onyre. La gent caprine craint trop les réactions des humains face à ce pouvoir qui en dit long sur son goût pour le voyeurisme. Mais entre eux, les satyres aiment organiser des concours. Les gagnants sont ceux capables de projeter les scènes les plus paillardes, les plus romantiques et les plus cocasses devant l'assistance.

SOCIÉTÉ

L'échec de la Cour caprine a fait comprendre aux satyres leur incapacité à construire une organisation sociale évoluée. Ils considèrent cela comme la dernière punition de la Vierge aux Fleurs. Seule la Mère pourrait leur apporter ce dont ils ont tant besoin : une présence féminine structurante.

En conséquence, ils se mêlent aux autres mortels afin de jouir des plaisirs que leurs sociétés offrent. Mais toujours, leur soif de liberté les pousse à repartir. L'Harmonde recèle bien trop de trésors pour s'attarder.

L'ARMANCE

C'est ce qui définit un satyre. Sans elle, nulle raison de vivre. La gent caprine se consacre entièrement à plaire et à satisfaire. L'Armance est donc l'utilisation des armes de la séduction et de talents plus intimes. Mais au final, c'est leur propre plaisir que les satyres recherchent. Car la Marque brune est toujours présente. Les satyres ont donc soif de posséder. Simplement, ils ont compris que c'est en comblant les sens et les désirs d'une femme, ou d'un homme, qu'on se l'approprie.
Cela, un satyre ne se l'avouera jamais. En réalité, il est aussi l'esclave de ses partenaires. Parce qu'il s'investit toujours totalement dans une relation, même brève. Il reste le plus souvent en très bons termes avec ses anciennes maîtresses. D'où la création de véritables réseaux d'informatrices et d'alliées...

L'ENFANCE

Chaque satyre se doit de veiller sur sa descendance. C'est un devoir sacré et une lourde tâche. Car le père élève seul son fils. Et si parfois, il obtient l'aide d'une femme aux désirs maternels, l'apprentissage de la vie reste de sa compétence exclusive.

Lorsque son fils naît, le satyre s'installe pour quelques années. Il renonce aux voyages afin d'assurer les chances de survie du nourrisson. Par la suite, il emmène son jeune enfant avec lui. L'apprentissage de l'Errance des Plaisirs commence alors. Le jeune satyre apprend bien des choses de son père, la musique notamment, mais aussi l'éloquence et... l'Armance. De fait, le long des routes, le père aime disserter sur les joies de la vie et se lance dans des monologues enjoués et farceurs. Concernant l'Armance, l'enseignement passe par des exposés pragmatiques, des anecdotes amusantes et quelques jeux. Rapidement, le jeune satyre cultive le goût du voyeurisme et apprend en observant les autres. Lorsque l'âge de la puberté

approche, il doit être capable de faire la preuve de ses capacités. S'il réussit, son père s'en retourne à ses périples solitaires. Sinon, le père reste jusqu'à ce que son fils fasse preuve d'assez de maturité pour captiver les sens d'une dame. Généralement, le jeune satyre s'intéresse, pour ses débuts, à des femmes mûres. Le dépucelage d'une jeune demoiselle est bien souvent affaire sérieuse et entraîne de nombreux problèmes qu'il vaut mieux éviter... pour une première fois.

L'héritage du père

Même si l'enfant est livré à lui-même dès l'âge de la maturité, il garde un contact régulier avec son père. Certes, il n'y a rien de comparable avec les standards humains. Mais une fois l'an, au moins, le père et le fils se retrouvent. C'est généralement à l'anniversaire du fils. Les deux satyres se content alors leurs aventures — notamment amoureuses — et se livrent à des joutes amicales de rhétorique et de musique. Parfois, il s'agit aussi de concours à caractère sexuel. Ce faisant, le père suit les progrès de son fils et peut aussi évaluer ses propres talents. Enfin, il se rassure en prouvant à sa descendance que la petite mort ne l'a pas encore atteint!

Le lignage est très important pour les satyres. Être le fils d'un héros, d'un grand artiste ou d'un Donneur de Flamme rejaillit forcément sur soi. Il en va de même lorsque son père est considéré comme un piètre artiste ou que l'on peut trouver des histrions, les fidèles du Masque, parmi ses aïeuls.

Les cénacles

Nés dans les Communes princières, les cénacles sont des associations de satyres. Le premier est apparu à Abbadrah, dans le Palais de

Albédone

L'une des grandes figures de l'histoire récente des satyres, Albédone, est un Chorégraphe éclipsiste. Il n'a pourtant jamais fait partie du Cryptogramme-magicien et les Censeurs et Reîtres de tout l'Harmonde sont à sa recherche. Après la défaite d'Amrod face aux Urguemands, Albédone a participé à la Révolte des Femmes en Janrénie. Utilisant ses pouvoirs pour aider la Loge et affaiblir la Haute-Demeure janrénienne, ce satyre a même été un proche d'Hélyse de Ranne, l'initiatrice du mouvement. Outre l'idée d'améliorer la condition féminine dans le pays, Albédone espérait porter un coup décisif au Cryptogramme-magicien. Il a ainsi soutenu les attaques de la Loge contre la Haute-Demeure. Par contre, il n'avait pas prévu que le peuple se retournerait contre tous les Mages, qu'ils soient de l'ordre ou non. C'est ainsi que, en voyant sa demeure en flammes, Albédone comprit que la Janrénie n'était plus une terre d'accueil pour lui. Il commença une vie de fugitif, échappant toujours aux trois « juges » lancés à ses trousses. Son premier refuge fut les Terres veuves. Il se rendit ensuite en Abyme durant quelques temps, nul ne sait pourquoi. On raconte qu'il parcourut les Cornes à la recherche de secrets oubliés et qu'il y trouva des traces vivaces du Signe de la Bête. Récemment, on affirme l'avoir vu dans l'Enclave boucanière, enquêtant sur un Mage très puissant que l'on nomme le Chat Noir.

Albédone est l'incarnation du satyre épris de liberté, qui a tout sacrifié pour conserver intact son idéal. Sa lutte contre le Cryptogramme-magicien est un symbole pour tout satyre, celui du refus. Un albédone est ainsi un satyre qui refuse de se plier aux lois humaines lorsqu'elles restreignent son indépendance.

Jade, lorsque les satyres, soucieux de pouvoir continuer leurs orgies, décidèrent de se réunir pour protéger leurs intérêts. L'institution s'est ensuite répandue dans les autres Communes, puis de nouveaux cénacles sont apparus pour faire concurrence aux anciens. Enfin, les satyres des autres royaumes ont perpétué la tradition.

Les cénacles sont en réalité les embryons d'une organisation sociale, principalement dans les Communes princières où tout satyre se doit d'y appartenir. Il ne s'agit pas de groupes politiques à proprement parler, mais plutôt de cercles dédiés aux plaisirs de la vie (gastronomie, œnologie, arts divers, etc.). Cependant, dans certains milieux, les cénacles peuvent exercer une grande influence. Des rumeurs circulent ainsi sur le Cénacle de Lorum qui entretiendrait certains rapports avec des libertins liturges et nourrirait l'apostasie.

Désormais, les cénacles sont bien implantés dans les Royaumes crépusculaires et font partie du paysage culturel de ses grandes cités. Ils restent pourtant réservés exclusivement aux satyres. Parfois, les citoyens s'inquiètent des dépravations qui peuvent s'y dérouler. Autant le dire, ces craintes sont sans fondement. Les satyres savent très bien satisfaire leurs appétits sexuels sans avoir besoin d'aide. Par contre, ils apprécient tout naturellement la compagnie d'êtres qui partagent leurs goûts. Durant les satyrnales pourtant, les cénacles jouent un rôle très important en organisant des parties très courues et sources de commérages pour toute une année !

La rumeur

Conséquence directe des cénacles et de l'urbanisation croissante des satyres, la rumeur est une activité sociale très importante. En fait, les potins font toujours leur joie ! La plupart du temps, il s'agit de se tenir au courant des conquêtes de ses frères de Décan, mais aussi de certains séducteurs humains. C'est aussi un bon moyen de connaître le réseau de connaissances et d'alliés d'un satyre. La tradition orale, très forte au sein de la gent caprine, transforme le vulgaire colportage de rumeurs en petites comptines cocasses. La forme est donc aussi importante que le fond. Il n'est pas rare que ces comptines se terminent par une morale, ironique et satirique.

Depuis que les satyres sont plus facilement acceptés en Abyme, ils ont découvert une nouvelle forme de rumeur. Les fameuses chroniques abymoises, avec leur support en papier, ont donc trouvé un écho. Les gazettes font ainsi régulièrement l'état des mœurs d'une cité. Elles sont peu répandues mais ont un grand succès, même auprès des courtisans humains.

Les gazettes

Ces feuilles de papier paraissent de façon totalement irrégulière. Elles existent principalement dans les grandes cités des Communes princières et font, de temps en temps, une réapparition dans les autres Royaumes crépusculaires. On n'en trouve jamais plus d'une centaine d'exemplaires, généralement entre trente et cinquante, aussi circulent-elles beaucoup. Elles sont d'ailleurs gratuites.

Les satyrnales

Les satyres sont des créatures qui aiment les fêtes. Aussi se retrouvent-ils régulièrement pour partager plaisirs et vices. C'est durant la première semaine du mois du Troll qu'ont lieu les satyrnales. Il s'agit d'événements gigantesques qui réunissent tous les satyres de passage. La teneur réelle des satyrnales dépend en réalité

des royaumes. En Marche modéhenne, il s'agit d'un rendez-vous champêtre dédié à la fertilité et auquel participent les Druides. C'est l'occasion pour beaucoup de concevoir un enfant. Dans les Terres veuves, la Mère Venizia accueille les satyres en sa Maison et, pour l'occasion, ses esclaves jouissent d'une semi-liberté réconfortante. Mais c'est dans les Communes princières que les satyrnales sont les plus magiques. Les cénacles y sont très présents et organisent leurs propres manifestations en rivalisant les uns avec les autres. De tous, c'est le Cénacle de Jade, regroupant les courtisans satyres d'Abbadrah, qui est le plus réputé. Se déroulant dans le Palais de Jade, il commence par un gigantesque bal et continue dans une orgie inénarrable. À Sasmiyana, les satyrnales s'accompagnent d'une autre tradition : les trollesques. La semaine suivant les festivités, satyres et farfadets s'allient pour faire mille farces aux autres Décans présents dans la cité. Récemment, cette coutume a commencé à Lorgol, avec beaucoup de succès.

Esprit de cour ou esprit rebelle ?

Les satyres n'ont pas leur pareil pour s'infiltrer dans les milieux aisés. Leurs talents leur ouvrent bien des portes. Ceux qui parviennent à la cour du roi sont respectés par leurs frères. On peut considérer les satyres comme des parasites — et l'on n'aurait pas forcément tort. Mais à vrai dire, ils utilisent simplement les moyens que les humains ont mis à leur disposition.

Cela dit, il ne faut pas oublier que les satyres n'aiment rien tant que leur liberté. Même chez les Princéens, relativement sédentaires, cet état d'esprit existe. Aussi, malgré cette attitude de courtisan, les satyres refusent-ils de se laisser encadrer par les lois humaines. Il n'y a rien qu'ils détestent plus que l'autorité et leur flagornerie habituelle face aux puissants cache en réalité une profonde ironie. Lorsqu'ils estiment qu'un « généreux mécène » dépasse les bornes, ils n'hésitent pas à transformer les flatteries en satire grinçante et à humilier publiquement le fort trop sûr de son pouvoir. Par la suite, le satyre impudent quitte rapidement la cour pour reprendre son errance, sans regret ni amertume. Le cœur léger, il s'engage alors vers de nouveaux plaisirs, fier de sa liberté et de son tempérament prompt à la rébellion.

Les gazettes et les comptines à morale se sont souvent fait l'écho de cette attitude. Plus d'un notable a vu sa réputation égratignée par quelques phrases acides.

Un satyre n'agit pas seulement ainsi pour préserver son indépendance. Il a par ailleurs beaucoup de mal à s'adapter à l'esclavagisme des Terres veuves... encore qu'il apprécie l'amusant symbole du peuple humain prisonnier des règles qu'il a lui-même construit, celles des Royaumes crépusculaires et de la servitude.

Concernant les femmes, il déteste aussi qu'on s'en prenne à elles et qu'on leur manque de respect. Si les satyres s'autorisent souvent quelque humour paillard, ils n'apprécient guère le machisme qui règne dans certaines contrées — en République mercenaire notamment. Pour un satyre, mercerin est synonyme de rustre : « séduire à la mercerine » c'est agir de manière cavalière et brutale.

CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakoniens : ces créatures n'ont de plaisir qu'en détruisant. Ils ne savent rien des jouissances qu'offre la vie.
Farfadets : il n'y a pas mieux pour trouver les bons coins de la ville ! Plus que quiconque, ils savent profiter de la vie urbaine. Mais ils sont trop vénaux et pragmatiques pour vraiment s'amuser.
Fées noires : en réalité, je n'ai jamais trop fait attention à elles. Leur vie me semble bien triste !
Géants : des êtres profondément bons. Certes leur vie calme s'accorde peu à notre caractère ! Mais si tu voyages, deviens leur ami. Leur hospitalité généreuse a réconforté plus d'un satyre...
Lutins : ils sont nos cousins des champs, comme les farfadets sont nos cousins des villes ! Leurs Chênais sont des lieux où règne la gaieté. Crois-moi ami, ne manque jamais la Fête du Baiser !
Méduses : des personnes de bonne compagnie. N'en attends jamais plus. Sous des dehors affables, elles ont un cœur de pierre. Tu peux t'attacher à leur maisonnée, à leur amour de l'Art, mais à elles, jamais !
Minotaures : comme nous, ils tiennent à la liberté et cherchent les plaisirs. Ce mélange de destin tragique, de vie aventureuse et d'aura ombreuse est tout simplement fascinant. Ils sont des amis fidèles.
Morganes : belles et dangereuses femmes. Évite-les. Sinon ta vie sera faite de passion, mais elle sera courte.
Nains : qu'en dire ? Ils sont tout l'inverse de nous. Sérieux, prévoyants, bornés. Leurs œuvres sont belles, ce qui est la moindre des choses, vu le temps qu'ils y passent !
Ogres : pour boire, rire et chanter gaillardement, ils sont les meilleurs ! Tant que tu ne les énerves pas, de belles nuits t'attendent.
Pixies : un pixie agréable est un pixie mort. Si tu n'as pas le choix, ignore leurs facéties. De toute façon, tu n'en riras probablement pas.

Les Éternels

L'Ombre : Seigneur de la Nuit dont les créatures sont bien serviables. Une succube vaut mille maîtresses !
Le Masque : détruis chacune de ses œuvres. Il ne sait que manipuler. Quel que soit ce qu'il te propose, n'oublie jamais cela : tu y perdras forcément ta liberté. Il n'y a rien à ajouter.
Les Muses : elles sont nos marraines. Présidant à l'Art et à la Beauté, elles sont à la source de tous les plaisirs de notre vie. Il est deux choses où le satyre se doit d'exceller : l'Armance, bien sûr, et l'Art, par respect des Muses.
Janus : il est sans doute indispensable. Heureusement, sa fréquentation elle, est dispensable et fort improbable.

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien : l'Emprise est passionnante. Les Danseurs sont un régal pour les yeux, sans parler du Trait gris qui trouble les sens... Pardon ? Le Cryptogramme-magicien ? On peut s'en passer, n'est-ce pas ?
L'Équerre : un carcan intolérable pour nous autres ! Mais ses bâtisses abritent bien des plaisirs, alors je ne peux que lui rendre hommage.
Le Conseil des Décans : le garant de notre survie face au Masque. Sa sagesse et sa charge sont immenses. Tu te dois d'écouter ses avis, et de servir ses intérêts.

Être inspiré

J'étais malheureux de n'avoir pas de pied
Alors j'ai rencontré un homme qui n'avait pas de soulier
Et je me suis trouvé content de mon sort!

Morale satyre

AVANTAGES & DÉFAUTS

Avantages

Marque de la Licorne (5, Saisonin)

L'Inspiré est né avec de petites cornes en ivoire. Elles peuvent atteindre une taille de quinze centimètres.

Face à ses congénères, le satyre cornu bénéficie d'un bonus de + 1 à tous ses jets de Société. De plus, tant qu'il a ses cornes, il est partiellement immunisé à la Perfidie. Ce souvenir laissé par l'unicorne lui permet de réussir automatiquement tous ses jets de Perfidie. Cela prend fin si quelqu'un parvient à lui retirer ses cornes, soit en les arrachant, soit en les sciant.

L'Inspiré ne peut prendre les Défauts « Tenté par la Menace », « Marque de l'Automne » et « Oublié des Muses ».

Tastemestre d'un cénacle (4, Charge)

Le tastemestre dirige un cénacle. Il se doit d'être une référence, aussi bien en matière culinaire qu'artistique ou sexuelle. L'Inspiré est le tastemestre d'un cénacle important. Ce peut être l'unique du Domaine ou alors l'un des plus célèbres. Les satyres de passage lui rendent une visite de courtoisie. Il entretient une correspondance soutenue avec d'autres tastesmestres et des érudits attirés par les plaisirs de la vie. Il a aussi en charge le cénacle proprement dit, le bâtiment qui accueille les membres. C'est souvent l'arrière-salle d'une auberge ou une simple demeure. Quelques tastemestres sont d'ailleurs les propriétaires de tavernes célèbres.

Enfin, dans le Domaine, l'Inspiré est réputé pour ses connaissances culturelles et est invité à chaque grande occasion.

Minimum requis: deux Compétences à 8 parmi: Étiquette, Us & coutumes: royaume concerné, Savoir-faire (lié aux plaisirs et au luxe: art courtois, cuisine, sommellerie, orfèvrerie...).

Réseau courtois (3, Charge)

Cet Avantage est similaire au « Réseau d'espions » (*cf.* AGONE, p. 97), simplement le satyre a su tisser des liens particulièrement forts avec ses nombreux partenaires. Il dispose ainsi dans le Domaine d'un réseau d'informateurs placés à différentes strates de la société. Évidemment cela est très avantageux, cependant le satyre doit aussi veiller sur ses amantes et ses amants. Ceux-ci risquent parfois beaucoup en le tenant informé et ils attendent en échange d'autres services qu'une simple visite nocturne. Par son attachement, le satyre est donc parfois obligé de les aider, voire de les tirer d'affaires.

Minimum requis: Savoir-faire: Art courtois 8 et une autre Compétence de Société à 8.

Défauts

Petite mort (5, Corps)

L'Inspiré a perdu sa virilité. Il doit en déterminer la raison avec l'EG: castration, vieillesse, Peine perfide... Totalement impuissant, il ne peut plus pratiquer l'Armance. Parce que la

virilité fait partie de l'essence d'un satyre, cette faiblesse occasionne de nombreux bouleversements. La vigueur de l'Inspiré est réduite : il subit un malus définitif de 1 en RES.

Rien n'est plus déshonorant pour un satyre. Aussi l'Inspiré est-il rejeté par les siens. Il est incapable de réussir un jet de Société en présence de satyres au courant de sa situation.

Amoureux (2, Charges)

L'Inspiré s'est définitivement épris de l'une de ses conquêtes. Il nourrit désormais une passion profonde et exclusive vis-à-vis de cette personne. Pour les satyres, ce sentiment n'est pas naturel et ils le considèrent comme une lubie qui passera. Mais ce n'est pas le cas.

L'Inspiré a rompu tout contact avec ses anciennes maîtresses. De même, il ne peut plus engendrer un fils en s'accouplant avec la nature. Par contre, il lui est possible d'avoir un bâtard avec sa dulcinée. Enfin, l'Inspiré fera toujours tout pour sauvegarder la vie de l'être qu'il aime, y compris au détriment de la sienne.

Ce Défaut est incompatible avec l'Avantage « Réseau courtois ».

ÉCOLOGIE DU SATYRE

Si les royaumes m'étaient contés

Voici un panorama des royaumes qui abritent des communautés assez importantes de satyres et peuvent donc être la contrée d'origine de l'Inspiré.

LES NOMS DES SATYRES

Malgré leur nomadisme, les satyres ont conservé les noms de leur passé. Ils utilisent donc rarement ceux typiques des Royaumes crépusculaires. Leurs appellations traditionnelles ont une grande importance car elles renvoient aux ancêtres.
Cependant, depuis deux générations, une nouvelle mode est apparue. Une part grandissante de satyres porte des noms carmes. Il s'agissait à l'origine des fils d'artistes résidant dans les Terres veuves, mais aujourd'hui cette coutume s'est étendue dans les autres royaumes. Porter un nom carme, c'est être artiste dans l'âme !

Noms traditionnels : Harpage, Dorcène, Agre, Thylaüs, Pœmène, Dromice, Alcée, Mélanice, Agriolde, Hylactor, Théridame, Orésitrophe, Eurytène, Amycène, Grynèlde, Corythe, Dryas, Astyle, Lycide, Aréolde, Alphide, Hélope, Thérée, Cyllarôme, Ampyx, Styphèle.

Noms carmes : Serillo, Lazzi, Gecceti, Salti, Sanderi, Manelfi, Grifio, Lizacio, Beldi, Jaldino, Fédice, Aldocca, Lodetti.

Les Terres veuves

Pour les satyres artistes, cette contrée est un paradis. Ils se rendent régulièrement à Teschi pour trouver un mécène. Pour les autres, la société carme offre moins de plaisirs. Ils peuvent y vivre le temps de quelque opportunité. Cela dit, tout satyre quelque peu habile saura s'attirer les bonnes grâces d'une méduse. La musique et les belles paroles sont un bon moyen de gagner sa vie. Par contre, il est interdit de faire commerce de plantes et de drogues : ces affaires relèvent du monopole des Chimèriennes.

La présence des satyres est assez forte dans les Terres veuves et les cénacles sont très actifs. La plupart s'intéressent avant tout à l'art. Tous les bourgs d'importance du royaume ont ainsi au moins un cénacle. Les satyrnales y sont pourtant très discrètes et seule la maisonnée de Dame Vénizia les autorise.





La Marche modéhenne

Ce royaume, terre d'accueil des lutins, attire beaucoup de satyres. Ils y apprécient les joies simples et champêtres, loin du monde de vice des Communes princières. Les innombrables fêtes des lutins sont autant d'occasions de bien boire et de bien manger.

Bref, l'attachement des satyres pour la Marche modéhenne relève indiscutablement de la nostalgie, du regret des longs jours passés aux côtés de la Vierge aux Fleurs. C'est aussi la plaque tournante du commerce d'herbes à fumer et de mandragore, sans parler de la production viticole. Les satyres y ont donc des intérêts plus terre à terre.

L'Empire de Keshe

Ce sont bien évidemment les oasis et les communautés côtières qui attirent les satyres. Le fantastique harem du sayed des Madjids est une légende pour tous. Régulièrement, ses gardiens doivent se débarrasser de curieux trop empressés. On raconte d'ailleurs que son portier est un satyre atteint par la petite mort. D'autres rumeurs affirment qu'il simule et que, certains jours, il parvient à copuler avec l'une des épouses. Que de fantasmes !

Voyageurs par nature, les satyres utilisent fréquemment les caravanes keshites. Ils y travaillent à divers postes et quelques-uns sont même devenus caravaniers. Ils ont un immense prestige au sein de leur peuple.

Enfin, les satyres sont à l'origine du bukhri, la pipe à eau keshite.

Les Communes princières

Totalement subjugués par le climat et la beauté des Cités-États, beaucoup de satyres interrompent l'Errance des Plaisirs et se sédentarisent. C'est ainsi qu'Abbadrah, Sasmiyana et Shushan abritent les plus grandes communautés caprines de l'Harmonde.

Les satyres princéens se considèrent comme l'élite de leur Décan et ils s'insèrent totalement dans la vie économique des Communes. Quelques-uns se font artisans (parfumeurs, joailliers, teinturiers...) ou marchands. Les plus chanceux vivent de l'Art. Ceux-là sont généralement musiciens ou peintres. Enfin, il en est qui s'immiscent dans l'entourage des Princes. Autant se méfier d'eux, ils font des courtisans dangereux, habiles au verbe comme dans les armes.

Pour terminer, les satyres princéens ont tissé des liens solides avec les farfadets. Ils fréquentent assidûment les Cours des Miracles et y nouent de solides amitiés.

Plus qu'ailleurs, les satyres princéens sont susceptibles de posséder des Charges importantes.

Abyme

Cité établie à la frontière entre les Cornes et la Province liturgique, Abyme n'a jamais respecté les édits cosmopolites de la Flamboyance concernant les satyres. Si, au contraire des Liturges, elle accueille volontiers les saisonins (et même les automnins), elle a toujours refusé la gent caprine. Ce rejet vient des viols que les satyres commettaient alors qu'ils étaient soumis au Signe de la Bête. Malgré le passage des siècles, les légendes ont continué à façonner la figure d'un satyre lubrique et sauvage.

Depuis une cinquantaine d'années pourtant, il semble que la population tolère leur présence. Aujourd'hui, tout satyre peut vivre librement dans le Troisième Cercle, réservé aux étrangers. Pour s'installer vraiment en Abyme, il faut toutefois s'armer de patience. Car les Abymois sont prompts à faire subir aux satyres de nombreux châtiments. Le plus cocasse, et le plus commun, est sans doute la tonsure fessière. D'autres sont moins risibles, comme la castration ou l'ablation pénienne.

La reproduction des satyres

Pour procréer, le satyre procède à un rituel de fertilité dans la nature. Il féconde le fruit d'un arbre (pomme de pin, châtaigne, gland, bourgeon, fleur, fruit de verger) ou une pousse qu'il plante en terre. Un nouvel arbre grandit rapidement. Durant six semaines, il va croître et arriver à « maturité ». De son tronc naît alors un bébé satyre.

Pendant tout ce temps, le satyre doit veiller sur l'arbre-cocon. Il retourne à un mode de vie relativement sauvage et il retrouve un contact privilégié avec la nature.

À la naissance du bébé, l'arbre dépérit très rapidement. En trois jours, il ne subsiste plus qu'une houille particulièrement fertile. Les jardiniers modéhens paient ce compost une véritable fortune.

De l'usage de la mandragore

Cette plante ramène les appétits sexuels du satyre à un niveau socialement acceptable. Elle pousse directement de sa semence répandue sur un sol fertile lors d'une nuit de pleine lune. Si la masturbation est une technique simple, les satyres préfèrent généralement le coït interrompu qui a l'avantage d'être ludique.

Cette plante peut-être utilisée de deux manières: l'ingestion ou la fumigation. Les satyres penchent plutôt pour la seconde. En fumant la mandragore en plusieurs fois, ses effets durent un mois.

S'en passer est dangereux car les instincts bestiaux reprennent le dessus. À l'image de ses ancêtres, le satyre devient une créature assoiffée de sexe, sans aucune limite.

Malheureusement, l'Errance des Plaisirs ne facilite pas toujours la pousse d'une mandragore. Certains satyres se procurent donc cette plante auprès d'herboristes à un prix exorbitant. Lorsque l'on est pressé, on n'a guère le choix. La quasi-totalité des mandragores du commerce provient de la Marche modéhenne et de ses satyres jardiniers spécialisés. Par contre, le satyre doit se procurer la somme nécessaire tous les mois.

La mandragore

Valeur: 150 PO

Rareté: 30

Puissance: 25

Sur toute autre personne qu'un satyre, la mandragore n'agit pas comme un remède, mais comme un puissant aphrodisiaque. La victime, les sens affolés, a un malus de - 1 à tous ses jets (de - 2 pour les jets de Société) et de - 5 en jet de résistance, VOL, contre la Séduction. Les effets s'estompent après plusieurs heures...

La légende des satyres cornus

Depuis la condamnation de la Dame du Printemps, les satyres n'ont plus leurs cornes. Mais, de temps en temps, il arrive que l'un des leurs naisse avec de petites cornes d'ivoire. Elles résultent de l'attention d'une unicorne. L'animal enchanté, ayant détecté la nature particulière de l'arbre-cocon, y frotte sa corne et dépose un fragment de son écrin. L'alchimie de sa magie et de la nature profonde du satyre fait resurgir cet ultime souvenir d'un passé révolu.

Les satyres cornus sont traités avec grand respect parmi la gent caprine. C'est la marque d'une bénédiction des Muses et du pardon de la Dame du Printemps. Lorsque le Conseil des Décans apprend la naissance d'un tel individu, il envoie généralement un Donneur de Flamme faire son œuvre. Car les satyres cornus ont une parcelle des pouvoirs de l'unicorne. Ils résistent donc plus facilement à la Perfidie.

Les Précieux ivoirins

Cette étrange coutume se retrouve principalement chez les satyres citadins. La fierté pour leurs sabots fourchus en ivoire les conduit à protéger leurs pattes. Ils utilisent donc d'étranges chausses dotées d'une semelle adaptée et d'un voile de tissu qui recouvre le sabot. Le tout est retenu par des rubans qui entourent les mollets du satyre. Le but est tout simplement d'éviter de salir et d'endommager l'ivoire des sabots. En effet, le fait de marcher sur des sols particulièrement solides, comme les pavés ou le marbre, provoque l'apparition de petites fissures.

Ainsi, les Précieux ivoirins gardent leurs sabots en parfait état pour les bals et les grandes occasions. Certains vont même jusqu'à les décorer de diverses manières : peintures, feuilles d'or ou gravure d'arabesques compliquées.

L'herbe à fumer

L'habitude de fumer la mandragore a marqué les satyres et beaucoup cèdent au plaisir du tabac. La pipe est l'instrument qui accompagne le satyre durant toute sa vie. Mais dans les cénacles, la mode est assurément au bukhri, pipe à eau keshite. Les satyres se rassemblent et partagent bien souvent le délire extatique fourni par quelque plante hallucinogène et tranquillisante.

Les satyres herboristes, en plus de vendre la mandragore séchée, se font une spécialité des nombreuses variétés d'herbes à fumer en provenance de tout l'Harmonde...

NOUVELLES RÈGLES

Les Compétences

Éloquence

L'art du bien parler est vital pour les satyres. Parce que l'ensemble de leur société est basé sur les mots et sur la façon de les dire. De la séduction d'une femme au récit pittoresque de ses péripéties devant ses pairs, le satyre se doit de toujours captiver par le verbe. Qu'il soit facétieux ou tragique, volubile ou réfléchi, le satyre sait attirer l'attention sur lui.

ÉLOQUENCE

Niveau	Valeur
5-7	Vous maniez la scansion avec subtilité.
8	Aucune figure de style n'a de secret pour vous...
9	Vos paroles font vibrer les foules et vos interlocuteurs.
10	Comme l'Éclat, vous pouvez graver des émotions dans le cœur des auditeurs.

Musique

Le dicton dit que lorsque les satyres sont réduits au silence, ils jouent de la musique. Ce n'est pas faux. Elle tient une grande place dans leur vie. Durant l'Errance des Plaisirs, le satyre aime se reposer à côté d'un sentier et jouer quelques mélodies pour réconforter les voyageurs fatigués. La tradition des haltes est très vivace dans la Marche modéhenne, et il n'est pas rare de tomber ainsi sur une assemblée d'origines diverses devisant tranquillement, en se partageant les denrées et en écoutant la douce mélopée d'un satyre...

MUSIQUE

Niveau	Valeur
5-7	Vous savez capter l'intérêt d'une salle.
8	Vous attirez sur vous l'intérêt des mécènes.
9	Vous êtes le maestro que s'arrachent toutes les méduses.
10	Vos œuvres sont une ode aux Muses.

Armes : sabots

Cette Compétence détermine l'habileté du satyre à utiliser ses membres postérieurs. Si les satyres sont réputés pour leurs ruades spectaculaires et efficaces, ils savent aussi utiliser leur corps caprin à d'autres fins.

ARMES : SABOTS

Niveau	Valeur
5-7	Vous savez quoi faire de vos sabots.
8	La forme de vos jambes vous permet de mieux vous réceptionner en cas de chute. Un jet d'AGI + Armes : sabots permet de réduire la gravité (cf. AGONE, p. 193).
9	La puissance musculaire de vos jambes vous donne un réel avantage pour courir et sauter (+ 1 aux jets pour ces activités).
10	Si vous avez des sabots, ce n'est pas pour courir comme un humain (+1 en MV) !

Techniques martiales

	Init.	Att.	Domm.
Ruade	0	- 1	+ 4
Piétinement *	- 2	0	+ 6

* la cible doit être au sol !

Saut du Cabri (Botte secrète, Rareté 24)

Conditions : réussir une Esquive (limitant Acrobatie), présence d'un élément du décor surélevé.

Originaire de l'Enclave boucanière, cette botte secrète récente permet d'esquiver un coup en sautant sur une estrade, un escalier, une table ou une simple chaise (saut jusqu'à un mètre cinquante de hauteur). Le satyre dispose d'une riposte gratuite en utilisant une ruade. Par la suite, le satyre est surélevé par rapport à son adversaire et possède donc un avantage à la défense (*cf.* AGONE, p. 175).

Sabotine (Botte secrète, Rareté 16)

Conditions : bénéficier d'une riposte (*cf.* AGONE, p. 182), réussir une attaque MEL + Armes : sabots avec une MR 10.

Après avoir brillamment réussi son jet de défense, le satyre peut riposter en écrasant le pied de son adversaire. Ce dernier reçoit alors un malus de - 2 à son initiative et son MV est divisé par 2 jusqu'à la fin du combat.

Saisons : printemps

Cette Compétence est bien plus que la simple connaissance des rites et de l'histoire du Décan. Elle exprime le lien fondamental que le satyre entretient avec sa saison, voire avec la

SAISONS : PRINTEMPS

Niveau	Valeur
5	Vous connaissez les traditions caprines.
6	Vous sentez vivre la nature.
7	Vous côtoyez sans problème les lutins et les farfadets.
8	L'ensemble des traditions du prin temps vous est connu.
9	Vous vivez en accord total avec votre saison.
10	Vous êtes l'incarnation du printemps.

Vierge aux Fleurs. C'est notamment cette Compétence qui détermine le niveau de maîtrise de l'Onyre, le don secret des satyres.

Le sexe

L'Armance étant la raison de vivre des satyres, elle prend une place importante dans leurs activités. Même pour un Inspiré plongé dans la lutte contre la Menace, elle reste une nécessité. Un satyre qui se détourne de l'Armance risque, à terme, de perdre sa virilité. C'est la petite mort qui l'attend alors.

Il est important de noter que les satyres n'ont pas de rapport sexuel pour procréer, mais uniquement pour leur satisfaction. Ils n'ont donc pas d'inclination naturelle pour un sexe ou un autre. Hétérosexualité ou homosexualité sont des concepts étrangers à un satyre. Il est esthète avant tout et aime le plaisir, d'où qu'il vienne. Malheureusement, il n'en est pas ainsi dans tout l'Harmonde et les humains préfèrent jeter un voile pudique sur leurs rapports homosexuels pour mettre en lumière leurs conquêtes féminines. Aussi, bien souvent, la facilité de langage prête à définir le sexe de ses partenaires. En réalité, le satyre n'a pas que des maîtresses et des amantes, il a aussi des amants et des soupirants.

Note : *les règles qui suivent n'ont pas la prétention de simuler l'acte sexuel ! Elles gèrent les avantages sociaux que les experts en amour retirent de leur art.*

Séduire

Contrairement aux humains qui utilisent de pitoyables baratins, les satyres ont des talents autrement plus convaincants. Par des techniques charmeuses de rhétorique et une scansion hypnotique, le satyre captive l'attention de son interlocutrice (ou de son interlocuteur).

Pour séduire, l'Inspiré satyre utilise donc son Éloquence en opposition à la VOL de sa « proie ».

La difficulté varie selon certaines affinités. Ainsi, par leur nature estivale, les ogresses s'embrasent facilement. Les morganes sont très sensibles au charme, mais leur amour est dangereux. Lutines et farfadines, de la même saison que le satyre, sont rapidement captivées. Par contre, les méduses sont peu réceptives de par leur lien ophidien et les minotaures n'ont jamais apprécié les satyres qu'ils jugent trop instables. Enfin, les géantes et les fées noires, à cause de la différence importante de taille, n'intéressent pas les satyres. Mais l'Inspiré, sous le coup de la Peine ténébreuse « Déviance sexuelle », peut changer d'avis ! Quant aux humaines, leur sensibilité varie selon les royaumes. Séduire une Abymoise ou une Liturge relève du défi, alors qu'une noble princéenne sera quasiment acquise !

Indiquez à votre EG qu'elle est invitée à prendre en compte la sexualité de la cible. Une méduse saphique est peu intéressée par les offres d'un satyre, tout comme un ogre ayant opté pour l'hétérosexualité !

Séduction

Rappel : CHA + Éloquence contre un jet de VOL.

Peuple	Bonus/Malus
Humain	-
Lutin	+ 2
Farfadet	+ 2
Ogre	+ 3
Minotaure	- 2
Nain	- 1
Morgane	+ 5
Conflit sexuel	- 10 (la cible n'est pas attirée par le sexe masculin)

Les méduses ont un bonus de + 2 à leur jet de VOL, grâce à leur lien ophidien.

La MR obtenue s'ajoute aux jets de Société que le satyre entreprend vis-à-vis de sa mie. Ce bénéfice dure le temps d'un scénario — ou une semaine. Mais le satyre peut entretenir la séduction par un nouveau jet toutes les semaines.

Combler

L'Armance nécessite aussi de savoir satisfaire sexuellement ses partenaires.

Savoir-faire: Art courtois
Famille: Société
Spécialités: techniques ou postures particulières.

Avec cette Compétence, l'Inspiré sait comment s'y prendre pour mieux donner du plaisir et mieux en recevoir lors d'un coït. Dans l'Harmonde, peu d'individus la développent. À vrai dire, cela dépend surtout du contexte culturel. Elle est certes beaucoup plus fréquente dans les Communes princières ou les Terres veuves qu'en Province liturgique et en Urguemand. De même, ce sont généralement des individus en contact relativement constant avec la sexualité qui prennent la peine d'améliorer leurs talents. Évidemment, les premières concernées sont les courtisanes et les favorites. Mais aussi les courtisans, les satyres et les libertins. Seules les prostituées d'un certain rang pratiquent l'art courtois, pour les autres la satisfaction des besoins masculins bruts suffit amplement.

À la création de l'Inspiré satyre, on considère qu'il a une base en Savoir-faire: Art courtois de niveau 5.

CHA + Art courtois: satisfaire sexuellement ses partenaires.
CRE + Art courtois: créer une ambiance propice, une mise en scène érotique.

L'acte charnel: l'intérêt de l'Art courtois ne réside pas dans la réussite de cet acte proprement dit, mais dans la satisfaction totale de l'amante. En provoquant et en prolongeant le plaisir de ses partenaires, le satyre parvient à les captiver. C'est de cette manière qu'il tisse des liens profonds avec ses nombreuses maîtresses. Mais il en est de même pour les favorites qui capturent les sens d'un roi ou des courtisanes qui s'attirent ainsi la bienveillance de leurs protecteurs.

Afin d'évaluer la performance du satyre, on effectue un jet d'opposition CHA + Savoir-faire: Art courtois contre VOL de sa partenaire. La MR obtenue lors d'un jet de séduction

SAVOIR-FAIRE : ART COURTOIS

Niveau	Valeur
1	Vous n'êtes plus innocent en la matière.
2	Vous savez créer une atmosphère propice.
3	Vous commencez à vous intéresser au plaisir de l'autre.
4	Vous n'êtes pas encore inoubliable !
5	Vous avez quelques notions utiles d'anatomie.
6	Vous connaissez une ou deux postures inédites.
7	En certaines circonstances, vous êtes un bon amant.
8	Vos partenaires cherchent toujours à vous revoir.
9	Vous graverez cette nuit dans sa mémoire.
10	Vous êtes la Muse de la volupté et de la luxure !

s'ajoute au score du satyre. D'autres modificateurs peuvent jouer selon les circonstances...

Il est à noter que, normalement, un amant possède un malus face à une méduse. En effet, il doit prendre en compte les serpents pour satisfaire sa partenaire. Le plus souvent, impressionné ou apeuré, il néglige ce détail. Ce n'est pas le cas des satyres qui sont d'ailleurs des experts en caresses et savent amadouer la chevelure. Dès lors, la méduse, pleinement comblée, devient une amante passionnée.

Enfin, le satyre peut utiliser des potions aphrodisiaques pour faciliter l'acte charnel. Comme pour tout poison, la victime a droit à un jet de RES contre la Virulence. En cas de réussite, l'aphrodisiaque est sans effet. En cas d'échec, on utilise la MR négative comme bonus pour le satyre. La mandragore, la gomme du jizz et le satyrigon sont des exemples de plantes à effet aphrodisiaque.

MODIFICATEURS

Valeur	Bonus/Malus
Séduction	+ MR du jet de Séduction
Aphrodisiaque	+ MR négative lors du jet de RES de la victime
Mise en scène	+ MR du jet CRE + Savoir-faire : Art courtois
Milieu	à la discrétion de l'EG (cf. AGONE, p. 157)
Méduse	- 2 (sauf pour les satyres)

MAGIE

L'Onyre

Grâce au don secret de l'Onyre, le satyre peut matérialiser le souvenir de scènes auxquelles il a assisté. Il doit toutefois s'agir d'un événement impliquant des êtres vivants. Les yeux du satyre s'écarquillent et une zone lumineuse se forme devant lui, légèrement transparente. La taille est à sa discrétion, mais dépend de l'espace disponible. Tous les satyres possèdent ce pouvoir, mais peu le développent réellement.

Le voyeurisme

En temps normal, le satyre choisit quelles sont les scènes qu'il veut conserver en mémoire. Il doit alors réussir un jet de PER + Saisons :

NUITS D'AMOUR

Rappel : CHA + Savoir-faire : Art courtois contre jet de VOL.

MR	Valeur	Bonus en Société
0	Votre partenaire vous oubliera avec le soleil levant.	0 (plus de séduction possible)
1	Votre partenaire reste sur sa faim.	0
5	Satisfait, il en redemandera.	+ 1 (permanent)
10	Comblé, il garde un très bon souvenir de cette nuit.	+ 2 (permanent)
15	Votre partenaire s'enflamme, cette nuit est mémorable !	+ 3 (permanent)
20	Ébloui par vos talents, il est avide de vos caresses.	+ 5 (permanent)
21+	Désormais, il n'est plus qu'un esclave.	Succès automatique

Note : les bonus en Société s'appliquent aussi pour les prochaines relations sexuelles.

printemps, limitant Vigilance, contre DIFF 15. Les modificateurs liés à la luminosité et au milieu s'appliquent (*cf.* AGONE, p. 157). Tous les éléments sont gardés, y compris le son et le souvenir du toucher. Cela dit, faire apparaître autre chose que l'image est plus difficile.

La vue étant l'élément prépondérant, il est possible de conserver une scène où seul ce sens est concerné (notamment l'observation par une longue-vue, un télescope ou... le trou d'une serrure !). Par contre, cela n'est pas envisageable lorsqu'un seul autre sens est concerné (ouïe, toucher...).

Le satyre peut conserver autant de scènes (soit plusieurs minutes à chaque fois : un combat, une rencontre, une discussion... à l'EG de statuer) que son score d'INT.

Notons pour terminer qu'un satyre possédant l'Avantage « Mémoire eidétique » n'a pas besoin de faire de jet pour conserver une scène, cela se fait automatiquement. De même, il n'est pas limité par son INT : tout ce qu'il voit est enregistré automatiquement.

Par contre, s'il a le Défaut « Distrait », la DIFF passe à 16. Le nombre de scènes pouvant être conservées est limité au score d'INT - 1.

La mise en scène

Le satyre doit réussir un jet libre d'ART + Saisons : printemps, limitant Vigilance, afin de réussir à matérialiser la scène. Tout est reproduit fidèlement, à la taille désirée par l'Inspiré. Cependant, la difficulté varie selon le degré de précision souhaitée. Le temps nécessaire à l'apparition complète de l'Onyre dépend directement de cette résolution recherchée.

L'ONYRE

Rappel : jet d'ART + Saisons : printemps, limitant Vigilance, pour manifester la scène.

Effet recherché	DIFF	Temps de concentration
Créer une scène floue et transparente, sans sonorité.	10	1 tour
Donner une plus grande précision : les visages sont reconnaissables, on peut entendre les paroles.	15	2 tours
Les détails sont clairement visibles (on peut définir la couleur des yeux, les motifs d'une broche), la plupart des bruits sont rendus.	20	3 tours
La scène est d'une précision étonnante. À ce stade, elle paraît réelle au premier coup d'œil : il est même possible de déceler des détails que le satyre n'avait pas repéré originellement, les spectateurs peuvent même lire un texte visible.	25	4 tours
On peut toucher les éléments de la scène, le moindre détail est analysable : l'Onyre est une porte ouverte sur le passé.	30	5 tours

La Menace

Je promets au Grand Luxurieux, Seigneur Incomparable des Nuits Trépidantes, Émissaire Inégalable du Plaisir, Obsidien du Cinquième Cercle, de le récompenser dans vingt-huit nuits de tout ce qu'il me confiera. En foi de quoi j'ai signé.

Dernière Connivence de Maldicci, satyre conjurateur et tenancier du Doux Souvenir.

LES TÉNÉBREUX

Au cœur des ombres

Interprétation

Les satyres gangrenés par la Ténèbre voient leur comportement se modifier progressivement. Ils perdent peu à peu tout goût pour l'Armance et retrouvent cet instinct primitif de possession. Les satyres ténébreux sont des personnages nocturnes et pervers. Ils rôdent dans l'obscurité pour accomplir leurs forfaits. Ils ne craignent ni ne respectent personne. Ils haïssent leurs frères qui refusent les dons de l'Ombre. Pour eux, l'Errance des Plaisirs n'est qu'une condamnation : celle que le Monarque des Jonquilles prononça il y a bien longtemps.

Les Ténébreux préfèrent se réfugier en des endroits où la nature est sauvage et dangereuse. Ils y construisent leur sanctuaire. Dans la profondeur d'une vaste forêt, dans la noirceur d'une caverne, au fond d'une crevasse, on trouve les repaires des seigneurs de la Marque brune.

Ils vivent entourés de nombreuses créatures liées au monde nocturne et aux Abysses, des animaux maudits notamment. Ils retrouvent ainsi le contact que connaissaient leurs ancêtres, les vagabonds bestiaux. Ils parcourent les forêts entourés d'une meute dédiée à l'Ombre. Certains assouvissent même leur Déviance sexuelle avec certains croisements. Dans leur sanctuaire, ils ont des enclos où s'ébattent d'immondes hybrides. Ces bâtards naissent de la semence pervertie du satyre. Ainsi, s'ils perdent leur mode de reproduction usuel, les Ténébreux le remplacent par un simulacre d'insémination.

CORNEL FINEGARDE

Ce satyre à la peau d'ébène est une légende pour les siens. On raconte qu'il est né dans la Baronnie de Rochronde, sur le site de l'ancien Collège du Souffre-Jour. Son père aurait utilisé un vestige du Ténarbre. Nul ne connaît l'identité de ce satyre. Certains affirment qu'il s'agissait en réalité du Haut-Diable des Incubes, Pan.
Cornel a beaucoup voyagé. Son corps marqué par la Ténèbre l'a prédisposé à la Maraude et il a fait ses armes dans les Bas Quartiers de Lorgol. Il a ensuite disparu. Mais beaucoup racontent qu'il s'est ensuite rendu en Abyme et qu'il y règne désormais en maître sur les Princes-Voleurs : il est l'Empereur de la Maraude.
Il posséderait de nombreux pouvoirs liés aux Abysses et au Ténarbre et serait le meilleur assassin de l'Harmonde.

LA TÉNÈBRE ET LA REPRODUCTION DU SATYRE

Lorsque les cornes de jais poussent (75 en Ténèbre), le satyre ténébreux devient stérile. Son germe est contaminé par la Noirceur. Par contre, il semble que les Hauts-Diables aient besoin de cette semence. C'est la tâche de Pan de la récolter et de l'utiliser... Nul ne sait à quels desseins.

Si le satyre cherche à enfanter, il fera pousser un arbre-cocon difforme, aux branches torturées et à l'écorce morte. Cette monstruosité restera là, sans jamais dépérir. Elle est source de grand danger pour une forêt. On raconte qu'à son contact, les animaux sont marqués par

ALRAÛNE

Aussi appelée mandragore abyssale, cette étrange variété ne pousse que dans les terres nourries par la Ténèbre, généralement près d'un malsuinteux. La conjonction de la nature du sol et de la semence polluée du Ténébreux donne naissance à un plant couleur de cendre gorgé de substance poisseuse. On peut l'utiliser comme une mandragore basique (aphrodisiaque), mais elle est en réalité un poison. En effet, elle contamine celui qui l'absorbe. L'ignorant gagne 1 point de Ténèbre. De plus, elle libère les penchants les plus sombres de celui qui l'ingère. Celui-ci ne voit pas seulement son désir sexuel exacerbé, il est aussi déterminé à satisfaire tous ses fantasmes. Pour terminer, la alraûne crée un véritable phénomène de soumission. Durant les effets de son ingestion — entre trois et cinq heures —, la victime devient très sensible à l'influence de la Noirceur. Elle a donc un malus de - 2 à tous ses jets de gain de Ténèbre.

la Ténèbre et subissent d'étranges transformations. Aussi les lutins font-ils la chasse à ces arbres qu'ils appellent les malsuinteux. Dès qu'ils en trouvent un, ils l'abattent, arrachent toutes ses racines et comblent le trou de pierres. Ils organisent ensuite un bûcher sur un sol infertile (du sable ou du roc) et s'éloignent pour ne pas respirer la fumée noire qui s'en dégage.

Nouveaux Bienfaits, nouvelles Peines

Les Bienfaits et Peines ténébreux qui suivent peuvent remplacer ceux décrits dans AGONE. Ils sont caractéristiques des satyres fidèles à l'Ombre.

Jeu des Ombres (remplace « Nyctalopie »)

L'obsession de l'Inspiré pour l'obscurité marque son utilisation de l'Onyre. Il est désormais capable de projeter la Noirceur de son âme afin de faire apparaître une masse de Ténèbre. Lorsque l'Inspiré veut utiliser l'Onyre, il crée une brume opaque qui trouble les sens. Celle-ci adopte différentes formes, en rapport avec les fantasmes et les peurs de l'Inspiré. La vision de cette brume de Ténèbre plonge dans une transe hypnotique.

L'Inspiré doit réussir un jet libre de Noirceur + Saisons : printemps. La DIFF varie selon la richesse des détails. Il est possible d'entendre des grognements, des gémissements et autres bruits infâmes. Afin de résister aux effets de l'Onyre ténébreuse, les victimes doivent réussir un jet de VOL contre DIFF degré de précision de l'Onyre et obtenir une MR supérieure à celle du Ténébreux. En cas d'échec, les victimes obéissent aveuglément durant une heure. Elles gagnent 2 points de Ténèbre.

Cornes de Jais (remplace « Présence oppressante »)

Le satyre voit des cornes noires et noueuses pousser de part et d'autre de son front. Leur longueur augmentera avec la progression du Ténébreux. Au final, elles prennent la même apparence que les cornes originelles des satyres : longues et courbes. La seule différence tient dans leur couleur : elles sont d'un noir insondable, avec parfois quelques veines d'un brun sombre. Beaucoup confondent cette matière avec l'Onyxium.

L'Inspiré gagne 1 point de Corps Noir.

Terreur panique (remplace « Entendre et parler avec les morts »)

Selon la légende, ce pouvoir est un cadeau du Haut-Diable des Incubes, Pan. Le regard du satyre peut provoquer l'Effroi chez sa victime, comme si elle voyait une créature véritablement terrifiante, un Démon surgit des ombres. Les règles de l'Effroi s'appliquent donc.

Ce que je sais

Cercle I

Les ténèbres pures ne sont pas si dangereuses. L'Ennemi, c'est la Perfidie. Les Démons sont bien utiles parfois. Ils facilitent nettement l'Armance ! Le plus dangereux reste d'éviter de succomber totalement à la Noirceur. Car un satyre refuse toute soumission. La Conjuration est simplement une pratique. Et une pratique mesurée est sans danger !

Cercle II

La Conjuration est bien plus intéressante ! Les Démons ne sont plus seulement utiles, ils sont aussi des expériences enrichissantes en soi ! Car les Azurins et les Saphirins ont une Densité supérieure à celle des Opalins. Il est donc possible de les utiliser comme compagnons nocturnes. Leur corps est plus rigide, et en même temps leur souplesse est fonction de ma volonté, tout comme leur forme. Bien sûr, ces créatures restent de pâles reflets de la douceur charnelle...

Cercle III

Les Ambrés et les Safrans sont des compagnons divins ! Ils sont soyeux à souhait et leur perversité est sans limite. À quoi sert encore l'Armance, alors que l'on peut avoir tout ce que l'on désire ? Ce que je veux, je le prends ! De gré ou de force, femmes et hommes combleront mon appétit. À vrai dire, j'aime la compagnie de mon Ambrée. Elle est curieuse comme je l'étais lorsque j'étais encore attaché aux pas de mon père. Elle découvre les plaisirs de l'Harmonde et j'aime lui servir d'initiateur. J'ai de plus en plus de mal à m'en séparer. Sa peau couleur de miel, son regard sombre et mutin, ses formes généreuses m'invitent toujours à la garder près de moi. Elle m'a parlé de ses sœurs aînées, les Succubes. Elle me dit qu'elles sont les compagnes des Démons les plus puissants. Me sera-t-il un jour possible de les conjurer ? Mon Ambrée ne dit rien, serait-elle jalouse de mon intérêt ? Bah ! Reportons notre attention sur ce beau jouvenceau qui vient de tomber dans mes rets...

Cercle IV

Que m'importent les sots principes des Royaumes crépusculaires ? Je suis désormais des Abysses, je ne crains plus les lois du Jour. Tous se prosternent devant moi. Les rares humains qui pénètrent en mon domaine sont totalement soumis à ma volonté. Ils sont mes esclaves. Ma liberté, je la gagne en conquérant le corps des autres. Je suis perpétuellement entourée de mes trois Ambrées, sublimes créatures à qui j'ai donné un corps végétal.

J'ai enfin réussi à capturer cette nymphe. Ce soir elle goûtera aux délices de la Noirceur. Déjà, son regard est capturé par l'Onyre, elle est totalement sous mon charme !

Mes plans se réalisent. Bientôt, j'arriverai à conquérir une Succube. Soumise à mes caprices, je serai pour elle l'égal d'un Haut-Diable ! Je dois me rendre en Abyme, gagner l'énigmatique Outrerive...

Pan, Haut-Diable des Incubes

Figure vénérée par tout Conjurateur satyre, Pan est un personnage bien étrange. Son corps est semblable à celui d'un satyre, mais un reflet carmin marqué rend la confusion impossible. Deux grandes cornes, semblables à celles des premiers satyres, partent de son front. Elles ont la couleur de la nuit. Il est entouré de nombreux amants et amantes.

Pan est l'un des rares Hauts-Diables qui parcourent encore l'Harmonde. Encore est-ce relativement rare et uniquement durant la nuit ou dans des lieux plongés dans l'obscurité. Il se dresse alors fièrement sous le regard de la lune. Où qu'il aille, ses sujets installent une tente gigantesque faite de peaux d'animaux très rares et d'étoffes précieuses. Il règne sur les Incubes, une cohorte de Démons qui arpentent l'Harmonde à la recherche de femmes mortelles destinées à servir les appétits luxurieux et sanguinaires des Hauts-Diables. Au côté des Succubes, les Incubes semblent jouer un rôle primordial dans la naissance de nouveaux Démons.

Cercle V

J'étais un satyre. Je ne le suis plus. Dans ma quête perpétuelle des plaisirs, j'ai trouvé celui qui me guidait. Le père de notre Peuple. Pan, le Prince des Incubes. C'est ce que je suis désormais. Un Incube. Ma semence gorgée de Ténèbre est précieuse pour les Hauts-Diables. Tout est démoniaque en moi. J'ai ma place au sein des Abysses, aux côtés du Seigneur Pan. Tous mes désirs sont satisfaits. Ma vie n'est plus que jouissance. Des Démons lascifs sont mes jouets perpétuels. J'ai bien compris que les Hauts-Diables en tirent profit. Et alors ? Qu'ils fassent ce qu'ils veulent avec ma semence, moi je profite de leurs largesses.

LES PERFIDES

Le Masque ?

La corruption des cœurs

Moi qui vis dans le mensonge depuis tant d'années, je peux te dire ce qu'est le Masque. Il n'est qu'illusion ! Il n'existe pas. Du moins pas en tant qu'être. Le Masque est un pouvoir, celui des humains. Le règne du tyran sur les faibles. L'abandon forcé de ce qui est notre sang : la liberté.

Nous avons été bernés par la mascarade des Muses. Tu veux connaître la vérité ? La voici : après avoir conçu leur œuvre, les Muses furent tentées de conserver la maîtrise éternelle de l'Harmonde. De cette volonté maudite naquirent les humains. Vulgaires pantins destinés à assurer le règne des Muses. Sans nous, sans les saisons, elles auraient pu réussir. Lorsqu'elles comprirent leur erreur, il était trop tard, elles avaient insufflé aux humains un nouvel art : le Drame. Le talent de contrôler la vie des autres, d'en faire une vulgaire scène.

Elles cachèrent leur dernière œuvre par un mensonge, elles créèrent le Masque, fausse créature née de leur culpabilité. Quant aux humains, ils s'étaient totalement affranchis. Gagnés par le Drame, ils ne cherchaient qu'à imposer leur joug sur l'Harmonde.

Le Masque, c'est l'éternelle soif de pouvoir qui gagne les ambitieux, ceux qui envient les richesses matérielles de l'Harmonde. Noxe, tout comme les Muses, succomba à ce désir. Elle voulait que son ombre s'étende indéfiniment, sans que Diurne ne s'éveille jamais. C'est dans sa propre Noirceur qu'il s'étouffa. Ses manigances le condamnèrent, elle devint l'Ombre. La Dame de l'Automne, elle aussi, succomba. Les Guerres des Décans avaient laissé de vivaces blessures. Elle désirait secrètement que la Mort Rouge l'emporte sur les autres saisons.

Nous qui côtoyons sans cesse les seigneurs dans leur cour dorée l'avons bien compris. Vaincre le Masque, c'est avant tout renier ce qui fait la fierté des Ternes. Ne vis pas comme un mendiant ! Mais n'oublie jamais que ton bien le plus précieux est la liberté. Aliène ton esprit, ton âme et ton corps et s'en est fini de toi... et de la Flamme qui vit en toi.

Après avoir vécu cinquante années à Abbadrah, je crois pouvoir dire que je connais la Perfidie. Elle sommeille dans le cœur de chaque être, elle attend l'heure propice, se nourrissant de cet appétit mesquin pour le pouvoir. Il n'existe pas qu'un seul Maître du Semblant, il en existe autant que l'Harmonde compte de rois et de seigneurs. Tous sont unis par le cinquième Art : le Drame. Ses pouvoirs sont plus subtils que les Œuvres, mais ils sont bien présents.

Lettre d'un parrain satyre à Svartem Igaritch.

L'incarnation du Mal

Ceux qui pensent que le Masque est né avec l'Harmonde sont bien sots ! Je connais la vérité moi. Moi qui ai parcouru les sentiers vers le sanctuaire de nos cornes. Celui qu'on appelle le Maître du Semblant est de mon sang. Orthéniax, le Roi Cornu était son nom parmi nous. Lui qui fut le premier à user de subterfuges pour abuser la Vierge aux Fleurs. Lui dont la naissance même fut un acte immonde qui vit le viol des créatures les plus char-

mantes de l'Harmonde. C'est en lui que le Drame, cette énergie maléfique née des désirs inavoués des Muses, trouva refuge. Ceux qui se croient sages parmi les miens affirment que notre Dame le condamna à errer dans les bois, devenant le père des cerfs. Les idiots ! Si la Dame et le Monarque des Jonquilles ne le détruisirent pas, c'est qu'il était investi de la puissance des quatre Muses. Il était désormais un Éternel.

Il usa de ses pouvoirs pour séduire la Dame Rouge, et l'automne se rebella contre ses trois sœurs. Il trompa les sens de l'Ardent et le lança à la poursuite de la Dame de l'Été. Aveuglé par le Drame, l'Ardent ne comprit son erreur que trop tard. Le feu consuma le ponant de l'Harmonde.

Oui. Orthéniax parcourt encore les Royaumes crépusculaires.

Extrait d'un cahier anonyme retrouvé en Abyme.

Attraits

L'Armance n'est qu'un jeu, une mise en bouche. Par son biais, nous sommes à même de nous glisser dans le cœur et dans l'esprit de nos amants. Ils sont à notre merci. En échange du plaisir que nous leur procurons, ils sont souvent prêts à bien des vilenies.

Il est stupéfiant de noter l'importance du bon mot chez les humains. L'Art de Stance a été perverti au point qu'on accorde toujours une grande importance à celui qui parle bien. Quant à nos talents en musique, ils enchantent nos hôtes et nous livrent leurs épouses. C'est ainsi que — en plus d'être de merveilleux acteurs — nous savons user au mieux des êtres qui nous côtoient. Leurs émotions sont si facilement contrôlables !

Mes frères ont bien tort de renier leur héritage. L'Armance n'est pas une fin en soi. Elle n'est qu'un moyen, celui qui verra l'avènement de notre règne. Les cours ne sont que des scènes où se joue notre épopée. D'un mot, je fais naître la rancœur, d'un regard la jalousie obscurcit les cœurs. Les autres satyres du cénacle me craignent et crachent derrière mon dos. Sont-ils si bêtes ? N'ont-ils pas compris qu'il n'y a aucune frontière entre l'Armance et la Perfidie, sinon la couardise ? Ils trompent les sens des femmes avec leurs philtres et leurs paroles enchanteresses. Moi je manipule sens et sentiments. Ma maîtrise est au-delà de l'art courtois, elle touche à l'essence même de l'Art. Le plus parfait des enfants des Muses : le Drame.

Mémoires de Cycéryl, dernier histrion connu.

Les histrions

Véritables troubles fêtes, ces satyres dévoués au Masque sont le cauchemar des cours seigneuriales. Ils existent depuis la Flamboyance. Allant souvent par bandes de trois ou quatre, ils parviennent à s'immiscer dans l'entourage des puissants afin de repérer les Inspirés qui possèdent des Charges. Ils s'emploient alors à discréditer par tous les moyens ces menaces pour les plans du Masque. Leurs armes sont le chantage, la rumeur, la calomnie et la diffamation. Leur petit plaisir est de plonger leur victime dans une intrigue amoureuse complexe qui se termine forcément par un drame.

Les plus terribles d'entre eux sont les quelques Damnés qui officient parmi eux. La Geste pervertie et le Faux Accord achèvent de ruiner les Inspirés.

Verve satyrique

Ce pouvoir est apparu avec les premiers fidèles satyres du Masque, les histrions. Très utile au sein d'une cour, il permet de ridiculiser son interlocuteur par diverses formules et traits d'esprits. Le satyre perfide raille ouvertement sa victime et l'expose aux quolibets et aux jugements. Ce pouvoir est particulièrement destructeur car il est utilisé par les histrions pour débusquer les Inspirés titulaires de Charges.
Contre eux, la Verve satyrique est très efficace. Si le Perfide réussit un jet de CHA + Éloquence contre DIFF Héroïsme x 2, il peut enlever à l'Inspiré tous ses PX investis dans ses Compétences de Société.

Dans le secret des Dames

Le satyre n'est jamais moins seul que lorsqu'il est seul.

Chute d'une comptine parue dans la Gazette de Tslana.

LES CORNES

Les satyres n'ont pas oublié que les Cornes étaient originellement leur royaume. Certains se lancent dans une quête dangereuse pour retrouver l'héritage originel de leur peuple: leurs cornes. S'arrêtant devant chaque racine qui s'arrache du sol, dans l'espoir de voir un des ornements perdus, leur secret désir est de découvrir un mince sentier menant au palais oublié du Roi Cornu.

Les Cornes ont donc une réputation ambiguë parmi les satyres. Elles furent le royaume d'Orthéniax et donc le cœur de sa malédiction. En même temps, elles ramènent à cet âge où la Marque brune régnait sans égal sur le printemps. Leur nom même est équivoque, souvenir d'un passé prestigieux qu'il serait coûteux de rétablir.

Malgré les nombreuses rumeurs, nul n'a pu apporter la preuve de la découverte du palais d'Orthéniax. Lorsque les satyres vont trop loin dans leur quête, on raconte qu'ils doivent affronter un cerf à la ramure gigantesque et aux sabots d'ivoire. Si quelques-uns ont pu survivre en s'échappant, aucun n'a pu le vaincre.

Cet animal est traité avec respect par les satyres. Il évoque pour eux la perpétuelle mise en garde contre le pouvoir corrupteur du Drame.

LA LIBERTÉ

De tout temps, il y a eu quelques satyres pour délaisser un temps les plaisirs et s'insurger contre les lois. De façon générale, les satyres sont profondément libertaires. Mais le libertinage l'emporte et la rébellion ne dépasse guère les salons et le discours égocentrique. Aucun satyre ne laissera pourtant les règles des Royaumes crépusculaires, œuvres des humains, lui dicter son comportement et aliéner sa liberté. Il n'est donc pas étonnant de voir qu'un satyre rejoint pour un temps certaines factions qui luttent contre la tyrannie.

Les cibles privilégiées sont le Cryptogramme-magicien — et le Cercle Écarlate —, la Province liturgique et les noblesses de l'Harmonde.

La Révolte des Femmes a ainsi attiré certains satyres, parce qu'elle véhiculait un idéal pacifiste propice aux voyages et aux plaisirs, luttait contre le Cryptogramme-magicien et la mainmise de la soldatesque sur la Janrénie.

De même, si la rigueur de la discipline au sein de Préceptorale est rédhibitoire pour tout satyre, beaucoup de rumeurs évoquent une alliance entre certains groupuscules de satyres, la Loge janrénienne et le Collège pour répandre certains enseignements des Sœurs de Tanis (*cf.* AGONE p. 60). Le Cryptogramme-magicien se méfie ainsi des cénacles, il a peur de voir en eux de véritables cellules dédiées à la subversion. L'ombre de l'hérésie de Lerschwin plane encore au-dessus des Hautes Demeures.

À l'heure actuelle, aucune preuve ne lie les cénacles satyres, les Sœurs de Tanis et Préceptorale. Mais les espions de l'ordre et de la Province liturgique sont très actifs.

LA MÈRE

Elle est, par essence, la quête de tout satyre. Créature immortelle, elle a nourri les rêves de chaque génération. On raconte qu'elle est capable de donner naissance à un satyre. Et effectivement, au travers des âges, elle a enfanté de nombreuses filles, les ménades. Ces femmes sont capables de captiver les sens des hommes grâce à une fragrance subtile. Tout comme leurs demi-frères, les satyres, elles ont un goût marqué pour les plaisirs. Elles naissent des rapports entre la Mère et un mâle de tout autre peuple. Elles-mêmes ne sont pas immortelles mais peuvent concevoir des filles. Selon la légende, leur union avec un satyre donne naissance à un autre satyre, et non à une ménade. Les satyres auraient donc un moyen de se reproduire normalement, sans l'intervention de l'Amour.

Malheureusement, les ménades sont excessivement rares. Si la légende rapporte que l'Ardent put conquérir onze milles ménades avant de retrouver la Dame de l'Été, il semble que leur nombre soit aujourd'hui bien inférieur !

À vrai dire, les satyres recherchent surtout la Mère. Ils la voient en effet comme l'unique possibilité pour eux de former un société véritable doté de mâles et de femelles. Lorsqu'elle sera retrouvée, l'Errance des Plaisirs prendra fin et sera remplacée par le Jardin des Délices. Car selon la légende, la Mère aurait reçu des Muses le pouvoir de faire resurgir des eaux la Forêt d'Ébène. C'est parmi les Racines Aînées que les satyres fonderaient leur civilisation.

Mais cette quête attire d'autres comparses. Car les Incubes recherchent activement la Mère. Il est peu probable que ce soit uniquement pour satisfaire l'appétit sexuel du Haut-Diable. Elle a sûrement un rôle à jouer dans ses plans machiavéliques. Certaines rumeurs parlent aussi d'un Cercle de fées noires, originaire des Terres veuves, sur les traces de la Mère. Les satyres n'ont aucune idée des intérêts du Cercle Noir, mais ils redoutent les machinations de ce Décan. Et puis, il y a le Masque aussi, qui fut autrefois Orthéniax et qui désire retrouver son ancienne compagne.

La Mère et ses filles sont donc obligées de se cacher perpétuellement afin d'échapper à leurs poursuivants. La Marche modéhenne l'abrite sûrement et, depuis quelque temps, les satyres suspectent les lutins modéhens d'avoir accueilli la Mère dans l'un de leurs Chênais. Ils garderaient le silence pour éviter que les satyres ne retrouvent leur grandeur passée et ne règnent à nouveau sur le printemps...





**Organisés en une série de neuf volumes,
Les Codex nous font découvrir le savoir des Inspirés saisonins.**

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretint votre Décan avec l'Inspiration au cours de l'histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifièrent le nom des Dames. Personnalisez votre Inspiré en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les vôtres ressentent lorsqu'ils se laissent tenter par la Conjuration et la Ténèbre, ou par la Perfidie et ses Bienfaits. Et tremblez... car désormais vous savez que l'Ombre et le Maître du Semblant vous menacent.

Eminence, rassurez-vous, la lecture des Codex des saisonins ne vous est pas interdite. Qui d'autres que vous pourrait partager le savoir qu'ils renferment avec vos joueurs ?

Prix : 35 FF (5,34 €)
ISBN : 2-84476-068-6





Ogre

les Ogres

Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Le Codex des Ogres

Soit forte et tais-toi !

Conseil d'une ogresse à sa fille pendant le rituel du passage à l'âge adulte

Crédits

Textes
Jean-Baptiste Lullien

Corrections
Grégoire Laakmann

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Maquette
Patrick Mallet

Illustrations
Julien Delval

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements
Merci à Seb pour le fouet, à Emma pour la patience,
à Daerel et Della pour l'inspiration,
à Ben et Baptiste pour la présence (ce qui n'est pas rien),
à tous ceux que j'ai oubliés de remercier.

AGONE
Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Sommaire

Introduction 3

L'Harmonde 3
Histoire du Décan 3
Société 7

Être Inspiré 11
Avantages & Défauts 11
Si les Royaumes m'étaient contés 14
Nouvelles règles 15
La Magie 19

La Menace 22
Les Ténébreux 22
Les Perfides 28

Dans le secret des Dames 30

Multisim Éditions
32 boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Introduction

Le Codex des Saisonins a été rédigé afin que les joueurs interprétant des Inspirés saisonins cernent davantage leur Décan. Bien des détails techniques ont été précisés, sous la forme de nouvelles règles. Des éléments complémentaires sur les particularités culturelles de chaque Décan ont été ajoutés – dont la magie des saisons.

Les Éminences Grises sont invitées à consulter les différents volumes du Codex des Saisonins. Il s'agit en effet d'un nouveau Compendium des Royaumes Crépusculaires qui, comme Le Bestiaire et Les Cahiers Gris, renseigne sur l'Harmonde et ses habitants.

Malgré cette introduction, une interrogation subsiste : faut-il interdire au joueur de lire le Codex des Saisonins ? En d'autres termes, les EG sont-elles les seules personnes à savoir à quoi ressemblent les Inspirés des Décans ? La réponse est non. Tout joueur a besoin de bien connaître le rôle qu'il interprète au cours d'une partie de jeu de rôle. Afin de respecter cet esprit, les derniers paragraphes de chaque volume ne délivrent aucun secret. Ils présentent toutefois aux joueurs ce que croient, pensent, devinent... les Inspirés de chaque Décan. Mais ils se trompent peut-être... ou peut-être pas. Aux Éminences Grises de lever le voile sur ces mystères.

Le Codex des Saisonins est donc destiné à tous les joueurs d'AGONE. Toutes les informations contenues dans ce volume — tout comme celles des trois premiers livrets d'AGONE — sont connues de tous les ogres inspirés !

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes séances de jeu de rôle en compagnie d'Agone de Rochronde dans les Royaumes crépusculaires.

Que les Dames des Saisons vous préservent des dangers de l'Harmonde !

L'Harmonde

Le présent est fort, le passé est mort.

HISTOIRE DU DÉCAN

La légende des origines

Au commencement... La Dame seule sait ce qu'il y eut au commencement ! Quelle importance ? Au commencement nous sommes nés et que Noxe emporte les imbéciles qui se demandent comment, où et pourquoi. Le mystère de la naissance ? Tsss ! Point de mystère. Nous sommes nés, cela est certain, grand merci à notre Dame. Diurne nous prêta force, grand merci à lui. Les autres peuples y trouvèrent jalousie et haine, que les Hauts Diables les dévorent. Cela suffit pour cette question. Nous sommes ogres, et non pas lutins pleurnicheurs ou nains grincheux pour nous pencher sur des légendes poussiéreuses afin d'éclairer une question qui ne présente, en vérité, aucun intérêt.

La paix des géants

Nos premiers souvenirs sont - évidemment diraient nos frères géants trop sages - ceux de la guerre. Ne sommes-nous pas, après tout, l'incarnation du choc des armées, le rêve d'un général ? Or donc, nous vivions dans une paix relative. Point de clan, pas plus d'armée. Nous étions plus sauvages qu'on ne saurait l'imaginer et parcourions les terres sur lesquelles ils nous plaisaient de vivre comme des animaux, chassant et combattant, à peine

capables de fabriquer une arme à l'aide de quelques pierres et d'un morceau de bois. Notre peuple connaissait une certaine prospérité. Les ogresses étaient souvent lourdes d'une descendance nombreuse. Les terres semblaient infiniment riches de gibiers, semblaient devoir continuer à nous appartenir jusqu'à l'horizon et plus loin encore, jusqu'à toucher Diurne lui-même. Nous étions l'incarnation de la folle exubérance de la Dame; toujours plus nombreux, lourds des fruits de l'été à peine né... Oh oui ! C'était une période de richesse, forte d'une abondance sans fin, l'incarnation des fades et molles promesses du printemps enfin advenues sous notre règne.

Las ! Les minotaures, qui voyaient en nous tout le bonheur de l'enfantement, en conçurent de la jalousie. Ils firent alliance avec les puissances de l'ombre et Noxe étendit son aile sur eux, en faisant nos ennemis. Du moins, dans les esprits faibles et les mentalités simples qui étaient les nôtres, à l'époque. Ils enlevèrent nos femmes, usant de leur force supérieure; la situation devint si grave que les ogres se regroupèrent et formèrent les premiers clans afin de protéger celles qui se faisaient d'autant plus précieuses qu'elles devenaient trop rares : les ogresses.

Ne demandez pas comment le miracle advint : nous n'en savons rien et la question n'a guère d'intérêt à nos yeux. Si vous voulez, je vous conterai la légende de Kjalira Feu-de-Diurne et comment, selon la légende, elle terrassa un minotaure et unit derrière elle le premier clan.

KJALIRA FEU-DE-DIURNE

Si l'on en croit la légende, Kjalira était aussi laide que Noxe, qui a pourtant caché sa face répugnante dans l'obscurité des sous-sols, et aussi sauvage que Diurne au-dessus du désert keshite. Elle était aussi grande qu'un minotaure et quatre fois plus forte. De nombreux ogres, séduits par sa puissance et par son caractère, tentèrent de la séduire jusqu'à ce qu'un minotaure nommé Mugl voulût en faire sa compagne.

Kjalira refusa de se laisser approcher. Furieux, le cornu entreprit de ravager la forêt, tuant tout ce qui y vivait, y compris quelques amoureux éconduits.

Mais Kjalira ne craignait rien. Elle avait un caractère si brûlant que d'un souffle, elle pouvait calciner un amant trop entreprenant. Ses colères étaient si ardentes que l'herbe grésillait et se calcinait sous ses pas. Or, il advint qu'un jeune ogre décida de séduire la jeune ogresse. Puisqu'il ne pouvait s'approcher d'elle sans que son souffle ne le calcine, il l'attira dans une rivière profonde. L'eau se mit à bouillir et s'envola en fumée, mais Kjalira ne calcina pas son amant. Reconnaissant sa défaite, elle accepta les attentions du jeune ogre. Alors vint Mugl, attiré par les rires et les soupirs. Lorsqu'il contempla la face hideuse de l'ogresse, il ne put cacher son dégoût. Kjalira en conçut une fureur immense. Elle jaillit hors de la rivière et, saisissant Mugl dans une étreinte puissante, le souleva du sol avant de lui briser l'échine sur son genou. Nul ne sait quels autres exploits elle accomplit encore, mais, un an plus tard, une dizaine d'ogres la servait. Et son nom semait la terreur dans les cœurs des minotaures.

Les minotaures, plus puissants et armés par Noxe, continuèrent leurs incursions, enlevant toujours plus d'ogresses. Les clans pliaient, irrésistiblement, sous les assauts incessants des grands cornus. Au point que, finalement, ils s'attaquèrent entre eux. C'était un temps mythique, plein de héros et de batailles extraordinaires. Ou peut-être notre mémoire a-t-elle embelli les choses. Peu importe, il se leva un véritable héros. Fort comme un géant, grand comme un minotaure, plus solide qu'une montagne. Il s'appelait Bah-Gmur Premier-Maître et il unit les clans derrière lui, les lançant dans une guerre, la première de notre histoire. Les ogres se réunirent, formèrent armées et légions et avancèrent vers les cornus afin de décider une fois pour toutes à quel peuple appartenaient les ogresses.

Les minotaures, inspirés par la Dame ou suivant notre exemple, se regroupèrent eux aussi. Une forêt fut abattue pour dégager le champ de bataille et construire des engins de sièges tels que l'Harmonde n'en a plus jamais connu. La bataille était prête à s'engager.

Bah-Gmur Premier-Maître leva son épée pour donner le signal de l'assaut lorsque le sol se mit à trembler. Les ogres tombèrent sur le dos tandis que les minotaures devaient se mettre à genoux pour ne pas les imiter. On crut à une colère de la terre, qui se secouait. Mais le tremblement s'intensifia, renversant les machines de guerre et précipitant tous les combattants au sol, emplis d'une juste terreur.

C'est alors qu'apparurent les géants. Ils étaient si nombreux que les deux armées ne pouvaient plus contempler le visage de Diurne, masqué par leur ombre. Leur pas faisait trembler la terre, abaissant les montagnes en

BAH-GMUR PREMIER-MAÎTRE

Dans les légendes ogres, la force est toujours exaltée plus que la ruse. Cependant elles n'ont pas pu oublier le Premier Maître.

Bah-Gmur était un colosse. Il avait tué son premier minotaure à l'âge de treize ans et était craint comme le plus grand guerrier de son temps. Il maniait une hache de fer dont on dit qu'elle frappait si vite qu'elle faisait s'enflammer l'air autour d'elle.

Mais Bah-Gmur n'était pas satisfait. Les ogresses les plus prestigieuses venaient pourtant le voir et les guerriers les plus forts l'appréciaient. Sa descendance nombreuse faisait honneur à son sang, mais il voulait plus.

Alors que les ogres commençaient à s'unir contre les minotaures, il prit la tête d'un petit parti de guerriers et les emmena au combat.

Il entraîna son clan derrière lui, allant à la rencontre des autres ogres. Ceux qu'il ne pouvait enrôler, il les défaisait et les emmenait de force. En une année, il unit tous les ogres sous son commandement. Ses plans étaient toujours parfaits. Aucune bataille ne lui fit perdre plus d'un ogre.

On raconte que son dernier plan de bataille aurait consacré la défaite définitive des minotaures et que, les géants en ayant eu vent, ils empêchèrent que l'été soit privé d'un de ses trois peuples. D'ailleurs, l'adage est resté : « comme un plan de Bah-Gmur » signifie de nos jours « qui fonctionnera sans accroc ».

plaines, élevant les plaines en montagnes. Les géants se penchèrent sur les deux armées, faisant tomber la nuit sur elle. Leur voix, puissante comme le tonnerre, roula sur les deux adversaires, les laissant terrifiés et sans force.

Les géants interdirent la guerre et ordonnèrent aux minotaures de laisser les ogres en paix. Ils exaltèrent la grandeur de l'été et montrèrent que tous les Décans étaient frères. Ils montrèrent les ressemblances, balayant d'un geste les vieilles rancœurs. Lorsque le silence revint, ceux qui voulaient encore le combat étaient si terrifiés que leur cœur s'arrêta instantanément. Les deux chefs de guerre se serrèrent la main ; à moins qu'ils ne soient morts, tués par les mots des géants. Seule la Dame s'en souvient encore.

La Guerre des Décans

Or, en ce temps-là, le peuple des ogres connaissait une immense prospérité. Les ogresses, sages et bien conseillées, avaient fait de leurs clans des rassemblements puissants et unis. Mieux encore, elles créèrent la première des nations en unissant, plutôt qu'un rassemblement de mortels autour d'un territoire, un groupe de saisonins liés par des traditions et un mode de vie partagé. Une nation, un royaume au sens où les Terres Veuves sont le royaume des méduses.

Cependant, leur descendance, toujours plus nombreuse, couvrait des territoires toujours plus vastes et dévorait plus que ce que la Dame accordait. Les étés n'étaient jamais assez riches, les récoltes trop avares de leurs promesses d'abondance. La faim s'en vint, à pas légers comme ceux d'un Démon. Elle se répandit parmi les ogres aussi vite que les hommes emplirent l'Harmonde. Avec la faim vint la colère. Mais elle ne connaissait nul ennemi sur lequel se déchaîner, nul adversaire contre lequel les armes des ogres auraient pu tester leur tranchant. Les ogresses de tous les clans se réunirent. Elles comptèrent les terres et les récoltes à venir. Elles comptèrent les récoltes et les ogres à nourrir. Elles ne purent compter que les morts et la honte que leur inspirait cet ennemi sournois, contre lequel la fureur de Diurne ne pouvait rien. La faim les menaçait.

Désespérées, les ogresses se tournèrent alors vers la Dame afin d'obtenir un conseil qui put sauver leur peuple. Dans tout l'Harmonde, des messagers ogres la cherchèrent afin de lui poser la question. Finalement, ils la découvrirent au plus profond des jungles du pays qui, plus tard, allait devenir l'Empire de Keshe, les attendant. Le signe était clair.

La guerre qui s'en suivit figurera toujours dans les légendes comme la plus formidable que l'Harmonde ait jamais vu. Elle mobilisa toutes les ressources de la jeune nation ogre et finit par mettre à contribution les forces des minotaures puis celles des géants. Car le printemps, une fois la surprise de la première attaque passée, libéra des hordes de monstres végétaux. De plus, comme un feu de brousse, les autres Décans se lancèrent à leur tour dans la guerre.

Il y eut des combats, des batailles, des victoires et des défaites. Les territoires convoités furent pris, perdus et de nouveau conquis. Finalement, la bataille de la forêt d'Ébène et la chute du Primarbre sonnèrent la fin de la guerre. Les ogres, fourbus mais satisfaits, s'apaisèrent. La famine n'était plus qu'un spectre lointain, tenue à l'écart par les morts innombrables du conflit et les nouvelles terres, tellement riches.

Le temps des grandes conclusions

D'aucun croient que, après la fin de la guerre des Décans, les saisonins avaient tant perdu qu'ils ne devaient jamais s'en relever. Assurément, ce ne fut pas le cas pour les ogres. Ils découvrirent la rigueur et l'intérêt de l'ordre. Ils s'unirent et se découvrirent un mode de vie qui les satisfaisait.

En premier lieu, la guerre, bien loin de leur faire peur ou de les horrifier, s'avéra être leur véritable vocation. Les armées ogres se séparèrent donc, allant chercher la guerre là où elle était. Les humains commençaient déjà à s'entre-déchirer. Le Masque, grand amateur de drames affreux et de querelles sanglantes, pourvoyait généreusement aux motifs de conflits. Les ogres prêtèrent leur force et leurs armes. Ils se firent communautés de mercenaires, garnisons de défense, se pliant aisément à la vie militaire.

Par ailleurs, en se morcelant, la nouvelle nation ogre élimina d'un coup le spectre de la surpopulation et de la famine. Les ogres n'auraient plus de terres qu'ils revendiqueraient. Ils habiteraient là où les mènerait leur maîtresse sanglante, la bataille, là où leur goût du combat et leurs colères redoutables les guideraient. Ils profitèrent donc des ressources des autres peuples, avec, bien entendu, une nette préférence pour celles des hommes, qui non seulement leur cédaient en presque tout sur les plans de la force et des compétences martiales, mais possédaient de plus une culture suffisamment proche pour que les ogres puissent s'y adapter sans effort.

C'est ainsi que mourut la nation ogre, en douceur et sans heurt, comme une vieille ogresse dont la vie, chargée d'exploits, s'envole sans bruit dans un dernier souffle.

Société

Les fondements du clan

Du plus profond des âges, les ogres se sont toujours organisés en clans. Le cœur de cette structure est constitué par les ogresses. Un clan peut comprendre d'une à trois ogresses, en général liées entre elles par les liens du sang. Toute la vie communautaire tourne autour d'elle. Leur nourriture, leur confort passe avant celui des ogres. Les ogresses, après tout, sont celles qui donnent force et vie au clan.

La naissance est d'ailleurs, pour les ogres, un miracle permanent, qui ne doit jamais s'interrompre. Les ogresses, parce qu'elles sont nettement plus résistantes que les humaines, peuvent avoir des enfants en nombre incroyable et à des intervalles très rapprochés. Ce phénomène est d'autant plus vrai que, du fait de leur grande force, les ogresses ne sont guère incommodées par le fait de porter un enfant.

Au sommet du clan, on trouve les anciens et les anciennes. Plus souvent des anciennes, d'ailleurs, car les ogres, à force de protéger leurs ogresses, parviennent à leur assurer une durée de vie égale (et même supérieure, parfois) à celle d'une humaine. Les anciens sont respectés en raison de leur expérience, une denrée rare au sein d'un peuple dont l'espérance de vie moyenne avoisine les quarante ans. Aucun clan ne survivrait sans les conseils avisés de ces vieillards courbés par le poids des ans et perclus de douleurs héritées de centaines de batailles. Les anciens passent, en ce qui concerne leur importance, juste après les ogresses. Ils ont, dans la réalité du pouvoir apparemment absolue des jeunes ogresses, un rôle de modérateurs. Lorsque la voix chevrotante d'un ancien s'élève, les colères les plus

redoutables s'apaisent, au moins le temps d'entendre son conseil.

Au-delà du clan, les ogres s'organisent quelques fois en armée, un rassemblement de circonstance lorsqu'une tache réclame plus d'effectifs que ce qu'un clan est capable de rassembler.

En de très rares occasions, les armées s'assemblent en légions. Il faut des événements très graves pour qu'une légion soit constituée. Le meurtre d'une ogresse et de ses enfants par un ennemi puissant ou l'anéantissement de plusieurs clans peut parfois y conduire, mais le phénomène reste rarissime.

Hors du clan, point d'espoir ?

Les ogres ne vivent cependant pas tous au sein d'un clan. Tout d'abord, les jeunes ogres s'en vont souvent prouver leur valeur afin de se découvrir un clan d'adoption en séduisant une ogresse. Par ailleurs, au contact de la société humaine, les ogres ont développé des concepts nouveaux, tels que l'amour ou la fidélité, le désir de puissance ou l'ambition. Il existe donc un certain nombre d'ogres et d'ogresses qui délaisse les structures claniques pour s'isoler et satisfaire une passion exclusive en s'immergeant dans la société humaine.

Ces solitaires ne sont pas, loin s'en faut, considérés comme des parias. Au contraire même, les membres des clans ont depuis bien longtemps compris l'avantage qu'il y a à soutenir les ambitions d'un jeune ogre souhaitant s'installer afin de devenir capitaine de la garde ou consort d'une éminence locale. Ces individus ne sont jamais complètement oubliés et on sollicite régulièrement leur aide pour héberger le clan le temps de soigner un blessé particulièrement atteint ou pour refaire des provisions à bon prix.

Évidemment, il y a toujours un clan pour soutenir un ogre ou une ogresse. Ceux qui n'en ont pas sont, en l'occurrence, réellement considérés comme des fous, des anormaux traités, au mieux, avec mépris. Aucun ogre ne pourrait survivre sans clan. Ceux qui, par hasard ou malchance, ont perdu le leur se font un devoir d'en rechercher un autre, dut-il n'être constitué que d'hommes et de lutins.

La vie d'un ogre

Un ogre, jusqu'à sa quinzième année, est un enfant. Il est entièrement pris en charge par sa mère. En dehors de rares cas, il ne sait même pas qui est son père. En fait, ce point n'a aucune espèce d'importance, tout le système de filiation passant par les ogresses.

En règle générale, l'éducation d'un ogre comprend les armes et tout ce qui peut lui permettre de briller au combat. Mais on trouve aussi quelques disciplines destinées à assurer sa survie. Ainsi, tous les clans connaissent l'usage de la chirurgie, qu'ils ont emprunté aux hommes. Cette connaissance leur est indispensable non seulement parce que leur énorme vitalité, lorsqu'elle est mise à mal, nécessite des soins particulièrement importants, mais aussi parce que la coutume de la scarification est très répandue.

Par ailleurs l'ogre aime tout ce qui brille et il est friand de risques, de hasard ou de décisions soudaines. La seule passion qui surpasse en lui celle de la guerre est sans doute celle du jeu, dans lequel toute l'exubérance

de ce peuple peut se manifester librement. Un campement ogre est un tripot permanent. Tout s'y joue : tours de garde, équipement, places dans l'ordre de bataille, récits, chansons, secrets militaires... Tous les commandants de l'Harmonde savent qu'il ne faut rien dire de leurs plans aux ogres. La Dame seule sait ce qu'un espion peut obtenir d'une compagnie ogre avec une paire de dés pipés

À partir de quinze ans, un ogre est considéré comme mature. Il est souvent scarifié à cette occasion, recevant ainsi les marques de son clan. Les plus courageux s'en vont courir l'Harmonde pour trouver une autre tribu qui les acceptera et leur fera ses marques en plus de celles qu'ils viennent de recevoir. C'est un signe de grand prestige. Les moins courageux restent au sein du clan. Les plus chanceux auront l'occasion de s'en aller en fonder un autre à la suite d'une ogresse ambitieuse.

La vie d'un ogre se tourne ensuite vers les trois pôles majeurs qui régissent ce peuple : trouver de l'argent, le dépenser aussi vite que possible et séduire une ogresse pour fonder une famille. Ce dernier point est souvent dénaturé puisque les ogres n'hésitent pas à s'attacher à la destinée de méduses ou d'humaines particulièrement charismatiques. De toute façon, une vie d'ogre se doit d'être bien remplie de combats, abondante en richesses dilapidées et guidée par une main féminine. L'origine de tout cela lui importe peu.

La vie d'une ogresse

On dit que les ogres ont mauvais caractère. Mais les ogresses ! En fait, il s'agit moins d'une tournure d'esprit chagrine que d'une combinaison de volonté autocratique et de fureur incessante. Une ogresse est vite fâchée et elle a horreur qu'on la contrarie. Inévitablement, le mélange est explosif.

Une ogresse n'est pas différenciée d'un ogre pendant les quinze premières années de son existence. Sa mère la surveille attentivement — peut-être un peu plus que ses frères ogres. Après cela, l'alternative est simple. Soit elle se plie à la loi de ses aînées, ce qui n'a rien de simple car son mauvais caractère la rend difficilement supportable et la pousse à la rébellion permanente. Soit elle doit partir, ce qui est le choix le plus fréquent. Les ogresses les plus charismatiques emmènent avec elles une partie de leur clan. Mais la grande majorité doit se faire un nom, pourchasser les ogres et les fédérer autour d'un nouveau clan dont elles prendront la tête. La tâche est plus ardue qu'il n'y paraît, : les ogres préfèrent satisfaire leur soif d'or que de s'enchaîner à une ogresse au caractère volcanique. Heureusement, les mâles de ce peuple semblent incapables de satisfaire complètement leur désir de paternité. De plus, les ogresses sont souvent formées par leur mère au commandement. Et un ogre résiste difficilement à une farouche guerrière qui lui donne des ordres...

CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakoniens : le sang des drakoniens est bien rouge et abondant. Ils sont féroces et tous ceux qui vivent à leur côté ne rêvent que de les exterminer. Ils pourraient être nos égaux mais ne sont que notre gibier.
Farfadets : cette chétive créature ne mérite qu'à peine notre attention. Des traîtres infâmes, rampant dans l'ombre. Rien d'étonnant de la part d'un émissaire du printemps.
Fées noires : si la sagesse devait s'incarner sur l'Harmonde, elle choisirait sans aucun doute cette apparence. Le respect leur est dû, moins au bénéfice de l'âge qu'en raison de leur immense érudition.
Géants : il y a une leçon à apprendre d'eux. Les géants sont lents à la réflexion et prudents dans leurs gestes. Si les ogres les imitaient, ils gagneraient grandement en sagesse.
Lutins : s'ils sont à moitié aussi traîtres et retors que les farfadets, ils ont au moins l'intelligence de vivre au large des nôtres. Tant qu'ils restent dans leurs forêts…
Méduses : une des plus nobles créatures que l'Harmonde a engendrées. Méfie-toi d'elle, car si elle n'a pas la force d'une ogresse, elle a appris à se défendre de bien d'autres manières. Derrière le respect, la méfiance est donc de rigueur.
Minotaures : les minotaures sont forts, très forts… Et ils vivent aux Abysses. Fort heureusement, ceux qui arpentent l'Harmonde ont compris l'erreur dramatique que fit leur peuple. Notre aide leur est donc acquise.
Morganes : là où la méduse est ruse, la morgane est perfidie. Là où la fée noire est sagesse, la morgane est sapience funeste. Là où est l'ogre, la morgane est… morte !
Nains : le nain est dur à la tache, honnête, aussi hargneux qu'un vieux chien de guerre et il sait souvent se battre remarquablement. Je le respecterais plus s'il était plus grand et plus fort, mais tout le monde ne peut pas naître ogre…
Pixies : il n'y a rien de pire qu'un moucheron agaçant qui volette au creux de ton oreille et te pique jusqu'au sang. Si tu le peux écrase-le, sinon ignore-le. Il ne peut de toute façon pas faire grand mal.
Satyres : aucun intérêt. En dehors de ses c…, il ne pense à rien. Mais méfie-toi s'il aborde une ogresse !

Les Éternels

L'Ombre : l'Ombre ne vaut que parce qu'elle magnifie la lumière. Écraser ses serviteurs et la repousser toujours plus profond est le devoir de tout ogre !
Le Masque : nous ne nous aventurons dans la toile d'intrigues de cet être retors que pour profiter de l'or de ses sbires. Mais il faut reconnaître qu'il est à l'origine de quelques belles guerres.
Les Muses : elles nous indifférent. Qu'ont-elles fait pour nous ? Nous n'avons besoin que de la force du jour et du soutien de notre Dame !
Janus : si le Masque nous a déjà fourni quelques belles occasions de conflit, il faut reconnaître qu'elles n'arrivent pas à la cheville de ce que Janus est capable de faire. Dommage que ses interventions soient si rares !

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien : sa colère vaut bien la nôtre. Mieux vaut se tenir à l'écart de cette organisation.
L'Équerre : si la forteresse que tu assièges porte les marques de l'Équerre, lève le camp. Il n'y a pas plus grand architecte que ses nains. Nous sommes en admiration devant leur ingéniosité.
Le Conseil des Décans : nous devons nos plus grands héros aux activités du Conseil des Décans. Il n'y a rien qu'un ogre puisse leur refuser.

Être Inspiré

Suis-je assez vaste pour contenir le jour?
Suis-je assez fort pour briller comme lui?
Repousser toujours et encore la nuit,
Soutenir tout ce qui brille ou luit...

Complainte ogre

Être un porteur de Flamme est le plus grand honneur qui puisse être fait à un ogre. Il n'y a rien de plus désirable, de plus grand. Recevoir ce don, c'est recevoir une part de Diurne qui nous donne sa puissance pour nous rendre plus fort. C'est à la fois un privilège quasi religieux, puisque cela revient à abriter quelque chose de notre Éternel et aussi un bienfait inestimable puisque cela offre des capacités nettement supérieures, tant en force qu'en sagesse.

AVANTAGES & DÉFAUTS

Avantages

Bourgeois
(Charge, 3)

Vous faites partie de ces vieux ogres fatigués de la guerre et assez satisfaits de leur vie aventureuse pour avoir choisi de s'établir dans une ville. Vous êtes patron de bar ou armurier, par exemple, et êtes particulièrement respecté par vos frères ogres. Non seulement cela vous a fourni une respectable richesse, mais vous avez de plus un réseau de connaissances étendu parmi les mercenaires de toutes sortes qui côtoient le peuple ogre.

Lieutenant
(ex-Caravanier, Charge, 2)

Vous êtes en charge d'un détachement de mercenaires comprenant une dizaine d'hommes. Ces hommes vous suivent pour le butin ou la solde, vous devez donc leur fournir de temps en temps des contrats. Vous pouvez disposer de 3 hommes de plus par point de création supplémentaire dépensé dans cet Avantage.

Minimum requis : Stratégie 6.

Capitaine de milice
(ex-Chambellan, Charge, 4)

Vous avez décroché un contrat des plus alléchants pour une compagnie de mercenaire : vous devez assurer les tâches de police dans l'ensemble du territoire d'un domaine. Si le travail est monotone, vous bénéficiez tout de même un certain nombre d'avantages. Entre autres, une relative impunité légale — la loi c'est vous, mais il ne faut pas trop exagérer tout de même. Par ailleurs, vous avez quelques connaissances dans la pègre locale. Et en plus, le respect des habitants vous est acquis.

Minimum requis : Lois 5 ou disposer de l'Avantage « Lieutenant ».

Capitaine
(ex-Seigneur, Charge, 5)

Vous êtes à la tête d'une petite armée de mercenaires (une centaine d'hommes et plus). Vous avez droit de vie et de mort sur eux, mais vous devez en retour leur assurer une solde décente et leur fournir régulièrement des combats, sous peine de voir les désertions se multiplier. Ils vous obéissent au doigt et à l'œil ; vous disposez même d'une dizaine de lieutenants (ou plus) hautement compétents, d'un petit réseau de renseignement, etc.

Minimum requis : Stratégie 8.

Descendance prestigieuse (Charge, 3 ou 4)

Votre père est un guerrier connu pour ses prouesses militaires au point que votre mère vous a indiqué de qui il s'agit et surtout, s'en est inquiété, ce qui est une marque de respect extraordinaire. Si votre père est un guerrier vivant, cet Avantage vaut 3 points et vous permet, dans votre région d'origine, de pouvoir compter sur l'aide immédiate de tous les ogres qui y résident. Par ailleurs, vous pouvez, sur un jet de CHA + Stratégie contre DIFF 15, réunir une vingtaine de guerriers bien entraînés et prêts à vous suivre jusqu'aux Abysses. Cela vous prendra une journée. À l'aide d'un jet de CHA + Stratégie contre DIFF 20, vous pouvez même obtenir la constitution d'une armée (il vous faudra une semaine de palabres pour ce faire).

Pour 4 points, il s'agit d'une figure mythique (vous êtes donc un de ses descendants lointains). Cela vous permet les mêmes choses que la version à 3 points de cet Avantage, mais à l'échelle de l'Harmonde et vous offre, en plus, la possibilité d'obtenir le rassemblement d'une légion (CHA + Stratégie contre DIFF 25) au terme d'un long mois de difficiles négociations.

Cœur de Kjalira (Flamme, 5, ogresses seulement)

Dans vos veines coule le sang de Kjalira Feu-de-Diurne. Si vous n'avez pas pris l'Avantage « Descendance Prestigieuse » pour 4 points, vous n'en savez rien. Quoi qu'il en soit, vous êtes remarquablement laide (votre CHA ne peut pas dépasser 6) mais en retour vous avez la capacité, sur un jet de VOL contre DIFF 20, de rentrer dans un état de colère mystique qui vous offre les avantages suivants: vous pouvez bénéficier de la Furie des ogresses même si vous n'êtes pas enceinte; vos attaques au corps à corps ont un POT de feu de 5, en sus des dommages ordinaires.

Fils du Premier Maître (Flamme, 4, ogres seulement)

Votre lointain ancêtre était Bah-Gmur Premier Maître. Vous avez, de ce fait, une affinité innée avec la Stratégie. Celle-ci fait partie de vos compétences de saisonin au même titre que Jeu ou Saison (été). Vous débutez donc avec un score de 5. De plus, vous pourrez la développer avec une aisance exceptionnelle: les coûts d'expérience seront réduits de 3 points. Enfin, vous ne pouvez jamais obtenir de Fumble sur un jet de Stratégie, quelle qu'en soit la DIFF et en dépit des résultats que vous pourriez obtenir sur vos jets de dés. Si vous n'avez pas pris l'Avantage « Descendance prestigieuse » pour 4 points, vous ne savez rien de vos liens avec votre prestigieux ancêtre.

Marque de Diurne (Flamme, 1)

Votre Flamme est particulièrement marquée par l'influence de Diurne. Vous irradiez un peu de sa chaleur et de sa puissance. Les autres ogres vous trouvent éminemment sympathique, même s'ils ne savent pas toujours pourquoi, tandis que les créatures de l'Ombre vous craignent. Vous avez un bonus de + 1 pour toutes les relations avec les ogres. À l'inverse, vous avez un malus de - 1 pour toute relation avec les créatures inféodées à l'Ombre, y compris pour conjurer un Démon.

Surentraîné (Esprit, 1 à 5)

Vous avez suivi un entraînement particulièrement poussé dans le domaine des armes et, mieux encore, vous y avez été très réceptif. Vous bénéficiez de points de création supplémentaires qui ne peuvent être dépensés que dans les compétences de la famille Épreuves et dans Stratégie (voir tableau). Vous

SURENTRAÎNÉ

Coût de l'Avantage	Points de création supplémentaire
1	5
2	8
3	11
4	13
5	16

ne pouvez pas prendre cet Avantage si vous avez choisi celui de « Grade dans le Haï Shul » (*cf. Les Cahiers Gris*, p. 26).

Défauts

Blessure de guerre (Corps, 3 ou 5)

Vous avez livré d'innombrables batailles et y avez récolté un peu plus que votre comptant de blessures. Vous subissez les effets d'une Blessure Critique. Si cette Blessure Critique entraîne une Blessure Grave permanente, ce Défaut vaut 5 points (3 dans le cas contraire).

Furieux (Esprit, 3)

Vous avez incroyablement mauvais caractère, pire que celui d'une ogresse. Vous êtes incapable de laisser passer une insulte à moins de réussir un jet de VOL contre DIFF 20. En cas d'échec, vous entrez dans une rage folle qui ne pourra s'apaiser que dans le sang. Si vous êtes une ogresse, l'échec au jet de VOL vous fait entrer en Furie (même si vous n'êtes pas enceinte).

Avidité (Âme, 4)

Vous êtes atteint du mal de l'Avidité. Soit qu'une blessure vous ait privé de la capacité de vous reproduire, soit que vous soyez particulièrement sensible aux atteintes de cette maladie ogre, vous ne pensez plus qu'à l'argent, au profit. Vous n'avez plus le moindre intérêt pour les femmes, quel que soit leur peuple. Tous les jets en rapport avec l'argent (marchandage, esti-

OGRESSE ET PERSONNE À CHARGE (DÉFAUT, CHARGE, 2)

Si vous êtes une ogresse et que vous avez pris le Défaut « Personne à charge », vous pouvez décider (mais ce n'est pas une obligation) que cette personne vous est particulièrement chère. Si elle est menacée, cela est suffisant pour vous faire entrer dans un état de Furie. Dans ce cas, cependant, vous ne pouvez jamais vous en séparer et, si quelque chose devait lui arriver, vous n'auriez de cesse de vous venger de la manière la plus sanguinaire qui soit.

EMPORTÉ (ESPRIT, 2)

Les ogres sont naturellement emportés. Ce Défaut, en ce qui les concerne, devrait donc être interprété de manière légèrement différente : les excès d'humeur de l'Inspiré sont connus à l'échelle du Domaine, voire du royaume. Cette réputation peut même s'étendre à l'ensemble de l'Harmonde pour les personnalités les plus marquantes (qui disposent de Charges comme " Capitaine " ou " Célèbre "). L'Inspiré doit sans doute avoir un surnom en rapport — Cœur-de-feu, le Volcan, etc. Cela implique non seulement que tous ses ennemis savent quelle est sa faiblesse, mais aussi que ses proches le craignent plutôt qu'ils ne le respectent.

mation, négociation...) sont pénalisés d'un malus de – 3 en raison de votre insatiable avidité. Vous ne pouvez plus avoir aucune interaction amoureuse avec une femme (vous restez de glace face à elle). Le bon coté de la chose est que vous êtes complètement immunisé au pouvoir des morganes.

SI LES ROYAUMES M'ÉTAIENT COMPTÉS...

« Ma patrie, c'est la guerre ! »

Réponse faite à un soldat urguemand, devenue un proverbe depuis.

Ils parleraient de batailles et de sang, du fracas des conflits qui résonne dans les corridors de l'histoire... Les ogres sont une population mouvante, qui s'intègre avec aisance dans la foule des hommes. Peu importe le royaume. Les ogres ont en effet trouvé une recette miraculeuse pour ne jamais avoir de problèmes : ils se comportent comme des soudards, beuglant des chansons paillardes, dépensant sans compter leur solde et réintégrant les armées dont ils font partie au premier signe de problème. On les trouve donc partout ; ils y sont en général bien accueillis. Les rares ogres à se sédentariser se coulent dans le moule avec une facilité d'autant plus grande qu'ils ont vécu dans tout l'Harmonde. De ce fait, ils connaissent suffisamment les coutumes locales pour pouvoir faire illusion.

Enfin, il ne faut pas oublier que les ogres suivent la guerre. Là où elle va, ils vont aussi. Leur population évolue donc au fil des batailles, se déplaçant sans cesse. Dans la mesure où les ogres n'ont pas besoin, comme les humains, de protéger leur famille — une ogresse est bien plus dangereuse qu'un ogre ! — ils n'hésitent pas à bouger sans cesse et n'ont pas d'objection particulière à n'avoir pas de patrie, au sens physique du terme. En revanche, tous les camps de mercenaire ont leur quartier ogre où l'on joue, chante et fornique à tour de bras.

De ce fait, la population ogre est très importante dans la République mercenaire, moindre dans l'Enclave boucanière... et impossible à fixer dans tous les autres royaumes. Récemment, ils ont envahi la Janrénie sur la rumeur d'une guerre civile et de révoltes éparses mais régulières. De même, ils ont été de plus en plus nombreux à visiter les Communes princières, car on raconte que les cités sont sur le point de repartir en guerre. Entre elles ou contre un pays voisin, nul ne le sait. À l'inverse, les ogres désertent l'Empire de Keshe car depuis la guerre en Urguemand, il ne s'y est rien produit de passionnant.

LES NOMS DES OGRES

Les ogres sont nommés en fonction du pays où ils sont nés. Il est plus facile de les enregistrer et, tant qu'ils y restent, cela leur permet de s'intégrer plus facilement. Par ailleurs, leur mère peut ainsi se souvenir où elle les a eus, ce qui n'est pas une mince affaire vue leur incroyable fertilité.

Ils ont aussi un nom de clan mais ne s'en servent guère. Ils le considèrent un peu comme le nom de leur lieu de naissance : certains en usent, d'autres pas, tout dépend où ils sont nés. Les noms des clans les plus importants sont At'Tlawhk, At'Olwhl, At'Glawhol, qui sont originaires de la Marche modéhenne ; Grom-Bar, Juj-Bar, Gjo-Bar, Lolojo-Bar, qui viennent des Parages ; Kravian, Noskojuvian, Stopakuvian, Kuklumir, qui sont issus de Lyphane ; Nordestime, Bûlenjoie, Vivaffaire, qui proviennent d'Urguemand ; Maîtrebataille, Drakomort, Fortranckard, Fortdunord, Hainevive, Colère, Fureur, Jamaiscontent, Nombrecent, Millesoldats, Jamaisvaincu, Grand'Bataille, Frappadiss, Deux-cent-d'plus, Uneseulefois, Bonbutin, Richecrève, Morteriche, Qu'dé-z-épées, Hautfort, Basfort, Pas-z-assez, dans la République mercenaire. Les autres nations n'ont pas ou plus de grands clans ogres.

Enfin, ils sont de grands amateurs de surnoms. Les autres mortels leur en donnent souvent en raison de leur caractère volcanique : on trouve donc d'innombrables « Cœur-de-feu », « Sang-bouillant », « Brûle-cœur », « Volcan d'acier » et autres « Sang-de-feu ». Les surnoms célèbres sont aussi utilisés, comme ceux des ogres qui sont entrés dans la légende : « Feu-de-Diurne », « Premier-Maître », « Fille-de-Kjalira », « Enfant-de-Gmur ». Par ailleurs, il existe un grand nombre de particularismes physiques, d'habitudes de langage ou de jurons qui donnent naissance eux aussi à des surnoms : « Foutrediurne », « Gueule-d'Obsidien », « Sang-et-Foutre », « Beugle-fort », « Gueule-d'éponge », « Face-de-Ravin », « Crame-dur », « Œil-de-fer », « Rempli-d'plaintes ».

Enfin, les individus les plus méritants ou au contraire les plus infâmes reçoivent eux aussi leur surnom. Ceux-là ne sont jamais repris et marquent un ogre pour toute sa vie : « Noir-de-cœur », « Sombr'ami », « Ami-du-Noir », « Maîtresse-ténèbre », « T'jour-dans-l'ombre », « Cœur-de-Démon », « Tête-de-Démon », « Sang-d'encre » sont attribués aux Conjurateurs ; « Face-de-vers », « Va-d'travers » ou « Gueule-cassée » pour les Perfides ; « Pas-d'bol », « Hurle-chante », « Gran'courage », « Cœur-fidèle », « Jamais-peur », « Cœur-de-fer », « Tête-de-pierre » pour les méritants.

NOUVELLE RÈGLES

La stratégie de l'éblouissement

Aussi curieux que cela puisse paraître, les ogres, n'étant pas sensibles aux brusques augmentations d'intensités lumineuses, font

FLAMME DU JOUR

Ce nouveau pouvoir de Flamme n'est accessible qu'aux ogres. Il permet d'exacerber la part de Diurne qui brûle dans chaque Flamme. Au prix d'un point d'Héroïsme, l'Inspiré peut se mettre à irradier d'une brillante lumière solaire. Celle-ci a deux effets : tous les ogres présents dans un rayon de (Flamme x 10) mètres sont considérés comme baignant dans la lumière de midi ; l'Inspiré devient difficile à discerner et toutes les attaques portées contre lui (au corps à corps ou à distance) subissent un malus de – 5. Ce malus n'affecte pas les ogres, bien entendu. Cette lumière possède les mêmes effets que la lumière solaire et détruit donc les Démons comme indiqué p. 262 des règles.





un usage intensif de cette faiblesse de leurs adversaires.

Les techniques les plus simples consistent à utiliser des armes lumineuses dont l'application la plus courante est le combat à la torche. Cette tactique de combat au corps à corps consiste à manier une arme enflammée afin d'éblouir son adversaire. Elle a connu un développement constant au cours des quelques millénaires où la culture martiale des ogres s'est affirmée.

Le combat à la torche

Le principe de base est d'utiliser une arme lumineuse qui gênera l'adversaire de l'ogre. Lui-même, bien entendu, ne subira aucun inconvénient. Cette méthode implique en général l'usage d'une masse ou d'une massue spécifiquement adaptée, car les torches ne sont pas assez solides pour pouvoir résister à la fureur du combat. Les ogres les plus riches utilisent des armes lumineuses spécifiquement enchantées. On trouve d'ailleurs de nombreux artefacts de la Flamboyance dont la seule particularité est de briller.

Le principal inconvénient de cette technique est qu'elle atteint son efficacité maximale la nuit où la source lumineuse est d'autant plus éblouissante, ce qui n'est pas très intéressant pour les ogres.

En termes de règles, les adversaires de l'ogre qui utilise cette technique (à moins qu'ils ne soient eux-mêmes des ogres, bien entendu) ont un malus de – 1 (– 2 la nuit) sur tous leurs jets de combat (attaque, esquive, parade...). Par ailleurs, une manœuvre spécifique existe.

AVEUGLER (ACTION)

Condition : avoir une arme lumineuse, obtenir une MR de + 2 au moins.
Dommages : réduits à 0.
D'un brusque mouvement dont l'objectif n'est pas de toucher l'adversaire, l'ogre brandit son arme juste devant le visage de sa victime. À moins de réussir un jet d'AGI contre DIFF 25, cette dernière est partiellement aveuglée et ne voit plus grand-chose pendant les deux prochains tours (malus de – 8 sur tous ses jets). En cas de réussite du jet d'AGI, elle parvient à fermer les yeux à temps et ne souffre que d'un malus de – 2. Si la victime connaît ce style de combat (INT + arme contre DIFF 20), le jet d'AGI se fait contre une DIFF de 20.

LES ARMES ENFLAMMÉES

	INIT.	ATT.	DEF.	DOM.	POT DE FEU
Écu	– 4	– 1	+ 5	– 1 (C)	10
Masse-torche	0	0	+ 1	+ 4 (C)	5
Pavois	– 4	– 1	+ 6	+ 2 (C)	13
Targe	– 4	0	+ 4	0 (C)	3
Torche	– 1	0	imp(*)	+ 2 (C)	5

(*) : on ne peut pas parer avec une torche. Elle se briserait sans réellement amortir le coup.

Le polissage

Née des progrès de la métallurgie, cette technique implique l'usage d'armes parfaitement polies et d'une grande qualité de finition. En règle générale, elle est essentiellement basée sur l'usage d'un bouclier, mais certains des plus grands maîtres sont capables d'utiliser simultanément la lame de leur épée, un bouclier et les surfaces réfléchissantes de leur armure. Moins qu'une technique de combat, cette pratique évolue lentement vers une forme d'art.

Il s'agit d'utiliser les sources lumineuses pour envoyer d'incessants éclats dans les yeux de l'adversaire. L'ogre, brillant de mille feux, semble une flamme dansante. La faiblesse de cette technique réside dans le grand nombre de conditions qu'elle implique: une forte lumière, des armes et des armures en parfait état et surtout une maîtrise des armes exceptionnelle. Mais le résultat est à la mesure des efforts nécessaires. Il n'existe aucune parade, en dehors de la capacité spéciale des ogres. Un combattant maîtrisant cette technique et parvenant à réunir les conditions indispensables à son application est certain de triompher, même des adversaires les plus puissants.

Techniquement, il faut au minimum une spécialisation (éblouir) en Armes pour utiliser le bouclier ou l'épée et en athlétisme pour utiliser l'armure. Chaque spécialisation donne un malus de – 1 à l'adversaire. Par ailleurs, le combattant peut utiliser CHA + Athlétisme en opposition contre VOL + Arme de son adversaire. S'il remporte le test, son adversaire a de fortes chances de se rendre ou du moins de commencer le combat sur un sentiment de défaite inévitable.

ÉBLOUIR (RÉACTION)

Condition : avoir une arme ou une armure polie.
Plutôt que de parer les coups, le combattant se déplace en tous sens, lançant des éclairs lumineux dans toutes les directions. Il doit effectuer une esquive: cette manœuvre n'autorise pas la parade. Tous ses adversaires doivent réussir un jet d'INT + Armes en opposition contre AGI + Esquive du combattant. En cas d'échec, ils sont incapables de frapper et ont un malus de – 5 à la parade et à l'esquive, pour le tour en cours uniquement.

MAGIE

Les ogres n'aiment pas la magie. Ses principes sont systématiquement basés sur l'exploitation de ressources extérieures. Ce qu'un ogre n'est pas capable de faire par ses propres moyens, il ne le tente pas, voilà tout. Utiliser un Danseur ou demander de l'aide aux Muses est complètement étranger à leur mentalité. Cependant, depuis qu'ils ont accès à l'Inspiration, les ogres ont tout de même développé une pratique très marginale basée sur la Cyse.

Ces pratiques sont dérivées des traditions de scarification. Les ogres ou du moins certains de leurs plus puissants Inspirés ont développé une forme altérée de la Cyse.

Techniquement, le limitant de Cyse ne sera pas Sculpture, mais Chirurgie. Cela ne permet d'exécuter que les sept œuvres qui suivent — les seules qui aient jamais été mises au point. Ces Œuvres consistent en des scarifications rituelles. En dépit de l'aspect barbare de ces techniques, elles sont exécutées par des Inspirés et sont donc

d'une exceptionnelle qualité. Elles ne sont pas laides, bien au contraire, même si la majorité des peuples civilisés les considère comme de très mauvais goût.

Bien qu'il s'agisse de cicatrices, leur dessin ne peut pas être altéré par une blessure mal placée. Si cela devait être, la blessure s'arrêterait avant d'entamer le dessin et la chair ne s'ouvrirait pas à cet endroit particulier.

On ne peut pas arborer plusieurs fois la même œuvre. Même si seuls les plus méritants peuvent espérer bénéficier de l'une d'entre elles, il est possible à tout mortel, même s'il n'est pas ogre, d'en arborer une et d'en tirer les bénéfices.

Par contre, un ogre qui arbore les trois œuvres « Sang de Diurne », « Cœur de Diurne » et « Face de Diurne » bénéficie d'une capacité spéciale supplémentaire: les bonus de l'Embrasie sont multipliés par deux (sous le soleil de midi, en plein été, un ogre aura ainsi un bonus de + 6) ; les bonus normaux s'appliquent tant que le soleil brille (mais il doit éclairer le bénéficiaire des trois Œuvres); en retour, la Conjuration est désormais impossible et aucun des Bienfaits Sombres qui vont avec les Peines Sombres ne sont accessibles.

Enfin, il est impossible de créer un Inspiré déjà sous l'effet d'une de ses Œuvres. Il devra trouver un Artiste de la Cyse qui acceptera de lui graver et devra réussir les jets de VOL associés à chacune des Œuvres qu'il aura choisies. Par contre, les Inspirés ogres maîtrisant la Cyse peuvent tout à fait les connaître. Bien entendu, il est impossible de se scarifier soi-même...

La blessure de fer

Seuil : 20
Zone d'Effet : une personne.
Durée : définitif.
Modelage : 1 heure.

L'Harmoniste grave dans la chair de la cible un minuscule entrelacs d'écaille qui doit couvrir au moins un cinquième du corps (la majeure partie du dos, par exemple). Celle-ci perd 10 PdV et doit faire un jet de VOL contre DIFF 20 pour ne pas tressaillir durant l'exécution de l'œuvre, ruinant le travail de l'artiste. Une fois terminée, cette œuvre confère à qui l'arbore une peau plus dure et difficile à entailler. Cela offre un score d'armure (cumulable avec toute autre armure) de 4.

Le cri silencieux

Seuil : 20
Zone d'Effet : une personne.
Durée : définitif.
Modelage : 1 heure.

L'Harmoniste grave dans la chair de la cible une figure convulsée et hurlante, qui doit couvrir au moins un dixième du corps (le haut du torse ou toute la tête, par exemple). Celle-ci perd 10 PdV et doit faire un jet de VOL contre DIFF 20 pour ne pas tressaillir durant l'exécution de l'œuvre, ruinant le travail de l'artiste. Une fois terminée, cette œuvre confère à qui l'arbore une voix extraordinairement puissante. Elle peut aisément couvrir n'importe quel fracas. Si elle sert à hurler un cri de guerre quelconque, le bénéficiaire peut faire un jet de CHA + Éloquence ou RES + Musique (chant) contre DIFF 15. La MR est ajoutée à tous les jets de combat des partisans de l'ogre et soustraite à ses ennemis. Si cette MR dépasse la VOL de l'un de ces derniers, il prend la fuite.

La goutte de vrai

Seuil : 20
Zone d'Effet : une personne.
Durée : définitif.
Modelage : 1 heure.

L'Harmoniste grave dans la chair de la cible une balance dont les plateaux sont remplacés par deux gouttes. Elle doit couvrir au moins un dixième du corps (le haut du torse ou toute la tête, par exemple). La cible perd 8 PdV et doit faire un jet de VOL contre DIFF 20 pour ne pas tressaillir durant l'exécution de l'œuvre, ruinant le travail de l'artiste. Une fois terminée, cette œuvre confère à qui l'arbore une étonnante capacité d'estimation. Il sait toujours si l'objet qu'il a devant lui à réellement la valeur qu'on lui en demande. Il ne connaît pas exactement le prix idéal, mais sait si l'estimation du vendeur est au-dessus ou au-dessous.

Le sang de Diurne

Seuil : 25
Zone d'Effet : une personne.
Durée : définitif.
Modelage : 1 heure.

L'Harmoniste grave dans la chair de la cible une représentation allégorique du soleil, qui doit couvrir au moins un quart du corps (tout le torse ou tout le dos, par exemple). Celle-ci perd 15 PdV et doit faire un jet de VOL contre DIFF 25 pour ne pas tressaillir durant l'exécution de l'œuvre, ruinant le travail de l'artiste. Une fois terminée, cette œuvre confère à qui l'arbore une capacité de régénération surnaturelle. Il suffit d'exposer les blessures au soleil — cela implique souvent d'être nu — pour que celles-ci se referment deux fois plus vite. En termes de règles, la récupération naturelle des PdV est doublée.

Les poings fracassants

Seuil : 25
Zone d'Effet : une personne.
Durée : définitif.
Modelage : 1 heure.

L'Harmoniste grave sur chaque phalange, sur le dos et dans la paume des mains une représentation allégorique de différentes armes. La cible perd 5 PdV et doit faire un jet de VOL contre DIFF 25 pour ne pas tressaillir durant l'exécution de l'œuvre, ruinant le travail de l'artiste. Une fois terminée, cette œuvre confère à qui l'arbore la faculté de frapper à l'aide de ses mains comme s'il maniait une masse. En termes de règles, il peut désormais parer à l'aide de ses mains qui ne craignent plus la morsure de l'acier. Ses poings ont les caractéristiques indiquées ci-dessous. La faiblesse de cette œuvre est que les mains de la cible sont définitivement abîmées, de sorte qu'elle a de grandes difficultés pour toutes manipulations manuelles fines (crocheter une serrure, faire de la couture...), ce qui se traduit par un malus de – 5 dans ce type de situation.

LES POINGS FRACASSANTS

	Init.	Att.	Def.	Dom.
Poings fracassants	- 4	+ 1	0	+ 4 (C)

Le cœur de Diurne

Seuil : 25
Zone d'Effet : une personne.
Durée : définitif.
Modelage : 1 heure.

L'Harmoniste grave dans la chair de la cible une représentation allégorique du soleil, qui doit couvrir tout le devant du torse. Celle-ci perd 15 PdV et doit faire un jet de VOL contre DIFF 25 pour ne pas tressaillir durant

l'exécution de l'œuvre, ruinant le travail de l'artiste. Une fois terminée, cette œuvre confère à qui l'arbore une endurance hors du commun. Pour tout effort de longue durée (courir des kilomètres, nager pendant des heures, tenir à bout de bras un poids, se battre pendant une interminable bataille), l'endurance du bénéficiaire est augmentée de 5 points, y compris au-delà du maximum que peut atteindre un ogre.

La face de Diurne

Seuil : 25
Zone d'Effet : une personne.
Durée : définitif.
Modelage : 1 heure.

L'Harmoniste grave dans la chair de la cible une représentation allégorique du soleil, qui doit couvrir tout le visage. Celle-ci perd 15 PdV et doit faire un jet de VOL contre DIFF 25 pour ne pas tressaillir durant l'exécution de l'œuvre, ruinant le travail de l'artiste. Une fois terminée, cette œuvre confère à qui l'arbore un air terrifiant. Lorsqu'il se convulse de colère, cette figure est insupportable à contempler. On ne peut même pas soutenir le regard du bénéficiaire de l'Œuvre, tous les jets visant à intimider sont faits avec un bonus de + 10. Lorsqu'il est dans son état normal, le visage est simplement très impressionnant et confère un bonus de + 3 pour l'intimidation. Par contre, tous ceux qui ne sont pas ogre considèrent ces horribles scarifications avec dégoût ; les interactions sociales autres que celles basées sur la peur sont pénalisées d'un malus de – 3.

La Menace

« La tentation existe pour tout le monde ; ceux qui croient que seuls les humains sont faibles et qu'il n'y a qu'eux pour céder devant la Ténèbre ou le Masque sont soit des imbéciles, soit des menteurs. Les ogres n'ont, sur cette humanité grouillante, qu'un seul avantage : ils se laissent tenter par intérêt, jamais par manque de volonté. »

Compte-rendu d'interrogatoire partiel de l'un des membres survivants du clan Grom'bahar, anéanti suite à des rumeurs de corruption.

LES TÉNÉBREUX

Les légendes racontent que les premiers à conclure des Connivences furent les laissés-pour-compte de la mort de la nation ogre, ceux qui n'acceptèrent pas qu'elle disparaisse au profit des civilisations humaines.

On ne sait pas vraiment comment vint cette petite trahison. Simplement, un matin, il y avait des clans ogres qui concluaient des pactes, qui avaient leurs Advocatus Diaboli et leurs marchands d'encre.

Rôle

Devenir Ténébreux n'est pas un simple choix d'alliance ou une décision individuelle visant à renforcer son pouvoir personnel en utilisant les Démons. C'est plutôt un mode

de vie, une manière différente d'être un ogre. Il faut bien comprendre le curieux paradoxe que représente le fait de devenir Conjurateur.

D'un côté, les Démons sont des créatures indépendantes, souvent plus fortes que leur Conjurateur. Il n'y a donc, dans l'esprit d'un ogre, aucune gloire à triompher en faisant usage de leurs services. Tout le mérite en revient au Démon, et non à celui qui l'a conjuré.

Mais, à l'inverse, un Démon étant plus fort, plus rapide, plus dangereux que le Conjurateur, il est donc tout à son honneur de parvenir à le faire obéir ; mieux encore, c'est une marque de grande puissance que d'avoir à son service un serviteur aussi fort.

De ce fait, les ogres cédant à la Ténèbre sont toujours emprisonnés dans ce paradoxe. Doivent-ils être méprisés pour leur faiblesse ou loué pour leurs ressources ? En ce qui concerne les clans ténébreux, la réponse va de soi. Ils ont suffisamment démontré à quel point ils étaient puissants et combien leur colère devait être crainte. Au contraire, les ogres errants, qui n'ont pas encore rejoint un clan susceptible d'accepter ce qu'ils sont devenus, doivent sans cesse prouver qu'ils sont forts, qu'ils sont les maîtres et non les esclaves des Démons qu'ils invoquent.

Les clans ténébreux

Les clans ténébreux sont les survivants d'une époque lointaine où les ogres avaient des terres, des frontières et le goût de les défendre. On les trouve dans tous les endroits reculés de l'Harmonde, dans les Parages, dans les Monts Drakoniens...

Ils se tiennent relativement à l'écart de la vie de l'Harmonde, moins par choix que par obligation. Ils sont tout simplement trop loin de tout. Leur vie est basée sur ce principe imprescriptible : chaque clan est une nation souveraine, possédant son territoire et ses traditions. Ceux qui veulent les visiter doivent, comme dans n'importe quel autre pays, en respecter les lois et se plier aux règles de l'hospitalité.

La structure sociale d'un clan ténébreux est toujours la même : le chef est l'ogre qui a asservi les plus puissants Démons. Bien souvent, il s'agit d'un ogre entre deux âges, ayant atteint les limites de la contamination et qui a tant conjuré de Démons qu'il connaît un ou deux Obsidiens susceptibles de l'aider — ou du moins qui lui doivent une faveur suffisamment importante pour ne pas le tuer à vue.

Ce chef est conseillé par une dizaine de pseudo-Démons, des ogres ayant passé le point de non-retour mais n'ayant pas complètement sombré dans la folie. Ce conseil des anciens, du fait que ses membres sont complètement corrompus, n'a qu'un avis consultatif et sert moins dans les décisions concernant la vie du clan que dans les grandes conjurations qui sont régulièrement pratiquées afin de s'attirer la faveur des Démons.

Le second personnage par importance est le chaman. Chaman est un titre purement honorifique. En réalité, il s'agit de l'Advocatus Diaboli du clan, qui fait aussi, le plus souvent, office de marchand d'encre ou du moins de responsable de l'approvisionnement du clan.

Reste enfin tous les autres ogres, mâles ou femelles, qui ont des statuts variables et assez nébuleux, même pour les intéressés, en fonction de ce qu'ils ont déjà conjuré et de ceux qu'ils ont à leur service... ou qu'ils servent.

Pour les autres ogres, ces clans sont une abomination qui n'est tolérée qu'en raison de sa puissance. Les ogresses n'y ont en effet aucun statut particulier. Elles sont assujetties aux mêmes règles de prestige que les mâles. Fort heureusement, et c'est sans doute l'une des seules choses qui fait qu'aucune armée n'a jamais été assemblée afin d'anéantir ces traîtres à Diurne, les ogresses ont plus souvent que les ogres l'occasion de payer de leur corps une conjuration, notamment en mettant au monde des demi-Démons. Les ogres peuvent tout aussi bien satisfaire une Démone et même avoir d'elle un enfant ; mais pour quelque insondable raison, les Démons réclament moins souvent le paiement de ce genre de Connivence. De ce fait, les ogresses ont en général des fonctions importantes, ce qui rachète un peu le clan aux yeux des autres ogres.

Il faut encore ajouter que, du fait de l'usage intensif de Démons, les clans ténébreux comprennent toujours quelques Carmins ou Vermillons ainsi qu'une bonne dizaine de Safrans et d'Ambrés vivant parmi les ogres en paiement d'une Connivence. Bien évidemment, cela renforce encore la puissance du clan, car ces Démons, plus particulièrement ceux du quatrième Cercle, sont de redoutables combattants.

Les solitaires

Ces ogres n'ont pas encore trouvé un clan qui les ait acceptés. La Ténèbre est pour eux un choix personnel, qu'ils ont fait seuls et en dehors de toute incitation, sinon celle de la soif de puissance et de reconnaissance. Les Inspirés ont de fortes chances d'être de ceux-là car l'ogre qui siège au Conseil des Décans n'est pas un partisan du mode de vie des clans ténébreux, de sorte que les Flammes ne sont jamais accordées aux enfants de ces clans.

La voie est longue et dangereuse pour ces solitaires. Leurs frères les évitent, tandis que le reste de l'Harmonde les craint. Manquant d'appuis, ils sont souvent victimes des créatures qu'ils invoquent. Car celles-ci leur réclament des Connivences exorbitantes. Après tout, elles sont le seul appui de l'ogre et celui-ci n'a pas réellement le choix. De plus, étant par nature errant, l'ogre qui choisit de pratiquer la Conjuration doit être capable de se défendre seul, sans l'aide des Démons. Lorsque le plus proche Advocatus Diaboli est à deux jours de marche, il est hors de question de conjurer, puisque la Connivence ne pourrait pas parvenir à ce dernier avant le prochain lever du soleil.

Ceux qui réussissent, cependant, sont sûrs de devenir puissants et reconnus. Car, contrairement aux membres des clans ténébreux qui comptent beaucoup, trop peut-être, sur les Démons qu'ils invoquent, les solitaires savent tout faire seul. Les Démons ne sont qu'une aide, une capacité supplémentaire dont ils peuvent se dispenser mais qui les rend plus forts, plus performants.

La famille démoniaque

Les ogres ont la fibre paternelle. Ils chérissent leurs enfants et, plus généralement, sont d'une indéfectible loyauté à ceux qu'ils considèrent comme leur famille.

Cela se répercute aussi dans leur pratique de la Conjuration. Ainsi, lorsqu'un ogre obtient un Diablotin farceur, il le considère

fréquemment comme un enfant qu'il doit éduquer et surveiller. Si le Diablotin n'est pas toujours heureux d'être sous la surveillance de cent kilogrammes de muscles paternalistes, il n'en demeure pas moins que, au fur et à mesure qu'apparaissent les Démons « nés de l'ogre », celui-ci en vient à se constituer une sorte de famille pour laquelle il a des égards sans commune mesure avec ce que peut témoigner un Conjurateur moyen. Il défend « ses » Démons, leur passe leurs caprices et tente de leur rendre l'existence aussi agréable que possible. Suivant la personnalité de « ses » Démons, il peut se constituer une parentèle turbulente et insupportable ou un groupe de combat redoutable. Il est même fréquent, lorsque l'un de ces Démons prend une forme femelle, que l'ogre en tombe amoureux et tente d'en faire la « mère » de sa « famille » ou tout au moins se mette en ménage avec elle.

Cette mentalité s'étend facilement aux Démons qui, pour prix de leurs services, réclament de s'intégrer dans la vie des mortels. L'ogre n'a aucune hésitation à en faire son cousin ou son oncle, auquel il rendra les mêmes services et vouera les mêmes sentiments que s'il s'agissait effectivement d'un cousin ou d'un oncle.

FAMILLE DÉMONIAQUE (CHARGE, 5)

Vos Démons vous aiment et vous soutiennent. Le Diablotin farceur, comme son homologue le Démon facétieux, évite autant que possible de vous contrarier et réserve ses mauvaises plaisanteries pour vos ennemis. Votre Jumeau démoniaque, au lieu de s'en aller baguenauder n'importe où, s'est attaché à vos pas et vous trouve plutôt sympathique. Vos Démons, même s'ils restent fondamentalement des êtres insupportables, vous laissent donc relativement tranquille. À l'occasion, ils n'hésitent pas à vous apporter leur aide.

En termes de règles, vous pouvez, une fois par scénario, prendre le contrôle des Démons qui se sont attachés à vous, y compris ceux qui vous suivent en paiement d'une Connivence. Pendant toute la scène, oublieux de leur nature profonde, ils vous obéiront et tenteront honnêtement de vous aider en faisant usage d'une stupéfiante empathie (vous les jouez à la place de l'EG)

MEMBRE D'UN CLAN TÉNÉBREUX (CHARGE, 2)

Ce nouvel Avantage est réservé aux ogres ayant volontairement choisi d'être contaminé par la Ténèbre et ayant décidé d'emprunter cette voie contre nature.

Vous êtes membre d'un de ces très rares clans d'ogres qui ont consacré leur existence à la Conjuration. Vous pouvez attendre d'eux un soutien sans faille et surtout vos scarifications rituelles vous désignent clairement comme l'un des membres de ces clans. De ce fait, même s'ils ne sont pas plus prodigues de leur amitié pour autant, les autres ogres vous respectent et vous craignent. Ils se tiennent donc à l'écart de votre chemin.

Ce que je sais...

Cercle I

L'étape obligée pour tous les ogres ténébreux. Malheureusement pour eux, tous leurs ennemis savent quelles conclusions il y a à tirer d'un ogre qui n'a pas massacré son diablotin et tente de vivre « en bonne entente » avec lui. C'est le temps du secret et de la dissimulation. Un mauvais moment à passer, auquel seuls les plus forts survivent. En retour, il y a bien sûr les premières conjurations, les plus faciles. Jusqu'ici, les Démons récalcitrants sont faciles à maîtriser et à punir. Ils obéissent donc...

Cercle II

C'est, pour un ogre, le début de la puissance. Maintenant, les créatures conjurées commencent à avoir assez d'intelligence et de capacités pour rivaliser avec leur conjurateur. Malheureusement, c'est aussi le moment ou les volontés se testent et s'affirment, le moment où l'on saura enfin qui, des Démons ou de l'ogre, dirigera l'équipe. S l'ogre triomphe, il ira loin. Ceux qui échouent finissent mal, très mal, esclaves des désirs insensés de ceux qu'ils ont amenés à la surface de l'Harmonde. Finalement, repérés par un chasseur de Démon, pris en pitié par un autre ogre ou simplement anéantis par ceux-là même qu'ils ont conjuré, ils finiront par mourir.

Cercle III

Les solitaires se font rares à ce stade. Les puissances en cause deviennent très impressionnantes. Un ogre seul peut remporter la victoire sur une armée, pour peu qu'il parvienne à conjurer et à satisfaire suffisamment de Démons. Les clauses typiques consistent en paiement après le travail, c'est-à-dire après le combat, pour ceux qui ont survécu. À ce stade, la difficulté la plus importante est d'apprendre à déléguer. L'ogre conjurateur n'est plus un simple soldat, mais un général. Ses ennemis ne peuvent plus grand-chose contre lui.

Cercle IV

On peut s'interroger si le mot « ogre » recouvre toujours la même réalité pour ces Ténébreux convaincus. Ils n'y ressemblent plus et n'en ont plus guère les préoccupations. La guerre et les épreuves de force sont désormais loin derrière eux. Seuls ceux qui vivent dans les clans ténébreux en ont encore une vague notion. Les valeurs traditionnelles disparaissent rapidement au profit de la recherche de puissance pure, pour elle-même et non plus pour démontrer sa supériorité.

Cercle V

Il n'y a que quelques légendes et un vent de rumeurs persistantes. Qui sait ce qu'un ogre ayant atteint ce niveau de pouvoir peut réaliser ? De toute façon, ils sont si peu nombreux que chacun d'entre eux est un cas par-

LA TRAHISON

Le fait d'accepter de recevoir de la Ténèbre est, pour un ogre, un choix d'une portée plus grave que pour n'importe quel autre peuple. Diurne est en effet leur bienfaiteur, une quasi-divinité à laquelle ils pensent devoir énormément. Dans ces conditions, passer un pacte avec son ennemie de toujours est une trahison extrêmement grave.

Les ogres qui acceptent cela sont torturés par une secrète culpabilité. Entre autre, celle-ci s'exprime par l'abandon de l'Embrasie. Cette capacité est toujours présente, mais le « traître » n'en fait plus usage, il évite de se battre de jour et, lorsqu'il y est forcé, il reste aussi calme que possible afin d'éviter que l'Embrasie se manifeste.

Bien entendu, il existe aussi des ogres qui considèrent que leur utilisation de la Ténèbre est un mal nécessaire et prétendent être toujours les plus fidèles serviteurs du jour. En général, ces rares individus, peu importe qu'ils soient ou non sincères, meurent rapidement de la main de leurs frères. Il n'y a pas pire insulte qu'un Ténébreux se battant sous le regard de Diurne et en faisant usage des dons qu'il lui a accordés. Et les ogres sont tellement susceptibles…

ticulier. Il paraîtrait que, dans les clans ténébreux, les Advocatus Diaboli sont des ogres ayant atteint ce stade.

Peines & Bienfaits

Traître

Cette peine peut remplacer « Cauchemars », p. 252 d'AGONE, avec le même Bienfait en contrepartie.

L'ogre est persuadé que Diurne l'a abandonné et qu'en empruntant la voie de la Ténèbre, il s'est définitivement aliéné cet Éternel. Il en parle sans cesse, rabâchant ses délires paranoïdes à qui veut les entendre. Entre autre, il ne manque jamais un coucher de soleil, qu'il voie comme une marque de l'inimitié que lui voue désormais l'astre solaire. Bien que tout cela ne soit que le fruit de la démence et, sans doute, du remords, le Ténébreux obtient un bonus de + 1 en Esprit Noir.

Scarifications solaires

Cette peine peut remplacer « Scarifications lunaires », p. 253 d'AGONE.

Les ogres, plus qu'aucun autre peuple, souffrent de la transformation qu'implique la Conjuration. Cela se manifeste d'abord à travers cette peine. Lorsque le soleil est au zénith, l'ogre ténébreux est tenté de marquer les ombres qui courent sur sa peau en se scarifiant d'autant plus profondément que le soleil brille fort.

Cela entraîne un bonus de + 1 en Esprit Noir, une perte de 1d10 PdV au début de l'été. Ces points ne guériront que lorsque viendra l'automne (il se scarifie régulièrement et ne régénère donc pas pendant cette période). Les clans ténébreux ont le plus grand respect pour les cicatrices qui résultent de cette peine.

Obsession de l'ombre

Cette Peine a les effets ordinaires, sinon que l'ogre qui en souffre ne peut pas être ébloui. En revanche, le Bienfait associé est différent.

Embrasie nocturne (Obsession de l'ombre, 75)

Ce Bienfait permet à l'ogre de transférer sa capacité d'Embrasie à la nuit. Il bénéficie toujours des bonus liés au soleil, même s'il répugne à s'en servir. Cependant, au plus profond de la nuit, une sombre inspiration lui est soufflée par la Ténèbre qui lui permet d'obtenir les mêmes avantages que s'il était sous le soleil à son zénith. En hiver, ses jets de combat bénéficient d'un bonus de + 3 entre minuit et 2 heures du matin ; en automne et au printemps, le bonus tombe à + 2 ; enfin, en été où les nuits sont les plus courtes, il ne bénéficie que d'un bonus de + 1.

Bons contacts (variable)

Ce Bienfait peut remplacer « Entendre et parler avec les morts » (Présence oppressante, 78), « Détecter les Démons » (Altération des sens, 81) ou encore « Détecter la Ténèbre » (Marque des Hauts Diables, 96).

L'Ogre a un excellent contact avec les Démons. Il en a libéré plusieurs sur la surface de l'Harmonde et est réputé pour traiter très convenablement ceux qui le servent. Les Hauts Diables en sont à ce point satisfaits qu'ils ont fait circuler la rumeur parmi leurs Démons. Les Connivences du Ténébreux sont toujours plus faciles à conclure et moins onéreuses. De plus, les trahisons et autres petites « incompréhensions volontaires » dont sont coutumiers les Démons lui sont, en général, épargnées (les effets exacts sont laissés à la discrétion de l'EG).

LES PERFIDES

« Les ogres croient échapper aux manipulations du Masque. Ils y croient si fort qu'ils oublient quelques fois de le craindre. C'est leur faiblesse et le Maître du Semblant n'a pas été long à la trouver. Les ogres perfides sont des adeptes du « contrôle ». Ils se sentent toujours suffisamment fort pour maîtriser aisément la progression de la Corruption. Ils se croient capables de tirer tous les avantages de la Perfidie tout en limitant ses effets négatifs.

Inévitablement, ils se trompent et sombrent dans une spirale infernale de Corruption dont seule la mort leur permettra de sortir. Je le sais. Je l'ai vu.

Oh ! Il y en a toujours pour reprendre le flambeau et se croire plus forts. Et il est vrai qu'un ogre qui choisit la voie du Masque est l'un des plus grands dangers de l'Harmonde. Là où les ogres sont impétuosité, puissance brute et colère, il est patience, machiavélisme et rancœur. Je le sais, j'en ai tué.

Personne ne s'attend à voir un ogre discret, un ogre manipulateur, un ogre qui prévoit le futur. On les croit trop stupides ou du moins dirigés par leur caractère naturellement bouillonnant. En réalité, en acceptant les pouvoirs du Masque, ils ont changé d'état d'esprit, à moins que ce ne soit l'inverse : seul ceux qui ont l'état d'esprit adéquat sont susceptibles d'accepter les cadeaux empoisonnés du Maître du Semblant. Ils sont calculateurs, ils pèsent le pour et le contre, ils s'interrogent sur leurs limites. Ils prévoient, tout simplement.

Et cela, je ne le savais pas. Cela m'a coûté cher. Maintenant, je prévois, je suppute. Je calcule. J'accepte certaines choses, j'en refuse d'autres. Le Masque est un ennemi. Il commet des erreurs. Nous devons les exploiter. Prendre tout ce qui peut nous donner l'avantage. Je le sais. Je l'ai pris. Mais vous verrez bien. À

chaque ogre, sa voie. Mais vous y viendrez. Ou c'est moi qui viendrai à vous, pour vous éliminer.

Que voulez-vous savoir d'autre ? Il n'y a rien que je ne sache de plus ou peut-être est-ce le Maître du Semblant qui ne nous laisse rien savoir de plus. C'est notre malédiction. Nous croyons être forts, mais nous ne le sommes pas. Ou du moins ne devons-nous jamais oublier que nous luttons contre un Éternel, une puissance tellement plus grande que nous...

Dans cette lutte, il y a deux sortes d'ogres.

Il y a ceux qui oublient qu'ils ont affaire à un Éternel dont la spécialité est la traîtrise, le mensonge, la comédie, les coups bas. Ceux qui accumulent les " pouvoirs " comme un monarque avare accumule l'or. Ils en veulent toujours plus, oublieux du terrible prix à payer. Ils le payent pourtant en croyant que tout va bien et qu'il leur reste encore bien du chemin à faire avant de sombrer dans la Corruption. Le Masque est tellement à son aise quand il s'agit de flatter la vanité des mortels. Les ogres se croient tellement forts... Ces étourdis, je suis là pour leur mettre le nez dedans, pour leur montrer où ils se sont trompés. Il y a ceux qui comprennent et ne font pas de problème, ceux qui ne comprennent pas et en font et ceux qui savent très bien où ils en sont. Ceux-là, oui, ce sont les véritables proies, les plus coriaces... Ceux qui ont tout abandonné sciemment et sont conscients d'avoir changé de camp.

Et puis, en face, il y a les autres. Ceux qui, comme moi, ont accepté de sacrifier un peu d'eux-mêmes pour la cause. Ceux qui ont les mains sales et savent que ça ne va pas aller en s'arrangeant. Nous traquons les pervers, les déviants qui ont été trop loin. Quelque fois, ce sont nos frères, ceux qui, hier encore, combattaient à nos côtés. La spirale est inévitable, vous comprenez. En les traquant, nous nous corrompons sans cesse, jusqu'à ce que le point de non-retour soit atteint. Ceux qui s'en aperçoivent à temps s'arrêtent... souvent, hum ! Définitivement, si vous voyez ce que je veux dire. C'est une mort honorable. Enfin, en tout cas, moi, je la trouve honorable. Il n'y a pas de remède à cette maladie. »

Compte-rendu d'interrogatoire partiel de l'un des membres survivants du clan Grom'bahar, anéanti suite à des rumeurs de corruption.



Dans le secret des Dames

Les ogres n'ont que peu de choses à cacher. Leurs quêtes secrètes ne le restent en général guère longtemps, notamment en raison de leur passion pour l'alcool.

De nombreux ogres sont partis à la recherche de Diurne, que des rumeurs font épisodiquement apparaître ça et là. Moins qu'une quête, il s'agit plutôt d'un pèlerinage pour les ogres. Il arrive régulièrement que l'un d'eux, lassé des batailles et du sang, plutôt que de se retirer, choisisse d'arpenter l'Harmonde à la recherche de cet Éternel dans le secret espoir qu'il ranime la Flamme chez lui. On connaît aussi certains ogres plus ou moins

YOREN AT'TLAWK, LE POÈTE-MERCENAIRE

On l'aurait vu sur tous les champs de bataille de l'Harmonde. Il serait mort mille fois et ressuscité encore plus souvent. On le connaît pour ses poèmes exaltant la grandeur de la bataille et la beauté de la guerre. Mais quant à savoir d'où il vient et où il va, quels sont ses buts… Nul ne pourrait se prononcer avec certitude.

Yoren At'Tlawk (ou Yoren At'Hlawk ou encore Yoren Langue-de-Gloire) est un ogre, poète de son état. Il arpente les champs de bataille en déclamant et en tuant.

Comme son nom l'indique, c'est un Modéhen. Il apparaît pour la première fois pendant la Guerre des Décans. Une légende le cite comme ayant participé à la bataille de la forêt d'Ébène. Il aurait ensuite assisté à la déroute de l'Ombre et de ses armées de Démons. Il aurait aussi été en première ligne lorsque le Cryptogramme-magicien était pourchassé et ses membres mis à mort.

On le signale enfin dans une bonne centaine de batailles, depuis les plus insignifiantes escarmouches jusqu'aux batailles décisives qui changèrent le cours de l'histoire. La seule chose qui, semble-t-il, lui fasse choisir un affrontement plutôt qu'un autre est la présence d'ogres dans l'une des deux armées. S'il n'y en a pas, il ne vient pas. Jamais. Mais qu'un seul ogre ait été engagé… Il en est né une tradition militaire, bien ancrée dans toutes les armées de l'Harmonde, qui veut qu'on engage toujours au moins un ogre dans le secret espoir que le poète-mercenaire apparaisse. Mais vu la proportion de mercenaires ogres dans les armées de l'Harmonde, on peut s'interroger sur l'origine réelle de cette tradition.

La légende veut qu'il ait toutes les apparences d'un ogre normal. Son seul signe distinctif est une grande cicatrice qui lui barre la moitié du visage. On peut aussi le reconnaître à ses longues tirades contre l'usage de la magie dans la guerre. Yoren At'Tlawk est un farouche ennemi de tous les mages, quelle que soit leur obédience. Il leur devrait sa cicatrice, entre autre. Plusieurs de ses œuvres majeures sont d'ailleurs consacrées à les tourner en ridicule. En dehors de ces quelques détails, il n'y a rien qui permet de distinguer le poète-mercenaire d'un autre ogre. Il manie toutes les armes à la perfection, chante et boit, joue et triche…

Les quelques récits de batailles qui le mentionnent indiquent que, s'il est engagé dans la bataille, il se révèle à son apogée, trahi par une poussée de lyrisme. L'ogre se met alors à déclamer d'une voix tonnante quelques vers bien sentis. En règle générale cela consacre la débâcle de l'armée adverse. Car, bien entendu, ses poèmes ont un effet sur les belligérants…

bien informés qui, persuadés que seul le Maître du Jour pouvait créer les Flammes, partirent à sa recherche afin d'en recevoir une. Mais, d'une manière générale, on ne peut pas dire que les ogres aient vraiment une « quête », un secret de leur peuple qu'ils gardent jalousement.

Encore que...

On raconte que, quelque part dans les Cornes, au plus profond des contrées les plus sauvages de cet endroit pourtant déjà bien sauvage, il existe un clan, un unique clan qui serait le gardien des dernières Lueurs. On l'a nommé le Clan Lumineux, par opposition aux clans ténébreux. En dehors de cette rumeur, il n'y a pas vraiment beaucoup d'informations qui circulent. Et il serait vraiment peu avisé d'arpenter les Cornes à la recherche du pire endroit qu'elles puissent abriter. Cependant, les ogres, qui ne sont pas toujours avisés, ont déjà envoyé un bon nombre d'expéditions. Aucune n'est jamais revenue. Cela n'a pas découragé les vocations. Bien au contraire ! Après tout, sur les innombrables héros qui ont fini dans cet enfer, il est vraiment improbable qu'aucun d'entre eux n'ait rien trouvé. S'ils ne sont pas revenus, c'est qu'il y a réellement quelque chose là-bas.







**Organisés en une série de neuf volumes,
Les Codex nous font découvrir le savoir des Inspirés saisonins.**

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretint votre Décan avec l'Inspiration au cours de l'histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifièrent le nom des Dames. Personnalisez votre Inspiré en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les vôtres ressentent lorsqu'ils se laissent tenter par la Conjuration et la Ténèbre, ou par la Perfidie et ses Bienfaits. Et tremblez... car désormais vous savez que l'Ombre et le Maître du Semblant vous menacent.

Eminence, rassurez-vous, la lecture des Codex des saisonins ne vous est pas interdite. Qui d'autres que vous pourrait partager le savoir qu'ils renferment avec vos joueurs ?

Prix: 35 FF (5,34 €)
ISBN: 2-84476-072-4

Minotaure

les Cités



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires



Le Codex des Minotaures

Mentir, c'est mourir !

Maxime minotaure

XUup mini-release

Crédits

Textes
Willem Peerbolte

Corrections
Grégoire Laakmann

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Maquette
Patrick Mallet

Illustrations
Julien Delval

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements
À ma famille.
À ma famille adoptive de Saint-Ouen l'Aumône.
À Laurent pour son inspiration.
À Seb pour sa patience, Dieu sait que c'est difficile pour lui.
Au Commandeur Worf, pour son exemple.

AGONE
Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Sommaire

Introduction **3**

L'Harmonde **3**
Histoire du Décan 3
Société 6

Être Inspiré **10**
Avantages & Défauts 10
Si les Royaumes m'étaient contés 13
Nouvelles règles 19
Magie 20

La Menace **24**
Les Ténébreux 24
Les Perfides 28

Dans le secret des Dames **30**

Multisim Éditions
32 boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Introduction

Le Codex des saisonins a été rédigé afin que les joueurs interprétant des Inspirés saisonins cernent davantage leur Décan. Bien des détails techniques ont été précisés, sous la forme de nouvelles règles. Des éléments complémentaires sur les particularités culturelles de chaque Décan ont été ajoutés — dont la magie des saisons.

Les Éminences Grises sont invitées à consulter les différents volumes du Codex des saisonins. Il s'agit en effet d'un nouveau Compendium des Royaumes Crépusculaires qui, comme Le Bestiaire et Les Cahiers Gris, renseigne sur l'Harmonde et ses habitants.

Malgré cette introduction, une interrogation subsiste : faut-il interdire au joueur de lire le Codex des saisonins ? En d'autres termes, les EG sont-elles les seules personnes à savoir à quoi ressemblent les Inspirés des Décans ? La réponse est non. Tout joueur a besoin de bien connaître le rôle qu'il interprète au cours d'une partie de jeu de rôle. Afin de respecter cet esprit, les derniers paragraphes de chaque volume ne délivrent aucun secret. Ils présentent toutefois aux joueurs ce que croient, pensent, devinent... les Inspirés de chaque Décan. Mais ils se trompent peut-être... ou peut-être pas. Aux Éminences Grises de lever le voile sur ces mystères.

Le Codex des saisonins est donc destiné à tous les joueurs d'AGONE. Toutes les informations contenues dans ce volume — tout comme celles des trois premiers livrets d'AGONE — sont connues de tous les minotaures inspirés !

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes séances de jeu de rôle en compagnie d'Agone de Rochronde dans les Royaumes crépusculaires.

Que les Dames des Saisons vous préservent des dangers de l'Harmonde !

L'Harmonde

La vérité, mfft, par mes cornes ! Dans les Abysses,
j'ai appris que la vérité n'est que duperie.
— Pourtant, on dit que dans tout mensonge,
il y a une part de vérité !
– Et bien, le gars qui t'a dit ça
n'a jamais vécu dans les Abysses.

Bors de Gard,
Entendu dans une taverne princéenne.

HISTOIRE DU DÉCAN

Écoute, mon fils. Il faut que je te parle. Pas la peine de me chercher, tu ne pourras, au mieux, qu'entr'apercevoir mes pensées. Je conclus, à ton air hagard, que c'est la première fois que tu prends conscience de ma présence. Tu dois même te demander qui je suis ! Eh bien ! Je suis ton père. Votre père à tous. Les Démons me nomment la Bête.

Oublie toutes les comptines de ton enfance ! Je m'apprête aujourd'hui à te révéler la vérité comme je le fais, tôt ou tard, avec chacun d'entre vous. Et comme toute vérité, elle commence par une belle histoire.

LA FLAMME

Le don de l'Inspiration pour les minotaures est l'un des secrets les mieux gardés du Conseil des Décans. À quel moment de sa vie un minotaure reçoit-il sa Flamme ? Et de quelle manière ? Voilà des questions qui restent sans réponse. Les minotaures inspirés entendent un jour ma voix résonner entre les deux extrémités de leurs cornes. Je leur raconte alors l'histoire de leur Décan avant d'expliquer la responsabilité des inspirés vis-à-vis de l'Harmonde. Mais rien de plus ! Les minotaures ignorent donc d'où provient leur Flamme.

Rencontre avec une Dame

Je ne sais pas exactement comment je fus créé par mes frères, les Hauts Diables. Quoi ? On a bien dû te dire que ton père est un Démon. Mais peut-être comprends-tu seulement maintenant le sens de cette phrase !

Bref, mes premiers souvenirs sont flous. Cependant, une vision restera toujours gravée dans ma mémoire. La Belle, la Dame de l'Été, fut mienne.

À cette époque, les saisonins se répandaient sur l'Harmonde. L'été n'était pas en reste, bien que la Dame n'ait donné naissance qu'à deux peuples. Fatiguée d'avoir accouché des géants et des ogres, la Belle n'avait plus la force d'engendrer un troisième Décan. C'est ainsi que nous arrivâmes, moi et mes frères, les Hauts Diables, emplis de bonnes intentions. La Dame, méfiante, refusa par trois fois de nous recevoir. Finalement, convaincue par le bien fondé de notre visite, elle nous accueillit en son domaine.

La discussion dura plusieurs mois. Je n'y étais pas. Je ne peux donc pas te révéler ce qui s'y dit. Une chose est sûre pourtant : la Dame accepta de confier son dernier peuple aux Abysses. Elle prit toutefois ses précautions et négocia le droit de pouvoir les rappeler à elle quand elle le souhaitait. La Belle ne devait mettre au monde qu'une unique portée. Je fis alors mon entrée en scène.

Les mois d'impatience succédèrent à neuf jours de plaisir. Oh ! Je dus donner de ma personne pour réussir ! La chambre de la Dame de l'Été était magnifique et je fus heureux de constater que neuf statues de moi siégeaient autour du lit. J'aurais dû me méfier mais l'ivresse qui m'envahit me fit perdre toute prudence. Ce qui se passa ensuite ne regarde que moi et la Dame. Pourtant, sache qu'à ma sortie, mes cornes avaient pris la texture de l'Onyxium. Au terme de cette épreuve, je sus que je n'aurais jamais plus de descendance. Méfie-toi, mon fils, on ne joue pas impunément avec les Éternels !

L'attente fut interminable. Puis l'heureux jour arriva. La Dame me confia nos neufs fils. Je fus le seul, parmi les Hauts Diables, à ne pas remarquer l'absence de femelle et les conséquences d'un tel manque.

Retour aux Abysses

À mon arrivée, je commençai votre éducation afin de faire de vous les gardiens des Abysses. Oui, tu as bien compris, ce sont les Hauts Diables qui voulurent des geôliers pour isoler les Abysses de la surface ! Pourquoi ? Ce n'est pas le moment d'en parler. Et puis, il faut bien que je garde pour moi quelques mystères.

Les années passèrent. Tout se déroulait formidablement bien, mais nous recherchions sans cesse le moyen de donner une descendance aux minotaures originels, les Neuf Fils. À l'époque, nous tentâmes toutes sortes de choses : nous enlevâmes plusieurs ogresses et des géantes, mais nous renonçâmes — les plafonds sont si bas dans les Abysses ! La solution vint d'elle-même lorsque le Haut Diable des succubes, Thazi, m'informa de l'indélicatesse de l'un de tes ancêtres. Mes frères convainquirent Thazi de permettre aux tiens de se reproduire avec les succubes. Bientôt, des minotaures naquirent par centaines. Mes enfants... Je me promis de veiller à leur bien-être, de les renseigner sur l'Harmonde et ses dangers, et de leur inculquer notre mission sacrée : surveiller les Abysses.

En ce temps-là, nous ne connaissions pas les terribles conséquences de la naissance d'un minotaure sur les pauvres succubes. Je me souviens de la colère de Thazi lorsque nous lui

annonçâmes la mort de Belladone, sa favorite. Personnellement, je l'avais toujours trouvée trop prétentieuse. Je la remercie pourtant d'avoir donné naissance à mon premier petit-fils. La terreur se répandit rapidement parmi les succubes. Nombreuses étaient celles qui succombaient à leur grossesse. Mais, tous les nouveau-nés étaient en pleine forme. J'eus tellement de fils à la fois que je ne savais plus où donner de la tête. Je crois que Thazi regrette encore d'avoir signé la Connivence qui lie notre famille à la sienne.

L'Appel de la Belle

Les années passèrent, et vous vous multiplièrent. Où que porte mon regard, je pouvais contempler mes minotaures courant après des Diablotins et leur infligeant de monumentales raclées. J'étais heureux ! Mais il faut toujours que quelqu'un vienne gâcher mon bonheur. Avant que je m'en aperçoive, certains d'entre vous avaient fui les Abysses. Je sais bien que ce n'était pas de leur faute. La Belle les avait rappelés à elle. Les Guerres des Décans faisaient rage. Je ne sais pas trop ce qui se passa en surface, mais les combats furent si terribles qu'on entendit les hurlements de mes fils et leurs cris de guerre jusque dans les entrailles de l'Harmonde. Mon palais résonnait des meuglements de guerre de tes ancêtres et des pleurs de leurs victimes. Mais le problème n'est pas là. Pour la première fois, des minotaures ne revinrent jamais à mes côtés.

Ceux qui étaient restés auprès de moi, les Gardiens des Abysses, les qualifièrent alors de Renégats. Ils se mirent à surveiller les portes abyssales, ils menèrent des enquêtes sur les fuyards et remarquèrent que ces derniers étaient les plus petits d'entre eux, les moins ténébreux aussi... Les plus faibles selon leurs termes. Depuis, les Gardiens des Abysses guettent les plus « clairs » d'entre vous.

Pour moi, cela ne changea rien. Vous êtes tous mes fils. Même si vous fuyez vers la surface, je vous aime. Je suis heureux de vos réussites et triste de vos échecs. Je souffre à chacune de vos blessures. Je décidai néanmoins de ne pas intervenir dans vos vies. Je ne pus empêcher la mort de bien des nouveau-nés sacrifiés par des Démons honteux de notre descendance, trop « claire » à leur goût.

L'Éclipse

L'agonie de la Flamboyance annonça la reprise de la guerre entre les Éternels. Oui, la bataille finale approche. Les portes abyssales vomiront bientôt les serviteurs de l'Ombre. Alors je serai libre. J'ai confiance en vous. Je sais que vous empêcherez les Démons de s'échapper.

Je dus lutter âprement pour que la Belle fasse cracher à Janus la promesse de la Flamme aux saisonins. Quel bonheur de recevoir ce grand personnage dans les Abysses ! Il choisit lui-même les membres du Conseil des Décans. Ce sont généralement les chefs, ceux ayant le plus de poids dans la société saisonine. Manque de chance pour Janus, cette personne chez les minotaures, c'était moi !

Hélas, il lui était inconcevable de laisser un Démon siéger... J'eus certes été ravi de participer à ce conseil, mais j'accédai à la requête du Maître des Sentences et laissai à mes enfants cet honneur. En échange, j'exigeai le droit de choisir mes futurs représentants. Janus accéda à ma requête, mais je ne pouvais que choisir un minotaure peu marqué par la Ténèbre. Un Renégat, évidemment. Janus souhaitait également que ce héraut ne soit pas un Déchu. La Sentence fut rédigée et appliquée.

L'avenir

Depuis des années, rien n'a changé. Les Abysses se préparent à la victoire de l'Ombre, les Gardiens des Abysses font tout pour l'empêcher, et de plus en plus de Renégats errent à la surface. En ces temps troublés, ceux des profondeurs sont intraitables avec leurs cousins « clairs » ; ils les poussent à l'exil.

Je n'ai pas grand-chose de plus à te dire, mon fils. Peut-être es-tu déçu par ce que tu viens d'apprendre ? Mais ne t'avais-je pas promis la vérité ? Rassure-toi, l'histoire des minotaures, contrairement à celle des autres Décans, n'est pas écrite ! Elle est sur le point de rencontrer son âge d'or. Je vous réserve une surprise qui vous fera entrer, toi et tes frères, dans la légende. Je sais qu'en toi brûle la Flamme et je suis sûr que tu es fait de l'étoffe des héros. Alors, n'oublie pas : tes actes forgent l'avenir des tiens !



SOCIÉTÉ

ENFANCE ET DÉPART

La naissance d'un minotaure est toujours un heureux événement. La lourde tâche de l'éducation incombe au père qui doit élever son enfant selon les coutumes des Gardiens des Abysses. Malheureusement, certains enfants sont différents dès la naissance : ils ont moins de Ténèbre en eux. Ils sont « clairs ». Nombre de pères ne souhaitent pas prendre la responsabilité de l'éducation de ces minotaures considérés comme chétifs. Ils décident souvent de les tuer dès qu'ils découvrent leur manque de sensibilité à la Ténèbre. D'autres, moins courageux, préfèrent les abandonner aux Muses dans une grotte près de la surface. Très peu ont une chance de découvrir la lumière rassurante de Diurne.

Pour ceux qui sont épargnés, commence un véritable calvaire. Dès qu'ils savent marcher, on leur enseigne les bases du combat sous forme de jeux, puis ce qu'il faut savoir sur les Démons. Les Diablotins sont les premières créatures démoniaques à souffrir de l'apprentissage ludique des minotaures. C'est la dure loi des Abysses.

Au terme d'une vingtaine d'années, lorsqu'un minotaure estime que son fils est prêt, ce dernier rejoint un poste de garde. Au cours de ce voyage, beaucoup tentent de fuir les Abysses. La plupart du temps, les fuyards se réunissent pour se soutenir aussi bien physiquement que moralement. En effet, on leur a enseigné que la surface est un endroit infect où ils ne sont pas les bienvenus.

Bien que les Gardiens des Abysses mènent de rigoureuses enquêtes sur les réseaux de la Renégade, d'autres jeunes minotaures sont récupérés par cette organisation, au cours d'actions spectaculaires.

Enfin, une minorité quitte les entrailles de l'Harmonde sur le tard. Ces minotaures ont été affectés dans les cours démoniaques. En ces lieux obscurs, ils ont pu surveiller les Démons, s'immiscer dans leurs discussions et avoir la finesse d'esprit de déjouer leurs tentatives de fuite hors des contrées franches. De cette expérience, ils ont appris deux choses : comment persuader un Démon fuyard de livrer son plan d'évasion et une curiosité obsédante pour l'Harmonde. En effet, les minotaures s'interrogent souvent sur ce que peut dissimuler la surface. Pourquoi fascine-t-elle tant leurs prisonniers ?

Ceux qui ne tentent pas ou qui ne parviennent pas s'enfuir ne vivent guère plus de dix années : les Abysses ont raison d'eux.

L'EXIL

Quel que soit l'âge d'un jeune Renégat, quel que soit son vécu dans les Abysses, l'exil est une expérience déroutante.

Les portes abyssales donnant sur l'Harmonde sont si nombreuses que le Renégat ne

peut prévoir dans quel Royaume crépusculaire il surgit. Bien souvent, il ne parle pas la langue de sa terre d'asile. Avant toute autre action, il parcourt des kilomètres en quête d'un autre minotaure pour s'affranchir des coutumes locales. Cette errance est parfois longue et les occasions de causer des impairs nombreux.

Il n'y a pas de système monétaire dans les Abysses. Ses habitants se servent dans des réserves qui leur sont attribuées par les Hauts Diables. De par leur taille et leur musculature, les minotaures ont de gros besoins alimentaires. Les fuyards n'hésitent pas à se servir sur les étalages des commerçants dont ils ne comprennent pas l'hostilité. En réaction à ce sentiment, ils n'hésitent pas à tuer ceux qui leur refusent la nourriture si convoitée après leur longue fuite vers la surface.

Une fois rassurés, les minotaures sont généralement déçus par le manque d'ordre et de discipline et par la simplicité des rapports entre les habitants de l'Harmonde. Ils s'installent tout de même dans une contrée et recherchent un travail pour pouvoir vivre. Leur intégration en surface est difficile. Les habitants des Royaumes crépusculaires abreuvés de terribles récits sur les Abysses sont prompts à considérer tout ce qui vient des entrailles de l'Harmonde comme dangereux. Les minotaures sont toujours les victimes de cet a priori. Certes, leur carrure les prédestine à des tâches difficiles et à la guerre, mais c'est avec amertume que beaucoup rejoignent les milices et les armées. En effet, dans les Abysses, les minotaures n'ont pas seulement affaire à des Démons spécialisés dans le combat. Il y existe des spécialistes du mensonge et du crime vicieux (Maraude), des intrigues politiques et des complots (Société) ou même des connaissances occultes et de la magie (Occulte).

COUSIN GERMAIN ?

Tous, sans exception, sont très surpris lorsqu'ils tombent nez à nez pour la première fois avec une vache ! Il s'agit en effet de la plus douloureuse des rencontres pour ces fiers personnages. Il est donc déconseillé de parler de cet animal inoffensif à un minotaure. Ces saisonins considèrent l'animal comme une erreur de la nature ou une mauvaise — et méchante — plaisanterie d'un Éternel. Ceux qui souhaitent s'attirer la colère des minotaures n'ont qu'à les comparer à ces bovins !

La Renégade

Très vite, les problèmes rencontrés par les Renégats sont connus à des lieux à la ronde. La Renégade intervient alors pour dédommager généreusement les offensés et les victimes de la panique du saisonin. Lorsqu'il est approché par un Renégat expérimenté, le minotaure en fuite est interrogé sur ses sentiments sur la Renégade afin de déterminer s'il ne s'agit pas d'un Fils de la Nuit (voir plus bas).

Les Conseils Cornus

L'architecture de la Renégade est assez simple. Son existence est récente et cette organisation ne comprend pas autant de membre que le Cryptogramme-magicien ou l'Équerre. Les dirigeants sont au nombre de onze, un par Royaume crépusculaire. Ils se réunissent en une assemblée, nommée le Conseil Cornu, à certaines dates. Celles-ci et le lieu de rencontre sont toujours fixés d'une fois sur l'autre. L'organisation est à la charge du Recteur, aussi appelé Grand Cornu, du pays concerné. Chaque Grand Cornu est libre d'organiser le mouvement dans son territoire. Il doit toutefois être secondé par un minotau-

re de confiance. Ainsi s'il vient à mourir, sa succession est assurée.

Obligations

L'organisation ne demande pas grand-chose à ses membres. Les Renégats doivent le plus souvent possible répondre à l'appel de la Renégade afin de la servir. C'est souvent le cas lors d'expéditions dans les Abysses pour enlever ou sauver des enfants, éliminer des Démons et des Ténébreux, des chasseurs d'Onyxium... Ils doivent aussi verser une partie de leurs revenus, selon leur bon vouloir. La plupart d'entre eux donne de bon cœur. La Renégade a donc les moyens de négocier des minotaures nourrissons dans des Connivences, de mettre à prix la tête des Conjurateurs au service des Gardiens des Abysses et des chasseurs d'Onyxium, de payer les dégâts que les jeunes remontés occasionnent dans les Royaumes crépusculaires.

Les Renégats se doivent aussi de respecter un serment qu'ils prêtent au cours de leur intronisation. Il s'agit d'un code de l'honneur regroupant les points suivants.

- Tu ne révéleras aucun secret sur la Renégade, pas même à tes frères.
- Tu aideras tes frères dans le besoin ayant quittés les Abysses.
- Tu traqueras tous les imprudents qui nous chassent pour l'Onyxium.
- Tu ne pactiseras pas avec les légions de l'Ombre.
- Tu respecteras les lois de ton royaume d'exil.
- Tu chercheras par tous les moyens à avoir une descendance que tu élèveras dans l'esprit de la Renégade.
- Tu tueras les ambassadeurs des Abysses qui veulent du mal à notre Décan.
- Tu feras respecter le nom de la Dame de l'Été, la Belle.
- Tu chasseras les saisonins damnés.
- Tu chercheras à faire évader nos frères prisonniers des entrailles de l'Harmonde.

En revanche, les membres reçoivent de l'argent ainsi que de l'assistance quand ils sont dans le besoin. Ceci dépend évidemment de la bonne volonté de chacun. L'aide apportée varie selon l'individu sollicité. Enfin, les Renégats bénéficient d'entraînements de toutes sortes bien qu'ils concernent principalement les Épreuves, le Savoir et l'Occulte.



CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakoniens : nos cousins de l'automne sont faibles. Nous sommes forts. Qu'ils descendent de leurs montagnes et nous leur montrerons notre force !
Farfadets : les farfadets sont veules... Là où nous sommes justice, ils sont tromperie ! Ils nous en rendront raison.
Fées noires : un puits sans fond de connaissance ! Nous les respectons pour leur savoir sur l'Ombre et sur le malheur qui nous accablent.
Géants : ces sages prétentieux sont pleins de bons conseils. Qu'ils essayent donc de prendre le temps de vivre dans les Abysses !
Lutins : comment faire confiance à ces êtres primitifs aimant vivre dans les arbres ? Ils incarnent l'insouciance ; il n'est pas bon de perdre son temps dans la période agitée que nous traversons.
Méduses : ces intrigantes sont bien tenaces ; mais elles sont bien en dessous des créatures que nous avons fréquentées durant notre jeunesse !
Morganes : nous ne connaissons pas l'amour, nous ne l'aimons pas et nous aimons encore moins qu'il soit tragique !
Nains : des gens consciencieux qui aiment leur travail autant que nous aimons l'ordre.
Ogres : en tant que frères de l'été nous les respectons pour leur sauvagerie et leur amour du combat. Mais ils sont un peu petits quand même, non ?
Pixies : trop petits pour être honnêtes !
Satyres : connaître l'Ardent suffit à nous faire une idée sur le reste de ces pervers !

Les Éternels

L'Ombre : on choisit ses amis, pas sa famille. Il faut faire avec.
Le Masque : l'ennemi éternel, nous ne savons pas qui il est ni ce qu'il est, mais il ne vaincra pas tant que nous serons debout !
Les Muses : dans leur perfection, les Muses ont oublié ce qu'était l'imperfection, et c'est à nous de la supporter. Merci bien !
Janus : nous ne savons ce qu'il prépare mais il est clair que nous sommes une des pièces de son jeu. Jouer du côté des blancs nous changera pour une fois !

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien : ils ont réussi à mettre de l'ordre dans l'Emprise, c'est une bonne chose et ceux d'entre nous qui pratiquent cet art y adhèrent avec joie.
L'Équerre : nous aimons les choses carrées. Eux, c'est plutôt triangulaire. Qu'ils restent dans leur coin et tout se passera bien !
Le Conseil des Décans : nous y avons un représentant renégat, tout se passe bien et nous espérons que cela va continuer !

Être Inspiré

L'Inspiration est la plus grande chose qui puisse m'arriver. Sans elle, je serais simplement fort, mais avec, je suis très fort !

Bors de Gard

AVANTAGES & DÉFAUTS

AVANTAGES

Bourreau (2, Charge)

Vous êtes le bourreau d'un Domaine. Cela ne veut pas dire que vous aimez tuer. Seulement, vous le faites particulièrement bien. On dit que l'on ne peut pas être bourreau sans être sadique. Généralement, cela se voit à la façon dont vous tuez. La hache et la roue symbolisent les deux extrêmes de votre art. À vous de choisir, à moins que le potentat local ne le fasse pour vous. Mais, ce n'est pas tout. On vous confie parfois la tâche de questionner les prisonniers. Que vous aimiez cela ou non importe peu ! Votre sens de la justice vous fournit la force nécessaire d'assumer cette tâche.

Cette Charge — surtout la crainte qu'elle inspire — apporte de nombreux bénéfices. Une maison à l'écart de la ville vous est attribuée ainsi qu'une rente dont le montant est à fixer avec votre Seigneur. À moins que vous ne soyez payé à la tâche. Enfin, une partie de la production des habitants du Domaine vous échoue. Le boulanger réserve votre pain et les jours de marché vous pouvez prendre tout ce qui tient dans votre main. On raconte, à ce propos, qu'un minotaure colossal appelé Uglar étranglait les condamnés et avait des mains si grandes qu'il ruinait les commerçants de sa région. Le baron leva alors une taxe dont il reversait une grande partie aux gens du marché pour qu'ils puissent poursuivre leurs activités.

Minimum requis : aucun.

Juge (3, Charge)

La Loi c'est vous ! Peu de royaumes entretiennent de tels magistrats, ceux qui le font remettent entre vos mains la sécurité de leurs cités. L'extrême sévérité des juges empêche bien des criminels de nuire. Il ne tient qu'à vous de rendre cette Charge très rentable. Attention ! La corruption est très rare parmi les minotaures. Vous possédez une belle demeure, dotée de domestiques, ce qui fait de vous un notable de votre cité. Vous êtes toujours accompagné d'un clerc dévoué. Il vous appartient de le former car il sera votre successeur.

Minimum requis : Lois à 8.

Précepteur (de 1 à 5, Charge)

Vous êtes un enseignant réputé. Vous êtes appréciés par vos employeurs et il est probable que vous vous occupiez déjà de leur troisième enfant. En dehors des bénéfices financiers, vos anciens élèves vous respectent — vous influencez leur choix dans l'existence — et sont toujours prêts à vous aider.

Le coût de cette Charge est fonction du nombre d'élèves dont vous avez achevé la formation.

Bosco (2, Charge)

Vous êtes le premier maître à bord d'un navire. Vous servez de liaison entre le capitaine et l'équipage afin de calmer les tensions. À ce titre, vous êtes aussi responsable de la disci-

pline à bord. Vous punissez les coupables sur ordre du capitaine, vous veillez à empêcher les désertions et à recruter de nouveaux marins. Ces derniers vous respectent — à moins que vous ne soyez une ordure et qu'ils décident de vous passer par-dessus bord, un soir de tempête. Si vous allez dans un port où votre réputation vous précède, il ne vous faut pas longtemps pour rassembler une bande de gaillards. Les anciens de votre équipage saluent votre amour de la mer et de ses fils. En tant qu'officier, une demi-part de chaque prise vous est attribuée.

Le Bosco est bien plus que celui qui fait entendre la voie du capitaine. Il incarne les lois des marins en mer. Il se doit de déposséder de son commandement tout capitaine qui ne respecte pas son équipage et ses croyances sur la mer.

Minimum requis : Navigation à 8.

À noter que, pour des raisons techniques, seuls les plus petits minotaures (TAI inférieure ou égale à + 1) sont acceptés à bord des navires.

Champion de la Bête (5, Saison)

Vous êtes en liste pour devenir le Champion de la Bête (voir plus bas), ceci que vous le sachiez ou non. Elle vous observe, attend vos réactions sur des problèmes ou des événements qu'elle place délibérément sur votre route. Tôt ou tard, vous serez sélectionné et il vous faudra vous en montrer digne. Dans le cas contraire, vous subirez le courroux paternel.

Si vous choisissez également la Charge de Grand Cornu (voir plus bas), vous n'avez pas besoin de respecter les Minimum requis. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de + 2 dans tous vos jets de relations sociales avec des Démons, des Déchus et d'autres saisonins et de + 3 si ces derniers sont des ogres, des géants ou des minotaures.

Vous devez avoir l'accord de votre EG pour prendre cet Avantage.

Grand Cornu (3, Charge saisonine)

Vous êtes un membre important de la Renégade, vous siégez au Conseil Cornu et vous êtes responsable d'une partie de l'Harmonde. Il est de votre devoir d'essayer de recruter de nouveaux membres, d'aider les nouveaux Renégats à apprendre à survivre en surface, de trouver des financements, d'éviter l'infiltration de traîtres et d'organiser les rencontres de votre division. Vous êtes donc très occupé... D'autant plus qu'il est possible que vous ayez une autre Charge afin de camoufler votre appartenance à l'organisation.

En contrepartie, vous avez reçu de nombreux enseignements sur l'Onyxium — vous pouvez développer jusqu'à cinq pouvoirs en suivant les règles classiques et vous avez le droit à deux tentatives par pouvoir (voir plus bas). Vous pouvez aussi demander aux autres membres de vous aider occasionnellement dans une tâche quelconque.

Vous bénéficiez automatiquement de la Charge Renégat, sans en payer le coût !

Minimum requis : Diplomatie ou Intrigue à 8.

Renégat (1, Saison)

Vous êtes membre de la Renégade. Il n'est pas de votre ressort de prendre des décisions au sein de l'ordre, vous exécutez les ordres. Cependant, rien ne vous empêche de prendre des initiatives. On vous demande seulement de rendre des services et de verser une somme d'argent tous les ans si vous êtes en mesure de le faire.

En échange, vous avez reçu trois enseignements sur l'Onyxium, au choix jusqu'à un Seuil de 15.

Fils de la Bête (8, Saison)

Vous êtes le fils de la Bête. Il vous parle régulièrement dans votre sommeil. Pourtant, vous vivez à la surface loin de votre père — vous ne l'avez jamais vu. Vous avez été confié à des Renégats qui vous ont élevé comme leur fils. Votre croissance fut impressionnante, vous êtes grand comme un Gardien des Abysses et dépassez votre père adoptif d'une bonne tête: vous obtenez les Avantages « Colosse » et « Force de la nature » gratuitement. Vos rapports avec les Démons sont ambigus, ils reconnaissent votre ascendance dans vos traits et ils vous craignent, vous avez un bonus de + 2 pour toutes les actions en rapport avec les Démons. Une chose vous intrigue toutefois, pourquoi votre père ne vous a-t-il pas gardé avec lui, s'il vous aime tant ? Vous devez le trouver tôt ou tard pour qu'il réponde à vos questions !

Vous devez avoir l'accord de votre EG pour prendre cet Avantage.

Sens du combat (6, Corps)

Le combat est votre vie et l'annonce de celui-ci vous électrise. Vous ne tenez jamais en place, vous aimez le choc des armes, le cri de la bataille, la sueur et le sang qui coulent. Vous êtes doué et vous le savez.

Chaque fois que vous utilisez une arme que vous ne maîtrisez pas, on considère que vous avez un 1 dans la Compétence associée, au lieu de – 3. En outre, durant les combats, quand vous obtenez un 0 sur le dé, vous relancez non pas un, mais deux dés et vous conservez le meilleur des deux. Cela représente votre capacité à vous dépasser dans les moments forts de votre vie de guerrier.

Onyxium pur (6, corps)

L'Onyxium de vos cornes est pur. Son rapport antithétique avec l'Ombre et le Masque vous est connu et vous pensez que cette matière est une arme contre ce que l'on vous a demandé de garder.

Le fait d'avoir de telles cornes vous permet de maîtriser huit enseignements au lieu de six. Ces cornes peuvent assumer huit Peines liées au Corps Noir, au lieu de cinq. Vous ne pouvez pas développer les Bienfaits associés aux Peines perfides. En outre, vous gagnez toujours le minimum sur les jets de dés servant à déterminer le nombre de points de Perfidie que vous inflige le Masque.

Défauts

Pour l'honneur (3, Société)

Vous suivez à la lettre le code de l'honneur de la Renégade (voir plus haut). Ceci vous vaut pas mal d'ennuis mais vous n'y pouvez rien. Vous rêvez, à l'instar des Censeurs, de lancer un anathème sur les parjures de votre organisation. Malgré vos demandes insistantes, personne du Conseil Cornu n'a accédé à votre requête. Si vous en faîtes partie, personne ne veut écouter votre idée saugrenue et voter à vos côtés...

Vous ne pouvez prendre ce Défaut que si vous avez choisi la Charge « Renégat » ou « Grand Cornu ».

Fils de la Nuit (4, Âme)

Vous avez une marque sombre sur le haut de vos cornes indiquant que vous êtes un Fils de la Nuit. Vous avez quitté les Abysses non

pas pour les fuir mais pour convaincre vos frères renégats de leur erreur et tenter de les ramener dans les Abysses. Évidemment, ils vous considèrent comme un traître. Quant à ceux d'en bas, ils pensent que vous êtes un Renégat et ne veulent pas entendre vos explications. Bref, vous êtes bien seul... Vous aimez la Ténèbre et vous ne comprenez pas pourquoi les autres minotaures la déteste.

Vous ne pouvez pas bénéficier des Avantages « Onyxium pur », « Renégat » et « Grand Cornu ».

Démon vengeur (variable, Société)

Vous avez attiré la haine d'un Démon, quelle qu'en soit la raison. Peut-être est-ce une sombre histoire de Connivence non remplie ou bien l'avez-vous empêché de sortir des Abysses par le passé. Dans tous les cas, il vous en veut et va tenter de vous nuire.

Le coût de ce Défaut est relatif à la puissance du Démon offensé. Vous devrez construire une histoire autour de ce Défaut avec votre EG. À moins que vous ne la laissiez faire...

Ténèbre liquide (3, Corps)

Vous dégoulinez de Ténèbre. Celle qui vous habite n'arrive pas à se solidifier ; elle s'écoule à travers les pores de votre peau. Si vous restez longtemps au même endroit, vous laissez des petites flaques sombres derrière vous. À votre lever, vous êtes trempé et gluant. Cela n'a aucun impact sur votre seuil de Ténèbre bien qu'en société ce soit du plus mauvais effet — sauf, peut-être, dans les Abysses.

Liens avec la Ténèbre (3, Corps)

Vous possédez un lien étrange avec l'Ombre. À chaque gain de Ténèbre, vous devez vous ajouter deux points supplémentaires, en sus de ceux déjà gagnés.

SI LES ROYAUMES M'ÉTAIENT CONTÉS

Les quartiers métalliques

Il y a peu d'endroit où les minotaures sont nombreux. Leur démographie n'excède jamais un habitant sur vingt d'un royaume. Il est aisé de déterminer dans quels quartiers vivent les minotaures. Généralement, ils s'approprient une partie de la cité où ils font construire des bâtiments adaptés à leur morphologie. Ces architectures sont étranges et inquiétantes car les minotaures tentent de recréer les formes des Abysses. La nostalgie n'est pas l'unique raison qui gouverne ces constructions. Les minotaures cherchent également à installer une atmosphère que les Démons redoutent. Ils espèrent qu'elle permettra de se prémunir des facéties démoniaques.

La République mercenaire

L'exercice du métier des armes est facile pour les minotaures. Il n'est donc pas rare d'en trouver qui proposent leurs services dans les compagnies de mercenaires. On trouve à Orkhane, la capitale du royaume, une immense forteresse, taillée à même la roche, aux portes de métal et aux couloirs labyrinthiques. L'ambiance y est martiale. C'est un vrai cauchemar pour les créatures de Ténèbre. Presque tous les minotaures des environs vivent dans cette place forte. Ce rassemblement de la Renégade forme une des grandes compagnies de mercenaires de l'Harmonde, les Cornes d'Acier. Les membres de cette confrérie offrent de véritable fortune à tous ceux qui apportent d'importantes informations sur la présence de Conjurateurs dans la région ou sur les minotaures en fuite.

Les Parages

La cité de Nordheim est le second centre de regroupement de minotaures de l'Harmonde. La haine du clan Roriks pour l'Ombre — depuis un combat des chefs maintenant tombé dans l'oubli — a attiré la sympathie du Décan pour ces « barbares ». De nombreux minotaures ont décidé de leur prêter main forte dans les guerres de clan qui secouent le pays. Ils sont à l'aise dans ces tribus où la force physique est valorisée et où leur colère dévastatrice sur les champs de bataille leur vaut la plus grande admiration. Une fois de plus, les minotaures y sont enclins à exercer le métier des armes. On les retrouve souvent à des postes de dignitaires militaires. Certains ont même gagné la confiance de chefs de clan et exercent la charge de chef de guerre.

La Lyphane

Étrangement, ce n'est pas à Bukhrosha que l'on trouve beaucoup de minotaures, mais à Mazdak. La ville des dresseurs attire de nombreux minotaures soucieux de se trouver une monture. C'est pourquoi tout un quartier est réservé aux dresseurs et à leurs créatures. Il y a une grande part d'expérimentation dans ces élevages. Un gigantesque marché aux bestiaux à lieu chaque mois où les minotaures achètent les animaux les plus exotiques de l'Harmonde. Pour soutenir cette adaptation à la surface, ils possèdent un marché florissant de valeurs sûres. C'est en effet le meilleur endroit pour trouver un griffon des roches (correctement) dressé.

Hormis ces activités respectables, certains minotaures louent leurs services comme mercenaires, d'autres prennent la tête de hordes de pillards sévissant à travers tout le pays. Ceux-là sont les minotaures les plus vils qui soient. Ils n'ont pas le même amour de l'ordre que leurs frères. Toutefois, leurs hordes sont les rassemblements de pillards les plus organisés de l'Harmonde et, par conséquent, les plus efficaces.

Solitude

Dans les autres Royaumes crépusculaires, les minotaures ne vivent pas en communauté. Ils se fondent dans les populations locales. Peu importe leur terre d'accueil, ils en respectent les lois et ils mourront pour les gens qui leur sont chers. Apatrides, ils recherchent un foyer pour s'installer une bonne fois pour toutes. Néanmoins, l'appel du voyage est fort et, au bout de quelques années, beaucoup partent vers des terres plus clémentes. Les minotaures ne sont pas de simples vagabonds, ce sont les plus grands voyageurs de l'Harmonde.

Les Communes princières

Les minotaures sont plutôt rares dans ce royaume. Pourtant, certains s'installent dans cette région pour le soleil et la chaleur qui y règnent en été. Ce n'est pas la seule raison qui les pousse à y vivre. Les Princéens considèrent qu'avoir un minotaure comme gros bras est le comble du raffinement et de l'efficacité. Ils en attirent donc par de folles promesses d'or et de luxure. Dans un tout autre registre, les princes des Communes, qui délèguent leur pouvoir de justice, engagent souvent des minotaures. Ils sont alors sûrs de la loyauté et de l'incorruptibilité de leurs juges. C'est d'ailleurs la principale faiblesse de ces magistrats cornus. Ils parviennent rarement à faire la part des choses et se retrouvent prisonniers de tortueux complots. Cependant,

quelques-uns sont si habitués à négocier avec les Démons qu'ils ne supportent pas les lamentables querelles de pouvoir des humains. Ils considèrent que les Communes princières sont le théâtre de la décadence au quotidien. Une « bonne guerre » remettrait sur la voie de la raison ces cités qui dépérissent. Qui sait ? Les Communes princières seront peut-être le nouveau paradis des saisonins de l'été !

L'Enclave boucanière

Même si les minotaures n'ont pas tout pour être de bons marins, ce royaume est l'un des endroits qu'ils apprécient le plus. De nombreux capitaines leur font confiance et les choisissent comme quartier-maître — ou bosco. Les minotaures n'ont en effet aucun mal à se faire obéir et gare à ceux qui tentent d'enfreindre le code maritime de l'Enclave boucanière !

Les plus grands représentants du Décan qui aiment l'esprit de cette nation libre sont recrutés par la Hunette dans les milices de quartier. Ils veillent à ce que le désordre des tavernes et des lupanars ne gagne pas la rue.

L'Empire de Keshe

Le milieu particulièrement hostile de ce royaume ne décourage pas les minotaures. Pourtant, ces derniers ont besoin de boire beaucoup d'eau. Cette particularité suffit souvent à décourager les caravaniers d'employer des escortes de minotaures. Mais certaines zones de l'empire sont trop dangereuses pour qu'ils puissent se priver de la force du Décan. Au terme de ces missions périlleuses dans le désert keshite, de nombreux minotaures décident de s'installer près d'une oasis, séduits par les fiers habitants du désert. Mais seuls les Madjids (*cf.* AGONE p. 42) se permettent d'avoir de tels invités.

Les Terres veuves

De prime abord, ce royaume n'est pas très accueillant pour les minotaures. Et puis, le Décan a bien du mal à accepter que des femmes dirigent une nation. Néanmoins, les méduses qui recrutent des saisonins pour élever leurs enfants n'hésitent pas à solliciter les dons martiaux des minotaures. C'est en effet le seul domaine où elles n'excellent pas. Les plus célèbres de ces maîtres d'armes ont inventé un style adapté à ces dames et l'ont enseigné à plusieurs générations, s'attirant ainsi les grâces de bien des familles. Mais les minotaures sont les victimes de leurs talents. Avoir un précepteur minotaure est un gage de qualité qui nourrit le snobisme des méduses. Ces dernières les exhibent dans de somptueuses fêtes tout de cuir vêtu. Profitant de cette décadente coutume, quelques minotaures ont créé leur propre ligne de vêtements qu'ils arborent parfois en dehors du royaume carme.

La Marche modéhenne

Les minotaures se sont répandus à la surface de l'Harmonde en vantant leur physique exceptionnel et leur vivacité d'esprit, par opposition aux géants. Malheureusement, dans la Marche modéhenne, les syldes remplissent à merveille les fonctions de gardiens du pays. Les Modéhens n'ont donc pas besoin d'étrangers pour assurer leur protection et surtout pas des saisonins de l'été. Cependant, ils ne leur interdisent pas — au contraire — de participer à l'agriculture. Ce genre de labeurs ne séduit guère les minotaures et ces derniers préfèrent se tenir à l'écart du royaume, de ses coutumes et de ses insupportables lutins.

L'Urguemand

Pendant la guerre qui frappa les anciens pays de l'Armgarde, Agone de Rocheronde fit appel aux minotaures comme mercenaires.





Leur rôle dans la victoire fut finalement récompensé par des charges. La majorité des membres du Décan vivant dans ce royaume sont des vétérans de la guerre ou bien de jeunes minotaures venus prendre la succession des plus anciens. La charge qui leur est principalement attribuée est celle de bourreau ou de maître d'armes. Les minotaures endossant ces charges bénéficient généralement de la confiance de leur baron qui les laisse d'ailleurs choisir leur successeur.

Il existe toutefois quelques exceptions. L'Urguemand compte en effet aujourd'hui un minotaure manchot qui, au terme d'intrigues complexes, hérita d'un baron sans descendance !

La Janrénie

Ce royaume pacifiste n'est pas un lieu privilégié pour un homme d'armes. Les minotaures de cette contrée sont certainement les plus érudits et les plus diplomates de leur Décan. Ils accompagnent les représentantes de la Janrénie dans leurs expéditions politiques. Ils luttent également contre les pillards de l'Enclave boucanière. Récemment, des minotaures se sont proposés de patrouiller dans les montagnes à la recherche des dangereux montagnards qui bafouent l'autorité des Maires. Bien que la Loge ne supporte que difficilement la présence de ce Décan sur le territoire, elle reconnaît leur efficacité et est ravie que les minotaures combattent à la place de ses troupes. Elle ne leur accorde toutefois pas le statut de citoyen. Les minotaures se contentent d'être bien payés pour la besogne — ils dépensent généralement leur fortune en Urguemand.

La Province liturgique

Les Liturges considèrent les saisonins comme des ennemis. Les minotaures ne sont à leurs yeux que d'ignobles créatures surgies des Abysses. Pourtant, quelques minotaures arpentent les sentiers des Provinces liturgiques. La plupart sont en route pour Abyme ou pour les Cornes. Il existe aussi de rares minotaures qui officient pour la Liturgie comme Inquisiteurs et qui ne répondent qu'aux ordres du Premier Liturge. L'idée d'un « ordre cornu » fut tout d'abord considérée comme hérétique mais le sincère repentir du premier de ces Inquisiteurs ainsi que ses connaissances sur les Démons eurent raison des Primats. Les Inquisiteurs cornus font régner la justice liturgique avec entrain et conviction. Ils sont également chargés de surveiller certains Primats soupçonnés de trahison par le Premier Liturge.

Abyme

Il n'est pas étonnant de trouver des minotaures dans la Cité des Ombres. Et pourtant, aucun Renégat n'a encore directement surgi des Abysses en Abyme. Les accès sont bien gardés. Par contre, d'après les rumeurs abymoises, les minotaures viennent pour une raison bien précise... et secrète. Les interroger ne sert à rien, ils restent muets et s'emportent facilement. Ils sont en général très âgés, en tout cas assez pour avoir connu la dernière invasion d'Urguemand par les Liturges ! C'est sans doute un indice, mais on en sait encore trop peu sur le sujet pour émettre des hypothèses.



NOUVELLES RÈGLES

Manœuvres

Embrocher

Condition : avoir des cornes.
Init. : - 1 **Att. :** + 2
Déf. : - 1 **Dommages :** + 5

Le minotaure porte un violent coup de corne afin d'embrocher sa victime. À noter que le mouvement de tête ralentit un peu son action et le rend plus facile à toucher, mais les dégâts de cette manœuvre sont fatals.

Perce-bouclier

Condition : l'adversaire doit posséder un bouclier et l'attaquant des cornes.
Init. : - 2 **Att. :** + 5
Déf. : 0 **Dommages :** 0

L'attaquant donne un violent coup de cornes dans le bouclier de son adversaire afin de le lui arracher des mains. D'un coup de tête, le bouclier échappe à son porteur. Celui-ci est ébahi par le coup ! L'attaque ne produit toutefois aucun dommage.

Coup de boule

Condition : avoir des cornes.
Init. : - 3 **Att. :** + 5
Déf. : - 3 **Dommages :** + 7

Le minotaure projette sa tête en avant sans prendre garde à l'attaque de son adversaire. Malgré le danger, il est sûr de réduire sa victime en bouillie !

Saut armé

Condition : aucune.
Init. : + 3 **Att. :** - 4
Déf. : + 2 **Dommages :** + 6

Profitant de sa stature, le minotaure bondit sur sa victime tout en abattant violemment son arme. Au cours de cette manœuvre, le bond prodigieux rend le minotaure plus rapide et donc plus difficile à toucher. Par contre, l'attaque est imprécise. Il est possible au minotaure de bondir à FOR mètres et FOR x 1,5 s'il possède l'Avantage « Colosse ».

Aller-retour

Condition : posséder une arme de TAI + 1.
Init. : - 3 **Att. :** - 3
Déf. : + 5 **Dommages :** + 7

L'attaquant donne un puissant coup et ramène la lame vers lui rapidement. Cette manœuvre est lente et imprécise, mais elle rend la riposte très ardue.

Levier d'acier

Condition : combattre avec un pavois.
Init. : + 1 **Att. :** + 2
Déf. : + 2 **Dommages :** 0

Cette manœuvre fait glisser l'adversaire en se servant de son bouclier comme levier pour projeter le malheureux dans les airs. Le minotaure peut ensuite lui porter un coup alors qu'il est au sol. La manœuvre n'occasionne aucun point de dommages. Si l'Inspiré obtient une MR de 10 sur son attaque, son adversaire s'est blessé en retombant. L'EG détermine les dommages engendrés par la chute. Réussir cette manœuvre près d'un précipice a des conséquences fâcheuses — et généralement définitives !

BORS DE GARD

Le père de Bors de Gard était fier car son fils avait tous les attributs d'un Gardien des Abysses. Colossal, d'une force exceptionnelle, il était l'un des meilleurs guerriers de son Décan. Ne trouvant aucun adversaire à sa taille dans les Abysses, Bors de Gard décida de partir pour la surface.
Mais l'Harmonde ne fut pas à la hauteur de ses espérances. Il se consacra au métier de gladiateur pendant des années et ne fut jamais vaincu. Aujourd'hui, il ne participe plus à aucun combat. Il a acheté une taverne à Abbadrah et se fait désormais cuisinier !

Bottes secrètes

Chasse au moustique (ACTION) [Hache géante, 24]

Condition : la victime doit être de TAI strictement inférieure à 0, l'attaquant doit avoir porté une attaque que le défenseur a esquivée avec une MR de 10 ou plus.

Il est probable que cette botte secrète fut inventée dans les Abysses afin d'enseigner les choses de la vie aux Diablotins. Elle s'est souvent révélée très efficace contre les lutins, les farfadets et autres ignominies qui rampent dans les ruelles sombres des villes, complotant contre les minotaures qui tentent de se faire respecter.

L'attaquant porte un coup bien lancé mais rate sa cible — il essaye de la rater. Cette dernière esquive si rapidement qu'elle ne peut éviter le mouvement de balancier de la hache qui la percute de plein fouet. Son corps tremblant tombe au sol, mort, tel un pantin désarticulé.

Coup de la Demoiselle (ACTION) [Dague, 16], Coup du Minotaure [Épée courte, 20]

Condition : avoir l'initiative et obtenir une MR de 10 ou plus sur le jet d'attaque.

Cette botte secrète fut inventée dans les Terres veuves à l'attention des jeunes méduses. Elle permet de se débarrasser des jeunes hommes trop empressés en leur enfonçant une dague dans les parties sensibles de leur anatomie. Le coup est souvent fatal ou laisse des séquelles à vie ! Quoi qu'il en soit, l'importun est hors combat.

Les minotaures — bien trop grands pour viser la partie basse de l'anatomie d'un humain — sont plus enclins à viser l'œil ou le creux de la nuque. Le résultat est identique... Mais que serait l'Harmonde sans panache ?

MAGIE

Au cours de la cartographie des Abysses, les minotaures ont relevé de nombreux « gisements » d'Onyxium. Ils ont aussi constaté que la quantité de chacun d'entre eux diminuait au fil des années. De vieux Gardiens des Abysses ont alors montré le parallèle entre la naissance d'un enfant et la spontanéité de la réduction de l'Onyxium. Il semblerait que chaque fois qu'un minotaure vienne au monde, de l'Onyxium disparaît...

L'utilisation de l'Onyxium

L'Onyxium est apparu dans les Abysses le jour de la naissance des Neufs Fils, les premiers minotaures. Les Démons ont attribué cette apparition à un enchantement de la Dame de l'été. Il est possible qu'elle se soit servie de la Bête pour ouvrir une porte vers le monde souterrain. Quoi qu'il en soit, lorsque la Bête a regagné son fief, elle arborait fièrement des cornes d'Onyxium. Cette particularité intrigua de nombreux Hauts Diables. Quelle était cette matière ? Pourquoi la Bête la portait-elle ?

Les cornes sont le malheur des pères minotaures. Car la mère peut mourir avant de donner le jour au fils tant attendu. Est-ce l'Onyxium qui conduit à cette catastrophe ?

Ces questions et tant d'autres restent sans réponse. Pourtant, jours après jours, de nouvelles spécificités de ce mystérieux élément sont découvertes.

L'enseignement de la Renégade

Ce sont les Renégats qui ont fait le plus de recherches sur l'Onyxium. Sûrement par désœuvrement : beaucoup s'ennuient en surface. Ils ont donc découvert que leurs cornes recelaient des facultés extraordinaires qu'ils pouvaient développer aisément.

MAÎTRISE DES ENSEIGNEMENTS

Pour apprendre un nouveau pouvoir lié à l'Onyxium, il faut réussir un jet de VOL + Harmonie, spécialité Onyxium. La MR du jet peut avoir plusieurs incidences.

MR	Effets
5 ou plus	L'enseignement est maîtrisé et sa Noirceur maximum est augmentée de 1 point.
0 à 5	L'enseignement est maîtrisé sans aucune conséquence.
– 5 à 0	L'enseignement n'est pas maîtrisé, le jet pourra être retenté après une semaine.
– 10 à – 6	L'enseignement n'est pas maîtrisé, le jet pourra être retenté après une semaine et sa Noirceur maximum est diminuée de 1 point.
– 11 ou moins	L'enseignement n'est pas maîtrisé, le minotaure ne pourra jamais l'apprendre.

Ils ont également mis en évidence que certains Ténébreux, aussi appelés Malfaisants, ont d'énormes difficultés à maîtriser les pouvoirs de l'Onyxium.

Les Renégats enseignent leur maîtrise de l'Onyxium à tous les minotaures qui rejoignent leur cause. Cette magie saisonine passe par la connaissance de la structure magique de l'Harmonde. Par conséquent, tous les jets concernant la maîtrise de ces pouvoirs sont effectués avec la compétence Harmonie, spécialité Onyxium.

Le score de Noirceur maximale indique le niveau à ne pas dépasser sous peine de perdre l'enseignement. Celui-ci arrête simplement de fonctionner comme si une partie du minotaure avait disparu ! Enfin, les minotaures ne peuvent maîtriser que cinq enseignements. Seul l'Avantage « Onyxium pur » permet de développer plus de facultés. Le temps d'apprentissage est égal au Seuil en nombre de jours.

Corps sain
Seuil : 15
Noirceur maximale : 9

Le corps du minotaure élimine tous les corps étrangers et résiste désormais aux maladies et aux empoisonnements. Malheureusement, c'est également valable pour les herbes de soins et les drogues. Le minotaure bénéficie d'un bonus de + 10 aux jets de RES contre ces substances. Dans le cas des produits bénéfiques, l'herboriste devra réussir un jet de INT + Herboristerie contre DIFF 20 pour abaisser cette défense naturelle.

Cornes acérées
Seuil : 15
Noirceur maximale : 8

Les cornes du minotaure deviennent tranchantes. En effet, l'Onyxium crée de nombreuses concrétions effilées comme des lames de rasoir. Les cornes infligent 10 points de dommages supplémentaires. Le minotaure doit prendre garde aux différents obstacles auxquels ils se cognent — sinon les poutres de sa demeure auront de sacrées éraflures !

Détection de la Ténèbre
Seuil : 15
Noirceur maximale : 7

Quand le minotaure approche d'un Démon, ses cornes noircissent et il ressent une vive piqûre dans la nuque — qui éventuellement le réveille. Les premiers jours, cet enseignement fonctionne aussi bien sur les Démons l'accompagnant que sur ceux qui errent sur l'Harmonde. Par la suite, les minotaures parviennent à maîtriser cette détection.

Il est à noter que le minotaure ne détecte la Ténèbre dense et opaque — dans son état

solide en quelque sorte — que de façon fugace. Il ne la localise pas mais peut estimer sa localisation dans un rayon d'une cinquantaine de mètres. Au bout d'un mois d'utilisation, il est capable de différencier les Cercles de Démons.

Régénération mineure
Seuil : 15
Noirceur maximale : 6

En se reposant, le corps du minotaure se régénère. Au bout de cinq minutes, il récupère un montant de points de vie égal à (10 - Noirceur). Cet enseignement ne fonctionne que lorsque les blessures encaissées remontent à moins d'une heure.

Cette récupération est automatique et s'ajoute à d'éventuels soins. Elle peut être répétée autant de fois que nécessaire dans les mêmes conditions.

Destruction de la Ténèbre
Seuil : 20
Noirceur maximale : 5

Les cornes du minotaure deviennent une arme contre la Ténèbre. Si elles sont utilisées contre un Démon, le POT des dommages est majoré de + 10. Toutefois ce bonus ne constitue pas de véritables dommages. Il permet de percer l'Opacité du Démon mais n'est pas imputé à sa Densité.

Régénération majeure
Seuil : 25
Noirceur maximale : 5

Cette régénération fonctionne comme la Régénération mineure mais sur une base égale au double de (10 - Noirceur).

Régénération supérieure
Seuil : 30
Noirceur maximale : 4

Cette régénération fonctionne comme la Régénération mineure mais sur une base égale au triple de (10 - Noirceur).

Forme éthérée
Seuil : 30
Noirceur maximale : 4

Pendant une minute, le corps du minotaure devient brumeux et sombre comme de la Ténèbre. Il peut alors passer par les trous de serrures et les lézardes des murs. Il reprend ensuite progressivement sa consistance. La transformation dans un sens comme dans l'autre prend deux tours de combat. Le minotaure ne peut emmener aucun objet avec lui.

Détection de la Perfidie
Seuil : 30
Noirceur maximale : 3

Identique au pouvoir Détection de la Ténèbre, cet enseignement permet de détecter les Perfides les plus atteints. Ainsi, tout Perfide (Perfidie supérieure à 50 points) approchant dans un rayon égal à la VOL en mètres laisse une impression sèche dans la bouche du minotaure, comme si celui-ci venait de traverser le Désert de Keshe sans avoir bu une goutte. Ses cornes prennent une coloration rougeâtre le temps d'une seconde.

Télépathie
Seuil : 30
Noirceur maximale : 3

Le Minotaure peut communiquer ses pensées à n'importe quel congénère dans une portée de VOL x 100 mètres. Ce dernier ne peut y répondre et déterminer l'auteur du message télépathique que s'il possède lui-même cet enseignement.

La Ténèbre

L'Onyxium semble avoir un rapport ambigu avec l'Ombre. Les cornes peuvent transformer les effets de la Ténèbre en modifiant la Peine (voir plus bas). Lorsqu'ils reçoivent une Peine qui augmente leur Corps Noir, les minotaures peuvent décider que l'Onyxium « encaisse » la contamination. Si

vous réussissez un jet VOL contre DIFF 30, vous ne gagnez pas le bonus de Corps Noir associé à la Peine. Toutefois cette opération ne peut être réalisée que cinq fois sauf si vous possédez l'Avantage " Onyxium pur ". Si vous tentez cette expérience une sixième fois, informez votre EG qui vous indiquera les terribles conséquences de votre geste malheureux !

La Perfidie

Le rapport entre la Perfidie et l'Onyxium est lui sans ambiguïté. Cette matière réduit la gangrène qui se répand dans le Corps et l'me du mortel. Ainsi, contrairement aux autres peuples, les minotaures qui ont développé l'Onyxium ne gagnent une Peine que plus lentement.

PERFIDIE ET MINOTAURE

NIVEAU DE PERFIDIE	GAIN DE PEINE
De 0 à 45	Une peine tous les 15 points.
De 46 à 85	Une peine tous les 10 points.
De 86 à 95	Une peine tous les 5 points.
De 96 à 99	Une peine tous les 2 points.
100	Une peine.

Si un minotaure souhaite développer un Bienfait associé à une Peine, il lui en coûtera 3 points supplémentaires de Perfidie. Le fait de posséder l'Avantage « Onyxium pur » empêche le développement de Bienfaits perfides. Avec de telles cornes, le minotaure gagne toujours le minimum sur les jets de dés servant à déterminer la Perfidie qu'infligent les sbires du Masque.

Onyxium et artisanat

L'Onyxium n'intéresse pas que les minotaures. De nombreux artisans convoitent ce mystérieux produit. Les plus talentueux parviennent à en faire des objets aux formes originales et à révéler les propriétés de cette énigmatique matière.

Créer un objet en Onyxium nécessite une conception particulière simulée par une réussite sur un jet de AGI + Sculpture, limitant Harmonie (spécialisation Onyxium), contre DIFF 20 + Noirceur de son « propriétaire » — 0 si la matière est pure — et ce quel que soit le pouvoir que l'artisan souhaite éveiller. Un échec est irréversible : le pouvoir n'est pas éveillé, et ne pourra plus l'être. L'objet reste toutefois de bonne facture.

Afin de concevoir de tels objets, l'artisan doit travailler l'Onyxium des cornes, ce qui limite les formes concevables.

Les cornes de minotaures sont aussi utiles aux Conjurateurs. Tout individu tentant de conjurer et possédant des cornes d'Onyxium peut ajouter le score de Noirceur du défunt au sien. Il peut bénéficier d'autant de bonus que de cornes. Pourtant, il ne peut pas, par ce biais, conjurer des Démons d'un Cercle supérieur à ce que lui permet sa Noirceur.

Enfin, si un Inspiré possède de l'Onyxium sur lui au moment où il récolte de la Perfidie, il gagne 1 point de moins qu'à l'accoutumée.

RAKLO ARRACHE-CORNES

Raklo était un Gardien des Abysses. Il traquait les Renégats pour les détruire. Mais un jour, il découvrit la valeur des cornes de ses proies et décida de mettre un terme à ses chasses pour le compte des Abysses. Il renia l'autorité de sa hiérarchie et fut le premier à chasser les minotaures pour leurs cornes. La légende raconte qu'il acquit de terribles pouvoirs en conjurant des Obsidiens, dont celui de l'immortalité. De nos jours, il errerait entre les Abysses et l'Harmonde, bien plus grand et plus fort que par le passé, toujours en quête de proies renégates.

La Menace

Pour survivre dans la Ténèbre,
il faut devenir la Ténèbre.

Proverbe malfaisant

LES TÉNÉBREUX

La Malfaisance

Ce mal atteint seulement les minotaures renégats. Alors que leurs frères des Abysses développent des capacités musculaires importantes — on dit qu'ils se rapprochent de la Bête — les renégats deviennent malfaisants.

Contamination

La principale conséquence de cette altération est que le minotaure devient aigri dans ses rapports avec les autres. À force d'écouter les discussions des Démons, il adopte leur mode de pensée, leur façon de réfléchir, leur art du discours et surtout la méchanceté du propos. Peu à peu, ses commentaires deviennent assassins : la moindre parole est une réplique cinglante faite pour blesser l'amour propre de l'interlocuteur. Ce dernier n'est plus qu'une victime soumise aux sarcasmes. Vivre avec un Malfaisant est un calvaire, à moins bien sûr de le devenir soi-même. Et la chose est aisée car la Ténèbre use, en plus de l'Effroi, de la Malfaisance pour se répandre. Même des humains portant de l'Onyxium dans un réceptacle peuvent devenir malfaisants.

Pour les minotaures qui ne vivent pas dans les Abysses, la Malfaisance se développe plus lentement. Cette affliction a pris racine alors que le minotaure vivait encore en sous-sol. Puis elle a mûri lorsqu'il s'est enfui vers la surface. Ce développement est en réalité le fruit de la part de Ténèbre que le minotaure a emporté avec lui au cours de son exil. Les Diablotins et leurs pernicieux conseils ne sont évidemment pas étrangers à l'évolution de la Malfaisance.

Plus la Ténèbre s'accroît, plus les minotaures de la surface glanent des informations sur les Abysses qu'ils ont quittées. En découvrant les Abysses par les yeux des Démons, certains développent la Malfaisance afin de trouver un moyen de retourner dans les entrailles de l'Harmonde. Les Malfaisants ont d'ailleurs coutume de dire que la Malfaisance est inhérente aux minotaures et que c'est lâcheté que de la refouler.

TORVEMINE DE CORONIS

Selon la légende, Torvemine s'échappa des Abysses après une dispute houleuse. Il se retrouva près de la cité enchantée de Coronis, dans les Parages. Il en garda le nom, en souvenir d'un vieil aubergiste qui l'avait aidé à trouver sa place parmi les hommes. Au fils des années, de bataille en bataille, sa réputation grandit et il développa l'art de la Conjuration. Ceux qui l'ont croisé racontent qu'il était devenu un maître des ombres, qu'il avait ensuite changé, devenant peu à peu un spécialiste des « répliques assassines ». En un mot, il était devenu… Malfaisant.
Lorsqu'il apprit l'existence de sa Flamme et des Inspirés, il se dirigea vers Lorgol pour affronter un ogre terrible, un mercenaire qu'il soupçonnait de servir le Masque. Il voyagea ensuite en compagnie d'une humaine chassant les Danseurs grâce à une horde de chats. Les compères furent accusés d'être à l'origine des incendies qui ravagèrent Lorgol, il y a plusieurs années.
La dernière rumeur circulant à leur sujet est néanmoins étrange. Ils auraient ouvert un collège en République mercenaire avant de se diriger vers les Cornes. Beaucoup refusent de croire à l'existence de Torvemine de Coronis.

Que le Malfaisant se soit développé dans les Abysses ou à la surface, la Conjuration a tenu un rôle clef dans cette maturation. Et cela pose bien des problèmes aux Inspirés minotaures. Cette pratique magique est en effet une arme puissante dans la lutte contre le Masque et ses alliées.

Malfaisance et politique

La Malfaisance n'a pas que de néfastes conséquences. Elle développe également le libre arbitre des minotaures qui, contrairement aux autres saisonins, parviennent quelques fois à prendre de la distance dans les problèmes des Décans. Car les Malfaisants sont en mesure de prendre des décisions contrariant les intentions de leur saison. En d'autres mots, ils prennent conscience du Drame qui se joue autour d'eux et parviennent à l'analyser avec suffisamment de recul, un peu comme les humains. Voilà pourquoi ils sont souvent les membres les plus actifs de la Renégade.

Dans les Abysses, les Malfaisants ne sont pas en reste. Les Gardiens des Abysses les utilisent pour lutter contre les complots et les intrigues des Démons.

Ce que je sais...

Il existe un fait intrinsèque à la Conjuration que les minotaures ne négligent jamais: les Démons sont des êtres malins qui obéissent aux Conjurateurs tant qu'ils y ont intérêt. De ce fait, jusqu'à quel point peut-on leur faire confiance ou s'en remettre à eux, dans les situations délicates? De plus, la relation entre le minotaure conjurateur et les Démons est trouble. D'un côté, ils les empêchent de quitter les Abysses et de l'autre, ils leur ouvrent des portes vers l'Harmonde. La Conjuration pose donc d'incessants problèmes aux minotaures et à ceux qui les côtoient! Ils ont bien du mal à conserver une Compagnie autour d'eux. Difficile en effet de vivre au côté d'un saisonin qui connaît si bien l'Ombre.

Les parties suivantes détaillent le savoir du minotaure en fonction de sa progression dans la Conjuration. Nous vous recommandons de ne les lire que lorsque votre Inspiré maîtrise le Cercle correspondant.

Cercle 1

Difficile de croire que nous ne connaissons rien sur ce Cercle. Nous sommes obligés de vivre au quotidien avec ces Démons dans les Abysses. Sans parler des Diablotins... Ces faibles créatures sont souvent arrogantes et prétendent avoir mille pouvoirs. Les pauvres, elles sont si faibles que c'est là la seule façon pour elles de survivre dans ce monde de brutes. Elles jouent sur leur réputation afin d'impressionner les pauvres de la surface. Mais après tant d'années à les supporter, nous savons comment réfléchissent ces frêles créatures de Ténèbre. Sais-tu qu'à une époque reculée, nous avions formé un conseil où nous avions rassemblé des dizaines de milliers de témoignages à leur sujet? Nous avions ensuite relevé et classifié tous leurs pouvoirs. Un travail de titan. Par la suite, nous avions enseigné à tous ceux qui le souhaitaient leurs faiblesses et leurs forces. C'est d'ailleurs nous qui avions découvert leur nature profonde et c'est nous qui les baptisâmes Opalins.

Ne t'inquiète pas. Les Démons du premier Cercle se méfient de nous. Comme tous les Démons, lorsqu'ils constatent que leur Conjurateur est un minotaure, ils ravalent leur Ténèbre. De plus, les Opalins sont terrifiés à l'idée de servir quelqu'un qui les connaît si bien. Ils effectuent généralement leur tâche rapidement afin de retourner dans les Abysses au plus tôt.

Vous pouvez demander à votre EG de lire les parties concernant les Diablotins farceurs et les Diablotins expérimentés dans le chapitre « L'Ombre » dans AGONE.

Cercle II

L'extrême limite. Bon nombre d'entre nous deviennent des Gardiens des Abysses dévoués lorsqu'ils atteignent ce niveau de connaissance et de contamination. Nous savons qui sont nos ennemis. Nous les rencontrons souvent à la frontière de leur monde, les Abysses. Parfois, les Démons s'organisent et tentent de franchir les lourdes portes métalliques que nous surveillons. Alors nous les faisons disparaître; c'est notre devoir !

Certains décident de pas surveiller les Démons en arpentant les frontières des entrailles de l'Harmonde. Ils choisissent de s'aventurer dans les cours abyssales en espérant devenir l'un des arbitres des jeux cruels auxquels se livrent les Démons pour plaire à leur Haut Diable. On les appelle les Ambassadeurs.

La Démonologie de votre minotaure représente les différents enseignements qu'il a reçus sur les Démons pour leur défendre l'accès à la surface de l'Harmonde. Cela comporte notamment des clefs vous permettant de les faire parler sur leurs frères du deuxième Cercle. L'EG doit vous révéler l'organisation des Démons en couleurs, vous gagnez — gratuitement — la spécialisation Hiérarchie. Cependant, vous n'apprenez rien sur ceux qui règnent sur les Abysses; les Azurins ne révèlent rien sur leurs supérieurs car ils ignorent presque tout à leur sujet.

Cercle III

Si jamais ton double apparaît, sache que tu as été trop loin. Tu es sûrement devenu malfaisant. Ta curiosité sur notre ennemi est exacerbée et elle t'a conduit trop loin dans la Noirceur. Nous ne pouvons plus rien pour toi car tu es devenu dépendant de la Ténèbre. Tu finiras par rejoindre l'ennemi et par nous trahir. En attendant, sers-toi de tes pouvoirs pour faire vivre un enfer aux créatures des Abysses. Surtout, n'oublie pas que ton frère peut lire tes pensées. Et que nous t'avons appris à faire de même. Utilise ton savoir pour découvrir tout ce que tu peux. Peut-être que lorsque tu contempleras la vérité, tu changeras d'avis. À moins qu'il ne soit déjà trop tard ?

Vous avez réussi à lire dans l'esprit de votre Jumeau démoniaque la nature des véritables maîtres des Abysses. Vous avez découvert l'existence des Hauts Diables — demandez à votre EG plus d'information à ce sujet. Toutefois, une information plus importante que les autres vous est parvenue. Vous avez compris que la Bête est l'un des leurs. Tous les minotaures ne connaissent pas ce personnage. Il arrive en effet qu'il hésite à prendre contacte avec sa descendance. Ce contact est semblable au premier chapitre du présent volume.

Cercle IV

Ainsi, malgré ma mise en garde, tu as persévéré. Malheur à toi, la Ténèbre est en toi. Rien ne pourra plus empêcher ta métamorphose... tu seras bientôt un Démon ! Tu es fini... L'as-tu seulement compris ?

Ah ! Tu as peur ? Je te comprends, d'autant plus qu'il est trop tard. Es-tu seulement encore un minotaure, l'un de mes enfants ?

Que vous ayez reçu la Peine « Siamois de Ténèbre » ou que l'Onyxium l'ait absorbé, vous connaissez maintenant les Hauts Diables, leurs noms et leur fonction dans la hiérarchie démoniaque. Interrogez votre EG pour en savoir davantage à ce propos. Vous savez également que l'un d'entre eux ne va pas tarder à venir vous chercher. Vous ignorez

encore de qui il s'agit et vous vous interrogez sur ses intentions.

Cercle V

J'ai essayé bien des fois de te mettre en garde contre le Mal qui te ronge. Mais rien n'y a fait. Tu es allé au bout du chemin, et cette fois, il est trop tard. Tu vas faire une agréable rencontre qui te permettra de développer de nouvelles capacités. Tu seras bientôt un monstre, une âme vendue aux Hauts Diables. Une âme perdue que rien ne pourra jamais racheter. Tes frères te pourchasseront peut-être, du moins le croiras-tu. Et tu souhaiteras qu'ils te rattrapent... pour en finir, une fois pour toutes.

Mais oseront-ils t'achever quand ils verront ton corps difforme suintant de Ténèbre ? Ne redouteront-ils pas de te ressembler, d'être contaminé par la Malfaisance ?

Qui vivra, verra !

Je t'abandonne à ton destin, mon fils.

Peines

Au cours de leur progression vers l'Ombre, les Inspirés reçoivent de multiples Peines. Une chance pour vous, vous incarnez un minotaure. L'Onyxium vous protège quelque peu. Ainsi si vous décidez que cette étrange matière assume une Peine et l'augmentation de Noirceur associée, vous évoluez différemment. Vous trouverez ces nouvelles conséquences des Peines sombres dans la liste qui suit. Celles dotées d'un astérisque sont à adapter avec les effets de la Peine. En accord avec la règle sur l'Onyxium, le point de Corps Noir n'est gagné que si vous ratez votre jet de VOL.

Démon facétieux (*)

Lorsque le Démon facétieux s'extrait de votre corps, vos cornes noircissent. Elles conservent toutefois l'aspect brillant de l'ambre.

Gain : 1 point de Corps Noir.

Somnambule

Vos cornes deviennent longues et épaisses. Vous avez du mal à vous y faire, votre équilibre est perturbé. Combattre avec de telle corne est devenu une tâche ardue : toutes vos actions avec « Armes naturelles : Cornes » sont pénalisées de – X point (X étant égal au Corps Noir du minotaure). Vous-vous habituez à ce déséquilibre au terme de vingt jets impliquant cette Compétence et vous ne subissez plus, dès cet instant, le malus précédent.

Gain : 1 point de Corps Noir.

Jumeau démoniaque (*)

Votre double démoniaque est la réplique parfaite de vous-même. Il n'a aucune difformité mais reste un Démon. Une partie de votre personnalité a été dupliquée à la création de ce jumeau. Vous devez discuter avec votre EG des traits de personnalité qu'elle attribuera au Jumeau démoniaque.

Gain : 1 point de Corps Noir

Présence oppressante

Vous avez l'impression d'avoir perdu vos cornes. Vous les touchez toutes les cinq minutes pour vérifier qu'elles sont bien là. Convaincu qu'elles sont absentes, vous avez parfois du mal à vous en servir pour vous battre. Chaque fois que vous souhaitez les utiliser, vous devez réussir un jet de VOL contre DIFF 15.

Gain : 1 point de Corps Noir.

Altération des sens

Vos cornes deviennent noires et mates, leur texture est désormais celle du charbon

et elles émettent en permanence un bruit de fond que vous seul entendez. Par ailleurs, elles sont devenues très sensibles. Chaque fois que vous portez un coup avec cette arme naturelle, vous perdez 5 points de vie.

Gain : 1 point de Corps Noir.

Sang noir

Des veines violacées sont apparues le long de vos cornes. Un liquide noirâtre semble couler à leur surface en permanence, leur donnant un aspect de chenille en train de ramper sans fin. En votre présence, les gens font leur jet de résistance à l'Effroi contre DIFF + 5.

Gain : 1 point de Corps Noir.

Apparence démoniaque

Vos cornes se déforment. Elles s'allongent, se tordent dans des directions opposées. Elles ressemblent désormais davantage à des cornes de boucs qu'à celles de minotaures. Combattre avec elles est donc difficile. En effet, elles ont perdu en efficacité.

Gain : 1 point de Corps Noir.

APPARENCE DÉMONIAQUE

	Init.	Att.	Dommages
Cornes de bouc	- 5	+ 1	- 3 / C

Siamois de Ténèbre (*)

Aucune difformité cette fois ! Cependant, de temps en temps, une voix gutturale s'exprime par votre bouche. Dans ces moments-là, vous ne pouvez plus parler, mais vous êtes libre de vos gestes. Vous pouvez éventuellement mettre vos mains sur votre bouche afin de vous faire taire. Généralement, cette voix cesse de s'exprimer quand elle a fini de dire ce qu'elle avait à dire.

Gain : 1 point de Corps Noir.

Portail intérieur (*)

Les pointes de vos cornes se sont touchées et se sont soudées. Elles forment un ovale irrégulier et ne provoquent plus de dommages perforants (+ 0/P) mais contondants (+ 0/C ou – 3/C pour les cornes de bouc).

Gain : 1 point de Corps Noir.

Marque des Hauts Diables

Un matin, vous avez remarqué que d'étranges symboles gravés ornaient vos cornes. En interrogeant vos compagnons, vous avez réalisé qu'elles ne sont pas apparues dans la nuit ; certains les avaient remarqués depuis quelques jours. Vous avez tenté de les déchiffrer mais rien n'y fait... vous en ignorez le sens.

Gain : 1 point de Corps Noir.

LES PERFIDES

Le Masque ?

Je suis content que tu sois venu. Ne dis rien, installe-toi et écoute-moi. Tu sais que nous sommes ennemis. Cela fait plus de dix ans que cela dure. J'ai tué ton fils et la femme que tu aimais. Je conçois que tu en ressentes de l'amertume mais je t'en prie, ne t'abandonne pas à son pouvoir.

Ce que tu ne sais pas, c'est que j'ai été comme toi. Un renégat actif pour la survie des minotaures. Tous deux nous avons reçu la Flamme, j'ai combattu les esclaves du Maître du Semblant, et aujourd'hui, je suis l'un des

leurs. Au cours de nos années de combat, tu as pu remarquer mes pouvoirs mais aussi la difformité de mon corps. Je lutte activement contre mes pulsions pour te parler aujourd'hui en ami. En effet, je viens te mettre en garde. Pour l'instant, tu as résisté à toutes mes attaques et mes plans les plus tordus, pourtant mes espions m'ont appris que tu souhaitais lutter contre le feu par le feu.

Je t'en prie, ne fais pas cela. Oh ! Tu dois croire que je te mens et que je redoute ta nouvelle solution. Crois-moi. Oui, écoute-moi, pour une fois. Pour une seule et unique fois dans notre lutte, ne fais pas de choix stupide. Ne suis pas ta colère car, en faisant cela, tu le rejoindras. Il t'offrira des pouvoirs qui, certes, seront immenses, mais qui ne seront que la maigre contrepartie des altérations mentales et physiques que tu subiras.

[...]

Maintenant, je vais te révéler une chose sur ton éternel ennemi. Tu ne peux pas le vaincre. Les tentatives désespérées des Inspirés à travers l'Harmonde pour lui porter le coup fatal sont louables mais vouées à l'échec. Toi, je sais que tu es un grand parmi les grands. Tu t'es souvent demandé pourquoi je ne t'avais pas tué alors que je t'avais à ma portée, à Orkhane. La vérité, c'est que ma perversité voulait que tu me vainques. Évidemment, je me défendrais corps et âme afin de te réduire en poussière. Le Masque est comme moi, perfide. Il échafaude des plans complexes et subtils. Leur issue est rarement spectaculaire. Tous sont tentaculaires et restent donc imparfaits. Ceci fait partie de sa volonté d'élaborer le Drame parfait. C'est son côté joueur. Je suis persuadé qu'au fond de lui-même, il espère être défait. Si cela survenait, il aurait alors l'immense plaisir de revenir d'entre les morts. Ce serait un coup de théâtre à sa mesure. Enfin... Peu importe, tu dois rester le cœur pur. Alors ta Flamme s'épanouira. Tu recevras de nouveaux pouvoirs qui sont tout aussi impressionnants que les miens et qui n'auront pas le même prix non plus. Je dois te quitter, on m'attend pour une partie de cartes. Avec de la chance, on ne se rencontrera jamais plus.

Discussion anonyme
Entendue entre deux minotaures,
dans une taverne mercerine

Les Attraits

Je dois encore t'enseigner beaucoup de chose. Écoute attentivement mes conseils. Avoir la Flamme n'est pas une fin en soi. Le danger que représente notre ennemi est bien réel. Ne crois pas qu'il ne te remarquera pas si ta Flamme est vacillante. Nul n'échappe à son regard. Pour lui, tu es une source d'incertitude, un danger qu'il ne peut ignorer et il n'aura de cesse de t'éliminer ou de tenter de te séduire. Si tu restes inactif, sois prêt à te défendre car, tôt ou tard, il se penchera sur ta destinée. Si tu décides de les traquer, lui et ses sbires, tu dois prendre garde. Le Maître du Semblant préfère corrompre les plus dangereux d'entre nous afin d'en faire ses serviteurs les plus accomplis. Rappelle-toi que tu ne dois faire aucune concession. Entre l'esclavage et la mort, je te recommande vivement la mort. Une dernière chose, lis ce journal, je l'ai trouvé sur le corps d'un de nos ennemis. C'était un minotaure, comme toi. Parcours son histoire, médite son échec, et surtout, n'essaie pas de suivre la même voie car tu ne seras jamais assez fort.

MÉMOIRES D'URGL L'IMPÉTUEUX

Premier jour du Centaure de l'an 1431

Je me souviens du jour où, avec mes compagnons, nous avons décidé de combattre le Masque. Nous étions alors fort jeunes. Nous croyions en notre cause. Rien ne pouvait nous arrêter. Et mes camarades ont trouvé la mort...
Des années plus tard, désespéré et traqué par l'ennemi, j'ai décidé de reprendre notre lutte. Seul et avec ses méthodes. Les choses ne tardèrent pas à changer. Je devins plus puissant que les Gardiens des Abysses. Au début, j'ai remporté bien des batailles, j'ai défais les sbires du Maître du Semblant dans leurs antres. À chaque fois, je me suis repu de leurs pouvoirs. Plus je me nourrissais de la haine, plus je gagnais en efficacité. J'ai poursuivi mon combat, fier, l'arme à la main, la rage au ventre et les cornes face aux vents. La Perfidie m'avait donné les moyens de la vaincre. Je triomphais. Je rendais au Masque coup pour coup. Œil pour œil, dent pour dent. Mon père était fier de moi. J'en suis sûr.

Puis un jour, alors que je me regardais dans un miroir, je compris que je n'étais plus que l'ombre de moi-même. L'esprit qui m'animait était le sien. Je me croyais vaillant, invincible. Mais je ne jouais que son jeu. J'appartenais à son théâtre. Je compris alors que j'irais le rejoindre sous peu pour le servir.

Second jour du Centaure de l'an 1431

Aujourd'hui est mon dernier jour d'esclavage. J'ai relu mes écrits d'hier. J'ai tranché les liens. Il ne me reste plus qu'à me trancher les veines. La méthode est bonne j'en suis sûr. Il faut connaître son ennemi pour le terrasser. Mais il faut savoir se préserver et cela, je n'ai pas su le faire.
Adieu Harmonde.
Pardonne-moi pour ce que je t'ai fais.

Dans le secret des Dames

La guerre, toujours la guerre...

Bors de Gard

Trois mythes gouvernent la vie des Renégats. Trois croyances auxquelles ils tiennent particulièrement. Beaucoup souffrent de mal-être après plusieurs années de vie en surface. Ils se lancent alors dans une quête qui les obsède généralement jusqu'à la fin de leur vie.

L'ONYXIUM

Gisements ?

Cette étrange matière est apparue dans les Abysses avec les premiers minotaures. Si certains de ses secrets ont été percés, notamment ses propriétés, il reste beaucoup à découvrir : son histoire, son origine, sa véritable nature, etc. Et surtout, en quoi est-elle liée à l'été ? Pourquoi les cornes des minotaures en sont-elles faites ? La Dame de l'Été devrait pouvoir répondre à ces questions mais elle a disparu depuis bien longtemps.

Il est important de déterminer s'il existe d'autres gisements d'Onyxium en dehors des Abysses. Si c'est le cas, les minotaures se

sont jurés de se les approprier, quel qu'en soit le prix.

Bêtes à cornes

Quelque chose ennuie les anciens du Conseil Cornu. Leurs frères des Abysses possèdent eux aussi des cornes en Onyxium mais les morphologies sont différentes. Les Gardiens des Abysses atteignent une taille colossale et sont nettement plus forts que les minotaures renégats. L'Onyxium a-t-il une responsabilité dans ces différences et, si oui, qu'en est-il de la Ténèbre ?

La Belle et la Bête

Pour connaître leur histoire, les minotaures doivent impérativement retrouver leurs parents et les convaincre de leur raconter leurs origines. Bien des pistes sur le refuge de la Dame de l'Été ont été découvertes, mais deux seulement sont prises au sérieux par les Renégats. La première prétend que la Dame aurait trouvé asile auprès d'un prince keshite dans un palais oublié sous les sables du désert. La seconde évoque un réseau de grottes profondes sous les terres accidentées du Nord, les Cornes. Malheureusement, tous ceux qui ont recherché ce refuge ont disparu. Que sont-ils devenus ? Les minotaures l'ignorent. Ils espèrent que le Masque ne connaît pas leurs projets et qu'il ne cherche pas lui aussi le nouveau domaine de la Dame de l'Été. Que se passerait-il s'il la retrouvait avant les frères de la Renégade ?

Hômkivart l'Ancien

Ce vieux minotaure, que certains disent immortel — il a depuis longtemps dépassé l'espérance de vie de son Décan —, est un parfait exemple pour la Renégade. En plus d'être un guerrier d'exception dans sa jeunesse, Hômkivart est un érudit talentueux. On le sait champion de l'été et défenseur de l'honneur de la Dame. Il y a peu de temps, il a révélé à ses frères le secret du Champion de la Bête qui a fait de lui son représentant au Conseil des Décans. En son sein, il ne cache pas son hostilité pour les Décans du printemps…
Mais aujourd'hui, il est las de ces querelles et aspire à se retirer loin des siens. Les Éminences grises murmurent pourtant que les Éternels auraient d'autres plans pour lui…
Beaucoup de minotaures rêvent de rencontrer cette légende vivante depuis qu'il a expliqué que la Bête recherche son successeur au siège du Conseil des Décans. Cette fonction sera disponible à sa mort.

Convaincu que la Bête connaît l'emplacement du refuge de la Dame de l'Été, certains Ambassadeurs de la Renégade mènent une enquête minutieuse auprès des Hauts Diables. En effet, ces minotaures pensent que la Bête n'a pas disparu sans raison. Quelques-uns affirment qu'il aurait rejoint la Belle !

D'autres Renégats s'inquiètent. Ils sont en effet convaincus qu'un malheur a frappé la Bête ou que cette dernière a fuit devant quelque chose... ou quelqu'un. Le minotaure originel serait-il la proie du Masque ? De l'Ombre ? De Thazi, le Haut Diable des succubes ? Ou même de Pan, le Haut Diable des incubes ?

LE CHAMPION

Depuis la création du Conseil des Décans, la Bête a toujours eu un Champion. Il y représente le Décan minotaure en son entier et y défend aussi bien ceux des profondeurs que les Renégats. Bien qu'il soit lui-même un Renégat, il est choisi par la Bête en personne. Son autorité est incontestée et les Ténébreux prétendent qu'il est le seul minotaure à bénéficier du rare privilège d'aller et venir à sa guise entre l'Harmonde et les Abysses.

Le dernier en date, Hômkivart l'ancien, aurait fait sortir plus d'un minotaure des Abysses et facilité leur intronisation dans la Renégade.

LES CORNES

Est-il possible qu'une région porte un tel nom sans être liée au destin des minotaures ? Même si la tâche est ardue, de nombreux vieux Renégats partent rejoindre cette hostile contrée croyant — à tort ou à raison ? — y trouver un lieu idyllique pour les minotaures. Un cimetière où leur dernier repos ne pourrait être violé par des pilleurs avides du précieux Onyxium.

En vérité, tous ignorent comment sont nés les légendes sur ce « paradis minotaure » mais tous sont convaincus qu'il ne s'agit pas d'un mirage : si tous les Renégats parlent de cet endroit, c'est qu'il existe !

Convaincus par cet adage, les minotaures sont près à risquer leur vie en traversant la Province Liturgique et à franchir le Mur de la Foi pour découvrir ce lieu mythique. Les fidèles de Saint-Neuvême croient fermement que cet endroit n'est qu'une porte donnant sur les Abysses.





**Organisés en une série de neuf volumes,
Les Codex nous font découvrir le savoir des Inspirés saisonins.**

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretint votre Décan avec l'Inspiration au cours de l'histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifièrent le nom des Dames. Personnalisez votre Inspiré en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les vôtres ressentent lorsqu'ils se laissent tenter par la Conjuration et la Ténèbre, ou par la Perfidie et ses Bienfaits. Et tremblez... car désormais vous savez que l'Ombre et le Maître du Semblant vous menacent.

Éminence, rassurez-vous, la lecture des Codex des saisonins ne vous est pas interdite. Qui d'autres que vous pourrait partager le savoir qu'ils renferment avec vos joueurs ?

Prix : 35 FF (5,34 €)
ISBN : 2-84476-071-6





Géant

les Cités



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Le Codex des Géants

L'Harmonde est, plus qu'un simple endroit, une conscience, un ensemble disposant d'une volonté. Écoutez cette volonté. Elle ne s'exprime pas d'une voix faible et son discours n'est pas décousu comme celui de ces maudits humains. Non, entendez-la : elle est puissante, majestueuse, elle gronde et vibre au travers de tout ce qui vit !

Anonyme

Crédits

Textes
Jean-Baptiste Lullien

Corrections
Franck Plasse

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Maquette
Patrick Mallet

Illustrations
Julien Delval

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements
Merci à Seb pour le fouet, à Emma pour la patience,
à Daerel et Della pour l'inspiration, à Ben et Baptiste pour la présence (ce qui n'est pas rien),
à tous ceux que j'ai oublié de remercier pour tout ce que j'ai oublié de remercier.

AGONE
Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Sommaire

Introduction **3**

L'Harmonde **3**
Histoire du Décan 3
Société 6

Être Inspiré **8**
Avantages & Défauts 10
Si les royaumes m'étaient contés 12
Magie 13

La Menace **22**
Les Ténébreuses 22
Les Perfides 26

Dans le secret des Dames **30**

Multisim Éditions
32 boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Introduction

Le Codex des saisonins a été rédigé afin que les joueurs interprétants des Inspirés saisonins cernent davantage leur Décan. Bien des détails techniques ont été précisés, sous la forme de nouvelles règles. Des éléments complémentaires sur les particularités culturelles de chaque Décan ont été ajoutés — dont la magie des saisons.

Les Éminences Grises sont invitées à consulter les différents volumes du *Codex des saisonins*. Il s'agit en effet d'un nouveau « Compendium des Royaumes Crépusculaires » qui comme *Le Bestiaire* et *Les Cahiers Gris* renseignent sur l'Harmonde et ses habitants.

Malgré cette introduction, une interrogation subsiste : faut-il interdire aux joueurs de lire le Codex des saisonins ? En d'autres termes, les EG sont-elles les seules personnes à savoir à quoi ressemblent les Inspirés des Décans ? La réponse est non. Tout joueur a besoin de bien connaître le rôle qu'il interprète au cours d'une partie de jeu de rôle. Afin de respecter cet esprit, les derniers paragraphes de chaque volume ne délivrent aucun secret. Ils présentent toutefois aux joueurs ce que croient, pensent, devinent... les Inspirés de chaque Décan. Mais ils se trompent peut-être... ou peut-être pas. Aux Éminences Grises de lever le voile sur ces mystères.

Le Codex des saisonins est donc destiné à tous les joueurs d'AGONE. Toutes les informations contenues dans ce volume — tout comme celles des trois premiers livrets d'AGONE — sont connues de tou(te)s les géant(e)s inspiré(e)s !

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes séances de jeu de rôle en compagnie d'Agone de Rochronde dans les Royaumes crépusculaires.

Que les Dames des Saisons vous préservent des dangers de l'Harmonde.

L'Harmonde

HISTOIRE DU DÉCAN

La légende des origines

Janus prononça sa sentence. Les Décans naquirent, les saisons se mirent à alterner. L'Harmonde, répondant à cette sentence, créa les Dames. Au plus fort de la sécheresse brûlante d'un désert lointain, les ondes de chaleur s'animèrent et se mirent à danser. Elles accélérèrent le rythme de leur danse exubérante, de plus en plus, jusqu'à ce que se forme un ouragan de chaleur, une tornade de sable brûlant qui s'élevait jusqu'à Diurne lui-même. Intrigué, il se pencha sur la colonne tourbillonnante. Comme le cocon d'un papillon arrivé à maturité, la tornade s'ouvrit et donna naissance à la Dame de l'Été. Elle était forte, belle, brûlante, vive, brutale, délicate, colérique, amicale... Diurne prit peur et remonta dans les cieux, s'éloignant de cette étrange créature. Ce fut le premier matin de la Dame de l'Été.

La Dame en conçut de l'amertume. Avant que la colère ne gronde en elle, elle s'aperçut cependant qu'elle n'était pas seule. D'un battement de chaleur, chevauchant un rayon de soleil éblouissant, elle rejoignit ses sœurs.

Dès qu'elle les vit, oublieuse de Diurne qui l'avait fui, elle entama une danse d'allégresse. Ses pas brûlants ouvrirent le sol et des minotaures en jaillirent pour l'accompagner. La ronde se poursuivit. La Dame de l'Été leva alors le regard et y vit Diurne, resplendissant de lumière. Pour l'attirer, elle entama une folle farandole destinée à l'attirer. L'astre solaire, séduit par le rythme lumineux de l'Éternel, finit par se joindre à l'euphorie générale. Le désir naquit entre Diurne et la Dame de l'Été. De ce désir, brûlant comme la gueule de mille volcans rugissants, et du rythme frénétique de la danse, brutal comme mille

tremblements de terre, naquirent les ogres. Enfin, la ronde cessa. La Dame de l'Été vit alors ce qu'elle avait fait du pauvre Harmonde, qui craquait et soufflait. Les minotaures avaient éventré le sol, creusant des crevasses profondes où l'obscurité n'était percée que par les lueurs de la lave furieuse. Les ogres avaient calciné le sol, laissant poussières et scories là où la vie se répandait avec exubérance. La Dame vit aussi que l'Harmonde se remettait déjà et que ses plaies se refermaient rapidement. Cependant, se sentant coupable d'avoir ravagé ce qui n'était que beauté, la Dame de l'Été décida d'empêcher que pareil cataclysme se renouvelle. Elle y mit toute sa puissance. Ramassant une roche dure et les cendres d'une forêt entière, elle les fit fondre dans une étreinte brûlante dont jaillirent les géants. À ces derniers, elle donna pour mission de surveiller l'Harmonde : que ce qu'une Dame avait fait ne se reproduise plus. Pour qu'ils puissent assurer cette mission, elle leur donna la force de terrasser n'importe quel ennemi. Pour qu'ils ne commettent jamais d'erreur, elle leur donna le temps de vivre trois vies d'ogre et le goût de réfléchir trois fois plus qu'un ogre.

Ainsi naquirent les géants.

La bataille d'Ébène

... Or il advint que les ogres attaquèrent les forteresses du printemps. Les lutins, faibles et rachitiques, les poucets, minuscules et légers, les satyres, versatiles et luxurieux, ne paraissaient pas pouvoir endiguer la puissance de l'été. Les armées ogres se déversèrent sur les lutins, les poucets et les satyres. Mais, naissants des mains des lutins et des poucets, les monstres apparurent et repoussèrent l'armée. Les ogres en appelèrent aux minotaures. L'armée, de nouveau, reprit sa progression. Mais les autres saisons entrèrent dans la danse de sang et de cris, déclarant alors la guerre à l'été. Les ogres en appelèrent aux géants.

Longtemps, les géants réfléchirent. Devaient-ils participer à cette folie ? Cependant, les cris des ogres et les râles des minotaures montaient vers eux, de plus en plus nombreux. Les domaines de l'été disparaissaient les uns après les autres. Voyant leur saison menacée, les géants prirent donc le parti de l'action. Ils choisirent un Champion. Ce fut Womgom à la hache de fer.

Womgom vint sur les champs de bataille. Il pleurait en tuant et en fracassant, et ses frères, qui pleuraient en fracassant et en tuant, se battaient avec leurs poings nus — et pourtant nul ne pouvait les abattre tant était grande leur puissance.

Voyant cela, les ogres conçurent un projet. Ils forgèrent les plus grandes haches qui n'aient jamais été vues. Trois minotaures pliaient sous le poids d'une seule. Elles étaient toutes entières de métal, grandes comme une tarasque et lourdes comme une montagne. D'un moulinet, chaque géant pouvait balayer une armée.

Comme les troupes progressaient, les géants en vinrent à se battre dans la Forêt d'Ébène, ainsi nommée à cause du Primarbre — la perle du printemps dont les Racines Aînées avaient

Les poucets

De nombreuses légendes courent sur ces mystérieux représentants du printemps. Les géants ont perdu depuis bien longtemps le souvenir de ce à quoi pouvaient ressembler les membres de ce peuple. Ils se souviennent simplement qu'ils sont morts, que c'est une perte tragique pour l'Harmonde et que la faute en incombe entièrement à la guerre des Décans. Quant à connaître leur apparence ou les raisons qui entraînèrent leur disparition, tout ce que savent les géants, c'est que les poucets étaient très petits et que leur fragilité était proportionnelle à leur taille.

WOMGOM LE GUERRIER

Les géants eux-mêmes ne savent que penser de Womgom. C'était un héros, qui accepta de se sacrifier pour servir la cause de l'été. Mais il fut responsable d'un cataclysme épouvantable. Créé, comme tous ses frères, pour faire en sorte que l'Harmonde ne connaisse plus les ravages que la Dame lui avait fait subir, il provoqua au contraire l'un des plus formidables.
Au fil des siècles, Womgom est devenu l'incarnation du cruel dilemme qui paralyse les géants : même si la Dame leur a donné le temps — la colère d'un géant est lente à venir — elle ne leur a pas enlevé cette facilité à entrer dans des rages terribles. Et puis, l'attrait du combat n'est pas mort dans le cœur des géants. Les trompes, les cris, les troupes qui s'ébranlent, les forteresses en flammes font partie des rares choses qui soient à leur échelle. Dans le feu d'une bataille, un géant est, enfin, à sa place. Il y retrouve une part de son héritage saisonin. Womgom est le symbole de ce dilemme : l'appel de la guerre et la répugnance pour cette activité, le désespoir de voir les armées détruire l'Harmonde et la jubilation de participer à ces ravages.
Nombreux sont les géants qui délaissent les terres immenses où la majorité d'entre eux a trouvé refuge pour parcourir l'Harmonde dans le secret espoir d'être, encore une fois, entraînés dans un affrontement auquel ils n'auront pas d'autre choix que de participer. C'est ce que l'on nomme la « voie de Womgom », l'accomplissement d'un destin impitoyable, mais secrètement désiré.

engendré la vie sur l'Harmonde — si haut qu'il cachait le visage de Diurne. Voyant cela, les ogres se crurent perdus, loin des faveurs de l'Éternel.

Les géants, qui ne craignaient pas l'obscurité, lancèrent l'assaut. Dans les ténèbres, ils livrèrent la plus terrible bataille qui soit. Le sang et la sève coulaient si fort que leurs chevilles en étaient éclaboussées. Les cadavres s'empilaient si haut que les géants trébuchaient et tombaient dans un fracas apocalyptique. La résistance, cependant, s'amenuisait. Enivrés par l'affrontement, aveuglés par le sang de mille blessures et rendus fous par l'ardeur du combat, les géants abattirent tous leur hache sur le Primarbre et le firent tomber.

Les Racines Aînées, qui touchaient le cœur de l'Harmonde lui-même, sortirent du sol, ravageant toute la contrée. La terre s'ouvrit et la mer se rua dans l'immense trou laissé par le Primarbre. Les armées furent balayées. Seul Womgom survécut, porté par le tronc gigantesque qui s'échoua sur une plage nouvelle. Lorsqu'il vit le désastre, Womgom se tourna vers les armées de l'Été. Tous virent que son visage se tordait sous les affres d'une colère et d'un désespoir à sa mesure : immense. Désignant la mer couverte de débris, les terres englouties, les cadavres gonflés et les fragments du Primarbre, Womgom hurla de rage. Il jura que si les ogres et les minotaures ne mettaient pas fin à la guerre, les géants marcheraient contre eux. Il jura que si un autre conflit devait déchirer l'été, les géants y participeraient pour anéantir tous les participants, sans pitié, sans miséricorde, sans hésitation.

Puis il se tourna vers le Golfe d'Ébène et se mit à pleurer des larmes de sang tant et si bien qu'il s'endormit là où il était.

Le serment harmonique

De toute éternité, les géants savent qu'ils ont trahi leur Dame. Une fois, une fois seulement, ils ne firent pas usage des qualités qui leur avaient été accordés. Emportés par le feu du combat, ils ne prirent pas le temps de la réflexion. Ils agirent de manière impulsive et faillirent à leur mission. Ils ravagèrent l'Harmonde aussi facilement que le fit leur mère. Longtemps, ils prièrent la Dame de leur accorder le pardon. Finalement, les

LE SECRET DU SERMENT HARMONIQUE

Le serment solennel que prêtèrent les géants eut des répercussions inattendues. Lorsque les Flammes commencèrent à mourir, les géants furent forcés de sortir de leur réserve. Les Flammes étaient un élément important de l'Harmonde, de même que l'alternance normale du jour et de la nuit. Les changements que l'association du Masque et de la Dame de l'Automne apportèrent ne furent pas du tout du goût des géants. Alors que leur société s'était retirée loin des hommes et de leurs guerres, ils se remirent à arpenter l'Harmonde. Enfin la Voie de Womgom allait pouvoir s'exprimer.

Fidèles à leur serment, les géants se lancèrent dans une campagne d'extermination à l'échelle de l'Harmonde, anéantissant toutes les concentrations de serviteurs du Maître du Semblant, tous les regroupements d'automnins. Il est difficile de juger si les raisons que les géants invoquent actuellement furent effectivement celles qui les poussèrent à agir. Mais avec une jubilation intense, ils partirent en bataille contre les ennemis de la stabilité.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les géants, profitant de ce que les corrompus préfèrent se regrouper dans des endroits discrets et isolés, menèrent cette guerre très secrètement, ne demandant l'aide de personne et remportant leurs victoires ou assumant leurs déroutes sans tambour ni trompette, comme s'ils étaient au fond honteux de ce qu'ils faisaient.

Quoi qu'il en soit, tous savent ce qui fut fait au cours de ces temps troublés. Depuis, comprenant que l'isolement est une erreur, ils réclament de plus en plus souvent des Flammes au Conseil des Décans et n'hésitent pas à parcourir les routes de l'Harmonde en Compagnie pour traquer le Masque.

voyant dans une affliction si profonde, la Dame en conçu de la pitié. Elle les visita et leur donna un don supplémentaire afin que plus jamais les géants ne puissent oublier. Tous, ils se rassemblèrent au plus profond de la plus profonde jungle de l'actuelle Empire de Keshe. Là, ils jurèrent que plus jamais ils ne ravageraient l'Harmonde, que plus jamais ils ne trahiraient la nature resplendissante que la Dame de l'Été leur accordait.

Les voix des géants portèrent si loin que l'Harmonde lui-même les entendit et vint visiter la solennelle assemblée. Nul ne sait quelle forme il prit, ni comment il se manifesta. Mais tous les géants savent qu'il était là, comme une présence infiniment puissante et amicale. Lorsque le serment fut prononcé, l'Harmonde prêta à la Dame une partie de ses perceptions et celle-ci les donna aux géants afin qu'ils en aient bon usage.

Ainsi fut fait. Lorsque les géants se retirèrent pour réfléchir à ce qui venait de se produire, les animaux leur parlaient et les plantes les saluaient comme des frères.

SOCIÉTÉ

La vie d'un géant

Un géant est incroyablement fort, grand, robuste. Les plus massifs d'entre eux mesurent six mètres de haut pour une masse de plus d'une tonne. Paradoxalement, c'est un puissant avantage et une faiblesse tout aussi importante.

Dès son plus jeune âge, un géant doit faire très attention aux moindres de ses gestes. Un coup de pied lancé par énervement : un arbre centenaire se fend et s'effondre. Un jeu un peu brutal : un hameau qui se trouvait sur la trajectoire d'une bagarre est rasé. Un géant doit donc réfléchir à tout ce qu'il fait. Ceci explique d'ailleurs en grande partie sa légendaire lenteur d'esprit. Non pas qu'il soit mentalement limité, mais il a tout simplement plus de choses à penser, à analyser et à surveiller que le reste des mortels. La colère d'un géant a tellement plus de conséquences que celle d'un minotaure... Il lui

faut donc peser le pour et le contre des situations même les plus anodines.

En retour, le seul ennemi que peut rencontrer un géant est un autre géant. Les créatures de l'Harmonde ne se frottent pas à lui : il est trop puissant pour rencontrer un adversaire à son égal qui ose l'affronter — et il possède en plus un don pour amadouer les animaux.

Un géant est aussi terriblement seul. Même pour lui, l'Harmonde est immense. C'est pourquoi, tacitement, les géants se séparent dès que possible de leurs frères, ne les rejoignant que dans de très rares occasions. Leur objectif est en effet de couvrir le plus de surface possible afin de garder l'Harmonde avec vigilance en dépit de leur faible nombre.

Le serment harmonique

En règle générale, une famille de géants comprend les deux parents et un ou deux enfants.

Un géant sort de l'enfance vers trente ans — un géant de trente ans est aussi mature qu'un homme de quinze ans. Il doit alors se plier à une cérémonie d'une importance extrême : le serment harmonique. Tous les géants adultes doivent le prononcer. Ceux qui tentent de s'y soustraire, quelles que soient leurs raisons, sont condamnés à mort par l'ensemble de leurs frères. La loi ne connaît aucune exception. Ce serment renouvelle l'allégeance du géant à sa Dame et consacre son acceptation de la charge qui incombe à son peuple. C'est aussi une manière de se faire, une fois encore, pardonner la faute de Womgom. En le prêtant, il accède à une part de lui-même qui demeurait en sommeil : l'Empathie naturelle. Tant qu'il n'a pas accepté de son plein gré et honnêtement ses responsabilités de géant, il ne peut faire usage de cette capacité. Le serment harmonique est une occasion de fête et de célébration très importante, d'autant plus au sein d'un peuple où les enfants sont si rares. C'est en fait une des rares circonstances qui rassemblent les géants autour d'un même feu et d'une même table.

La voie de l'isolement

Depuis des siècles, les géants évitent, autant que possible, de se mêler à la société des « Petites Gens » — comme ils appellent tous ceux qui sont plus petits qu'eux. Leur taille immense et leur force gigantesque les ont contraints à l'isolement, simplement par peur de causer le malheur de ceux qui les côtoient. Un pas de géant peut si facilement écraser un lutin... Un géant qui trébuche peut créer une véritable catastrophe, anéantissant des maisons, tuant des dizaines de personnes.

De plus, l'isolement est un peu dans la nature d'un géant. Seul, il peut se consacrer à écouter la vie de l'Harmonde par le biais de ses enfants, les plantes et les animaux. C'est à eux que va, avant toute autre considération, la loyauté d'un géant.

La faiblesse de cette manière de penser réside dans le fait que seules les contrées les plus sauvages conviennent aux géants qui suivent la voie de l'isolement, alors que ce sont justement les zones les plus peuplées qui nécessitent le plus leur présence. C'est pourquoi, en dépit de cette contradiction apparente, on trouve régulièrement ces étranges ermites sur les routes de l'Harmonde, cherchant le mal là où il se trouve, c'est-à-dire auprès des mortels qui abattent des forêts entières, éventrent le sol et laissent des montagnes de détritus derrière eux. Lorsqu'un géant arrive dans un tel endroit, il a d'abord à cœur de convaincre les habitants de l'erreur qu'ils sont en train de commettre. S'ils ne veulent rien entendre, il tente de détruire les conditions qui leur permettent de ravager ainsi l'Harmonde. Si cette dernière méthode ne donne pas plus de résultats, il se résout à employer la force...

La voie de Womgom

Les géants qui suivent la voie de Womgom sont considérés à la fois comme des gens au courage indéfectible et des risque-tout qu'il vaut mieux surveiller de loin. Ils sont en effet le plus grand espoir des géants puisqu'ils retirent de cette manière de vivre de grandes compétences martiales, du matériel et une expérience des mortels qui manque cruellement aux autres géants. Mais en retour, ils courent le risque de se trouver embarqués dans une aventure aussi catastrophique que celle qui mena Womgom au désastre.

Ohomwahl le perdant

Ohomwahl suivait la voie de Womgom. Ses trente premières années furent fructueuses et il n'eut qu'à se féliciter d'avoir fait ce choix. Puis, un jour, il fit la connaissance d'un petit noble aux abois qui lui demanda de l'aider : ses voisins avaient assemblé une immense armée pour raser son fief et ses hommes, épuisés par des mois de combat, allaient succomber sous le nombre. Le noble fut assez astucieux pour présenter sa requête sous le sceau de la plus grande urgence. Ohomwahl n'eut que le temps de vérifier la véracité de ce que lui expliqua la « victime », à savoir que deux seigneurs jaloux s'étaient alliés pour voler sa femme. Les géants sont sensibles aux joies de la famille et Ohomwahl fut dupé. Le noble était un sbire du Masque, sa femme, une morgane, et ses prétendus voisins jaloux, des Inspirés tentant d'abattre une citadelle de la corruption. Ohomwahl massacra donc les adversaires du corrompu. Pour toute récompense, il reçut en plein cœur le regard de la morgane. Dix jours plus tard, le Masque avait à sa disposition un serviteur de plus qui commença à ravager les contrées environnantes. Dans l'affaire, trois Flammes puissantes furent perdues et le Conseil des Décans fut obligé de faire appel à un ost de géants qui durent, pour neutraliser leur frère, raser complètement le domaine où il avait trouvé refuge.
Ce fut l'un des nombreux prix que les géants payèrent à la voie de Womgom.

Pour ceux qui ne suivent pas cette voie, le respect se mâtine donc d'une infinie circonspection. On surveille les fous qui osent la suivre.

Pour ceux qui, justement, ont fait le choix d'emprunter la voie de Womgom, la vie est un pari perpétuel. Ils sont d'ailleurs nombreux à s'entourer d'ogres, dont la mentalité est assez proche, du fait de leur goût pour le jeu. En suivant la voie de Womgom, un géant mise sur le fait qu'il fera plus de bien que de mal et qu'il pourra se retirer avant d'avoir commis l'irréparable. Il doit en permanence peser le pour et le contre alors que, comme tous les géants, il a besoin de temps pour réfléchir et analyser chaque geste de la vie courante. Bien entendu, lorsqu'il s'agit de combat ou plus généralement d'action, le temps manque pour le faire.

Être Inspiré

L'Inspiration joue, pour les géants, le rôle d'un accélérateur. Ils pensent plus vite, agissent plus vite. C'est, pour les géants qui en disposent, une bénédiction. Leurs frères ont cependant un avis plus mitigé. Pour un géant, la vitesse n'est pas une qualité. Il vaut mieux prendre une décision médiocre mûrement réfléchie qu'une décision géniale dans l'urgence. Fort heureusement, la Flamme permet une plus grande vitesse en pensant mieux plutôt qu'en pensant plus rapidement. De ce fait, elle est classée dans les phénomènes neutres, avec lesquels il faut compter, sans plus. Les géants sont sans doute le peuple le plus réservé face à l'Inspiration.

CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakoniens : qu'ils meurent, mais pas tous. Ils menacent l'équilibre de l'Harmonde et cependant sont aussi l'Harmonde. Il ne faut pas les anéantir complètement, simplement les affaiblir.
Farfadets : ils ont oublié que la nature est plus importante que l'argent et le confort. Ils devraient suivre les conseils de leurs frères lutins, quelles que soient les dissensions qui les séparent.
Fées noires : la fée noire, plus encore que nous sans doute, entend la voix de l'Harmonde et perçoit la volonté créatrice des Muses. Nous lui devons le respect, si ce n'est aide et assistance, car la malédiction qui la frappe est bien cruelle.
Lutins : les lutins sont les gardiens des forêts. Sans eux, une part de notre tâche n'aurait pas été accomplie. Cependant, nous devons modérer leur penchant à altérer la nature et à se lancer dans toutes sortes d'expériences pour le moins étranges et répugnantes.
Méduses : une méduse peut tout aussi bien être d'excellent conseil qu'inspirée par une vilenie sans borne. Autant que possible, nous les évitons.
Minotaures : nos frères partagent cette triste destinée de voir peu à peu leur peuple s'éteindre. De plus, leur esprit est souvent fort d'avoir échappé aux Abysses et à l'emprise corruptrice de Noxe. Nous les respectons pour cela.
Morganes : les morganes sont l'une des plaies les plus purulentes de l'Harmonde. Celles qui tombent entre nos mains puissantes retrouvent la paix… Mais elles sont trop bien dissimulées derrière leurs amours démentes pour que nous puissions agir efficacement.
Nains : s'ils avaient un peu plus de l'empathie des fées noires et un peu moins soif d'éventrer le sol afin d'ériger leurs forteresses, ils seraient nos meilleurs alliés. Nous ne pouvons, malheureusement, que leur démontrer la futilité et la fragilité des réalisations qu'ils espèrent dresser comme un défi au temps.
Ogres : ils sont tellement impulsifs ! Prompts à la colère, ils nous entraînent sans cesse dans des ennuis sans fin. Mais, par leur connaissance des mortels, ils sont pourtant des frères précieux.
Pixies : insaisissables, horripilantes et inféodées au Masque. Leur action est subtile mais réelle. Nous ne la sous-estimons pas. Que ne sont-ils des drakoniens, que nous puissions les écraser !
Satyres : sont-ils l'une des nombreuses voix par lesquelles l'Harmonde s'adresse à nous ? Nous n'en savons rien. Ils sont, à tout prendre, de joyeux compagnons de route et connaissent toujours des personnes intéressantes.

Les Éternels

L'Ombre : elle a payé sa traîtrise par l'exil. Nous ne sommes pas ses ennemis… Tant qu'elle ne va pas trop loin.
Le Masque : c'est notre ennemi. Si nous parvenions à l'abattre, l'Harmonde s'en porterait tellement mieux…
Les Muses : nous ne savons toujours pas si les Muses sont les mères de l'Harmonde, un aspect de lui ou son incarnation. Quelle que soit la réponse, nous leur devons respect et assistance.
Janus : Janus est l'éternel le plus digne de confiance. Ses avis sont sages : suis-les toujours, car il est plus grand que nous et sa vision va plus loin que la nôtre.

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien : le Cryptogramme-magicien nous indiffère. Il manipule les résultats d'un changement majeur des lois de l'Harmonde sans chercher à en comprendre les tenants et les aboutissants.
L'Équerre : l'Équerre est capable du meilleur comme du pire. Mais au moins, elle le fait sans penser à mal. Un jour, elle comprendra.
Le Conseil des Décans : il émane directement de Janus. Son importance, même si nous ne la comprenons sans doute pas complètement, est cruciale.

AVANTAGES & DÉFAUTS

AVANTAGES

Bourgeois (Charge, 3)

Ce texte remplace celui de l'Avantage p. 95 d'AGONE.

Vous êtes l'un de ces trop rares géants qui ont choisi de s'établir parmi les hommes afin de les surveiller et, à l'occasion, de les remettre dans le droit chemin. Vous avez mis votre force colossale au service des travaux qui la réclament (architecture, destruction de bâtiment, guidage des navires dans le port...). Vous avez acquis une importance exceptionnelle dans la ville grâce à votre implication dans ses affaires et par votre caractère réfléchi. Vous êtes l'un des notables les plus influents : le seigneur local vous demande régulièrement votre avis. Mais cela fait bien sûr grincer bien des dents, notamment celles des conseillers dont les maîtres viennent vous solliciter...

Capitaine des Patrouilleurs (Charge, 4)

Cet Avantage remplace « Chambellan » (*cf.* AGONE p. 96).

Vous êtes à la tête d'une petite unité de mercenaires moins attachés à la solde qu'à vous obéir et à sauver l'Harmonde de lui-même. Vos spécialités sont la destruction des déchets, la lutte contre les incendies, les soins d'urgence après une catastrophe telle que tremblements de terre ou épidémies. Votre domaine de compétence — rarissime ! — fait de vous un individu très demandé. D'autant plus que vous travaillez d'abord pour la cause et ensuite pour l'argent — et encore : s'il n'y avait pas les hommes qu'il faut faire manger...

Minimum requis : Intendance 5 ; Premiers soins, Chirurgie ou Médecine 5.

Seigneur (Charge, 4)

Vous devez suivre la voie de Womgom pour pouvoir choisir cette Charge.

Vous avez pris le pouvoir des mains d'un seigneur. Si vos décisions font de vous un sauveur aux yeux du peuple, les seigneurs voisins, eux, rongent leur frein en attendant d'abattre l'usurpateur. Votre tâche est claire : redresser les torts que l'ancien propriétaire de ces terres a causés à son propre domaine.

Machine de guerre (Charge, 4)

Cet Avantage remplace « Maître d'Arme » (*cf.* AGONE pp. 96-97).

Vous avez mis votre force gigantesque au service de la guerre. Peut-être parce que vous êtes content d'aider les mortels à s'entre-tuer ou simplement parce que vous savez que la guerre est une activité incroyablement destructrice pour l'Harmonde et que vous voulez autant que possible en limiter les effets. Quoi qu'il en soit vous avez une longue habitude de la Béliade : le temps dont vous avez besoin pour faire s'effondrer n'importe quelle structure est divisé par deux. De plus, vous connaissez de nombreux soldats et officiers qui vous doivent quelques menus services... à votre échelle, bien sûr. En fait, on considère en général qu'une bataille à laquelle vous participez est facilement gagnée, avec un minimum d'effusions de sang, ce qui vous confère un prestige énorme.

Minimum requis : Arme (lancer de rocher) 6.

BON SENS (ESPRIT, 0)

Cet Avantage est sans objet pour les géants, qui en bénéficient normalement en permanence du fait de leur nature prudente et réfléchie. Dans la mesure où il n'est pas toujours simple d'interpréter un saisonin de ce genre, vous êtes invité à demander régulièrement à votre EG si ce que vous allez entreprendre est réellement frappé au coin du bon sens — celui de l'Harmonde, bien sûr !

Le sommeil du sang de Womgom

Circonstances de la mort	Temps de sommeil
Mort en polluant l'Harmonde	Des siècles, peut-être à jamais
Mort « neutre » (circonstances sans intérêt)	1 année
Mort en défendant l'Harmonde	1 journée
Mort incroyablement héroïque	Durée divisée par deux

Empathie supérieure (Âme, 3)

Vous avez un don exceptionnel pour l'empathie des géants, une capacité d'ordre mystique qui dépasse de beaucoup ce que votre peuple ressent d'ordinaire vis-à-vis du monde naturel. Votre bonus est de + 5 et non de + 2. De plus, un animal sauvage vous a rejoint. Il est lié à vous d'une manière très profonde, au point de ne jamais pouvoir vous trahir — même si on use de l'Emprise ou des Arts Magiques sur lui.

En retour, vous ne pouvez supporter que l'on dégrade l'Harmonde. Vous sentez les arbres souffrir et mourir, vous entendez les gémissements des bêtes assassinées... Quelles que soient vos motivations, vous devez agir pour empêcher cela. Aucune échappatoire ne vous est possible !

Larmes de Womgom (Âme, 1 ou 2)

Vous avez, quelle qu'en soit la raison, hérité de l'une des bénédictions de Womgom. Pour 1 point, lorsque vous êtes sur le point d'accomplir une mauvaise action — c'est-à-dire quelque chose qui, à plus ou moins court terme, mettra en danger l'équilibre et la beauté de l'Harmonde (polluer un endroit, détruire une forêt, participer à une expédition dont les conséquences pourraient être néfastes pour l'Harmonde...) — vous pleurez des larmes de sang de manière irrépressible. Pour 2 points, cette capacité ne concerne pas que vous, mais aussi vos compagnons. Vous pleurez des larmes de sang dès que l'un d'entre eux va commettre quelque chose de « mal ».

Sang de Womgom (Corps, 5)

Vous êtes un des héritiers de Womgom. Non seulement cela vous apporte un immense prestige, mais encore vous avez une capacité surnaturelle des plus étranges. Vous ne pouvez pas mourir. Si cela devait arriver, vous sombreriez à la place dans un profond sommeil, proche du coma. Vous en sortirez, guéri, dans un délai qui dépend des circonstances de votre mort (*cf.* le tableau ci-dessus).

Défauts

Impulsif (Esprit, 4)

Contrairement à la majorité de votre peuple, vous réfléchissez peu et agissez beaucoup, trop sans doute. Votre faible intelligence n'est pas le fait d'une lenteur de réflexion ou d'un déficit intellectuel. Elle provient de ce que vous rejetez le mode de pensée des géants et tentez d'agir « à l'instinct ». Vous n'avez pas l'Avantage du « bon sens automatique » (*cf.* p. 10). Pire enco-

re, chaque fois que vous obtenez un Fumble, les résultats sont lus une catégorie plus loin dans le tableau (un échec qui devrait se situer dans la ligne « - 10 à - 14 » est lu dans la ligne « 15 à - 19 » ; un échec de type « - 30 et moins » a les conséquences ordinaires ; difficile de faire pire de toute façon).

Raté de la Voie de Womgom (Société, 3)

Vous avez déjà connu un échec retentissant en suivant la Voie de Womgom. Votre peuple ne l'a pas oublié de sorte que vous êtes sous la surveillance permanente d'un ou plusieurs émissaires des géants — ce ne sont sans doute pas des géants eux-mêmes. Au moindre écart, vous pouvez être sûr qu'une demi-douzaine de vos frères arrivera dans les trois jours pour vous emmener définitivement au sein d'une structure adaptée à votre incroyable manque de sens commun. À moins que vous ne résistiez, votre carrière s'arrêtera là !

Pas de Serment Harmonique (Société, 5)

Vous n'avez jamais prêté le Serment Harmonique. Vous ne bénéficiez donc pas de l'Empathie naturelle des géants. Pire encore, si jamais cela venait à se savoir, vous seriez sans doute mis à mort par vos frères. Les raisons qui vous en ont empêché sont laissées à votre discrétion. Par ailleurs, il n'est pas impossible que vous puissiez corriger cette situation plus tard et donc obtenir le droit de prêter ce serment, mais ce ne sera pas facile.

SI LES ROYAUMES M'ÉTAIENT CONTÉS

Si certains Décans s'intègrent mal dans la société des humains ou même des autres mortels, les géants sont sans doute les champions incontestés des problèmes d'intégration. Ils ne sont pas seulement incapables de vivre en société, ils s'y refusent. Haïssant les villes, méprisant les campagnes, ils n'acceptent que les modes de vie les plus primitifs. Leur action sur la société des hommes se résume à quelques rares incursions des géants les plus aventureux.

Les villes et les campagnes apprécient de toute façon modérément de savoir un géant à proximité. Les légendes abondent, décrivant comment tel hameau a été anéanti par un géant en colère, comment tel quartier fut détruit parce qu'un géant a trébuché et s'est abattu, fauchant les bâtiments et faisant fuir la foule en panique.

N'étant appréciés nulle part et ne faisant guère d'efforts pour que cela change, les géants se tiennent simplement à l'écart. Leurs interventions n'en ont que plus de poids : on les craint assez pour ne pas leur désobéir.

En Urguemand, dans les Communes princières et dans les Terres veuves, ils sont tenus à distance avec terreur. Des garnisons entières sont chargées de les surveiller afin qu'il n'arrive aucun accident malheureux. Les soldats dégagent les routes, préviennent la population qui fuit souvent devant eux.

La Janrénie, depuis le changement de pouvoir, tente d'avoir une attitude plus conciliante. Dans les grandes villes, on trouve ainsi des géants tentant d'assainir les quartiers les plus sales, proposant des solutions pour éviter de souiller l'Harmonde. Depuis toujours, la Marche modéhenne leur fait un accueil similaire.

En Liturgie, ils sont tout simplement abattus à vue.

La Lyphane les accueille avec méfiance. Ils ne peuvent pas faire grand mal et refusent souvent de participer aux raids lancés contre les Communes princières. D'un autre coté, il leur arrive quand même régulièrement d'accepter. Pour les expéditions qui bénéficient de ce soutien inattendu, les contraintes sont plus grandes — ne pas abîmer les arbres, brûler les maisons, ravager les champs — mais les bénéfices à la hauteur : peu de morts et surtout un géant peut transporter un butin énorme !

Enfin, la République mercenaire et l'Enclave boucanière, toujours ravies d'avoir d'aussi parfaites machines de guerre, emploient généreusement leurs services. De nombreux géants, cherchant à acquérir un peu d'expérience, passent par l'une de ces deux filières : mercenaire dans la République ou chasseur de drakoniens dans l'Enclave boucanière.

QUELQUES NOMS DE GÉANT

Les géants ont une voix extrêmement grave et puissante, qu'ils apprennent à contrôler dès leur plus jeune âge afin d'éviter d'incommoder leurs auditeurs. Ils ont d'ailleurs leur propre langue qui ne peut malheureusement pas être utilisée par les autres mortels, faute de disposer de la morphologie adéquate. Ce n'est plus un problème depuis fort longtemps, car les géants ont adopté celles des autres mortels et un ton moins tonitruant : ils ont en effet remarqué que le fait d'avoir un tremblement de terre grognant dans les infrasons à côté de soi importune la majorité de ceux qui n'ont pas de sang géant dans les veines. Il n'en reste pas moins que les noms des géants sont issus de cette première langue. Ils ne contiennent donc jamais de voyelles « aiguës » (comme le « i » ou le « é »). Ils sont souvent composés de consonnes molles (« w » ou « g ») qui sont plus faciles à prononcer. Le « h » est très fréquent et se prononce en expirant excessivement, pour tout autre qu'un géant en tout cas.

Les géants se nomment ainsi Ojmog, Homwahat, Wokmah, Gomlom, Homwom, Hamhwot, Ohom, Mohojmohot, Agmohot.

Les géantes, de leur côté, se distinguent par des noms finissant en voyelle : Gmojba, Wahata, Ohma, Mojmatja, Gomgoma, Kmoha, Gotgaha, Jotjomkaha, Wohahoha.

À noter que les noms masculins n'ont pas d'équivalents féminins, sauf Womgom qui a donné Womgma.

MAGIE

Pour ceux qui ne sont pas géants, ce qui va suivre s'apparente à la magie. Pourtant, il n'en est rien. Il s'agit simplement d'un usage calme et raisonné de l'Empathie naturelle. Les actes apparemment sans signification que les géants accomplissent sont dictés par cette empathie, qui leur permet de discerner des choses ordinairement invisibles, même aux yeux des lutins les plus versés dans leur folle science de l'herboristerie.

La Concentration

Un géant, s'il en prend le temps, peut s'immerger dans ses perceptions empathiques. Il perçoit alors avec une extrême acuité le monde naturel qui l'entoure, ce qui comprend les sols, les plantes, les animaux et les saisonins. Les hommes, en revanche, lui échappent complètement. À partir de ce moment, il peut interroger l'Harmonde afin d'obtenir certaines réponses. En fait, chaque « sort » n'est qu'une des Questions possibles. Par essence, cette magie est passive. Elle

La Concentration

Augmentation du Seuil	Multiplicateur
+ 5 au Seuil	x 2
+ 10 au Seuil	x 5
+ 15 au Seuil	x 10
+ 20 au Seuil	x 30
+ 25 au Seuil	x 100

Quelques exemples de précisions obtenues par les Marges de Qualité

Obtenir des images visuelles de la part d'animaux :	+ 5
Obtenir des images visuelles de la part de choses qui ne disposent pas de la vue (plantes ou objets) :	+ 10
Restituer une conversation en utilisant un animal :	+ 10
Restituer une conversation en utilisant des choses qui ne disposent pas d'intelligence (plantes ou objets) :	+ 15

ne modifie pas les choses, elle se contente de les découvrir.

En terme de règles, le géant doit faire un jet de PER + Géographie contre DIFF égale au Seuil de la Question. Chaque Question doit être apprise indépendamment et représente, moins qu'une simple interrogation, une manière d'approcher un être non-conscient et de lui faire « dire » quelque chose par le canal de l'Empathie naturelle. Bien qu'il s'agisse effectivement d'empathie, la Concentration ne bénéficie pas des bonus liés à l'Empathie naturelle, puisqu'il s'agit simplement d'un usage de celle-ci.

Enfin, les Questions peuvent être posées avec plus ou moins d'acuité, en utilisant le système des Marges de Qualité (comme indiqué dans le tableau ci-dessus). Cependant, les multiplicateurs obtenus ne peuvent être appliqués que pour réduire la Discussion, augmenter le nombre de cibles ou obtenir une réponse plus précise.

Un géant connaît PER x Géographie points de Seuil pour choisir ses Questions, selon le même procédé que pour les Sorts ou les Œuvres (*cf.* AGONE, p. 91).

Les Questions

Les paramètres

Les paramètres invariables sont la portée et la durée. La portée est toujours « aussi loin que porte la voix du géant », ce qui représente environ un à deux kilomètres. Évidemment, plus lointaine est la cible de la Question, plus bruyant est le géant. On raconte que certains géants des Parages unissent leurs voix pour englober des zones plus grandes — jusqu'à dix ou vingt kilomètres. La durée est toujours « instantanée ». La cible répond immédiatement à la Question, sans délai ni mensonge. Ces paramètres ne peuvent pas bénéficier des Marges de Qualité.

Cible : les cibles indiquent à quoi la Question est posée. Un **animal** ou une **plante** indique un seul individu de l'espèce présent dans les limites de la portée (voir ci-dessus). Un **objet** indique un objet naturel (par exemple, pas une maison mais peut-être ses murs s'ils ont été construits à l'aide de pierres non travaillées) ; cela peut être le sol, dans son ensemble, ou une petite colline. Une montagne sort de la portée maximale d'une Question et donc ne peut pas être ciblée. Enfin, une **zone** englobe le monde naturel dans son ensemble. Répondront alors ceux qui sont concernés par la Question (objet, plantes ou animaux).

Discussion : cela indique le temps que le géant doit passer à poser sa Question. L'Harmonde n'est pas très concerné par les problèmes qui adviennent dans les lieux restreints où agissent les géants. Il faut du temps et des efforts pour attirer son attention afin qu'il fournisse une réponse.

Qui souffre ?

Seuil : 10

Cible : une zone d'1 km².

Discussion : 1 heure.

Effet : cette Question permet au géant de savoir qui souffre dans la zone. Il saura ainsi qu'un arbre a été abattu ou qu'une terre a été défrichée, qu'une rivière est polluée, que les animaux de telle ou telle espèce sont trop chassés ou pas assez, etc. Il faudra une Marge de Qualité de 10 pour savoir à quel arbre des branches ont été arrachées pour faire un feu, où des animaux ont été tués par un chasseur pour son dîner du soir. Il faudra une Marge de Qualité de 15 pour percevoir l'arbre qui souffre des flammes du feu dont la fumée brûle et assèche les branches, le mécontentement et la peur des animaux qu'un mortel dérange. Enfin, il faudra une Marge de Qualité de 5, en sus de n'importe quelle autre, pour savoir où cela se déroule dans la zone (la précision est absolue).

Qui est mort ?

Seuil : 10

Cible : une zone d'1 km².

Discussion : 10 minutes.

Effet : cette Question permet au géant de savoir exactement où se trouve un objet, un végétal, ou un animal exclu de l'harmonie de l'Harmonde. Cela permet au géant de trouver ses ressources sans abîmer son environnement. Ceux qui ne connaissent pas cette Question sont très mal vus parmi leurs frères.

Où es-tu ?

Seuil : 10

Cible : un objet, une plante ou un animal.

Discussion : 1 minute.

Effet : cette Question permet au géant de savoir exactement où se trouve un objet, un végétal, ou un animal quelconque. La précision de la réponse sera fonction de la connaissance que la cible a de sa position. Il faudra sans doute augmenter la Marge de Qualité pour savoir au mètre près où se trouve une plante. Au contraire, un animal pourrait aller jusqu'à fournir un itinéraire alors qu'un objet pourrait tout aussi bien donner une position absolue par rapport à des éléments distinctifs du paysage... ou au contraire n'être d'aucun secours.

Qu'es-tu ?

Seuil : 15

Cible : un objet, une plante ou un animal.

Discussion : 1 heure.

Effet : cette Question permet au géant de connaître toutes les qualités et les dangers d'un objet, d'un animal ou d'une plante. Il saura ainsi que le rocher sur lequel il se trouve est fragile, que la plante qu'il contemple possède des vertus curatives, que le serpent qu'il tient dans sa paume est ou n'est pas venimeux, etc.

Qui t'a blessé ?

Seuil : 15

Cible : une zone d'1 km².

Discussion : 1 heure.

Effet : cette Question permet au géant d'obtenir une connaissance instinctive des coupables de n'importe quelle déprédation. Pour utiliser cette information, il faudra toutefois mettre la « victime » en présence de son « bourreau » (l'arbre en présence du bûcheron, la rivière en présence du batelier qui la pollue...). D'un autre coté, une Marge de Qualité supérieure permettra d'obtenir une image visuelle du coupable, voire un échantillon de sa voix.





Qui me soignera ?

Seuil : 20

Cible : une zone d'1 km².

Discussion : 1 heure.

Effet : cette Question permet au géant de savoir où se trouvent tous les éléments utiles pour soigner quelque chose ou quelqu'un. Cela peut comprendre les feuilles mortes destinées à recouvrir une pierre sur le point de s'effriter, l'argile qui renforcera la berge d'une rivière ou les morceaux de bois qui permettront de faire une attelle. Cela comprend surtout les remèdes qui pourraient soigner plantes, animaux et mortels. Cela ne remplace pas la Compétence nécessaire aux soins (par exemple, un géant pourvu d'une plante miraculeuse mais sans expérience de la médecine ne saura pas quoi en faire ; il saura simplement qu'elle a des vertus curatives).

Qui me guidera ?

Seuil : 20

Cible : une zone d'1 km².

Discussion : 1 heure.

Effet : cette Question permet au géant d'appeler à lui la connaissance de tous les objets, plantes et animaux des environs. Il connaît immédiatement la configuration exacte de toute la zone, l'emplacement du moindre caillou, la plus infime trace de pas... S'il sait ce qu'il cherche, cette Question est la solution. En revanche, elle ne sert à rien s'il n'a pas une idée de ce qu'il doit trouver. Par exemple, il serait incapable de différencier les milliers de branches cassées par un animal des quelques rameaux arrachés par un mortel en fuite. Il lui faudra des jours pour recouper toutes les informations. En revanche, il connaîtra facilement les sentiers et devinera instantanément l'emplacement d'une embuscade qui l'attend.

Où se cache le mal ?

Seuil : 25

Cible : une zone d'1 km².

Discussion : 1 minute.

Effet : cette Question permet de connaître la localisation, au mètre près, de toute personne qui nourrirait de mauvaises intentions à l'égard de l'Harmonde. En terme de règle, toute personne corrompue par la Perfidie au point de servir le Masque, toute personne dont les intentions sont de nuire à l'équilibre naturel de la zone (un chasseur se préparant à un carnage, un individu décidé à anéantir l'un des derniers représentants d'une espèce animale ou végétale, un pyromane près à allumer un feu de forêt...). Cette Question fonctionne même si le coupable en puissance n'a pas conscience de ce qu'il va faire ou s'il est contrôlé magiquement.

Qui m'aidera ?

Seuil : 25

Cible : une plante ou animal.

Discussion : 10 minutes.

Effet : cette Question permet au géant de savoir qui pourra lui venir en aide dans une situation donnée. Ce peut être la plante qui le guérira, l'animal qui le guidera... Si le géant voit de quoi il a besoin, il apprendra où et comment le trouver. Cela ne lui donne pas, en revanche, la capacité à s'en servir ni même la raison pour laquelle cela lui est nécessaire, s'il ne la connaît pas déjà. Simplement, il sait que c'est là et qu'il en a besoin.



La Maturation

Il s'agit de la seconde possibilité d'usage de l'Empathie naturelle. Elle permet au géant de comprendre intimement quels sont les besoins de l'Harmonde en un lieu donné. En soit, cela n'a aucun usage — c'est même plutôt déplaisant, comme une démangeaison impossible à gratter ou une envie de quelque chose de résolument étranger et donc d'impossible à satisfaire.

En retour, si le géant se plie à ce qui lui est réclamé, il permet l'épanouissement de la chose qu'il sert. Toutefois, bien qu'il puisse sentir ce que « veut » la pierre, cela n'a rien à voir avec les pouvoirs des fées noires. De même, même s'il peut comprendre ce dont a besoin une plante, cela n'a aucun rapport avec la magie du Pollen ou le lien qu'entretient un lutin avec son arbre.

Par essence, la Maturation ne peut fournir que des choses qui existent déjà. Elle ne modifie rien, se contentant de hâter le processus de croissance ou de maturation de ce qu'elle influence.

Le géant sent une volonté générale de perfection qui s'exprime à l'échelle de l'Harmonde et se traduit par de minuscules actions à accomplir. Tout l'art d'un géant consiste à choisir celles qui le servent tout en ignorant celles qui ne présentent aucun intérêt.

Évidement, cette technique est assez amorale ; les géants qui refusent d'y faire appel ne sont d'ailleurs pas si rares. Cependant, la majorité des membres de ce peuple reconnaissent la nécessité d'utiliser toutes les armes à leur disposition, en tout cas lorsque celles-ci sont sans danger pour l'Harmonde. La Maturation est donc loin de tomber en désuétude.

Finalement, la Maturation n'est qu'une branche de la Concentration. Elle a cependant l'avantage de fournir le mode d'emploi alors que les réponses aux Questions ne sont pas toujours très claires pour celui qui ne dispose pas de connaissances étendues en Premiers Soins, Chirurgie, Herboristerie, Médecine et Zoologie.

Techniquement, le géant doit faire un jet de PER + Chasse contre DIFF égale au Seuil du Désir. Chaque Désir doit être appris indépendamment et représente, moins qu'une simple perception, une manière d'approcher un être non-conscient et de lui faire « dire » quelque chose par le canal de l'Empathie naturelle. Bien qu'il s'agisse effectivement d'empathie, la Maturation ne bénéficie pas des bonus liés à l'Empathie naturelle, puisqu'il s'agit d'une application de celle-ci.

Enfin, les Désirs peuvent être écoutés avec plus ou moins d'acuité, en utilisant le système des Marges de Qualité (comme indiqué dans le tableau ci-dessous). Cependant, les multiplicateurs obtenus ne peuvent que réduire la Discussion, augmenter le nombre de Cibles, obtenir des indications plus précises, obtenir un effet plus important ou plus rapide.

Un géant connaît CHA x Chasse points de Seuil pour choisir ses Désirs, selon le même procédé que pour les Sorts d'Emprise ou les Œuvres p. 14 (*cf.* AGONE, p. 91 et « La Concentration »).

La limite absolue des Désirs est la loi naturelle. On ne peut pas faire se reproduire un animal dépourvu d'appareil reproducteur ni faire vivre une plante destinée à mourir. Ce que l'Harmonde a décidé, aucun géant ne pourra le défaire par la Maturation.

Les Désirs

Les paramètres des Désirs

Le seul paramètre invariable est la portée : au contact. Il faut réellement faire ce qui a été réclamé par la cible.

Cible : les cibles indiquent à quoi les soins sont apportés. Un **animal** ou une **plante** indique un seul individu de l'espèce présent dans les limites de la portée (voir ci-dessus). Un **objet** indique un objet naturel (par exemple, pas une maison mais peut-être ses murs s'ils ont été construits à l'aide de pierres non travaillées) ; cela

peut être le sol, dans son ensemble, ou une petite colline. Une montagne, en raison de sa taille immense et de la quantité de Désir qu'elle exprime, ne peut être ciblée. Enfin, une **zone** englobe le monde naturel dans son ensemble. Répondront alors ceux qui sont concernés par le Désir (objet, plantes ou animaux).

Discussion : cela indique le temps que le géant doit passer à écouter le Désir. L'Harmonde n'est pas très concerné par les problèmes qui adviennent dans les lieux restreints où agissent les géants. Il faut du temps et des efforts pour attirer son attention afin qu'il fournisse une réponse.

Action : ce paramètre indique combien de temps le géant doit consacrer à satisfaire le désir. En règle générale, plus longue est l'attention, meilleurs sont les résultats.

Je veux grandir !

Seuil : 10

Cible : une plante ou animal.

Discussion : 10 minutes.

Action : aussi longtemps que le souhaitera le géant.

Effet : ce désir permet au géant de savoir comment accélérer la croissance de la cible. Cela passe en général par un mode de nutrition spécial qui nécessitera beaucoup d'efforts de la part du géant (il doit y consacrer 100 % de son temps). En retour, la plante ou l'animal croîtront 2 fois plus vite. On ne peut pas aller au-delà de dix fois plus rapidement que la normale. En revanche, la Marge de Qualité peut faire économiser du temps au géant (par exemple, une Marge de Qualité de + 5 lui permettrait de consacrer seulement 50 % de son temps à sa cible).

Je veux vivre !

Seuil : 10

Cible : une plante ou animal.

Discussion : 10 minutes.

Action : aussi longtemps que le souhaitera le géant.

Effet : ce Désir permet au géant de connaître les habitudes de vie d'une plante ou d'un animal. Dans le cas d'une plante, il saisira immédiatement l'ensoleillement, le type de sol, la quantité d'eau nécessaires. Une Marge de Qualité plus importante lui permettra même de déterminer quels parasites et quelles maladies elle devrait affronter pour devenir plus forte. Dans le cas d'un animal, il s'agira de ses habitudes alimentaires, de ce qu'il doit faire, de ce qu'il doit apprendre. Comme précédemment, une Marge de Qualité supérieure permettra de savoir quelles créatures et quelles maladies cet animal devrait affronter afin de devenir plus fort.

Je veux me reproduire !

Seuil : 15

Cible : une plante ou animal.

Discussion : 1 heure.

Action : un coït.

Effet : ce Désir permet au géant de savoir comment faire se reproduire une plante ou un animal. Il est possible que ce Désir ne trouve aucun écho dans la cible, auquel cas le Désir est sans effet : un animal ne se reproduira pas en dehors de certaines périodes, par exemple.

Je veux être guéri !

Seuil : 15

Cible : un objet, une plante ou animal.

Discussion : 1 minute.

Action : une journée à plusieurs années.

Effet : ce Désir permet au géant de savoir comment soigner la cible. S'il s'agit d'un objet, il rendra sa richesse au sol, renforcera une pierre sur le point de s'effondrer, arrêtera l'érosion d'une colline. S'il s'agit d'un animal ou d'une plante, il permettra de savoir quels soins sont adéquats. Il est possible qu'il n'existe rien — en dehors de la magie — qui puisse venir en aide à la cible, mais dans ce cas le géant en aura conscience.

Je veux être plus fort !

Seuil : 20

Cible : un objet, une plante ou animal.

Discussion : 10 minutes.

Action : un mois (au minimum).

Effet : ce Désir permet au géant de savoir ce qui rendra la cible plus solide. En règle générale, la réponse sera « rien ». Mais un animal particulièrement sensible aux maladies, une plante mal acclimatée pourront cependant bénéficier de ces « améliorations ». Techniquement, si la plante ou l'animal ne sont pas dans la moyenne de leur espèce, ils peuvent systématiquement bénéficier de ce Désir. S'ils sont dans la moyenne, il faudra une Marge de Qualité de + 10 pour les rendre plus forts. S'ils sont au sommet de ce que peut espérer leurs espèces, rien ne pourra les faire changer.

Je veux mourir !

Seuil : 20

Cible : un objet, une plante ou animal.

Discussion : instantanée.

Action : le temps de tuer ou de détruire la cible.

Effet : ce Désir permet au géant de savoir comment anéantir la cible. Il saura instinctivement quels sont ses points faibles. Il ne restera plus qu'à les exploiter. En terme de règles, ses dommages sont doublés (une Marge de Qualité pourrait au mieux les décupler).

Je veux t'aider !

Seuil : 25

Cible : une zone naturelle homogène.

Discussion : 10 minutes.

Action : aussi longtemps que le géant le désire.

Effet : ce Désir permet au géant de se faire aider par l'ensemble d'un milieu naturel. Il sait comment faire pousser les arbres de manière à ce qu'ils ne gênent pas sa progression, il sait comment les écarter. Il sait comment amadouer les bêtes sauvages et comment rassurer les herbivores. Tant qu'il demeure dans la zone et consacre au moins un quart de son temps à en prendre soin, il est immédiatement averti de toute intrusion et peut agir contre les intrus — les amener à se perdre, les faire attaquer par tout ce qui en est capable, etc.

Je veux être ton ami !

Seuil : 25

Cible : un animal.

Discussion : 1 journée.

Action : jusqu'à la mort de l'animal ou du géant.

Effet : ce Désir permet au géant de savoir comment amadouer définitivement un animal. Il peut être de n'importe quel type, mais les grands carnivores — un tigre d'Aswal par exemple — demanderont une Marge de Qualité de + 5. L'animal agira alors comme un fidèle compagnon. Mais il en attend autant en retour. Il est impossible de mélanger des prédateurs et des proies ou d'accumuler plusieurs prédateurs d'espèces différentes. En revanche, rien n'interdit de s'improviser chef de meute. Seul comptera le temps passé à remplir ses engagements : une meute de quinze loups, par exemple, réclamerait sans doute que le géant s'en occupe en permanence, à moins que la région ne soit particulièrement giboyeuse.



La Menace

« Honorable assemblée, mes frères, mes sœurs, Je veux assumer devant vous mes actes. Je veux que vous sachiez que je reste un géant et que, en tant que tel, j'ai soigneusement et longuement pesé les conséquences de mes actes. Je n'ai pas agi sous l'impulsion d'un simple caprice ou d'une décision soudaine. Je savais ce que je faisais et j'avais d'impérieuses raisons qui m'ont poussé à faire les choix que vous me reprochez aujourd'hui. Je conçois votre légitime inquiétude mais j'en appelle à ce que la Dame a mis au cœur de nous : la patience et le temps de penser.
Je comprends aussi que vous ayez peur de mes explications. Je sais, et vous le savez sans doute aussi, que cela peut me permettre de vous corrompre à votre tour, comme vous croyez que je l'ai été. Mais c'est là un choix que vous devez faire, un choix sur lequel je ne peux guère peser sinon en ajoutant encore ceci : pensez-vous qu'il me soit possible, en quelques mots, de vous corrompre tous si profondément que cela altère votre jugement, au point de me sauver ? Pensez-vous que je sois si puissant et si perverti, jusqu'à pouvoir vous insuffler mes peines et mes difformités, à vous, nobles juges, qui représentez l'élite de mon peuple ? Si j'en étais capable, pensez-vous alors que l'on m'aurait capturé si facilement ? »

Préambule au discours de la grande corruption, premier et dernier tribunal contre la voie de Womgom.

LES TÉNÉBREUX

Vous devez comprendre, et croyez bien que j'y ai réfléchi longuement, que la voie de la Ténèbre est une voie solitaire, en tout cas pour les géants. Si nous empruntons ce chemin obscur, c'est seul et pour de bonnes raisons. On n'a jamais vu, et on ne verra sans doute jamais, de familles de géants tournées vers la Démonologie. Peut-être parce que les enfants sont une chose si rare et si précieuse, et que les Démons sont des créatures si perverses et si répugnantes... Peut-être aussi parce que ceux qui ont une famille n'ont pas besoin de l'aide des Démons.

INTERPRÉTATION

Les géants qui suivent la voie de l'Ombre le font pour une seule et unique raison : ils sont trop peu nombreux et ont désespérément besoin d'alliés. Mais ce n'est pas toujours facile à trouver, surtout dans les spécialités que recherchent les géants. Les Démons ont cet avantage inestimable de toujours savoir ce que vous voulez. Peu importe pourquoi ou comment. Si un forestier est nécessaire, vous les conjurez ; si vous manquez d'éclaireurs, ils sont à votre disposition.

Mieux encore, les Démons n'ont besoin de rien. Ils ne mangent pas, ne boivent pas, ne dorment pas... à moins qu'ils en aient le désir.

Pour notre peuple, ce sont donc des alliés extrêmement précieux, susceptibles de rendre des services inestimables. Mais tout a un prix. Et pour

BON SENS NE SAURAIT MENTIR

Lors de l'établissement des Connivences, l'EG devrait toujours se souvenir que, étant géant, vous avez automatiquement l'Avantage « Bon Sens ». De ce fait, et si vous prenez le temps de relire très attentivement les Connivences que vous allez signer — vous devez y passer au moins une heure — vous pouvez demander à l'EG si quelque chose vous paraît suspect. Cela ne signifie pas que l'on doive vous révéler tous les pièges du pacte, mais que vous avez senti qu'il y avait possibilité de tricher. À vous de découvrir, ensuite, où se trouve l'élément qui vous a mis la puce à l'oreille.

un géant, il est exceptionnellement élevé. D'abord, la réprobation de ses frères. Les géants veillent à ce que l'Harmonde ne soit pas souillé. Faisant eux-mêmes partie de l'Harmonde, ils sont censés prendre garde à leur propre « pureté ». En choisissant la voie de la Ténèbre, le géant admet un terrible constat d'échec. Comment, dans ces conditions, peut-il seulement espérer préserver quoi que ce soit, si lui-même n'a pas su se garder de la corruption ? Dans le meilleur des cas, il peut espérer le mépris et l'isolement. Au pire, il risque la mort.

De tout cela, et comme je le disais précédemment, il découle que les géants ténébreux sont des êtres solitaires. Il n'y a nulle affection pour eux parmi leurs frères. Aucune femme ne s'approchera de lui, aucun parent ne le reconnaîtra comme fils, cousin, père ou oncle. Fort heureusement, les mortels ne sont pas tous aussi bornés que les géants. Nombre d'entre eux sont tout à fait prêts à lui parler, à devenir ses amis, à l'aider. Si, dans tous ces « amis », il y en a une bonne partie qui ne s'intéresse qu'aux connaissances du géant, il y en a toujours quelques-uns qui, solitaires comme lui, cherchent une âme qui les comprendra.

Il y a tout de même une généralité importante à connaître, une particularité propre aux géants qui leur permet d'être les meilleurs Conjurateurs de l'Harmonde : ils ont le temps de réfléchir à leurs Connivences. Les autres mortels, lorsqu'ils sont pressés par un Démon qui mesure deux fois leur taille et peut les déchirer d'un coup de griffe, ont tendance à paniquer, à se dépêcher et à ne pas peser soigneusement les termes des Connivences.

Les géants n'ont pas grand-chose à craindre pour leur vie. Ils ne conjurent d'ailleurs que rarement des Démons afin qu'ils combattent à leurs côtés. Ils ont plutôt besoin d'espions, d'émissaires, de voleurs... Bref, de serviteurs efficaces qui accompliront tout ce qu'eux-mêmes ne peuvent réaliser du fait de leur taille et leur force. Découlant d'ailleurs de cette attitude vis-à-vis de la conjuration, les géants préfèrent traditionnellement appeler les Démons au point du jour. Cela leur laisse le temps de faire parvenir la Connivence à un Advocatus Diaboli tout en leur accordant une large marge de manœuvre pour analyser soigneusement les termes du pacte.

Cercle I

Les géants qui parviennent à franchir cette étape sont peu nombreux. Il leur est difficile de trouver un professeur qui leur enseigne la Démonologie et impossible de faire des recherches à visage découvert. En règle générale, c'est à ce moment que les indispensables structures sont mises en place. En effet, un géant qui pratique la Démonologie vit presque toujours dans l'isolement. Il lui est indispensable de construire un réseau qui lui fournira les matières premières, encres et denrée rares, pour satisfaire les Démons « gourmands ». Mais il lui faudra aussi attirer un Advocatus Diaboli ou du moins obtenir un courrier de confiance qui puisse amener à ce dernier les Connivences dans les temps.

De nombreuses villes refusent la présence de géants, à plus forte raison lorsqu'ils sont accompagnés d'un diablotin et qu'ils recherchent un Advocatus Diaboli. C'est donc une entreprise difficile — et urgente — à mettre en place.

Enfin, c'est aussi pendant cette période de matration que le géant développe son diablotin. Cette étape est indispensable à tout Conjurateur digne de ce nom. Quand le diablotin devient assez intelligent et rapide — et que son maître peut également voir par ses yeux et communiquer avec lui — il peut alors servir d'agent de liaison entre les différents

La Menace

« Honorable assemblée, mes frères, mes sœurs, Je veux assumer devant vous mes actes. Je veux que vous sachiez que je reste un géant et que, en tant que tel, j'ai soigneusement et longuement pesé les conséquences de mes actes. Je n'ai pas agi sous l'impulsion d'un simple caprice ou d'une décision soudaine. Je savais ce que je faisais et j'avais d'impérieuses raisons qui m'ont poussé à faire les choix que vous me reprochez aujourd'hui. Je conçois votre légitime inquiétude mais j'en appelle à ce que la Dame a mis au cœur de nous : la patience et le temps de penser.
Je comprends aussi que vous ayez peur de mes explications. Je sais, et vous le savez sans doute aussi, que cela peut me permettre de vous corrompre à votre tour, comme vous croyez que je l'ai été. Mais c'est là un choix que vous devez faire, un choix sur lequel je ne peux guère peser sinon en ajoutant encore ceci : pensez-vous qu'il me soit possible, en quelques mots, de vous corrompre tous si profondément que cela altère votre jugement, au point de me sauver ? Pensez-vous que je sois si puissant et si perverti, jusqu'à pouvoir vous insuffler mes peines et mes difformités, à vous, nobles juges, qui représentez l'élite de mon peuple ? Si j'en étais capable, pensez-vous alors que l'on m'aurait capturé si facilement ? »

Préambule au discours de la grande corruption, premier et dernier tribunal contre la voie de Womgom.

LES TÉNÉBREUX

Vous devez comprendre, et croyez bien que j'y ai réfléchi longuement, que la voie de la Ténèbre est une voie solitaire, en tout cas pour les géants. Si nous empruntons ce chemin obscur, c'est seul et pour de bonnes raisons. On n'a jamais vu, et on ne verra sans doute jamais, de familles de géants tournées vers la Démonologie. Peut-être parce que les enfants sont une chose si rare et si précieuse, et que les Démons sont des créatures si perverses et si répugnantes... Peut-être aussi parce que ceux qui ont une famille n'ont pas besoin de l'aide des Démons.

INTERPRÉTATION

Les géants qui suivent la voie de l'Ombre le font pour une seule et unique raison : ils sont trop peu nombreux et ont désespérément besoin d'alliés. Mais ce n'est pas toujours facile à trouver, surtout dans les spécialités que recherchent les géants. Les Démons ont cet avantage inestimable de toujours savoir ce que vous voulez. Peu importe pourquoi ou comment. Si un forestier est nécessaire, vous les conjurez ; si vous manquez d'éclaireurs, ils sont à votre disposition.

Mieux encore, les Démons n'ont besoin de rien. Ils ne mangent pas, ne boivent pas, ne dorment pas... à moins qu'ils en aient le désir.

Pour notre peuple, ce sont donc des alliés extrêmement précieux, susceptibles de rendre des services inestimables. Mais tout a un prix. Et pour

BON SENS NE SAURAIT MENTIR

Lors de l'établissement des Connivences, l'EG devrait toujours se souvenir que, étant géant, vous avez automatiquement l'Avantage « Bon Sens ». De ce fait, et si vous prenez le temps de relire très attentivement les Connivences que vous allez signer — vous devez y passer au moins une heure — vous pouvez demander à l'EG si quelque chose vous paraît suspect. Cela ne signifie pas que l'on doive vous révéler tous les pièges du pacte, mais que vous avez senti qu'il y avait possibilité de tricher. À vous de découvrir, ensuite, où se trouve l'élément qui vous a mis la puce à l'oreille.

un géant, il est exceptionnellement élevé. D'abord, la réprobation de ses frères. Les géants veillent à ce que l'Harmonde ne soit pas souillé. Faisant eux-mêmes partie de l'Harmonde, ils sont censés prendre garde à leur propre « pureté ». En choisissant la voie de la Ténèbre, le géant admet un terrible constat d'échec. Comment, dans ces conditions, peut-il seulement espérer préserver quoi que ce soit, si lui-même n'a pas su se garder de la corruption ? Dans le meilleur des cas, il peut espérer le mépris et l'isolement. Au pire, il risque la mort.

De tout cela, et comme je le disais précédemment, il découle que les géants ténébreux sont des êtres solitaires. Il n'y a nulle affection pour eux parmi leurs frères. Aucune femme ne s'approchera de lui, aucun parent ne le reconnaîtra comme fils, cousin, père ou oncle. Fort heureusement, les mortels ne sont pas tous aussi bornés que les géants. Nombre d'entre eux sont tout à fait prêts à lui parler, à devenir ses amis, à l'aider. Si, dans tous ces « amis », il y en a une bonne partie qui ne s'intéresse qu'aux connaissances du géant, il y en a toujours quelques-uns qui, solitaires comme lui, cherchent une âme qui les comprendra.

Il y a tout de même une généralité importante à connaître, une particularité propre aux géants qui leur permet d'être les meilleurs Conjurateurs de l'Harmonde : ils ont le temps de réfléchir à leurs Connivences. Les autres mortels, lorsqu'ils sont pressés par un Démon qui mesure deux fois leur taille et peut les déchirer d'un coup de griffe, ont tendance à paniquer, à se dépêcher et à ne pas peser soigneusement les termes des Connivences.

Les géants n'ont pas grand-chose à craindre pour leur vie. Ils ne conjurent d'ailleurs que rarement des Démons afin qu'ils combattent à leurs côtés. Ils ont plutôt besoin d'espions, d'émissaires, de voleurs... Bref, de serviteurs efficaces qui accompliront tout ce qu'eux-mêmes ne peuvent réaliser du fait de leur taille et leur force. Découlant d'ailleurs de cette attitude vis-à-vis de la conjuration, les géants préfèrent traditionnellement appeler les Démons au point du jour. Cela leur laisse le temps de faire parvenir la Connivence à un Advocatus Diaboli tout en leur accordant une large marge de manœuvre pour analyser soigneusement les termes du pacte.

Cercle I

Les géants qui parviennent à franchir cette étape sont peu nombreux. Il leur est difficile de trouver un professeur qui leur enseigne la Démonologie et impossible de faire des recherches à visage découvert. En règle générale, c'est à ce moment que les indispensables structures sont mises en place. En effet, un géant qui pratique la Démonologie vit presque toujours dans l'isolement. Il lui est indispensable de construire un réseau qui lui fournira les matières premières, encres et denrée rares, pour satisfaire les Démons « gourmands ». Mais il lui faudra aussi attirer un Advocatus Diaboli ou du moins obtenir un courrier de confiance qui puisse amener à ce dernier les Connivences dans les temps.

De nombreuses villes refusent la présence de géants, à plus forte raison lorsqu'ils sont accompagnés d'un diablotin et qu'ils recherchent un Advocatus Diaboli. C'est donc une entreprise difficile — et urgente — à mettre en place.

Enfin, c'est aussi pendant cette période de matration que le géant développe son diablotin. Cette étape est indispensable à tout Conjurateur digne de ce nom. Quand le diablotin devient assez intelligent et rapide — et que son maître peut également voir par ses yeux et communiquer avec lui — il peut alors servir d'agent de liaison entre les différents

Diriger une légion démoniaque

Au fil des années, les géants peuvent développer une empathie particulière avec la Ténèbre. Cela leur permet de diriger plus efficacement leurs Démons. Cette empathie doit être mentionnée dans la Connivence passée avec le Démon. S'il elle ne l'est pas, il ne pourra pas y faire appel. En terme de règles, cela se traduit par la possibilité d'acquérir un Avantage particulier. Il est uniquement possible de le développer. On ne peut pas choisir cet Avantage à la création de l'Inspiré, à moins de circonstances exceptionnelles et à supposer que l'EG l'autorise.

De connivence (Âme, 5 points)
Lorsqu'il dort, le géant ténébreux peut, au choix, prendre le contrôle d'un Démon spécifiquement conjuré pour cela ou simplement communiquer « empathiquement » avec l'ensemble de tous les Démons qu'il a conjurés — et dont la Connivence spécifie qu'il pourrait faire usage de cet Avantage sur eux. Dans le premier cas, le géant utilise ses propres Caractéristiques mentales et les Caractéristiques physiques du Démon. Dans le second cas, le géant utilise les sens de ses Démons. Cela peut lui occasionner, dans les premiers temps, d'importantes sensations de malaise et de désorientation du fait de la multitude de points de vue auxquels il a accès simultanément. Le géant peut aussi leur communiquer de vagues impressions mentales (déplaisir, encouragement, impression de danger…). Cet Avantage fonctionne seulement pendant que le géant dort. Lorsqu'il se réveille — c'est inévitable, à moins de disposer d'énormes quantités de somnifères — il perd tout contrôle sur le Démon qu'il avait éventuellement investi de sa volonté et n'a plus accès aux sens de ceux qu'il surveillait. Mais dès qu'il se rendort, il peut de nouveau faire usage de ce sombre contrôle.

Démons en poste et leur maître. De ce fait, le Diablotin doit être, plus qu'une simple présence, un réel allié sur lequel le géant peut compter. Ce n'est pas évident à mettre en place et cela peut prendre des décennies avant d'arriver.

Le géant dispose cependant toujours d'un avantage inestimable, qui continuera de le servir jusqu'à ce qu'il soit capable d'appeler des Démons de quatrième Cercle : il est nettement plus fort que les créatures qu'il invoque et peut donc à tout moment les renvoyer dans les Abysses. De leur côté, les Démons, conscients de ce qu'il peut les traquer et les anéantir sans difficulté, le craignent et donc lui obéissent.

Cercle II

Cette étape est souvent considérée comme mineure et intermédiaire par les géants. C'est le moment qu'ils choisissent pour déléguer leurs pouvoirs à des Démons qui sont désormais suffisamment intelligents pour assumer seuls la charge d'une mission ponctuelle. Bien entendu, les affaires les plus graves sont encore résolues par le géant lui-même. Pour les faits les plus mineurs, comme la traque des braconniers sur les terres qu'il a décidé de protéger, ce sont souvent des Azurins ou des Saphirins qui sont employés, seuls et sans aucun encadrement — en dehors, à l'occasion, d'un conseiller de Cercle I qui connaît bien la région.

Cercle III

En règle générale, lorsque le géant atteint ce stade de corruption — ou de pouvoir, suivant comment vous voyez la chose — il devient réellement dangereux. En premier lieu, il développe une véritable activité de Démonologue de haut niveau. Pour rentabiliser les énormes frais que cela implique, il en fait commerce et conjure pour d'autres personnes que lui-même. Cependant, plutôt que de se consti-

tuer une petite ville autour de lui, il préfère systématiquement se faire une réputation et attirer auprès de lui, très temporairement, les futurs clients. Pour cela, il n'hésite pas à utiliser des « Démons de transports » afin d'amener les personnes intéressées par la voie des airs, sans endommager son domaine.

Inévitablement, la réputation grandissante du Conjurateur parvient aux oreilles de ses frères, qui, tout aussi inévitablement, ne manquent pas de venir se renseigner. Or, c'est aussi le moment où apparaissent les premières difformités. Les autres géants ne peuvent manquer de les remarquer... Tout dépend alors de comment le Ténébreux gère son domaine. S'il a construit une région sauvage, où l'Harmonde rayonne et où la Nature s'épanouit en toute quiétude, cela peut lui valoir un répit supplémentaire. En l'occurrence, tout dépend de l'humeur et du degré de fanatisme des visiteurs. Car il ne fait pas de doute que, si l'on en vient à la bataille, les géants insisteront jusqu'à ce que leur frère ténébreux ne soit plus que poussière.

Cercle IV

Il n'y a plus guère de règles, à partir de ce stade. En effet, le géant rejoint, enfin, les autres Conjurateurs. Les créatures qu'il conjure sont aussi fortes que lui et souvent bien plus rapides. Elles sont si solides qu'il lui faut désormais s'y attaquer avec prudence. Enfin, elles sont très compétentes, presque toujours plus que leur Conjurateur. Ceux qui acceptent de conjurer ces Démons sont en général très expérimentés et dotés d'une volonté de fer. Ils ne le font que pour des problèmes très ponctuels et d'une complexité telle que ni eux-mêmes ni les Démons de l'équipe ordinaire ne peuvent les résoudre.

Cercle V

Franchement, je ne peux rien vous apprendre concernant ce niveau de pouvoir. D'abord, vous ne savez pas ce qu'Il me ferait si je vous parlais de Lui. Ensuite, je ne crois pas que vous puissiez comprendre pourquoi... comment... Enfin, ce qu'Il pense. Il a plus que changé. Il est tellement différent. Vous ne pouvez pas comprendre. Un géant peut vivre cent quatre-vingt ans. Pour Lui, invoquer un Obsidien et vieillir une année n'est rien. Bien sûr, il faut payer, après. Mais bon... Il a les moyens, si vous voyez ce que je veux dire. Non ? Bah, ça n'est pas grave. Mais si ça peut vous rassurer, Il est le seul de son peuple à avoir été... hum... disons : « jusque là ? »

Discours de la grande corruption, premier et dernier tribunal contre la voie de Womgom, fragments.

LA MARCHE DES SINOPLES

Ça n'est qu'une légende, bien entendu, mais elle a la peau dure. On raconte que, au plus profond des Abysses, il existe une strate, une marche, un endroit secret dont on ne sait même pas s'il fut visité par Noxe dans son périple originel. Cette strate abriterait les Démons jades, sinoples ou émeraudes — l'appellation diffère selon les versions. On sait seulement que là-bas vit une puissance, et non des moindres. Les géants auraient la capacité d'y faire appel — ou du moins, les plus puissants de ceux d'entre eux qui ont rejoint la Ténèbre sauraient des choses au sujet de ce lieu plus obscur que les Abysses elles-mêmes.
Ces Démons verts ont été rapidement associés avec les géants conjurateurs, qui vivent dans la verdure et privilégient la verte nature. Mais en réalité, personne ne s'est jamais vanté d'avoir connu un géant capable d'invoquer un Sinople… ou quel que soit le nom que ces Démons puissent se donner, s'ils existent seulement.

Démon facétieux et Jumeau démoniaque

Ces Peines sombres ont une portée inhabituelle car ce qui s'extirpe du corps du géant est plutôt grand. Ces deux Démons ont en effet une TAI de 3 (plus rarement de 2) et une force en rapport.

Pour ce qui est du Démon facétieux, les géants ont en plus l'inconvénient d'obtenir presque toujours un Démon de Cercle III — les autres ne sont pas assez forts pour supporter leur taille écrasante. Si ces monstres sont d'autant plus dangereux, ils sont heureusement moins facétieux : ils n'ont tout simplement pas les moyens de faire les blagues ordinaires de leurs « collègues ». De plus, n'étant ni très rapides ni très adroits, ils sont facilement attrapés et emprisonnés par les Ténébreux dont ils sont issus.

En ce qui concerne le Jumeau démoniaque, il s'agit d'une véritable plaie pour l'Harmonde. Cette caricature de géant est un double de son père : par voie de conséquence, il en a toutes les capacités physiques. Mais, au contraire de celui-ci, il n'a aucun code moral, rien qui le limite dans ses actions. Bien souvent, il est invoqué par son père aussi tôt que possible afin de limiter les exactions qu'il va commettre et d'éviter que les ennemis du conjurateur sachent qu'il a passé ce palier décisif.

Quoi qu'il en soit, les Démons Facétieux, de même que les Jumeaux Démoniaques, n'ont que deux options lorsqu'ils sont attachés à un géant : soit ils lui servent de professeur et lui enseignent tout ce qu'ils savent sur la Démonologie, soit ils sont mis sous clé afin d'éviter qu'ils puissent nuire à celui qu'ils auraient dû guider sur la voie de la Ténèbre.

LES PERFIDES

« Qu'il me soit permis, enfin, de développer ce qui, sans doute, vous a le plus choqué. Nous avons longuement parlé des services précieux que peuvent nous apporter les Démons. Parlons maintenant, enfin, de ce qui nous a tous réunis : le Masque. Je vois à vos visages réprobateurs que vous ne goûtez guère mon ton badin et mes manières tranquilles. Mais ne perdez pas de vue que je suis un de ses vieux ennemis et que je le connais bien. Si je n'ai pas d'affection pour lui, je n'ai pas de crainte non plus.

C'est un être vicieux que nous ne parviendrons jamais à terrasser. Soit. Mais c'est aussi un être pensant — ou du moins, je le crois — et il a donc des faiblesses. Ses plans ne sont jamais conçus avec une absolue minutie. Il peut être trompé, manipulé. C'est difficile, certes, mais pas impossible. Gardez aussi en tête que ses serviteurs sont mortels, souvent de la plus basse et la plus vile extraction. Des êtres qui n'ont pas la moitié de mon intelligence, pour ne pas parler de la vôtre, mes nobles juges !

Vous devez comprendre encore que, dans toute tentative de séduction, de corruption, il y a toujours un flatteur et un flatté, deux parieurs qui s'affrontent, deux joueurs qui se défient. Nous ne sommes pas des êtres immobiles résistants à une force indomptable. Nous sommes nous-mêmes une force et il y en a une autre devant nous. À nous de la détourner, de la retourner contre son maître. En tentant de nous approcher, le Masque fait la moitié du chemin. Parfois davantage... Nous pouvons en profiter, nous pouvons frapper là où il se découvre. C'est ce que j'ai fait. Et je souhaiterais vous montrer, vous démontrer, comment j'y suis parvenu. »

Introduction à la seconde partie du discours de la grande corruption, premier et dernier tribunal contre la Voie de Womgom, fragments.

Interprétation

En nous prêtant aux jeux du Masque, nous nous corrompons. Soit. Mais en le combattant aussi, en le croisant aussi, en existant même, nous nous corrompons, parce qu'il est là, à l'affût, prêt à tout pour nous contaminer. Ce n'est pas simplement un délire paranoïaque, c'est la triste réalité de l'Harmonde. Le Maître du Semblant en fait partie et nous devons faire avec lui.

Dès lors que cette notion est acquise, il faut rechercher les moyens de le contourner, de le tromper, de le voler... sans prendre plus de choses que nous ne le souhaitons. L'occasion nous en est fournie par les Peines perfides et les Bienfaits perfides dans un premier temps. Mais ceux qui sont vraiment prêts à tout pour retourner l'Harmonde dans son ensemble contre le Maître du Semblant peuvent aller plus loin. Ils peuvent faire un choix difficile, celui de permettre à l'Harmonde lui-même de bénéficier des Bienfaits perfides.

La contamination

Voilà pourquoi il est possible de suivre cette voie et de triompher. Nous pouvons, du fait de notre exceptionnelle empathie, corrompre en partie la Nature dont nous avons la charge. Nous ne parlons pas de la transformer en profondeur ou de perdre le contrôle de cette entreprise. Il ne s'agit pas tant de donner naissance à des monstruosités innommables que de donner à nos protégés les mêmes moyens auxquels nous avons accès. Qui d'autre qu'un perfide peut repérer un autre perfide ? Un chien peut-il suivre une piste dont il n'a pas préalablement senti l'origine, dont on ne lui a pas déjà fait sentir l'amorce ? Si vos bêtes, si vos arbres ne peuvent reconnaître un sbire du Masque, que ferez-vous ?

Il y a pourtant une méthode simple. Comme un malade qui survit à une maladie ne l'attrape plus par la suite, l'Harmonde doit « attraper » la Perfidie pour mieux s'en garder. Tout ensuite est affaire de dosage. Trop, ce serait donner la victoire à notre ennemi. Mais pas assez reviendrait à concéder un sacrifice sans espoir de bénéfice. Il faut donc aller juste assez loin pour obtenir un résultat, sans aller non plus si loin que nous ne puissions plus revenir en arrière. C'est ce que j'ai fait, et voici le résultat.

Les animaux corrompus

Un géant, au prix d'un effort exceptionnel d'empathie, peut transmettre une partie de sa corruption à un animal. En terme technique, il peut contaminer à hauteur de trente pour cent de ses points de Perfidie un animal quelconque en y consacrant une semaine et en réussissant un jet de CHA + Chasse contre DIFF 15. Un animal corrompu dévoré par un autre lui transmet un dixième de ses points de Perfidie. Ses petits, en outre, auront autant de points de Perfidie que lui.

En retour, l'animal ainsi marqué obtiendra des capacités génériques décrites plus loin. Par ailleurs, il obtient normalement les Peines et les Bienfaits, si ce n'est qu'il ne refuse jamais ces derniers et gagne donc systématiquement deux points supplémentaires de Perfidie s'il en a la possibilité. Ils ont, en dehors de ceux qui ont été reprécisés ci-dessous, les effets habituels.

Les capacités génériques

Tout animal touché par la Perfidie grâce à un géant est désormais capable de reconnaître un

autre Perfide. Cela peut prendre plusieurs formes, selon le mode de perception principal de la créature. Un loup, par exemple, serait capable de sentir l'odeur de la Perfidie et aurait bien du mal à perdre la piste de ceux qui sont affligés de la Peine « Puanteur » (AGONE, p. 268). Un aigle pourrait apercevoir les marques de la Perfidie à vue et ne serait pratiquement jamais trompé par les déguisements dont pourrait user un corrompu affligé de « Difformité » (AGONE, p. 268). Et ainsi de suite.

Tout animal touché par la Perfidie de cette manière est instantanément corrompu, mais seul son corps peut en porter les marques. Il obtient donc uniquement les Peines perfides occasionnant un gain de Corps Noir. Celles qui concernent l'Âme n'interviennent jamais. Par ailleurs, la corruption générée par le canal de l'Empathie naturelle est considérée comme « Acquises dans d'autres circonstances » (AGONE, p. 269).

Peines et Bienfaits des animaux

« Altération du corps » se manifeste de manière tout à fait différente pour les animaux. Ils obtiennent souvent des moyens supplémentaires d'agression ou des capacités anormales de perception : mâchoires surnuméraires, pattes en plus, yeux répartis sur tout le corps, griffes excédentaires, dentition démesurée, piquants sur le dos, capacité de vomir de l'acide...

« Inversion de la main » se manifeste moins par un comportement aberrant que par un comportement agressif et inattendu. Les bêtes ordinairement craintives attaquent brutalement, celles qui au contraire chargeaient à tout va se mettent soudain à réfléchir. Pire encore, lorsque l'on croit avoir compris quelle est la nouvelle manière de se comporter de la bête, celle-ci en change. « Anticipation », le Bienfait associé, a pour effet de donner l'intelligence à l'animal. Celui-ci n'obtient pas la capacité de prévoir le futur, simplement il devient aussi intelligent que le géant qui l'a corrompu. En terme technique, il obtient des scores d'INT et de VOL égaux au score d'INT du géant. Il est désormais sensible à la corruption par la Ténèbre, y compris si elle affecte l'Esprit plutôt que le Corps.

Les plantes corrompues

De même que les animaux, les plantes peuvent être corrompues. Cela n'a pas d'effets apparents importants. Mais en réalité, la corruption est bien là. Tout d'abord, les autres créatures qui s'en nourriront obtiendront automatiquement un dixième des points de Perfidie qu'elles contiennent et la transmettront de la même manière à ceux qui se nourriront d'elles, et ainsi de suite. Cela peut donc prendre des années, mais il est bien plus simple de créer une prairie « perfide » que de corrompre une à une chaque créature qui vient s'y nourrir. Les animaux ainsi corrompus sont régis par les lois ordinaires de la Perfidie insufflée par un géant, comme il a été indiqué ci-dessus.

Notez bien que certaines plantes peuvent se métamorphoser radicalement sous l'effet de la Perfidie, mais pas « juste » sous l'action d'un géant.

En terme de règles, le géant doit réussir un jet de VOL + Géographie contre DIFF 25 pour insuffler un quart de ses points de Perfidie à la plante ciblée. Dans le cas d'un buisson ou d'un tapis — comme des fougères ou de la mousse — c'est tout l'ensemble qui est corrompu. Et bien entendu, les plantes qui naîtront de celle qui a été à l'origine de la corruption auront la même charge de Perfidie.

WOMGOM

Le géant n'est pas mort. Il dort toujours quelque part sur la côte du Golfe d'Ébène. On murmure que ce ne seraient pas des géants qui le garderaient, mais des lutins. Même si cela reste à vérifier, de nombreux géants partent en quête de son lieu de repos.
Selon la légende, Womgom serait maintenu dans un sommeil enchanté par la Dame de l'Été elle-même. Elle aurait trop peur de le voir mettre fin à ses jours par désespoir. Il attend donc une future bataille où l'été serait assez en danger pour nécessiter sa présence. Pour l'instant, il n'a jamais été éveillé.
Une autre légende court sur son compte. Elle en ferait le premier et l'unique Roi de l'Été, le Maître des Batailles. Encore une fois, rien n'a jamais été prouvé, mais cela apparaît douteux dans la mesure où l'Ardent a suffisamment démontré que la Dame était toujours seule. À moins qu'elle ne soit infidèle ? Quoi qu'il en soit, c'est une opinion qu'il ne fait pas bon émettre devant un saisonin de l'été.

LE FOL AUX LIANES

On ne le connaît pas sous son apparence réelle mais seulement couvert d'un épais bouquet de lianes. Il n'a pas plus de nom. En fait, on ignore tout de lui. Certains croient qu'il peut rétrécir à volonté sa taille sans que sa force gigantesque en soit le moins du monde altérée ; d'autres pensent qu'il dispose de prodigieuses Œuvres ou de Sorts puissants qui le rendent invisible et plus léger qu'un souffle d'air.
On ne connaît de lui qu'une vague description : un géant couvert d'un vêtement de liane et armé d'une lance terminée par une sorte de brin d'herbe plus dur que l'acier. On le croit géant car plusieurs témoins dignes de foi l'on décrit mesurant plus de cinq mètres de haut. Mais malheureusement, il a agi dans des endroits où même un farfadet malingre ne se serait pas glissé. On a ainsi trouvé des empreintes de pas de géant dans un des plus grands réservoirs d'eau d'Abyme, là où un géant pourrait se tenir juste après avoir commis un assassinat d'une incroyable audace en empoisonnant toute la suite d'un diplomate en vue. Mais comment s'y serait-il introduit ? Il a fallu démolir un mur entier pour y accéder ! Le mystère est entier.
Une rumeur court pourtant à son sujet : il serait membre d'une mystérieuse société secrète aux buts inconnus, que les mieux renseignés connaissent sous le nom des Acrobates Assassins.

« *Permettez-moi donc de conclure. Vous avez vu mes spécimens, notamment ce magnifique loup volant doté de trois mâchoires imbriquées. Vous avez vu ce qu'il est possible d'obtenir. J'espère vous avoir convaincus. Ceux qui ne le seraient toujours pas... Mourez.* »

Conclusion du discours de la grande corruption, premier et dernier tribunal contre la voie de Womgom.

À la suite de cette affaire, les corrompus n'ont plus été jugés — la moitié du tribunal a été tuée par l'autre moitié, ce qui a été amplement suffisant pour permettre à l'accusé de s'enfuir.



Dans le secret des Dames

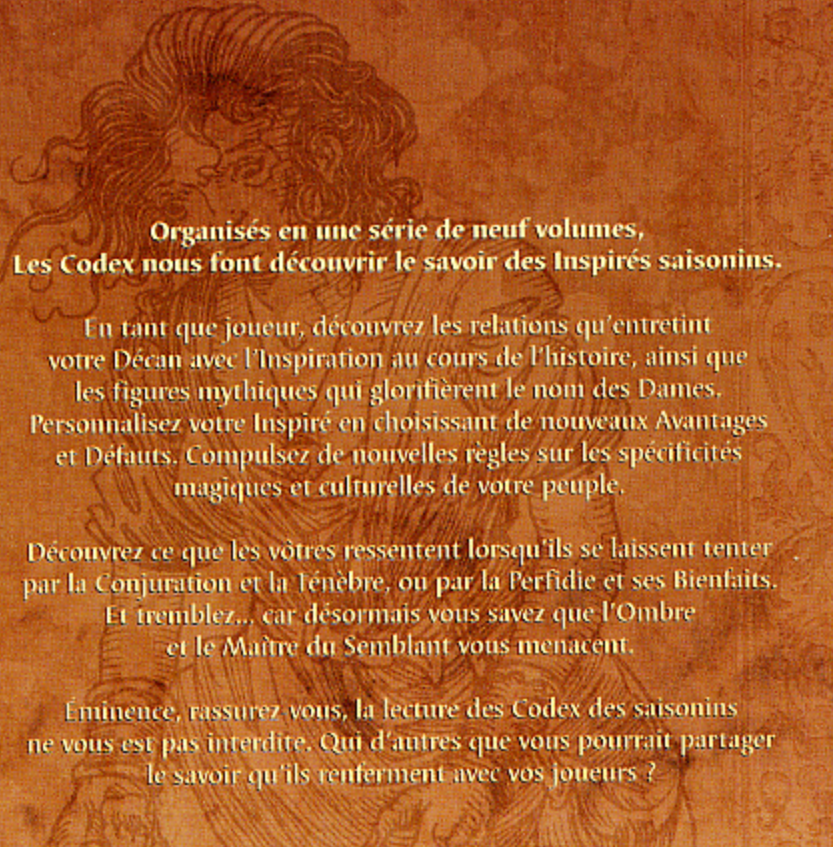
Les géants pensent que la légende, qui prétend que la Dame de l'Été créa le désert keshite lorsqu'elle fut séduite par un satyre et qu'elle fut prise d'un mouvement de surprise et d'horreur bien compréhensible en s'apercevant qu'elle avait mis dans son lit un saisonin du printemps, n'est pas sans fondement. Ils supposent, entre autres, que s'il n'y a pas eu de Roi de l'Été — comme il y en a eu pour les autres saisons — c'est à cause de cette affaire. Ils cherchent donc activement la Dame afin de la faire revenir sur sa décision ou, du moins, pour lui venir en aide. Tout le monde a besoin d'un confident et ils estiment être les mieux placés pour en tenir le rôle. Secrètement, de nombreux géants pensent que leur Dame n'avait jamais... Bref, et que son mouvement de stupeur était inévitable, pour la première fois. Bien entendu, quiconque émettrait ce genre d'hypothèse devant un géant serait immédiatement réduit à l'état de tache sur le sol. Mais il n'empêche, la rumeur est tenace.

Un autre des secrets les mieux gardés des géants sous-entendrait à mots couverts qu'il existe une société secrète de géants dont l'objectif est de retrouver la Dame, non pas, cette fois, pour la consoler, mais plutôt pour la punir. En effet, ce qu'elle a fait à Keshe mérite une sérieuse remontrance. D'aucun murmure que la vérité serait plutôt du côté de la soif de puissance insensée qui anime ces corrompus. Leur objectif serait tout simplement de prendre la place de la Dame, d'une manière ou d'une autre.

Enfin, on dit que les drakoniens, qui vivent relativement tranquillement dans les monts qui portent leur nom, n'y seraient toujours que pour une seule raison : les géants ont passé un pacte avec eux. Tous ceux qui sortent des montagnes sont massacrés impitoyablement. Mais ceux qui se contentent de la vie frustre des montagnards sont laissés en paix. Les géants les plus sages se rient de cette rumeur — ils répondent que, de toute façon, cela maintient la population à un niveau raisonnable — mais ne la contredisent jamais...



les Codex



**Organisés en une série de neuf volumes,
Les Codex nous font découvrir le savoir des Inspirés saisonins.**

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretint votre Décan avec l'Inspiration au cours de l'histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifièrent le nom des Dames. Personnalisez votre Inspiré en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les vôtres ressentent lorsqu'ils se laissent tenter par la Conjuration et la Ténèbre, ou par la Perfidie et ses Bienfaits. Et tremblez... car désormais vous savez que l'Ombre et le Maître du Semblant vous menacent.

Éminence, rassurez vous, la lecture des Codex des saisonins ne vous est pas interdite. Qui d'autres que vous pourrait partager le savoir qu'ils renferment avec vos joueurs ?

Prix: 35 FF (5,34 €)
ISBN: 2-84476-070-8

Multisim
-EDITIONS-

Fée noire

les Clés



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Le Codex des Fées noires

Pleurons mes sœurs, car sur nous la malédiction s'est penchée...
Réjouissons-nous mes sœurs, car par la volonté de la Dame de l'hiver
et la nôtre nous pourrons être sauvées.

Introduction aux mémoires de Sensine, Premier Âge

XUup mini-release

Crédits

Textes
Nadège Debray

Corrections
Anne Richard

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Maquette
Patrick Mallet

Illustrations
Julien Delval

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements
Merci à tous ceux qui partagent le rêve dans les Royaumes Crépusculaires, et particulièrement à la ML, aux quatre qui se reconnaîtront, et à ma Compagnie. Et merci à J.-B. « L'Ogre Mercenaire » Lullien pour son aide...

AGONE
Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Sommaire

Introduction **3**

L'Harmonde **3**
Histoire du Décan 3
Société 8

Être Immortelle **12**
Avantages & Défauts 12
Si les fées noires m'étaient contées 14
Nouvelles règles 15
L'Accouchement 20

La Menace **26**
Les Ténébreuses 26
Les Perfides 29

Dans le secret des Dames **31**

Multisim Éditions
32 boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Introduction

Le Codex des saisonins a été rédigé afin que les joueurs interprétant des Inspirés saisonins cernent davantage leur Décan. Bien des détails techniques ont été précisés, sous la forme de nouvelles règles. Des éléments complémentaires sur les particularités culturelles de chaque Décan ont été ajoutés — dont la magie des saisons.

Les Éminences Grises sont invitées à consulter les différents volumes du Codex des saisonins. Il s'agit en effet d'un nouveau Compendium des Royaumes Crépusculaires qui comme *Le Bestiaire* et *Les Cahiers Gris* renseignent sur l'Harmonde et ses habitants.

Malgré cette introduction, une interrogation subsiste : faut-il interdire au joueur de lire le Codex des saisonins ? En d'autres termes, les EG sont-elles les seules personnes à savoir à quoi ressemblent les Inspirés des Décans ? La réponse est non. Tout joueur a besoin de bien connaître le rôle qu'il interprète au cours d'une partie de jeu de rôle. Afin de respecter cet esprit, les derniers paragraphes de chaque volume ne délivrent aucun secret. Ils présentent toutefois aux joueurs ce que croient, pensent, devinent... les Inspirés de chaque Décan. Mais ils se trompent peut-être... ou peut-être pas. Aux Éminences Grises de lever le voile sur ces mystères.

Le Codex des saisonins est donc destiné à tous les joueurs d'AGONE. Toutes les informations contenues dans ce volume — tout comme celles des trois premiers livrets d'AGONE — sont connues de toutes les fées noires inspirées !

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes séances de jeu de rôle en compagnie d'Agone de Rochronde dans les Royaumes Crépusculaires.

Que les Dames des Saisons vous préservent des dangers de l'Harmonde.

L'Harmonde

Notre histoire est parsemée de malheurs. Nous avons perdu tant des nôtres au cours des siècles. Nous n'avons pas toujours été glorieuses, mais nous avons toujours respecté la Dame de l'Hiver. Je prie continuellement les Muses pour la retrouver, réussir à sauver notre peuple et surtout défaire le Maître du Semblant qui est à l'origine de tous nos maux.

HISTOIRE DU DÉCAN

La naissance

L'hiver avait enlacé l'Harmonde. Se promenant dans la Forêt d'Ébène enneigée, la Dame de l'Hiver se sentit seule. Essayant de concevoir un être de glace pour rompre son isolement, elle se coupa et quelques perles de sang tombèrent sur une roche. La légende raconte que Cysèle s'y était reposée aux premiers instants de l'Harmonde. La rencontre de la pierre et du sang de la Dame donna naissance à une myriade de petites fées aux visages souriants et aux ailes blanches comme la neige.

Les fées avaient hérité de l'éternelle jeunesse de la Dame. Les nains et les méduses, qui les avaient rejointes dans le sillage de la Dame, furent bientôt accompagnés d'enfants. Les fées les regardaient avec jalousie : elles ne pouvaient enfanter.

Se mêlant aux nains et aux méduses, les fées aimaient étudier les émotions qui animaient ces deux peuples, principalement l'amour qui les fascinait pour le don de vie qui en résultait. Les autres saisonins de l'hiver se plaignirent à leur Dame de l'intrusion des fées dans leur vie quotidienne. Malgré ses efforts, la Dame ne réussit pas à discipliner les fées si curieuses. Elle décida de leur accorder le don du langage minéral pour

L'AMOUR

Certaines mémoires racontent qu'à cette époque des fées qui s'étaient imprégnées de l'amour réussirent à tomber amoureuses d'un saisonin. Il s'agissait généralement d'un nain, peuple dont les fées se sentaient assez proches. Ces amours auraient donné la vie à des enfants à l'image de leur père. Cependant aucune fée ne survécut à la naissance de l'enfant et le peuple rejeta cette attitude qui se faisait au détriment de leur peuple.
Il existe des mémoires que l'on attribue à Sensine qui font état d'une unique enfant mi-naine mi-fée qui serait née. Cependant les nains protégèrent cette enfant et les fées ne purent jamais l'approcher.

qu'elles puissent étudier les sentiments dont s'était imprégnée la matière, sans pour autant déranger ses autres enfants.

L'Accouchement

La Dame de l'Hiver s'était liée à Noxe, car son âme était proche de la sienne. Les rares fois où ce dernier reprenait le contrôle face à l'Ombre, il aimait à rencontrer la Dame de l'Hiver entourée de ses saisonins. Lors d'une discussion, une fée plus curieuse que les autres et plus proche de la Dame, Sensine, apprit que Noxe était l'être des songes, et que toute chose en Harmonde possédait des songes.

Sensine, intriguée, utilisa le langage minéral sur une pierre pour écouter ses songes. La pierre eut une réaction inattendue face à l'attente de la fée. Elle s'anima d'un esprit confus et infantile, mais elle s'anima d'une âme indépendante. Sensine alla trouver ses sœurs pour leur raconter sa découverte. Ce fut pour elles le moyen de concrétiser leur désir de donner la vie. Avec l'aide de leur Dame, elles décidèrent d'étudier ce phénomène.

Le Rituel de Renaissance

Certaines fées ne survécurent pas à l'Accouchement. Les fées se retournèrent vers la plus sage d'entre elles. Que pouvaient-elles faire face à la perte irréversible de leurs sœurs ? Sensine alla trouver la Dame de l'Hiver pour lui conter leurs peines et leurs craintes. La Dame de l'Hiver lui confia alors le secret de leur naissance. Elle était liée à la rencontre du sang de la Dame et de la pierre. Elle lui enseigna le Rituel de Renaissance. Ce rituel donnait naissance à une nouvelle fée grâce au sang de la défunte qui détenait un peu de sang de la Dame.

Une aura de mystère entoura bientôt le Rituel de Renaissance. Aucun autre saisonin ne fut jamais

SENSINE

La majorité des fées noires encore en vie aujourd'hui sont des fées issues du Rituel de Renaissance. Sensine est une des rares fées issues du premier rituel exercé par la Dame de l'Hiver. Au moment de l'Éclipse, elle était considérée comme la plus sage d'entre elles.
Lorsque les Dames ont accepté le pacte avec Janus, Sensine fut la première fée noire à recevoir une Flamme. Elle fut aussi la première fée noire à siéger au Conseil des Décans. Elle rédigea entièrement ses mémoires avant son premier Appel, racontant l'histoire de son peuple de ses origines à l'Éclipse. Ces livres ou une de leurs copies sont très recherchés par les cercles (voir plus bas) qui espèrent y trouver un moyen de renouveler le peuple des fées noires. Malheureusement, mis à part quelques tomes, Sensine a caché ses mémoires avant un Appel, et n'a jamais retrouvé l'endroit où elle les avait cachées. Sensine est toujours en vie. Protégée par un cercle lié de très près au Conseil des Décans, elle passe ses réveils à rechercher ses Mémoires afin de retrouver les tomes disparus.

autorisé à assister à la Renaissance d'une fée. Le rituel devait être officié par une fée choisie parmi les plus sages. Elle tenait alors le rôle de la Dame de l'Hiver, sous le titre de Révérende. Elle était assistée par des sœurs qui lui apportaient le sang de la défunte, et exerçant le savoir légué par leur Dame, elle le faisait ruisseler sur un rocher donnant ainsi naissance à une fée. Cependant la Révérende n'était pas la Dame de l'Hiver, et ce rituel l'épuisait. Elle s'endormait alors dans un sommeil réparateur, rejoignant le monde des songes disaient-elles, afin de reconstituer ses forces.

Les Guerres des Décans

Déroulement

Les fées étaient reconnaissantes à la Dame de l'Hiver pour tous ses bienfaits. Lorsque les Guerres des Décans embrasèrent l'Harmonde, ces fragiles créatures prirent part aux batailles avec une férocité sanglante. Elles s'engagèrent aux côtés des nains et des méduses pour convertir l'Harmonde à l'hiver. Elles animèrent les créations de pierre des nains ou des hordes de statues sauvages afin de protéger les méduses lors de leurs combats, plongeant au plus profond de leur savoir glacial.

Cette période n'est pas une période glorieuse pour les fées. Elles rejettent aujourd'hui cette violence dont elles firent preuve en ces temps troublés.

La Sororité de la Pierre

Les Guerres des Décans donnèrent naissance à la Sororité de la Pierre que les fées noires n'évoquent plus qu'à mi-mot. Des fées s'étaient associées à des méduses, mettant au point une technique d'attaque qui leur permettait d'obtenir des guerriers pour les assister : les méduses pétrifiaient les guerriers ennemis, puis les fées

La Forêt d'Ébène

L'une de ces guerres provoqua la disparition de la Forêt d'Ébène qui, recouverte par la mer, est aujourd'hui le Golfe d'Ébène. Cela fut une très grande perte pour les fées, car la roche de leurs origines, qu'elles révéraient en secret, s'était abîmée dans la mer avec la forêt.

Altrine

Vers la fin des Guerres des Décans, un groupe de fées, de méduses et de nains s'est retrouvé pris au piège dans un canyon dans les Montagnes d'Areza. Poursuivi par une horde de saisonins du printemps accompagnée de leurs monstrueuses machineries végétales, ces saisonins de l'hiver étaient pris au piège et voyaient leur fin approcher.
Leur seul espoir de survie était l'Accouchement d'une monstrueuse gargouille de trois mètre de hauteur. Malheureusement le temps pressait et les fées savaient qu'elles ne pourraient l'Accoucher pleinement. Altrine réunit en secret un petit groupe de méduses et de fées, puis leur confia son idée : il fallait sacrifier une partie de l'Âme de la gargouille et la remplacer par un être vivant. Altrine proposa d'être pétrifiée sur la poitrine du monstre, puis ses sœurs accoucheraient de cette nouvelle statue. Elle apporterait à la gargouille l'intelligence et la volonté, et la statue apporterait sa force brute. Au début, personne n'accepta. Mais le temps manquait, et elles décidèrent de s'y résoudre.
Altrine fut pétrifiée, son dos contre le poitrail de la bête, et la statue fut accouchée. Ce qu'Altrine avait prédit se réalisa, elle apportait à la gargouille l'intelligence qui lui manquait. Elle se précipita hors du canyon face aux saisonins du printemps qui, effrayés par cette vision d'horreur, préférèrent s'enfuir.
La statue serait toujours en vie, Altrine pétrifiée sur sa poitrine. Elle eut pendant longtemps la visite de ses sœurs, et connaît la malédiction qui s'est abattue sur leur peuple. On raconte que des troupes de drakoniens qui se seraient aventurés dans les Montagnes d'Areza seraient régulièrement éliminées par une monstrueuse statue de pierre portant une fée sur son poitrail…

noires les accouchaient. Cet Accouchement était plus difficile car il s'agissait d'accoucher de la pierre avec les sentiments qui animaient les méduses au moment de la pétrification, et non avec ceux du saisonin pétrifié.

Enrôlant ainsi des satyres, des ogres, des minotaures et autres saisonins contre leur volonté, la Sororité de la Pierre commanda bientôt à des troupes de berserkers efficaces. Un jour, les méduses pétrifièrent un géant. Son Accouchement fut le plus difficile de l'histoire des fées. Beaucoup d'entre elles succombèrent, et les Rituels de Renaissance qui suivirent privèrent la Sororité des Révérendes, qui plongèrent dans le sommeil réparateur. Mais le géant était désormais sous leur contrôle, et la Sororité de la Pierre put attaquer les autres saisonins avec une puissance d'attaque supérieure à tout ce qu'elle avait pu imaginer.

Cependant comme cela était arrivé parfois pour les autres pétrifiés, l'Accouchement n'avait pas pleinement réussi. Le géant recouvra sa mémoire au cours d'un combat et se retourna contre la Sororité. Celle-ci fut décimée sauvagement par le géant dont la fureur fut à l'égal de sa taille.

Les Révérendes comprirent à leur réveil ce qui s'était passé. Elles prirent une décision. Il serait désormais interdit d'Accoucher d'un mortel pétrifié par une méduse. Après les Guerres des Décans, cette décision fut appelée l'Interdit et toute fée qui fut surprise à violer cette règle a été bannie par les siennes.

La Flamboyance

La Flamboyance qui fut donnée aux humains n'eut qu'un intérêt passager pour les fées. Elles préféraient améliorer l'Accouchement, la seule magie digne d'elles. Cependant elles s'intéressèrent aux Œuvres produites par les humains, les Tableaux-mondes les fascinant particulièrement. Ils représentaient pour les fées la concrétisation des songes des hommes.

L'Éclipse

Vint le moment où la Dame de l'Automne trahit ses sœurs. Les fées vieillirent subitement, sans comprendre cette malédiction qui s'abattait sur elles. Affaiblies, quelques-unes unes d'entre elles moururent d'accident. Mais, pour la première fois de leur histoire, le Rituel de Renaissance n'œuvrait plus.

Elles se tournèrent vers Sensine et lui demandèrent de s'adresser à la Dame de l'Hiver. Sensine parcourut l'Harmonde à sa recherche. La Dame, ne pouvant rester insensible à la douleur de ses enfants, l'attira dans son refuge. Horrifiée, elle l'écouta conter les malheurs de ses premiers enfants. Elle essaya de rassembler tout son pouvoir afin de sauver ses filles ailées. Devant son échec, elle essaya alors de recourir au premier rituel de naissance des fées, mais son sang sur la pierre resta figé. La malédiction de l'hiver s'était abattue.

C'était l'époque où Janus essayait d'approcher les trois Dames non perverties afin d'obtenir une audience. La Dame de l'Hiver accepta d'écouter Janus en échange de la survie des fées. La disparition inévitable de ce peuple était un affront à l'équilibre sur lequel Janus était chargé de veiller. Il offrit aux fées une Sentence. Au moment où elles sentiraient que leur fin s'approchait, les fées seraient plongées dans un sommeil réparateur.

Pour créer ce sommeil, Janus s'inspira du Rituel de Renaissance et du sommeil de la Révérende qui le suivait. Les fées se réveilleraient vierges de leur mémoire, mais vivantes. La Dame de l'Hiver et les fées acceptèrent la Sentence, car elles pourraient survivre et s'efforcer de retrouver le Rituel de Renaissance.

Le sommeil fut nommé l'Appel, et en signe de deuil pour leur peuple, les fées prirent le nom de fées noires. Elles se promirent de combattre à jamais le Masque et ses alliés, l'Ombre, la Dame de l'Automne et ses saisonins, à l'origine de leur malédiction.

Le Don de la Flamme qui fut donnée aux saisonins fut accueilli avec joie par les fées noires. Elles sont représentées au Conseil des Décans mais ne prennent pas part aux luttes intestines.

Premier et Deuxième Âges

Les fées noires se réfugièrent dans des grottes dans les Montagnes d'Areza, les Monts Tariander et les Monts Drakoniens ou au côté des méduses au sein de l'Empire Moden-Hen'. Elles constituèrent des cercles d'études chargés de découvrir une solution à la malédiction de l'hiver. Avant leur premier Appel, les fées essayèrent de rédiger leurs mémoires, écrivant tout ce qui pourrait se révéler utile. Ce fut une période de troubles, où les fées durent s'habituer à leur nouvel état. Des tentatives folles de Renaissance firent succomber des cercles entiers, sans donner aucun résultat.

Le Troisième Âge

Au Troisième ge, les saisonins profitèrent de la période de paix qui s'était installée parmi les humains pour se joindre à leur civilisation. Les fées noires décidèrent de migrer vers les villes humaines, espérant profiter des Vestiges de la Flamboyance pour entamer de nouvelles investigations. Les cercles se déplacèrent vers les différents pays. Elles reçurent des accueils mitigés dans l'Harmonde. Leur apparence décrépie, leur immortalité avait de quoi effrayer. Quelques cercles s'installèrent secrètement en Urguemand, en Janrénie et en Marche modéhenne. La plupart des cercles migrèrent vers la Lyphane, les Communes princières et les Terres veuves.

La Lyphane

Elle accueillit ces êtres de savoir avec le respect dû à la sagesse. Les fées s'intégrèrent sans grande difficulté à la vie rude et sauvage des clans lyphaniens. Elles acquirent rapidement le pouvoir nécessaire pour siéger au sein du Galmash, le Conseil des Anciens. Si les fées noires ne cherchèrent pas à unir les Cités-États ou à gouverner le pays, les cercles veillèrent sur l'avenir de la Lyphane et orientèrent les clans dans une lutte subtile contre le Masque, véritables conseillers de l'ombre insoupçonnés. La férocité des Loups de la Steppe fut entretenue par les fées noires qui voient en eux une force de frappe nécessaire si un jour une grande offensive contre le Maître du Semblant devait être menée.

Les Communes princières

Elles attirèrent des cercles capables de tout pour réussir leurs quêtes. La décadence de ce royaume permit aux fées noires de tenter des expériences qui leur étaient jusqu'alors interdites par les leurs. En échange, les fées noires entrèrent au service de Princes afin de veiller sur leurs œuvres d'art. Ces cercles sont conscients d'être rejetés, néanmoins ils sont persuadés qu'il est nécessaire que certaines fées noires se sacrifient. Toutes les voies possibles pour le renouveau du peuple et le combat contre le Masque doivent être essayées.

Les Terres veuves

Le royaume à avoir accueilli le plus de cercles fut les Terres veuves. L'amitié qui unissait les fées et les méduses depuis le début des temps entraîna les fées noires à se réfugier dans le pays carme. Les fées noires servent de conseillères, d'amies et de confidentes à de nombreuses méduses sans distinction de niveau social. C'est ici que l'on trouve les cercles les plus puissants, les plus nombreux et les mieux renseignés. Nombre de cercles adressent les résultats de leurs études à ceux des Terres veuves. De plus, les fées noires profitent des réseaux d'espionnes des méduses pour se tenir au courant du climat politique et de l'avancée du Masque dans l'Harmonde.

La Guerre des cercles

Les différents chemins que prirent les cercles dans l'Harmonde créèrent des tensions dans leurs relations. Une guerre sourde, principalement de rétention d'informations, surgit. Les cercles évitent d'accepter trop vite une fée noire inconnue dans leurs arcanes. Une méfiance s'est installée. Mais si une fée noire est en difficulté dans une ville, la survie du peuple passe avant tout, et les fées noires feront fi de ces querelles idéologiques pour porter secours à leur sœur.

Le Quatrième Âge

Les fées n'ont pas tellement pris part à la guerre en Urguemand, mis à part Amertine. Cependant la gloire qui l'auréola à la suite de cette guerre retomba sur toutes les fées noires qui s'étaient jusque-là tenues dans l'ombre. Il y eut des migrations de cercles, principalement en provenance des Terres veuves, vers l'Urguemand et la Janrénie.

L'Urguemand

Profitant de la célébrité d'Amertine, des cercles puissants s'installèrent en Urguemand. On trouve à Lorgol le cercle qui aida Lerschwin. Ces fées noires sont aujourd'hui à la recherche d'Amertine, persuadées que celle-ci détient peut-être la clef qui permettra le renouveau du peuple. Quelques cercles puissants se sont installés par ailleurs à l'abri de baronnies qui recherchent désormais les conseils de ces sages.

La Janrénie

La plus grande migration s'effectua vers la Janrénie. Les fées noires virent dans le nouvel ordre janrénien une structure dans laquelle elles pourraient s'intégrer. Les janréniens reçurent les fées noires au sein de la Loge avec honneur et respect. Les cercles janréniens se rassemblent plus ou moins ouvertement sous couvert du titre de Loges féeriques. Ils n'ont pas la portée de la Loge, et ne prétendent pas l'avoir. Ce nom a été choisi afin de se conformer aux nouvelles mœurs janréniennes pour lesquelles le titre de cercle est étroitement lié à l'Emprise, qu'elles réprouvent.

SOCIÉTÉ

Les fées noires ont constitué des cercles d'études à la suite de l'Éclipse et de la malédiction de l'hiver. Cette structure subsiste encore de nos jours. Les cercles s'installent généralement dans les bas quartiers des villes.

Ils n'ont pas oublié l'Éclipse, les Muses, le Masque ou les Dames des Saisons. Toute fée noire faisant partie d'un cercle, qu'elle soit Inspirée ou non, connaîtra les enjeux du combat contre le Masque.

Le cercle est une véritable structure familiale. Une fée noire est sûre de trouver appui en son sein. Une fée noire affiliée à un cercle bénéficiera des meilleures conditions lors de son Appel, ses sœurs veillant sur son installation, son sommeil, et la prenant en charge dès son réveil.

Les cercles sont rarement constitués de plus d'une vingtaine de fées noires. Tout d'abord parce qu'elles sont de moins en moins nombreuses, ensuite parce qu'au-delà, le cercle se divise pour constituer deux cercles autonomes.

Toutes les fées noires ne sont pas affiliées, parfois par choix, parfois par oubli. Cependant, elles peuvent s'adresser à n'importe quel cercle pour obtenir de l'aide. Ces fées noires itinérantes sont importantes car ce sont elles qui amènent des informations aux cercles dont les membres quittent rarement leur ville.

L'Ancêtre

Chaque cercle est dirigé par une fée noire désignée par ses pairs, l'Ancêtre. Contrairement à ses sœurs, elle se consacre à la vie du cercle. Les autres fées noires ont généralement un métier en dehors, métier qui leur permet d'approcher des Reliques ou d'autres sources de renseignements.

L'Ancêtre a un rôle majeur au sein d'un cercle. C'est elle qui oriente ses études et ses priorités. Il arrive que des fées noires ne soient pas d'accord avec les orientations de l'Ancêtre. Si elles sont en majorité, une nouvelle Ancêtre est élue. Dans le cas contraire, elles ont le choix entre accepter les décisions de l'Ancêtre ou quitter le cercle. Lorsque de tels départs arrivent, les fées noires laissent partir librement celles qui ne sont pas d'accord avec elles. Aucun reproche n'est fait pour le bien du peuple.

Les Inspirées ont un rôle majeur au sein des cercles, car ce sont elles qui permettent de faire avancer les recherches liées aux Arts magiques. De plus elles représentent les élues des Muses parmi leur peuple et sont souvent choyées. Il n'est pas rare qu'une fée noire Inspirée devienne l'Ancêtre de son cercle.

Les idéologies

L'origine des divergences entre les cercles est variée, en commençant par les priorités accordées aux différentes quêtes. Certains cercles se consacrent tout d'abord à la lutte contre le Masque, d'autres à la recherche du don du Rituel de Renaissance, voire à la quête des Mémoires ou encore à la recherche de la Dame. Mais ce n'est pas encore ce qui les différencie le plus, car ils poursuivent tous ces buts à des degrés différents.

Les méthodes employées sont à l'origine de la scission qui est survenue au cours du Troisième ge. Certains cercles n'hésitent pas à employer des méthodes rejetées par leurs pairs afin d'essayer de sauver les fées noires et l'Harmonde. Il est possible de dégager quelques tendances au sein des cercles.

• **Les Arts magiques et l'Emprise**: la magie est la pratique plus couramment employée au sein des cercles. C'est considéré comme la voie de recherche la plus noble.

• **Les enquêtes**: certains cercles dépensent beaucoup de temps et d'argent pour enquêter sur tout et sur rien. Sur des événements liés au Masque, sur des rumeurs qui leur parviennent. Tout ce qui est susceptible de faire avancer leurs recherches mérite d'être approfondi. Les fées noires effectuent rarement leurs enquêtes elles-mêmes et font appel à des organisations plus ou moins louables.

• **La Quête des Mémoires**: les Mémoires sont non seulement des objets d'étude, mais aussi le moyen de faire progresser les recherches. Ainsi certains cercles se consacrent entièrement à la recherche de méthodes infaillibles pour recouvrer les mémoires, mais étudient aussi l'ensemble des Mémoires d'une fée noire lorsque celle-ci a réussi à en recouvrer.

• **La Démonologie**: cette pratique n'est évoquée qu'avec horreur par la majorité des fées noires. Cependant il existe des cercles qui pratiquent la Démonologie et qui effectuent leurs recherches avec l'aide des Démons.

• **Autres**: Il existe d'autres méthodes employées par les fées noires, dont certaines sont encore plus critiquées que la Démonologie. En effet certains cercles, que l'on trouve principalement dans les Communes princières, sont prêts à toutes les perversions pour essayer de faire avancer leurs études. Mais quelques cercles essayent actuellement des voies originales dans leurs recherches: le Lien de la Sève, l'analyse de leurs songes, les mes-Villes...

Quelques cercles majeurs

Le Cercle Noir

Le Cercle Noir est situé dans les Terres veuves, plus exactement dans une Tour Noire mise à disposition par les méduses au nord d'Estezia. Les recherches de ce cercle s'axent principalement sur la perte du don du Rituel de Renouveau, et la recherche de la Dame de l'Hiver. Les Terres veuves sont propices à l'étude des Arts magiques, et à l'étude des Tableaux-mondes. Elles utilisent aussi les Mémoires, celles que des fées noires ont retrouvées ou réveillent parfois des statues pétrifiées.

Ce cercle est le plus célèbre et le plus respecté de tout l'Harmonde. De nombreux cercles, y compris les moins louables, lui font parvenir les résultats de leurs recherches. Grâce aux différents rapports, et aux réseaux d'espionnes des Terres veuves, c'est le cercle le mieux renseigné. Il regrouperait plusieurs Inspirées, dont Malmnésine, une fée noire devenue folle en retrouvant l'ensemble de ses Mémoires d'un seul coup.

Malmnésine

Le Cercle Noir abrite une fée noire Inspirée, Malmnésine, qui fut retrouvée un jour prostrée dans son lit. La Flamme de Malmnésine avait autrefois appartenu à Assandria, la dernière Méduse prophétique. Ses sœurs comprirent rapidement que Malmnésine avait retrouvé l'ensemble de sa mémoire sans savoir cependant comment elle y était parvenue. L'affluence de souvenirs avait rendu Malmnésine folle, d'autant plus qu'elle semble avoir retrouvé les mémoires des précédents porteurs de la Flamme qu'elle protège en son sein.
Depuis Malmnésine est constamment surveillée par une de ses sœurs, car il lui arrive de se réveiller et de prononcer une phrase sibylline ayant attrait à son passé, à celui d'un des porteurs de sa Flamme ou, plus rarement, à teneur prophétique. Le Cercle Noir espère arriver à déchiffrer les délires de sa sœur et trouver ainsi le moyen de combattre le Masque et de faire renaître leur peuple.

Cependant certaines fées noires murmurent que le Cercle Noir est sur son déclin car il n'innove plus, se contentant de brasser des informations et d'effectuer encore et toujours les mêmes recherches.

Le Cercle des Oubliés

Ce cercle lorgolien n'est autre que celui qui a aidé Lerschwin. Toutefois les fées noires qui le composent ont pour la plupart été Appelées depuis, et il n'y en a qu'une ou deux qui se souviennent encore de cette époque. À la suite des événements provoqués par Lerschwin, le cercle s'est replié sur lui-même, se sentant responsable du massacre des Mages urguemands. À la fin de la guerre, et grâce à la popularité d'Amertine, elles sont sorties de leur retraite. Elles se sont alors installées dans les greniers de la Rue des Oubliés où elles avaient accouché des gargouilles en compagnie d'Amertine. Leur inactivité et les conséquences de leur engagement vis-à-vis de Lerschwin ont agi comme un électrochoc sur le cercle. Aujourd'hui, il est de plus en plus actif, et lancerait des études inédites dont l'étude de l'Âme-Ville de Lorgol ou encore des recherches en liaison avec le Bois Noir, cet arbre hérité du Souffre-Jour.

Le Cercle d'Alkalala

Le cercle porte le nom de sa fondatrice lyphanienne, Alkalala. Il a réussi à fédérer l'ensemble des cercles lyphaniens sous son égide et influence secrètement la politique de la Lyphane, pour l'orienter dans un combat contre le Masque – et la Perfidie qui sclérose l'Harmonde.

Le Cercle d'Alkalala cherche à combattre le Masque par tous les moyens, cependant la magie n'est pas une des pratiques les plus utilisées. Il rêve de fédérer l'ensemble des cercles de l'Harmonde sous l'auspice du Cercle Noir, le seul à même d'unifier l'ensemble des cercles.

La Loge féerique de Ranne

Les cercles janréniens se sont créés récemment sous le nom de Loges féeriques. Les fées

CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakonien: sauvages, furieux, répugnants. Rien que d'y penser j'en frémis d'horreur. Ils ne méritent pas le nom de saisonin, ils ne respectent pas l'œuvre des Muses.

Farfadet: ce sont de joyeux compagnons. Mais ils manquent d'implication dans le combat contre le Masque et la recherche de leur Dame.

Géant: ils sont... Ils sont grands, gigantesques. Je pense qu'ils sont gentils, mais je suis heureuse qu'on ne les trouve pas en ville...

Lutin: ce sont sûrement les saisonins les plus proches de leur Dame. J'aime à les rencontrer, je trouve seulement dommage qu'ils soient si peu en ville.

Méduse: ce sont nos sœurs d'âme. Nous nous sommes toujours bien entendues. Autrefois nous tirions la vie de la pierre, alors qu'elles transformaient la vie en pierre. Elles sont notre complément dans l'hiver.

Minotaure: la plupart d'entre eux se liguent à l'Ombre en conjurant des Démons. Cela est inadmissible. Ce sont de plus des êtres brutaux et frustres. Mais pour des êtres élevés aux Abysses, qu'attendre d'autre?

Morgane: pervertir l'amour comme elles le font, n'est-ce pas là, la preuve de leur dévotion au Masque? Elles qui ont la chance de pouvoir aimer et enfanter devraient chérir l'amour au lieu de l'utiliser au profit du Maître du Semblant.

Nain: Leur art de la construction ne cesse de m'émerveiller. C'est un peuple fascinant et secret. Nous étions plus proches autrefois...

Ogre: je ne sais que penser des ogres. Ils respectent la maternité à un point tel que je ne peux que les admirer pour cela. Cependant ils ont érigé la guerre en art, alors que donner la vie est tellement plus beau.

Pixies: ils pourraient être nos frères s'ils avaient choisi le parti des Muses et non du Masque. J'aime à penser que grâce à nos similitudes, nous aurions pu nous allier pour combattre le Masque. Et qui sait? Peut-être combattre la malédiction de l'hiver dont nous sommes les victimes.

Satyre: vous me croyez si je vous dis que je me sens proche des satyres? Pas par leur satanée attitude vis-à-vis de la séduction, mais parce que, comme nous, ils sont seuls, sans âme sœur avec qui partager leur vie.

Les Éternels

L'Ombre: il s'est allié au Masque. Cela devrait tout résumer non? S'allier au Masque signifie renier les Muses, et qui renie les Muses, renie la vie. Cependant, si Noxe pouvait revenir à la place de l'Ombre, nous l'accueillerions à bras ouverts.

Le Masque: le Maître du Semblant doit être combattu de toutes nos forces, et toute notre vie. Plus que notre sauvegarde, nous œuvrons pour que celui-ci perde définitivement son pouvoir sur l'Harmonde.

Les Muses: leur innocence et leur soif de perfection les ont perdues. Leur sacrifice ne doit pas avoir été inutile. En leur mémoire et par respect pour notre Dame, nous nous battrons toujours contre le Masque.

Janus: nous lui devons notre survie. Sans sa Sentence qui nous a donné l'Appel, nous n'existerions plus aujourd'hui. Si Janus nous demande notre aide, nous répondrons présentes.

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien: à leur manière, ils respectent les Muses, même s'ils les ont oubliées, et ils sont nécessaires pour la sauvegarde des Danseurs. Cependant, il faut se méfier d'eux et ne pas oublier qu'ils pourraient faire la guerre aux Arts magiques.

L'Équerre: l'Équerre serait parfaite, si elle ne se liait pas à l'Ombre. Leurs constructions sont tout simplement une ode aux Muses et à la Dame de l'Hiver.

Le Conseil des Décans: sans lui, le combat ne serait plus. Le conseil des Décans reste le garde-fou de l'Harmonde face au Masque.

noires ont vu dans la Janrénie un pays où elles seraient à même d'influencer le combat contre le Masque, et pour certaines contre la Province liturgique. Il y a cinq Loges féeriques, une par grande ville janrénienne. Tendala, une fée noire envoyée par le Cercle d'Alkalala, a pris la tête de la Loge féerique de Ranne, et a fédéré les autres cercles.

La Loge féerique de Ranne essaye aujourd'hui d'influencer subtilement la Loge afin d'autoriser le retour de l'Emprise en Janrénie. Elle argue que le retour du Cryptogramme-magicien sous le contrôle d'une femme choisie par la Loge permettrait d'utiliser l'Emprise pour le bien du peuple janrénien. De plus l'Emprise ne peut être combattue que par l'Emprise, et les relations entre la Janrénie et la Province liturgique, qui dispose de Mages, pourraient dégénérer dans le futur. Les Loges féeriques évitent d'utiliser l'Emprise ou les Arts magiques, pour écarter les risques de conflit. Tendala n'est pas une Inspirée, c'est un choix volontaire du Cercle d'Alkalala.

Actuellement, la Loge féerique de Ranne essaye de rentrer en contact avec le Cercle des Oubliés pour qu'il fédère les cercles urguemands, tandis que le Cercle d'Alkalala tente la même chose avec le Cercle Noir et ceux des Terres veuves. Les cercles janréniens et lyphaniens sont très proches et restent en contact malgré les chevaliers anti-loge. Des rumeurs font état qu'ils s'organiseraient afin de prévoir la chute de la Province liturgique.

Le Cercle Sombre

Ce cercle est installé à Sasmiyana. Son nom est banni des cercles de l'Harmonde. Il est à l'origine des tentatives les plus innommables jamais tentées par des fées noires. Il est possible de trouver au Cercle Noir l'ensemble des résultats obtenus par le Cercle Sombre qui sont envoyés consciencieusement sous forme de rapports.

On murmure que ce cercle aurait accepté de rendre des services immoraux pour obtenir le sang de plusieurs Merveilles afin de tenter le Rituel du Renouveau en l'utilisant. Il aurait effectué des expériences en utilisant le sang de Danseurs lors de rituels ou en essayant de l'absorber pour rajeunir. Il serait aussi à l'origine de tentatives de procréation assistée par la magie avec toutes sortes de saisonins - y compris des Automnins.

Être immortelle

Être un Inspiré, pour la majorité des gens, c'est connaître la menace et passer sa vie à combattre le Masque. Nous sommes donc presque toutes des Inspirées si l'on suit ce raisonnement, notre immortalité et notre malédiction nous poussant naturellement à nous engager dans ce combat. Cependant, c'est aussi avoir reçu la bénédiction des Muses, et ça, seules quelques-unes d'entre nous en ont été jugées dignes. Ce sont celles en qui nous fondons le plus d'espoirs.

AVANTAGES & DÉFAUTS

Avantages

Ancêtre
(variable, Charge)

Vous êtes une fée noire reconnue pour son savoir et sa grande sagesse. Vous avez été élue par vos sœurs. Vous détenez entre vos mains le destin de votre cercle et vous êtes libre de l'organiser comme vous le désirez. Vos sœurs vous font confiance. Vous consacrez votre vie à cette charge, et ne pouvez donc avoir d'autres activités.

ANCÊTRE

Cercle	Coût	Minimum requis
Majeur (*)	5	Saison : Hiver et Histoires et Légendes (spé. fées noires) : 8, Sculpture, Harmonie et Éloquence : 6
Mineur	4	Saison : Hiver et Histoires et Légendes (spé. fées noires) : 7, Sculpture et Harmonie : 6

(*) : les cercles majeurs sont décrits, pour la majorité, dans la partie Société.

Affiliée (2, Charge)

Vous appartenez à un cercle auquel vous êtes dévouée. Toute votre vie est tournée vers la sauvegarde de votre peuple et de l'Harmonde. Quoiqu'il vous arrive, vous êtes sûre de pouvoir trouver quelqu'un pour vous aider, et vous voyez arriver l'Appel avec sérénité car vous savez que le cercle veillera sur vous.

Minimum requis : Hiver et Histoires et Légendes (spé. fées noires) à 7.

Ancienne (5, Charge)

Cet avantage remplace l'Avantage « Seigneur » (*cf.* AGONE p. 97). Votre grand âge et votre sagesse vous ont poussés à la tête d'un clan lyphanien. Vous ne dirigez pas seule ce clan, mais vous êtes considérée comme la voix même de la sagesse. Cumulé au défaut vieillesse avec une diminution de coût de 1 (au lieu de 2), votre âge plus qu'avancé a fait de vous une des Anciennes siégeant au Galmash. Cet Avantage est incompatible avec l'Avantage « Jeune ».

Mémoire eidétique (3, Esprit)

Cet Avantage (*cf. AGONE* p. 100) vous permettra, pour un point supplémentaire, de bénéficier d'un bonus de + 2 lors de vos jets d'Histoire liés à la recherche de vos Mémoires.

Jeune (5, Corps)

Votre réveil est proche, une vingtaine d'années environ. Le temps n'a pas encore laissé de nouvelles traces sur votre corps pourtant déjà vieux et fatigué. Il vous reste environs cinquante ans avant votre prochain Appel. Vous avez un bonus de + 1 en FOR et en RÉS, sans que les maxima de ces Caractéristiques soient influencés. Les coûts de toutes les Charges, sauf « Affiliée » sont doublés (*cf. AGONE* p. 102).

Caractéristique Flamboyante (6, Saisons)

Lors d'un de vos réveils, vous avez été une Inspirée hors du commun (*cf. AGONE* p. 107). Vous vous êtes approchée de l'état de Génie sans y parvenir avant votre Appel. Cependant, cela a altéré votre corps et vous avez depuis un bonus de + 2 dans une de vos Caractéristiques. Le maximum de cette Caractéristique est majoré de 2 points également.

DÉFAUTS

Cercle maudit (variable, Charge)

Ce défaut doit être cumulé avec les Avantages « Ancêtre » ou « Affiliée ».

Vous faites partie d'un cercle qui s'est tourné vers des voies considérées comme maudites

CERCLE MAUDIT

Rôle	Coût	Conséquences	Minimum Requis
Ancêtre	3	10 points de Ténèbre et de Perfidie	Démonologie : 5 ou Saisons : Automne : 5
Affiliée	1	5 points de Ténèbre et de Perfidie	Démonologie : 3 ou Saisons : Automne : 3

par vos sœurs. Pour vous la sauvegarde de l'Harmonde et des fées noires doit se faire à n'importe quel prix, même si cela provoque le rejet des autres cercles.

Insensible à l'Accouchement (3, Saisons)

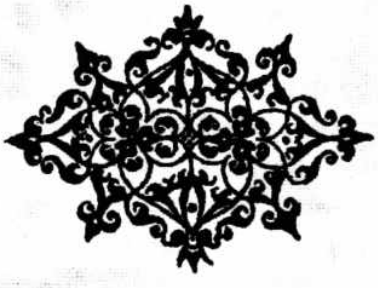
Que cela vienne de votre caractère ou de votre constitution, vous n'en savez rien, mais vous êtes incapable d'Accoucher. Vos tentatives incessantes n'ont jamais rien donné. Cependant, vous ne désespérez pas d'y arriver un jour.

En terme de jeu, la DIFF d'Accouchement est augmentée de 20.

Vieillard (4, Corps)

(*cf. AGONE* p. 103) Votre dernier réveil remonte à bien des années, environs cinquante ans. Le temps a recommencé ses ravages sur votre corps affaibli, et vous ressentez plus fort que jamais l'inéluctabilité de votre Appel. Il vous reste environs vingt ans avant votre prochain Appel.

Vous perdez 1 point de FOR et de RES, mais toutes les Charges vous coûtent 2 points de moins (avec un minimum de 1).



SI LES FÉES NOIRES M'ÉTAIENT CONTÉES

L'Appel

L'éternité d'une fée noire est un cycle régulier de périodes de réveil et d'Appel. L'Appel et le réveil durent à peu près aussi longtemps, l'équivalent d'une vie soit soixante-dix ans.

Pendant l'Appel, la fée noire rentre dans un profond sommeil où toutes ses fonctions vitales sont ralenties. Son corps entame alors un processus de régénération qui lui permettra de survivre à son prochain réveil. Elle ne se réveille que lorsque ce processus est accompli, il est impossible de la réveiller avant.

ERRATA

Une fée noire commence les parties à quarante ans de son réveil, et à trente de son prochain Appel. Il n'est plus nécessaire de jouer aux dés le temps qu'il lui reste avant son prochain Appel.

À partir de la moitié de son réveil, une fée noire est sujette au vieillissement comme tous les autres mortels, cependant ce vieillissement est plus lent et se traduit par une DIFF 10 aux jets de vieillissement. Si une caractéristique tombe à zéro, la fée noire ne meurt pas mais plonge instantanément dans l'Appel.

Vous ne pouvez être la cible d'une Peine vous infligeant un vieillissement, elle serait sans effet. Si votre EG vous attribue une telle Peine, vous pouvez lui signaler son erreur.

PERTE DE LA FLAMME

Pour des raisons inexpliquées, certaines Inspirées se sont réveillées sans Flamme après un Appel. Les raisons de ces pertes n'ont jamais pu être prouvées. Deux théories reviennent régulièrement. La première concerne la venue d'un mouchard qui aurait soufflé la Flamme de la fée noire endormie. La seconde fait état d'un Sort développé par le Conseil des Décans qui lui permettrait de retirer sans dommage la Flamme pendant l'Appel. Cette décision serait prise suite à un réveil où la fée noire ne se serait pas montrée digne de l'Inspiration. Les fées noires n'ont jamais pu obtenir le moindre renseignement quant à ce Sort.

En terme de règles, cette régénération remet l'ensemble des Caractéristiques à leur niveau de base, y compris les Aspects et la Flamme. Une Inspirée le reste malgré l'Appel. Les souvenirs de la fée noire disparaissent de sa mémoire pour former une Mémoire à part entière.

Une fée noire commence à préparer son Appel vers la moitié de son réveil, se cherchant un abri pour le passer au calme et surtout rédigeant ses mémoires afin de conserver le savoir de sa vie actuelle.

Les cercles

Faire le choix d'être affiliée à un cercle, c'est prendre des engagements. Une affiliée n'est jamais totalement libre. Il faut suivre l'orientation du cercle et participer à son fonctionnement, à ses recherches. Si elle part en voyage, c'est généralement à la recherche d'informations. Mais la majorité d'entre elles ne considère pas la participation à un cercle comme une charge trop lourde.

Inversement, certaines fées noires se sentent bridées dans les cercles. Elles préfèrent partir à l'aventure, se lier à d'autres mortels, voir du pays, essayer de rechercher un moyen de vaincre la malédiction hors des sentiers battus. De telles aventurières ne partent pas seules. On raconte par exemple l'histoire de cette fée noire liée à un minotaure qui porterait sur son dos une petite nacelle où son amie s'installe lors de leurs voyages.

Les noms

En fonction du pays ou du caractère de la fée noire, il est possible de lui donner un nom crépusculaire.

• La Lyphane, pays sauvage à tendance orientale, donnera des noms rudes aux consonances exotiques, ressemblant parfois à un cri de guerre et s'adoucissant sur la fin (Melkala, Chakrane, Yurka...).

• Les Communes princières, pays de luxe notoire, donneront des noms précieux, aux consonances douces et subtiles (Soyeuse, Rubine, Sarchaëne...).

• Mais de manière plus générale, le nom peut refléter le caractère ou un trait caractéristique de votre personnage complété par un suffixe tel que -ine (Mélancole, Fatine, Égotine, Témérane, Sorcielle...).

NOUVELLES RÈGLES

Compétences

Harmonie

Les fées noires ont toujours eu un lien particulier avec l'Harmonde. C'est ainsi qu'elles sont capables de révéler l'Âme des choses.

Sculpture

Les fées noires se sont intéressées à la sculpture parce que cela leur permettait de représenter les œuvres des Muses, mais aussi parce qu'elles pouvaient créer les enfants qu'elles Accoucheraient.





HARMONIE

Valeur	Niveau
5	Vous comprenez les éléments magiques basiques du monde : les Danseurs, les Arts magiques.
6	Vous connaissez l'existence des Muses, et de Janus et leur rôle dans l'Harmonde.
7	Vous connaissez l'existence de Noxe et de Diurne, ainsi que le lien entre Noxe et la Dame de l'Hiver.
8	Vous connaissez l'existence des Merveilles et des Excellences.
9	Vous connaissez l'existence des Perfections et savez qu'elles sont gardées par des Merveilles.
10	Vous êtes capable de relier les différents éléments magiques de l'Harmonde à la Muse qui en est à l'origine.

SCULPTURE

Valeur	Niveau
5	Vous êtes capable de sculpter, d'après un modèle, quelque chose de ressemblant.
6	D'après un modèle, votre sculpture sera presque parfaite. Tirée de votre imagination, la ressemblance ne sera que grossière.
7	Si vous travaillez d'après un modèle, votre statue sera parfaite. Sans, vous obtiendrez quelque chose de ressemblant.
8	Vous êtes capable d'effectuer une belle statue d'après votre imagination.
9	Vos statues sont parfaites.
10	Votre imagination vous permet de réaliser des statues dont l'apparence est magique, à tel point que l'on s'attend à les voir bouger.

HISTOIRE ET LÉGENDES

Valeur	Niveau
5	Vous connaissez l'histoire de votre décan jusqu'à l'Éclipse, ainsi que l'histoire des Dames des Saisons et des Muses.
6	Vous connaissez l'histoire de votre cercle jusqu'à aujourd'hui.
7	Vous connaissez l'histoire de l'ensemble des cercles jusqu'à aujourd'hui.
8	Vous connaissez l'histoire du pays ou vous résidez.
9	Vous connaissez l'histoire des royaumes issus du même Empire Flamboyant que le vôtre.
10	Vous connaissez l'histoire de l'Harmonde.

Histoires et légendes

Cette compétence permet d'étudier le passé et peut-être d'influencer l'avenir. De plus, cette connaissance permet aux fées noires de situer leurs Mémoires en fonction des éléments qu'elles perçoivent autour d'elles.

Saisons : Hiver

Cette compétence représente la connaissance des mœurs des saisonins de l'hiver, mais aussi le lien entre une fée noire et sa Dame. C'est ce lien qui leur permet d'utiliser le langage minéral et d'Accoucher.

HIVER

Valeur	Niveau
5	Vous connaissez les mœurs des fées noires de votre royaume.
6	Vous connaissez les mœurs basiques des nains et des méduses.
7	Vous connaissez les différentes mœurs des fées noires de l'Harmonde.
8	Vous connaissez parfaitement les mœurs des nains et des Méduses de votre royaume.
9	Vous connaissez les variantes selon les pays, quel que soit le peuple hivernin.
10	Vous avez à votre connaissance des secrets des décans de l'hiver.

La quête des Mémoires

Les Mémoires, lors de l'Appel, sont libérées dans l'Harmonde. Les fées noires n'ont pas encore réussi à déterminer où elles allaient, bien que certaines choses aient été découvertes.

• **Les Tableaux-mondes:** Il arrive qu'une Mémoire se réfugie au sein d'un Tableau-monde. Si une fée noire se trouve en présence d'une Mémoire dans un Tableau-monde, elle la verra parée de l'apparence et des attributs de sa propriétaire et dotée d'une silhouette diffuse.

• **Les Âmes-Villes:** Certaines fées noires qui sont rentrées en contact avec l'Âme d'une ville ont réussi à retrouver une de leurs Mémoires au sein de l'Âme. L'Âme-Ville ayant acquis le savoir de la Mémoire la rend généralement à sa propriétaire.

• **En liberté:** Il arrive qu'une Mémoire se promène dans l'Harmonde. Elle prend alors généralement l'apparence d'un spectre, bien que sa silhouette floue la distingue de ces êtres. La Mémoire se promènera sur les lieux qui ont marqué sa propriétaire, répétant inlassablement les mêmes gestes. À cause de sa nature, la Mémoire ne pourra être vue que par des Inspirés ou des fées noires. Il n'est pas possible d'interagir avec elle.

Une fée noire partira souvent à la recherche d'une de ses Mémoires à la suite de flashs: lieux spécifiques, Tableaux-mondes, villes. Elle partira alors en quête de sa Mémoire qui se trouve probablement liée à ce qu'elle a vu.

Lorsqu'une fée noire rentre en contact avec une de ses Mémoires, elle l'absorbe, et récupère alors une partie des souvenirs et du savoir qu'elle possédait à cette époque. Dans le cas contraire, elle ne pourra que la lire. Elle pourra alors apprendre des faits importants sur la vie de cette Mémoire, liée généralement à des événements importants de la région. En terme de règles, l'EG doit porter à sa connaissance des événements du passé.

DIFFICULTÉ D'UNE LOCALISATION

MR	Vision	DIFF
0	Floue, imprécise	30
5	Détaillée	entre 15 et 20
10+	Très précise	pas de jet (ou 10 si nécessaire)

Une fois par scénario et pour 2 PX, la fée noire peut tenter un jet lui permettant d'avoir un flash. Elle tente alors un jet de VOL + INT contre DIFF 25. Si le jet est réussi, elle voit alors une scène qui lui indiquera le lieu où chercher sa Mémoire. Elle devra alors effectuer un jet de INT + Histoire pour retrouver cet endroit. Le niveau indiqué peut être modifié en fonction de la récence de l'événement.

Lorsqu'une fée noire absorbe une de ses Mémoires, cela implique des progrès dans ses connaissances. Cependant la rencontre avec cette Mémoire la met en péril. Elle doit effectuer un jet de VOL contre DIFF 20. En cas de réussite, elle obtient MR PX à investir dans des compétences dont le choix est à discuter avec l'EG. Cependant elle ne peut acquérir ni augmentation d'Aspect, ni de Caractéristique primaire par ce biais. Si elle échoue à son jet de volonté, la DIFF de ses prochains jets de VOL sera augmentée de + 2.

Il faut avoir conscience que le lieu lié à la vision peut avoir disparu depuis le temps (Forêt d'Ébène, château détruit, bateau coulé...) et qu'il ne sera pas forcément possible de retrouver la Mémoire. Les PX obtenus grâce à une Mémoire seront différents des PX mérités par les actions héroïques suscitées par sa quête.

Le réveil des pétrifiés [1]

Une fée noire peut tenter de ranimer une statue pétrifiée grâce au langage minéral. La fée noire doit rentrer en contact avec la statue, et lui parler grâce à son don. Elle lui demandera de bien vouloir répondre à son appel.

Le réveil n'est obtenu qu'après la réussite d'un jet de PER + Hiver contre DIFF 20. La statue est alors éveillée pour MR heures.

L'ACCOUCHEMENT

L'Accouchement fut un don de la Dame de l'Hiver aux fées noires. Elle s'est inspirée de l'Art de Cysèle pour aider ses filles à donner la vie à la matière. Mais l'Accouchement reste un don réservé aux seules fées noires et, bien que la Cyse permette d'obtenir des résultats approchants, aucune statue animée grâce à cet Art ne s'est révélée aussi vivante.

MOTIVATION

La motivation a une part importante dans l'Accouchement. Une fée noire ne peut Accoucher si elle ne désire pas réellement donner la vie, car cet acte est sacré. L'EG est invité à juger de ses motivations. Si celles-ci ne lui semblent pas correctes (ex : renforcer la puissance d'attaque d'un compagnon), les règles suivantes sont applicables.

– Si l'Accouchement réussit : l'Accouchement est un échec.

– Si l'Accouchement échoue : l'échec sera un niveau plus grave que le résultat obtenu.

L'Accouchement est un don sacré qui ne s'utilise pas à la légère, car lors de l'Accouchement la fée noire donne la vie aux seuls enfants qu'elle n'aura jamais. C'est pourquoi il est rare de trouver une fée noire qui accepte d'Accoucher pour une autre personne, l'exception pouvant être ses proches.

Accouchement et potentiel de création

Pendant l'Accouchement, la fée noire investit sa force vitale. Cela se traduit par la perte temporaire d'un point de Caractéristique primaire qui est laissé au choix de la fée noire. Elle peut

POINTS DE CRÉATION

Source	Potentiel
MR	MR x Harmonie
Caractéristique	Niveau sacrifié x 5(*)
Aspect	Niveau sacrifié x 7(*)
Éclat	Richesse x 3

(*) : la diminution n'est prise en compte qu'après le jet d'Accouchement. Avant récupération, toutes les valeurs liées à la Caractéristique et à l'Aspect doivent être recalculées (Caractéristiques Secondaires, Bonus d'Aspect) sauf la Flamme.

FAMILLES DE COMPÉTENCES

Aspect associé	Famille
Corps	Épreuves
Esprit	Maraude
me	Société

Les compétences des familles Savoir et Occulte ne sont pas disponibles.

[1] : dans AGONE, en page 144, il est dit que la fée noire doit faire un jet de PER + Cyse pour utiliser le langage minéral. Le langage minéral a été donné aux fées noires par la Dame de l'Hiver qui s'est inspirée de l'Art de Cysèle. En utilisant la compétence Hiver, toute fée noire peut utiliser le don du langage minéral. Il se résout donc désormais par un jet de PER + Hiver.

INFLUENCE DE LA TAILLE

Taille des objets	Difficulté	FOR(objet mobile)
Petit	15	max. 3
Moyen	20	max. 5
Gros	25	max. 10
Sans limite	30	min 15

INFLUENCE DE LA TAI

TAI	Poids (à partir de)	Nombre de fées noires nécessaires	DIFF	Solidité
3	600 kg (Géant)	2-3	+ 2	60
4	2 tonnes (Dragon)	5	+ 4	180
5	50 tonnes (Maison, bateau)	10	+ 6	800
6	milliers de tonnes (Château)	100	+ 8	NA
7	incommensurable (Ville)	1 000	+ 10	NA

NA: Non applicable

sacrifier en plus de la Caractéristique un Aspect. Le sacrifice d'une Caractéristique ou d'un Aspect donnera accès à un potentiel de points de création, que la fée noire est libre d'utiliser entièrement ou pas, et influencera les familles de compétences disponibles ainsi que leur nombre (2 compétences pour la Caractéristique, et 4 pour l'Aspect dans les familles concernées). Les points de création réellement investis doivent être annoncés avant la création de l'Âme. Il est nécessaire d'avoir au moins 2 pour pouvoir sacrifier une Caractéristique ou un Aspect.

Seule, une fée noire peut accoucher d'un objet d'une TAI de 2 maximum. Au delà, il faut qu'un groupe de fées noires se réunisse (*cf.* Accoucher en groupe).

Après avoir défini l'ensemble de ces paramètres, l'Accouchement se résout par un jet d'ART + Hiver, limitant Harmonie, contre DIFF la taille de l'objet + les modificateurs dus à la résistance magique du matériau.

La taille de l'objet comprend aussi bien sa TAI que sa complexité (*cf. AGONE* pp. 235-236) et est à déterminer par l'EG.

La résistance magique est identique à celle qui s'oppose à la Cyse (*cf. AGONE* p. 235).

L'Accouchement dure un nombre d'heures égal au nombre de points de création divisé par cinq. Pendant ce temps, la fée noire ne doit pas être dérangée. Dans le cas contraire, elle encaisse une blessure grave, et l'Accouchement n'a pas lieu. À la suite de l'Accouchement, la fée noire encaisse trois BG que seul le repos peut guérir, la magie et la médecine restant sans effet. Elle doit faire un jet de volonté (en comptant les malus dus aux BG) afin de résister à la douleur ou mourir... Il est possible de diminuer ses blessures d'une BG pour 5 points de Défauts consacrés à l'Âme.

Une fois remise de ses blessures, La fée noire récupère peu à peu ses Caractéristique et Aspect. Il lui faudra un nombre de jours égal aux points de création qu'elle a réellement investis grâce à ses sacrifices, ce temps étant divisé par deux en cas de repos total. Si la fée noire a aussi investi un Aspect, il est possible de choisir l'ordre de récupération.

En cas d'échec, la fée noire encaisse les trois BG, mais n'aura conscience d'avoir échoué qu'à la fin de l'Accouchement. La diminution temporaire de Caractéristique et d'Aspect n'est pas effective sauf en cas de Fumble.

TABLE DES FUMBLES D'ACCOUCHEMENT

- 10 à - 14 Ridicule	L'objet animé n'est pas celui qu'attendait la fée noire (un pot de fleur par exemple). L'EG est invité à utiliser le potentiel de création pour créer cet objet.
- 15 à - 19 Lamentable	L'objet est animé, mais la fée noire n'arrive pas à l'Accoucher comme elle le désire. L'EG est invité à créer l'Âme dans une optique différente que celle que désirait la fée noire (ex : une hache poète et sans compétence d'Armes).
- 20 à - 24 Terrible	L'Âme n'est pas Accouchée, et la fée noire perd définitivement sa Caractéristique.
- 25 à - 29 Désastreux	L'Âme n'est pas Accouchée, et la fée noire perd définitivement sa Caractéristique et son Aspect. La Flamme est recalculée en conséquence.
- 30 et moins Catastrophique	La fée noire encaisse une BG supplémentaire. Soit elle sacrifie un point d'héroïsme, et elle survit, l'objet n'étant pas Accouché. Soit la fée noire meurt et son âme est transférée dans l'objet. Ses connaissances, ses Caractéristiques non physiques (y compris la CRÉ) et sa Flamme, si elle est une Inspirée, la suivent dans son nouvel état. L'EG est invité à attribuer de nouvelles Caractéristiques de Corps en fonction de l'objet.

Naissance de l'Âme

La fée noire dispose désormais d'un potentiel de création qu'elle pourra répartir dans les Caractéristiques primaires, les Compétences, et l'achat d'Avantages. Le potentiel de création obtenu lors de l'Accouchement est valable pour l'ensemble des caractéristiques de l'Âme.

Il est possible de doter l'Âme de Défauts en échange de points de création supplémentaires. L'Achat d'Avantages et de Défauts est limité à dix points, en comptant les points de Défauts utilisés pour éviter une BG lors de l'Accouchement. Le coût d'achat des Caractéristiques et des Compétences est identique à celui de la création d'un joueur (*cf. AGONE* p. 83).

UTILISATION D'UN ASPECT NOIR

Il est possible d'investir un Aspect noir dans la création d'une me. Cependant l'Âme récupérera des peines Perfides au nombre de points d'Aspect concerné/2 arrondi au supérieur. Ces peines sont laissées à la discrétion de l'EG. L'Âme héritera aussi des bienfaits associés et sera dotée des points de perfidie correspondants.

Il est possible de distinguer plusieurs types d'objets.

• **les mobiles et les immobiles.** Il faudra que l'objet soit pourvu d'attributs qui puisse le rendre mobile pour être déclaré comme tel (jambes, roues...).

• **les objets capables de perception ou non.** Il faudra que l'objet soit doté d'attributs qui lui permettent de percevoir le monde pour en être déclaré capable (yeux, oreilles...). Il est possible que sa perception soit limitée à la vue ou à l'ouïe.

Un objet possède un CHA naturel en fonction de son apparence. Cependant, il est possible d'augmenter cette Caractéristique afin d'influencer le caractère de l'Âme.

Un objet ne possède pas de résistance mais une solidité représentant ses points de vie. Il est nécessaire de se reporter au tableau de dommages aux objets p. 177 du livre de règles, complété par le tableau d'influence de la TAI lorsque la solidité se situe en dehors du premier tableau. Un objet ne possède pas de seuil de BG ou de BC, mais peut être brisé (*cf. AGONE* p. 177). Une me ne peut pas posséder de CRÉ.

Il est nécessaire d'investir un minimum de 1 dans chacune des Caractéristiques primaires.

CARACTÉRISTIQUES

Type	Caractéristiques
Base	INT, VOL, CHA, solidité
Mobile	AGI, FOR
Capable de perception	PER

BASE DE CHA

Type de l'objet	CHA
Usé	0
Artisanal	1
Réalisé avec soin	2
Ornementé, décoré	3
Œuvre d'art (conçu pour être beau)	4

ACHAT DES CARACTÉRISTIQUES SUPÉRIEURES À 10

Valeur	11	12	13	14
Coût	32	40	49	59
Valeur	15	16	17	*
Coût	70	82	95	*

Pour les valeurs supérieures, on augmente l'addition de 1 : pour 18, on ajoute 14 au coût d'achat de 17 ; pour 19, 15 au coût d'achat de 18…

Jusqu'à une TAI de 2, l'objet a ses Caractéristiques limitées à 10. Au-delà, l'EG sera appelée à déterminer les Caractéristiques primaires pouvant dépasser ce seuil. Il est nécessaire de calculer les Caractéristiques secondaires applicables. Ensuite il est conseillé de discuter avec son EG afin de décider quelles sont les Compétences applicables. Elles sont tout d'abord influencées par les Aspects liés aux sacrifices, puis par le type de l'objet, et son vécu. Ainsi une statue disposée dans une salle de réception pourrait accéder aux compétences d'Us et coutumes par exemple. Les Compétences ne peuvent pas dépasser 10.

À l'Accouchement, l'Âme possède automatiquement l'Avantage « Empathie » avec la fée noire qui l'a Accouchée. Cela permet à l'Âme de partager ses sentiments avec la fée noire, et de ressentir vaguement ce qu'elle désire d'elle. Ce lien est comparable à celui qu'un Mage peut entretenir avec son Danseur.

Pour pouvoir jouer cette me, il est conseillé d'utiliser simplement un parchemin joueur afin de noter ses Caractéristiques et Compétences. L'Âme doit être jouée par l'EG.

Caractère de l'Âme

Un certain nombre de paramètres influence le caractère de l'Âme, à commencer par son CHA. Une me possédant un CHA supérieur à 6 sera de bonne compagnie, alors qu'un CHA inférieur à 4 sera l'indication d'une me grossière, sans savoir-vivre.

Sa forme et son but l'influenceront aussi. Ainsi, une arme, sauf si elle est d'apparat, a peu de chance d'être poète. Une statue au visage torturé aura tendance à être mauvaise ou mélancolique...

L'origine de l'objet peut aussi avoir une influence.

• **S'il a déjà un passé derrière lui**, il sera influencé par les actes de ses possesseurs successifs. Dans ce cas, il est possible d'utiliser le langage minéral avant l'Accouchement afin de déterminer les influences qu'a subi l'objet.

• **S'il a été conçu pour l'Accouchement**, son Accouchement sera facilité, et le caractère aura plus de chance d'être proche de ce que désire la fée noire. En terme de jeu, le jet d'Accouchement bénéficiera d'un bonus de + 1 par niveau de marge de qualité choisie à la création de l'objet. La forme et le caractère ainsi obtenu doivent être discutés avec l'EG.

POLTERGEIST

On raconte que certaines fées noires ayant cédé à la Ténèbre parcourent l'Harmonde afin de trouver des objets hantés par des Poltergeists pour les Accoucher. Le mélange de l'Âme et du Poltergeist donnerait des mes Démoniaques capables de répandre la Ténèbre tout en étant affranchi des Abysses.

• **S'il possède de l'Éclat,** il sera influencé par l'émotion principale, voire les secondaires si la richesse de l'Éclat est suffisante (*cf.* AGONE p. 206).

Enfin, les peines de Ténèbre et de Perfidie influenceront l'Âme si celle-ci en possède.

Accouchement en groupe

Les fées noires peuvent se regrouper pour Accoucher, ce qui est nécessaire pour des objets ayant une TAI supérieure à 2. Elles confient à l'une d'elles la responsabilité d'appeler l'Âme à la vie. Le jet d'Accouchement est réalisé par la fée noire désignée par le groupe.

Chaque fée noire a alors la possibilité de sacrifier une Caractéristique primaire et un Aspect, indépendamment des autres. Les points de création s'ajoutent les uns aux autres, et pour chaque sacrifice on obtient les compétences associées.

Si la fée noire désignée échoue, elles subissent toutes un échec normal. Les Fumbles, s'il y en a, ne s'appliquent qu'à la première.

Investissement du possesseur

Lorsqu'une fée noire Accouche pour quelqu'un, elle lui demandera généralement de s'investir dans l'Accouchement. C'est le gage de la confiance qu'elle pourra lui porter pour prendre soin de son enfant. Le possesseur l'assiste lors de l'Accouchement, et doit faire couler une partie de son sang sur l'objet. Il encaisse automatiquement une BG que seul le repos pourra guérir. Il subira aussi la diminution temporaire des Caractéristique et Aspect choisis par la fée noire, sans que cela influe sur le potentiel de création. Le temps de récupération sera alors divisé par deux entre la fée noire et le possesseur, sur la base des points investis par la fée noire. Le possesseur doit avoir au moins 2 dans les Caractéristique et Aspect choisis par la fée noire pour pouvoir participer à l'Accouchement.

L'Âme gagne automatiquement l'Avantage « Empathie » avec ce possesseur.

Expérience

Si l'Âme participe activement à la résolution d'une intrigue (action personnelle si elle est mobile, grâce à l'avantage « Contrôle » sinon) elle gagne les PX liés à ses actions.

Si l'Âme possède l'Avantage « Télépathie » et si son possesseur consacre du temps à la former, il peut alors investir ses PX dans l'Âme au ratio de 1 pour 1. Si elle ne possède que l'empathie avec son possesseur, le ratio passe à 3 pour 1.

Ténèbre et Perfidie

Si l'objet est capable de perception, sa progression est régie par les règles applicables aux mortels. Si l'Âme est dotée de l'Avantage « Télépathie », y compris si elle est capable de perception, elle devra faire un jet de résistance à chaque fois que son possesseur prendra des points de Ténèbre et de Perfidie. Dans ce cas, le conflit se résout par un jet de VOL en opposition entre le possesseur et l'Âme. Si elle rate son jet, elle reçoit 1/10 des points de Perfidie ou de Ténèbre qu'aura reçus son possesseur, arrondi à l'inférieur avec un minimum de 1.

Si l'Âme possède l'avantage « Contrôle » et utilise ce dernier au moment où le jet de résistance contre la Ténèbre ou la Perfidie a lieu, elle effectue, ainsi que son possesseur, un jet normal pour résister à la contamination.

ÂME DÉCHUE OU DAMNÉE

Lorsqu'une me atteint le statut de Déchue ou de Damnée, elle passera au service de son nouveau maître. Si sa présence au sein de la compagnie peut le servir, elle restera et fera tout pour contrer les Inspirés dans leur lutte ou pour les attirer vers son maître. Sinon, elle essayera de rejoindre un autre Déchu ou Damné.

Les peines et bienfaits associés aux points de Ténèbre et de Perfidie peuvent être ajustés par l'EG à la condition d'objet accouché. Le passage à l'état de Damné ou de Déchu est identique à celui d'un Terne.

Avantages et Défauts

Les Avantages et Défauts de Corps, d'Esprit et d'Âme du livre de règles sont accessibles pour une me Accouchée, à condition que cela soit cohérent ! L'EG peut les réadapter à la condition d'objet Accouché.

Quelques Avantages et Défauts spécifiques sont disponibles ci-dessous. Cependant la liste n'est pas exhaustive, et il est possible de proposer de nouveaux Avantages et Défauts à l'EG qui déterminera s'ils sont acceptables et leur coût.

Avantages

• **Télépathie (variable)**

L'objet peut communiquer télépathiquement avec son possesseur. Contrairement à l'empathie, cela permet à ce dernier d'exprimer exactement ce qu'il désire à l'Âme, et celle-ci est alors capable de répondre de manière claire et intelligible.

Pour 3 points, cette télépathie n'est effective que si le possesseur et l'objet sont en contact. Pour 5, la télépathie est effective dès que l'un ou l'autre le désire, quelle que soit la distance qui les sépare.

• **Contrôle (3)**

L'Âme peut prendre le contrôle, ou veiller dans l'esprit du possesseur. Les jets se font alors avec les Caractéristiques du possesseur et avec les compétences de l'Âme. Cet Avantage nécessite l'Avantage « Télépathie ».

Cela permet à l'Âme de prendre sur elle, si elle le désire, des points de Perfidie ou de Ténèbre au ratio de 1 pour 1.

Si l'Âme a pris le contrôle du possesseur, et ne désire pas le lui rendre, le dilemme se résout alors par un jet de VOL en opposition entre l'Âme et son possesseur.

• **Doué de la parole (2)**

Si l'objet est doté d'une bouche, il est alors possible d'investir dans une compétence de langue.

• **Connaissance de son environnement (2)**

Il est possible d'investir dans la compétence Géographie. Cependant cette compétence n'est applicable qu'au lieu où l'Âme a été accouchée. Il s'agit d'une connaissance intuitive de son environnement qui lui permettra d'aller là où son possesseur lui demande. Il faut que le possesseur sache y aller pour pouvoir lui indiquer l'endroit. L'Âme saura se diriger de plus en plus difficilement si le lieu en question est éloigné. Il est nécessaire que l'objet soit capable de perception pour pouvoir accéder à cet Avantage.

DIFFICULTÉ

Location	Diff
Maison	15
Quartier	20
Ville	25
Pays	30

Défauts

• Soif de sang (variable)

L'Âme a soif de sang. Elle aime le combat et pourra aller jusqu'à le provoquer.

SOIF DE SANG

Coût	Effet
2	Dès qu'une situation de conflit se présente, l'Âme cherchera le combat.
3	L'Âme sera capable d'inventer des situations de conflit afin de justifier un combat.
5	L'Âme deviendra parfois incontrôlable, cherchant le combat à tout prix et sans justification.

• Imbue (3 points)

L'Âme est persuadée d'être le centre du monde et de tout savoir. Si elle en a la possibilité, elle s'immiscera dans la vie de son possesseur pour lui donner des conseils à tout moment. Ses conseils ne seront pas toujours de bon aloi...

La Menace

Nos Ennemis sont fascinants. Qui sait s'ils ne détiennent pas le moyen de nous sauver? Je sais que cette pensée est considérée officiellement comme hérétique par les cercles. Pourtant je ne suis pas la seule à penser ainsi. Il faut parfois s'aventurer sur les chemins de nos Ennemis pour pouvoir les battre.

LES TÉNÉBREUSES

Au cœur des ombres

Interprétation

Pour les fées noires, il est essentiel de comprendre et d'étudier le Masque et l'Ombre afin d'être capable de les combattre. Pour la majorité, cette approche reste théorique, se contentant d'étudier l'histoire ou les traités de Démonologie. Cependant certaines fées noires s'engagent sur la voie de la conjuration pour approcher la Ténèbre de plus près.

L'étude de cet ennemi qu'est l'Ombre motive pour la plupart cet engagement, mais certaines espèrent trouver dans les pouvoirs des Démons

RÉSUMÉ DES ÉTAPES D'ACCOUCHEMENT

- Choisir ou fabriquer l'objet à Accoucher.
- Déterminer son caractère et son type (capable de perception, mobile).
- Choisir la Caractéristique et l'Aspect à sacrifier.
- Faire le jet d'Accouchement.
- Définir le potentiel de création (MR x Harmonie, plus tout ou partie des points obtenus grâce au sacrifice des Caractéristique et Aspect).
- Choisir les Défauts de l'Âme pour obtenir des points de création supplémentaires ou pour diminuer ses BG.
- Faire un jet de VOL afin de résister aux BG.
- Créer l'Âme à l'aide du potentiel de création. Ce dernier est utilisé pour l'achat des Avantages, Caractéristiques et Compétences. (Il n'y a pas de points d'achat d'Avantage de base comme pour la création d'un joueur, ni de correspondance d'achat Avantage-Défaut).
- Finaliser son caractère en fonction des Avantages/Défauts, du CHA...
- Calculer le temps de repos et le temps de récupération des Caractéristique et Aspect, ce dernier se faisant sur la base des points réellement investis grâce aux sacrifices.

un moyen de combattre leur malédiction. D'autres recherchent à travers leur lien avec les Abysses un moyen de retrouver Noxe, de le faire revenir définitivement à la place de l'Ombre. Mais ces dernières sont rares.

Ces fées noires sont rejetées par les leurs, c'est pourquoi on les trouve avant tout au sein des cercles maudits des Communes princières. Mais même parmi les cercles les mieux considérés, l'étude de la Ténèbre est estimée nécessaire. Certaines fées noires, considérées comme les plus sûres, sont autorisées à conjurer avec parcimonie afin de faire avancer les recherches.

Elles ouvrent consciemment les portes de l'Harmonde aux Démons, leur demandant de participer à leurs quêtes ou d'accepter de subir des tests afin d'évaluer leurs pouvoirs. Elles pensent que plusieurs siècles de recherches ont prouvé que la solution à leurs quêtes ne se trouve pas dans les méthodes habituelles employées par la plupart des cercles.

Les fées noires qui avancent sur le sentier de la Ténèbre se savent protégées. Au moment de l'Appel la Ténèbre abandonne leur corps en s'échappant sous la forme d'un fluide noir et graisseux. Toutefois, elles ne doivent pas devenir Déchue. Les fées noires se fixent donc des limites dans leur avancée sur les chemins de la Ténèbre. Mais il arrive que certaines fées noires engagées dans des recherches liées aux Abysses continuent, pensant qu'elles sauront maîtriser la part d'Ombre en elles. C'est ainsi que des fées noires rejoignent les Abysses ou sont emprisonnées par les leurs jusqu'à leur prochain Appel.

Lorsqu'une fée noire s'engage dans le sillage de l'Ombre, son caractère commence à se transformer. Elle se renferme sur elle-même, devenant secrète, même vis-à-vis de son cercle. Il arrive qu'elle quitte son travail pour s'enfermer chez elle afin de se concentrer sur ses recherches. Elle développe aussi des tendances paranoïaques. La peur que ses sœurs constatent sa progression sur la voie de la Conjuration, et qu'elles l'enferment, la gouverne. Elle continuera ses recherches avec une obsession proche de la folie, poursuivant des études parfois proches du grotesque. Souvent elle se met à tenir un journal qu'elle protégera des regards indiscrets avec l'aide de son diablotin, sursaut de sa conscience collective, besoin de ne pas voir disparaître les informations qu'elle aurait pu obtenir.

MUTINE

Fée noire aventurière, Mutine s'adonne à la Conjuration dans un but strictement personnel. Elle vogue par monts et par vaux à la recherche de légendes sur des événements étranges. Lorsqu'elle trouve de tels contes, elle enquête sur les origines de l'histoire afin de voir si celle-ci contient une part de vérité. Elle espère trouver ainsi un moyen inconnu de sauvegarder son peuple ou de combattre le Masque. La conjuration n'est pour elle qu'un moyen de s'adjoindre des compagnons de route qui la protégeront au besoin. Néanmoins, elle évite de s'avancer trop loin sur les sentiers de l'Ombre, consciente que cela pourrait provoquer sa chute.

FROUSSINE

Fée noire, Urguemande ténébreuse, Froussine a été découverte par ses sœurs au moment où elle allait devenir Déchue. Son cercle l'enferma dans une chambre afin de la protéger contre elle-même. Cependant, un jour, la pièce fut retrouvée vide. Froussine avait disparu sans que le cercle ne puisse découvrir comment.
Depuis, dans cette petite maison urguemande, lorsqu'une fée noire passe devant une ombre à l'heure du crépuscule, il lui arrive d'entendre un rire cristallin rappelant celui de Froussine.

Extraits du journal d'Irëane

Ce journal a été retrouvé aux portes du Cercle Sombre. L'Ancêtre, après lecture de son contenu, a conclu à la folie d'Irëane, et a vite enterré l'histoire, interdisant à ses affiliées d'en parler.

• 4e jour du mois de la Wyvern 1449

Mes sœurs me questionnent. Elles prétendent s'inquiéter pour moi. Je ne les crois pas. Je

sais que je vais bientôt aboutir dans mes recherches. Le Cercle sombre veut simplement s'attribuer les mérites de mes recherches. Je ne les laisserai pas faire. Je pense que je vais quitter le cercle. Ce soir je vais conjurer un Vermillon et recommencer sur lui les recherches que j'ai déjà effectuées sur d'autres Démons inférieurs. J'espère que mes recherches concluront.

• 25e jour de la Wyvern 1449

Je n'ai pas écrit depuis longtemps. Je crains la découverte de ce journal par une de mes sœurs. J'ai quitté le cercle. J'ai demandé un changement d'Ancêtre, mais aucune ne m'a suivie. Elles se trompent. Elles qui critiquent les autres cercles pour leur couardise ne font pas mieux. Étudier l'Ombre doit suffire disent-elles. Non ! Cela ne suffit pas, cela ne suffit plus. J'ai réussi à conjurer un Vermillon. Il se fait appeler Zerggul. Cette connivence m'a demandé beaucoup d'argent, j'ai dû tout revendre pour lui offrir une petite maison où nous vivons tous les deux désormais. Ses journées m'appartiennent, tandis que la nuit je le laisse se promener dans Sasmiyana.

• 15e jour du Centaure 1449

Cela se passe de mieux en mieux. Aujourd'hui la transformation a duré deux heures. Je savais que j'étais sur la bonne voie. Cependant il faut que je reste prudente. J'ai appris que Lirchaëne me cherchait. Elle prétend qu'elle voulait simplement avoir de mes nouvelles. Je ne suis pas stupide, je sais qu'elle ment. J'ai demandé à Zerggul de se faire encore plus discret. Il ne faut pas qu'elles me retrouvent, elles seraient capables de m'enfermer et de confier la poursuite de mes recherches à une autre.

Il faut vraiment que je reste prudente.

• 28e jour du Centaure 1449

Je pars pour les Abysses. La transformation a réussi. Zerggul est désormais une fée noire. Il en a totalement l'apparence, et commence à penser comme moi. La Cyse m'a permis d'arriver à ce résultat. Ce soir, nous partons toutes les deux pour les Abysses afin que je puisse transformer d'autres Démons et repeupler l'Harmonde avec de nouvelles fées noires. Il me tarde de voir si leur origine les délivre de l'Appel. Je me demande si j'arriverais à faire disparaître la teinte noirâtre de leur peau, ainsi que cette grimace qui s'est installée sur leur visage.

Ce que je sais

Cercle I

Il s'agit de la première étape de l'engagement. Cependant, les fées noires savent qu'elles sont encore loin de la limite. C'est souvent à ce moment qu'elles se décident à poursuivre sur les voies de la Conjuration.

Elles savent que Noxe et l'Ombre sont issus de la même personne, et que Noxe s'était lié à la Dame de l'Hiver, bien avant l'Éclipse, bien avant les Guerres des Décans. Elles savent qu'il existe des Cercles de hiérarchie aux Abysses, même si elles ne savent pas encore combien.

Cercle II

À trop se frotter aux Démons, Les fées noires commencent à comprendre la conjuration. Leur esprit chercheur les pousse à disséquer les mécanismes de la conjuration. La capacité de s'extirper d'une ombre les fascine particulièrement. Les ailes des Démons les attirent malgré leur apparence souvent repoussante, car elles ont rarement la possibilité de côtoyer d'autres êtres ailés. C'est ici que les Ternes situent la limite de leur avancée.

Elles connaissent désormais l'existence des cinq Cercles, et sont capables de les associer à leur couleur.

Cercle III

Il est très rare que les fées noires qui atteignent ce stade ne s'adonnent pas à la conjuration. Elles sont totalement engagées, étant souvent incapables de continuer leurs recherches

dans une autre voie. L'étude de la conjuration cède souvent la place à l'étude des Démons eux-mêmes. Leurs pouvoirs sont encore méconnus et méritent d'être étudiés.

Elles connaissent maintenant les différents types de Démons qui peuplent les Abysses, et sont capables de citer leurs noms, leur Cercle et leurs caractéristiques.

Cercle IV

Lorsqu'une fée noire atteint ce niveau, cela signifie qu'elle est obnubilée par la Ténèbre. Toutes ses recherches tournent autour d'elle et des Abysses. L'étude des pouvoirs cachés des Démons ne lui suffit plus, elle essaie de les utiliser dans ses recherches. C'est ici que les Inspirées situent le début de la limite de l'engagement sur la voie de l'Ombre.

Arrivées à cette étape, les fées noires connaissent désormais l'existence des Hauts Diables et peuvent en citer quelques-uns uns des plus célèbres.

Cercle V

C'est ici que les Inspirées situent l'extrême limite de l'engagement sur le chemin de la Ténèbre. Lorsqu'une Inspirée s'aperçoit qu'elle a atteint ce seuil, elle doit cesser immédiatement ses activités et attendre l'Appel. Arrivée à ce niveau, la fée noire qui ne cesse pas ses activités a généralement un comportement chaotique, s'engageant dans des études totalement insensées. Son isolement atteint des sommets, à l'image de sa paranoïa. Elle rentre souvent en contact avec des Démons dans le seul but d'en apprendre plus sur les Abysses.

Sa progression sur la voie de la Ténèbre et ses connivences aux buts généralement peu conventionnels pour un conjurateur ont attiré l'attention d'un Haut Diable qui envoie ses Démons répondre aux demandes de la fée noire. Il tisse avec elle des liens privilégiés, lui proposant toutes sortes de facilités dans la poursuite de ses recherches. Il répondra, par cet intermédiaire, à presque toutes ses questions.

LES PERFIDES

Le Masque ?

Le Masque et l'Ombre sont une seule et même personne. L'étude poussée des pouvoirs de ces deux êtres le prouve. N'obtient-on pas des Aspects noirs à côtoyer l'un et l'autre ? Les Perfides n'obtiennent-ils pas la capacité de faire appels aux Démons et de se réfugier dans les Abysses ? Différentes recherches ont montré des similitudes encore plus poussées entre ces deux Éternels prétendument différents.

Le Masque s'est emparé de l'âme et du corps de Noxe afin de faire croire à l'Harmonde qu'il existe deux Éternels à combattre. Les forces d'opposition se divisent, et les moyens d'attirer les Inspirés et Ternes à lui sont doublés... Quoi de plus beau pour un comédien comme lui que de monter une pièce de théâtre où il serait les deux méchants à la fois, se jouant deux fois plus des mortels ainsi ?

Attrait

Les fées qui se confrontent à la Perfidie le font pour connaître mieux le Maître du Semblant, bien que les pouvoirs qu'il attribue à ceux qui le suivent les attirent. Cette voie est très peu fréquentée, car contrairement à l'Ombre, s'engager dans le sillage du Masque est une réelle trahison. Néanmoins, certaines s'aventurent sur ces sentiers interdits afin de l'approcher pour trouver une faille.

Les fées noires qui s'engagent sur la voie de la Perfidie changent de caractère. Elles deviennent sombres et lunatiques. Elles continuent de côtoyer leurs sœurs, mais ces dernières s'éloignent d'elles afin de ne pas subir leur ire impromptue. Plus l'engagement est prononcé plus les colères de la fée noire seront terribles, sauf avec celle qu'elle reconnaît comme étant l'une des siennes, une Perfide.

LE COCON NOIR

Le Masque a réussi à pervertir quelques fées noires qui l'ont rejoint. Cependant tout son pouvoir ne semble pas suffisant pour s'opposer à l'Appel. C'est ainsi que certaines fées noires ont retrouvé une Mémoire où elles ont servi le Maître du semblant, puis l'Appel les a libérées de son influence.
Cependant depuis quelques années, aucune fée noire damnée ou déchue n'est revenue. Il semblerait que le Masque ait réussi à transformer des araignées des marais pour que leurs fils permettent la rétention de la Ténèbre et de la Perfidie lors des Appels. Lorsqu'une fée noire damnée ou déchue subirait l'Appel, elle serait amenée à une de ces araignées qui tisserait autour d'elle un cocon de soie protégeant la fée noire de la libération de ces substances maudites.

ENTHOUSIANE

Fée noire des Communes princières, Enthousiane s'est spécialisée dans l'étude du Masque. Elle recherche à travers l'Harmonde des Damnés qu'elle n'hésite pas à côtoyer afin de les étudier. Elle a rapporté beaucoup de renseignements sur ces êtres à son cercle.
On raconte qu'elle se serait liée d'amitié avec un animal enchanté, un unicorne selon certains, un pégase selon d'autres, qui lui permettrait d'éliminer régulièrement la Perfidie accumulée au cours de ces rencontres. Son caractère irascible a fait que son départ a été un véritablement soulagement pour son cercle qui ne reconnaissait plus en elle la fée noire joyeuse et facétieuse qu'elle avait été.

ILLUSIANE

Fée noire éclipsiste, Illusiane s'est avancée dans le sillage du Masque suite à une rencontre impromptue avec un Damné. Elle a récolté à la suite de cette rencontre une bosse difforme mais aussi le pouvoir de prédire, dans une certaine mesure, le futur. Elle a réussi à retrouver une de ses Mémoires, en prédisant leur rencontre grâce à ce pouvoir. Depuis, elle cherche à obtenir d'autres pouvoirs du Maître du Semblant afin d'étudier si ces derniers peuvent l'aider dans ses quêtes ou dans son combat contre lui.

Tout comme pour la Ténèbre, les fées noires sont protégées par l'Appel. En effet celui-ci élimine la Perfidie que la fée noire a accumulée au cours des ans. Les Perfides ont permis la découverte de bien des choses. On raconte que c'est à une fée noire jorniste et Perfide qu'on doit la découverte du Sort « Repousser un Damné ». Elles ont ainsi amassé des informations sur les pouvoirs que le Masque attribue à ses suivants et, parfois, le moyen de les contrer.

Kaline

Mon nom, dans ce réveil, est Kaline. Je ne suis pas affiliée, bien que mon retour de l'Appel et les années qui l'ont suivi se soient passés au sein d'un cercle. Je ne suis pas faite pour les recherches. J'ai su très tôt que j'étais une Inspirée et les responsabilités qui m'incombaient. Je me suis mise aux Arts magiques aidée par une autre Inspirée du cercle, Appelée depuis. J'ai rencontré dans ma ville un groupe d'Inspirés qui voyageait dans le monde à la recherche de Damnés à combattre. Je les ai rejoints, les aidant dans leur combat grâce aux Arts magiques. Nous enquêtions sur des événements suspects, et s'il s'avérait que le Maître du Semblant était derrière, nous combattions ses sbires. Je ne suis pas ressortie indemne de ces combats. La Perfidie a peu à peu commencé à m'atteindre, me transformant, et me donnant accès à de nouveaux pouvoirs. Ces pouvoirs nous ont permis d'approcher plus vite et plus facilement les sbires du Masque.

Et peu à peu, j'ai senti que je changeais.

Je suis d'un naturel patient, mais cela ne semblait plus être le cas. De nouveaux Inspirés nous rejoignaient, et je m'énervais face à leur manque d'entraînement. Je ne comprenais pas mes amis qui prenaient en charge ces fardeaux. Aujourd'hui, je sais qu'il faut former ceux qui nous suivront afin de les armer contre la Menace. Mais à l'époque, la moindre contrariété me poussait dans des colères noires. J'ai fini par quitter le groupe car je sentais que je nuisais à sa cohésion. Je ne voulais pas être une gêne dans leur combat, j'ai donc continué seule. L'influence du Masque a continué son emprise sur moi. Je m'approchais des Damnés que je trouvais sans même chercher et je les contrais dans leurs projets. Mais peu à peu, j'ai senti que cette emprise s'affermissait, et j'ai eu peur. Cependant je n'ai pas cessé mon combat. Les pouvoirs que j'ai reçus m'ont permis de me battre, et je suis aujourd'hui fière des combats que j'ai menés. L'Appel arrive, je le sens. Et je suis heureuse de le voir arriver. Je me suis réfugiée dans mon cercle pour l'attendre, et je sais que je serais délivrée de Son influence. J'ai noté tout ce que j'avais appris sur Lui, et j'espère que cela servira à mon cercle, ou à moi, lors de mon prochain réveil.

Dans le secret des Dames

La Dame de l'Hiver veille toujours sur nous. Je n'en doute pas. C'est elle qui inspire mes quêtes, et c'est pour elle que je continue à me battre.

LA MALÉDICTION DE L'HIVER

La malédiction de l'hiver est à l'origine de la plus grande quête des fées noires. Nombre d'études tournent autour de son origine. La théorie la plus probable met en cause l'apparition de l'Éclat.

En effet l'Éclat est apparu en même temps que la malédiction de l'hiver, et a transformé la matière. On trouve de l'Éclat partout, même si c'est dans des quantités négligeables. Les fées noires, liées intimement à la pierre, ne pourraient plus utiliser le Rituel du Renouveau tant qu'il y aurait de l'Éclat présent dans l'Harmonde. Des essais ont été effectués afin de purifier une roche

de son Éclat, mais ils ont tous échoué. Quelques cercles se consacrent aujourd'hui à la recherche d'un remède contre l'Éclat.

LA ROCHE DE LA FORÊT D'ÉBÈNE

La roche qui a présidé à la naissance des premières fées noires est une source de questions auxquelles on ne peut répondre. La légende raconte que Cysèle s'y serait reposée, cela fait-il de cette roche une Perfection ? Que se passerait-il si les fées noires arrivaient à retrouver cette roche, et tentaient le Rituel du Renouveau avec elle ? Ou si la Dame de l'Hiver tentait de redonner la vie à de nouvelles fées noires grâce à elle ?

Le besoin de retrouver la roche des origines est dirigé par l'espoir que la Dame de l'Hiver pourrait donner naissance à une nouvelle génération de fées noires débarrassées de la malédiction de l'hiver, peut-être mortelles, peut-être capables de se reproduire...

Certains cercles rechercheraient des Sorts ou Œuvres qui leur permettraient de retrouver la roche.

LA FAINE

La faine est le nom donné par certains cercles à l'enfant mi-naine mi-fée qui serait née avant l'Éclipse. Comme elles n'ont jamais pu approcher cette enfant, de nombreuses questions se posent. A-t-elle réellement existé ? Est-elle immortelle ? Si oui, subit-elle la malédiction de l'hiver ? A-t-elle eu des enfants qui pourraient être le renouveau du peuple ?

Des fées noires ont été chargées de s'intégrer à l'Équerre afin de découvrir les réponses à ces questions. Cependant, leurs recherches n'ont abouti à rien, les nains rencontrés ne semblant pas être au courant de cette légende.

NOXE

Frère ennemi de l'Ombre et Ombre tout à la fois, cet Éternel intrigue le peuple qui voit dans son retour possible l'annonce d'une victoire pour l'Harmonde et les Muses. C'est pourquoi certaines fées noires s'adonnent à la conjuration, afin d'essayer de retrouver ses rares conseillers qui lui sont restés fidèles et de leur proposer de s'allier dans leur lutte contre le mal qui sclérose l'Harmonde.

LES ABYSSES

Depuis quelque temps certaines fées noires sont déroutées par les flashs liés à leurs Mémoires. Ces derniers leur montrent une Mémoire prisonnière dans les Abysses. Il est arrivé qu'une Mémoire se soit réfugiée aux Abysses, mais jamais qu'elle y soit prisonnière.

On murmure qu'un Haut Diable friand d'histoires aurait réussi à obtenir un piège capable d'attirer et de retenir les Mémoires en liberté. Il utiliserait ce piège afin d'écouter la vie de la fée noire. Certains cercles les plus touchés par ces flashs tentent de contacter des minotaures renégats, voire la Renégade elle-même, afin de se renseigner sur ce sujet sans pour autant descendre aux Abysses.



**Organisés en une série de neuf volumes,
Les Codex nous font découvrir le savoir des Inspirés saisonins.**

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretint votre Décan avec l'Inspiration au cours de l'histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifièrent le nom des Dames. Personnalisez votre Inspiré en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les vôtres ressentent lorsqu'ils se laissent tenter par la Conjuration et la Ténèbre, ou par la Perfidie et ses Bienfaits. Et tremblez... car désormais vous savez que l'Ombre et le Maître du Semblant vous menacent.

Éminence, rassurez-vous, la lecture des Codex des saisonins ne vous est pas interdite. Qui d'autres que vous pourrait partager le savoir qu'ils renferment avec vos joueurs ?

Prix : 35 FF (5,34 €)
ISBN : 2-84476-074-0





Nain

les Clés



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Le Codex des Nains

Pleure, peuple nain, la perte de tes pères !
Chante, haut et fort, ta foi et ton amour,
En ta Dame, qui saura tes prières,
En nos frères, qui entendront nos voix,
En nos rois, qui reviendront un jour !

Extrait de « La Chanson des pères »
in La Geste des Skalderiggs
et autres poèmes épiques du peuple nain,
œuvre anonyme du XIe siècle

Crédits

Textes
Raphaël Bardas
Jean-Baptiste Lullien pour l'Équerre

Corrections
Anne Richard

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Maquette
Patrick Mallet

Illustrations
Julien Delval

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements
Aux sept nains : Ronan « Prof » Kervella, Nicolas « Joyeux » Bertoldi, Ludovic « Grincheux » Fauvet, François « Atchoum » Labrousse, Guillaume « Simplet » Messager, Gregory « Timide » Dardonville, Jean-Christophe « Dormeur » Déprez et Gregory « Blanche Neige » Michau.
À Aurélien le plus gentil des bâtards déchus (... de méduse s'entend).
À Olivier « j'optimise pas, je teste » Couturier.
Ainsi qu'à Raphaël « J'veux pas t'obliger mais ce serait mieux comme ça... » Granier de Cassagnac pour ses relectures et ses conseils.

AGONE
Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Sommaire

Introduction 3

L'Harmonde 3
Histoire du Décan 3
Société 9

Être Inspiré 14
Avantages & Défauts 14
Si les Royaumes m'étaient contés 18
Nouvelles règles 20

La Menace 22
Les Ténébreux 22
Les Perfides 27

Dans le secret des Dames 29

De l'ordre de l'Équerre (extrait de *L'Art de la magie*) 30

Multisim Éditions
32 boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Introduction

Le Codex des saisonins a été rédigé afin que les joueurs interprétant des Inspirés saisonins cernent davantage leur Décan. Bien des détails techniques ont été précisés, sous la forme de nouvelles règles. Des éléments complémentaires sur les particularités culturelles de chaque Décan ont été ajoutés.

Les Éminences Grises sont invitées à consulter les différents volumes du Codex des saisonins. Il s'agit en effet d'un nouveau Compendium des Royaumes Crépusculaires qui comme Le Bestiaire et Les Cahiers Gris renseignent sur l'Harmonde et ses habitants.

Malgré cette introduction, une interrogation subsiste : faut-il interdire au joueur de lire le Codex des saisonins ? En d'autres termes, les EG sont-elles les seules personnes à savoir à quoi ressemblent les Inspirés des Décans ? La réponse est non. Tout joueur a besoin de bien connaître le rôle qu'il interprète au cours d'une partie de jeu de rôle. Afin de respecter cet esprit, les derniers paragraphes de chaque volume ne délivrent aucun secret. Ils présentent toutefois aux joueurs ce que croient, pensent, devinent... les Inspirés de chaque Décan. Mais ils se trompent peut-être... ou peut-être pas. Aux Éminences Grises de lever le voile sur ces mystères.

Le Codex des saisonins est donc destiné à tous les joueurs d'AGONE. Toutes les informations contenues dans ce volume — tout comme celles des trois premiers livrets d'AGONE — sont connues de tou(te)s les nain(es)s inspiré(e)s !

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes séances de jeu de rôle en compagnie d'Agone de Rochronde dans les Royaumes Crépusculaires.

Que les Dames des Saisons vous préservent des dangers de l'Harmonde.

L'Harmonde

Travailler, c'est vivre.
Proverbe nain

HISTOIRE DU DÉCAN

La Quête du Savoir

Froid, nuit et mystère. L'hiver, s'épanchait lentement sur l'Harmonde endormi. Depuis la création des Décans par Janus et la venue du désordre, chacune des Dames avait effleuré le monde de son influence. L'une après l'autre, elles avaient exploré leurs possibilités, montré leur emprise et affirmé, avec conviction, leurs aspirations...

Lors de ses premières explorations de l'Harmonde et de la beauté froide et immobile qu'elle pouvait lui donner, la Dame de l'Hiver eut une révélation : le monde était une œuvre, un tableau, un livre et une sculpture à la fois. Les Muses l'avaient créé de leurs propres essences et en avaient fait une œuvre d'art à l'agencement cosmologique.

Alors, dans l'observation des merveilles qu'elle-même pouvait graver sur l'Harmonde, la Dame décida qu'il lui fallait un moyen de lire l'œuvre des Muses. Elle voulait pouvoir comprendre chaque courbe du sol, chaque mouvement de la Lune, chaque sillon de la terre, ainsi que les tracés élégants des fleuves et des rivières. Pour cela, il lui fallait pouvoir mettre en exergue l'architecture du monde et l'étudier en détail.

Dans sa quête de savoir, la Dame de l'Hiver rencontra les Muses et elle leur formula sa demande : elle voulait qu'on lui donnât un

peu de l'essence de chaque chose, de cette énergie qu'elles avaient utilisée pour créer l'Harmonde. Avec cette étincelle, elle pourrait étudier l'Harmonde, l'intégrer à sa propre conscience et ne faire qu'un avec lui. L'assimilant ainsi par mimétisme, elle pourrait le conquérir aisément, en faire son domaine au détriment des trois autres Dames.

Le Creuset Originel

Les Muses, amusées par cette requête aussi farfelue qu'ambitieuse, décidèrent de se jouer de la Dame de l'Hiver. Elles jugèrent en effet qu'il y avait trop de présomption dans cette quête. Il n'était pas de leur ressort de faire pencher la balance en faveur de l'une des saisons, et elles préférèrent l'induire en erreur... Mais c'était sans compter sur le chaos, sur la force de l'Harmonde.

Cysèle prit la parole au nom de toutes, et annonça à l'Hiver que bientôt lui serait offerte l'essence recherchée, dans une grotte de la région que l'on nomme aujourd'hui Les Parages.

S'empressant de recevoir ce don des Muses, la Dame se rendit à l'endroit précis où devait arriver le fabuleux événement, mais n'y trouva que pierres et métaux. Le message des Muses était simple : l'Harmonde ne doit sa grandeur et sa beauté qu'à ses mystères, nul ne devait, ne doit et ne devra jamais les lui voler !

Loin de se laisser emporter par l'échec et le désespoir, la Dame eut une réaction imprévisible. Elle comprit le message des Muses et se mit à rire face à l'absurdité de la situation. Elle s'engagea dans un rire de si bon cœur, dans un rire si fort et si intense, que chaque pierre, chaque éclat de roche ou d'or s'en trouva imprégné... Et l'environnement changea.

Ses rires, leur son et leur écho avaient modelé la grotte. Les matières s'étaient fondues les unes dans les autres pour ne plus former qu'un maelström minéral enchanté par sa joie. Chaque essence s'était offerte aux autres et les avait épousées dans une recherche d'harmonie. Mais quand les rires se dissipèrent, le maelström se concentra en une forme fixe, il forma un creuset d'or, de granit, et d'airain. Au fond de ce creuset restaient six éclats minéraux, deux de chacun des composants de l'alchimie originelle des nains.

Riant à nouveau, la Dame enchanta les six éclats, leur donnant chair, âme et vie. Elle créa dans la joie, et en toute inconscience trois couples étranges. Ces êtres petits, presque inachevés semblaient être des parodies d'humains. Les nains venaient de naître.

Odastrides, Halberkins et Konteclers

Les six nains devinrent les fondateurs de ce peuple attachant. À peine nés, et déjà adultes, ils créèrent les trois premières familles naines.

De l'or naquirent Odastre et sa femme Kartarigne. Ensemble, ils fondèrent une dynastie, celle des Odastrides, les premiers rois nains. Du granit naquirent Konterclan et sa femme Higda. Les Konteclers furent leurs descendants et érigèrent les fondements de l'artisanat nain. Enfin, Halberk naquit de l'airain. Lui et sa femme Lardemigne sont à l'origine de la plus grande dynastie de guerriers nains jamais connue : les Halberkins.

HALBERK FRANCHEVOIE

Premier des guerriers nains, Halberk naquit de l'airain et des rires de la Dame de l'Hiver. La légende dit qu'en ces temps lointains les Monts Eiglophiens ne possédaient que très peu de grottes et de cavernes et que c'est lui qui les creusa toutes. Désireux d'offrir à ses semblables un habitat cavernicole aussi vaste que l'amour qu'il leur portait, il entreprit de percer les montagnes à cette fin. Avec de l'airain et de la pierre, il se fabriqua un énorme marteau et s'en servit pour frapper les parois de granit. Dans la recherche des coups les plus puissants, Halberk élabora une série de techniques de percussions des plus efficaces, qu'il appela « Voie franche ».
La légende dit aussi qu'Halberk Franchevoie continue de vivre dans les sous-sols de l'Harmonde et qu'il y creuse encore des galeries à l'aide de son marteau, le légendaire Riginknœr.

Trois siècles passèrent et six générations de nains suivirent la première. Les familles se mélangèrent maintes fois, mais attachèrent une grande importance à la conservation de leurs qualités.



Le Pacte de Sapience

La Dame de l'Hiver n'oublia pas ce qui lui avait fait créer le peuple nain. Même si ce fut accidentel et qu'elle avait de surcroît renoncé à la connaissance essentielle de l'Harmonde, elle n'en oubliait pas moins ses désirs de conquête.

Elle revint un jour voir ses enfants pour leur confier une mission : ils étaient faits de la souche de l'Harmonde, de ses métaux et de ses pierres ; ils étaient donc habilités à le sentir et le comprendre. Elle les encouragea à développer cette affinité et à lui révéler les merveilles que leur apprendrait l'Harmonde.

En échange de cet immense dévouement à sa cause, les nains demandèrent à leur Dame un service. Celle-ci devrait leur apporter du sang neuf, créer de nouvelles dynasties de nains qui viendraient seconder celles qui existaient déjà depuis des générations.

L'enfantement de trois nouvelles familles au sein du creuset scella le pacte de sapience. De l'argent naquirent les Karneggs, marchands dans l'âme ; de l'argile vinrent les Cornelanes, brasseurs et vignerons et le diamant fit les Skalderiggs, artistes de talent.



Le Grand Exode

Basé depuis sa création dans les Monts Eiglophiens, le peuple nain finit par se scléroser. Les six dynasties s'étaient unies en un royaume solide mais isolé, et il fallut un jour rompre sa quiétude pour le sauver d'une sédentarité néfaste. Bien que les Odastrides aient admirablement organisé leur règne, que les différentes familles aient développé leurs spécialités et que la paix ait été le mot d'ordre depuis des générations, le peuple dépérissait.

Coupés du monde, freinés dans leur quête de sapience par l'étroitesse de leur environnement, les nains se résolurent à quitter leur région d'origine. C'est sous l'impulsion du roi Segmerkin Odastrian III qu'ils quittèrent leur royaume natal.

Organisés en grandes caravanes comprenant dix descendants dignement reconnus de chacune des six familles, les nains se répartirent dans les plaines et vallées de l'Harmonde. Chaque caravane fonda un village, qui devint un clan, et s'ancra profondément dans l'histoire de sa région.

La quête des formes

Répartis sur l'Harmonde, les nains commencèrent leurs études. Doués d'une sensibilité transcendant la simple perception géométrique, ils pouvaient lire et comprendre les montagnes, les vallées et les cours d'eau. Couramment, on parle de « jugement de la Ligne ». En ces temps reculés, cette appellation désignait une aptitude naturelle à la perception du monde, mais en quelques décennies cela changea. Certains descendants des Konteclers et des Skalderiggs se plurent à penser que le jugement de la Ligne ne devait pas s'arrêter à la compréhension de l'environnement, et qu'il devait leur permettre de le prolonger. Ainsi naquit l'architecture naine. Plus qu'une simple élaboration de bâtiments, il s'agissait d'une réelle sublimation des courbes offertes par l'Harmonde.

Durant plusieurs siècles, jusqu'à la Flamboyance pour ainsi dire, les nains connurent un âge architectural primitif et symbolique. Assemblant de lourdes pierres taillées en dolmens, cairns et Cercles Hivernins, ils élaborèrent les prémisses de ce qui deviendrait plus tard, grâce à l'Inspiration, l'architecture ésotérique.

Les Cercles Hivernins

Dans leur grande quête des formes qui vit la naissance de l'architecture et sa théorisation, les nains eurent recours aux Cercles Hivernins. Gigantesques cercles de pierres et de statues primitives pouvant atteindre les douze coudées, ces lieux suscitent aujourd'hui la perplexité des historiens quant à leurs origines. Le mystère qui les entoure crée bien des rumeurs sur l'adoration de divinités païennes, sur les rites sexuels qui s'y seraient tenus ou encore sur les malédictions encourues par quiconque viendrait troubler le repos éternel des fabuleux géants de pierre sommeillant dans les statues. La réalité est bien entendu toute autre : les nains, à l'initiative des Konteclers, s'en servaient comme livres d'histoire, cadastres et caves à vin !
Chaque village possédait en effet un ou deux Cercles Hivernins. Grâce à une écriture naine inconnue des habitants actuels de l'Harmonde, ils gravèrent chaque centimètre de pierre pour y noter les informations en tous genres les concernant : les naissances et les décès, les hauts faits de certains et les découvertes dues au jugement de la Ligne. D'autre part, la construction de ces Cercles dans le prolongement même des Lignes de l'Harmonde permettait la création d'un effet magique de conservation et de gestion de la température ambiante. Ainsi, chaque année venait-on entreposer pendant quelques semaines les vins nouveaux pour jouer sur leur bouquet et améliorer leur vieillissement.

Les Guerres des Décans

Un jour vint la guerre. La Dame de l'Hiver n'était pas la seule à vouloir étendre son hégémonie sur l'Harmonde et le conflit se révéla finalement inévitable. Alors que les fées noires et les méduses, les autres enfants de l'Hiver, fomentaient des moyens guerriers détournés et soutenus par leurs magies, les nains optèrent pour des modes de combat plus proches de leur nature.

Les clans se réunirent à l'occasion d'un grand conseil de guerre où il fut établi que le combat serait mené par les Odastrides et les Halberkins, tandis que les Konteclers, soutenus par les autres familles inventeraient et fabriqueraient des machines de guerre.

Dans la rage des batailles, les nains surent se faire craindre. Ils étaient capables d'une sauvagerie sans bornes, digne des pires saisonins de l'été, tout en gardant leur force de fraternité, d'honneur et d'entraide. De nombreuses victoires leur revinrent, parfois dues à leur dévouement guerrier, parfois à l'intelligence des pièges mécaniques des Konteclers.

Séduction et punition

Puis vint le temps du malheur. La guerre battait son plein et l'hiver avait gagné bon nombre de territoires quand la révélation survint: dans leur étude incessante des Lignes, des nains découvrirent que l'architecture était plus complexe qu'il n'y paraissait. Ce que l'on voyait n'était que la surface, il y avait quelque chose sous l'Harmonde. Un monde sous la terre, peut-être plus beau, plus riche que celui-ci... ils avaient découvert l'existence des Abysses.

Séduits par ce nouveau défi, ils abandonnèrent la guerre, suivis par des milliers de

Syraknur Kontecler

Une grosse partie des inventions guerrières naines des Guerres des Décans est issue de ce cerveau génial. Syraknur offrit aux nains la catapulte, la baliste, et toutes sortes de machines moins connues. Parmi celles-ci on note les suivantes — entre autres.

• **Les percefonds:** de longs pieux articulés cachés dans les ports pour éventrer les navires ennemis. Une variante terrestre existe pour les petits convois.

• **La troncétoile:** une énorme baliste lançant cinq troncs d'arbres reliés par leurs extrémités et formant une étoile. Les troncs s'envolent en tournant à l'horizontale et peuvent, dans leur élan, fracasser les bâtisses ennemies ou retomber sur leurs troupes.

• **Les gladionautes:** sorte de monture de bois et de cuivre, hérissée d'engrenages, le gladionaute est une pièce rare des Guerres des Décans. Haute comme un homme, le nain qui l'utilisait se tenait debout sur une petite plate-forme située à l'arrière et actionnait en permanence une manivelle métallique. Cette manivelle avait pour effet de faire rouler le véhicule (très lentement d'ailleurs) tout en activant toutes sortes d'armes rotatives redoutables. Des haches et des fléaux tournoyaient, ce qui rendait la machine extrêmement difficile à approcher. Notons que moins de trente gladionautes furent construits, que moins de vingt fonctionnèrent, et qu'aucun ne finit la guerre.

membres de leur peuple. Fascinés par l'occulte, par cette vie cachée qu'ils ne parvenaient pas à cerner, les nains creusèrent, et creusèrent encore. Quand vint la nouvelle de la fin de la guerre, ils n'avaient pas fini de creuser et n'avaient toujours pas trouvé les Abysses et la fabuleuse puissance qui devait y régner; mais ils avaient fait leur choix. Seuls les Odastrides, fiers chefs de clans et descendants des rois étaient restés sur les champs de bataille et avaient offert leur vie jusqu'à la fin.

Le reste du peuple nain avait en effet abandonné l'Hiver, il avait laissé sa curiosité prendre le pas sur ses origines et avait abandonné sa Dame. Par sa faute, les descendants de ses rois étaient tous morts au combat. Quand Janus rendit ses Sentences, il choisit de punir cette curiosité malsaine et condamna les clans à l'isolation: ils avaient tué leurs rois? Leur peuple serait désuni, privé de sa force d'entraide! L'Ombre et ses Abysses les fascinaient? Ils vivraient désormais dans les montagnes, à nouveau coupés de l'Harmonde et loin de la lumière du jour! Enfin, ils avaient voulu en savoir trop, leur jugement de la Ligne leur avait enflammé l'esprit et ils s'étaient crus capables de comprendre chaque montagne... ce talent serait bridé, il ne s'appliquerait désormais qu'aux constructions des êtres vivants de l'Harmonde et non plus à celles des Muses.

La dissidence

Dans les affres de la guerre, une minorité de nains de tous clans, et de toutes familles, avait cependant choisi de ne pas quitter les champs de bataille. Ceux qui survécurent ne furent pas punis et furent libres de choisir leur habitat. Bon nombre d'entre eux regagnèrent leurs clans et familles, mais certains choisirent de rester à la surface de l'Harmonde. S'installant dans les villes, ils aidèrent à la reconstruction de ce qu'avaient détruit des années de guerre. Ils créèrent une chaîne d'entraide à l'échelle de l'Harmonde et en quelques décennies s'instituèrent en une fraternité dite des nains libres.

TOLRIGG KONUNIR

Selon une légende modéhenne, Tolrigg est né le matin du jour où survint l'Éclipse. Taciturne, il a toujours souffert d'une mauvaise réputation au sein de son clan. La superstition de ses congénères aidant, il se prit un jour à penser que sa naissance était symbolique et qu'elle était d'augure néfaste. Sa psychose se développa à mesure qu'il se repliait sur lui-même et qu'on le montrait du doigt comme s'il était un monstre.

Il grandit dans ce sentiment de proscription et finit par sombrer dans une froide folie meurtrière. Se vouant à l'Automne, il entreprit de lutter dans l'ombre contre les saisonins. Usant d'une empathie mystérieuse sur les prédateurs, il dressa une dizaine de loups et de rapaces et partit à travers l'Harmonde pour mener sa quête meurtrière. Surnommé le Loup de l'Automne, il donna la mort de façon perverse et sauvage à plus de cent reprises. Accompagné de sa horde d'animaux sauvages, il tua plusieurs dizaines de saisonins de toutes origines et bon nombre d'humains innocents avant d'être capturé et empalé par des géants paragéens lui ayant donné la chasse.

Parfois, des voyageurs apeurés se réfugient dans les auberges de campagne en disant avoir croisé un hideux petit fantôme nimbé dans un voile de brume et entouré d'animaux démoniaques…

Le Kœnkloenigg

Nommée « Temps de la paix et de la reconstruction », la Flamboyance est le temps des grandes constructions, tant dans les villes que dans les montagnes. Bien qu'ils ne disposent pas, au début, de la Flamme, les nains œuvrent à l'édification des cités et des palais, mettant ce que des siècles d'étude des architectures de l'Harmonde leur ont appris au service de la paix. C'est durant cette époque fastueuse que des membres de la fraternité des nains libres œuvrèrent de concert avec un Génie désireux de se faire construire un palais gigantesque. Devant la rigueur du travail de ces nains, il décida de leur révéler les secrets de l'architecture ésotérique. Forte de ce savoir, la fraternité se structura et créa une hiérarchie qui lui est propre ; peu après elle devint l'Équerre.

Le présent et l'avenir

Dans leur effort de vie et de reconstruction, les nains n'en oublièrent pas moins leurs erreurs et leurs crimes passés. Leur trahison les avait éloignés un temps de la Dame de l'Hiver, mais elle leur avait surtout fait détruire leurs rois. Le peuple désuni, le peuple régicide pleurait en secret ses rois morts et lança dans l'ombre une quête mystique : un Odastride aurait survécu à la guerre et sa descendance se serait fondue dans la société naine. Un jour, un descendant d'Odastre serait révélé et il unirait à nouveau tous les clans sous la bannière des rois nains.

SOCIÉTÉ

Politique

L'implantation

Le peuple nain n'est plus un royaume depuis bien longtemps. Si le fantôme de la monarchie hante les cœurs de façon de plus en plus ardente, c'est de loin la structure clanique qui est la plus représentative du pouvoir et de la société naine. Ces clans dont le nombre avoisine la centaine ont pour la plupart étés créés lors du Grand Exode, lorsque Segmerkin Odastrian III ordonna que l'on se répandît sur le monde. Cet exode était motivé par un désir de découverte et d'occupation de l'Harmonde. Chaque clan gagna ses terres au prix du sang. Il en est même qui durent lutter pendant des années avant de s'en voir reconnaître propriétaires par les autochtones.

Les clans gagnèrent donc des parcelles de territoire et les firent leurs à jamais. Les nains originels étant nés de minéraux, il est de rigueur de respecter cette mémoire en ne s'attachant qu'avec fidélité à une maison et à son sol. Ainsi les clans sont-ils devenus exclusivement sédentaires et même fortement régionalistes. Il est même amusant de constater cet « esprit de clocher », qui crée parfois des tensions motivées par le chauvinisme entre deux clans séparés par moins de dix lieues. Ces tensions restent liées à la fierté caractéristique des nains et ne vont que très rarement jusqu'à une relation d'adversité.

Ainsi chaque clan est-il fortement lié à ses terres et en porte même le nom. On parle du clan du Roc-aux-Muses, de celui de la Route des Pèlerins, du Mont aux Cent Pics ou encore de la Passe Radieuse. Le clan est attaché à ses terres, à sa situation géographique comme on l'est à sa propre identité, à ses origines et à son nom.

Le Clan

Chaque clan est dirigé par un conseil des « pères sans pères » aussi nommé Kankœnurr. Tout nain ayant déjà eu un enfant et n'ayant plus de nain plus âgé que lui dans sa famille fait partie de ce conseil. Le Kankœnurr est présidé par le Dwinkœnigg, le chef du clan, qui approuve ou réfute ses décisions. S'il a le dernier mot, le chef est toutefois tenu de s'en référer à la majorité. Le rôle du Dwinkœnigg est remis en jeu tous les six ans pendant une série d'épreuves physiques, intellectuelles et artisanales. Au terme de ces jeux dits de la Patriarcale, une grande fête de trois jours est organisée ; elle s'achève par le couronnement du nouveau chef.

Le rôle du chef est avant tout emblématique. Il symbolise le clan, mais aussi la royauté perdue. Évoquant les figures martyres des Odastrides tombés durant la Guerre des Saisons, les chefs sont aimés comme des pères par leurs clans. Le chef célèbre les mariages, attribue les tâches, les possessions terriennes s'il y a lieu, commande les armées et punit les criminels. Garant de la paix et du respect des traditions, le chef de clan est souvent appelé à parlementer avec les puissants des peuples voisins. C'est généralement lui qui, pour montrer son assise et son importance, reçoit les hommes et saisonins désireux de traiter avec son clan.

Un clan se compose de familles dont le nombre varie entre cinq et dix. Il est rare de

Le jargon nain

Durant des siècles les nains ont vécu repliés sur eux-mêmes dans les Monts Eiglophiens. Avant le Grand Exode, ils n'avaient jamais eu le moindre contact avec d'autres habitants de l'Harmonde et avaient dû développer leur propre langage pour communiquer. Cette langue, le Niggenknir, est depuis longtemps oubliée, elle a disparu pendant la rencontre des nains avec les autres saisonins de l'hiver et les nombreux humains qu'ils fréquentèrent avant la Sentence de Janus. Si les nains d'aujourd'hui parlent les langues des Royaumes Crépusculaires, il leur arrive toutefois d'utiliser les termes de leur vieille langue. Ironiquement, on dit que les nains « jargonnent ».
Voici quelques mots rencontrés régulièrement dans ce jargon :

- **Dwinkœnigg :** chef de clan.
- **Halberkniggins :** nains guerriers.
- **Kankœnurr :** conseil des pères sans pères.
- **Komodnigg :** clan, domaine du clan.
- **Kontegliggins :** nains artisans.
- **Nigg :** nain.
- **Niggenknir :** langue ancienne des nains.
- **Niggins :** les nains.
- **Orokniggins :** vastes maisons naines.
- **Scalderiggins :** nains artistes.

voir plus de cent cinquante individus réunis dans un même clan.

La famille

L'unité d'autorité et d'appartenance venant se placer juste en-dessous du clan est la famille. Par famille, on entend trois à quatre couples avec enfants, le tout sous l'autorité d'un patriarche membre du Kankœnurr. Ainsi une famille moyenne se compose-t-elle de quinze à vingt individus unis sous un même nom. Dans les cités naines, il n'est pas rare de voir tous les membres d'une même famille habiter une maison commune. Ces gigantesques maisons, appelées Orokniggins, sont à la fois des dortoirs familiaux, des exploitations fermières et des ateliers artisanaux.

Pour le nain, la notion de possession est importante et il est fréquent d'en voir certains posséder une seconde maison, individuelle, qu'ils n'entretiennent que comme chambre d'amis.

Les familles naines se revendiquent toutes plus ou moins des six dynasties originelles, mise à part celle des Odastrides qui est censée réapparaître un jour pour réunifier les clans. C'est pourquoi beaucoup de noms se rapprochent des Halberkins, des Konteclers, des Skalderiggs, des Korneggs ou des Cornelanes. Ainsi trouve-t-on des Halberks, des Halbnir, des Berkinniggs, des Kalderiggs, Kalderr, Orneggs, Kornir, Clornan, et la liste pourrait être encore très longue. Ces noms existent en quantité et appartiennent toujours à des familles se revendiquant de tel ou tel descendant du guerrier qui vainquit les géants à telle bataille, du forgeron qui fabriqua la hache du roi qui mourut sans défaite, etc.

Si la première caractéristique d'un clan est la possession, celle d'une famille est la filiation. Chaque nain s'identifie à son père, à son grand-père ainsi qu'à tout ancêtre mythique ayant accompli de hauts faits. Il n'est ainsi pas rare de voir au sein d'un même clan deux nains de familles différentes se chamailler pour un conflit ayant opposé leurs

AMICALES ET FRATERNITÉS

Les notions d'appartenance et d'identification sont primordiales chez les nains. Outre le clan et la famille, des cellules se forment parfois, réunissant de deux à dix individus en confréries. La base de ces fraternités est l'amitié, et les nains qui y adhèrent le font pour le plaisir de partager de bons moments. Cette façon de se réunir est assez proche de la notion de club : elle est très masculine, exclusivement réservée aux membres et souvent orientée vers la dégustation d'alcools et de tabacs.

L'amitié est le maître mot, elle résume à elle seule le pilier central de la société naine et illustre parfaitement le fonctionnement de ces fratries. Les nains s'aiment d'un amour viril et égalitaire. Rien n'émeut plus un nain que l'amour d'un guerrier pour son vieux père, ou celui d'un forgeron pour son plus vieux compagnon d'atelier. Ces amitiés dévotes se manifestent parfois même à l'échelle politique et peuvent transcender l'autorité d'un chef de famille entrant éventuellement en considération dans les délibérations du Kankœnurr. Ainsi, l'amicale des nains amateurs de bière du Clan de la Corne vide peut-elle avoir autant de poids dans la politique clanique qu'une famille implantée depuis des générations.

Les nains appartenant à ces clubs se distinguent des autres par des marques d'affiliation. Il peut s'agir de costumes, comme de scarifications, mais la tendance est le plus souvent aux tatouages.

ancêtres huit siècles plus tôt. La mémoire, le passé et les ancêtres sont autant d'éléments qui caractérisent une famille. On doit toujours se porter au secours de son frère, raconter les hauts faits de son oncle et préserver la mémoire de son père.

Le quotidien

Le travail, une profession de foi

Le nain est travailleur par essence. Certains philosophes prétendent que cela est dû à leur origine minérale. Le fait que ce peuple soit issu de ces matières froides et solides lui attribue sa rigueur et son pragmatisme.

Avant toute chose, le nain est organisé, efficace et franc. Dans son travail, cela se ressent fortement: un forgeron ne commence jamais un objet sans avoir au préalable étudié sa matière première, dessiné et redessiné vingt fois la forme désirée. Le guerrier n'est pas un improvisateur, ses mouvements répondent aux règles d'une escrime séculaire, souvent familiale dont chaque geste et chaque position de jambe sont une véritable institution. Le poème d'un artiste n'est pas une suite de mots sortis ex nihilo de son imagination, mais bien le fruit d'un travail métrique acharné.

L'éducation même du nain est dirigée en ce sens. Dès son plus jeune âge on lui imprime des schémas rigides qui lui permettent de gérer toute situation professionnelle. À son entrée dans l'adolescence, le jeune nain doit trouver un maître qui accepte de lui apprendre son métier, et toute sa vie est ensuite conditionnée par les cinq années de formation qui suivent. Le rôle du maître est donc énorme, il ne doit laisser aucune place au hasard et tenter de s'assurer que rien ne pourra jamais surprendre son apprenti.

Les domaines d'activité des nains sont vastes, les plus courants sont les travaux miniers, la forge, la taille et les cultures cavernicoles. On exploite ainsi les minerais, vend des armes, taille la pierre et brasse les bières de champignons. De nombreux clans disposent aussi de terres cultivables et d'élevages. Ainsi peut-on aussi rencontrer des nains vignerons, agriculteurs et éleveurs.

La journée de travail est toujours ardue et rigoureuse, les nains courbent l'échine et se tuent au travail jusqu'à douze heures par jour. Le plus surprenant pour un observateur extérieur est d'ailleurs la joie de vivre paradoxale qui s'y adjoint: au travail, le nain a beau suer, peiner, se faire mal, il a cependant toujours le sourire.

L'embonpoint ou l'art de bien vivre

Quand la journée de travail est terminée, que les corps sont rompus sous l'effort et les esprits fatigués par la concentration, vient le réconfort de la bonne chair. Les nains vouent quasiment un culte au plaisir joyeux des retrouvailles le soir autour d'une table. Ils aiment se retrouver en famille ou entre amis et manger beaucoup, voire énormément, digérant le tout à grand renfort de bières et de liqueurs relevées.

En dehors de leurs heures de travail, les nains sont débonnaires et apprécient la vie comme personne. Leurs festins sont « ogresques », la gourmandise est probablement leur plus grosse faiblesse et l'embonpoint est considéré comme un signe de réussite. Un proverbe urguemand dit: « Un nain gras est un nain heureux ! »

CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakonien : avez-vous déjà songé à tuer vos proches pour sauver votre peau ? Un drakonien le ferait...
Farfadet : certains d'entre eux peuvent être très intéressants. Ils ont une philosophie de la vie qui incite au profit... Pourquoi pas ? Mais je ne les recevrais pas à dîner chez moi !
Fée noire : elles sont nos sœurs, et parfois même des mères spirituelles. Elles incarnent comme nous autres la vie à travers la pierre.
Géant : notre antagonisme nous rapproche en quelque sorte et nous avons beaucoup de choses à apprendre les uns des autres. Ils sont malheureusement trop protecteurs envers tout ce qui est plus petit qu'eux... Et c'est parfois très énervant !
Lutin : bon... Ils sont souvent gentils, quoi qu'un peu aigris par leur petitesse et leur faiblesse. Ils sont un peu trop chaotiques pour être totalement fiables.
Méduse : la distanciation relationnelle imposée par leur lien Ophidien est un gros handicap... Il est probable qu'elles souffrent plus qu'elles ne veulent bien le dire.
Minotaure : le Minotaure est fort et son passé est un mystère : il peut être un allié de taille mais pourrait bien apporter un millier de malédictions.
Morgane : je ne sais sur elles que ce que disent les légendes. Je préfère en rester éloigné.
Ogre : comme nous, ils aiment manger, boire et user de leur force. Il leur manque malheureusement notre charme et notre savoir-vivre !
Pixies : donnez-moi ma hache, elle en parlera mieux que moi...
Satyre : il y a du bon dans ce peuple, mais il semble dépossédé de ce qui fait de nous des êtres d'exception : le respect et l'amour fraternel.

Les Éternels

L'Ombre : vaincue par sa propre curiosité, trompée par son désir de découverte elle est devenue ce qu'elle est... En quelque sorte nous nous ressemblons un peu.
Le Masque : perversion et tromperie sont des mots qui invitent ma colère... Parler de lui me donne envie de sortir ma hache !
Les Muses : elles ont créé l'Harmonde et sont des artistes à l'échelle cosmique. Les êtres vivants se contentent de répéter chaque jour le simulacre de leur œuvre.
Janus : l'ordre et la régulation. Il a su nous rappeler à l'ordre quand le chaos nous avait tentés, c'est un être bénéfique et nous lutterons pour lui comme nous le ferions pour notre Dame !

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien : nous n'avons que peu de rapports avec cette institution. Je pense personnellement que ses bons côtés, tout comme ses défauts, dépendent uniquement du bon vouloir de ses directions localisées.
L'Équerre : nous autres nains des montagnes sommes l'ordre ancien, la vieille école. Eux sont le nouveau monde ; là où nous nous contentons de perpétuer des traditions millénaires, les nains de l'Équerre se font chefs d'orchestre dans l'évolution du monde civilisé.
Le Conseil des Décans : il symbolise la force des saisonins unis contre le Masque. Espérons qu'il ne soit pas qu'un simple symbole...

Être Inspiré

AVANTAGES & DÉFAUTS

Avantages

Maître-d'Œuvre
(4, Charge)

Vous occupez une place de choix au sein de l'Équerre et votre réputation en son sein est remarquable. Vous pouvez en jouer régulièrement pour obtenir des crédits ou des aides matérielles. Compte tenu de vos capacités, vous dirigez au moins un atelier réputé, et avez géré plusieurs chantiers pour les puissants de la région.

Minimum requis : INT ou CRÉ 8; deux Compétences parmi Sculpture, Forge, Architecture ou Savoir-faire: Horlogerie 9 (voir plus bas).

Descendant d'Odastre
(5, Charge)

Bon nombre d'éléments du passé de votre famille laissent penser que vous êtes l'un des descendants des rois disparus. Au sein de votre clan, vous disposez de la meilleure des réputations et vous êtes de toute évidence le fils du chef, ou pourquoi pas le chef lui-même. La légende prétend qu'un jour les Odastrides referont surface, et quasiment tous les membres de votre clan pensent que c'est par le biais de votre famille. Serez-vous le roi réunificateur des clans nains ? Au quotidien, vous jouissez de partisans acharnés qui donneraient leur vie pour que vous puissiez accomplir votre destin. Une poignée d'amis vous soutient et tous les enfants rêvent de vos futures batailles. À l'avenir, vous aurez sûrement à convaincre d'autres clans de votre ascendance odastride ainsi qu'à mener de nombreuses batailles.

Minimum requis : deux armes à 9, CHA 7.

Bon vivant
(1, Âme)

Vous êtes de ces nains qui aiment prolonger leurs journées dans les tavernes et les cabarets. Le bon vin, la bonne chère et les femmes, voilà trois choses qui vous ravissent et vous donnent envie de chanter ! Votre teint est rougeaud, vous avez une bonne bouille, toujours une phrase amusante à dire et un rire communicatif. Vous disposez d'un bonus de + 1 à tout jet de CHA ayant trait à la séduction ou à l'Étiquette.

Forte voix
(1, Âme)

Votre voix est reconnaissable entre toutes et de surcroît, elle s'entend de très loin. Que vous riiez, chantiez ou cherchiez tout simplement à vous faire entendre, vous dépassez de nombreux décibels l'ensemble de l'assemblée. Que vous soyez ou non doué pour les discours, on vous entend et vous écoute donc facilement. Vous obtenez un bonus de + 1 à tout jet d'Éloquence ayant pour but de convaincre une foule ou de commander un groupe armé.

Acharné
(1, Esprit)

Vous êtes un jusqu'au-boutiste invétéré. Lorsque vous vous fixez un but, vous devenez implacable en ce qui le concerne. Vous disposez d'un bonus de + 1 en VOL pour toute situation de crise ayant trait à une quête ou un travail de longue haleine.

Pragmatique
(2, Esprit)

S'il fallait trouver un nom pour caractériser l'organisation ce serait le vôtre ! Au travail comme à domicile, vous êtes ordonné, prévoyant et rien ne peut vous surprendre.

Cependant, quand l'imprévu survient malgré tout, vous ne perdez jamais votre sang-froid et trouvez toujours une solution. Le désordre est votre ennemi et vous prenez toujours un malin plaisir à l'affronter...

Vous disposez d'un bonus de + 2 à tout jet d'INT ayant trait à l'organisation et à la planification d'une tâche, qu'il s'agisse de ranger une maison, de faire le plan d'un château ou d'attaquer un convoi.

Embonpoint généreux (1, Corps)

Vous êtes l'un de ces nains qui ont toujours l'air heureux et bien nourris... Vos joues sont bien rondes et votre ventre est rebondi. Sans être suffisamment gros pour être handicapé par votre poids, vous avez de bonnes réserves. Vous disposez ainsi d'un bonus de + 1 pour tout jet de résistance à la faim.

Infaillible (3, Corps)

Comme de nombreux nains, vous êtes un combattant déterminé. Il n'est pas facile de vous faire ployer sous les coups et celui qui le fera ne semble pas encore être né. En termes techniques vous gagnez un point en RÉS, le maximum dans cette caractéristique est majoré de + 1.Vous pouvez de surcroît décaler d'une ligne vers le haut tout jet sur les tables de blessures critiques (*cf.* AGONE p. 177-178) lorsque vous êtes blessé.

Défauts

Mauvais caractère (1, Âme)

De par votre origine naine, vous héritez d'une force de caractère hors du commun. Cela dit, au lieu de se manifester par une volonté de fer dans les mauvais coups, cela intervient au quotidien et se distille tout au long de votre vie. Vous êtes râleur, sans arrêt en train de critiquer et de vous méfier sans raison. Cela vous rend exécrable et vous êtes affublé d'un malus de – 1 à tout jet faisant appel au CHA pour un test d'Éloquence ou d'Étiquette.

Ivrogne (4, Esprit)

Plus que simplement dépendant à l'alcool, vous en êtes complètement imbibé. Vos vêtements sentent son odeur, votre haleine est putride et même à jeun, vous vous exprimez de façon peu intelligible. Rat d'auberge, vous ne buvez pas pour la bonne chère, mais parce que la vie est dure et qu'il faut oublier. En plus d'un besoin quasi permanent d'alcool, vous perdez un point permanent en INT et pouvez, selon les situations et l'approbation de l'EG subir des malus lors de jets impliquant le CHA.

Obsédé du travail (1, Esprit)

Vous travaillez trop et cela vous handicape remarquablement. Vos amis vous ont presque oublié et votre femme ne vous voit plus. Pour vous, tout ce qui compte c'est de finir ce fichu chantier à temps ou de devenir le meilleur guerrier du clan. Vous êtes obsédé par votre travail et ne parlez que de cela. Tout autre sujet vous ennuie très vite et vous y revenez sans délais, agaçant au plus haut point les gens qui vous fréquentent. Pour tout jet d'INT ayant trait au relationnel, vous êtes affublé d'un malus de – 1.



Mal charpenté (3, Corps)

Travaillant depuis l'enfance avec acharnement, vous êtes un habitué des lieux mal éclairés et humides, ainsi que des travaux difficiles et harassants. Cependant, au lieu de vous rendre plus fort, cela a déformé votre corps, votre dos est voûté, éventuellement bossu, votre peau est blanche et supporte mal le soleil, quant à votre vue, elle n'a rien à envier à celle d'une taupe.

Non seulement vous avez un malus de – 2 à tout jet ayant pour but de séduire, mais vous perdez un point permanent en RÉS. Pour couronner le tout, un malus de – 1 intervient pour tout jet de PER lié à la vue.

SI LES ROYAUMES M'ÉTAIENT CONTÉS

Géographie

Il serait impossible de dresser un atlas des clans nains, tant ceux-ci sont nombreux et variés. Les paragraphes suivants vous donnent un exemple de clan nain pour certains des Royaumes Crépusculaires où ceux-ci sont les plus présents. S'ils sont révélateurs de certains aspects de la vie naine et des aspirations de ce peuple, ces clans ne sont pas décrits en détail mais bien comme des exemples, des canons à reproduire et à développer.

Communes princières

Situé dans les Monts Tariander, le Clan de la Passe Radieuse est soumis à des conditions de vie très difficiles. La cité dont il porte le nom se situe en effet à plus de deux mille cinq cents mètres d'altitude, sur une large corniche en contrefort du Col de la Fermière. Cette montagne étant l'une des plus hautes de la chaîne, les points de vue depuis la cité laissent une inévitable sensation de vertige. Cette corniche est prolongée dans l'intérieur de la montagne par une longue galerie menant à un lac souterrain, unique point d'eau de la cité. Tout un réseau de chaufferie et de tuyauterie a été aménagé pour alimenter la Passe Radieuse, permettant ainsi à la cité de disposer de thermes.

Les thermes de la Passe Radieuse sont réputés dans tous les salons de l'Harmonde comme la destination idéale pour tout puissant désireux de se détendre et de trouver le calme et le repos. En dépit des quelques venues « touristiques », les membres du clan préfèrent s'adonner à l'élevage des bouquetins et à la chasse aux louveaux qui sont très fréquents dans cette région et dont la chair constitue un élément de base de leur alimentation.

Les Parages

Berceau de la civilisation naine, Les Parages abritent encore plusieurs dizaines de clans. Les Monts Eiglophiens furent selon la légende percés par Halberk Franchevoie, et un clan entier s'est voué à leur entretien. Comportant plus de cinq cent nains, ce clan est l'un des plus grands de l'Harmonde. Tous

vivent dans la cité souterraine de Halberkniggienh, lieu légendaire où Halberk forgea son marteau. Les grottes des Monts Eiglophiens ressemblent ainsi à un immense chantier de rénovation convergeant sur une ville joyau dans un écrin de ténèbres. Le nettoyage et la remise à neuf des voies souterraines n'est cependant pas l'unique spécialité du clan : d'ici est originaire la Voie franche et ses meilleurs maîtres en sont natifs. Réputés au sein de tous les clans, les Franc-trancheurs d'Halberkniggienh comptent parmi les guerriers les plus craints de l'Harmonde.

Enclave boucanière

Les nains marins sont rares, pourtant ceux du clan du Pierretuvier dérogent à la règle. Lors du Grand Exode, une caravane arriva sur les côtes de la Mer d'Orion, à quelques lieues au sud du Désert Wuhan. De cet endroit était visible un pic rocheux émergeant à plus de deux cents coudées au-dessus des flots. De l'esprit du nain Jornir Grœunwogg naquit l'idée farfelue de tailler et de sculpter le roc pour lui donner l'allure d'un gigantesque palétuvier de pierre. En deux siècles, le rêve de Jornir aboutit sous le regard de son arrière petit fils. Arbre de pierre aux racines ramifiées au-dessus des vagues, le Pierretuvier est l'unique port nain de cette partie de l'Harmonde. À la fois chantier marin soutenu financièrement par l'Équerre et port de pêche à la situation enviable, cette structure surélevée impressionnante est l'une des curiosités de la région. Les descendants de Jornir Grœunwogg en sont encore les chefs, mais l'Équerre y compte bon nombre de capitaux.

Terres veuves

Dans les Terres veuves, les nains ne sont plus les bienvenus depuis que la reine Séneca s'est mise en tête d'affronter les boucaniers. L'Équerre aidant la construction de certains navires de l'Enclave boucanière, bon nombre de nains présents en Terres veuves ont eu à en souffrir. La ville de Coryncienne fut construite il y a six siècles autour d'un site élevé habité par des nains, à une demi-journée au sud des Sœurs Mezdi. Ceux-ci avaient accepté d'agrandir leur ville et de cohabiter avec la société carme. Quand vinrent le règne de Séneca et ses velléités, il fut difficile pour les nains de rester en cohabitation. En quelques mois, les Corynciens les chassèrent, d'abord par lapidation, puis par moyens militaires. Les nains durent se réfugier dans les grottes situées à trois lieues de là, en bord de mer. Ces grottes sont percées dans des falaises et surplombent la mer de plusieurs dizaines de mètres. L'ensemble a été taillé, enluminé selon les goûts nains. Le clan des troglodytes de Coryncienne, qui n'est attaquable que par voïx maritime, mène depuis des années une lutte rebelle contre la Mère de Coryncienne. Ces nains sont sans arrêt sur le fil du rasoir et mènent régulièrement des opérations militaires en ville pour récupérer leurs frères devenus esclaves domestiques ou combattants dans l'arène de la cité.

Urguemand

Vivant autrefois sous une colline de la baronnie d'Émelgance, le petit clan du Val-aux-loups fut contraint de fuir pendant les invasions liturgiques. Réfugiés dans les marais

de la baronnie, ils investirent quelques bâtisses militaires dont les cendres étaient encore fraîches. Habitant depuis cette époque dans ces ruines (qu'ils n'ont jamais rénovées par pure fierté), ils se font maintenant appeler le Clan du Val-aux-Gueux ou de Mortmarais. Sales, hirsutes et mal vêtus, ils vivent à travers tout le réseau de ruines qui constelle les marais. Circulant grâce à un enchevêtrement de tunnels étroits, ils s'organisent en bandes de voleurs et attaquent régulièrement les convois qui passent dans la région.

NOUVELLES RÈGLES

SAVOIR-FAIRE : HORLOGERIE

Horlogerie est un domaine propre à la compétence Savoir-faire (Société).

Il permet de fabriquer, de démonter, d'inventer et de réparer des appareils à mécanismes plus ou moins compliqués, grâce aux moyens que sont l'automatique et plus rarement, l'hydraulique. L'automatique simple permet la réalisation de petits appareils, tels qu'une horloge de maison, une arbalète à retardement ou pourquoi pas une charrue à pédales. En revanche, l'hydraulique n'est utilisée que pour la production de tels effets à grande échelle, comme pour construire une horloge de cathédrale, ou tout simplement réguler la force physique d'un automate humanoïde.

LA VOIE FRANCHE

Depuis sa création légendaire il y a des siècles par le nain Halberk, la Voie franche a bien évolué. Ce qui n'était a priori au début qu'une méthode d'utilisation du marteau pour la démolition s'est développé en un corpus de botes secrètes toutes plus meurtrières les unes que les autres. Si la technique dite de la Voie franche (*cf.* AGONE p. 147) existe à proprement parler, elle se subdivise en de nombreux styles propres aux régions d'apprentissage. Vous

HORLOGERIE

5	Vous êtes capables de fabriquer un mécanisme rudimentaire si vous en avez les plans.
6	Vous êtes en mesure d'inventer vos propres mécanismes. Les éléments de base restent bien sûr l'engrenage et le ressort.
7	Vous pouvez inventer des mécanismes s'éloignant de la traditionnelle horloge. Des armes mécaniques à manivelles ou des pièges à retardement en sont de bons exemples.
8	Vous avez déjà réparé au moins une fois un automate doté de plusieurs fonctions (combat rudimentaire, service du thé, chanter l'heure…), en fabriquer un vous demanderait de l'aide et probablement des plans.
9	Vous sauriez fabriquer un automate à plusieurs fonctions avec vos propres plans.
10	Vous êtes capable d'élaborer une horloge-baromètre de cathédrale et de vous assurer qu'elle fonctionnera sans décalage pendant plusieurs siècles.

trouverez ci-après une liste non exhaustive de bottes déviées de la Voix franche.

Note : *la manœuvre Voie franche d'AGONE ne peut être utilisée simultanément avec les bottes qui suivent. Leurs effets ne sont donc pas cumulables.*

LA FENDAILLE DU NAIN PATIENT (ACTION/RÉACTION) [HACHE 16] [MASSE ; MARTEAU 20]

Condition : L'adversaire effectue une Charge. Avoir l'initiative et feindre de la laisser, jusqu'au moment fatidique.

Vous tenez votre arme vers l'avant, sa « tête » posée sur le sol. Vous attendez que votre adversaire charge, et dès qu'il vous semble bon de le frapper, vous faites un large moulinet et écrasez l'arme violemment sur son occiput. Plus vous le laissez approcher, plus vous pouvez viser l'endroit le plus douloureux à frapper. Bien entendu, plus il approche, plus vous prenez de risques. C'est à vous de décider jusqu'où vous le laissez venir en déterminant le malus que vous attribuez à votre contre-attaque. Si vous réussissez, la réussite est automatiquement comptée comme critique. De plus lors de la lecture sur les tables des blessures critiques, vous décalez d'autant de lignes vers le bas que vous vous êtes infligé de points de malus.

LA CHARGE DU NAIN BATAILLEUR (ACTION) [HACHE ; MARTEAU ; MASSE 28]

Condition : Combattre avec plus de quatre adversaires. Utiliser la manœuvre CHARGE (*cf.* AGONE p. 180).

Vous chargez sur un groupe d'au moins quatre adversaires en hurlant votre joie de mourir au combat.

Les dégâts sont ceux de la CHARGE habituelle, mais sont infligés à un nombre d'adversaires que vous fixerez vous-même. Ce nombre d'adversaires servira de malus supplémentaire à ajouter à votre – 4 en Défense. Si par exemple vous infligez dix points de dégâts et que vous visez cinq adversaires, vous leur ferez perdre à chacun dix points de vie à condition qu'ils ratent leurs Défenses. En contrepartie, votre Défense à vous est réduite de – 9.

TUER LE ROC (ACTION) [MARTEAU ; MASSE 24]

Condition : L'adversaire doit porter une armure dont l'indice de protection est de 6 et plus. Avoir une MR de 10 et plus.

Vous utilisez la résonance que produit votre coup sur une armure pour la rendre inutilisable. Une fois le coup donné, la plaque ou la coque d'armure vibre durant une fraction de seconde, voyant toutes ses imperfections causer sa perte. Une armure ainsi frappée voit sa protection réduite de moitié, mais pas son malus d'encombrement. On ne peut répéter cette botte deux fois sur une même armure, toutes les imperfections ayant déjà été exploitées par la première tentative.

La Menace

Dans l'ombre, toutes les pierres sont noires...

Proverbe follorhniggin

LES TÉNÉBREUX

Au cœur des ombres

Belphégor

En des temps plus reculés, avant même que l'Éclipse ne vienne obscurcir le ciel, les nains qui se vouaient à la Conjuration n'étaient que des marginaux. La plupart du temps, ils n'étaient que des laissés-pour-compte, lapidés par leurs semblables pour leur avoir rappelé la tentation qui causa la Sentence de Janus. Sans institution particulière, la Conjuration naine n'était qu'une affaire de déviance.

Puis vint l'avènement de Belphégor, qui en créant les Nains de la Nuit devint Haut Diable des Inventeurs. Ce Haut Diable pour le moins ambitieux entreprit alors de devenir l'intermédiaire entre le peuple nain et l'Ombre. S'inspirant de l'aspect hiérarchique de l'Équerre reproduit par les Nains de la Nuit, il se fit nommer Noir-Patron. Son seul but est d'organiser la venue des nains en jouant sur leur curiosité naturelle et leur attirance pour l'inconnu. En grossissant les rangs de la cour de la Forge Noire (voir plus bas), il s'assurait une place de plus en plus haute aux Abysses.

Le Ténébrarque

Le Ténébrarque est en théorie le meilleur Conjurateur nain de l'Harmonde. Il est aussi et surtout un jouet, une marionnette gorgée de Ténèbre que le Noir-Patron agite sous les yeux des nains fascinés par son pouvoir. Si nul n'ignore qu'il n'est qu'un pantin, tous sont aveuglés pas l'étendue de ses pouvoirs et rêvent de devenir un jour son successeur.

Au quotidien, le Ténébrarque règne sur la citadelle de Sombrefonte et veille à l'organisation des somptueuses festivités de Follorhniggin-Nœrt, autrement dit, de la nuit des nains damnés. Le Ténébrarque est donc le roi des nains damnés, une figure emblématique, un symbole de réussite pour tout Conjurateur nain.

Sombrefonte

Perdu dans les Monts Drakoniens, au cœur d'une vallée où nul être vivant n'ose mettre les pieds depuis des siècles subsistent les vestiges d'un village nain. Près de ce village reste la seule bâtisse demeurée intacte : un Cercle Hivernin. C'est au centre de ce cercle que se trouve l'entrée de Sombrefonte. Bien entendu, seul un Conjurateur peut trouver cette porte. Après une bonne heure de descente le long d'une échelle taillée dans le roc, on accède à une petite rivière où un Passeur attend patiemment la venue de quelque arrivant. C'est donc par voie navigable que l'on gagne Sombrefonte. Nul n'accède à la cité maudite sans être subjugué par sa grandeur : dans une salle de plus de cent mètres de haut se dresse une ville-puits à ciel fermé, dont les parois ouvragées évoquent les tortures abyssales et dont chaque bâtiment est un défi aux lois de l'architecture et de l'équilibre. Au cœur de cette ville torturée s'élève un beffroi cyclopéen à trois horloges (une pour les nains, une pour Belphégor et une pour l'Ombre), chacune des

MALINOXE ET NOIRENCLUME

Malinoxe et Noirenclume sont un nain ténébreux et son double démoniaque. Nul ne sait aujourd'hui lequel était un nain, ni quel était son nom. Ensemble, ils sont les fous du Noir-Patron et de son pantin le Ténébrarque. Advocatus Diaboli errants, ils traquent les Conjurateurs nains de par l'Harmonde et les terrifient, aussi bien dans leurs rêves que dans la réalité. Régulièrement, ils choisissent un Conjurateur et s'affrontent pour être le plus terrifiant, rivalisant d'inventivité et d'insanités pour le pousser vers la folie. Au terme de la torture psychologique exercée, les victimes ont tellement été confrontées à l'Effroi qu'il est fréquent de voir leur Ténèbre se développer.

Malinoxe et Noirenclume ne choisissent pas leurs victimes au hasard, les nains choisis sont souvent des êtres d'exception. Après les avoir hantés et par-là même testés pendant des jours, voire des semaines, ils leur confient des missions importantes au service du Noir-Patron ou du Ténébrarque.

trois rivalisant de complexité. Le beffroi est entretenu et habité par un clergé fantoche de Conjurateurs-inventeurs encapuchonnés de bure et nommés les Sombrefrocs. Ils représentent l'ordre dans la ville et en sont l'élite. Au cœur du beffroi, le Ténébrarque est avachi, amorphe, sur un trône mobile qui se déplace au gré des trois horloges. De son poste de régent, il est consulté par les Sombrefrocs pour tout ce qui concerne les décisions importantes à prendre pour la ville. Le consulter implique de pouvoir le suivre à travers le réseau de passerelles et d'échelles qui servent à l'entretien des horloges.

Sombrefonte est habitée par tous les prétendants au trône du Ténébrarque : plusieurs centaines de nains caillouteux dévoués à l'Ombre et ayant au moins une fois conjuré au Cercle IV. Ce peuple difforme et besogneux est occupé à la réalisation des chars et des manèges de la fête de Follorhniggin-Nœrt dans l'espoir de produire la meilleure invention ténébreuse et d'être un jour choisi pour devenir Ténébrarque. Ce genre de succession a rarement lieu plus d'une fois par siècle.

La Forge Noire.

Quand un nain choisit la voie de la Conjuration, il s'engage à entrer dans cette course au trône. Si souvent cela reste un rêve lointain, il n'est pas un nain ténébreux qui ne garde dans ses idéaux une place pour le trône du Ténébrarque. Appartenir à la cour de la Forge Noire, ce n'est pas vraiment être un sujet : tout membre de la cour, tout nain ténébreux est un prétendant éventuel au trône et devient un intrigant. Ainsi, une notion de compétition s'implique et interdit quasiment toute entraide. Par conséquent, qu'il soit en vadrouille dans l'Harmonde ou déjà en place à Sombrefonte, le Ténébreux est un solitaire. Il ne peut compter sur les autres nains, qui l'ont bien souvent rejeté et encore moins sur les autres Ténébreux de son peuple car eux aussi sont en course.

Isolé, déterminé et obsédé par la puissance qu'il peut acquérir avec la contamination, le courtisan de la Forge Noire est asocial, paranoïaque et toujours un peu dément. Ce besoin de toujours fouiller, comprendre et inventer est transcendé par les mystères de la Ténèbre et fait de lui un drogué totalement dépendant. Malheureusement le sevrage est impossible.

Les autres

Les nains considèrent l'Ombre comme une victime du Masque et donc comme un allié potentiel. Ils ont compris tout ceci il y a bien longtemps, au moment où nombre d'entre eux désertèrent les Guerres des Décans. Si aujourd'hui encore cette idée est acceptée de tous, le souvenir des erreurs du passé plane et impose un véritable tabou. Ainsi, l'Ombre peut être une alliée, mais elle doit d'abord se libérer du Masque car tout pacte avec elle servirait un peu le Maître du Semblant. Bien entendu il y a des Conjurateurs, il y a aussi des architectes qui font appel aux Démons pour l'architecture ésotérique ou des forgerons qui utilisent la substance de la Ténèbre ; mais si cela est su de tous, le tabou fait que chacun se tait. On connaît l'Ombre, certains fréquentent même les Démons, mais personne n'en parle. À mots couverts, un ami pourra admettre que l'Ombre n'est pas un ennemi en soit, mais jamais il n'ira le crier sur les toits.

D'une manière générale, la communauté naine accepte le Conjurateur s'il reste discret et n'en fait pas une affaire publique. Malheureusement la nature même du nain ténébreux fait qu'il ne peut que très difficilement passer inaperçu et finit, à mesure que sa puissance augmente, par ne plus pouvoir être discret. Certains clans banniront gentiment le Ténébreux, d'autres iront jusqu'à lui faire payer les méfaits du Masque auquel lui-même n'avait peut-être jamais pensé être lié, ou tout simplement expier les vieilles erreurs du peuple tout entier.

Au quotidien, l'Ombre est pourtant bien présente. Elle fascine les nains car elle est le mystère des sous-sols insondables de l'Harmonde et qu'à son image, ils sont en quelques sortes déchus. L'Ombre intervient donc de façon indirecte, toujours écrasée par le tabou :

- La fête de Follorhniggin-Nœrt est célébrée par tous les nains de l'Harmonde mais symbolise dans l'imaginaire collectif la fête des ancêtres morts depuis des siècles. On dit que les nains morts se mêlent aux vivants le temps des festivités.

- Un nain ne marche jamais sur l'ombre d'un autre car cela porte malheur.

- Un proverbe nain dit : « N'ai pas peur de ton ombre car elle épouse la pierre ! »

Bon nombre d'autres exemples pourraient illustrer cette proximité des nains avec la Ténèbre, le plus marquant restant encore le folklore démoniaque dont chacun est fortement imprégné. De par leur vie souvent souterraine et leur passé malheureux, les nains ont un lien infime, mais bien réel avec l'Ombre. Là où la femme humaine parle de fées et de croque-mitaines, la maman naine menace de la venue du Diable si l'enfant ne mange pas sa soupe. Tout ce folklore imprègne chaque nain dès son plus jeune âge et ne le quitte jamais, lui attribuant cette connaissance étendue des mythes et des pratiques démonologiques. Demandez à n'importe quel nain pourquoi il en sait tant sur les Démons et il vous répondra que c'est pour ne pas oublier...

Ce que je sais

De pierre et de Ténèbre

Être un follorhniggin n'est pas seulement une affaire de Conjuration, de Peines et de Bienfaits. C'est un engagement total sur une voie à sens unique et une acceptation complète de la perte de ses valeurs d'origine. En effet, le nain ténébreux n'est plus un nain, pas au sens propre du terme en tout cas.

Le peuple nain naquit autrefois de la joie de la Dame de l'Hiver venue enchanter les pierres originelles offertes par les Muses. Choisir la voie de l'Ombre, c'est céder à cette curiosité maladive dont est doté ce peuple, mais c'est aussi trahir sa Dame pour se vouer entièrement à une autre cause. Le nain est un être entier, fait de joie, de caractère et de savoir-faire. La joie est issue directement de l'essence féerique de la Dame de l'Hiver, tandis que la rigueur et la trempe résultent de son origine minérale.

Quand un nain s'engage dans la Conjuration, il perd peu à peu son lien avec l'hiver et régresse vers la pierre. Sa joie de vivre, sa gourmandise et son amour du prochain disparaissent peu à peu, au profit d'un acharnement au travail exacerbé et d'un isolationnisme social. Il devient paranoïaque, solitaire, constamment de mauvaise humeur et agressif envers ceux qui troublent le calme précieux nécessaire à son travail. Ces changements de comportement apparaissent dès la première Conjuration de Cercle I. Le nain devient méfiant et tend de plus en plus vers l'égoïsme. Il s'éloigne de sa famille et de ses amis, qu'il quitte en général définitivement dès qu'il conjure au Cercle II. Au Cercle III, il semble avoir pris vingt ans, ses traits se durcissent, ses orbites se creusent et ses cheveux blanchissent irrémédiablement. Exécrable, il lui devient absolument impossible de passer plus de deux heures d'affilée avec quelqu'un, surtout si ce n'est pas pour des raisons liées à l'Ombre. Au cercle IV, sa peau devient de plus en plus grise et dure et semble parfois veinée d'or ou d'airain. Son haleine évoque une vieille caverne où croupiraient des eaux stagnantes et sa voix rappelle le son de pierres que l'on frotterait les unes contres les autres. Au Cercle V, le nain devient un golem de pierre grise aux cheveux d'un blanc laiteux. Il n'éprouve plus la moindre compassion pour les créatures vivantes non démoniaques et s'isole au point d'éviter tout contact verbal. Les follorhniggins sont souvent des ermites ou des vagabonds, des rats de bibliothèque nocturnes ou des tueurs en série rongés par leurs névroses.

Cercle I

L'Ombre est une source de connaissance immense mais malheureusement imprévisible. Même si la route est longue, notre devoir est de l'étudier sans cesse et d'archiver la connaissance afin d'en faire la synthèse nécessaire à l'élimination de tout chaos dans notre relation. De plus la Conjuration permet de prolonger bien des aspects de la vie et de l'artisanat nain : des diablotins peuvent par exemple servir de contrepoids vivants dans un mécanisme d'horloge et constituer ainsi une machinerie intelligente, tandis que des Démons adroits et endurants peuvent s'avérer être d'infatigables ouvriers...

Cercle II

Les Démons font peur, en plus des pouvoirs qu'ils peuvent mettre à notre disposition ils peuvent générer l'Effroi. Conjurer, encore et encore: c'est la seule solution pour apprendre, découvrir et progresser. Collectionner les Démons, c'est fricoter avec la Ténèbre et peu à peu s'en imprégner. Je ne veux pas la venue des Démons sur l'Harmonde, seulement pouvoir les compter, les classifier et les nommer. Tout Conjurateur qui se respecte se doit d'être accompagné d'un Démon érudit en matière de Ténèbre et un autre fin connaisseur des Abysses... même si certains d'entre eux ont tendance à parler un peu trop!

Cercle III

Seuls les Démons présentent encore un intérêt pour moi... les Démons sont si différents des humains et des saisonins, ils sont pleins de mystères et incarnent l'essence même de l'Harmonde. Tout comme les Flammes que portent certains habitants de l'Harmonde, ils sont l'un des rouages de l'opposition du jour et de la nuit, de la lumière et de l'obscurité. Conjurer, c'est être arbitre de ce combat cosmologique, c'est comprendre qu'Ils font partie de l'enchantement: les ombres projetées sur une œuvre du Décorum peuvent transcender ses effets. Liés à la pierre comme aux ombres, les Démons peuvent jouer sur l'agencement et l'architecture d'un bâtiment...

Cercle IV

Les encres de Conjuration... le secret est là! Nous les utilisons pour tracer les plans des bâtiments, elles servent aussi à rehausser ou à assombrir les couleurs de nos peintures. Avec elles, nos Démons ne complètent plus nos œuvres, non, avec elles, nos œuvres SONT des Démons!

Cercle V

Je ne suis plus un nain, je ne suis peut-être même plus un follorhniggin... je suis de l'autre peuple, voilà ce que je puis dire aujourd'hui. J'ai conjuré plus de Démons cette année que certains Conjurateurs durant toute leur vie. J'en suis arrivé là à force de persévérance et d'acharnement. Je connais tant de Démons, je les ai tant étudiés, tant écoutés que j'ai pu rassembler toutes ces informations et en déduire tout ce que je sais. Je suis un collectionneur, un conservateur de musée, les Démons sont pour moi des sujets d'étude qui en révèlent chaque fois un peu plus sur l'Ombre et les Abysses... mes recherches m'ont donné la possibilité de classifier les espèces et les sous-espèces et de cartographier certaines régions abyssales. Je ne suis plus un nain, je suis un étudiant, un scientifique, un docte ès sciences occultes et, quelque part, une créature de l'Ombre.

LES PERFIDES

Le Masque ?

Dans la mentalité naine le mensonge est le pire de tous les travers... et qu'est-ce que le Masque sinon l'incarnation du mensonge ? Les nains pensent que l'Harmonde est un grand livre que l'on peut lire si l'on sait déchiffrer les codes de son apparence. Les Muses ont écrit ce livre et tous les êtres vivants ont une place à tenir pour que l'histoire puisse se dérouler de façon naturelle. Or, le Masque est le Maître du Semblant et il entraîne les gens dans son sillage, les poussant à être autre chose que ce qu'ils sont. Dans sa tentation permanente, il déroge à l'histoire de l'Harmonde et en perturbe le bon déroulement prévu par les Muses.

Le monde est ordonné à des fins précises et le Masque est le chaos qui vient déranger ce grand ordonnancement. Par extension, il incarne à leurs yeux bien plus que la tentation et la Perfidie : il est toute chose imprévue, tout accident est sa faute et il peut intervenir n'importe quand. C'est un Éternel, les nains l'imaginent plus comme une puissance omniprésente et imprévisible que comme un être présent de façon matérielle. Il est le gremlin de l'inventeur, le trou de mémoire du comédien, le nid de poule sur la route qui fait casser l'essieu. Coup du destin, pulsion injustifiée ou fou rire pendant une cérémonie, le Maître du Semblant est cette énergie de l'imprévisible qui guette tout à chacun. En outre, il est la passion irraisonnée de l'adolescent qui quitte son village pour l'aventure, le désir d'une femme noble pour un jeune palefrenier, la tentation d'un baron devant les richesses de son voisin. La Perfidie peut s'inscrire en toute chose et à tout moment, elle est tentatrice et cherche à créer des actes contre nature.

Les nains ne supportent pas l'imprévu, leur vie est planifiée et rares sont ceux qui quittent leur région natale et se confrontent au hasard d'un voyage. Le Masque symbolise exactement l'inverse des valeurs naines : l'itinérance s'oppose à l'aspect sédentaire, la vie de bohème et les multiples rôles s'opposent au travail acharné et rigoureusement organisé ainsi qu'à la franchise si chère aux nains.

Attraits

Il est commun de penser que les nains font partie des plus virulents opposants du Masque, et en effet ils en sont. Ceci dit, bien qu'une crainte doublée d'une haine viscérale semble animer le commun de ce peuple, quelques-uns de ces représentants cèdent parfois à la tentation. Le nain perfide est rare, extrêmement rare même, mais il arrive que des membres de ce peuple se laissent tenter par la bohème, la tromperie ou la subversion.

La Chantomime

Sous l'influence du Masque fut créé la Chantomime, une confrérie de nains perfides musiciens et chanteurs incarnant le chaos urbain et la subversion.

Si seulement une dizaine de Chantomimes — c'est ainsi que l'on nomme les membres du clan — sont véritablement connus de par l'Harmonde, il convient de préciser que cette activité implique une foule de personnages bigarrés. En effet, rare sont ceux qui écrivent, composent et interprètent leurs œuvres. Nombreux sont les Chantomimes qui s'entourent de compositeurs et de

paroliers. Ainsi un spectacle de Chantomime implique-t-il parfois quatre à cinq artistes se complétant les uns les autres. Le Chantomime lui même est toujours un nain, sa force de caractère et sa carrure paradoxalement imposante ayant un effet attractif sur les spectateurs.

L'aspect le plus intéressant de cette forme d'art est l'image et le mode de vie qu'elle véhicule. Cette image est celle d'une bohème urbaine. Le Chantomime et sa troupe sont des vagabonds des rues ; ils font leur représentation dans un cabaret ou une auberge, tenant des propos souvent engagés, soulevant des problèmes sociaux, politiques ou artistiques, le tout avec pour seul objectif de provoquer. Ils finissent toujours la soirée autour d'une table avec deux ou trois intellectuels qui, ayant assisté au spectacle, se sont sentis concernés. Il n'est pas rare de les trouver à l'aube, errants, ivres morts, l'âme nourrie de truismes éthylico-philosophiques, rentrant chez eux bras-dessus bras-dessous, heureux d'avoir troublés les esprits et bousculé un peu les rues embourgeoisées des Royaumes Crépusculaires.

La Grimace

Certains témoignages font mention d'une mystérieuse bande de nains d'une laideur sans égale, qui parcourraient les rues des cités pour servir le Maître du Semblant. Cette Confrérie naine existe bel et bien, mais nul ne sait exactement quelles sont ses motivations. La Grimace est entièrement constituée d'artistes, tous peuvent voler, prendre l'apparence qu'ils veulent, transformer le quidam en noble richissime et faire du baron un enfant pleurnichard... Toutes ces rumeurs attribuent des pouvoirs et des activités aussi vagues qu'étendus, mais la vérité est simple : nul ne sait rien d'autre sur la Grimace que ce que la Grimace veut qu'il sache ! Elle aurait pour caractéristique de ne réunir que des nains au visage déformé et de constituer un véritable clan à part entière. Tout comme les Chantomimes, ils incarnent le désordre, mais les moyens employés sont nettement plus violents. Agissant en ville, ils seraient une satire des communautés nobles et bourgeoises. Se vêtant ainsi richement mais en recherchant toutefois le grotesque, et se déformant le visage à vie pour se créer une laideur troublante et agressive, ils s'amusent des apparences et ne laissent rien filtrer de ce qu'ils sont vraiment. À ces fins, ils porteraient pendant leurs premières années de vie au sein de la Grimace des masques déformants, dissimulant divers crochets, hameçons et bras métalliques faisant prendre au visage des attitudes ridicules et hideuses. Certains chroniqueurs avertis ont révélé qu'il existait une hiérarchie bien précise au sein de ce clan étrange : les novices, obligés de porter un masque pour s'enlaidir seraient nommés Laiderins, tandis que les véritables membres, ceux dont le visage est réellement monstrueux seraient des Laiderons. Ils joueraient des minipièces et réciteraient des exempla où la bourgeoisie et la noblesse seraient tournées en ridicule et où le pauvre malheureux serait couvert d'or... On dit aussi que quand le besoin s'en fait sentir, la Grimace prend part aux combats au service des mendiants et des malades. Selon de nombreux nains il s'agirait d'une manœuvre pour feindre un semblant de cohésion dans leur politique. Super-héros de pacotille aux couleurs criardes et bariolées, les membres de la Grimace agiraient souvent de façon peu significative, voire totalement

contradictoire, à des fins qui restent totalement incertaines.

Ce clan errant s'installerait généralement pour une année ou deux dans chaque ville traversée. Après avoir causé suffisamment de troubles, il repartirait vers une nouvelle cité. Selon les rumeurs qui courent, la Grimace aurait trouvé refuge en Abyme.

Dans le secret des Dames

HALBERK FRANCHEVOIE ET LES ABYSSES

Après avoir creusé les galeries des Monts Eiglophiens, Halberk Franchevoie continua son périple à travers l'Harmonde. Désireux de perfectionner et de perfectionner encore sa technique, il aurait creusé de nombreuses grottes dans toutes les régions de l'Harmonde. La légende la plus connue s'arrête ici, mais certaines variantes vont bien plus loin : Halberk aurait effectivement creusé un nombre indéfinissable de conduits souterrains en cherchant toujours des surfaces plus dures à aplanir et des pierres plus résistantes à ses coups. Au fil de sa progression, il se serait rendu compte que la solidité du roc grandissait avec la profondeur et aurait décidé de s'enfoncer de plus en plus dans les entrailles de l'Harmonde. Après plusieurs années de « forage », Halberk serait fatalement arrivé aux Abysses. Quelle ne dut pas être la colère des Hauts Diables en s'apercevant qu'un habitant de la surface pouvait gagner les Abysses avec tant de facilité ! Tel un trophée, ils l'auraient gardé comme sujet de torture auprès d'eux. Régulièrement on lui demanderait de raconter des anecdotes épiques de ses voyages à travers l'Harmonde, puis on le torturerait pour se flatter d'être plus fort que ce héros... Prisonnier à jamais au cœur des Abysses, Halberk aurait acquis l'immortalité des Déchus. Les légendes naines s'arrêtent pour la plupart à cet endroit, qui symbolise pour eux le risque permanent de la tentation et de la curiosité. Certains poètes ce sont cependant interrogés sur le devenir d'Halberk, et nombreux sont ceux qui annoncent son retour victorieux sur l'Harmonde dans une quête de libération des nains enténébrés.

LA LECTURE DES CERCLES

Lors du Grand Exode des nains et de la quête des formes, bon nombre de découvertes furent consignées sur les pierres des Cercles Hivernins. Ces découvertes étaient le plus souvent liées aux reliefs étudiés et aux implications ésotériques que cela pouvait avoir. C'est d'ailleurs grâce à ces découvertes que les nains purent un jour apprendre l'existence de l'Ombre et des Abysses. Certains des Cercles

encore debout aujourd'hui contiennent des informations de premier choix sur les Abysses et d'éventuels moyens de les rejoindre... Et donc, pourquoi pas, de les quitter. C'est pourquoi des Conjurateurs aux origines et aux peuples divers s'y intéressent depuis peu de très près. Bien que l'écriture et la langue employées sur les pierres soient depuis longtemps oubliées de tous les nains, ils ne désespèrent pas de trouver un moyen pour leur faire retrouver la mémoire. Ce groupe dit de la « Langue des Pierres » a déjà semé la panique dans divers clans nains situés à proximité d'anciens Cercles Hivernins et a déjà semé la mort pour essayer de réveiller les mémoires...

LE RETOUR DES ODASTRIDES

Bon nombre de nains parmi les plus conservateurs et proches des traditions prônent depuis des années la réunification des clans derrière un roi. Alors que divers conseils — ayant réuni de nombreux Dwinkœniggs — n'avaient abouti qu'à des dissensions et des luttes fratricides, des événements récents laissent penser que la situation évoluera sous peu.

Plusieurs clans ont reçu la visite d'un mystérieux guerrier charismatique venu annoncer le retour d'un grand règne des nains et une conquête de l'Harmonde. De plus on raconte que, récemment, une réunion du Conseil des Décans aurait tourné court sur un sujet brûlant : le descendant d'Odastre. En effet, on aurait retrouvé sa trace ! Nul ne sait d'où il vient ni pourquoi il se montre maintenant. Toutefois, cet énigmatique personnage semble décidé à unir les nains pour une nouvelle Guerre entre les Décans.

Bien entendu, tous les nains ne sont pas enthousiasmés par la perspective d'une telle guerre et, dans les montagnes, on commence à avoir bien des soucis...

De l'ordre de l'Équerre

LES LOIS ET LES SANCTIONS

• Tu aideras les autres membres de l'Ordre, et plus généralement les nains.

Ne pas aider un membre de l'Ordre est puni selon la loi du talion : s'il en est mort, mise à mort ; s'il a perdu de l'argent, amende de même montant... Ne pas aider un nain est puni de manière très variable, suivant l'humeur du gardien des lois, depuis les simples sanctions physiques (coût de fouet) jusqu'à la radiation de l'Ordre.

• Tu honoreras ton contrat.

Les sanctions en cas de non-respect d'un contrat sont soit la radiation (si les conséquences ne sont pas trop graves), soit la mort.

• Tu ne copieras pas le Sceau d'un autre membre ; tu n'useras du tien que si les intérêts de l'Ordre ou ta propre vie sont en jeu.

La peine est la mort, systématiquement.

• **Tu serviras l'Ordre et non l'inverse**

Détourner les moyens de l'Ordre à son propre profit est passible au mieux de la radiation, au pire de la mort... Après avoir remboursé les pertes occasionnées.

• **Tu conserveras les secrets de l'Ordre.**

La peine pour avoir divulgué un secret de l'Ordre est la mort pour soi-même et pour tous ses proches, parents, amis, connaissances...

La radiation signifie que non seulement le membre de l'Ordre n'en fait plus partie, mais encore qu'il n'est plus considéré comme un homme ou un Saisonin: c'est un animal déplaisant, qui peut être mis à mort, frappé, torturé, sans que cela ait plus de conséquences que si un animal nuisible subissait le même traitement.

LES MOYENS

L'Équerre dispose en premier lieu de moyens financiers et humains très importants. Il peut aisément rassembler une petite armée d'une centaine de nains ou prêter 10 000 PO à un de ses membres. Si l'affaire est importante, il peut mobiliser des Mages, 500 nains, 50 000 à 100 000 PO. Dans les cas extrêmes, il peut envoyer en plus des Inspirés (dont il connaît l'existence et utilise les services).

Il donne des cours dans tous les domaines concernant de près ou de loin l'architecture (Cyse, Harmonie, Démonologie, Savoir-faire, Sculpture, Intrigue, Intendance, Étiquette, Armes, Vigilance...) de très bon niveau (les maîtres ont au moins 7 dans la Caractéristique et 8 dans la Compétence, mais ils peuvent atteindre 10, et 11 pour les plus doués, spécialistes dans un domaine précis).

Il conserve de nombreux Artefacts et Vestiges, qu'il prête régulièrement (et très temporairement, pour des durées précises) à ses membres qui en ont réellement besoin.

Il peut mobiliser ses ressources pour protéger n'importe lequel de ses membres ou des gens dont il accepte d'assurer la protection: il est capable d'organiser de fausses morts, des changements d'identité, voire de mettre complètement hors d'atteinte n'importe qui dans des refuges à l'épreuve du Maître du Semblant lui-même...

LES OBJECTIFS

L'Ordre n'a pas d'autre objectif que de construire et de protéger ceux qui construisent. Dans cette optique, il se protège lui-même, puisque l'aide à tous les membres passe avant l'aide à un seul d'entre eux. Il offre occasionnellement ses services à tous ceux dont le métier est la construction, y compris s'ils ne font pas et ne feront jamais partie de l'Ordre. Il est aussi un employeur reconnaissant qui, s'il n'accepte toujours que les nains en son sein, n'hésite pas à créer des statuts spéciaux pour les « non-nains » qui lui sont utiles.

Enfin, c'est un grand défenseur de la connaissance qui intervient régulièrement pour empêcher la disparition du savoir et favoriser son épanouissement, notamment au travers de nombreuses aides aux chercheurs de tout genre, y compris dans des domaines qui n'intéressent pas l'architecture. Pour l'Ordre, le savoir engendre la connaissance: il y a toujours une passerelle entre un domaine apparemment sans rapport avec l'architecture.

ORGANISATION

L'Équerre s'organise en deux niveaux distincts: les architectes et les gardiens. Les architectes sont la partie visible de l'Ordre. Ils regroupent tous ceux qui participent directement à la

construction des bâtiments commandés à l'Ordre, depuis les tailleurs de pierre jusqu'aux maîtres d'œuvre en passant par les ouvriers, les maçons ou les artisans-verrier. Les gardiens sont la face cachée de l'Ordre. Ils sont ceux qui se chargent de l'organisation interne de l'Équerre : ce sont les comptables, les gardes de l'Ordre, les Maîtres...

Les architectes

Au sein des architectes, une sorte de hiérarchie informelle s'est établie. Elle ne dépend en fait que du Maître d'œuvre, qui peut ou non s'en servir, la modifier, etc. Cela signifie aussi que, en dehors de la phase de construction à proprement parler, tous les architectes, qu'ils soient simples ouvriers ou maîtres verriers, sont égaux. Ils ont les mêmes droits et les mêmes devoirs. En revanche, sur un chantier, tout cela change.
Les nains, toujours pragmatiques, jaugent l'importance de l'individu par rapport à l'importance de la tâche qu'il a à accomplir.

Les gardiens

Les gardiens regroupent tous ceux qui, du fait de leur rôle, doivent conserver les secrets de l'Équerre. Il en existe quatre types.

Pour de plus amples informations sur les Architectes et les Gardiens interroger votre EG.

Interprétation

Il faut en premier lieu décider à quelle branche de l'Ordre on appartient : les architectes ou les gardiens ? Au sein de ces deux groupes, il faut encore choisir sa faction ; les possibilités sont détaillées dans l'encart ci-contre, avec les minimums requis pour pouvoir y accéder.
La seule constante des membres de l'Équerre est la curiosité. Toujours à l'affût de nouvelles idées, ils sont des observateurs insatiables, pleins de questions et de suppositions à chaque détour de rue.

Le sceau de l'architecte

Au sein de l'Ordre, il est une chose respectée plus que tout : le Sceau. Chaque membre possède le sien, qui est plus ou moins renommé en fonction des réalisations qu'il a marquées. Copier le Sceau de quelqu'un est un crime capital au sein de l'Équerre.
L'origine de cette pratique se perd dans la nuit des temps, mais elle possède, encore aujourd'hui, des fondements réels et très solides. Le Sceau est en effet la touche finale apportée à un bâtiment. Il est non seulement la signature de l'architecte mais surtout la pierre angulaire de tout enchantement. En apposant le Sceau, on met en action les éventuelles capacités surnaturelles du lieu, on active ou on neutralise les pièges, les mécanismes divers, bref on commande au bâtiment de s'animer. L'apposition du Sceau de l'architecte donne d'ailleurs généralement lieu à une cérémonie qui, pour être parfois succincte, n'en garde pas moins un caractère solennel, presque magique (encore que dans certains cas, l'aspect magique soit tout à fait présent).
Enfin, et c'est là un secret jalousement gardé que même les plus pervertis des nains n'ont jamais trahi, les Sceaux sont formés sur un modèle précis. Car en les apposant sur ceux que l'architecte n'a pu manquer de disséminer dans son œuvre, on accède aux passages secrets, on désactive les pièges, les enchantements et ainsi de suite, ce qui permet aux membres de l'Équerre de pouvoir toujours accéder à leurs créations et de faire les réparations éventuelles sans craindre de tomber dans les pièges tellement inventifs qui sont souvent installés.



Organisés en une série de neuf volumes,
Les Codex nous font découvrir le savoir des Inspirés saisonins.

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretint votre Décan avec l'Inspiration au cours de l'histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifièrent le nom des Dames. Personnalisez votre Inspiré en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les vôtres ressentent lorsqu'ils se laissent tenter par la Conjuration et la Ténèbre, ou par la Perfidie et ses Bienfaits. Et tremblez... car désormais vous savez que l'Ombre et le Maître du Semblant vous menacent.

Eminence, rassurez-vous, la lecture des Codex des saisonins ne vous est pas interdite. Qui d'autres que vous pourrait partager le savoir qu'ils renferment avec vos joueurs ?

Prix : 35 FF (5,34 €)
ISBN : 2-84476-075-9





Méduse

les Cités



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Le Codex des Méduses

La Pythonissiya disait: « *les efforts que fait notre esprit pour surmonter un obstacle éveillent sa vigueur et avivent sa passion.* »
Aussi, mes sœurs, ne cherchez pas en vain à combattre vos passions...
Apprenez simplement à ne jamais en avoir.

Crédits

Textes
Muriel Algayres

Corrections
Grégoire Laakmann

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Maquette
Patrick Mallet

Illustrations
Julien Delval

Fabrication
Nicolas Hutter

Direction artistique
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements
Merci à tous ceux dont les remarques anodines, suggestions et conseils m'ont aidé à construire ce Codex.
Merci à Stéphane Marsan et Mathieu Gaborit pour avoir tracé les sentiers de l'Harmonde.
Affectueuses pensées à tous les proches du clan Myriade.

AGONE
Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Sommaire

Introduction **3**

L'Harmonde **3**
Histoire 3
Société 9

Être Inspiré **12**
Avantages & Défauts 12
Si les méduses m'étaient contées 14
Attributs de la méduse 19
Magie 21

La Menace **24**
Les Ténébreuses 24
Les Perfides 28

Dans le secret des Dames **30**

Multisim Éditions
32 boulevard de Ménilmontant
75 020 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Introduction

Le Codex des Saisonins a été rédigé afin que les joueurs interprétant des Inspirés saisonins cernent davantage leur Décan. Bien des détails techniques ont été précisés, sous la forme de nouvelles règles. Des éléments complémentaires sur les particularités culturelles de chaque Décan ont été ajoutés — dont la magie des saisons.

Les Éminences Grises sont invitées à consulter les différents volumes du Codex des Saisonins. Il s'agit en effet d'un nouveau Compendium des Royaumes Crépusculaires qui, comme Le Bestiaire et Les Cahiers Gris, renseigne sur l'Harmonde et ses habitants.

Malgré cette introduction, une interrogation subsiste : faut-il interdire au joueur de lire le Codex des Saisonins ? En d'autres termes, les EG sont-elles les seules personnes à savoir à quoi ressemblent les Inspirés des Décans ? La réponse est non. Tout joueur a besoin de bien connaître le rôle qu'il interprète au cours d'une partie de jeu de rôle. Afin de respecter cet esprit, les derniers paragraphes de chaque volume ne délivrent aucun secret. Ils présentent toutefois aux joueurs ce que croient, pensent, devinent... les Inspirés de chaque Décan. Mais ils se trompent peut-être... ou peut-être pas. Aux Éminences Grises de lever le voile sur ces mystères.

Le Codex des Saisonins est donc destiné à tous les joueurs d'AGONE. Toutes les informations contenues dans ce volume — tout comme celles des trois premiers livrets d'AGONE — sont connues de toutes les méduses inspirées !

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes séances de jeu de rôle en compagnie d'Agone de Rochronde dans les Royaumes crépusculaires.

Que les Dames des Saisons vous préservent des dangers de l'Harmonde !

L'Harmonde

L'Harmonde... Un domaine riche d'enseignements, un espace à conquérir, pour les aventureuses séductrices que nous sommes...

HISTOIRE

L'histoire des méduses est l'une des mieux connues parmi les saisonins, grâce, en particulier, aux nombreuses archives carmes. Mais paradoxalement, les méduses restent l'un des Décans les plus mystérieux. Très jalouses de leurs secrets, elles s'ouvrent rarement aux étrangers. C'est pourquoi l'historique de ce Décan suscite de nombreuses interrogations. Nombre des événements, pourtant véridiques, qui vont être relatés ici sont souvent sujets à controverses.

NAISSANCE

Après que la Dame de l'Hiver eut créé les fées noires et le peuple nain, turbulent et farouche, elle poursuivit sa route de par l'Harmonde. Dans son sillage, la terre blanchissait, les arbres s'endormaient, l'eau et l'air refroidissaient et les animaux à sang chaud gagnaient leur tanière souterraine pour y attendre le printemps. La Dame de l'Hiver aimait le calme et la paix qu'elle goûtait au milieu des beautés de l'Harmonde.

Un jour, elle parvint dans une clairière glacée de givre et décida d'y faire halte. Ravie d'avoir trouvé ce lieu de repos, elle se mit à chanter la splendeur de l'hiver. Et, par une étrange alchimie, les rares animaux encore présents se regroupèrent autour d'elle. La plupart étaient des animaux à sang froid qui avaient réussi à survivre aux rigueurs hivernales : grenouilles naines et rainettes à la peau aqueuse et argentée, couleuvres aux flancs noirâtres... Elles furent nombreuses à

se rassembler ainsi, ces créatures à sang froid. Et parmi elles se trouvaient un grand nombre de représentants de la gent ophidienne : orvets scintillants, vipères sifflantes aux beaux yeux d'or, et même quelques serpents exotiques égarés loin de leurs milieux torrides, comme les sublimes cobras aux crocs acérés.

Émerveillée par sa halte dans la clairière, la Dame de l'Hiver voulut garder une trace de cette rencontre. C'est pourquoi elle s'amusa à faire naître de la terre glacée et de la rocaille une race de femmes à la beauté exceptionnelle. Or, lorsque celles-ci s'éveillèrent à la vie et au monde qui les entourait, elles posèrent les yeux sur le peuple serpent qui les entourait. Bien loin d'être effrayées, elles l'apprivoisèrent et apprirent à communiquer avec lui, lui trouvant de nombreux usages. Voilà comment naquit la synthèse des premiers poisons et des premières drogues.

Ainsi les méduses firent-elles leurs premiers pas dans l'Harmonde, sous le regard bienveillant de la Dame de l'Hiver. On pense aujourd'hui que leur nom provient d'un terme ancien signifiant « rencontre » ou « découverte ». Et comme leur don était alors d'avoir des songes prémonitoires, elles furent nommées les prophétesses.

Le culte de la Dame

D'une manière peut-être plus passionnelle que les autres Décans de l'hiver, les méduses s'attachèrent profondément à leur Dame. Elles la choyaient, l'entouraient et veillaient à ce qu'elle ne manque de rien, qu'elle soit toujours entourée par les plus belles de ses enfants. Peu à peu, à mesure que les méduses se répandaient sur l'Harmonde, cette affection prit la forme d'un culte quotidien organisé et dédié à la Dame. Certains de ses aspects persistèrent à travers le temps.

Le lever ophidien

Aujourd'hui encore, il est de bon ton pour toutes les méduses qui se réclament de la tradition du Décan de prononcer ces mots dès le lever du soleil :

« Ma Dame, ce jour levant, quelle qu'en soit la couleur, et quelles qu'en soient les épreuves, je le mets sous votre protection et votre éternelle bienveillance. »

L'origine de cette coutume est oubliée aujourd'hui de la plupart des méduses, à l'exception des cercles restreints d'érudites d'Estezia dans les Terres veuves. Elle remonte pourtant aux premiers temps du culte de la Dame, et subsiste grâce à la transmission orale, de mère en fille évidemment.

La Dame et Noxe

Le culte de la Dame s'organisa rapidement en profondeur, comportant une importante hiérarchie de prêtresses et d'officiantes dévouées à la Dame. À la tête du culte se trouvait la Révérée Prêtresse, appelée aussi la Matria Honorata. Aidée de cinq Pythonissiyaë, elle demeurait auprès de la Dame de l'Hiver en permanence. Elles furent donc les témoins privilégiés de sa rencontre avec Noxe.

Au cours des mois d'hiver, il quittait souvent les Abysses pour arpenter l'Harmonde, grâce à la protection que lui procuraient les longues nuits de cette saison.

Noxe rencontra donc la Dame de l'Hiver, au détour de l'une de ses pérégrinations hivernales. Ils finirent par se plaire, non en vertu d'une quelconque séduction, mais plutôt grâce à une communauté d'esprit et de domaine qui les poussait l'un vers l'autre.

Peu à peu, Noxe fit preuve d'un intérêt particulier pour le culte de la Dame. Il était fasciné par ses officiantes, ces jeunes filles si belles qui, toujours entourées d'animaux à sang froid,

laissaient comme une trace de givre dans leur sillage... Et ce fut de cette affection si vive que naquirent les méduses telles que nous les connaissons aujourd'hui.

Le songe de Noxe

Noxe eut en effet l'idée de faire de ces méduses les compagnes privilégiées de ses Démons. Mais il les trouvait encore trop frêles, trop graciles pour s'acclimater aux Abysses, où la bizarrerie et les particularismes étaient, paradoxalement, de règle.

Et, un jour qu'il sommeillait auprès de la Dame de l'Hiver, la vision des serpents omniprésents lui inspira un songe dans lequel la souplesse du corps féminin se mêlait à l'ondoyant mouvement des serpents, les voix claires des méduses au sifflement de ces créatures, et les longues boucles de leurs cheveux aux écailles de ces reptiles...

Au moment où Noxe s'éveilla, il avait déjà pratiquement conçu en son esprit ce qu'il voulait que les méduses soient à l'avenir. Et, fort de cette idée, il alla trouver Verazia.

La Mère

Verazia était alors la Grande Prêtresse du culte de la Mère, et se trouvait être en très bons termes d'amitié avec Noxe. C'était une méduse superbe âgée de vingt-deux ans, dotée d'une affinité particulière avec les orvets pourpres, et pourvue de grands yeux bleus et de longs cheveux noirs. Noxe lui raconta la vision qu'il avait eue, et comment elle et les orvets qui étaient ses compagnons pourraient ne faire plus qu'un. L'idée étonna, puis enchanta la jeune femme qui voyait déjà à quel point ce lien pourrait devenir la particularité de son peuple, lequel ne possédait alors rien, à la différence des autres Décans, qui le distinguât des simples humains, si ce n'était sa grande beauté et le fait qu'il soit né de la Dame.

L'idée plut également à la Dame de l'Hiver, qui fit donc de Verazia la première des « vraies » méduses. Mais elle savait que, ce faisant, les méduses perdraient sans doute leurs songes prémonitoires au profit du rêve ophidien.

Elle leur offrit alors en contrepartie le don de pétrification, qui lui permettait par ailleurs d'harmoniser dans la pierre les pouvoirs de ses trois enfants. Aux nains l'esprit de la pierre, aux

Verazia

Encore surnommée la « Mère des méduses », Verazia est entrée dans la légende comme la première des méduses à avoir été métamorphosée par le songe de Noxe. La plupart des textes veulent que son caractère ait influencé le devenir du Décan, dans la mesure où ses convictions devinrent celles de l'ensemble des méduses.

Verazia fut en effet remarquée par la Nuit pour sa fierté. Séduite puis abandonnée par un humain dont elle était amoureuse, elle en avait conçu un rejet complet de la gent masculine et s'était investie dans le culte. Cette froideur pour les hommes avait plu également à Noxe, qui y voyait l'intérêt de ses propres sujets... Belle et inflexible, rejetant toute forme de passion, la jeune méduse portait en elle les traits qui deviendraient ceux de son Décan.

Lorsque Verazia devint une méduse — au sens propre du terme —, ses serpents étaient d'une espèce venimeuse, les orvets pourpres. L'influence de ces derniers se fit sentir et leur maîtresse devint plus hautaine que jamais. Par mimétisme ou par hérédité, ces caractères s'imprimèrent dans les usages carmes. La plupart des méduses pensent que Verazia, restée l'amie de Noxe, partit pour les Abysses et y gagna une forme d'immortalité ténébreuse. Selon la légende, elle est encore vivante, porteuse des dons de prophétie et de pétrification. Son enseignement permettrait au Décan de retrouver ses pouvoirs perdus. Verazia est aux Abysses le Haut Diable des souvenirs, et la compagne du Haut Diable des succubes, Thazi.

fées son âme, et aux méduses son corps. Par la pétrification, elles seraient désormais les porteuses d'une union paradoxale entre le minéral et le vivant. Depuis, seule une méduse du nom d'Assandria a été connue pour avoir pu utiliser de nouveau ce don de prophétie perdu. Elle fut, après l'Éclipse, la première méduse à siéger au Conseil des Décans.

Le lien ophidien

Verazia possédait une grande autorité sur le reste des méduses, et rapidement le port des serpents devint une règle pour les officiantes du culte de la Dame, le choix des serpents restant libre. Rapidement, nombreuses furent celles qui gagnèrent les mêmes caractéristiques. En effet, le port des serpents était devenu obligatoire pour les prêtresses, qui affichaient ainsi la singularité de leur ordre, gagnant ces serpents dès leur intronisation. Par un phénomène de mimétisme, et à mesure que grandissait le peuple des méduses, l'attrait pour cette particularité physique se fit de plus en plus grand, et ne fut bientôt plus l'apanage des seules prêtresses, avant de devenir le lot de la totalité des méduses. Ce fut une transformation intense, dont la rapidité surprit la Dame de l'Hiver elle-même.

Certaines archives relatent toutefois quelques faits sanglants. Des groupuscules de méduses extrémistes allèrent jusqu'à assassiner certaines de leurs sœurs qui tardaient à adopter le lien ophidien. Le venin des plus agressifs des serpents faisait déjà sentir son influence sur les humeurs de leurs maîtresses...

En effet, comme souvent avec les Éternels, le don ophidien n'alla pas sans une contrepartie, et rapidement il apparut que plus l'autorité de la méduse sur ses serpents était grande, plus ceux-ci influençaient son caractère. Autant ce phénomène fut bien accepté dans la plupart des cas, autant il donna parfois lieu à de véritables drames, surtout avec les serpents les plus venimeux. Il fallut ainsi plusieurs dizaines d'années aux méduses pour pouvoir prendre le plein contrôle de leur pouvoir.

Esayhide

La fondatrice de la Guilde d'Esayhide est connue pour son histoire tragique. En effet, cette jeune méduse était au début de la Guerre des Décans une prêtresse du culte de la Dame. Un peu rêveuse, elle aimait errer dans les contrées hivernales à la recherche des rares serpents qui avaient assisté à la naissance de son peuple. Au cours de l'une de ses promenades, elle rencontra un groupe d'éclaireurs minotaures, un des premiers groupes armés à pénétrer en terre carme. Surprise, elle ne parvint pas à les pétrifier, et fut rapidement maîtrisée par leur nombre.
Esayhide fut violée par le chef de leur troupe, mais eut la vie sauve.
Ce supplice fit vaciller sa raison. De plus, elle était enceinte. Horrifiée, elle s'enfuit dans la forêt avec l'intention de se donner la mort. Sous le couvert des arbres glacés, Esayhide s'ouvrit l'abdomen, pour en retirer à mains nues l'embryon indésirable.
Contre toute attente, elle fut recueillie par un ermite et survécut à ses blessures. Elle revint parmi son peuple au moment où la guerre grondait entre les Décans. Poussée par une rage inégalée, elle unifia la plupart des combattantes — à l'exception notable des Sœurs de la Pierre —, et organisa la défense carme, se révélant un stratège redoutable.
Esayhide avait, de fait, totalement perdu la raison à ce moment-là. Elle était devenue une véritable furie guerrière, s'attaquant avec prédilection aux mâles de toute espèce. Ses exploits guerriers et sa témérité firent d'elle une légende carme, et après la guerre, elle jeta les fondements de la Guilde d'Esayhide. Elle vécut jusqu'à un âge avancé. On ne lui connaît aucune descendance.

Les guerres

Les méduses entrèrent tardivement dans les Guerres des Décans, mais y jouèrent ensuite un rôle actif, conduites par les plus vindicatives d'entre elles.

En effet, les agressions dont furent parfois victimes les méduses au début de ces guerres poussèrent un grand nombre à chercher dans le combat la réparation de l'honneur du peuple carme.

La première fraternité guerrière du Décan, fondée par une jeune méduse du nom d'Esayhide, naquit de cette inextinguible soif de vengeance. Ces méduses développèrent un art guerrier fondé sur l'embuscade et les attaques surprises. La plupart d'entre elles étaient ambidextres. Toutes possédaient une grande habileté au combat. Ces furies guerrières, vêtues de cuir noir, combattaient en clan ; leur technique de combat se mêlait difficilement à celle de la voie franche des nains. Cette union combattante survécut à la guerre, et fut le premier noyau de la puissante Guilde d'Esayhide. Nommée d'après sa créatrice, cette guilde fut la première des trois grands ordres du royaume carme.

En revanche, certaines méduses choisirent de ne pas combattre avec leurs sœurs, mais s'allièrent aux fées noires pour former la Sororité de la Pierre. Ce petit groupe de combattantes se chargeait de pétrifier des régiments entiers de leurs adversaires, ce qui permettait aux fées noires de les réanimer partiellement pour en faire des alliés statufiés et dociles. Mais la Sororité, anéantie au combat, ne survécut pas aux Guerres des Décans. Elle est cependant à l'origine de la profonde amitié qui unit les méduses et les fées noires.

Quant à la Guerre des Éternels, elle marqua l'éloignement de la Dame de l'Hiver et de Noxe. Celui-ci était définitivement devenu l'Ombre et vivait reclus dans les Abysses. Certaines méduses, attachées à cet énigmatique Éternel, souffrirent infiniment de son départ, et se détournèrent de leur Dame avant de gagner les Abysses, où elles devinrent les premières succubes !

Les succubes

Ce terme est abusivement utilisé pour qualifier les méduses des Abysses, qui n'ont pourtant du fait de leur origine saisonine aucune parenté avec les Démons. Toutefois, le nom de succube est resté afin d'établir une distinction avec les méduses de la surface.

Ce peuple est aussi surnommé méduses pourpres. Leur séjour prolongé aux Abysses a rendu leur teint légèrement violacé — ceci permet de les distinguer de leurs « cousines ». Certaines interprétations veulent que cette couleur soit liée à celle des serpents de Verazia, la première des méduses à avoir choisi l'exil dans les Abysses. Celle-ci a gagné dans son exil le rang de Haut Diable et siège aux côtés de Thazi, le Haut Diable des succubes.

Ces succubes se reproduisent essentiellement avec les Démons, dont elles ne peuvent avoir que des filles à leur image. Elles portent également la descendance des minotaures non-renégats, les Gardiens des Abysses. Mais ces grossesses sont plus rares, car dans ce cas l'accouchement est fatal à la succube. C'est pourquoi certaines méduses, pressenties pour cet emploi, se hâtent souvent d'avoir une fille afin que celle-ci puisse prendre leur place.

Les succubes n'ont jamais entretenu de contacts avec les méduses des royaumes et une relative méfiance existe entre ces deux peuples.

La Flamboyance

Cette période de l'histoire fut particulièrement féconde pour les méduses qui développèrent leur goût particulier pour l'art avec le succès que l'on sait, tandis qu'elles commençaient à se regrouper dans le sud-est de Moden-Hen'. Les premières Tours Noires furent bâties sur l'initiative des prêtresses du culte de la Dame. En effet, le culte avait besoin d'être plus solidement

ASSANDRIA

Cette méduse exceptionnelle fut la première à siéger au Conseil des Décans. Âgée d'à peine dix ans au moment de l'Éclipse, elle vécut la perte de la pétrification de façon moins douloureuse. Douée de visions prémonitoires et de sentences prophétiques, elle fut reconnue par les Anciennes comme l'héritière du don des méduses. On espéra alors que le phénomène serait généralisé, mais il n'en fut rien : Assandria la Prophétesse resta une exception, et son intuition particulière lui valut d'être admise au Conseil des Décans.
Si aucune méduse n'a ensuite pu prétendre posséder un tel don, il n'en demeure pas moins que certaines font preuve d'une étonnante intuition. Elles forment une fratrie qui espère retrouver le don de prophétie plutôt que la pétrification. La propre fille d'Assandria, Cassandre, fut dans ce domaine une élève douée, sans atteindre toutefois la maîtrise de sa mère. Elle fonda le Gynécée d'Assandria, une école pour jeunes méduses, dans laquelle le pouvoir de l'intuition est travaillé au même titre que l'éloquence. Réputée pour l'excellence de son enseignement, cette école, dirigée par une descendante d'Assandria, est située au pied des Montagnes du Zénith, au bord du Golfe des Lambris.
Assandria était une Inspirée, de même que la plupart de ses descendantes. À sa mort, portée par son exceptionnelle intuition, une partie de sa mémoire resta inscrite dans sa Flamme, et fut donc transmise telle qu'elle à la nouvelle porteuse, une fée noire qui devint à son tour prophétesse. Cette dernière fut à ce titre accueillie en Terres veuves.

implanté s'il voulait prospérer, alors que le nombre de ses officiantes diminuait sans cesse. Ces monumentaux ouvrages d'onyx furent donc, à l'origine, des temples avant de devenir un lieu de retraite, d'études et de recherches pour les anciennes du Décan.

L'Éclipse

Ce fut un drame pour les méduses. Elles perdirent la Dame. Certaines devinrent folles de douleur et beaucoup préférèrent se donner la mort. Ce coup menaça d'anéantir le culte de la Dame. Fort heureusement, il réussit à subsister grâce à la politique de conservation du patrimoine ophidien des Terres veuves. Toutefois, les Pythonisses et les prêtresses eurent désormais un rôle plus occulte qu'officiel. Elles devinrent les gardiennes des secrets du peuple carme.

Le second drame qui frappa les méduses fut la perte du pouvoir de pétrification. Jouant sur le fait que les méduses étaient nées du rêve de Noxe, le Masque parvint à la faveur du Crépuscule naissant à les approcher. Il demeura longtemps à les observer pour comprendre quel était le pouvoir qu'il convoitait, puis, grâce à la soudaine puissance que lui avait conférée l'Éclipse, il leur déroba la pétrification. Il conféra ensuite ce pouvoir à ses propres serviteurs, les forgerons du Pestemétal, des artisans corrompus qui pratiquent l'art de la forge grâce à des êtres humains métamorphosés en statues de métal.

Orphelines et presque aveugles, les méduses traumatisées se rassemblèrent dans une région qui devint leur royaume.

Les Âges crépusculaires

Ceux-ci furent évidemment marqués par l'apparition des Terres veuves. Désormais, c'est par rapport à ce royaume et à ses us et coutumes qu'allaient devoir se définir les méduses.

SOCIÉTÉ

Il est nécessaire pour chaque méduse de choisir la place qu'elle est prête à jouer dans les Terres veuves. Les plus passionnées d'entre elles désirent souvent œuvrer pour l'extension du prestige des Terres veuves et leur pérennité. Ces méduses peuvent occuper diverses fonctions contribuant à la prospérité du royaume ou parcourir les Royaumes crépusculaires pour favoriser la politique hégémonique de la reine Sénéca. On appelle ces dernières les Patriotes. Toutefois, la majorité ne choisit pas de servir les Terres veuves et préfère parcourir l'Harmonde en quête de son destin ou de son accomplissement personnel. Ces méduses sont qualifiées d'Errantes ou d'Aventureuses. Et puis, à l'opposé, il existe des méduses qui se détournent des traditions carmes, et parfois même du lien ophidien. Autrefois, ce choix était regardé avec respect. Ces méduses s'appelaient les Oubliées. Mais depuis le durcissement de la politique carme, cet acte est considéré comme hors-la-loi ; ces méduses sont désormais nommées les Renégates.

L'ÉDUCATION CARME

Dans les Terres veuves, le moyen le plus courant de servir la destinée du royaume est encore de se conformer à l'enseignement classique qui est celui des méduses depuis des générations (cf. AGONE, pp.45-46). Les plus jeunes sont éduquées par leur mère ou, plus rarement, par une préceptrice. Les plus brillantes se voient confier la gestion d'un domaine par la reine. La charge de Mère d'un domaine est généralement héréditaire — bien qu'il n'existe aucune règle de succession autre que celle du bon vouloir de la souveraine. Les autres se joignent à une guilde, deviennent Chimériennes, Professeurs, Empoisonneuses... et se doivent d'exercer leur talent là où il est jugé le plus utile par le gouvernement carme — composée de la reine et de quelques conseillères triées sur le volet.

LES COMPAGNIES

Appartenir à l'une des trois compagnies — chimérienne, professorale ou celle des empoisonneuses — est encore le statut le plus digne pour les Errantes. En effet, celles-ci sont les représentantes du savoir-faire et du commerce carme dans les Royaumes crépusculaires. Elles sont grandement respectées par les leurs. Faire partie d'une guilde implique bien des devoirs. Les titulatures sont au nombre de trois : d'abord novice, la méduse devient initiée, puis porte le titre de Masterêa, maîtresse de guilde. Les compagnies sont dirigées à partir des Terres veuves par les Masterêa majores — les seules Anciennes à ne pas gagner systématiquement les Tours Noires lorsque vient l'âge. Ces trois compagnies sont appelées, dans les Terres veuves, Guilde des Chimères, Sororale des Esprits et Assemblée des Venins. Toutefois, organisées sur le même modèle, elles sont gérées à l'identique depuis Estezia.

LA DIPLOMATIE

Mais les plus grandes servantes du royaume sont surtout les représentantes politiques des Terres veuves dans l'Harmonde. Elles voyagent dans le seul but de servir les intérêts carmes. Ces diplomates font évidemment l'objet d'une sévère sélection, le poste le plus prestigieux étant celui de Gardienne du Sceau, en Abyme, charge en général conférée à un membre de la famille royale.

TROIS GRANDS ORDRES

Outre les fonctions traditionnelles, et bien connues, des méduses, il existe trois ordres basés dans les Terres veuves qui envoient leurs membres en mission dans tout l'Harmonde au service du royaume — le plus souvent. Ceux-ci sont en fait considérés comme trois branches identiques de l'ancien culte de la Dame, même s'ils diffèrent largement, tant dans leurs origines que dans leur

fonction. Nommée d'après sa fondatrice, chaque branche, ou guilde, possède sa propre Révérée Matria, cinq Pythonissiyaë et un nombre plus ou moins important de prêtresses et de simples initiées.

La Guilde d'Esayhide

Cet ordre — le plus ancien — remonte aux Guerres des Décans. Il s'agit de la fraternité des guerrières devenue la milice des Terres veuves. Ses membres sont des méduses qui, n'étant dotées que d'une beauté médiocre, sont recrutées pour être formées aux métiers des armes.

Vêtues de manteaux violines qui leur permettent de se camoufler dans l'ombre, elles sont le bras armé du royaume. Elles se chargent en particulier de l'exécution des Renégates.

La Guilde de Morandhiaze

Fondé en l'an 15 par la Matria Honorata Morandhiaze de Verinci, cet ordre veille à ce que survivent les anciennes traditions du culte de la Dame. Il plonge donc ses racines dans les origines même des méduses. Depuis que le culte est devenu moribond, ses prêtresses sont ordonnées dans le cadre de la guilde et ont pour devoir de veiller au respect des traditions, d'être la mémoire de l'histoire carme, et éventuellement, de propager discrètement le culte en ordonnant de nouvelles prêtresses.

La Guilde de Larezieä

Ce dernier groupe est le plus puissant. Il apparut à la fin du Premier Âge par un rassemblement spontané de méduses qui pratiquaient la magie sous l'une ou l'autre forme. Elles étaient déconsidérées car la magie, surtout l'Emprise, était alors jugée comme une aberration menaçant le lien ophidien.

Au fil des années, l'ordre se structura. La reine Siéta s'y intéressa, comprenant ce qu'il pourrait apporter aux Terres veuves. Elle négocia avec une puissante Obscurantiste du nom de Larezieä l'adhésion de la guilde aux ordres carmes. En échange d'avantages financiers et sociaux considérables, les méduses de Larezieä se mirent au service du royaume. Désormais, si ses membres sont toujours des Mages, il s'agit avant tout d'espionnes pour le compte des Terres veuves. Il s'agit d'un des secrets carmes les mieux gardés par les méduses.

Les Renégates

Elles constituent un groupe à part extrêmement hétérogène qui a choisi de s'opposer aux traditions et au gouvernement carmes. Les raisons sont variées: une histoire d'amour, un besoin d'indépendance, parfois le simple fait de s'être opposée à un ordre de la reine, être l'amie d'une Renégate... Il s'agit parfois d'Inspirées condamnées à mort pour n'avoir pas voulu tenir le rôle que le royaume leur avait assigné.

C'est pourquoi les Renégates ne perdent pas toutes leurs serpents; elles demeurent des saisonins à part entière. Toutefois, tourner le dos à son Décan se traduit souvent par cette perte, parfois déchirante, et parfois volontaire. Les serpents dépérissent, meurent et tombent. Ils sont alors remplacés par de véritables cheveux, qui poussent sur le crâne chauve de la méduse, dans un délai plus ou moins long.

Les Renégates sont pourchassés par la milice carme. Si elles ont perdu leurs serpents, elles sont exécutées sans pitié. Dans le cas contraire, elles sont ramenées de force dans les Terres veuves pour y subir une stricte rééducation, au cœur des terribles Tours Noires...

CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakoniens: des êtres vraiment étonnants dont on a peine à croire qu'ils sont nos cousins. Et pourtant, il y a sans doute une proximité dans la froideur du sang reptilien que nous partageons...
Farfadets: ils essaient d'avoir à l'échelle d'une ville le lien que nous avons avec les serpents. Leurs efforts dans ce domaine sont louables mais maladroits: ils ne voient pas quel abandon de soi nécessite ce genre d'empathie.
Fées noires: nous sommes toujours très attachées à nos sœurs de l'hiver. Malgré des pratiques différentes, nous sommes liées par un même amour de la pierre et de l'art, et par bien des épreuves que nous avons enduré côte à côte.
Géants: on se demande bien ce qu'ils feraient dans une maison... Mais en dépit de leur lourdeur, il leur arrive de se rendre utiles grâce à leur connaissance de la nature et de la botanique.
Lutins: des petits êtres attachants, mais on peut parfois se demander s'ils ne sont pas un peu simplets... À trop vivre dans les bois, ils doivent en garder des séquelles...
Minotaures: on raconte que ce sont des méduses qui meurent pour donner vie à ces monstres. Cela ne rend que plus aberrante leur existence, en particulier si on les laisse vagabonder hors des Abysses.
Morganes: les seules à pouvoir nous surpasser en beauté. Nous n'en éprouvons toutefois aucune jalousie, car elles restent prisonnières de leurs propres contradictions, de l'opposition entre leur esclavage et leur volonté d'indépendance.
Nains: en dépit de l'aspect antinomique de leur impulsivité et de notre calme réfléchi, nous apprécions ce peuple, car nous avons une perception complémentaire du règne minéral.
Ogres: trop violents et brutaux pour que nos deux peuples puissent se comprendre. Sincèrement, que peut-on espérer d'un peuple dont les femelles sont encore plus brutales et agressives que les mâles?
Pixies: ils fabriquent de la poudre soporifique comme nous fabriquons des drogues... Finalement, nous avons un certain nombre d'affinités avec les Automnins.
Satyres: des individus particulièrement intéressants. Nous aimons beaucoup avoir affaire à eux, même s'ils sont parfois trop jouisseurs pour en retirer tous les avantages auxquels ils pourraient prétendre.

Les Éternels

L'Ombre: nous avons été les amies de Noxe, et il a déçu beaucoup d'entre nous. L'Ombre n'est qu'un avatar grossier et désagréable de l'Éternel que nous avons apprécié. Quant aux Démons, ils sont assez répugnants et ne présentent que peu d'intérêt. Et pourtant, nos sœurs abyssales leur trouveraient du charme...
Le Masque: de nombreuses légendes évoquent le tort qu'il nous a fait. Il n'est nul objet qui attire plus de haine et de mépris de notre part. Mais son extraordinaire intelligence et son art de la dissimulation en font un adversaire fascinant, dont nous avons sans doute beaucoup à apprendre.
Les Muses: nous devons respect et gratitude à celles dont les pouvoirs enfantèrent l'Harmonde et ses merveilles. Nous honorons également en elles les créatrices des Arts, sans lesquels l'Harmonde serait bien insipide...
Janus: il a un côté détaché et prévoyant qui le rend assez proche de notre façon de penser. Régulateur des situations de crise, il est indispensable à la survie de l'Harmonde, mais il se montre toujours tellement sérieux!

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien: nous aimons cet ordre et ses cadres rigides qui révèlent des capacités d'intendance au moins égale aux nôtres. Mais l'Emprise reste pour la majorité d'entre nous une agression contre le lien ophidien, le seul à devoir primer.
L'Équerre: là encore, nos cousins de l'Hiver font montre dans l'organisation de cet ordre d'un mode de pensée proche du nôtre, avec des résultats différents, mais éminemment respectables.
Le Conseil des Décans: cette assemblée est utile pour montrer qu'il n'existe pas parmi les saisonins les dissensions qui déchirent habituellement les humains. Mais on s'y livre à de telles tergiversations que, sur le plan pratique, il n'en découle aucune action décisive.

Les Errantes

Toutefois, la plupart des méduses choisissent de maîtriser leur destin : elles parcourent alors l'Harmonde en solitaire. Elles portent souvent un intérêt particulier aux autres mortels, cherchent à les rencontrer et souvent à nouer des liens avec eux. Les méduses choisissent aussi l'Errance après avoir appris l'Emprise ou les Arts Magiques : elles souhaitent alors approfondir leurs connaissances. D'autres, enfin, y voient une quête personnelle de l'art en lui-même et accomplissent un pèlerinage en quête des Vestiges de la Flamboyance. Elles quittent alors les Terres veuves — si elles y sont nées — pour parfois n'y jamais revenir.

Mais plus souvent, au terme de plusieurs années d'errance, la méduse choisit de regagner ses terres pour y tenir une fonction traditionnelle.

Pour la plupart des méduses inspirées, le départ est une obligation. En effet, leur potentiel exceptionnel étant souvent remarqué, elles doivent partir pour développer leur Flamme, ne pas la voir confinée dans une fonction qu'elles-mêmes n'ont peut-être pas choisie.

Loin des Terres veuves...

Hors du royaume, l'entraide est de règle. À moins que cela ne mette de façon expresse sa vie en danger, une méduse aide toujours l'une de ses sœurs, si celle-ci lui demande de l'aide. Ce sentiment de sororité existe depuis des siècles. Il est fondé sur une forte conscience collective de nécessité de survie. C'est pourquoi la plupart des méduses n'hésitent pas à braver de graves dangers au nom de ce devoir d'entraide. Dans le cas des Renégates, il peut se produire des drames, lorsque la fidélité au Décan et à la sororité des méduses entre en conflit avec les règles strictes édictées par les Terres veuves. Mais, sauf dans de très rares cas, ce lien a toujours transcendé celui du royaume.

Le mal du pays ?

Cependant, par la force des choses, toutes les méduses sont carmes. Quel que soit leur lieu de résidence, et même si certaines ne mettent jamais les pieds dans les Terres veuves, il n'existe pas de vieilles méduses keshites ou urguemandes. Car toutes les méduses savent qu'il existe un royaume qui est le leur, à l'exclusion d'aucun autre. D'où, pour la plupart des Aventureuses, un perpétuel sentiment de déracinement, une conscience aiguë de leur place à part parmi les autres saisonins.

Il ne s'agit pas là d'un sentiment nationaliste, mais plutôt d'une conscience de groupe qui imprègne tout l'être des méduses. La meilleure illustration de ce phénomène réside dans le retour de nombreuses vieilles Errantes. Cette volonté d'union est constante au sein du Décan.

Être Inspiré

L'Inspiration est pour nous le plus beau des dons, qui nous permet d'être réellement les servantes des Muses et les filles de la Dame...

AVANTAGES & DÉFAUTS

Avantages

Membre d'une compagnie (variable, Charge)

Vous appartenez à l'une des compagnie qui exportent le savoir et la production carmes. Cela vous permet de bénéficier d'un certain revenu et de contacts au sein de votre compagnie. En

revanche, vous êtes tenue à bien des devoirs dépendants de la notoriété de votre compagnie et de la place que vous y tenez. Pour 1 point, vous êtes une Novice, vous avez un rôle à tenir mais n'êtes pas l'objet d'une grande considération. Pour 3 points, vous êtes une Initiée, vous êtes au courant de certains secrets de la guilde et vous avez peut-être trois ou quatre Novices sous vos ordres. Pour 5 points, vous êtes un Maître éminemment respecté ; vous pouvez obtenir de l'aide dans les comptoirs situés dans la plupart des grandes villes des Royaumes crépusculaires, à moins que vous ne soyez professeur dans une très grande famille.

Esayhide (3, Charge)

Vous avez été élevée pour être une guerrière farouche et sans scrupule. Vêtue du manteau pourpre de la Guilde et d'une armure d'écailles, vous parcourez l'Harmonde au service des Terres veuves. Vous bénéficiez de ce fait d'un certain nombre de contacts dans les royaumes que vous traverserez.

Minimum requis : Une Compétence d'arme 9, une deuxième Compétence d'arme 7, Discrétion 8, Esquive 7

Morandhiaze (3 ou 5, Charge)

Vous faites partie des dernières méduses à entretenir les rites du culte de la Dame. Vos vêtements sombres marqués de votre insigne de prêtresse vous attirent le respect des autres méduses, des initiés d'autres cultes, et parfois des autorités exécutives dans les royaumes proches des Terres veuves. Pour trois points d'avantages, vous êtes une prêtresse, tandis que pour cinq points, vous êtes une Pythonissiya, l'une des cinq premières prêtresses du culte, et un personnage particulièrement éminent du royaume.

Minimum requis : Culte : Dame de l'Hiver à 7, Histoires et légendes à 7, Éloquence 7, et une Compétence artistique à 6.

Lareziëa (4, Charge)

Vous faites partie de la très puissante et très redoutée fratrie des Mages des Terres veuves. L'ordre bénéficie de ressources immenses, et possède des réseaux d'espions dans pratiquement tous les royaumes.

Minimum requis : POT d'Emprise ou POT d'Art magique 16, Discrétion à 8, Intrigue 7.

Grand serpent (1, Corps)

Pour des raisons qui vous sont sans doute personnelles, vous avez choyé et développé l'un de vos serpents. Celui-ci est assez grand pour tomber jusqu'au bas de vos reins. Entre autres usages laissés à votre convenance, il vous permet de bénéficier d'une deuxième attaque par round, son attaque comptant comme une spécialité « grand serpent ».

Serpent autonome (3, Corps)

Comme précédemment, vous possédez un grand serpent, mais par une bizarrerie de la nature celui-ci peut se détacher du reste de votre chevelure, quoique avec une certaine répugnance. Il vous obéit alors au doigt et à l'œil, et ne peut être soumis à une autre volonté que la vôtre, même par un moyen magique. Il a la capacité d'attaquer de façon autonome n'importe quelle cible aperçue au moins une fois. De nombreux assassins de la Guilde d'Esayhide ont recours à ce procédé.

Lien empathique (5, Corps)

Même chose que précédemment, sauf que vous êtes de surcroît liée à votre serpent par l'esprit. Lorsqu'il est loin de vous, vous pouvez instantanément savoir où il se trouve, mais surtout vous pouvez voir tout ce qui l'entoure par ses yeux, comme si vous y étiez. Les espionnes de Lareziëa possèdent souvent cet Avantage.

Défauts

Serpents moribonds (1, Corps)

Vous avez eu des ennuis de santé enfant, mais ce sont vos serpents qui en subissent les séquelles: ils sont plus faibles que la moyenne, et certains d'entre eux semblent somnoler sur vos épaules. Vous avez un malus de - 1 à l'Att. (Armes: serpents) et vous êtes l'objet de la suspicion des méduses qui s'interrogent sur les causes de cet étrange phénomène.

Complice d'une Renégate (2 ou 3, Société)

L'une de vos proches, ou l'une de vos amies d'enfance, a tourné le dos au Décan et est devenue une Renégate. Vous avez donc été contrainte de quitter les Terres veuves où ce lien était une menace à votre propre sécurité. Hors du royaume, si vous rencontrez des méduses informées de votre mauvaise réputation, celles-ci vous manifestent leur mépris. Vous pouvez en outre être dans la ligne de mire de la Guilde d'Esayhide: ce défaut vous apporte alors 1 point supplémentaire.

Serpents pourpres (2, Saison)

Pour un motif quelconque, vos serpents possèdent une couleur légèrement violine. Cette couleur, celle des méduses pourpres vous apparente à vos cousines abyssales, et a attiré sur vous l'attention des Hauts Diables. Vous commencez le jeu avec dix points de Ténèbre, les peines et bienfaits qui en découlent. Les Abysses en outre ne rêvent que d'une chose: vous faire entrer dans les rangs des succubes...

Manquement à la sororité (3, Société)

Un jour, une méduse a imploré votre aide, et vous n'avez pas été en mesure de la lui apporter. Que ce manquement ait été volontaire ou non, il est considéré comme une trahison. Vous aurez beaucoup plus de mal à obtenir l'aide des vôtres.

Renégate (4, Société)

Vous n'avez jamais vraiment été d'accord avec la philosophie carme et vous avez fini par tourner le dos aux traditions du royaume, et peut-être, de votre propre Décan. Vous êtes traquée par des tueuses, et la plupart des méduses refusent de vous adresser la parole. Pour 5 points, vous avez également perdu vos serpents et vous êtes condamnée à mort.

Si les méduses m'étaient contées...

La Révélation

La découverte de la Flamme est pour les méduses un événement marquant, mêlé d'exaltation et d'inquiétude. En effet, en dépit du bonheur extrême que représente ce don des Muses, il interfère avec le lien ophidien. Une méduse récemment révélée sera par conséquent particulièrement attentive au bien-être de ses serpents, redoutant que ceux-ci ne soient touchés par le développement de sa Flamme. Ce phénomène ne s'étant jamais produit, on peut considérer qu'il s'agit d'une crainte non fondée que toutes les méduses éprouvent toutefois.

La jeunesse

Il est important, Inspirée, que vous déterminiez comment s'est déroulée votre jeunesse: votre environnement, ses traits de caractère juvénile — qui influencent le développement des serpents —, etc. Ce sont ces différences d'éducation qui font la diversité du Décan. Les mortels n'ont qu'une perception restreinte des méduses, souvent soumises aux clichés de la courtisane manipulatrice. Rien de tel dans la réalité.

Il importe notamment de savoir si la jeune méduse a grandi dans les Terres veuves ou pas. Si ce n'est pas le cas, regrette-t-elle ce pays qu'elle n'a pas connu ? Ou au contraire, a-t-elle adopté les us et coutumes de sa terre natale ? Si elle a grandi dans les Terres veuves, c'est alors l'environnement familial qui aura la plus grande influence. Sa famille est-elle impliquée dans la politique du royaume ? Si la méduse est attachée aux Terres veuves, vivra-t-elle son éventuel départ de façon tragique ?

De la jeunesse de la méduse dépend également la plupart des connaissances qu'elle aura acquises et des centres d'intérêts qu'elle aura développés. La fille d'une Errante se sera plutôt intéressée aux voyages et à la survie, l'héritière d'une Mère aura été élevée pour assurer l'intendance du domaine, la fille d'une Empoisonneuse connaîtra les secrets de l'herboristerie et des poisons, etc.

Origine de la mère : Renégate, Errante préférant son royaume d'adoption aux Terres veuves, Errante inspirée, membre d'une guilde, Mage, Mère d'un domaine mineur, membre d'un des trois ordres, Mère d'un domaine majeur, diplomate ou membre du conseil matriarcal d'Estezia.

La sororité

L'assistance mutuelle est un élément fondamental de la société carme. Les rencontres que la méduse peut faire avec des membres de son Décan constituent des moments cruciaux de son existence. En dépit de sa nature froide et distante, la méduse a souvent un caractère très passionné pour tout ce qui touche à la sororité. Ces rencontres donnent naissance à des amitiés ou des inimitiés solides, qui peuvent influer sur toute la vie de la méduse.

En d'autres termes, il vous est possible de créer des Avantages et des Défauts liés aux amitiés ou aux rivalités que la méduse aura pu développer au cours de son existence. Toutes les méduses ont un trait social dominant lié à la sororité que vous pouvez déterminer aléatoirement ou choisir dans le tableau ci-contre.

LA SORORITÉ : TRAIT SOCIAL DOMINANT

1	Extrêmement hautaine : la méduse suscite naturellement l'inimitié autour d'elle
2	Un (une) ennemi(e) juré(e)
3	Inimitié naturelle envers… (un type de saisonin, un corps de métier, une origine géographique…)
4	Fervente dans ses inimitiés
5	Détachement extrême : peu ou pas d'amitiés ou d'inimitiés
6	Dilettante en amitié : on ne peu pas vraiment compter sur la méduse
7	Extrêmement fidèle en amitié
8	Grande ouverture d'esprit : la méduse recherche ses amitiés hors de son Décan
9	Un(e) ami(e) fidèle « à la vie, à la mort »
10	Naturellement attractive : la méduse suscite la sympathie autour d'elle





Jouer une Renégate

Une Renégate est un personnage complexe et marqué par son passé. Quelles sont les raisons qui l'ont poussée à se détourner de son Décan ? A-t-elle succombé à une grande passion ? A-t-elle prêté assistance à une Renégate ? Et pour quelles raisons ?

Si la méduse a fait le sacrifice de ses serpents, il vous faudra déterminer quel centre d'intérêt a pris le pas sur le lien ophidien. La méduse perd alors la Compétence Arme : serpent, au profit d'une autre Compétence au choix, qui représente l'investissement personnel qui aura été le sien dans le cadre de sa nouvelle existence (par exemple, une autre Compétence d'arme, Poisons, une langue étrangère, un alphabet, une Compétence de Maraude...). Le choix est large, tout en tenant compte du fait que cette nouvelle Compétence est souvent liée à l'activité de l'être aimé par la méduse.

Mais il faut surtout garder à l'esprit qu'une méduse renégate, en dépit du fait qu'elle est traquée, assume sa condition la tête haute. Elle est fière de sa liberté d'insoumise à la morale des Terres veuves.

L'honneur

L'unification du Décan s'est largement faite autour de ce sentiment. Une méduse n'oublie jamais une humiliation. Elle attendra des mois, voire des années, pour prendre sa revanche. Il suffit parfois d'un prétexte futile, d'une parole grossière pour faire naître chez elle la soif de la vengeance.

Certains philosophes abymois ont qualifié cette doctrine de Complexe de l'Araignée. La méduse s'introduit dans l'entourage de son adversaire et l'observe pendant des mois afin de déterminer le meilleur moyen d'assouvir sa vengeance. Seul ce besoin de satisfaire à l'honneur du Décan est une affection assez forte pour supplanter la quête de l'accomplissement personnel indispensable aux méduses.

Le Projet

En effet, dès lors qu'elle entre dans l'âge adulte, et plus encore lorsqu'elle devient Errante, une méduse doit se définir par rapport à une aspiration, un but unique vers lequel va tendre son existence : son Projet. Cette coutume est liée aux serpents qui ne supportent pas que leur maîtresse disperse son énergie dans de multiples directions — au risque de les négliger. C'est pourquoi il est nécessaire que la méduse possède un unique Projet, toléré par ses serpents, afin que le reste de son attention soit réservé à ses compagnons ophidiens.

Confrontée à un choix, la méduse choisit toujours la voie qui s'accorde le mieux à son Projet. Chaque méduse se crée ainsi son propre code d'honneur, qui rend le Décan si déroutant et imprévisible pour les mortels.

Voici des exemples de Projets courants parmi les méduses. Vous pouvez le tirer de façon aléatoire, en choisir un ou encore en inventer d'autres en rapport avec votre background.

L'argent : c'est le Projet de nombreuses Aventureuses, souvent nées dans les Terres veuves d'une mère de condition modeste. Elles aspirent à devenir richissimes dans leur royaume de naissance afin de pouvoir rendre le mépris subi dans leur jeunesse.

Le patrimoine familial : la méduse aspire à sauvegarder et enrichir le patrimoine dont elle a hérité de sa mère. Il peut s'agir d'un héritage matériel — Domaine ou Charge —, mais aussi d'un héritage spirituel — pour un professeur ou une Empoisonneuse, par exemple. La méduse est alors une érudite qui cherche à développer ses connaissances dans quelques domaines précis.

L'art : la méduse fait partie de ces amoureuses de l'art qui cherche à acquérir des œuvres rares par tous les moyens et à se constituer une col-

lection personnelle. Errante, elle sera en quête de Vestiges et attirée par la beauté d'un site ou d'une d'architecture. Un Projet qui peut être épuisant pour ses compagnons si ceux-ci ne partagent pas sa passion.

Le pouvoir : la méduse est ambitieuse et n'aime qu'une chose, donner des ordres — ce qui lui procure une jouissance ineffable. Quel que soit son niveau social, elle cherchera forcément, par la force, la douceur ou la flatterie, à prendre un ascendant sur son entourage, à augmenter son statut par tous les moyens.

Les Terres veuves : c'est le projet de la plupart des Patriotes. Elles ont voué leur existence au royaume carme et n'agissent que dans son intérêt. Elles feront en sorte d'accroître son prestige.

La Dame : la méduse fait partie de celles qui se souviennent. De la Dame, du culte dont elles étaient les gardiennes et de la perte tragique de l'Éclipse. Elle sait que des tableaux-mondes permettraient de rejoindre les Dames et recherche un moyen de retrouver l'un d'entre eux. Elle s'intéresse particulièrement au culte de la Dame et aux légendes de l'Hiver.

La descendance : persuadée qu'elle est un être exceptionnel, la méduse cherche à répandre sa descendance sur l'Harmonde. Elle ne se préoccupe pas forcément d'élever ses filles et les confie souvent à des gouvernantes. Mais elle cherche à en avoir un très grand nombre, ce qui ne l'empêche pas forcément d'être très active. Errante, elle parcourt l'Harmonde à la recherche du géniteur idéal.

La vengeance : pour un motif grave, l'honneur de la famille ou de la méduse elle-même a été gravement entaché. La méduse cherche à retrouver le responsable de cette humiliation — ou sa descendance — et n'a qu'un seul but : obtenir réparation.

Les origines : fille d'Errante ou de Renégate, la méduse ignore tout ou presque de ses origines. Elle ne connaît que vaguement l'existence des Terres veuves. Fascinée par ses origines, elle recherche la compagnie d'autres méduses. Elle peut aussi vouloir retrouver son géniteur.

Les succubes : fascinée par l'existence de ces cousines abyssales, la méduse cherche à en savoir plus, et si possible, à rencontrer l'une d'entre elles. Elle est convaincue que seule les retrouvailles avec les succubes permettront aux méduses de retrouver leurs dons perdus, idée peu orthodoxe qu'elle doit le plus souvent garder pour elle.

Ce ne sont là bien sûr que des exemples. À vous d'en créer d'autres en compagnie de votre Éminence.

ATTRIBUTS

SAISONS : HIVER

De cette Compétence dépend de la part d'éducation carme que la méduse a pu recevoir dans sa jeunesse. Elle peut remplacer Étiquette lorsque la méduse s'adresse à un membre de son Décan. Elle permet de reconnaître les symboles, objets et lieux de culte appartenant au culte de la Dame de l'Hiver (Culte : Dame de l'Hiver comme limitant). Pour l'utilisation des artefacts spécifiques au culte de la Dame, la compétence Harmonie est un limitant.

Elle permet d'utiliser le Don de la Dame (voir plus bas), appelée aussi « Intuition ophidienne ».

Elle sert également à mesurer l'intensité des rapports que la méduse entretient avec les autres Décans de l'hiver. Au niveau 5, la méduse sait que

les trois Décans appartiennent à la même saison, sans avoir pour cela des affinités particulières avec ces derniers. À 9, la méduse a été élevée avec une fée noire, a été envoyée en ambassadrice auprès d'un représentant des nains, possède des amitiés dans l'un ou l'autre Décan, etc. Ainsi, si une méduse tente de se faire entendre dans une assemblée de nains ou de fées noires, Hiver pourra intervenir — et l'Éloquence constituer un limitant, ou inversement).

Armes : serpents

Les méduses sont naturellement pourvues d'une arme naturelle redoutable, dont elles n'hésitent pas à faire usage. Les serpents attaquent de manière entièrement autonome, et la méduse conserve à chaque round d'attaque une action et une réaction complète. Elle peut ainsi attaquer une deuxième fois au contact, mais elle est limitée aux armes de TAI – 1 afin d'être assez proche de son adversaire pour que ses serpents puissent mordre.

En revanche, si les serpents possèdent le crachat d'acide ou si la méduse possède l'Avantage « grand serpent », elle peut attaquer avec des armes de TAI 0. Les serpents sont automnes et agissent sans malus.

Par ailleurs, tous les serpents, même s'ils ne sont pas venimeux, peuvent attaquer l'adversaire de leur maîtresse. Ils attaquent avec un bonus de + 1 à l'Init. et un bonus de + 2 à l'Att. Leur morsure est alors rarement mortelle, mais peut occasionner une certaine gêne pour le combattant adverse.

La compétence Armes : serpents est enfin utilisée par les adeptes du Cantos ophidien (voir plus bas).

D'autres venins

Voici d'autres exemples d'espèces de serpents possédés par les méduses. Là encore, la liste n'est pas limitative.

Venin nécrosant : les serpents attaquent comme à l'ordinaire (Init. – 1, Att. + 3, Dom. 0, sans armure). La chair de la victime commence alors à pourrir au niveau de la blessure et se nécrose totalement en cas de deuxième morsure. Cette morsure occasionne immédiatement une blessure grave, mais ne fait pas perdre de points de vie. Si la zone de la blessure est visible par la victime, sa vision lui cause une immense terreur qui lui fera souvent abandonner le combat.

Venin de beauté : le serpent peut, deux fois par jours, faire passer dans les veines de sa maîtresse un venin aux capacités exceptionnelles. Il lisse les traits de la méduse, efface toute trace de fatigue de son visage, et la rend plus réactive, plus brillante aux yeux des autres. Sous l'influence de ce venin, la méduse gagne un bonus de + 1 en CHA pour deux heures.

Venin de combat : le serpent injecte à sa maîtresse un venin qui décuple ses capacités physiques. Elle gagne pour une heure + 1 en AGI et + 1 en MÊL. Toutefois, si la méduse fait usage de ce venin plus d'une fois par jour, elle entre dans un état proche de la frénésie, et doit réussir un jet de VOL contre DIFF 20 pour abandonner un combat, si un ennemi se trouve encore dans un rayon de moins de trois mètres.

Le venin du philosophe : celui-ci confère à sa maîtresse une meilleure vigilance, favorise sa réflexion et mobilise tous les souvenirs et les connaissances qu'elle a pu accumuler au cours de sa vie. Deux fois par jour, pour une durée d'une heure, la morsure du serpent permet à la méduse de gagner + 1 en INT et + 1 en PER. Toutefois, cette substance anesthésie légèrement les réflexes physiques de la méduse, qui perd son bonus de corps pour tous les jets utilisant une autre caractéristique que la Perception.

Éloquence

Cette Compétence symbolise la capacité de la méduse à manipuler son entourage et à obtenir ce qu'elle désire par la douceur plutôt que par la force. C'est pourquoi elle peut, sous certaines conditions, utiliser Éloquence à la place de Baratin, même lorsqu'elle ne dispose que de peu de temps ou qu'elle cherche à faire passer pour véridique un mensonge.

Pour ce faire, son interlocuteur doit être de sexe masculin et disposer d'un pouvoir officiel, peu importe son grade. Ainsi, une méduse pourra tenter de convaincre un garde de la milice de Lorgol, mais aura beaucoup plus de mal à influencer un voleur des Trabouliennes en Abyme.

Si ces conditions sont réunies, elle tente un jet de CHA + Éloquence opposé à la VOL de l'interlocuteur.

Intendance

Cette Compétence fait partie de l'usage des Terres veuves, qui veut que toutes les méduses participent à la gestion et à la construction du royaume. Elle représente la capacité de la méduse à gérer un Domaine ou une affaire commerciale. Elle mesure également l'autorité de la méduse sur les personnes qu'elle peut avoir sous ses ordres. À 5, les ordres de la méduse sont exécutés sans excès de zèle, et on ne lui pardonnera pas la moindre faute de gestion. À 9, la méduse possède plusieurs serviteurs de confiance prêts à tuer pour elle ou presque. Le moindre de ses ordres est écouté et respecté.

Cette Compétence intervient également dans la succession. En effet, une méduse ne peut hériter de la Charge de sa mère si son Intendance est inférieure à celle de cette dernière. À titre d'exemple, la Mère d'un Domaine mineur possède une Intendance de 5 à 7, et la Mère d'une Maison majeure de 7 à 9.

Langue maternelle et Us et Coutumes

Une méduse possède ces Compétences sur son pays natal au niveau de son INT. Toutefois, si elle n'est pas née dans les Terres veuves, elle doit obligatoirement avoir appris l'Ophidien au niveau 5. Il s'agit d'un signe de reconnaissance dans le Décan. Les Renégates n'échappent pas à ce devoir.

MAGIE

Le Don de la Dame

Les méduses se souviennent du premier don qui fut le leur : la divination. D'après les légendes, les méduses originelles étaient capables d'avoir des visions d'une très grande précision. Elles pouvaient choisir aussi bien le lieu que la personne qui faisait l'objet de la prophétie. Après l'adoption du songe de Noxe, seule Assandria parvint à posséder un don d'une telle précision. Toutefois, les méduses ont gardé après la perte de la pétrification une intuition particulièrement sensible, qu'elles appellent le Don de la Dame, l'Intuition ophidienne. Toutefois, elles ne mentionnent jamais ce Don, et si certaines de leurs visions prophétiques suscitent des interrogations, elles se contentent d'évoquer en souriant l'intuition féminine.

L'Intuition ophidienne pousse de nombreuses méduses à choisir la pratique de la Geste. Ce Don leur permet en cas de réussite d'exécution d'une Œuvre, de bénéficier automatiquement d'une MR de + 5 sur les effets magiques liés à la divination.

Pour utiliser son Don, la méduse utilise sa Compétence Hiver. Toutefois, dans certaines

situations — dans l'urgence, quand la prophétie implique le propre avenir de la méduse, entre autre — Harmonie peut être un limitant.

• Sur un jet de PER + Hiver contre DIFF 15, la méduse peut concevoir une vision portant sur l'avenir d'un lieu précis, jusqu'au crépuscule du jour suivant.

• Sur un jet de PER + Hiver contre DIFF 20, la méduse peut avoir une vision impliquant l'avenir d'une personne de son choix, y compris elle-même, dans la semaine suivant la prophétie.

• Sur un jet de PER + Hiver contre DIFF 25, la méduse peut prédire un événement majeur à l'échelle d'une petite région, où l'avenir proche de plusieurs personnes de sa connaissance, dans le mois suivant la date de la prémonition.

• Sur un jet de VOL + Hiver opposé à la VOL de l'interlocuteur, une méduse peut convaincre un individu qu'un événement va lui arriver. Que ce renseignement soit exact ou pas, la victime sera convaincue que la méduse connaît son avenir. Toutefois, la DIFF sera majorée en fonction de la gravité de l'événement annoncé : accident bénin + 2, décès d'un proche + 5, accident grave + 7, décès de l'interlocuteur + 10...

• Sur un jet d'INT + Hiver contre une DIFF à la discrétion de l'EG, une méduse en possession d'un certain nombre d'informations sur une situation donnée — les interactions entre différents personnages, par exemple — sera capable d'anticiper leurs agissements dans le futur immédiat (quelques jours après la prémonition).

Ces effets ne sont que des exemples, et chaque méduse est libre d'utiliser l'Intuition comme elle l'entend. Cependant, il faut savoir que l'appel à l'Intuition ophidienne plonge les méduses dans un état d'hypnose profond. Ce phénomène, appelé Étisie, est déterminé en fonction de l'intensité de la vision. Si la méduse utilise son Don plus de deux fois entre le lever du jour à l'aube suivante, elle s'expose à une certaine dégradation de ses facultés physiques ou mentales. Elle doit alors réussir un jet de RÉS contre DIFF 20. En cas de Fumble, elle perd un point dans une caractéristique choisie par l'EG.

Les Cantos ophidiens

Il s'agit d'une forme très pointue de cet Art déjà mystérieux, pratiqué par quelques méduses harmonistes. Il est enseigné exclusivement dans le Collège d'Arts libres de Varaëza, une minuscule ville portuaire située à la pointe est du Golfe des Lambris.

Les Cantos ophidiens équivalent en fait à une Œuvre d'Union entre le Cantos et ce qui est appelé par les méduses la Sibilance ou la mélodie ophidienne. En d'autres termes, la méduse mêle son chant aux modulations sifflantes de ses serpents pour produire de puissants effets magiques.

En termes de règles, la méduse doit réussir deux jets pour chaque Œuvre, un de Cantos et un de Sibilance. Du fait de cette dualité, un accompagnement musical n'est plus nécessaire. Les serpents le refusent de toute façon s'il n'est pas joué par leur maîtresse. Mais si celle-ci s'accompagne, elle obtient un bonus de + 2 sur le jet de Sibilance. Si l'un des deux jets est un échec, la méduse ne parvient pas à réaliser la symbiose entre son chant et le sifflement de ses serpents, et les effets de l'Œuvre ne sont pas résolus.

Le POT de Cantos est égal à la moyenne d'Accord et de Geste. On utilise le plus petit des deux scores de Cantos et de Chant.

Sibilance est égale à la moyenne d'Arme : serpents et d'Harmonie. Les modificateurs habituels de l'Accord s'appliquent lorsque la méduse pratique les Cantos ophidiens. Le POT de Sibilance est donc égal à ART + Sibilance.

Voici quelques exemples connus de Cantos ophidiens.

Apaisement des serpents

Seuil: 10 (Sibilance)
Seuil: 10 (Cantos)
Portée/zone d'effet: personnel/3 mètres
Souffle: 5 tours

Cette mélodie toute simple permet à la méduse de calmer ses serpents si ceux-ci se montrent nerveux ou irritables. Elle permet également d'apaiser les effets de la furie guerrière chez certaines combattantes.

Fascination

Seuil: 10 (Sibilance)
Seuil: 15 (Cantos)
Portée/zone d'effet: 5 mètres
Souffle: 15 minutes

L'Œuvre est une aria envoûtante et très perverse qui force la victime à ne plus ressentir d'attirance que pour les méduses, et surtout, pour l'Harmoniste. Si elle ne parvient pas à résister au sort, la cible fera tout pour plaire à la méduse, lui fera volontiers des confidences et cherchera à exaucer le moindre de ses désirs, mais sans mettre directement sa vie en danger. La victime vouera toute sa vie une passion tragique et malheureuse aux méduses.

L'effet de l'Œuvre est permanent et ne peut être contré ou interrompu que par un moyen magique.

Venin à distance

Seuil: 15 (Sibilance)
Seuil: 15 (Cantos)
Portée/zone d'effet: 10 mètres
Souffle: 2 tours

La méduse insuffle à la victime les effets d'une attaque de serpent ordinaire possédant un type de venin — et un seul — choisi lors de l'apprentissage de l'Œuvre. Toutefois, il peut être appris plusieurs fois pour pouvoir obtenir des effets différents. L'effet est celui d'une réussite automatique au jet d'attaque. Toutefois, la victime peut éventuellement tenter un jet de RÉS pour encaisser les effets du venin. Cette Œuvre existe sous ses formes les plus courantes pour les venins paralysants et tueurs, mais de nombreuses variantes de la mélodie sont imaginables.

Malédiction ophidienne

Seuil: 10 (Sibilance)
Seuil: 20 (Cantos)
Portée/zone d'effet: 5 mètres
Souffle: 3 tours

Ce bref refrain donne à la victime l'illusion qu'elle se métamorphose en serpent: des écailles apparaissent sur sa peau et elle éprouve des difficultés soudaines à s'exprimer. L'effet est temporaire et les symptômes disparaissent au bout d'une heure, mais cela suffit le plus souvent à ce que la victime, terrifiée, prenne la fuite ou accepte d'obéir à l'Harmoniste.

Métamorphose mineure

Seuil: 15 (Sibilance)
Seuil: 20 (Cantos)
Portée/zone d'effet: personnel
Souffle: 2 minutes

Cette mélodie permet à la méduse de se transformer en serpent ordinaire. Ses caractéristiques physiques sont alors celles du petit serpent décrit dans Les Cahiers Gris en p. 144. La méduse conserve son INT et sa VOL. Elle peut retrouver sa forme initiale à volonté, étant entendu que ses vêtements ne se transforment pas avec elle.

Métamorphose majeure

Seuil: 20 (Sibilance)
Seuil: 25 (Cantos)
Portée/zone d'effet: personnel
Souffle: 5 tours

Cet air grinçant, qui nécessite une virtuosité particulière, permet à la méduse de se transformer en un immense serpent. Comme précédemment, les vêtements de la méduse ne l'accompagnent pas dans la transformation, et

celle-ci peut retrouver sa forme initiale à volonté. Ses caractéristiques physiques sont alors doublées, tandis qu'elle conserve ses caractéristiques influencées par les Aspects Esprit et Âme. En outre, elle peut communiquer part télépathie avec toute personne alliée dans un rayon de dix mètres. Sous cette forme ophidienne, une méduse bénéficie de deux attaques par round.



La Menace

Le rapport des méduses à la corruption est l'éternel combat, Raison contre Passion.

Dicton carme

LES TÉNÉBREUSES

La relation des méduses avec l'Ombre est extrêmement ambivalente. En effet, certaines méduses particulièrement cultivées se souviennent que Noxe fut à l'origine de leur forme actuelle, en dépit du fait que beaucoup ignorent la dualité que cet Éternel partage avec l'Ombre. Par ailleurs, la plupart des méduses savent que les succubes sont semblables à des méduses et sont troublées par cette ressemblance. En dépit du mépris qu'elles affichent pour les peuples des Abysses, les méduses sont attirées davantage par l'Ombre que par le Masque. Être une méduse ténébreuse implique de ressentir et de comprendre cette ambiguïté, faite d'attraction et de répulsion à l'égard des entrailles de l'Harmonde.

Au cœur des ombres

Est-ce le lien ancestral des méduses et de Noxe qui explique la surprenante richesse du monde des Ténébreuses carmes ? Ces dernières forment un groupe à part à la frontière entre leur nature et leurs cousines succubes. Elles constituent une frange reconnue du Décan bien que les Ternes ignorent les causes réelles de leur spécificité, attribuée le plus souvent à de simples phénomènes biologiques.

Le chemin des Abysses

Devenir ténébreuse constitue donc pour les méduses une certaine renonciation de soi. Le rapport qu'entretiennent les méduses avec la Ténèbre est extrêmement passionné. Elles ont tendance à être plus emportées, à laisser leurs émotions prendre le pas sur leur intellect beaucoup plus souvent que leurs sœurs, et à l'inverse, les Perfides font preuve de plus de détachement (voir plus bas).

Du fait de leur parenté avec leurs sœurs pourpres, la marche vers la Ténèbre des méduses est vécue comme une renaissance, une découverte de leur corps. C'est pourquoi ces Ténébreuses s'interrogent rarement sur ce qui les pousse à suivre les fleuves des Abysses. Elles ont l'impression d'accéder à une nouvelle dimension de leur être. De plus, les avantages matériels ne manquent pas. Les méduses sont particulièrement choyées par les Abysses. Les Hauts Diables cherchent à ce qu'un grand nombre d'entre elles

rejoigne les rangs des méduses pourpres. Les conditions auxquelles elles négocient leurs Connivences sont particulièrement avantageuses et, nécessairement, les Démons veillent à entretenir les meilleurs rapports possibles avec ces Conjuratrices.

Par ailleurs, l'autre particularité de ces Ténébreuses est la diversité de leur groupe qui constitue une « famille » reconnue du Décan.

Les Amoréandiazes

Je vis la jeune méduse descendre sur l'esplanade. Elle était pâle, émaciée, les traits ravinés par la fatigue et le chagrin. Ses vêtements étaient élimés, ses bras portaient de nombreuses cicatrices... Un grand silence était tombé sur l'assemblée. Seuls les sanglots de la condamnée brisaient le silence. La Mère s'avança et prit sa fille dans ses bras. Je l'entendis gémir: « Pardonne-moi, mère, pardonne-moi... j'ai cherché à combattre, je te le jure... ». Il y eut un instant de silence. Puis la jeune dit encore: « Je souffre tellement... »

Alors les deux Anciennes vinrent prendre la jeune méduse pour la conduire dans la Tour Noire. Le silence était effrayant. Pas de jet de pierres, d'injures ou de cris de haine ce jour-là. Car la jeune méduse était connue dans les domaines voisins, et toutes dans l'assemblée avaient vu en elle une future grande servante du royaume. Et toutes déploraient au fond de leur cœur le goût de sa mère pour les voyages, ainsi que ce fatal séjour en Urguemand où elle avait perdu la raison. Hagarde, à demi consciente à force d'implorer la pitié de ses juges, la jeune méduse fut conduite dans la tour. L'Ancienne ferma la porte, et un bruit de chaînes rouillées scella l'avenir de l'Amoréandiaze. Et jamais plus on ne la revit.

1448,
Extrait des archives d'Ersebeth Szaliis,
Historienne royale.

Les Amoréandiazes... Ces Ténébreuses constituent la frange la plus tristement célèbre du Décan ophidien. Ces méduses sont celles qui ont eu le malheur, comme d'autres de leurs sœurs, de tomber amoureuses au cours de leur vie. Les conséquences de cet état sont connues par toutes les méduses: rupture du lien ophidien, perte définitive des serpents... Or, certaines méduses, lorsqu'elles prennent conscience de leur passion amoureuse, se révoltent contre cette fatalité. Elles choisissent de combattre leurs affections plutôt que de se résoudre à la perte de leurs compagnons de toujours. L'amour est alors réduit à une maladie qu'il leur faut surmonter par tous les moyens possibles. Appelée la crimepassion dans certaines régions des Terres veuves, cette affection porte le nom d'Amoréandia. Elle est considérée avec terreur par les méduses.

Vouées à vivre dans l'errance, ces méduses de l'Ombre sont connues pour mener une vie de souffrance, au bord de la folie. Initiée au quatrième Cercle de la Conjuration, la douleur devient insupportable pour la méduse qui se tourne malgré elle contre l'objet de son amour; les histoires de méduses accusées d'avoir assassiné leur amant sont affaires courantes dans tous les Royaumes crépusculaires.

Les Mélusiandes

Devenues Conjuratrices du Cercle IV — plus rarement du Cercle III —, certaines méduses développent une mutation particulière qui fait d'elles des Mélusiandes. Ces méduses voient en quelques jours la partie inférieure de leur corps se muer en queue de serpent. Ces méduses sont reconnaissables à l'opulence de leurs robes, destinée à camoufler cette transformation qui frappe d'horreur la plupart des mortels. Elles surprennent également par l'étrangeté de leur démarche, ondoyante et souple, qui donne l'impression que leurs pieds ne touchent même pas le sol.

La Sororité est très forte entre les Mélusiandes, qui se considèrent comme la forme aboutie, presque parfaite, de leur Décan. Toutefois, elles se rencontrent rarement, la plupart d'entre elles préférant rester isolées dans leur domaine.

Meleneria majorem

Ce terme désigne le lieu de réunion de l'assemblée des méduses damnées, installée dans le Quartier de l'Aigue-marine, en Abyme. Elles y possèdent une immense demeure dont l'architecture massive est crénelée, ce qui est extrêmement inattendu de la part de méduses. Les Mélénérianes se réunissent une fois l'an, mais la plupart d'entre elles résident en Abyme. Intronisées dans l'Assemblée de Meleneria lorsqu'elles atteignent le cinquième Cercle (voir plus bas), ces méduses y reçoivent une éducation particulière, réservée aux Déchues et dispensée par leurs compagnes.

Ce que nous savons

Mon nom est Sceléia Sang-d'Opale. Je suis une Mélénériane, une de ces fameuses méduses abymoises, si influentes dans cette ville... Pourquoi cherchez-vous à connaître notre monde de Ténèbre ? Ne savez-vous pas que cette curiosité porte en elle le germe de cette fascination qui finit par nous être fatale, à nous méduses ? Mais puisqu'il me faut parler de cette évolution, de ce cheminement, toujours plus profond, vers les Abysses... Sachez donc, avant de commencer, que notre sang se souvient du rêve de Noxe et, dès lors que nous commençons à être touchées par la Ténèbre, nous vivons cette attirance pour les Abysses comme une passion amoureuse. C'est un battement sourd qui s'installe dans notre poitrine, qui ne cesse d'enfler au fur et à mesure que nous nous avançons dans les territoires obscurs auxquels nous appartenons désormais. C'est pour nous un lent apprentissage qui nous rend à notre véritable nature.

Cercle I

Ce Cercle est pour nous le plus difficile à franchir. Certaines personnes y voient un paradoxe, mais les méduses sont éduquées en complet clivage avec les Abysses, de ces méduses pourpres dont nous avons renié la société. Il nous est donc difficile d'admettre l'existence des Démons, et surtout, le diablotin qui nous inspire la plus vive répugnance. La première conjuration est un moment particulièrement traumatisant, lorsqu'il nous faut admettre que nous avons besoin de l'assistance de ce qui nous répugne. C'est pourquoi notre diablotin s'attache en général à hâter ce moment, rendant sa présence encore plus insupportable.

Toutefois, le temps et l'expérience aidant, on comprend très vite l'intérêt de ces serviteurs démoniaques, on apprécie l'assistance qu'ils peuvent nous fournir. La Conjuration devient presque un jeu, on y prend du plaisir.

Cercle II

Au moment où nous devenons capables de conjurer les Azurins, il est fréquent que nous soyons confrontées à l'une de nos cousines pourpres. En effet, à partir du moment où une conjuratrice acquiert une certaine réputation aux Abysses, une méduse pourpre se lance dans un périple hors des Abysses afin de rencontrer sa cousine. Dans les premiers temps, elle reste dans l'ombre pour nous juger. Puis elle se dévoile et révèle l'existence des succubes, les méduses des Abysses. La rencontre avec une méduse pourpre est toujours une épreuve terrible pour la Ténébreuse. Ainsi l'avons-nous toutes vécue. Mais cette découverte constitue pour nous toutes une étape essentielle, car elle crée un lien indissoluble entre les Abysses et l'Harmonde, par l'intermédiaire de deux méduses alors appelées Saranaées, sœurs d'âme.

Cercle III

Lorsque nous atteignons ce Cercle, nous mesurons l'impact de la Ténèbre sur nos serpents. Les premiers effets visibles de la corruption se manifestent en effet sur eux. En général, la transformation commence par un simple changement de couleur, les serpents virent au pourpre, au violine ou au noir. Puis ils deviennent porteurs du venin sombre, c'est-à-dire que leurs crocs exsudent de la Ténèbre à intervalles régulière — deux à huit fois par décade en moyenne. Ce changement nous est très pénible dans les premiers temps et implique de définir un nouveau lien avec les serpents. La plupart d'entre nous apprennent alors à utiliser ce venin ténébreux pour la distillation de diverses substances, en particulier de poisons très virulents. Mais certaines conjuratrices sont forcées d'apprendre l'art des poisons sombres pour la survie de leurs propres serpents. C'est un apprentissage particulièrement difficile, mais qui se révèle très fructueux, les sombres pouvant se négocier fort cher sur les marchés d'Abyme — parfois au même prix que les encres les plus rares !

Cercle IV

Dès qu'une méduse s'approche du statut de Damnée en accédant à la conjuration des Carmins et des Vermillons, elle est introduite aux Abysses par sa Saranaée — celle-ci ne cesse d'ailleurs jamais de lui apporter soutien et conseils. Si la Ténébreuse n'a jamais eu l'occasion de visiter les domaines souterrains, ce voyage constitue une périlleuse initiation. Nous découvrons alors la société des Abysses dans son ensemble, nous rencontrons d'autres méduses pourpres, toutes sortes de Démons, et parfois même quelques Hauts Diables. Mais quelle qu'ait pu être notre expérience antérieure, cette traversée est toujours pour nous un souvenir extraordinaire, le moment clé où nous cessons de redouter les Abysses. Nous sommes alors présentées à Verazia, reine des méduses pourpres. Il s'ensuit une cérémonie d'intronisation au cours de laquelle nous consacrons notre alliance avec nos sœurs abyssales et prêtons le serment de ne jamais les trahir. Cette promesse revêt une grande importance à nos yeux, car nous montrons ainsi que nous étendons notre devoir de sororité aux méduses pourpres, que nous acceptons l'emprise supérieure de la Ténèbre sur notre existence.

Cercle V

Pour nombre de mortels, ce Cercle est vécu comme un aboutissement, un point final dans l'évolution du Ténébreux. Pour nous, il constitue une épreuve supplémentaire, un monde entier qu'il nous faut découvrir. Je veux parler de l'intronisation dans le cercle des méduses de Meleneria majorem, dont nous n'avons en principe pas le droit de révéler quoi que ce soit.

Lorsque, sans s'en rendre encore compte, nous sommes capables de conjurer les Obsidiens, nous ressentons alors un appel, un besoin pressant et inexplicable de nous rendre en Abyme. Rares sont les méduses qui ne succombent pas au départ, plus rares encore celles qui ne l'éprouvent pas. C'est pourquoi il est reconnu que la quasi-totalité des méduses déchues appartient à Meleria. Lorsque l'une d'elles arrive en Abyme, sa présence nous est immédiatement connue, et nous veillons à ce qu'elle s'installe à Meleria majorem.

Le premier Obsidien est conjuré en présence des Mélénérianes. Il définit l'identité de la Déchue qui se trouve alors être liée à un Haut Diable de son domaine de prédilection. Cette épreuve d'intronisation passée, la nouvelle Mélénériane passe plusieurs mois dans l'école, au cours desquels lui sont révélés certains des secrets les mieux gardés des Abysses...

Les plus brillantes des Mélénérianes deviennent en général Advocatus Diaboli, ou encore servent à l'Ambassade, dans le Cadran des Terres veuves.

Tel est notre parcours, celui que j'ai vécu à l'instar d'autres de mes sœurs, celui que d'autres ont traversé après moi. C'est un parcours difficile, mais qui nous apporte autant de satisfactions que de souffrances. Car il nous rend une partie de nous-même.

Croyez-moi, il nous rend notre véritable liberté.

LES PERFIDES

Plus encore que les Ténébreuses, les méduses touchées par la Perfidie sont jalouses de leurs secrets. Toutefois, il apparaît que les méduses tendent dans la Perfidie à durcir leur caractère déjà inflexible, à devenir plus froides encore, plus hautaines. Chez certaines Patriotes, cela se traduit par un renforcement de l'attachement au royaume, jusqu'au fanatisme. Certaines Perfides, ayant basculé dans la folie, en viennent à accomplir de véritables missions suicides pour la seule gloire des Terres veuves.

Le premier trait à accuser le durcissement de caractère des méduses est le mépris qu'elles portent aux mâles, surtout aux humains. Les méduses vouent alors une complète passion à la féminité et considèrent qu'elles ont reçu le don ophidien pour en être les protectrices. La Sororité devient leur unique projet et s'étend à toute la gent féminine. Les déviations sont évidemment nombreuses. Certaines méduses se métamorphosent en véritables veuves noires et ne trouvent plus de plaisir que dans l'extermination directe des hommes.

À la différence de la progression dans la Ténèbre, connue, tolérée, et parfois même encadrée au sein du Décan, l'évolution de la Perfidie chez une méduse s'accomplit de façon totalement désordonnée, hors de tout contrôle. La Perfidie rend la méduse beaucoup plus vindicative, et ses serpents manifestent également plus d'agressivité — on a vu des serpents inoffensifs se mettre à cracher de l'acide ou du venin paralysant sous l'influence de la Perfidie. Par conséquent, les méduses perfides sont instables.

LA SORORITÉ DE LA JUSTE REVANCHE

Ce groupuscule constitue un exemple remarquable de méduses perfides. Installées pour la plupart en Janrénie, ce sont des Errantes convaincues de l'oppression de la féminité et de la duplicité naturelle des mâles. Formées au maniement des armes ou surtout du poison, elles parcourent l'Harmonde pour organiser des opérations punitives à l'encontre des époux infidèles ou négligents. La punition se solde en général par le trépas du malheureux. Considérée comme une légende — inventée par des conteuses janrénniennes — cette sororité existe réellement, mais elle sait faire montre d'une grande discrétion dans ses crimes, si bien que sa responsabilité est presque toujours mise en doute. La plupart des méduses de la Juste Revanche sont tellement touchées par la Perfidie qu'elles sont obligées de se masquer le visage. Presque toutes les membres de cette société secrète ont depuis longtemps basculé dans la démence.

LE MASQUE

Le Masque ?.... Oui, j'ai déjà eu l'occasion de parler de cet étrange Éternel avec certaines de mes sœurs... Notre Décan le connaît essentiellement pour

le mal qu'il nous a fait, vous savez. Entre autres explications, c'est un nom souvent évoqué au sujet de la disparition de notre pouvoir de pétrification. Ce nom est toutefois peu employé dans nos légendes et confondu avec celui d'un immortel appelé Maëzel. Cette figure exceptionnelle est l'un de nos plus beaux contes. Maëzel est un homme d'une beauté ineffable, mais également d'une intelligence et d'une connaissance exceptionnelle. Sous le nom de Masque, il est pour nous un objet de haine, mais sous cet autre nom, les choses sont bien différentes. Maëzel a en effet été déçu de la gent féminine, comme nous avons pu l'être de la compagnie des mâles. Autant dire que nous nous trouvons partager une certaine communauté d'esprit. Maëzel est un des plus grands séducteurs de l'Harmonde, un homologue masculin si l'on peut dire. On raconte que, par jalousie, il maudit le Décan des satyres et leur donna leur apparence si... déroutante, et un peu dérangeante. Et cet Éternel nous fascine également par sa prodigieuse intelligence et sa grande connaissance, dont la quête est également pour nous une véritable passion...

Nous sommes élevées dans l'idée que, jamais, nous ne pourrons éprouver de passion, vivre une histoire d'amour, ou nous abandonner au vertige de nos émotions. Enfants, nous apprenons ces principes sacrés, ainsi que de nombreuses légendes comme celles de Maëzel. De nombreuses méduses voient de ce fait en cet Éternel l'incarnation de notre idéal masculin, un être face auquel nous pourrions succomber sans perdre notre âme ou, pire encore, notre lien ophidien. Certaines de mes sœurs ont même été jusqu'à affirmer que seul Maëzel leur paraissait digne de donner du plaisir à une méduse, transmettant là une grande exigence profondément ancrée dans la culture de notre Décan.

En conclusion, rares sont celles de mes sœurs qui évoquent le Masque, lequel apparaît comme une entité indistincte, presque sans existence réelle. Peu savent que ce nom est celui de Maëzel, fantasme d'enfance de nombre de méduses... Certaines méduses, en revanche, dénoncent la légende de Maëzel comme une supercherie et parlent du Masque comme de notre pire ennemi, le voleur de la pétrification, la pire menace de l'Harmonde. Elles sont considérées comme folles par l'ensemble du Décan.

Attraits

L'indépendance

Les méduses ont naturellement un caractère farouchement indépendant. Elles ne deviennent pas aisément les servantes du Masque, leur volonté refusant de se soumettre à ce qui reste pour elle une servitude. Mais c'est précisément cette indépendance qui devient l'attrait de la Perfidie. En effet, les méduses cultivent le détachement qu'elles témoignent face aux choses de l'existence, et aux émotions en particulier. Soumises à l'influence de la Perfidie, elles deviennent de plus en plus froides et détachées, et on peut aisément juger de l'état de corruption d'une méduse à l'aune de la distance dont elle fait preuve vis-à-vis du monde qui l'entoure. Dès que la méduse comprend que sa Perfidie grandissante lui permet de trouver cette indépendance à l'égard de son entourage, de ses émotions et de ses épreuves, elle tend à basculer plus rapidement. Car cette indépendance est recherchée comme une force qui lui permet d'affronter son existence.

La Mort-dans-l'âme

Les méduses perfides ne traversent ainsi qu'une seule étape déterminante: celle de la Mort-dans-l'âme. Il s'agit d'une période de trois jours qui marque une profonde transformation chez la méduse. Elle peut survenir n'importe quand, en général chez des corrompues profondes, mais il est arrivé qu'elle touche des méduses dès leur premier contact avec la Perfidie.

Durant trois jours, donc, la méduse tombe sous l'effet d'une violente attaque, qui la paralyse dans des spasmes d'indicibles douleurs. Aucun diagnostic n'est possible. Aucune médecine ne peut atténuer ces violences. Au terme de ces trois jours, la Perfide se réveille. Toute douleur a alors cessé. La Perfide a l'impression de contempler l'Harmonde avec un regard nouveau, comme si celui-ci se trouvait soudainement plus terne, plus froid, inutile. La méduse est devenue sourde à toute émotion ; c'est un simulacre de vie. En outre, ses souvenirs et ses facultés intellectuelles sont intacts.

La Mort-dans-l'âme est vécue comme une libération, un affranchissement. Elle est d'une aide remarquable car elle rend la méduse moins sensible à la corruption du Masque. Il s'agit cependant d'une marque irrémédiable, un stigmate qui ancre la méduse dans le monde des corrompus.



Dans le secret des Dames

La Dame, notre Mère, pourquoi a-t-elle fui au moment de l'Éclipse, nous laissant seules poursuivre la quête de notre propre avenir ? Pourquoi ?

Les méduses aiment s'entourer d'une aura de mystère, et rares sont les mortels à pouvoir prétendre connaître les secrets de ce peuple. Même lorsque, errantes, elles créent des liens avec d'autres mortels, elles veillent à rester discrètes sur la société de leur Décan. Dans les Terres veuves où les humains sont rabaissés au rang de serviteurs, seuls quelques nains privilégiés et les fées noires peuvent prétendre connaître ce Décan renfermé sur lui-même.

LA PÉTRIFICATION

La première des quêtes pour les méduses est, encore et toujours, celle de la pétrification. Elles ne perdent pas l'espoir de retrouver cet extraordinaire pouvoir. Les Inspirées sont particulièrement ferventes dans la lutte contre le Masque pour cette raison, convaincues que la chute du Maître du Semblant leur rendra leur pouvoir. D'autres, plus extrémistes, ne négligent aucune recherche, aucune piste, et commettent parfois des impairs qui les font basculer dans la Perfidie. Le rituel de Désécration, tristement célèbre dans les Terres veuves, est un bon exemple des extrémités auxquelles parviennent certaines méduses dans le cadre de leurs recherches.

D'autres méduses, enfin, pensent que la solution de ce problème se trouve parmi les méduses pourpres qui, protégées par les Abysses, auraient conservé ce don à l'état latent. Elles désirent ardemment renouer avec leurs cousines pour travailler ensemble.

L'ANNEAU DES OPHIDES

Cet objet sacré, qui appartenait à une grande lignée de Pythonissiyaë, a été perdu au début du Premier Âge. De nombreuses érudites s'intéressent depuis peu à cet objet, qui serait doté de capacités exceptionnelles liées aux premiers temps du culte de la Dame. Elles croient que la découverte de ce bijou serait d'une aide précieuse dans la quête de la pétrification et de la Dame.

MESSAÏRA AETERNA

Au moment de sa mort, Assandria prophétisa l'avènement d'une méduse dont le pouvoir divinatoire serait l'égal du sien. Cette méduse, attendue sous le nom de Messaïra Aeterna, doit amener le renouveau du Décan, une ère de prospérité et de rayonnement inégalés. De nombreuses méduses croient également que c'est de la Messaïra que viendra la réponse aux problèmes du Décan. Celle-ci est en effet supposée naître avec une intuition telle qu'elle pourra découvrir le remède à la perte de la pétrification, la retraite de la Dame, le lieu où repose l'Anneau des Ophides, etc. La croyance veut que la Messaïra apparaisse dans la descendance d'Assandria, mais son ascendance pourrait bien être celle de n'importe quelle méduse. Dans le gynécée d'Assandria, l'école des prophétesses crée et entretenue par ses descendantes, on surveille attentivement les jeunes méduses faisant preuve d'un pouvoir exceptionnel, en espérant y trouver celle qui conduira le Décan vers son avenir.

LA QUÊTE DE LA DAME

C'est là la quête primordiale d'un grand nombre de méduses, en particulier de celles qui se souviennent de l'existence du culte de la Dame. Les méduses n'ont jamais voulu croire qu'elles avaient perdu leur Dame pour toujours et attendent le retour de leur mère. Nombreuses sont les méduses à s'être lancées dans la recherche du lieu de retraite de la Dame, persuadée qu'elle se laissera fléchir par l'amour de ses enfants, et qu'elle consentira à revenir sur l'Harmonde. Nombreuses sont les méduses à s'être lancées dans cette quête et à avoir donné leur vie dans ce but.

La plupart des méduses sont convaincues, à la lecture des textes anciens, que la Dame s'est réfugiée dans un tableau-monde à l'image des contrées hivernales, son royaume. Ce tableau aurait été perdu, mais d'autres textes parlent d'une seconde Œuvre ancienne commencée au moment de l'Éclipse par un puissant Harmoniste. Elle contiendrait l'esquisse d'un second passage en direction du royaume hivernal. Bien qu'inachevé, ce tableau suscite l'intérêt des méduses harmonistes qui pensent tenir là une piste pour retrouver la Dame. La trace de ce tableau-monde fut perdue au milieu du Deuxième Âge, au cours de la révolte des Lypémanies contre les Princéens. L'Œuvre se trouvait alors dans la collection privée d'un riche négociant de Shushan. Les méduses sont convaincues que le tableau n'a pas été détruit, et qu'il peut encore être retrouvé et surtout, achevé...





**Organisés en une série de neuf volumes,
Les Codex nous font découvrir le savoir des Inspirés saisonins.**

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretint votre Décan avec l'Inspiration au cours de l'histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifièrent le nom des Dames. Personnalisez votre Inspiré en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les vôtres ressentent lorsqu'ils se laissent tenter par la Conjuration et la Ténèbre, ou par la Perfidie et ses Bienfaits. Et tremblez... car désormais vous savez que l'Ombre et le Maître du Semblant vous menacent.

Éminence, rassurez-vous, la lecture des Codex des saisonins ne vous est pas interdite. Qui d'autres que vous pourrait partager le savoir qu'ils renferment avec vos joueurs ?

Prix : 35 FF (5,34 €)
ISBN : 2-84476-073-2





Le Bestiaire

Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Crédits

AGONE

un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan

Nouvelle
Mathieu Gaborit

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

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Logo Agone
Franck Achard

Illustrations intérieures
Roland Barthélémy
Boris Courdesse
Julien Delval
Sophie Guilbert

Correction
Christelle Belloni

Maquette
Patrick Mallet

Chargé de gamme
Mathieu Gaborit

Suivi de fabrication
Nicolas Hutter

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

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

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Table des matières

La Flamme des villes 4
Préface 6

1 ~ L'Harmonde 7

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

2 ~ Les enfants de l'Harmonie 31

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

3 ~ Les Élémentäs 56

Élémentäs naturels 56
Élémentäs artificiels 60
L'Élementalisme 62

4 ~ Les créatures de l'Ombre 64

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

5 ~ Les Corrompus 77

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

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

6 ~ Les Aberrations 97

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

Receuil de flammes (scénario) 112

Annexes 129

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

La Flamme des villes

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

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

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

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

– Par la grâce des Muses…

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

– Bonjour, bossu.

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

– Madame…

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

– Je… je cherche Dent-de-lune.

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

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

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

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

– Oui mère, dit le garçon en se redressant.

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

– Et Dent-de-lune ?

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

Jod déglutit et murmura :

– L'âme de Sombreçonge.

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

– Mais… comment est-ce possible ?

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

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

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

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

– Non, pas exactement. Ce serait trop simple…

Elle se mordilla la lèvre et dit :

– Jod, vous connaissez les Salanistres d'Abyme ?

– De nom, seulement.

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

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

– La Confrérie le suppose.

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

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

Jod sentit son sang se glacer :

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

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

– Je ne comprends pas, avoua Jod.

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

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

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

– C'est insensé ! s'exclama Jod.

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

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

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

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

– Que disent les autres ?

– Les autres ?

– Les gens comme moi, les bossus…

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

– Et où dois-je les rencontrer ?

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

– Et vous ?

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

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

– Attendez !

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

Les yeux fixes, Jod articula :

– Des bossus ont-ils déjà accouché ?

– Oui.

– Qu'est-ce que c'est ?

– Une Flamme, bossu, une simple Flamme.

À suivre…

Préface

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

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

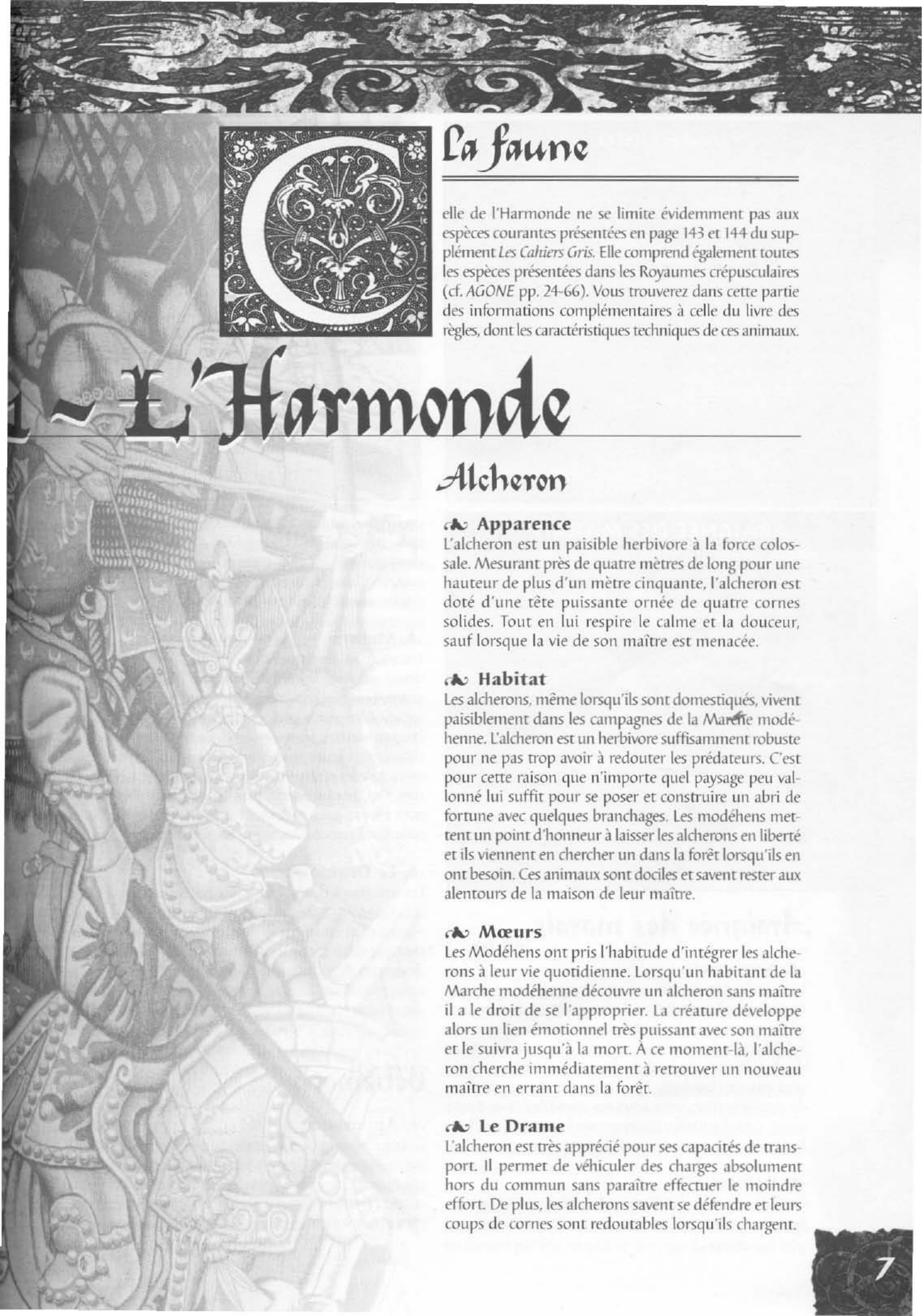
MODE D'EMPLOI

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

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

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





La faune

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

1 ~ L'Harmonde

Alcheron

Apparence

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

Habitat

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

Mœurs

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

Le Drame

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

ALCHERON

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

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

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

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

ARAIGNÉE DES MARAIS

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

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

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

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

Araignée des marais

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

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

BÉHÉMOTH

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

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

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

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

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

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

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

Béhémoth

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

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

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

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

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

Charognard

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

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

CHAROGNARD

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

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

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

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

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

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

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

Darde

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

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

DARDE

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

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

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

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

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

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

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

Drakaigle

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

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

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

DRAKAIGLE

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

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

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

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

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

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

Droc

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

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

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

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

DROC

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

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

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

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

Éale

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

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

ÉALE

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

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

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

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

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

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

Elval

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

ELVAL

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

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

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

Armes
aucune

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

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

Le Drame

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

Elwir

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

ELWIR

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

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

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

Arme(s) :
aucune

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

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

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

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

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

Faucon corné

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

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

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

FAUCON CORNÉ

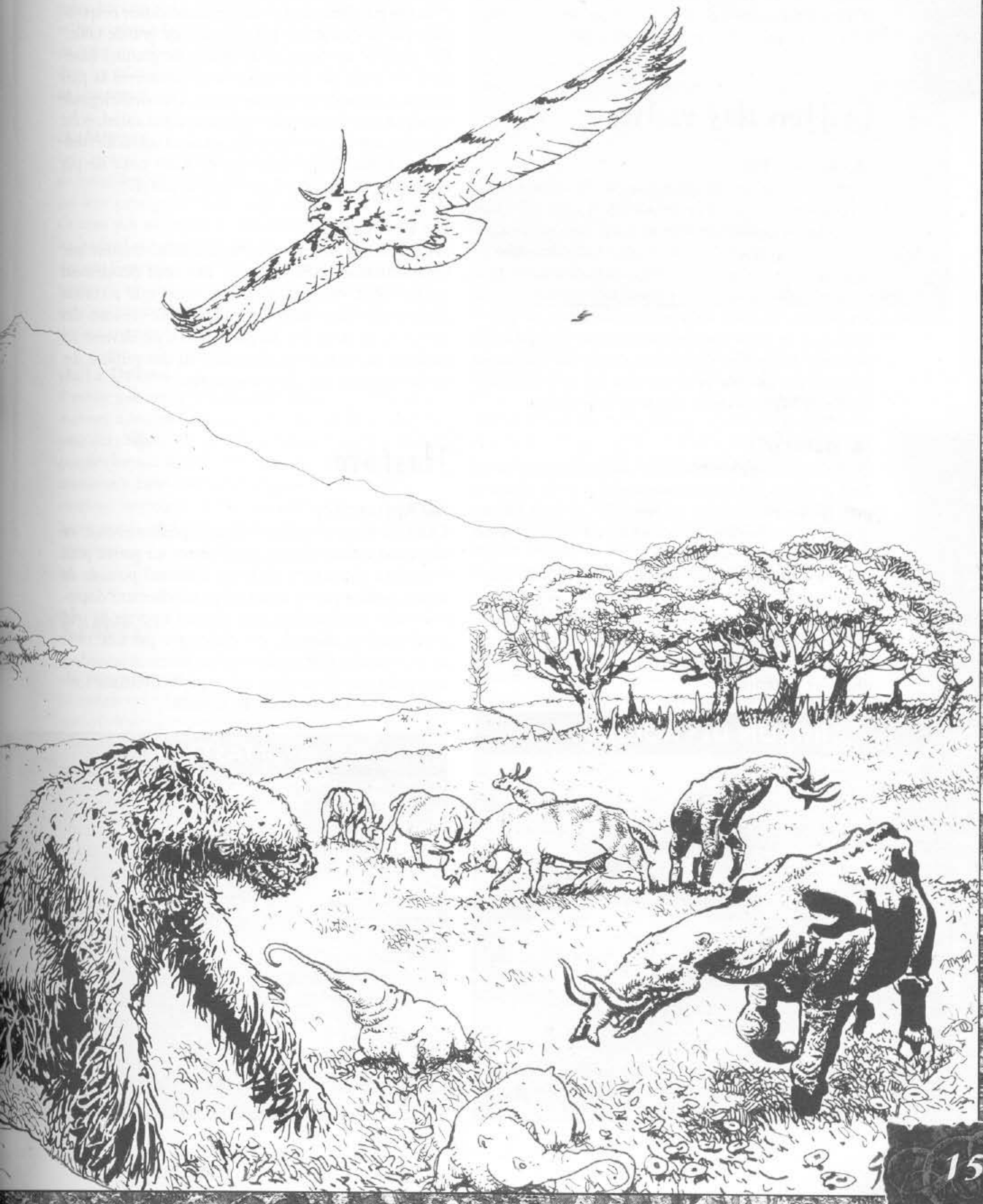
Caractéristiques :
AGI 8, FOR 2, PER 12, RÉS 5
MÊL 6
TAI -2, MV 1 (sur terre) / 10 (en volant), BD -4
PdV 30, SBG 10, SBC 15

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

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

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

1 – L'HARMONDE



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

Griffon des roches

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

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

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

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

GRIFFON DES ROCHES

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

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

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

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

Hastara

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

HASTARA

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

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

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

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

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

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

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

Kraken

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

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

KRAKEN

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

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

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

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

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

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

Louveau

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

LOUVEAU

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

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

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

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

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

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

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

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

Mastodonte

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

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

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

MASTODONTE

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

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

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

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

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

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

Molosse

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

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

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

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

Murène blanche

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

MOLOSSE

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

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

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

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

MURÈNE BLANCHE

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

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

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

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

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

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

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

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

Olléane

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

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

OLLÉANE

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

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

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

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

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

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

Onagre

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

ONAGRE

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

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

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

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

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

Habitat

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

Mœurs

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

Le Drame

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

Pierron

Apparence

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

Habitat

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

Mœurs

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

PIERRON

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

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

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

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

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

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

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

Salanistre

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

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

SALANISTRE

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

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

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

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

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

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

Seigneur-rat

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

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

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

SEIGNEUR-RAT

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

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

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

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

Le Drame

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

SUINTEUX

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

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

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

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

Armure : 1 point

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

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

Le Drame

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

Suinteux

Apparence

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

Habitat

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

Mœurs

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

Tigre d'Aswald

Apparence

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

TIGRE D'ASWALD

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

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

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

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

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

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

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

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

ZUGOTH

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

Compétences :
Arme : crocs 7, Chasse 9

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

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

Zugoth

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

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

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

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

Le Drame

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



La Flore

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

Curiosités florales

L'Orpain

RARETÉ : 12

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

L'Espéria

RARETÉ : 16

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

La Sfarigace Pourpre

RARETÉ : 17

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

Le Slogvheim

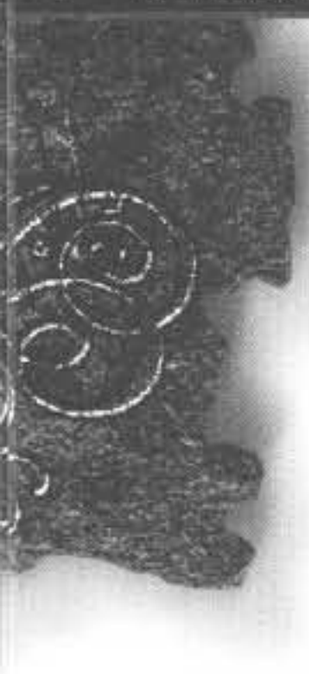
RARETÉ : 28

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

L'Agressive

RARETÉ : 8

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dangers floraux

Les Amants Criminels

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

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

L'Anglue

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

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

Les Arches Mordorées

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

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

Le Nénuphar des Sables

RARETÉ : 27
LOCALISATION : EMPIRE DE KESHE

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

LE NÉNUPHAR DES SABLES

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

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

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

Le Choréphage

RARETÉ : 31
LOCALISATION : MARCHE MODÉHENNE

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

LES RACINES

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

Compétences :
Camouflage 9, Arme : constriction 6

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

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

La Langoureuse

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

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

L'Aspivert

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

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

L'ASPIVERT

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

Compétences :
Arme : mâchoires 6, Vigilance 6

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

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

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

Le Chênure

RARETÉ : 28
LOCALISATION : DANS TOUTES LES FORÊTS DE FEUILLUS

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

La Sfagalia

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

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

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

Le Satyrigon

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

Plante médicinale

L'Oposum

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

L'Épigyre

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

L'Alfectis

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

Enchantements floraux

La Spinnasse

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

L'Ordovolubilis

RARETÉ : 30

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

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

L'Hypnodon

RARETÉ : 30

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



LE SOUFFRE-JOUR

Origines

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

Pouvoirs

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

Visite guidée

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

2~Les enfants de l'Harmonie

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

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

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



Les Merveilles

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

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



Les pouvoirs des Merveilles

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

Le lien harmonique

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le langage de l'art

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

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

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

La création éternelle

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

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

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

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

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



Centaure

Apparence

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

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

Habitat

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

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

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

Mœurs

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

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

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

CENTAURE

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

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

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

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

Armure : 2 points

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

Le Drame

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

Dryade

Apparence

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

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

Habitat

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

Mœurs

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

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

Le Drame

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

DRYADE

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

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

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

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

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



Harpie

Apparence

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

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

Habitat

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

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

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

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

Mœurs

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

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

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

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

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

Le Drame

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

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

HARPIE

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

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

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

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

Armure : 2 points (ou 7)

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

Nymphe

Apparence

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

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

Habitat

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

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

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

Mœurs

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

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

Le Drame

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

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

NYMPHE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ondin

Apparence

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

Habitat

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

Mœurs

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

Le Drame

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

ONDIN

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

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

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

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

Armure : 8 points

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




Guilbert




Guilbert





Salamandre

Apparence

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

Habitat

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

Mœurs

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

Le Drame

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



SALAMANDRE

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

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

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

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

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

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

Sirène

Apparence

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

Habitat

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

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

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

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

Mœurs

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

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

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

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

Le Drame

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

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

SIRÈNE

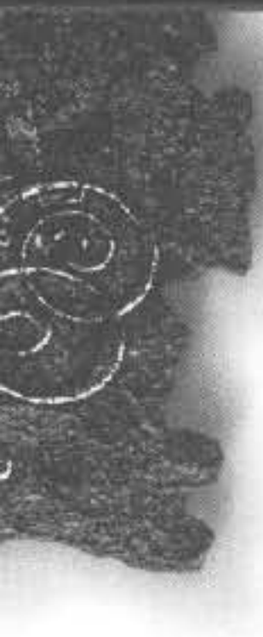
Caractéristiques :
AGI 7, FOR 6, PER 7, RÉS 7
INT 7, VOL 6
CHA 14, CRÉ 12
ART 13, EMP -, MÊL 6, TIR 7
TAI 0, MV +3, BD 0
PdV 47, SBG 15, SBC 23

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

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

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

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



Troll

Apparence

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

Habitat

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

Mœurs

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

TROLL

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

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

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

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

Armure : 7 points

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

Le Drame

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



Les Excellences

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

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

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

Le pouvoir du Gardien

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

La force du Rempart

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

UNE SOURDE MENACE

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

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

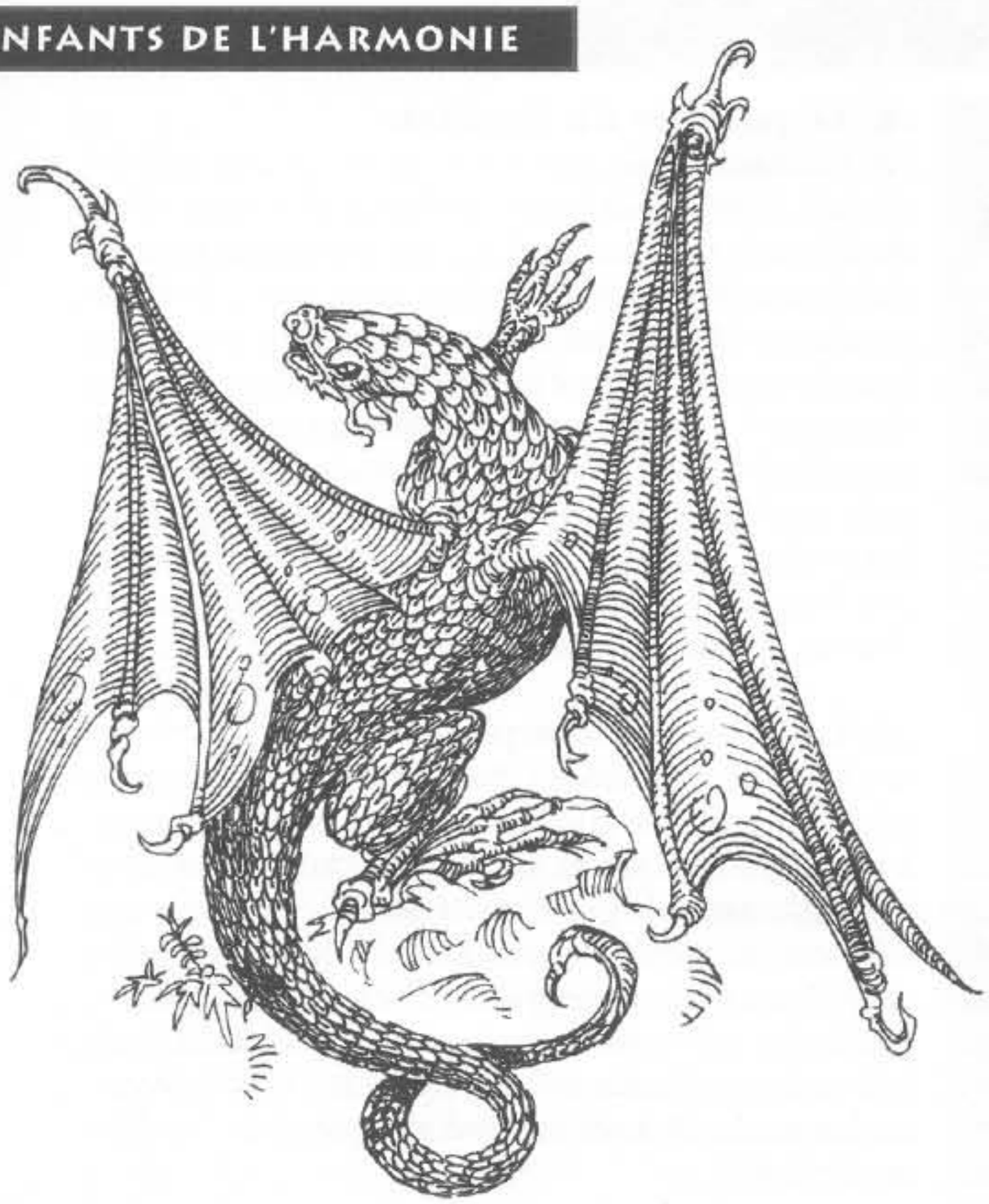
Ces mêmes Mages travaillent également à la recherche des espèces prisonnières des Tableaux-mondes, et étudient les légendes concernant de mystérieux œufs qu'on aurait retrouvés en divers points de l'Harmonde et qui pourraient être le creuset d'une nouvelle génération d'Excellences.

Les pouvoirs des Excellences

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

Le langage de l'art

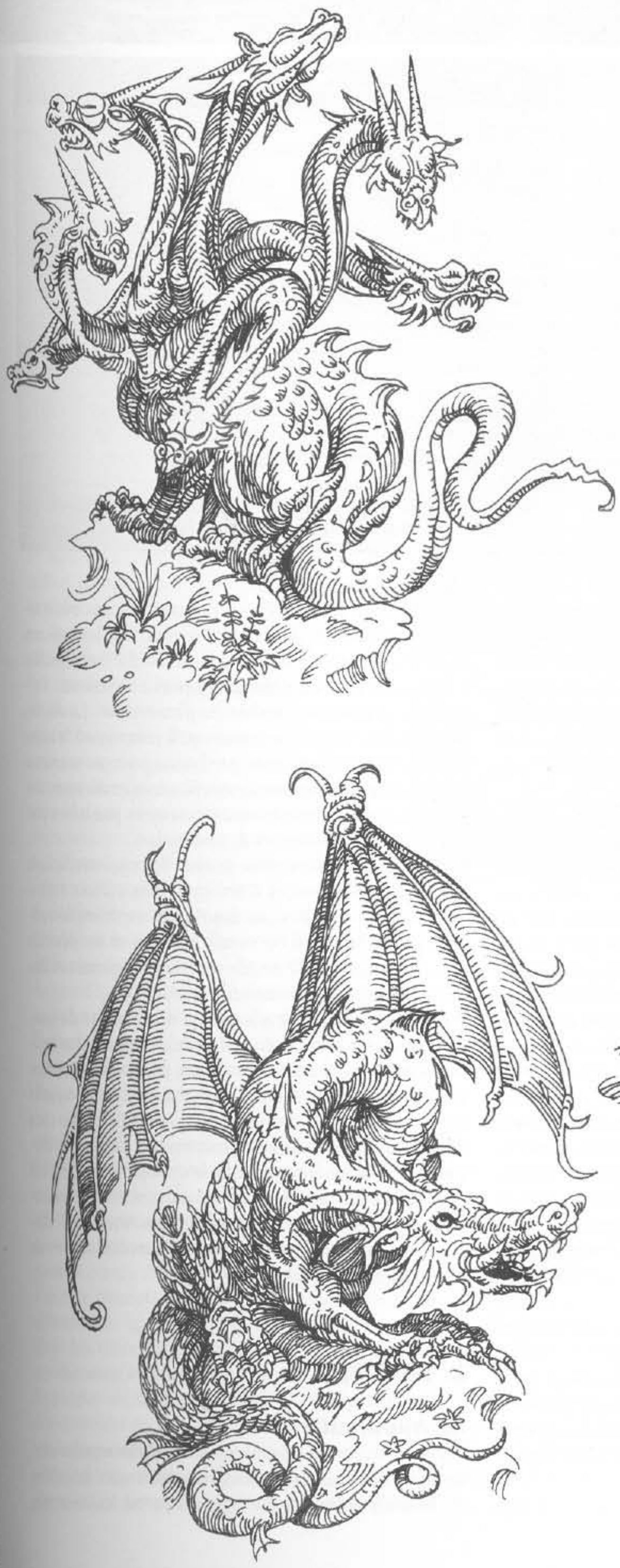
Comme les Merveilles, les Excellences ne pratiquant pas de langage humain peuvent communiquer avec un Harmoniste en réussissant un jet d'ART + Éloquence contre une DIF (20 - ART de l'Harmoniste). Pour lui répondre, l'Harmoniste doit réussir à son tour un jet d'ART + Éloquence contre une DIF (20 - ART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















Cyclope

Apparence

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

Habitat

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

Mœurs

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

CYCLOPE

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

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

Le Drame

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

Dragon

Apparence

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

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

DRAGON

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

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

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

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

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

Habitat

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

Mœurs

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

Le Drame

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

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

Hydre

Apparence

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

Habitat

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

Mœurs

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

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

Le Drame

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

HYDRE

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

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

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

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

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

Phénix

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

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

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

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

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

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

PHÉNIX

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

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

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

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

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

Tarasque

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

TARASQUE

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

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

Habitat

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

Mœurs

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

Le Drame

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

Titan

Apparence

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

Habitat

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

TITAN

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

Mœurs

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

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

Le Drame

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

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

Wyvern

Apparence

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

Habitat

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

WYVERN

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

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

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

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

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

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

Mœurs

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

Le Drame

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

Animaux enchantés

Origine

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

Pouvoirs

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

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

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

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



Exemples :

Cygne

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

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

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

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

CYGNE

Écrin : 5 (les plumes des ailes)

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

Compétences :
Harmonie 6, Vigilance 7

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

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

Pégase

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

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

PÉGASE

Écrin : 8 (les ailes)

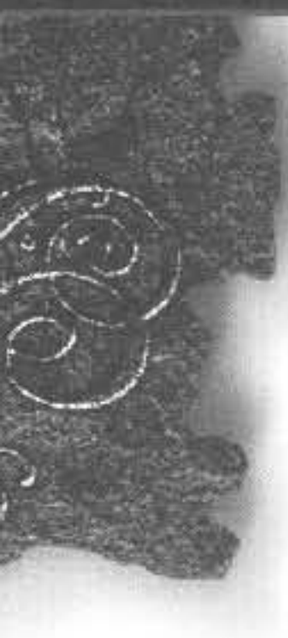
Caractéristiques :
AGI 5, FOR 14, PER 9, RÉS 14
CHA 8, CRÉ 9
ART 8, MÊL 8
TAI +1, MV 6 (à terre) / 8 (en volant), BD +15
PdV 88, SBG 29, SBC 44

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

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

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

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



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

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

Unicorne

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

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

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

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

UNICORNE

Écrin : 12 (la corne)

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

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

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

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

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

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





3~Les Élémentäs

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

Élémentäs naturels

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

Origine

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

Apparition

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

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

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

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

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

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

Manifestations physiques

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

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

LES CYSELINS

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

Caractéristiques

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

ESPRIT :
INTelligence : 4
VOLonté : 8

ÂME :
CHArisme : 3
CRÉativité : 15

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

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

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

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

Armure
Armure naturelle : malus 0, prot. 5

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

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

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

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

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

LES STANCINS

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

Caractéristiques

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

ESPRIT :
INTelligence : 17
VOLonté : 6

ÂME :
CHArisme : 22
CRÉativité : 15

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

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

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

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

Armure
Armure naturelle : malus 0, prot. 3

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

LES NUANCINS

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

Caractéristiques

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

ESPRIT :
INTelligence : 7
VOLonté : 7

ÂME :
CHArisme : 6
CRÉativité : 15

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

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

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

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

Armure
Armure naturelle : malus 0, prot. 4

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

LES ORPHÈLINS

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

Caractéristiques

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

ESPRIT :
INTelligence : 12
VOLonté : 5

ÂME :
CHArisme : 5
CRÉativité : 15

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

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

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

Armes :
aucune

Armure
Armure naturelle : malus 0, prot. 2

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

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



Élémentäs artificiels

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

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

Élémentäs du printemps (Eau)

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

POUVOIR DU PRINTEMPS

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

POUVOIR DE L'ÉTÉ

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

Élémentäs de l'été (Feu)

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

Élémentäs de l'automne (Terre)

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

Élémentäs de l'hiver (Air)

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



POUVOIR DE L'AUTOMNE

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

POUVOIR DE L'HIVER

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

L'Élémentalisme

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

Extraction d'un Élémentä artificiel

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

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

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

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

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

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

Utilisation d'un Élémentä artificiel

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

Accoutumance

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

PRIX DES ÉLÉMENTÄS ARTIFICIELS

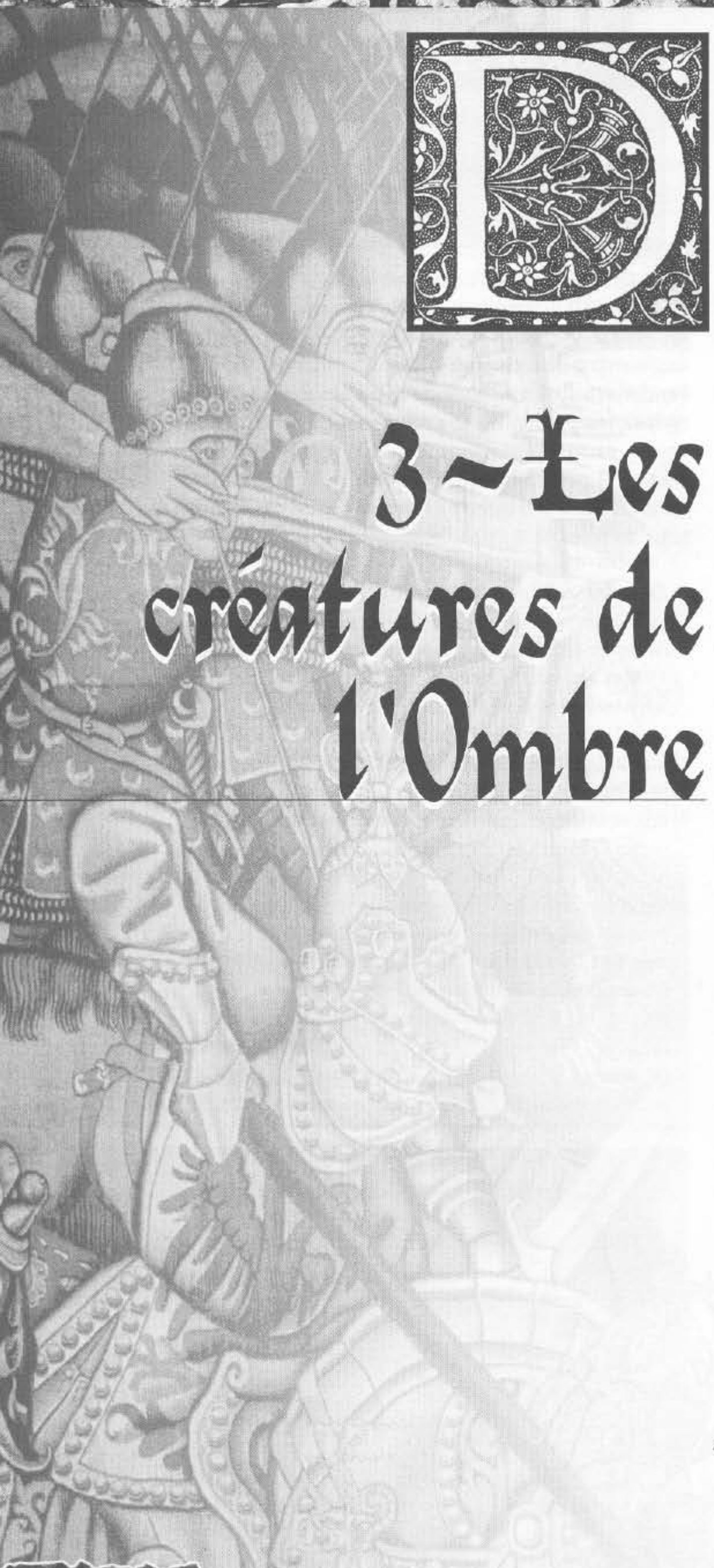
Achat d'un Élémentä quelle que soit la saison : 10 PO

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

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

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





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

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

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

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

3 ~ Les créatures de l'Ombre

L'Harmonde

Âmes-en-Peine

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

LES HAUTS-DIABLES

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

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

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

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

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

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

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

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

ÂME-EN-PEINE

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

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

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

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

Origine

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

Habitat

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



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

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

Cauchemar

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

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

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

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

CAUCHEMAR

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

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

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

Le Drame

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

Goule

Apparence

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

Origine

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

Habitat

GOULE

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

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

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

GOULE MAGE

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

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

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

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

Mœurs

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

Le Drame

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

NÉCROPHAGIE

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

Maudit

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

Opalin de la Romance

Apparence

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

Origine

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

MALÉDICTION

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

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

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

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

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

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

Poltergeïst

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

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

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

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

POLTERGEÏST

Ténèbre :

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

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

Le Drame

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

Larme

Apparence

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

Origine

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

Habitat

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

LARME

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

LES ŒILLIPSES

Ténèbre : 75
Effroi : DIF 20
Gain : 10

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

Mœurs

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

Le Drame

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

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

Liche

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

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

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

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

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



LICHE

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

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

Caractéristiques
Flamme : 6/0

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Armure
Aucune

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

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



Les Abysses

Gardien des Abysses

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

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

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

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

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

GARDIEN DES ABYSSES

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

Citation typique : « On ne passe pas. »

Nain de la Nuit

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

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

NAIN DE LA NUIT

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

Caractéristiques
Flamme : 0/0

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

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

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

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

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

Ténèbre : 100
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus
Aucun

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

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

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

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

Armure
Vêtements renforcés
complète : malus 0, prot. 2

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

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

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

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

Habitat

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

Mœurs

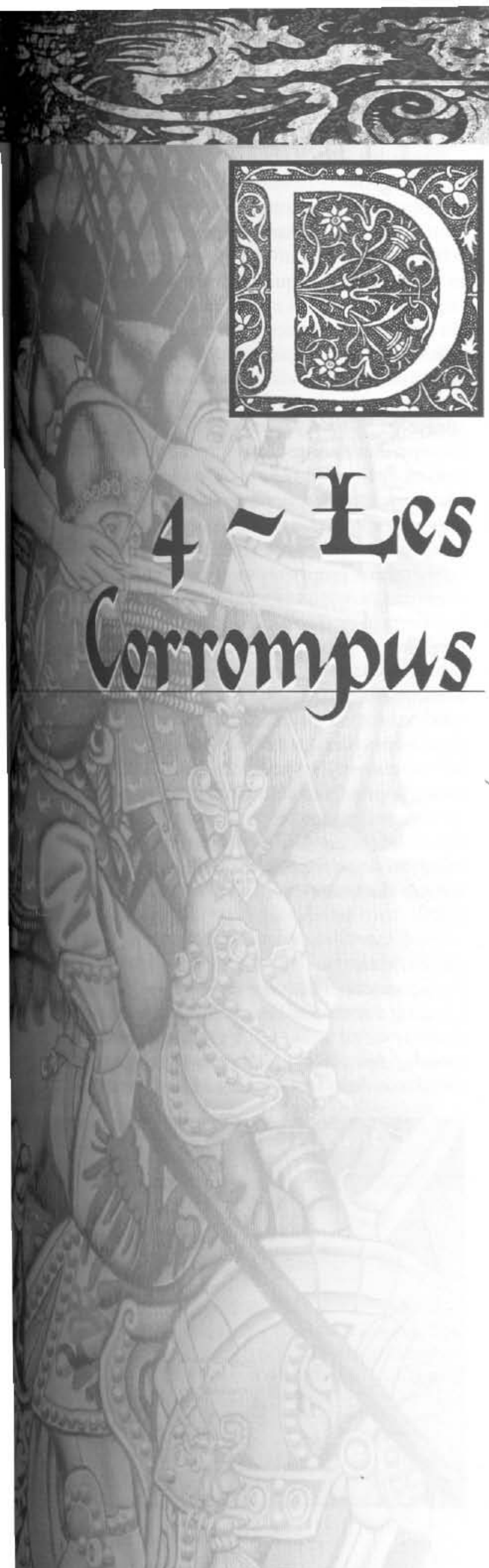
Bien qu'ils vivent dans les Abysses, les Nains de la Nuit n'ont changé en rien leurs us et coutumes et ce qui s'applique à leurs « frères » du dehors est aussi valable à cette communauté souterraine.

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

Le Drame

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





4 ~ Les Corrompus

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

Êtres intelligents

Forgerons du Pestemétal

Apparence

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

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

LES ARMES DE PESTEMÉTAL

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

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

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

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

LE PESTEMÉTAL

Niveau de Perfidie : 30

Corruption générée : 1d10

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

Origine

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

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

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

Habitat

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

L'ORIGINE DE LA MALÉDICTION DU PESTEMÉTAL

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

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

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

Mœurs

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

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

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

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

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

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

Le Drame

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

LE GRAND RASSEMBLEMENT DE LA FORÊT DES DIX MILLES LAMES

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

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

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

Nécromorphe

Apparence

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

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

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

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

Origine

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

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

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

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

Habitat

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

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

ACOBALD CRUCHEAU

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

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

Caractéristiques

Flamme : 0/0

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

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

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

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

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

Noirceur : 1

Ténèbre : 17
Perfidie : 100

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

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

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

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

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

Combat

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

Armure
Aucune

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

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



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

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

Les mœurs

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

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

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

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

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

Le drame

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

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

Tisseurs de Cauchemars

Apparence

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

Origine

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

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

Habitat

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



MORTEPEUR, MAÎTRE TISSERAND

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

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

Caractéristiques
Flamme : 0/0

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

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

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

Caractéristiques secondaires
ART : 9
MÊL : 6
EMP : -
TIR : 8
PdV : 39
SBG : 13
SBC : 19
MD : 0

Points d'héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme :
aucun
Pouvoirs de Saisonins
Aucun

Ténèbre : 9
Perfidie : 100

Pouvoirs corrompus
Tisseur de Cauchemars
Corruption générée : 1d10 + 20

Compétences :
Épreuve : Arme : coutelas 4, Escalade 5, Esquive 5, Vigilance 8.
Maraude : Acrobatie 7, Camouflage 5, Chasse (spé : cauchemars) 10, Discrétion 6, Fouille (spé : l'esprit d'un dormeur) 10.
Société : Négoce 5, Sculpture (spé : Cyse pervertie) 10.
Savoir-faire : tissage (spé : cauchemars) 10.
Savoir : Géographie 4, Langues (toutes les langues depuis un demi-millénaire) 6, Saisons : automne 7.
Occulte : Arts magiques : Cyse pervertie 10, Harmonie (spé : Masque) 8.

Combat
Initiative : 26
Attaque au contact : coutelas 21
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 21
Parade : coutelas 20
Défense à distance : 10

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Coutelas	0	+1	0	+2 (P/T)	-1	-

Armure
Vêtement de Cauchemars animé : Malus 0, Prot. 20

Arts Magiques
POT de Cyse pervertie 30
Œuvres connues
Créer un Fantasme (20), Tisser un vêtement de Cauchemars maudit (25), Tisser un vêtement de Cauchemars amical (30)

Citation typique : (silence de mort uniquement troublé par les grognements menaçants des dogues)



MÂTIN DE CAUCHEMARS

Taille : 1,60 m au garrot pour un poids de 70 kilos et plus (TAI 0)
Niveau de Perfidie : 60
Corruption générée : 1d10+5

Caractéristiques :
RÉS 10, FOR 10, AGI 10, PER 14
MÊL 12
MV 9, BD +4
PdV 65, SBG 21, SBC 31

Compétences :
Arme : griffes 10, Arme : crocs 10, Esquive 10, Vigilance : 8, Chasse (spé : peur) 10.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	17	21	-	+3	-	-
Crocs	15	22	-	+4	-	-

Note : les Mâtins perçoivent l'odeur de la peur. Ils ne sont plus soumis aux lois de la réalité (c'est la raison de leur déplacement anormal) ils peuvent donc voler, traverser des obstacles solides, disparaître et réapparaître ailleurs, être à deux endroits à la fois.

FANTASME

Niveau de Perfidie : 30
Corruption générée : 1d10

Compétences :
Faire peur 10,
Assumer n'importe quelle forme 7.

Note : les Fantasmes peuvent prendre l'apparence de leur choix. Leurs caractéristiques et compétence sont donc très variables en fonction de ce qu'ils ont décidé d'être. Par ailleurs, dans la réalité ils sont complètement immatériels et ne peuvent être touchés que par l'art de la Cyse (la branche du tissu). Dès que les formes appropriées ont été exécutées, ils sont bloqués sous leur dernière forme (et en ont les caractéristiques). On peut alors tenter de les tuer.

DOGUES DE CAUCHEMARS

Taille : 1,50 m au garrot pour un poids de 60 kilos et plus (TAI 0)
Niveau de Perfidie : 50
Corruption générée : 1d10

Caractéristiques :

RÉS 9, FOR 8, AGI 7, PER 12
MÊL 7
MV 4, BD +1
PdV 60, SBG 20, SBC 30

Compétences :
Arme : griffes 8, Arme : crocs 8, Esquive 7, Vigilance : 6, Chasse (spé : peur) 8.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	12	+16	-	0	-	-
Crocs	10	+17	-	+1	-	-

Note : les dogues perçoivent l'odeur de la peur.



de la haine et des angoisses. Ils en suivent le fumet de leur truffe décomposée, le poursuivent pour leurs maîtres afin que ceux-ci puissent s'en repaître. Lorsqu'enfin le dormeur est retrouvé, le sinistre équipage disparaît, sauf pour leur malheureuse victime dont les songes sont désormais guidés par la volonté maligne des Tisseurs de Cauchemars.

Mœurs

Les Tisseurs de Cauchemars suivent une lente évolution, au fur et à mesure qu'ils progressent dans leur connaissance des cauchemars et dans la maîtrise de ceux-ci. Il existe trois stades qui se caractérisent par l'abandon progressif de la chasse pour la simple subsistance qui se mue en un exercice de savoir-faire puis tout simplement d'art.
Au début, le Tisseur s'introduit dans les rêves de sa victime. Il lui apparaît personnellement, sous la forme de son cauchemar le plus terrible, accompagné de ses chiens. Il s'ensuit alors une longue traque et un combat à mort, dont le dormeur doit triompher s'il ne veut pas effectivement rencontrer une fin horrible. Heureusement pour leur victime, les Tisseurs et leurs chiens ne maîtrisent pas encore très bien les rêves, de sortes qu'ils n'ont généralement pas les caractéristiques réelles des créatures qu'ils prétendent incarner. Mais surtout,

ils ne sont pas encore capables de réellement « tricher » en manipulant le rêve afin que tout tourne à leur avantage. Le seul objectif du Tisseur est alors de se repaître, à la fois de la peur de sa victime mais aussi de son corps. Lorsqu'il triomphe d'elle, au matin seul un cadavre horriblement mutilé, à moitié dévoré, subsiste de la malheureuse victime. Ce que son rêve lui infligeait lui est réellement advenu.

Vient ensuite le début du savoir-faire qui donne leur nom aux Tisseurs de Cauchemars. Ils s'installent souvent près des ateliers de tisserands ou de tailleurs et hantent les songes de ces artisans afin d'utiliser leurs métiers et les fragments d'étoffes qu'ils y rêvent. Les tisseurs façonnent des Fantasmes, des créatures éthérées qui ont la particularité de n'être matérielles que pour ceux qui les craignent. Tout l'art des Tisseurs consiste donc à choisir une chose qui fasse peur au plus de gens possible ; bien souvent, cela donne naissance aux dopplegangers, qui changent brusquement d'apparence pour adopter la vôtre en vous susurrant toutes les horreurs que l'usurpation de votre apparence pourrait lui permettre de réaliser. Ces Fantasmes sont des êtres de pure corruption dont le Maître du Semblant se sert à sa guise pour corrompre les individus qu'il souhaite manipuler, pour anéantir ses ennemis ou simplement pour semer l'effroi et la terreur dans le cœur de ses ennemis. Finalement, le Fantasme parviendra à réintégrer les rêves qu'il n'aurait jamais dû quitter, où le rêveur devra encore l'affronter afin de retrouver la paix. Car si jamais il devait perdre cette confrontation, le Fantasme s'approprierait son corps et l'enverrait dans ses propres songes, remplaçant celui qui l'avait rêvé. Cela peut bien sûr se dérouler de multiples manières, suivant la forme du Fantasme, depuis la substitution pure et simple jusqu'à la disparition de l'un au cours d'une nuit de cauchemars et l'apparition, ailleurs, du Fantasme sous sa forme physique. Dès lors, le rêveur est perdu, car même si un Tisseur acceptait de le tisser, ce serait sous la forme d'un Fantasme, une créature de corruption...

LE CERCLE SECRET DES TISSERANDS

L'art de la Cyse et plus particulièrement du tissu permet de lutter contre les Fantasmes, sinon trop immatériels pour être touchés, en les capturant. De même, il paraîtrait qu'il soit possible, en jetant un filet spécialement enchanté sur un rêveur dont le sommeil est hanté par les Tisseurs de cauchemars, de capturer et de détruire ces créatures.

Dans la cours de Janrénie, plusieurs Inspirés se sont ainsi réunis sous l'appellation du Cercle Secret des Tisserands. Ils traquent les Tisseurs, tuent leurs chiens et tentent de purger la cour royale de cette ignoble engeance qui a déjà rendu plus d'un noble fou. Mais tant que les intrigues de cours battront leur plein, il est plus que probable que leur action restera limitée...

Le dernier stade du Tisseur de Cauchemars lui permet de pratiquer l'art. Si les Tisseurs des deux précédents stades pouvaient n'être que les auxiliaires involontaires du Masque, il ne fait plus de doute que lorsqu'ils accèdent à l'art, c'est sous l'égide du Maître du Semblant. Les Tisseurs de Cauchemars deviennent capables d'exploiter les Fantasmes afin d'en faire une sorte d'étoffe enchantée, surchargée de corruption, dont ils se servent pour accomplir divers méfaits, quelque fois afin de se protéger, d'autre fois en les offrant à d'innocentes victimes.

Cette étoffe à diverses fonctions, qui varient à la fois suivant les motifs qui poussèrent son concepteur à l'élaborer et suivant les capacités de celui qui s'en sert. Pour les Tisseurs de Cauchemars, cette étoffe sert souvent à s'affranchir des lois de la réalité : ils deviennent ainsi capables de voler, de traverser des obstacles solides ou de franchir d'incroyables distances d'un pas. Tant qu'ils portent ces habits maudits, ils sont dans l'Harmonde comme dans le rêve d'un dormeur. Mais le rôle malheureusement le plus souvent attribué à l'étoffe de Cauchemar est de corrompre ou de rendre déments ceux qui la portent. Tissés de terreur, damassés d'angoisse, recouverts d'envie, les vêtements ainsi créés sont une source d'envie insupportable pour ceux qui les portent, de sorte qu'ils ne peuvent plus à s'en débarrasser alors même qu'ils rongent doucement leur esprit, y instillant simultanément, la peur, le désespoir, la paranoïa, la folie et finalement la Perfidie.

Le Drame

Les dogues des Tisseurs débutants se transforment insensiblement en créatures plus puissantes et beaucoup plus redoutables : les Mâtins de Cauchemars. Leur tête commence elle aussi à pourrir, ne laissant que des lambeaux de chairs animés par une affreuse parodie de vie. Mais pire encore, les Mâtins deviennent des créatures si cauchemardesques qu'ils commencent à se libérer des lois du réel : ils peuvent courir sur les murs ou sur un ruban de fumée, passer au travers de portes fermées à double tour et même, à l'occasion, s'affranchir de la logique pour apparaître en plusieurs endroits simultanément ou pour franchir des distances absurdes en quelques bonds. Les Mâtins se chargent de nourrir leur maître et de lui rapporter la substance des Cauchemars dont il a besoin pour tisser les étoffes.

Par ailleurs, au fil du temps, le Tisseur sort progressivement de sa réclusion pour vendre ses horribles fabrications. Certains d'entre eux ont ainsi conquis une place enviable dans les cours les plus dépravées ou dans le secret de certaines abbayes liturges, par exemple.



Animaux et créatures

Bête à vent

Apparence

Mélange d'homme et de chauve-souris vaguement humanoïde, les Bêtes à vent mâles se composent d'une minuscule tête dotée d'une gueule puissante et disproportionnée, d'un tronc malingre et de deux immenses paires de bras et de jambes, maigres, interminables, parcourues de muscles nerveux et cordés. Chaque jambe est reliée au bras par une épaisse membrane de cuir au bord ligneux qui leur permet de planer.

Les femelles ont une conformation physique exactement opposée : leur corps est énorme, gras, avec des hanches excessivement larges, comme une caricature de mère et des membres courts mais puissants. Leur déplacement est lent et il n'y a pas traces de membrane leur permettant de voler. Les femelles ont une fonction de reproduction, de sorte que leur activité limitée leur a semble-t-il fait développer une double protection contre le froid : une toison clairsemée, rêche et une couche de graisse épaisse.

La carnation des Bêtes à vent varie selon la saison : en été ils sont couverts d'un pelage ras sombre, grisâtre, pour se confondre avec la roche. Leur peau et leurs poils s'éclaircissent avec l'approche de l'hiver pour devenir pâles, fournissant un camouflage sur la neige qui recouvre les montagnes où sévissent ces créatures. Les femelles connaissent des variations moindres, d'un gris foncé en été jusqu'à un blanc sale l'hiver.

Contrairement à ce que leur conformation pourrait laisser croire, les mâles ne sont pas des planeurs, mais peuvent aussi battre des ailes afin de prendre leur envol depuis le sol.

BÊTE À VENT MÂLE

Taille : 1,60 m pour une envergure de 3 mètres et plus (TAI 1)
Niveau de Perfidie : 40
Corruption générée : 1d10

Caractéristiques :
RÉS 11, FOR 10, AGI 5, PER 9
MÊL 6
MV 1/15 (en volant), BD +6
PdV 63, SBG 21, SBC 31, armure 4 (cuir épais)

Compétences :
Athlétisme (spé : vol) 7, Arme : crocs 8, Arme : coup de vent 10, Vigilance : 6, Acrobatie (spé : en vol) 7 Camouflage 5, Discrétion 7, Chasse 6, Géographie (spé : territoire de chasse) 8.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Crocs	9	16	-	+6	-	-
Coup de vent	19	16	16	spé	-	3 mètres

Note : les Bêtes à vent ne perçoivent que les sources lumineuses intenses et les sources de chaleur.
Elles ont un score en géographie important en dépit de leur relative inintelligence du fait qu'elles connaissent extraordinairement bien leur territoire de chasse.
Les Bêtes à vent se défendent en agitant les ailes afin de générer un vent suffisamment violent pour jeter l'adversaire au sol. Si elles réussissent (à porter un coup dans le cas de l'attaque) ou si elles « esquivent » le coup (dans le cas de la défense), l'adversaire doit faire un jet d'AGI x 2 en opposition contre MÊL + Arme : coup de vent. S'il échoue, il est au sol (et son coup n'a pas porté si la bête « esquivait »).

BÊTE À VENT FEMELLE

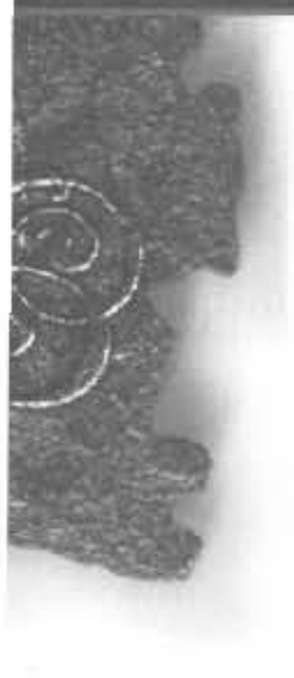
Taille : 2 mètres pour un poids de 200 kilos et plus (TAI 1)
Niveau de Perfidie : 55
Corruption générée : 1d10+2

Caractéristiques :
RÉS 12, FOR 12, AGI 2, PER 9
MÊL 5
MV 2, BD +10
PdV 87, SBG 29, SBC 43

Compétences :
Arme : poings 8, Arme : crocs 10, Esquive 7, Vigilance : 6.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Poings	7	14	-	+7	-	-
Crocs	6	17	-	+10	-	-

Note : les Bêtes à vent ne perçoivent que les sources lumineuses intenses et les sources de chaleur.



Origine

Les légendes parlent de Bêtes à vent depuis plus d'un millénaire, ce qui semblerait sous-entendre qu'elles sont nées après l'Éclipse. La rumeur la plus probable parle d'une communauté humaine ou ogresque venant de la pointe sud des Monts Drakoniens, qui aurait dégénéré du fait de l'isolement et de la consanguinité. La vérité gît sans doute plutôt du côté de l'incursion de créatures du Masque, qui pervertirent les femmes et entraînèrent, dans cette région où le matriarcat est souvent la règle, la perte de l'ensemble de la communauté. Les origines humaines ou ogresques sont un sujet de discussion sans fin qu'il ne fait pas bon d'aborder avec un ogre. En effet, il paraît logique que l'amour de la lumière de ces derniers ait pu donner, en réaction, la haine que les Bêtes à vent lui vouent. Mais ce serait reconnaître que les ogres sont susceptibles d'être corrompus, ce qui n'est pas du tout de leur goût.

Habitat

Les Bêtes à vents vivent en montagne. Elles préfèrent l'altitude, les pics et les montagnes élevées. Plusieurs communautés se sont ainsi établies dans les Monts Eiglophiens, profitant du relatif chaos des Parages, mais des spécimens isolés ont été aperçus dans pratiquement toutes chaînes de montagnes de l'Harmonde, depuis les Monts Tariander jusque dans les montagnes du Zéphyr. Le foyer de peuplement principal est originaire des Monts Drakoniens où l'on trouve les communautés les plus nombreuses et les plus anciennes. Les Bêtes à vent apprécient les cols et les pâturages de printemps, dès que ceux-ci sont situés en hauteur. Plus ils sont hauts, plus ces créatures sont nombreuses et audacieuses. Certaines routes commerciales ont même dû modifier leur parcours pour éviter ce redoutable prédateur des montagnes.

Mœurs

Les Bêtes à vent sont des carnivores, des charognards qui ne dédaignent pas à l'occasion un peu de viande fraîche. Ils vivent en communauté d'une demi-douzaine d'individus organisée autour d'une à trois femelles qu'ils nourrissent et protègent. Leur méthode de chasse est simple : elles perçoivent les sources de chaleur ainsi que les sources lumineuses importantes. Elles foncent sur les sources en question et ralentissent en battant violemment des ailes à quelques mètres de celles-ci. Le puissant déplacement d'air les fait chuter, ce qui en montagne est souvent mortel. Dans le cas où leur proie n'est pas tuée par la chute, les Bêtes à vent, qui ne disposent d'aucun organe préhensible, se contentent de saisir leur proie dans leur gueule en profitant de ce qu'elle soit au sol afin de l'emmener en hauteur où elles la laissent tomber d'une hauteur suffisante pour entraîner si ce n'est la mort, du moins l'incapacité de se défendre. Elles enlèvent alors des morceaux au cadavre afin de les apporter à la communauté pour nourrir les petits et les femelles.

Le mode de reproduction de ces créatures est mal connu : les bêtes à Vent ont toutes l'apparence de mammifères. Il semblerait que seuls les mâles chassent et que la femelle ait un rôle de reproduction et une fonction dirigeante. Les Bêtes à vent sont sensément des créatures relativement stupides ; cependant un certain nombre de rumeurs ou d'incidents font état de tactiques de chasse évoluées, ingénieuses, qui démontrent une indéniable intelligence.

L'espérance de vie d'une Bête à vent est courte, de l'ordre d'une vingtaine d'années, parfois jusqu'à trente pour les femelles. Le rythme et le cycle de reproduction sont inconnus : on l'a estimé à trois ou quatre petits tous les trois ans, avec, à l'occasion la naissance d'une femelle, ce dernier évènement restant très rare.

LES BÊTES À VENT ET LA FLAMME

On raconte dans certains clans des Parages que les Bêtes à vent perçoivent toutes les sources lumineuses, même celles qui brillent que spirituellement. Ainsi, elles pourraient repérer ceux qui aiment ou haïssent passionnément, elles seraient sujettes à des accès de folie en regardant le soleil, tentant de monter aussi haut que possible pour l'éteindre en battant des ailes

Mais surtout, certains anciens bien renseignés prétendent que les Inspirés qui vivent dans les montagnes ont souvent la surprise de voir une de ces immenses créatures se ruer sur eux en battant des ailes avec une frénésie étrange, comme si un immense feu de joie avait été allumé...

Le drame

Les Bêtes à vent sont des créatures trop grosses pour se connaître des ennemis. Au sol, les femelles sont de redoutables combattantes, tandis que dans les airs les mâles sont intouchables du fait de leur masse et de leur méchanceté. Seuls les Grands Aigles, dans les Monts Eiglophiens, chassent à l'occasion ces créatures. En revanche, l'homme est un plat de choix pour les Bêtes à vent, qui préfèrent souvent attaquer un berger que son troupeau, en dépit de la plus grande difficulté de l'entreprise.

Par ailleurs, elles ne supportent pas les feux qui attirent immanquablement leur colère, au point que dans certaines régions particulièrement éprouvées par ce prédateur, on les chasse en en allumant. Lorsqu'elles arrivent pour le souffler en battant frénétiquement des ailes, elles sont clouées au sol à l'aide de lourds grappins enfoncés dans la membrane qui relie leurs membres.

Les Bêtes Aveugles

Les bêtes aveugles sont de petites créatures proches du lézard, munies de pattes atrophiées, dépourvues de tout organe sensoriel en dehors d'une minuscule bouche d'où sort régulièrement une langue bifide. Elles se nichent dans le jabot de l'oiseau Cache-Soleil, qui les expulse lorsqu'il a soigneusement obscurci une zone. Lointaines cousines de la salanistre, les Bêtes Aveugles se guident aux vibrations du sol, attaquant en meute de 5 à 10 individus tout ce qui en produit. Elles profitent de l'obscurité pour mordre et injecter une sorte de poison paralysant. Lorsque la victime ne bouge plus, elles l'égorgent et attendent que l'oiseau Cache-Soleil vienne la dépecer, ce qu'elles sont incapables de faire.

Le Cadavreux trompeur

Cette sorte de taupe dégénérée n'est plus guère qu'une masse de chair et de crocs tout juste capable de s'enterrer dans le sol en laissant émerger une partie de son anatomie des plus trompeuse : celle-ci associe en effet de petits nodules ronds et brillants qui de loin peuvent sans difficulté être confondus avec des pièces de monnaie ou des boutons tout en émettant une forte odeur de charogne. L'objectif est d'attirer les charognards de toute sorte, y compris et surtout les détrousseurs de cadavres. Parvenue à quelques mètres du pseudo cadavre, la victime est en effet juste sur la bouche de la créature, qui l'ouvre brutalement, engloutissant son repas prestement. Si la profondeur de la bouche, à peine une cinquantaine de centimètres, ne permet pas au Cadavreux d'avaler un être humain d'un coup, le fait de lui avoir sectionné les deux pieds suffit cependant à le tuer. Il ne reste plus qu'à le déguster lentement...

Chauve-souris à Pendu

Cette énorme chauve-souris infeste les alentour de la Mer des Tristes. Les plus gros spécimens peuvent atteindre 6 mètres d'envergure et enlever un homme en armure sur son cheval. La Chauve-souris à Pendu ressemble en tout point à son homologue classique, en dehors de sa taille démesurée et d'une sorte de queue, très puissante, qui se termine par une boucle.

La Chauve-souris à Pendu chasse tout ce qui possède une tête en laissant traîner son appendice caudal de manière à enserrer dans sa boucle le cou de la victime. La vitesse de son vol fait en général le reste. Elle peut aisément broyer le gorgerin d'une armure de plaques et traîner son propriétaire sur plusieurs kilomètres afin de le dévorer tranquillement. Il n'y a rien de plus sinistre que de voir cet animal rentrant dans son antre, un pendu accroché à la queue...

BÊTE AVEUGLE

Taille : négligeable (à peine 5 centimètres de long)
Niveau de Perfidie : 45
Corruption générée : 1d10 + 3

Caractéristiques :
RÉS 1, FOR 1, AGI 12, PER 7
VEL 8
DEF 1
PdV 1

Compétences :
Armes : crocs 7, Esquive 8, Vigilance : 7.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Crocs	14	17	-	spé	-	-

Note : les Bêtes Aveugles ne font pratiquement aucun dommages. Une simple piqûre leur suffit pour injecter leur venin de FOR 15, qui paralyse la cible si elle échoue son jet de RÉS, lui donne un malus de 2 sur toutes ses actions pour les 10 prochains tours dans le cas contraire.

CADAVREUX TROMPEUR

Taille : 1 mètre d'envergure pour un poids de 20 kg (TAI -2)
Niveau de Perfidie : 25
Corruption générée : 1d10

Caractéristiques :
RÉS 6, FOR 10, PER 1
MV 0, MD +4
PdV 30, SBG 10, SBC 15

Compétences :
Discrétion 9.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Bouche-piège	spé	spé	-	+8	-	-

Note : Il faut, pour repérer la créature, réussir un jet de PER + Vigilance contre RÉS + Discrétion. S'il est réussi, l'attaque ne porte pas. S'il est échoué, elle effectue automatiquement des dommages avec une marge de 10. Toute blessure critique infligée l'est aux pieds, à moins que la victime ne soit de taille inférieure à 0.

3 – LES CRÉATURES DE L'OMBRE





LA CHAUVE-SOURIS À PENDU

Taille : 5 mètres d'envergure pour un poids de 40 kg (TAI 1)
Niveau de Perfidie : 40
Corruption générée : 1d10

Caractéristiques :
RÉS 12, FOR 14, AGI 6, PER 5
MÊL 8
MV 1/25 (en volant), MD +15
PdV 90, SBG 30, SBC 45

Compétences :
Arme : queue 9, Esquive 4, Vigilance : 9.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Queue	7	17	-	+20	-	-

Note : les Chauve-souris à Pendus ne perçoivent que les formes et les mouvements. La meilleure manière de leur échapper consiste à rentrer la tête dans les épaules et à demeurer immobile.

CHUCHOTEUR

Taille : 2 mètres d'envergure pour un poids de 500 kg (TAI
Niveau de Perfidie : 55
Corruption générée : 1d10 + 5

Caractéristiques :
RÉS 10, FOR 12, AGI 6, PER 6
MÊL 8
MV 0, MD +12
PdV 105, SBG 37, SBC 52

Compétences :
Arme : tentacules 7, Vigilance : 4.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Porte
Tentacules	15	17	-	+10	-	-

Note : Lorsque la cible est inconsciente ou morte, le Chuch teur l'apporte à sa poche digestive où elle est promptement c soute.

VOIR UN ENTRAILLÉ SE « RETOURNER

Niveau de Perfidie : 15
Corruption générée : 1d10

Un jet d'Effroi contre DIF 20 est nécessaire. En cas d'échec victime gagne 1 point de Ténèbre et 5 points de Perfidie (en plu de tout autre gain). Elle perd en plus la prochaine minute à ne ter de rendre son dernier repas.

Le Chuchoteur

Certains érudits prétendent que le Chuchoteur est une version dégénérée du Tisseur de rêve. Masse protoplasmique de chair verdâtre, le Chuchoteur ne peut guère se déplacer (son MV équivaut à 0, mais il peut atteindre un ou deux mètres à l'heure). En revanche, il dispose de puissants tentacules dont il se sert pour amener ses victimes dans une poche extérieure qui lui sert d'estomac et contient en permanence une quantité d'acide suffisante pour dissoudre un homme. Le Chuchoteur se place en bordure des campements, d'où il envoie une sorte de souffle étrange sur les sentinelles. Celles-ci sont alors la proie de cauchemars récurrents qui les empêchent de trouver le repos et les incitent à revenir là où l'attend le Chuchoteur. Épuisées par le manque de sommeil, elles sont alors une proie facile pour l'horrible créature...

L'Entraillé

L'Entraillé est une sorte de cochon sauvage, à poils courts et drus que l'on trouve dans certaines forêts modéhennes, près des communautés mortelles dont il aime à fouiller les déchets. Animal peureux, l'Entraillé n'a qu'une seule particularité intéressante : une sorte de longue plaie qui lui court le long du ventre. En cas de danger, cette pseudo cicatrice permet à l'Entraillé de se retourner comme un gant, révélant ses organes internes palpitant et glougloutant tout en libérant une odeur pestilentielle. L'odeur fait fuir la plupart des animaux. La vision permet à l'Entraillé d'échapper aux mortels.

La Fourbilière

On croise des Fourbilières dans les plaines centrales des Communes Princières, à Lyphane et plus rarement dans l'Enclave Boucanière. Une Fourbilière est en fait une fourmilière corrompue. Ses membres sont devenus des Fourmis-pièges, qui creusent dans le sol des chausse-trappes fort ingénieuses afin de prendre au piège les innocents passants. Leur technique la plus courante consiste à amasser quelques pièces d'or, des pierres précieuses ou toute autre matériau susceptible d'attirer la convoitise. Elles placent ce trésor bien en évidence sur leur piège, de manière à exciter la cupidité et à endormir les soupçons de leur proie qui tombe dans leur fosse. Les méthodes de mise à mort varient : dans les Communes Princières, les Fourmis-pièges elles-mêmes viennent tuer leurs victimes, tandis qu'à Lyphane ou dans l'Enclave Boucanière, elles placent des pieux soigneusement taillés afin que l'on s'empale dessus. Il ne leur reste plus ensuite qu'à dépecer le cadavre...

PIÈGE DE FOURBILIÈRE

Niveau de Perfidie : 70
Corruption générée : 1d10+10

Il faut réussir un jet PER + Vigilance contre DIF 25, PER + Zoologie contre DIF 20 pour repérer le piège. En cas d'échec, l'imprudent fait une chute de 5 mètres au fond d'une fosse, qui peut aussi être garnie de pieux (voir le livre de base, p.193 pour les règles régissant les fosses à pieux). Si les Fourmis-Pièges se chargent de la mise à mort, celle-ci est inévitable. En 3 tours, les fourmis grouillent sur leur victime, s'introduisant par tous les orifices naturels.

passant et en repassant sur leur corps gelé, dégageant sa pitance par abrasion.
Le Glacever a pratiquement disparu car son venin est très recherché dans les montagnes. En dernier recours, il permet de survivre à une tempête de neige et a des vertus curatives contre les engelures. Chassé à outrance, il a presque disparu des montagnes. Ce qui n'est d'ailleurs pas forcément un mal, car ceux qui utilisent le poison subissent un gain de Perfidie de cinq points par jour d'exposition. Inutile de dire que les rares malheureux à avoir survécu à une rencontre avec un Glacever ont généralement mal fini...

Le Glacever

Ce prédateur de montagne est heureusement extrêmement rare. Il hante ou a hanté tous les sommets soumis aux neiges éternelles, encore que de nos jours on n'en trouve plus que dans certains glaciers. Le Glacever est un interminable lombric de près de soixante mètres de long pour un diamètre moyen de vingt centimètres. Aveugle, il ne perçoit que les sources de chaleurs, vers lesquelles il se dirige avec une obstination bornée qui l'a plus d'une fois fait se ruer vers un brasier. Cette immense créature annelée génère un froid intense qui lui sert à paralyser ses victimes. Elle s'enroule alors autour d'elle afin de lui appliquer un puissant poison de contact qui permet à son futur repas de rester en vie tout en supportant des températures glaciales. Les malheureux ainsi cryogénisés peuvent survivre plusieurs années, jusqu'à ce que le Glacever ait faim. Il les ronge alors lentement en

Le Joli-tueur

Une petite boule de poils blanche ou brune, aux grands yeux tristes, remuant sympathiquement une mignonne petite queue ornée d'un petit pompon de fourrure cache en fait un prédateur monstrueux. Le Joli-tueur attend qu'un imprudent s'approche de lui en simulant une blessure, ou en agitant sa fourrure de tremblements de terreur simulée. Mais lorsque la victime est à moins de cinq mètres, il bondit à une vitesse aveuglante afin de mordre ou de piquer sa proie. Le pompon de sa queue et son abondante fourrure dissimulent en fait une série de dards empoissonnés, de même que sa gueule garnie de crocs acérés. Le Joli-tueur prélève alors une partie négligeable de sa proie et laisse le reste à pourrir...
On trouve des Joli-tueurs pratiquement partout.

LE GLACEVER

Taille : 60 mètres de long pour un poids de 2 tonnes (TAI 3)
Niveau de Perfidie : 65
Corruption générée : 1d10+7

Caractéristiques :
RÉS 24, FOR 6, AGI 1, PER 1
MÊL 3
MV 3, MD +2
PdV 180, SBG 60, SBC 90

Compétences :
Vigilance : 4, Chasse 4.

Note : Une fois qu'il a repéré sa proie, le Glacever enroule son interminable corps à bonne distance d'elle. Il génère une intense froidure qui en quelques heures gèle la ou les cibles. Simultanément, il se rapproche progressivement, générant toujours plus de froid, jusqu'à entourer complètement les sources de chaleur. Le venin suinte alors de ses anneaux (il n'a pas de VIR dans la mesure où le Glacever le génère jusqu'à ce qu'il prenne effet).

LE JOLI-TUEUR

Taille : 40 cm de haut pour un poids avoisinant 1,5 kg (TAI -3)
Niveau de Perfidie : 15
Corruption générée : 3

Caractéristiques :
RÉS 1, FOR 3, AGI 15, PER 8
MÊL 11
MV 9, MD -4
PdV 9, SBG 3, SBC 4

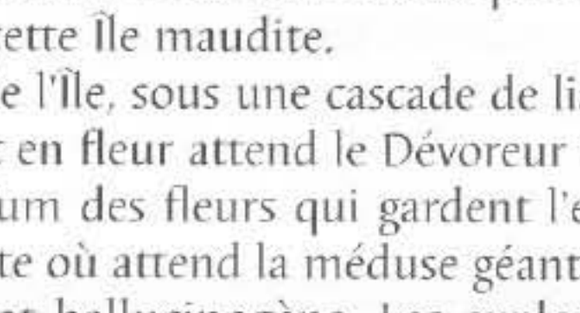
Compétences :
Arme : Crochets à venins 10, Esquive 10, Vigilance : 5.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Crochet à venin	18	23	-	-2	-	-

Note : Le venin du Joli-tueur à une VIR de 28 et agit en 1 tour. En cas de réussite du jet de RÉS, la cible encaisse 20 points de Dommages. En cas d'échec, elle meurt.

L'Île

L'Île est une légende récurrente qui hante la Mer d'Orion et la mer d'Azurée. Tous les marins en ont entendu parler, mais nul ne peut se vanter de l'avoir arpentée et d'être toujours vivant pour le raconter. Et pour cause : cette Île légendaire qui abriterait des trésors fantastiques est en fait un immense piège uniquement destiné à dévorer les imprudents et à pervertir la mer, une symbiose de trois formidables créatures qui arpentent les mers en quête de proies...
L'Île repose sur la carapace de la Mère des Tortues, qui a malheureusement sombré dans la Perfidie depuis des siècles. Sur sa carapace déformée, le Tissu Vivant de la Perfidie a planté son décor trompeur, tandis qu'au centre de cette construction vivante se terre le Dévoreur Informe, une très antique méduse (maritime).
La Mère des Tortues se contente d'aller et venir dans les mers du sud et de l'est. Le Tissu Vivant de la Perfidie, s'est développé sur sa carapace en une végétation exubérante et apparemment accueillante, mais qui n'est habitée par aucune sorte d'animal. Des fruits exotiques merveilleux, quelques sources d'eau apparemment pure parsèment un décor de jungle de rêves. En réalité, tout ce qui est sur cette Île n'est qu'un vaste piège. Les fruits sont empoisonnés, jusqu'aux fleurs qui exhalent une fragrance délétère destinée à endormir les malheureux qui osent prendre pieds sur cette Île maudite.
Au cœur de l'Île, sous une cascade de lianes perpétuellement en fleur attend le Dévoreur Informe. Le lourd parfum des fleurs qui gardent l'entrée de la petite grotte où attend la méduse géante est en fait un puissant hallucinogène. Les explorateurs qui s'aventurent sous ce dais mortel en ressortent complètement drogués, persuadés d'être en face du trésor de leur rêve alors que c'est la masse flasque, gélatineuse et garnie de milliers de dents acérées du Dévoreur Informe qui les attend. Ceux qui plongent leurs mains dans les montagnes d'or illusoires n'en ressortent que des moignons sanglants qu'ils contemplent béatement alors même que leur vie s'écoule à gros bouillon des horribles blessures...
(Corruption générée, pour ceux qui survivent : 1d10 + 30)



L'Oiseau Bombarde

L'Oiseau bombarde est un gros volatile massif et disgracieux, dont le plumage évolue entre le vert de gris et le kaki. Son envergure énorme lui permet de planer pendant des heures à la recherche d'un groupe de proies. Cet oiseau a une technique de chasse des plus particulières. Il cherche un groupe d'êtres vivants et lâche sur eux un de ses œufs. Celui-ci explose en touchant le sol et projette des fragments d'une coquille dure comme l'acier en tous sens, mutilant et tuant dans le groupe. L'Oiseau Bombarde s'approche alors pour dévorer tout son saoul et laisser pourrir derrière lui ce qu'il ne peut manger... Occasionnellement, l'œuf est mature et en plus de l'explosion, un jeune Oiseau Bombarde émerge au sein de l'explosion, semant la mort dans les rangs des blessés.
Originaires des grandes plaines herbeuses de Lyphane, on trouve surtout des Oiseaux Bombardes en République Mercenaire, qui a longtemps tenté de créer une unité de bombardement qui les dresserait et s'en servirait dans des opérations militaires. C'était sans compter sur la nature éminemment perfide de cet oiseau, qui non content de ne pas se plier au dressage, parvint à essaimer dans la République où il constitue depuis un danger majeur pour les troupes en formation...

L'OISEAU BOMBARDE

Taille : 4 mètres d'envergure pour un poids de 30 kg (TAI 6)
Niveau de Perfidie : 20
Corruption générée : 3

Caractéristiques :
RÉS 9, FOR 4, AGI 6, PER 12
MÊL 5, TIR 9
MV 1/20 (en volant), MD +0
PdV 60, SBG 20, SBC 30

Compétences :
Arme : Serre 4, Arme : Bec 6, Arme : Bombarde 10, Esquive
Vigilance : 10.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Serres	15	10	-	+1	-	-
Bec	15	13	-	+2	-	-
Bombarde	spé	19	+30	-	spé	

Note : Les Oiseaux Bombardes laissent chuter leurs œufs de très grandes hauteurs. Ce « tir » s'effectue en utilisant les règles normales de tir. Les dommages de l'œuf ne sont pas fonction de la marge, mais ils affectent tous ceux qui se trouvent dans les dix mètres de son point d'impact. Enfin, les dommages passent à soixante si un jeune Oiseau Bombarde en émerge, ce qui simule les ravages qu'il fait dans les blessés. L'Oiseau Bombarde dispose d'une réserve de six à dix œufs dans son nid et peut en transporter jusqu'à deux entre ses serres.

L'oiseau Cache-Soleil

L'Oiseau Cache-Soleil est une sorte de gros pélican. Comme pour de nombreux oiseaux touchés par la Perfidie, la première marque de la corruption est une démesure typique du Masque : l'Oiseau Cache Soleil est la plus grosse créature volante jamais observée, puisqu'il pèse plus de quatre-vingts kilos pour une envergure de près de dix mètres.
Une lourde poche, sous le bec contient une poignée de minuscules serpents, les Bêtes Aveugles, qui se chargent de fournir à ce charognard les quantités de nourriture dont il a besoin. Mais la particularité la plus extraordinaire de cet avien est sans conteste son plumage noir, qui suinte en permanence d'une humeur noire et légère, à mi-chemin entre le liquide et le gaz. Lorsque l'Oiseau Cache-Soleil bat des ailes, il laisse derrière lui une large traînée de cette substance qui, en tombant, se dissipe très lentement. Lorsqu'une proie est repérée, l'oiseau fait de nombreux passage au-dessus de la zone qui l'intéresse, de sorte que cette humeur se condense en quantité et obscurcisse progressivement le ciel. En une ou deux minutes, il peut plonger dans une obscurité relative d'une zone de cent à deux cents mètres de rayon. Il lâche alors les Bêtes Aveugles, qui profitent de l'obscurité pour frapper et tuer...

Les Pantins de Fourrure

Les Pantins de Fourrure sont une sorte de rongeurs apparentés aux lemmings qui ne vivent plus qu'à Lyphane. De petite taille, ils vivent en communauté de plusieurs centaines d'individus dans des terriers sous le sol herbeux. Herbivores, ils ne sont dangereux qu'à certaines périodes de l'année. Lorsque vient l'automne, les Pantins de Fourrure sont pris d'une frénésie de déplacement et de destruction. Avec d'étranges gestes saccadés, ces petites créatures s'ébranlent alors en direction de la Grande Muraille. Tout ce qui se trouve sur leur passage, hommes, bêtes et constructions est abattu et dévoré. Les lyphaniens ont appris à redouter ce fléau, car dans les herbes hautes les petits tueurs sont pratiquement invisibles : seul l'ondoiement de la végétation peut renseigner sur leur progression. Malheur à celui qui croise leur route. Assailli par des centaines de Pantins de Fourrure, il est rapidement tué et son cadavre proprement nettoyé. Lorsque finalement la horde atteint le mur, elle tente de le franchir frénétiquement pendant une ou deux journées et finit par en suivre le tracé, ce qui lui prend tout l'automne. À la fin de cette saison, les petites créatures reprennent le chemin de leur terrier.
Il existerait, dans les profondeurs de la steppe lyphane, des « maîtres de meute » capables d'influer sur la trajectoire des Pantins et qui vendraient leurs services à prix d'or.

L'OISEAU CACHE-SOLEIL

Taille : 10 mètres d'envergure pour un poids de 80 kg (TAI 2)
Niveau de Perfidie : 40
Corruption générée : 1d10+3

Caractéristiques :
CON 9, FOR 7, AGI 3, PER 12
INI 15 (en volant), MD +0
PdV 100, SBG 35, SBC 50

Compétences :
Endurance 4, Vigilance : 10.

Note : l'Oiseau Cache-Soleil peut plonger une superficie de cent mètres de rayon dans les ténèbres (obscurité totale, -10) ou une zone deux fois plus étendue dans une profonde pénombre (ténèbres nocturnes, -4). Les sources lumineuses très puissantes peuvent réduire d'un niveau cette obscurité.

REPÉRER LES PANTINS DE FOURRURE

Niveau de Perfidie : 70
Corruption générée : 1d10+12

Un jet de PER + Chasse contre DIF 20 est nécessaire. Pour le reste, il suffit de savoir qu'il vaut mieux ne pas se trouver sur le chemin de la horde...

Le Sacrifiandre à crête irisée

Le Sacrifiandre à crête irisée est un poisson de rivière capable de s'extraire pour de courtes périodes du milieu aquatique. Il vit en banc d'une trentaine d'individus. Carnivore, il se nourrit essentiellement de pêcheur. Le Sacrifiandre est un effet un poisson venimeux. L'un des membres du banc se sacrifie, est dévoré et empoisonne la victime qui l'a dévoré. Le banc sort alors de l'eau pour profiter de l'aubaine. Occasionnellement, on a vu des bancs de Sacrifiandres attaquer des enfants ou des blessés, voire des individus endormis sur une berge.

SACRIFIANDRE À CRÊTE IRISÉE

Taille : 1 mètre de long pour un poids de 10 kg (TAI -3)
Niveau de Perfidie : 30
Corruption générée : 1d10

Caractéristiques :
RÉS 3, FOR 3, AGI 6, PER 7
MÊL 5
MV 1/5 (en nageant), MD -4
PdV 21, SBG 7, SBC 10

Compétences :
Arme : morsure 7, Vigilance : 6, Discrétion 6.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Morsure	8	14	-	-4	-	-

Note : La chair du Sacrifiandre contient un violent somnifère de VIR 30. En cas d'échec du jet de RÉS, la cible meurt littéralement de sommeil. En cas de réussite, elle est prise de vertiges et s'effondre RÉS tours plus tard, ce qui peut ou non lui laisser le temps de s'éloigner assez pour échapper aux Sacrifiandres (ils ne parcourent jamais plus de cent mètres hors de l'eau).

ESSAIM DE SCARABÉS-FLÈCHES

Niveau de Perfidie : 5
Corruption générée : 1

L'essaim couve une surface d'une dizaine de mètres de large. Il avance en ligne et tout ce qui ne réussit pas un jet d'AGI + Esquive contre DIF 20 est touché. Il inflige 10 + 1d10 (ouvert) points de dommages, contre lesquels l'armure est efficace. Les survivants ayant encaissé plus de deux points de dommages sont infectés par les larves de ce redoutable insecte. Elles se développent en quelques heures, infligeant un point de dégâts par heure ; quoiqu'il arrive, elles émergeront du corps au bout d'une quarantaine d'heures, ce qui signifie que l'on peut survivre à ces parasites. La seule méthode efficace contre les larves est l'amputation des parties touchées, lorsque c'est possible.

Les Scarabés-Flèches

Les Scarabés-Flèches sont une sorte d'insectes corrompus. En réalité, ils ne dérivent pas du scarabée mais d'une sorte de petite guêpe qui, en subissant la corruption, a développé une carapace d'une exceptionnelle résistance et une vélocité redoutable.
Ces insectes se déplacent en essaim : le bruit quasi métallique qu'elles produisent en s'entrechoquant lorsqu'elles décollent est source de terreur dans la Marche Modéhenne et les Terres Veuves. Lorsque ces créatures prennent leur envol, elles foncent en ligne droite à la vitesse d'un carreau d'arbalète, ce qui les transforme en projectiles mortels. Leur objectif est tout simplement de se ficher dans la chair de leur victime où elles pondent frénétiquement des milliers d'œufs avant de mourir. Évidemment, si la victime en question n'a pas été tuée, l'agonie va être très longue et très douloureuse.



6 - Les Aberrations

L'Harmonde est parcouru par de nombreuses créatures étranges, dont certaines ne sont dues ni aux Muses, ni à Noxe, ni au Masque : quelques fois, seule la folie des mortels, le hasard et le destin versatile suffisent à créer des phénomènes qui peuvent tout aussi bien être sources d'émerveillement que d'horreur. C'est ce que l'on appelle dans AGONE des « aberrations » : des créatures qui ne sont pas issues de la création, qui ne viennent d'aucun éternel, qui sont nées spontanément de la vie de l'Harmonde, que ce soit d'une expérience ratée, d'une folie de la nature ou tout simplement d'un événement inexplicable, aux conséquences inattendues.

Ces aberrations ont souvent donné naissance aux légendes les plus folles, car il est difficile, voire tout à fait impossible de les classer, de les définir, de comprendre d'où elles viennent, et vers quel destin grandiose ou tragique elles se dirigent...

Les expériences magiques

Depuis que les mortels ont découvert l'usage des pratiques surnaturelles, ils ont tenté à de nombreuses reprises de contourner les lois qui les régissent, et de parvenir à des résultats impossibles ou de créer des paradoxes insolubles... En général, ces expériences surnaturelles ont fourni des résultats inattendus, parfois décevants, d'autrefois extraordinaires. La frontière entre la plus folle témérité et le plus grand génie est mince en ces domaines.

Anti-méduse

Apparence

Fruit de l'art le plus exquis, l'anti-méduse est une statue de pierre animée, figurant une femme nue immense, quoiqu'aux proportions admirables. Sa chevelure est constituée d'une multitude de minuscules serpents, extraordinairement fins, dont les yeux brillent de lueurs pourpres ou vertes, constituant, lorsque le soir tombe, un spectacle enchanteur.

Sur la roche, on a appliqué une laque d'une finesse parfaite, qui figure la pâleur de la peau, le gris

ANTI-MÉDUSE

Taille : 2 m 25 (TAI 1)
Poids : 850 kg
MV : 4

Caractéristiques
AGIlité : 6
FORce : 12
PERception : 6
RÉSistance : N/A

INTelligence : 7
VOLonté : 6

CHArisme : 13
CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
(L'anti-méduse ne se bat jamais et se contente de fuir en cas de confrontation. Elle ne pratique évidemment ni l'Emprise, ni les Arts magiques)
Solidité : 30

Pouvoirs d'aberration
Animer les objets
Seuls les objets inorganiques sont concernés. Dès qu'elle pose son regard sur eux, ce qu'elle fait souvent lorsqu'elle est en danger, ils se mettent à se mouvoir, parfois au hasard, d'autre fois animés par des volontés délibérées, que ce soit fuir, protéger l'anti-méduse ou servir leur possesseur. Ce phénomène est semble-t-il complètement imprévisible. La durée de « vie » de l'objet est fonction de l'attention et de l'intérêt que l'anti-méduse leur a porté. Certains, qui l'ont passionnée, sont définitivement animés. D'autres ne le restent que quelques instants, faute de mobiliser plus de quelques secondes son attention.

Compétences :
Épreuve : Athlétisme (spé : course) 7, Escalade 6, Esquive 8, Vigilance 5
Maraude : Camouflage 5, Discrétion 7.
Savoir : Géographie 1, Ophidien 6, Modéhen 6, Keshite 4
Combat
Initiative : 12
Défense au contact :
Esquive : 14
Défense à distance : 7

Armure
14 points, dus à la laque enchantée.

Citation typique : « Ooooh ! Comme c'est joli ! » (Elle saisit l'objet de sa curiosité et s'enfuit en courant à toute allure)

profond des yeux et la délicate esquisse des écailles ophidiennes qui recouvrent la chevelure de l'anti-méduse.
Les rares témoins qui ont eu la chance d'apercevoir la créature de suffisamment près ont tous été trompés par la qualité extraordinaire du travail des artistes : tous furent persuadés d'avoir eu affaire à une véritable méduse, quoique d'une taille exceptionnelle.
Mais la caractéristique la plus extraordinaire de l'anti-méduse, qui lui a d'ailleurs valu son nom, est constituée par son regard. D'ordinaire voilé par une bande de gaze légère, il arrive parfois qu'il se pose directement sur un objet inorganique. Celui-ci s'anime alors pour des durées variables, semant le chaos dans les environs à la fois par ses déplacements erratiques et par la confusion que peut générer semblables phénomènes.

Origine
Les Tours noires sont un terreau fertile pour toutes sortes d'aberrations. Même si celles-ci sont souvent détruites peu de temps après leur création, certaines sont relâchées ou parviennent à s'échapper. L'anti-méduse, créature unique, est parvenue à s'échapper d'une de ces tours après y avoir semé un désordre indescriptible. Il est difficile de déterminer quelles idées incroyables furent à l'origine de cette création extraordinaire, les Tours noires demeurant généralement très discrètes sur les tenants et les aboutissants de leurs expérimentations.

Habitat
L'anti-méduse vivrait cachée dans les forêts et les montagnes avoisinantes sans but ni objectif autre que sa survie immédiate, ce qui n'est pas une mince affaire compte tenu de la prime exorbitante qui est offerte pour tout renseignement menant à sa capture. On l'a aperçue pour la dernière fois dans les Marches Modéhennes, non loin de Fraine, où elle a empêché un marché de se tenir en animant plusieurs fontaines, trois armures de plaque, d'innombrables ferrures, des outils de sculpture et six statues dans un atelier.
En réalité, elle possède un refuge secret, la Bouche de Jiil, au cœur des montagnes du Zéphir, où elle passe le plus clair de son temps. Cette grotte est entièrement animée, s'ouvre ou se ferme à la discrétion de son habitante de sorte que personne ne l'a encore découverte.
La bouche de Jiil est une légende dans les environs, qui date de plus d'un millénaire. On raconte

que Jiil était une naine de l'Équerre, adepte de la Cyse. Elle se retira dans les environs, investissant une caverne et l'enchantant à l'aide de son Art magique pour en faire une forteresse secrète. En réalité, Jiil était une Inspirée qui se sentait proche de libérer un génie. Elle se retira dans le lieu le plus sauvage qu'elle put trouver et y aménagea un sanctuaire. Modéhenne d'origine, elle voulut privilégier la nature et créa un environnement uniquement à partir de cette dernière, sans intervenir ou le moins possible, délaissant le burin pour se consacrer aux mystères de la géologie. Elle parvint ainsi à créer des sculptures naturelles à partir de différents phénomènes qui se manifestent dans ces grottes. L'intérieur est donc devenu une merveille géologique, pleine de concrétions calcaires rares, de stalactites et de stalagmites étranges, aux formes nettement ophidiennes, qui se tortillent en tout sens à l'image de gigantesques serpents de pierres, de forêts de cristaux agitées par un vent invisible, de tapis de mousse de pierre, frais et moelleux en dépit de leur nature minérale...

Lorsque l'anti-méduse fit son apparition dans les environs, Jiil reconnut en elle un chef-d'œuvre unique et décida de la recueillir. Par la suite, en échange de la protection du génie, l'aberration anima toute une fantasmagorie de sculptures de pierre que la naine avait installée de son vivant, animaux, Saisonins, plantes, dont l'enchantement n'avait pu survivre au temps. Finalement, la grotte elle-même s'anima et le génie, par une étrange symbiose, s'y intégra, devenant le massif dans lequel il avait trouvé refuge.

Mœurs

L'anti-méduse mérite bien son nom : elle est tout l'inverse de celles qui présidèrent à sa naissance. Elle sait être solitaire, mais ne dédaigne pas la compagnie des hommes, qui la fascinent et pour lesquels elle éprouve une attirance certaine. Là où les méduses sont cultivées, l'anti-méduse est sauvage, et se repose sur son instinct. Elle sème un désordre charmant, forçant sans cesse Jiil à employer les sculptures animées, à ranger derrière elle.

De même, l'anti-méduse est une personne droite, franche au point d'en être naïve, qui ne comprend qu'à peine le sens du mot mensonge. Elle est belle sans le faire exprès et séduit par le paradoxe de sa perfection brûlante en dépit de sa nature minérale, ignorant complètement les artifices dont les méduses usent et abusent avec tant de complaisance. Elle est versatile et change souvent d'idées, d'opinions, lorsqu'elle fait seulement l'effort d'en avoir. Animée par une curiosité sans borne, elle vole fréquemment dans les environs afin de ramener robes, chiffons, bijoux, armes, ustensiles divers qu'elle abandonne rapidement.

LES RÊVEURS DE PIERRE

... Ainsi fut nommé par son fondateur, Tuhul le Verveux, ce groupe de chasseurs et de poètes qui, au hasard d'une de leurs escapades dans la nature sauvage des Montagnes du Zéphir, tomba nez à nez avec l'anti-méduse. Par quelques caprices de son caractère changeant, celle-ci se laissa suffisamment approcher pour être séduite et ils tentent depuis de la protéger par tous les moyens. Depuis peu, un de leurs membres les plus actifs, Juval Torvil, s'est mis en tête de « passer à la vitesse supérieure » et à décider, entre autre, de tuer les mercenaires qui la pourchassent, de la capturer afin de lui déclarer sa flamme... Alors qu'en fait, il a rencontré un Tisseur de Cauchemars qui le manipule habilement par le biais d'un vêtement enchanté et le corrompt doucement...

Le Drame

Souvent craintive, toujours discrètes, l'anti-méduse est difficile à apercevoir, impossible à rencontrer. Au moindre danger, elle se réfugie dans son sanctuaire et devient inaccessible. Cependant, un jour ou l'autre, celui-ci sera découvert. Si ce sont des Inspirés qui s'installent dans les environs afin de percer les secrets de la bouche de Jiil, alors sans doute un nouveau sanctuaire naîtra-t-il. Cependant, si ce sont des sbires du Masque qui découvrent la grotte, l'Harmonde subira une défaite cuisante. Mais cela, seul l'avenir nous le dira.

Demi-démons

Apparence

Souvent très beaux, car en général né de l'union forcée d'un Incube avec une mortelle, les demi-démons ont la peau d'un noir de jais, brillante comme une pierre polie. Le corps puissant, les muscles déliés et harmonieux, ils sont parfois dotés d'ailes – mais ne peuvent jamais s'en servir – ou de cornes de petite taille. Leurs mains s'agrémentent d'ongles pointus qui ne sont pas sans rappeler les griffes de leurs parents de Ténèbre. En dehors de ces caractéristiques spécifiques, ce sont des mortels ordinaires, nantis de tous les attributs de leur peuple d'origine.

DEMI-DÉMONS

L'exemple fourni est celui d'un Obsidien dans la force de l'âge. Bien entendu, un demi-démon plus vieux aurait sans doute des compétences plus nombreuses, des bonus d'Aspect Noir plus importants et des caractéristiques plus faibles. Un Démon de père plus modeste verrait ses caractéristiques baisser d'un point, son bonus d'Aspect Noir d'un point et perdrait une famille de compétence (jamais Occulte) par rang en dessous.

Âge : 37 ans
Taille : 1 m 79 (TAI 0)
Poids : 61 kg
MV : 3

Caractéristiques

CORPS : 0/6
Bonus de Corps : +6
AGIlité : 10
FORce : 12
PERception : 8
RÉSistance : 10

ESPRIT : 0/6
Bonus d'Esprit : +6
INTelligence : 6
VOLonté : 7

ÂME : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 12
CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 10
EMP : -
TIR : 9
PdV : 60
SBG : 20
SBC : 30
MD : +8
Noirceur : 7

Ténèbre : 75
Perfidie : 7

Compétences :
Épreuve : Armes : épée 5, Athlétisme 6, Équitation 4, Esquive 5, Vigilance 10.
Maraude : Intrigue 8, Poison 5.
Société : Baratin 7, Éloquence 6, Étiquette : démoniaque 9, Intendance 5, Négoce (spé : démonologie) 10, Peinture (spé : encrages démoniaques) 10, Us et coutumes (démoniaques) 10.
Savoir : Alphabet (langue des Démons) 7, Alphabet Septentrien 6, Astronomie 5, Cultes : démoniaques 8, Géographie 4, Herboristerie (spé : encens et matériel occulte) 5, Histoire et légendes (spé : Démons) 8, Langue : langue des Démons 8, Langue : Keshite 7, Langue : langue sacrée 5, Lois (spé : démoniaque) 5.
Occulte : Connaissance des Danseurs (spé : sorcellerie) 5, Cryptogramme-magicien (spé : loi régissant la démonologie) 5, Démonologie (spé : invocation) 10, Harmonie (spé : démonologie) 8

Bienfaits et Défauts
Les demi-démons, en dépit de leur score en Ténèbre, n'ont ni Peine sombre, ni Bienfaits sombre – alors qu'ils peuvent obtenir les versions perfides de ceux-ci – car ils sont, par nature, des serviteurs de Noxe, régis par les mêmes règles que les Démons sur ce point particulier.

Combat

Initiative : 24, épée 25
Attaque au contact : épée 22
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 21
Parade : épée 22
Défense à distance : 10

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	+12 (P/T)	0	-

Armure
Aucune

Citation typique : « Je suis le fils de Ghgt.'ngt, l'Obsidien ! Tu me dois le respect ! » (Il désigne les esclaves enchaînés contre le mur.) « ...Et ce que l'on me doit sans me le donner, je le prends ! »



Origine

Depuis que la démonologie a été offerte aux mortels, ceux-ci ont fait toutes sortes d'expériences, parfois tout à fait inattendues. L'une d'entre elles consiste à suppléer la fertilité d'un homme par celle d'un Démon. Les minotaures ont depuis longtemps démontré que l'union de mortels et de Démons était possible. L'idée de faire féconder une mortelle par un Démon et non l'inverse produisit cette aberration magique originale qu'est le demi-démon.

La majorité d'entre eux est le résultat de la folie d'un Conjurateur, qui souhaitait obtenir un fils parfait, tant au physique qu'au moral... du moins suivant les critères déments qui lui étaient propres. En général, l'affaire est satisfaisante pour les deux parties, à condition que les « pères » démoniaques aient été suffisamment puissants pour avoir une descendance évoluée.

Il existe quelques cas où c'est une femme qui conjura le Démon et porta l'enfant, mais ils restent rares, quelle qu'en soit la raison.

Reste une minorité de circonstances où un homme ne pouvant obtenir d'enfants accepta de se faire remplacer par un Démon. Cette dernière option est certainement la plus rare et celle qui donne les résultats les plus désastreux. En effet, les demi-démons ne sont pas, loin s'en faut, des enfants idéaux. Ils demeurent très marqués par la Ténèbre et se conforment en général à un modèle de comportement démoniaque.

Habitat

On trouve des demi-démons dans tous les lieux isolés propres à la fois à la démonologie et à l'éducation d'un enfant difficile. C'est pourquoi ils restent rares dans les grandes villes, alors qu'on en rencontre quelquefois dans les campagnes isolées. Les demi-démons n'apprécient guère la compagnie de l'humanité, qu'ils trouvent disgracieuse, sale et stupide. Ils se regroupent donc entre eux, dans des endroits tranquilles où ils peuvent en toute quiétude s'adonner à la démonologie.

Il existe plusieurs enclaves recensées au cours de l'histoire, dont toutes furent finalement anéanties par des Inspirés alors que leur puissance et leur projet d'invocation devenaient démesurés. L'exemple le plus connu est celui de l'Oasis Noctante, dissimulée au creux des Dunes de l'Empire de Keshe. En 1377, elle fut attaquée et anéantie, ses terres salées, son puits tari après près de vingt ans d'existence. Finalement, son erreur fut de mener plusieurs raids trop fructueux sur des campements de caravaniers keshites qui empruntaient l'une des routes passant à proximité de son emplacement. Les caravaniers se regroupèrent et engagèrent plus de soixante Inspirés qui traquèrent les demi-démons, leur extorquèrent la localisation de l'oasis et la détruisirent. Leur raid empêcha l'une des invocations les plus folles de toute l'histoire de la démonologie, celle de huit Obsidiens spécialisés dans l'invocation qui devait, du moins c'est ce que leurs invocateurs espéraient, révéler le moyen d'appeler un Haut-Diable.

Mœurs

Les demi-démons sont des mortels, dont l'espérance de vie peut atteindre, pour les plus puissants d'entre eux, deux à trois cents ans.

Ils se hiérarchisent entre eux par rapport à la puissance de leur père. Ainsi, un fils de Vermillon sera supérieur à un fils d'Ambré, tous les demi-démons étant infiniment supérieurs aux autres mortels, qu'ils trouvent sales, grossiers et disgracieux. Cette hiérarchie possède une réalité dans leurs capacités : en effet, les plus forts, les plus intelligents et les plus doués sont toujours les fils d'Obsidiens. Plus on descend dans la hiérarchie démoniaque, plus leurs rejetons sont limités. Les fils d'Opalins, rarissimes, ont ainsi l'intelligence et la force d'un gros chien particulièrement éveillé.

PHILIDÉMIA, LA FILLE DE LA RÉVOLTE

Philidémia est née d'une Ogresse et d'un Safran qui s'aimait d'amour vrai. Ils l'élevèrent ensemble aussi longtemps qu'ils le purent, l'entourant de leur amour dans le fol espoir qu'elle échappe à son impitoyable hérédité. Tout autre qu'eux auraient finalement renoncé avant qu'elle n'atteigne sa quinzième année. Mais ils insistèrent tant et si bien qui Philidémia parvint à lutter, devenant le premier cas connu des demi-démon échappant à l'influence de la Ténèbre. L'affaire connut une fin tragique : ses parents furent dénoncés par un Démon qu'ils avaient invoqué. Un Advocatus Diaboli reçut l'ordre de mettre fin à cette malencontreuse « expérience » et un Artificier en personne se chargea de faire un feu d'artifice hors normes avec le couple. Philidémia échappa par miracle à cette traque et disparut. Elle aurait aujourd'hui une quarantaine d'années, ce qui représente un quart de son espérance de vie.

La légende prétend que la flamme née de ce feu d'artifice lui brûla tant et si bien le cœur qu'elle ne s'est plus jamais éteinte depuis. Mais bien entendu, une créature aussi proche de l'Ombre ne saurait être une Inspirée, d'autant plus que le Conseil des Décans n'aurait jamais osé... À moins que les terribles remous qui agitèrent le Conseil à l'époque de la naissance de Philidémia n'aient eu un rapport avec elle ?

Le premier objectif des demi-démons est d'invoquer leur père et de le laisser en liberté sur l'Harmonde. Avec l'âge, cependant, dominer ce dernier en lui faisant signer des connivences qui leur permettent de gagner en puissance et en connaissance de la démonologie remplace ce premier but. L'évolution mentale des demi-démons est très nettement marquée par une progression inévitable de la Ténèbre en eux, mais d'une manière différente de celle qui peut affecter des mortels ordinaires. Ils sont plutôt de plus en plus influencés par les projets qui s'organisent à l'échelle des Abysses et non plus des Démons individuellement. Vers la fin de leur existence, ils sont souvent hantés par l'idée de faire remonter à la surface tout le plan abyssal lui-même, par l'envie de faire venir un Haut-Diable, et ainsi de suite. Ce type de projet nécessite heureusement des moyens formidables dont l'accumulation passe rarement inaperçue.

Un demi-démon peut être mâle ou femelle, sachant que le croisement avec les mortels donne naissance à des mortels, tandis que le croisement entre eux donne des enfants de même nature. Les tentatives de reproduction avec des Démons ont donné des résultats mitigés, les pères demi-démons donnant naissance à des Démons, à des créatures instables qui se transforment rapidement en flaque de Ténèbre ou ne parvenant à aucun résultat, les mères demi-démons mourant en général d'affections particulièrement désagréables dues à un empoisonnement du sang par la Ténèbre. Lorsque le sang était déjà contaminé – c'est-à-dire que la demi-démone a le défaut « Sang Noir » –, les créatures arrivant à terme sont toujours des demi-démons, les autres aboutissant à une fausse-couche dont le résultat est pratiquement toujours une flaque de Ténèbre liquide.

Bien entendu, les demi-démons trouvent absolument répugnante l'idée de s'unir à un mortel, acceptent à contrecœur, faute de mieux, de se reproduire entre eux et sont obsédés par l'idée de parvenir à un résultat avec un Démon.

Le Drame

Les relations entre demi-démons et mortels sont toujours difficiles. Les premiers sont une source de connaissances extraordinaires en matière de démonologie, ce qui leur vaut bien des inimitiés.

La population locale, auprès de laquelle ils se procurent nourritures, ustensiles et main-d'œuvre pour tous les travaux ordinaires, est toujours mal disposée, méfiante, voire franchement hostile. De plus, les seules sources de revenus de ces communautés sont en général les conseils, soutiens et aides de toutes sortes que leur immense savoir en matière de démonologie leur permet de vendre, ce qui attire inévitablement toute une faune d'individus étranges, « démonologues » déformés par la Ténèbre, simples corrompus sentant la précieuse substance contenue dans les encres Advocatus Diaboli en quête de mauvais payeurs, mauvais payeurs en quête de solutions et ainsi de suite, ce qui leur vaut une réputation encore plus déplorable.

De leur coté, les demi-démons, qui s'affichent en général avec des airs supérieurs et méprisant ne font rien pour arranger les choses.

Au final, la réclusion et une bonne quantité d'esclaves sont la solution la plus généralement adoptée, lorsque c'est possible.

Momie

Apparence

Les momies sont des mortels dont le cadavre a été embaumé avant d'être réanimé, transformé en des créatures mortes-vivantes. De part le traitement qu'elles subissent avant leur nécro-animation, les momies sont maigres, leur peau est sèche et tendue sur leur squelette, et parfois « vêtues » de bandelettes.

Origine

Lorsqu'un mortel décède, il est possible de faire usage du Supplice pour conserver le corps et lui redonner un souffle de vie, un simulacre d'existence. Ainsi, après avoir vidé le corps de ces viscères, de ses humeurs, et après avoir traité comme il se doit la chair – pour qu'elle ne commence pas à pourrir –, l'Emprise succède à l'embaumement ; le cadavre inerte devient alors une momie, animée, dotée de l'intelligence du défunt.

Habitat

Bien que dans les Communes Princières, les momies vivent pour la plupart dans de somptueuses chapelles funéraires ou dans des nécropoles désertes, ces créatures affectionnent la compagnie des érudits et il n'est donc pas rare de les voir tourner autour des académies du Cryptogramme-magicien ou même des fraternités naines de l'Équerre. Les momies aménagent souvent les passages secrets des bibliothèques occultes pour combiner savoir et discrétion.

MOMIE

Illusiane était autrefois une jeune magicienne de renom. Née dans les Communes Princières, elle finit cependant par vieillir et ne put se résoudre à la mort. Elle chercha longuement et finit par découvrir dans d'antiques manuscrits le secret de la momification. Cette opération remonte maintenant à près de deux cents ans et, en dépit de ce qu'elle n'est plus la belle jeune femme qu'elle était de son vivant, Illusiane n'a pas trop à se plaindre.

Royaume : Communes Princières
Peuple : Méduse
Âge : 225 ans
Taille : 1 m 81 (TAI x)
Poids : 36 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

CORPS : 0/0
Bonus de Corps : +0
AGilité : 6
FORce : 4
PERception : 7
RÉSistance : 5

ESPRIT : 0/0
Bonus d'Esprit : +0
INTelligence : 8
VOLonté : 8

ÂME : 0/0
Bonus d'Âme : +0
CHArisme : 8
CRÉativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 5
EMP : 8
TIR : 6
PdV : 45
SBG : 15
SBC : 22
MD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins
Serpents (ils injectent une drogue qui supprime la douleur et annule les malus de blessure)

Ténèbre : 9
Perfidie : 2
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : serpent 5, Arme : glaive 4, Esquive 5, Vigilance 4.
Maraude : Déguisement (spé : apparence de la vie) 7, Discrétion 6, Intrigue 5, Poisons 3.
Société : Baratin 5, Diplomatie 3, Éloquence 6, Étiquette princéenne 7, Intendance 5, Musique 3, Us et coutumes : princéens 7.
Savoir : Alphabet Cryptin 7, Alphabet septentrien 7, Astronomie 4, Herboristerie 6, Langue : Kiéménite 7, Cryptin 5, Saisons : hiver 5.
Occulte : Connaissance des Danseurs 10, Cryptogramme-magicien 5, Harmonie (spé : morts-vivants) 5, Résonance obscurantiste 10.

Avantages, bienfaits
Momie immortelle
Défauts, peines

Combat
Initiative : 13
Attaque au contact : glaive 10
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : glaive 9
Défense à distance : 5

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Glaive	0	+1	0	+3 (P/T)	-1	0

Armure
Aucune

Emprise
POT d'EMP 26
1 Danseurs, Endurance 7

Sorts connus : Transformation en momie (30), pratiquement tout ce que l'obscurantisme a inventé et bon nombre d'autres.

Citation typique : « Voyons voir ce que nous avons là… Ne serait-ce pas un jeune mortel ? Quel dommage que tu ne sois pas né deux siècles plus tôt : j'aurais eu du plaisir à te connaître. Mais tu viens un peu tard, mon mignon… ».

Mœurs

Les communautés qui pratiquent l'embaumement et la momification – au sens magique du terme – ont tendance à habiller leurs morts de bandelettes. Une fois réanimées, la plupart des momies ont tendances à se débarrasser rapidement de ce ridicule costume de cérémonie.

LÉGENDES ET SORCELLERIE

Appelé Art sombre par le Cryptogramme-magicien, la Sorcellerie a été développée dans les premières années du Cryptogramme-magicien lorsque celui-ci cherchait encore son identité. À cette époque, une fraternité de Ténébreux qui laissa son nom à la postérité sous la forme d'un groupe de puissants Sorciers, le Cercle Écarlate, tenta de percer le mystère des Danseurs avec l'aide de la Conjuration. Les Hauts-Diables ravis de pouvoir se divertir avec ces nouvelles créatures d'Éclat et d'Émotions que sont les Danseurs soutinrent les « Mages » du Cercle Écarlate dans leurs efforts. En quelques années, l'alliance de la Conjuration et des Danseurs donna le jour à la Sorcellerie, une autre forme de magie qui se joue des Éternels, de leur volonté et de leurs œuvres.
De nos jours, bien des rumeurs circulent autour de ces pionniers de l'Art sombre. Bien que les légendes les plus folles et les plus terrifiantes courent à leur sujet, quelques détails semblent se recouper :

- certains de ces Sorciers seraient toujours en vie, sous forme de momies ressuscitées ;
- le prince Yah Pong d'Abbadrah serait l'un des fondateurs du Cercle Écarlate momifiés ;
- l'un d'entre eux conseillerait les Hauts-Diables ;
- ils seraient alliés aux Automnins des Monts Drakoniens.

MOMIFIER

Obédience : obscurantiste
Seuil : 30
Zone d'Effet : personnel
Durée : définitif
Danse : 6 heures par jour pendant une semaine

Par cette danse, plusieurs mages peuvent s'allier pour permettre à l'un d'entre eux de devenir un immortel, une momie. La Cible du sort doit effectuer le rituel en présence de 5 autres Obscurantistes au moins. À la fin de la dernière période de danse, elle est mise à mort, ses viscères retirés et le Danseurs qui a participé à la danse est enfermé dans le crâne, plus rarement la cage thoracique de la momie. Une journée plus tard, la momie s'éveillera à la conscience comme d'un long sommeil. Les Inspirés qui tentent ce rituel y perdent leur Flamme.

Le Danseur qui a permis la réanimation d'un corps sous la forme de momie est lié par la puissance de l'effet magique au défunt. En effet, lors de la nécro-animation de la momie, une partie des émotions du défunt se transfère dans la gemme du Danseur qui devient, en quelque sorte, la conscience de la momie et une extension de celle-ci. La momie ne peut pratiquer l'Emprise qu'avec ce Danseur car il fait partie d'elle-même. Généralement, les momies sont adeptes du Supplice.
Une fois ressuscitées, les momies sont incapables de pratiquer les Arts magiques non pervertis, exception faite de la Geste qui est un anathème pour elle comme pour la majorité des morts-qui-marchent où elles excellent. Celles qui ne souhaitent pas servir le Maître du Semblant n'hésitent pas à renoncer à l'Harmonie et à ses œuvres enchanteresses.
Les momies aiment également s'entourer d'animaux de compagnie à qui elles donnent la vie éternelle (dans la mort) par le même moyen qu'elles ou en utilisant d'autres méthodes moins recommandables.

Le Drame

Les momies ont un don « inné » pour l'Emprise grâce au Danseur qui leur est lié pour l'éternité. De plus, il n'est pas rare qu'elles se procurent des encres de Conjurations qu'elles utilisent pour peindre le contour des étincelles de leur Danseur. Les momies mages ne sont évidemment pas reconnues par le Cryptogramme-Magicien. Alors que les Ternes de l'Organisation les recherchent afin de les capturer pour les étudier, les Inspirés initiés à l'Emprise préfèrent bien souvent les traquer pour les détruire car ils voient à juste titre dans ces créatures la marque perfide du Masque sur l'Ombre.



Les folies de la nature

L'Harmonde se révèle souvent plein de surprises et nul n'a jamais prétendu avoir percé les mystères de l'œuvre des Muses. Régulièrement, comme pour casser la monotonie d'un tableau qui se fait un peu trop prévisible, il génère ainsi des créatures inattendues. Seuls les fous peuvent prétendre avoir tout vu et tout entendu au point d'être blasés par l'Harmonde.

Les bâtards

Apparence

On désigne par bâtard toutes les aberrations naturelles nées de l'union de deux peuples différents et qui en partage les caractéristiques en tout ou en partie au lieu d'être clairement définie comme membres de l'un des deux peuples. Phénomène rarissime, il donne lieu à des résultats des plus divers, depuis des monstres horribles jusqu'à d'exquises combinaisons à l'harmonie admirable.
Il est donc difficile de décrire ce qui peut résulter de circonstances aussi particulières : tout est possible. Quelques règles ont cependant été dégagées par les érudits.
En premier lieu, le bâtard tend à être un mélange égal des caractéristiques tant physiques que mentales de ces deux peuples. Lorsque l'un des deux peuples est favorisé par rapport à l'autre, le bâtard prend toutes ses spécificités aux dépens de celui qui est désavantagé. Ainsi un homme mâtiné de satyre pourrait-il être anormalement velu, ses jambes déformées pour ressembler à des pattes de boucs, tout aussi bien qu'il pourrait être très attiré et très efficace dans les choses de l'amour tout en ne présentant physiquement qu'une pilosité excessive sur les jambes. Mais s'il avait à la fois les jambes de boucs et la facilité avec les femmes, il serait satyre, complètement.
En second lieu, les bâtards ne peuvent pratiquement jamais naître lorsque des écarts de taille trop grands existent entre le père et la mère. Techniquement, dès que les TAI sont séparées par 2 points, les bâtards deviennent excessivement rares, alors que le phénomène est déjà rarissime. Dès que l'écart dépasse plus de 3 points, il n'existe pas de bâtard possible. La raison en est à la fois purement « mécanique » (il y a peu d'espoir entre une farfadine et un géant) mais aussi biologique (comment la farfadine porterait-elle le gigantesque enfant ?).
Ici s'arrête ce qu'il est possible de généraliser à propos des bâtards. Tout le reste est affaire de destin, de hasard et du mystère de l'enfantement.

Origine

La bâtardise est affaire d'amour. Elle n'est jamais le fruit d'une aventure d'un soir ou d'une rencontre forcée. Si les deux parents ne s'aiment pas d'amour vrai et ne souhaitent pas avoir un enfant qui en serait le fruit merveilleux, les éventuels rejetons seront de l'un ou l'autre des deux peuples, mais pas des bâtards. Cette règle, bien qu'elle n'ait pas été découverte, est immuable et n'a jamais connu d'exception. Les Muses elles-mêmes l'ont inscrite dans l'âme de l'Harmonde afin que ces exceptions magnifiques connaissent un destin heureux.

Les mœurs

Les bâtards ne peuvent être décrits qu'en fonction de leur ascendance et de la manière dont ils la vivent. Certains prennent leur double nature comme une malédiction et s'en vont chercher la mort sur les champs de bataille. D'autres la supposent être un cadeau des Muses et profitent de la vie autant que possible.
Enfin, et ils sont les plus nombreux, les bâtards peuvent tout simplement se considérer comme des individus normaux, gouvernés par les mêmes passions, les mêmes rêves et les mêmes fantasmes que chacun d'entre nous.
Mais tout cela n'intervient que vers la fin de leur vie. Avant à lieu la grande quête, celle de leur

LES BÂTARDS DANS L'HARMONDE

Vivre alors que deux peuples se mélangent en vous n'est pas une mince affaire. D'une part les bâtards de saisons multiples sont l'enjeu des sempiternelles querelles qui agitent le monde des Saisonins à l'occasion. D'autre part, il leur faut souvent inventer un mode de vie complètement nouveau, qui corresponde à leur nature unique et originale.
Il y a donc deux réactions : soit les bâtards s'immergent dans des milieux sociaux très denses, s'entourent de gens, d'amis et d'ennemis comme s'ils voulaient tout expérimenter, tout goûter et choisir plus tard. Soit au contraire, la quête d'identité se fait par l'introspection et non au travers des autres, auquel cas on retrouve en général les bâtards comme ermites, perdus au fond des lieux les plus sauvages, les plus reculés et les plus déserts.
De toute façon, les bâtards ont en retour cette chance immense de posséder deux cultures, deux identités qui, si elles doivent parvenir à se mêler, n'en sont pas moins une source de richesses deux fois plus grande que celle d'un individu qui n'en a qu'une.

SESTERCIEN, LE DEMI-GÉANT COLÉRIQUE

Né dans la République mercenaire de l'amour improbable d'une géante pour un ogre, Sestercien est vieux combattant dont la silhouette immense est à la fois un gage de sang répandu et considéré comme un présage de victoire lorsqu'elle apparaît sur les champs de bataille. Il est aujourd'hui au sommet de sa forme. Sestercien a depuis longtemps résolu l'énigme de ce qu'il est. Mercenaire, travaillant pour l'argent et pour ses trois femmes, trois ogresses qui ne devraient même pas accepter de cohabiter ensembles et qui pourtant partagent ses nuits, il est toujours curieux de savoir comment les autres se considèrent et possède, sous ses dehors de soudard jouisseur, une profonde culture philosophique qu'il a acquise au cours de longues errances.

Note : Ce personnage a été créé avec le maximum dans toutes les caractéristiques afin de donner une idée de ce qui peut être possible. Comme sa TAI est de +2, plus prés du géant que de l'ogre, ses caractéristiques ont été arrondie en faveur du géant – au plus haut lorsque c'était l'ogre les plus faibles des deux, au plus bas dans le cas contraire. Sestercien n'a pas accès au pouvoir de Béliade parce qu'il n'est pas assez grand et assez lourd pour l'avoir. Mais tout cela n'est qu'un exemple...

Royaume : République Mercenaire
Peuple : ogre et géant
Âge : 55 ans
Taille : 3 m 25 (TAI 2)
Poids : 460 kg
MV : 6

Caractéristiques
Flamme : 0/0

CORPS : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 6
FORce : 15
PERception : 10
RÉSistance : 15

ESPRIT : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 10

ÂME : 0/0 (Âme/Âme noire)
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 9
CRÉativité : 10

Caractéristiques secondaires
ART : 9
MÊL : 9
EMP : -
TIR : 8
PdV : 130
SBG : 43
SBC : 65
MD : +21

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Pouvoirs de Saisonins
Empathie naturelle
Embrasie

Ténèbre : 5
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : hache géante 8, Arme : Pavois 8, Arme : arc long 7, Athlétisme 7, Esquive 7, Premiers soins 5, Survie 3, Vigilance 6.
Maraude : Camouflage 5, Chasse 3, Discrétion 5, Jeu 6.
Société : Baratin 4, Diplomatie 7, Éloquence 3, Étiquette : militaire 5, Intendance 1, Négoce 1, Us et coutumes : Communes Princières 4, Us et coutumes : République Mercenaire 6.
Savoir : Alphabet : Septentrien 4, Alphabet : Armgarde 3, Alphabet : Moden'Hen 5, Chirurgie 5, Histoire et légendes (spé : batailles) 5, Langue : Mercerin 6, Langue : Urguemand 3, Langue : langue sacrée 1, Langue : Princéen 3, Langue : Argot boucanier 4, Saisons : été 5, Stratégie 3, Occulte : Harmonie 2.
Avantages, Bienfaits
Bâtard (10)
Défauts, peines
aucun

Combat
Initiative : 16, hache géante 18, pavois 12, arc long 20
Attaque au contact : hache géante 17, Pavois 16
Attaque à distance : arc long 15
Défense au contact :
Esquive : 5
Parade : hache géante 16, pavois 22
Défense à distance : 2

Armure
Écaille partielle malus –8, prot 11

Citation typique : « Moi je sais qui je suis, mais toi. Qui es-tu ? Non, pardonne-moi ami, je me suis mal exprimé : qui crois-tu être ? »



Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Hache géante	+2	0	-1	29 (T)	+2	-
Pavois	-4	-1	-5	+23(C)	+1	-
Arc long	+4	0	-	+8 (P)	+1	150 m

identité. Si l'Harmonde peut leur en fournir les futurs composants, eux seuls peuvent les assembler. Dans cette exploration intérieure, même leurs parents ne peuvent leur être d'aucun secours. Les bâtards sont donc souvent des insatisfaits, des quêteurs en recherche d'une qualité mystérieuse qu'ils ont du mal à définir et qui n'est autre que leur être. Si la chose peut paraître banale à un philosophe, il n'en demeure pas moins que, par essence, les bâtards doivent la poser et la résoudre... Alors que les plus grands penseurs de l'Harmonde n'ont pas toujours réussi dans cette entreprise.
De ce fait, les jeunes bâtards sont souvent des êtres à la fois curieux, jamais satisfaits, excessifs dans leurs tentatives et leurs essais, assoiffés de vivre toutes choses, d'expérimenter toutes les facettes. Cela peut prendre l'appétit de jouisseurs insatiables tout aussi bien que celle d'un détachement scientifique digne d'un entomologiste ou encore d'une curiosité aigrie pleine de haine face aux questions que les autres ne se posent pas, dont ils ne se soucient même pas et auxquelles ils refusent de répondre.

Le Drame

Que dire de la vie de ces bâtards ? Le terme lui-même démontre que même dans les contrés les plus ouvertes, un courant indéniable de jalousie les entoure.
Dans certains royaumes, la Province Liturgique, par exemple, ils sont mis à mort comme des animaux, tandis qu'ailleurs, entre autre la République Mercenaire, on les accueille à bras ouvert.
Et puis il y a aussi ceux qui abandonnent, ceux qui échouent à supporter leur condition. Ceux-là sont des proies faciles, sur lesquelles Noxe et le Maître du Semblant lorgnent avec gourmandise, car ils sont faciles à enrôler dans les rangs des sinistres armées qui cognent à nos portes. Ceux-là sont ravis de trouver un moule qui les transforme, qui gomme leurs particularités de métissage au profit d'autres qui, pour horrifiantes qu'elles soient, sont partagées et nettement définies : Démon ou monstre au service du Masque, lorsqu'enfin on touche le fond, sa propre nature ne fait plus de doute.



Dratyriades

Apparence

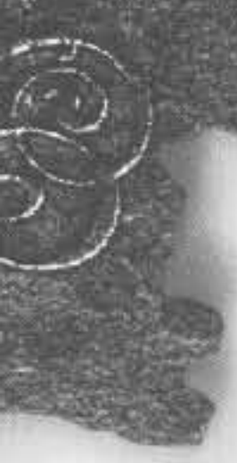
La dratyriade est toujours une femme, à la peau laiteuse teintée de légers reflets verts. Sa chevelure est constituée d'un feuillage verdoyant, quelque fois d'herbes légères.
Par ailleurs, elle possède une constitution hors normes, bien supérieure à celle de son géniteur qui est pourtant d'une résistance à toute épreuve. Les drogues les plus puissantes, les expériences les plus difficiles, le temps lui-même passe sur ces créatures sans laisser de trace. Au bout des 60 à 70 ans que peut espérer vivre une dratyriade, on croyait toujours avoir devant soi une femme d'âge mûre certes, mais certainement pas une vieillarde. En dehors de ces particularités et d'une beauté époustouflante, la dratyriade est sinon tout à fait à la ressemblance d'un mortel.

Origine

La dratyriade naît d'un caprice incompréhensible de la nature, qui permet en quelques rares exceptions à un satyre d'obtenir un enfant d'une Dryade. Les seules théories qui justifient de ce phénomène incompréhensible relèvent de la bâtardise. Il semblerait que les satyres puissent, dans certaines situations extraordinaires, passer outre leur mode de reproduction ordinaire pour donner naissance à des rejetons avec celles des créatures qui sont le plus en rapport avec la nature. Le cas le plus courant, à la fois en raisons de la profonde connexion de la dryade avec son environnement et parce que leur beauté légendaire en fait des proies idéales, est donc celui de la dratyriade, une jeune créature à la fois belle comme sa mère et dotée d'une sensualité que ne renierait pas son père.
Pour que le phénomène se produise, et c'est la raison du rapprochement avec les règles de la bâtardise, il faut que le satyre soit sincèrement et définitivement épris de la dryade. Cela implique entre autres qu'il renonce à avoir de descendants avec tout autre que l'élue de son cœur, soit parce qu'il ne souhaite pas en avoir, soit parce qu'il est sincèrement persuadé que sa passion transcendera les limitations de son peuple. Lorsque ces deux conditions sont réunies, l'heureux événement peut avoir lieu.

Habitat

La dratyriade est un paradoxe vivant qui s'explique de deux manières : la convoitise qu'elle attire et



LA DRATYRIADE

Suhustilla est une jeune voleuse d'Abbadrah qui s'est spécialisée dans le vol d'objets de luxe. Elle a notamment défrayé la chronique en vidant plusieurs entrepôts de tapis, en faisant disparaître tous les stocks d'une fabrique de coussins de soie et en volant un millier de bougies aromatisées dans les environs. Depuis, elle a appris à gérer plus raisonnablement ses besoins et à prendre ce qui pouvait être revendu à bon prix. Suhustilla ne travaille pour personne : elle se contente de monter des cambriolages et d'en revendre le fruit.
Officiellement, elle prétend être une jeune douairière venue d'une ville lointaine. Jusqu'à présent, personne n'a percé à jour sa véritable nature. De toute façon, son véritable logis, où elle organise toutes sortes de fêtes dont la réputation va grandissante, est soigneusement dissimulé au plus profond du réseau d'égouts de la ville... Alors que tous ses amis pensent aller dans une résidence secondaire secrète par un tunnel, ils s'enfoncent en fait par un réseau désaffecté sous leurs propres demeures.

Royaume : Communes Princières
Âge : 27 ans
Taille : 1 m 65 (TAI 0)
Poids : 48 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

CORPS : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 11
FORce : 6
PERception : 7
RÉSistance : 14

ESPRIT : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 8

ÂME : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 13
CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 9
EMP : -
TIR : 9
PdV : 72

SBG : 26
SBC : 36
MD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Pouvoirs de Saisonins : aucun

Ténèbre : 1 **Perfidie : 5**

Pouvoirs corrompus : aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : dague 5, Arme : arbalète 7, Athlétisme 6, Esquive 6, Escalade (spé : bâtiments) 8, Vigilance 8.
Maraude : Acrobatie 6, Camouflage 7, Chasse 3, Déguisement 7, Discrétion 8, Fouille 5, Poison 4, Serrurerie (spé : crochetage) 7.
Société : Baratin 6, Étiquette : la pègre 4, Négoce 5, Peinture 2, Poésie 3, Sculpture 2, Us et coutumes : Communes Princières 6.
Savoir : Alphabet ? 7, Géographie (spé : réseau d'egouts local) 8, Herboristerie 5, Langue : Princéen 6, Lois 4, Saisons : printemps 5.
Occulte : Harmonie 3.

Avantages, Bienfaits
Abris secret.
Défauts, Peines : aucun

Combat
Initiative : 18, dague, arbalète 23
Attaque au contact : dague
Attaque à distance : arbalète de poing
Défense au contact :
Esquive : 17
Parade : dague
Défense à distance : 8

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Dague						
Arbalète						

Armure
Armure de cuir
Veste seule : malus x, prot. x

Citation typique : « Vous viendrez ce soir, n'est-ce pas ? Nous organisons une soirée très... spéciale... » (clin d'œil aguicheur et sourire entendu) « Je compte sur vous ! »

sa nature métissée qui associe une sensualité effrénée et une timidité terrible.
Pour résoudre ce paradoxe elle vit donc en bordure des communautés humaines ou saisoninnes, tout en se cachant de leurs membres. Elle tente de se loger aussi luxueusement que possible, n'hésitant pas à recourir à des artifices illégaux ou amoraux pour se faire et installe son habitation dans un endroit aussi secret et retiré que possible. Elle y invite plus souvent qu'à son tour des amants en nombre, mais essaye par tous les moyens qu'ils ne sachent pas où ils ont été. Bref, une vie bien compliquée.
La préférence des dratyriades va donc aux régions accidentées ou sauvages, de préférence en cours de colonisation, comme les forêts profondes partiellement défrichées, les montagnes recelant des gisements de minerais et ainsi de suite. Elles se ménagent des refuges dans des endroits difficiles d'accès, soit parce qu'ils sont soigneusement dissimulés, soit parce qu'ils sont inaccessibles en dehors de quelques passages à connaître.
Pour la dratyriade, le confort est plus qu'une exigence, un mode de vie. Elle cherche donc une zone qui lui permette à la fois d'accéder à certaines facilités offertes par la civilisation tout en garantissant sa tranquillité. C'est une condition indispensable pour attirer chez elle les mâles qu'elle convoite frénétiquement.
Au final, cette curieuse créature passe énormément de temps à se chercher un refuge, au point que l'on estime que le quart de sa vie est consacrée à cette recherche, après quoi elle s'occupe comme savent le faire toutes les dratyriades : en organisant une frénésie de fêtes, d'orgies et de bacchanales...

Les Mœurs

La dratyriade est une jouisseuse en quête du plaisir. Que ce soit les arts de la table, le confort matériel ou les performances sexuelles, toute sa vie tourne autour de ce principe. On peut donc considérer que ces êtres ont trois activités majeures.
La première consiste à se protéger. Les mortels disposent de réseaux spécialisés où circulent légendes, récits et rumeurs concernant ces rarissimes créatures, mais surtout qui offrent, dans certains marchés aux esclaves ou certains harems keshites, des prix dignes de la rançon d'un roi pour en obtenir. Les chasseurs de légendes qui traquent les merveilles ou les excellences sont toujours à l'affût d'histoires, d'indices, qui puissent les mener à la richesse. Car une fois la merveilleuse courtisane capturée, leur subsistance est assurée. Dès que ce genre d'individu est sur sa trace, elle doit donc fuir et s'installer ailleurs, dans un endroit qui échappera à sa curiosité.
Le second centre d'intérêt de la dratyriade concerne la mise en place d'un discret réseau d'approvisionnement et son installation dans un cadre susceptible de la satisfaire et de satisfaire ses invités. C'est le point le plus difficile. Il s'agit de se ménager à la fois le luxe, un revenu régulier et des connaissances qui soient à la fois intéressées parce que leur propose la maîtresse courtisane et de garder son secret. Pour le commun des mortels, heureusement, obtenir les faveurs d'une dratyriade s'apparente à un rêve éveillé dont on ne voudrait surtout pas se réveiller, par exemple en en révélant l'existence. Reste le problème de l'argent. Pour satisfaire son goût de luxe et ses fantaisies souvent très coûteuses tout en préservant sa sécurité, la dratyriade se tourne trop souvent vers le crime organisé, se faisant proxénète discret, voleuse d'articles de luxe... Voire pire.
Enfin, reste le dernier problème : assurer un renouvellement constant de ses distractions, de ses amis, de ses amants et, d'une manière plus générale, ne jamais permettre que ses sens ne soient pas étourdis de sensations. C'est un équilibre délicat qui doit s'instaurer, à la fois entre le réseau de connaisseurs et de connaissances qui profitent de la compagnie de la dratyriade et la sécurité de sa petite vie, mais aussi entre les périodes qu'elle doit inévitablement consacrer à « travailler » et celles où elle ne fera que jouir de la vie.

Le Drame

Derrière le plaisir que peut procurer la compagnie de semblables créatures se cache en fait un redoutable danger. En effet, afin de ne pas permettre qu'on les retrouve, elles sont parfois capables de commettre des excès regrettables. Si les hommes sont toujours fascinés par leur perfection, les femmes savent trop bien que rien ne peut arrêter une dratyriade, ni morale, ni remords. Un couple brisé, une famille détruite, une fillette finissant entre les mains de recruteurs pour un harem sont monnaie courante.
Il y a aussi les chasseurs. Trop souvent, lorsque l'un d'entre eux commence à remonter sa trace, la courtisane organise une dernière soirée dont elle seule sortira vivante afin de cacher ses goûts et ses inclinaisons, de sorte que le chasseur ne puisse prévoir son prochain mouvement.
Enfin, et c'est sans doute ce qui donne la plus mauvaise réputation à la dratyriade, il y a un moment où sa frénésie de plaisir épuise toutes les possibilités raisonnables. Notamment vers la fin de

sa vie, elle finit souvent entre les griffes du Masque ou de l'Ombre qui n'ont guère de mal à la séduire en promettant de nouvelles expériences. Mais plus simplement, lorsque toutes les formes de plaisirs ordinaires ont été testées, restent les choses plus étranges, depuis les drogues des Terres Veuves jusqu'aux pratiques les plus déviantes. Lorsque commence le cycle des expérimentations étranges, les mortels qui suivent la route de leur déesse du plaisir sont toujours perdants et finissent plus souvent qu'à leur tour transformés en épaves humaines méconnaissables ou en courtisans dépravés assoiffés de drogues, de sang et d'ignominie.



Les Flammars

Est-il besoin de décrire plus avant ce que les mortels savent inventer de bizarreries, d'inventions qu'on ne croirait pouvoir sortir de l'esprits d'une créature vivante et qui pourtant vinrent à l'esprit de l'un d'entre nous, hommes ou saisonins ?
Voici un exemple de ce que peut créer la folie des hommes. Mais il existe bien d'autres exemples, y compris chez les Saisonins.

La société des Flammars

Le secret de l'inspiration n'en a jamais été vraiment un. Seul l'oubli miséricordieux a permis que les Inspirés échappent à la curiosité de tout un chacun. Même l'Organisation du Conseil des Décans, pourtant très discrète, peut être dévoilée par un esprit perspicace. La société des Flammars a percé ces secrets et compris que l'influence de l'homme sur la distribution des Flammes serait toujours marginale, puisque l'humanité ne dispose même pas d'un représentant au sein du Conseil.
Née de la jalousie et de l'envie dévorante de partager l'inspiration, la société des Flammars s'est donc mise en place, discrètement, afin de « rectifier » cette injustice. Capable du meilleure comme du pire, elle a petit à petit établi une influence qui, pour marginale qu'elle soit, mobilise tout de même quelques-uns des plus fins esprits de l'Harmonde, en tout cas parmi les hommes.
Chaque cellule de cette société s'organise de son côté en développant une spécialité en rapport avec la Flamme. Ce peut tout aussi bien être un rassemblement de trappeurs qui se chargent de suivre un membre du Conseil des Décans qu'une poignée de Mages expérimentant un nouveau procédé destiné à neutraliser, accentuer ou voler la Flamme.
Au milieu de ce chaos apparent, une poignée de penseurs, de philosophes et d'hommes de pouvoirs se charge de centraliser les informations puis de les redistribuer suivant leurs desseins. Du fait de l'extrême compartimentation de la société, peu de membres savent qu'il existe en fait plus d'une centaine de cellules réparties à travers tout l'Harmonde. La majorité d'entre eux croit avoir défriché un nouveau champ de compétences et avoir été rejoints par un ou deux autres groupes effectuant des recherches similaires.

Trouver un Flammar

Les Flammars se cachent. Ils sont conscients que si les Saisonins venaient à apprendre l'existence de leur société, ils seraient impitoyablement traqués et mis à mort. Ce sentiment d'insécurité est d'autant plus accentué par la croyance en ce que leur Organisation est encore neuve et peu nombreuse... Alors qu'elle existe depuis plus d'un millénaire et regroupe un millier de personnes au bas mot, dont l'influence pourrait sans doute permettre de déstabiliser n'importe quel royaume.
Au final, on trouve des Flammars dans les endroits les plus secrets et les plus reculés, là où seul l'homme peut s'aventurer. Il y a ainsi une petite cellule d'intrigantes au sein du Couvent des Sœurs de La Bonté, à Neuvêne. On en trouve aussi au

sein des eunuques du harem impérial, et dans une faction conservatrice des barons urguemands. Plusieurs groupes de recherches sont dissimulés sous le couvert d'assemblées chamanistes recluses dans les profondeurs des Marches Modéhennes. À l'inverse, les Flammars sont rares dans les royaumes où les Saisonins sont bien implantés, comme dans les Terres Veuves, en République Mercenaire.

Les activités de la société

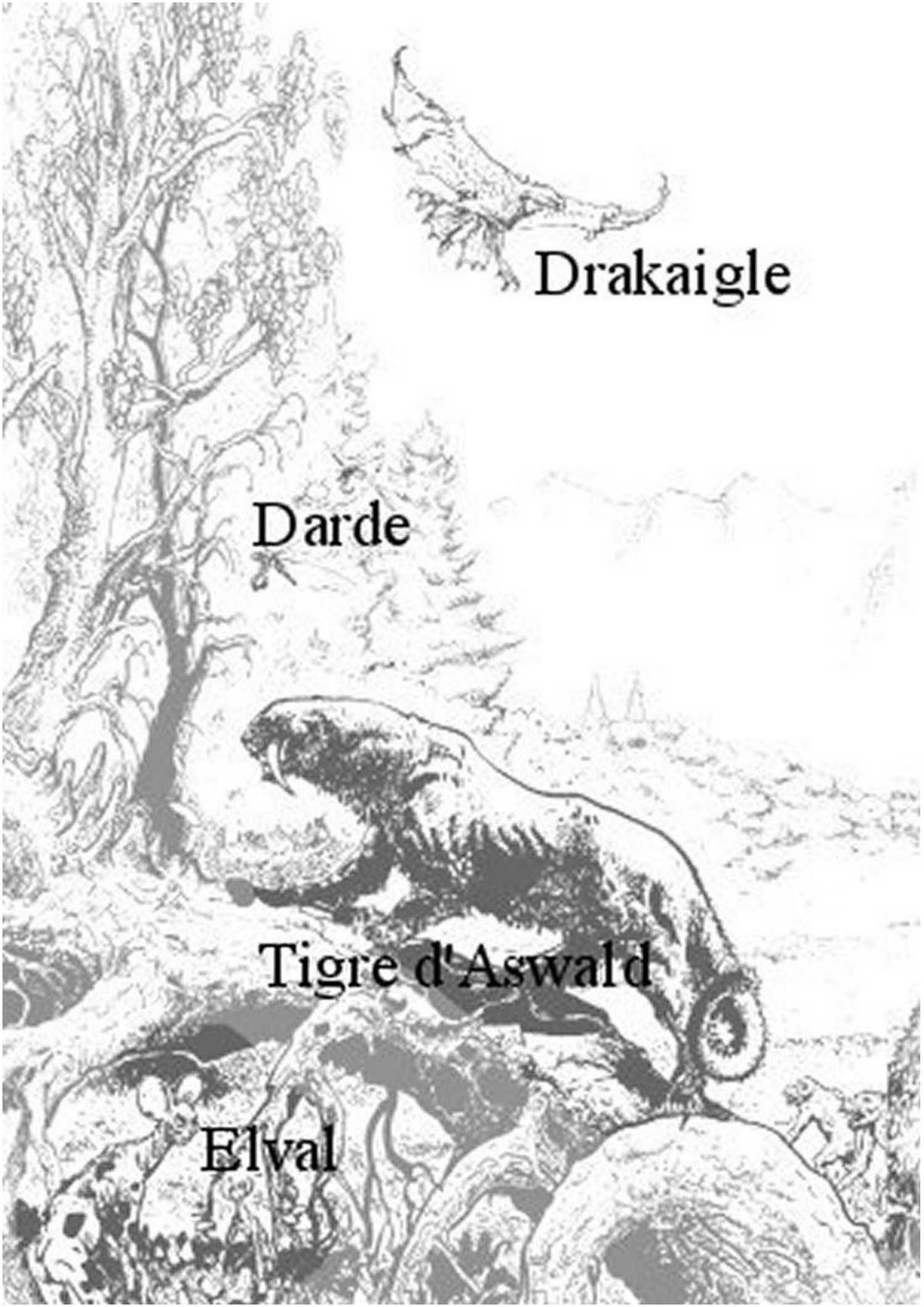
En premier lieu vient la recherche. Il s'agit de percer les secrets de la Flamme et surtout de la manière dont elle est recueillie et transmise par les Saisonins. Il a été démontré depuis plus de cinq cents ans que la capacité de les attraper et de les manipuler venait de Janus lui-même et seariit donc toujours inaccessibles. En revanche, il est apparu que certaines créatures pouvaient les détruire, voire les voler et que les Arts magiques notamment, permettaient de la retirer du corps qu'elle habite pour la stocker. Pour l'instant, le dernier écueil consiste à l'implanter dans un corps. C'est le sujet de recherches par excellence de toutes les instances occultes des Flammars. Les résultats obtenus ont toujours été décevants jusqu'à présent. Il existe bien des méthodes magiques pour arracher puis implanter la Flamme, mais les Flammars qui les ont expérimentées n'ont jamais obtenu quoi que ce soit de probant, sinon des fous, des morts et des monstres.
En second lieu vient le renseignement. Le Conseil des Décans est, autant que possible sans être découvert, sous surveillance afin de savoir qui reçoit la précieuse Flamme, ce qu'il devient, où l'on peut le trouver, quelle est la proportion d'hommes qui la reçoivent, quels Saisonins sont choisis et pourquoi et ainsi de suite. Concernant le fonctionnement du Conseil des Décans et la cérémonie de don de la Flamme, les archives des Flammars sont en fait plus précises que celles des Saisonins eux-mêmes !
Enfin reste l'action. Pour nourrir les expérimentations, il faut à la fois des Flammes mais aussi des créatures du Masque, telles que les Moucheurs et leurs redoutables lanternes, des Drakoniens inspirés par le Maître du Semblant et ainsi de suite. Cette branche est la plus dangereuse mais surtout la plus dirigée. Par nécessité, elle en sait plus sur la société et est donc sous surveillance constante de ses dirigeants.

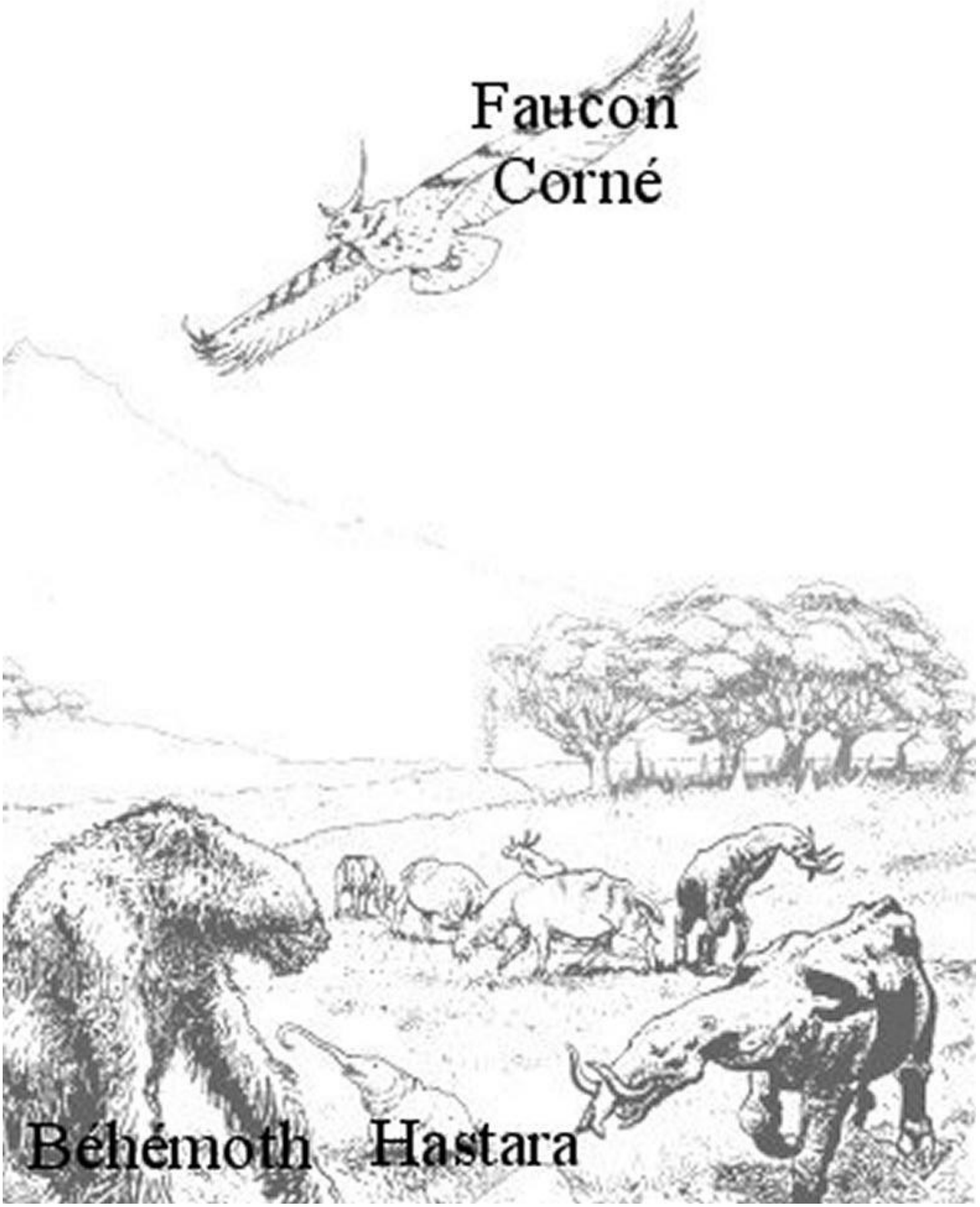
L'IRONIE DU SORT

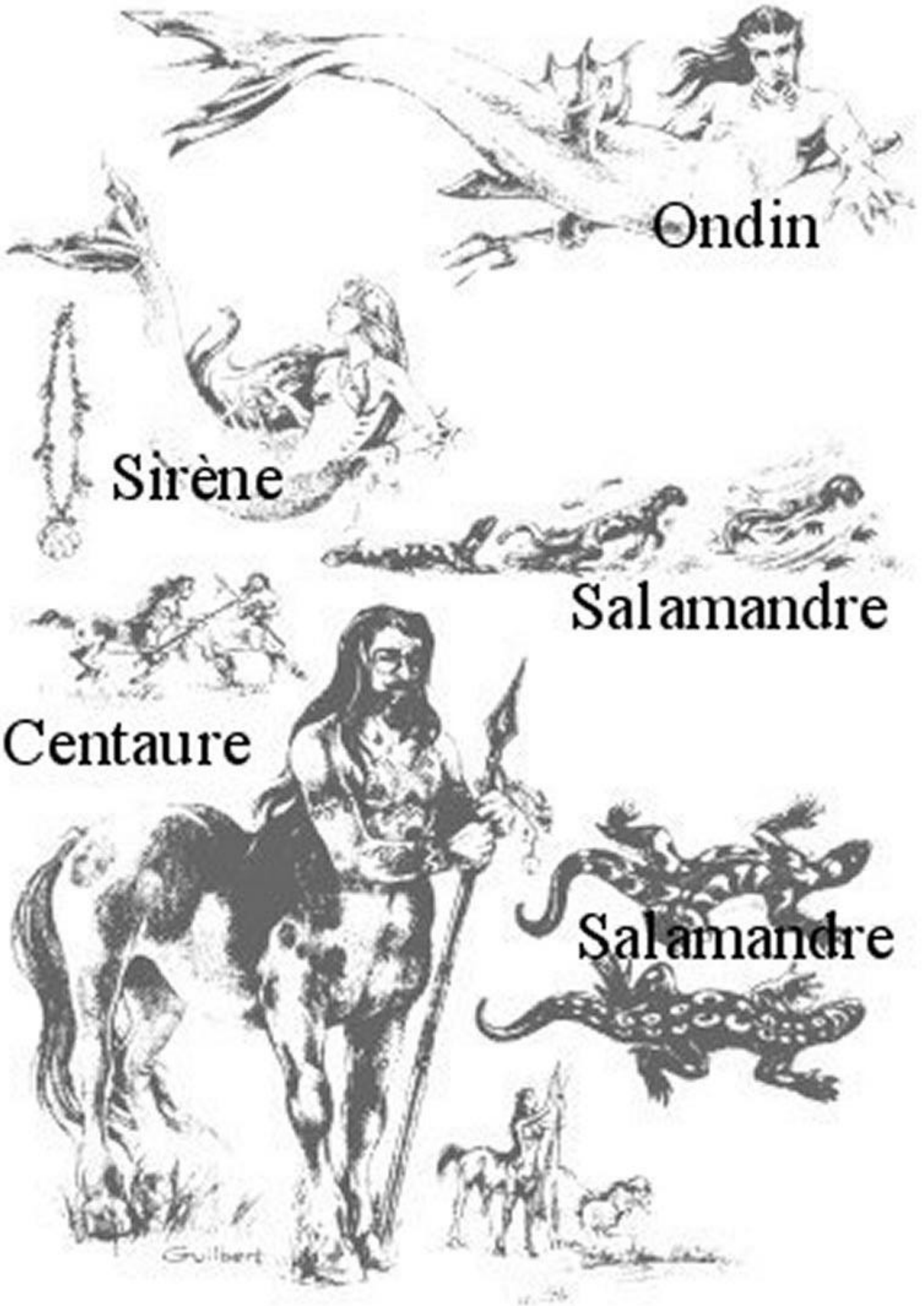
Alors que les Flammars sont peut-être parmi les plus grands ennemis des Inspirés, ils sont aussi leur plus sûre chance de salut lorsque la corruption a gangrené leur Flamme. En effet, la lutte contre les effets de la Perfidie sur la Flamme est un sujet d'étude qui passionne les Flammars dans la mesure où, s'ils trouvaient un moyen magique de soigner, cette corruption leur permettrait de s'allier au Masque pour obtenir des Flammes puis de se guérir afin de ne plus être son pantin.
Faute de parvenir à éliminer la Perfidie, les Flammars ont finalement développé toutes sortes de procédés destinés à contrer temporairement son influence et à développer la Flamme afin de nier l'influence du Masque. Lorsque l'Inspiré devient un Damné, sa plus grande chance de revenir du bon côté est donc de rencontrer une cellule de Flammars...

Le Drame

La Société des Flammars a en fait réussi, mais ses dirigeants ne souhaitent pas le diffuser, notamment parce que la solution est fort peu satisfaisante. Le Masque peut voler les Flammes et peut les implanter de force dans un être qui n'en disposait pas. Le prix à payer pour cela est malheureusement excessivement élevé.
D'un côté les philosophes de la Société se refusent à toute compromission avec le Maître du Semblant, de l'autre les élites assoiffées de pouvoir se refusent à le partager avec lui. Aussi extraordinaire que cela puisse paraître, le Masque a trouvé en face de lui des Ternes suffisamment égoïstes, égocentriques et volontaires pour lui résister sur son propre terrain, tout simplement parce qu'ils disposent déjà de ce qu'ils proposent en général à ses recrues : le pouvoir, la connaissance.
De plus, du fait des buts mêmes de la société, ses membres savent trop ce qu'il en est des manipulations du Masque pour s'y soumettre, ce qui lui complique singulièrement la tâche.
Enfin, le Masque réserve les rares Flammes qu'il parvient à capturer pour ses serviteurs les plus fidèles, de sorte que même ceux qui acceptent d'en payer le prix sont souvent finalement floués.
Au final et bien que la tentation soit grande, les défections sont rares au sein des Flammars.


Drakaigle
Darde
Tigre d'Aswald
Elval


Faucon
Corné
Béhémoth
Hastara


Ondin
Sirène
Salamandre
Centaure
Salamandre

Harpie



Nymphe







Dryade

Troll



Wyvern



Titan



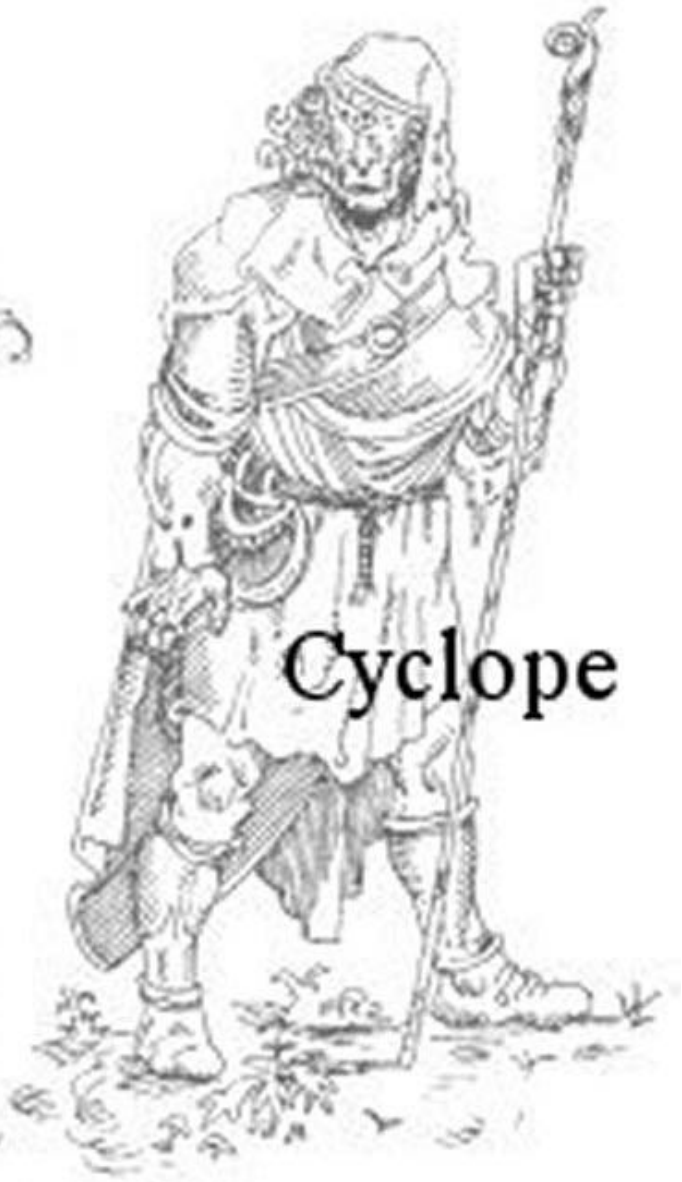
Tarrasque



Phenix



Hydre



Cyclope



Dragon


Opalin
de la
Romance
Liche
Dratyriade
Bête aveugle
Glacevers
Cauchemar
Scarabés flêches


Bête à vent
Jolis tueurs
Oiseau cache soleil
Forgeron du Pestemétal
Chauve souris à pendu
Tisseur de cauchemars
Entraillé
Larme

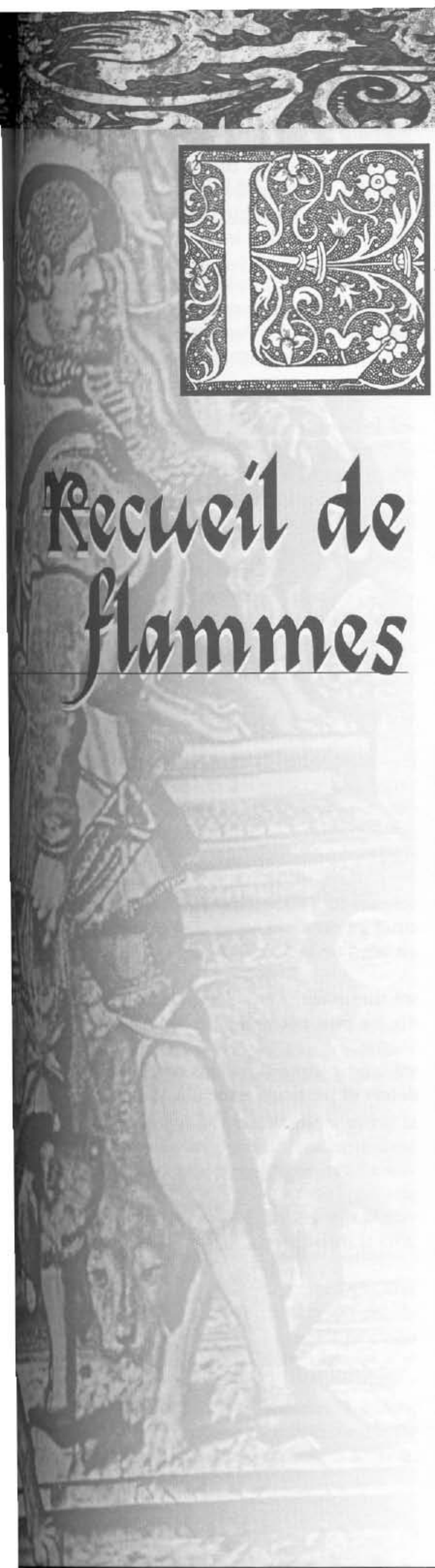
Scénario

Éminence,

ce scénario a pour décor le désert Keshite. Il se déroule en partie dans la cité côtière de Mésirah et met en scène le Génie Soleïdin et son sérail qui ont été décrits dans le supplément les Cahiers Gris. Il n'est pas nécessaire d'avoir compulsé ce Compedium pour mettre en scène cette intrigue ; les informations essentielles vous seront rappelées. Il vous sera également facile (et conseillé) de transposer l'intrigue en tout autre lieu de l'Harmonde qui s'adapterait mieux à vos Drames.

Connais-tu l'histoire de Xan le chasseur ? Non ? La voici.

Xan était un jeune chasseur keshite à l'adresse extraordinaire. Son arc semblait une extension de son bras. Ses flèches ne manquaient jamais leur cible, portées par la pensée même du prodigieux Xan, droit au but. Le jeune homme aimait parcourir seul les dunes et les rochers.
Un jour, alors qu'il était à l'affût, deux magnifiques créatures prirent leur envol sous ses yeux. Tu ne vas pas me croire : deux majestueux oiseaux au plumage de feu. La beauté du spectacle était à couper le souffle. Mais le démon de la chasse, profondément ancré dans le cœur de Xan, l'aveugla. Tel la foudre, un trait partit et frappa une des deux merveilles en plein poitrail. En une gerbe d'étincelle, l'oiseau s'abattit. Ivre de puissance, Xan se précipita pour cueillir sa proie. À la place de l'oiseau, il découvrit une braise scintillante qui se mit à croître. Frappé de stupeur, Xan vit un nouveau phénix se former. Une voix s'adressa alors à lui à l'intérieur même de sa tête : « Aveugle à la beauté tu fus, aveugle à jamais tu seras ». Un ruban de feu jaillit des serres de l'oiseau vers les yeux de Xan qui se pailletèrent de flammes. Il rentra chez lui et jamais ses nombreuses larmes ne purent éteindre le foyer sous ses paupières. Il ne put plus chasser et devint Xan l'Aveugle ou Xan aux Yeux d'Or.
Ne provoque pas la fureur de phénix ou il t'en cuira.



Recueil de flammes

Première épître

Rencontre dans le désert

L'air est brûlant. Sa danse mêle l'azur du ciel à l'or du sable. De tous côtés, l'horizon semble se jouer du voyageur. Rien ne vient briser l'immensité du désert keshite.

Mais là, un marcheur se dirige vers nous. Il n'est d'abord qu'un point noir dans une mer brillante, puis une silhouette trouble. Enfin nous distinguons un homme enturbanné, forme sombre se détachant sur le ciel éblouissant. Nous ne pouvons voir son visage, mais sa voix nous apaise.

« Mes frères, je me nomme Soleïdin et j'ai parcouru ce désert pendant des siècles. Comme vous, j'ai porté une Flamme dans mon cœur. Je la porte encore et elle brûle plus que jamais. Longtemps j'ai combattu l'ennemi, jusqu'à ce que je trouve le chemin de la

LES PHÉNIX

Les phénix sont apparus dans le sillage d'Orphèle et de Nuence lors de la Quête de l'Ultime Perfection. Magnifiques oiseaux multicolores, ils claironnèrent la gloire de leurs mères et de leurs sœurs, ainsi que la beauté de leur création.

Lors de la Guerre des Éternels, les phénix prirent part au piège que les muses tendirent à Diurne. Ils se sacrifièrent pour neutraliser les Lueurs qui défendaient l'Éternel alors que les Muses fondaient sur lui pour lui dérober sa lumière. Les phénix moururent dans la bataille, mais devaient renaître au temps de la Flamboyance, sous la forme d'oiseaux de feu.

Mi-Excellence, mi-Lueur, les nouveaux phénix étaient prédestinés pour l'Inspiration. Ils auraient pu être les phares de la Flamboyance, mais leur sacrifice conservait un prix : chaque année, ils devaient se consumer aux premiers jours de l'été. Les cendres dispersées lors de l'automne se retrouvaient pour qu'un nouvel oiseau écarlate renaisse à l'hiver suivant. Lors de ce cycle maudit, les phénix perdaient leur mémoire et ne pouvaient faire croître leur Inspiration, si bien qu'aucun ne parvint jamais au statut de Génie. En revanche, leur ineffable beauté inspira de nombreux poètes, hérauts et troubadours de l'époque flamboyante. Lorsque la Dame de l'Automne étendit son voile sur l'Harmonde, les phénix n'étaient que cendres. À leur réveil, ils constatèrent que l'Harmonde avait connu son crépuscule. Certains en devinrent fous et errent encore de part l'Harmonde, continuant leur cycle et portant leur Flamme solitaire. D'autres comprirent leur situation et se joignirent aux Tableaux-mondes de la Dame de l'Été. Ils y mènent depuis une existence éternelle autant qu'immatérielle. Le temps y est figé en un été permanent et les phénix y resplendissent de mille feux.

Flamboyance. J'ai alors cessé le combat, pour me consacrer à l'étude et à la quête d'une arme ultime pour le combattre. J'ai observé ces mignons et ces créatures, autant que vos semblables et vos pères. Et j'ai vu nombre de nos frères succomber aux artifices de notre ennemi. J'ai souffert en sentant l'agonie de leurs Flammes et j'ai pleuré leur extinction. J'ai vu nos rangs diminuer devant les armées de l'ennemi qui grossissent chaque jour. Alors, j'ai cherché d'autres flammes sur la Terre, et je les ai trouvées. Et aujourd'hui, j'ai besoin de vous pour les recueillir, les entretenir et les raviver. Trouvez pour moi le lieu où les phénix viennent mourir. Allez à Mésirah, on dit qu'on peut y entendre tous les secrets du désert. Et souvenez-vous bien de Soleïdin car tel est mon nom et je vous y retrouverai... »

L'apparition s'évanouit...

Des motivations

Éminence, le prologue de ce scénario réside dans une rencontre fortuite entre vos Inspirés et un Génie du nom de Soleïdin, au beau milieu du désert keshite. La raison pour laquelle ils traversent le désert vous appartient. Si vous préférez, le Génie peut les rencontrer en tout autre lieu, voire aller les chercher en leur demeure.
Comme le Génie vient de nous le dire, il pense avoir découvert de nouvelles Flammes à la surface de l'Harmonde et a besoin de l'aide des Inspirés pour les recueillir et les apporter au Conseil des Décans. Les Inspirés, en tant qu'héritiers des Muses, ont donc tout intérêt à suivre l'invitation du Génie. Mais le comprendront-ils ? À vous, Éminence, d'orchestrer cette introduction pour que vos Inspirés soient motivés par cette quête sublime. Voici quelques idées qui pourront vous y aider :

- les Inspirés ont fait halte dans une oasis. Suite à une maladie qui décima les troupeaux, les habitants sont devenus des goules. Les appétissants Inspirés sont submergés lorsque survient le Génie. Son aura repousse les êtres ténébreux et guérit les blessures des Inspirés qui lui demandent naturellement comment le remercier...

- si les Inspirés ignorent tout des enjeux de l'Harmonde, le Génie peut leur révéler la menace du Masque, leur nature d'Inspirés et l'existence du Conseil des Décans. Il peut faire miroiter une rencontre avec ce dernier.

- si vos Inspirés connaissent déjà le Sérail de Soleïdin, par exemple s'ils ont vécu la Tragédie Ophidienne des Cahiers Gris, le seul nom de Soleïdin devrait éveiller leur curiosité.

- un ami des Inspirés (un mentor, leur propre Génie, un mystérieux Saisonin...) les a mis sur les traces de Soleïdin. Aux termes d'un voyage éprouvant vers les confins du désert, ils le rencontrent enfin...

- le Génie errant à longuement parcouru l'Harmonde. Il sait de nombreuses choses qu'il pourra utiliser pour convaincre les Inspirés de l'aider. S'ils ont une quête, il pourra les aider à l'accomplir en leur donnant un indice précieux...

- enfin, si vous vous sentez l'âme généreuse et s'ils n'ont jamais rencontré de Génie, vos Inspirés peuvent être touchés par l'aura de Soleïdin et gagner immédiatement un point d'Âme, d'Esprit ou de Corps.

En tout cas, Soleïdin, le Génie restera assez mystérieux sur la quête qu'il offre aux Inspirés. Il ne les connaît pas et compte les observer pour se forger une opinion. Il ne leur dit pas tout, au cas où ces derniers succomberaient à la corruption de l'ennemi. Les seuls indices qu'il leur fournit sont :

- un lieu : la petite ville côtière de Mésirah, situé à l'est de l'Empire de Keshe, dans le désert, au bord de la Mer Écarlate ;

- une quête : il leur demande d'y trouver des phénix, ou plus exactement le lieu où ils meurent ;

- son propre nom qui est célèbre de part le désert et particulièrement à Mésirah.



Fables citadines

Après quelques jours de marches épuisantes, les Inspirés entrent à Mésirah.
Les Inspirés devraient tâcher de se renseigner sur les deux indices dont ils disposent : Soleïdin et les phénix. Pour chaque indice, la difficulté d'un éventuel jet de INT+Intrigue est donnée à titre indicatif.

MÉSIRAH

[illegible] est décrite dans les Cahiers Gris, mais voici un résumé [illegible] de ses caractéristiques importantes pour ce scénario. [illegible] vous permettra de l'appréhender ou de la transposer en tout [illegible] lieu de l'Harmonde.

[illegible] Le pouvoir des guildes marchandes (sérails) est très impor[illegible] : leurs sièges occupent le quartier le plus luxueux de la ville. [illegible] conseil des cinq plus riches marchands préside au destin de [illegible].

[illegible] Au milieu du quartier dévoué au commerce (la casbah) se [illegible] un important marché (le souk) composé d'un dédale de [illegible] encombrées sur lesquelles s'ouvrent toutes sortes [illegible] échoppes.

[illegible] La ville possède un parc magnifique (les jardins suspendus) [illegible] bon se promener.

Soleïdin

« Et souvenez-vous bien de Soleïdin
car tel est mon nom »

Un des cinq sérails qui dirigent Mésirah porte le nom du Génie que les Inspirés ont rencontré dans le désert. Même s'ils ne se renseignent pas, ils surprendront sûrement une conversation où l'on parle du sérail de Soleïdin. Ils peuvent également glaner quelques informations un peu partout dans la ville.

(10) Le sérail est un des plus puissants de la ville. Il fait commerce de perles et de corail avec de nombreuses cités de l'Harmonde. Il tire son nom de son fondateur Soleïdin.

(18) Celui-ci a disparu un jour dans le désert, laissant derrière lui une affaire florissante. De nombreux maîtres se sont succédés à sa tête. Actuellement, la charge incombe à Ipsoum, un farfadet.

(25) Contrairement à ce que beaucoup croient Soleïdin n'était pas le fondateur du sérail, mais un étranger qui a gravit rapidement les échelons d'un sérail déjà existant.

Les Inspirés peuvent facilement trouver le bâtiment qui abrite l'organisation commerciale et aller frapper à sa porte (voir plus bas). Il est également possible qu'ils le connaissent déjà et y retrouvent de vieilles connaissances.

Des phénix ?

« Trouvez pour moi le lieu
où les phénix viennent mourir. »

Sur le sujet des phénix, les Inspirés pourront entendre toutes sortes de légendes et de rumeurs. En voici quelques-unes, dont celles qui sont indispensables à la suite du scénario. N'oubliez pas d'en inventer d'autres.

(20) Miranda al-Khalis, la célèbre chasseuse a vu des phénix et en vendrait des plumes pour des sommes exorbitantes. Sa boutique se trouve dans le souk.

(12) Les nuits de pleine lune, on peut admirer des phénix planant à ras de l'eau, sur le canal principal des jardins suspendus. Cette rumeur n'est pas fondée mais peut valoir aux Inspirés une nuit de veille au milieu des amours et des intrigues nocturnes des jardins luxuriants qui surplombent Mésirah.

(14) Un vieil homme raconte aux Inspirés la légende. Ils peuvent toujours chercher Xan pour découvrir qu'il est mort ; il y a plus de cent ans !

(16) Un prédicateur harangue régulièrement la foule à l'entrée ouest du souk. Il ne cesse de parler de phénix.

(22) Le prédicateur Costimus appartient à une société secrète : la Confrérie du Phénix.

(30) Les locaux de la confrérie se trouvent dans la casbah, sur la place des couteaux tirés.

Les deux pistes importantes pour le scénario sont la chasseresse Miranda al-Khalis et le prédicateur Costimus. La suite du scénario est peu linéaire, car vos Inspirés devront explorer ces deux pistes, et également se rendre au sérail de Soleïdin. Libre à vous, Éminence, de les orienter vers l'une plutôt que l'autre selon le ton que vous souhaitez donner à cette aventure.



Hymne à une chasseresse

Miranda al-Khalis est l'un des chasseurs les plus réputés du désert keshite. Elle l'a sillonné en tous sens, traquant les proies les plus difficiles pour le prestige et un commerce florissant. Elle s'est aussi aventurée au-delà du désert, dans la Marche modéhenne, les Monts Drakoniens et les profondes forêts urguemandes. On dit même qu'elle a chassé la wyvern sur l'île de Bokkor. Elle emploie d'autres chasseurs pour faire fructifier son commerce et ne s'intéresse plus qu'à des proies exceptionnelles, comme les phénix.
Miranda a aujourd'hui une quarantaine d'année. Des rides fines apparaissent sur sa peau hâlée par le soleil, et ses cheveux noirs commencent à se parsemer de quelques fils blancs. Son visage au calme olympien s'ouvre sur des yeux clairs et perçants que ses clients ont du mal à soutenir. La chasseresse impressionne par son regard et de nombreux hommes ont tenté de séduire cette femme belle, sereine et forte. Aucun n'aurait réussi, si on en croit les dires des cancaniers du souk.
À Mésirah, Miranda s'habille généralement de cuir ouvragé et aime à s'envelopper dans une cape et un turban vert sombre. Elle ne quitte jamais son long sabre à lame courbe. On la voit souvent avec un faucon corné sur l'épaule, oiseau rare et réputé indomptable s'il en est...
Ses caractéristiques correspondent à l'archétype Guide-Chasseuse (voir les archétypes en annexe), si ce n'est qu'elle n'est pas inspirée.

Son échoppe

Dans les ruelles encombrées du souk – gare aux excellents pickpockets – le voyageur peut trouver tout type de marchandises. Miranda al-Khalis y tient sa boutique entre l'armurerie de l'ogresse Izelda et la sellerie de luxe d'Ikould l'artisan. Lorsqu'elle est en ville – ce qui est le cas – elle passe le plus clair de son temps au souk à vendre ses marchandises et à se renseigner sur de nouvelles proies. Les Inspirés n'ont pas de mal à trouver son échoppe.
La première salle est couverte de peaux en tout genre : zèbre, léopard, tigre d'Aswald, louveau... Les plus belles sont exposées sur les murs, d'autres sont pliées sur des étagères ou étendues sur le sol. D'autres articles sont également exposés : plumes magnifiques, dents et griffes acérées, cranes cornus... Moussef, fidèle assistant d'al-Khalis tient généralement le commerce, même si la chasseresse n'est jamais bien loin. Les voleurs ont appris à redouter le vieil homme : son comptoir cache toujours un arc court qu'il manie avec adresse.
Une deuxième salle est dédiée aux animaux vivants. On y trouve essentiellement des animaux domestiques luxueux et exotiques, tels que léopards, oiseaux multicolores, serpents...
Des apprentis travaillent à l'échoppe. Ils nourrissent et soignent les bêtes, ils apportent les fourrures et les cuirs depuis la tannerie, ils les exposent aux clients, les replient et les rangent, etc.

Une autre rencontre

La première entrevue avec la chasseresse est assez froide. Tant que les Inspirés ne parlent pas de phénix, elle les traite en simples clients, et elle n'est pas un marchand affable. À la mention des phénix, elle dit aux Inspirés qu'elle vend des plumes de l'animal mythique, s'ils en ont les moyens... En dehors de cela, elle n'est pas encline à confier ses secrets. Oui, elle a vu des phénix, mais elle n'est pas près de dire où, et elle n'a besoin de personne

pour y monter une nouvelle expédition. Alors, ça vous intéresse ces plumes ?
La chasseresse paraît inébranlable et faute de mieux, les Inspirés devraient s'intéresser aux fameuses plumes. S'ils en demandent le prix, elle leur répond en caressant son faucon corné : « *je voudrais vous les montrer. Nous parlerons argent après si vous le voulez bien. Pouvons-nous convenir d'un rendez-vous ?* » Elle propose un crépuscule dans les Jardins Suspendus, mais s'accordera à tout autre lieu que préfèreraient les Inspirés.
Cette conversation ne tombe pas dans l'oreille d'un sourd. Un apprenti a nonchalamment écouté l'entrevue. Vous pouvez le mentionner discrètement - al-Khalis l'envoie chercher du thé pour ses clients - mais n'insistez pas dessus. al-Khalis, fort sûr d'elle, ne s'en méfie absolument pas. Elle devrait...

Remarque : si pour une quelconque raison, les Inspirés voulaient surveiller les faits et gestes de la chasseresse, elle s'en apercevrait probablement et les sèmerait dans le souk, en bonne chasseuse qu'elle est.

Un lapin de chasseuse

Les Inspirés attendent longtemps sur leur lieu de rendez-vous, mais la chasseresse ne se présente pas...
Le lendemain à la boutique, le vieux Moussef parait fort inquiet. La chasseresse n'est pas là et cela ne lui ressemble pas. Si les Inspirés s'ouvrent franchement à lui, il est disposé à ce qu'ils mènent une enquête commune. Il doit rester à l'échoppe mais accepte de leur indiquer la demeure de sa maîtresse dans la casbah, s'ils le tiennent au courant...

Chez Miranda - les Inspirés trouveront la porte ouverte -, on trouvera les indices suivants.
Le salon semble avoir été le témoin d'un combat. Dans un coin, la dépouille d'un tigre blanc gît, deux carreaux dans le corps et lacéré de plusieurs coups d'épée. Ses griffes ont arraché des lambeaux de vêtement noir, souillés de sang. Moussef pourra expliquer qu'il s'agit de Gikhan, le tigre familier de Miranda.
Sous un fauteuil (jet de PER+fouille contre DIF 18) se trouve une magnifique plume rouge. Lorsqu'on la déplace, elle crépite et produit de petites étincelles. Il s'agit bien d'une plume de phénix, objet rare, précieux et fort utile puisque la lumière produite équivaut à une torche. Le faucon corné de Miranda piaille dans la maison, il vole en tout sens dans la chambre de la chasseresse. Les Inspirés peuvent tenter de l'amadouer et de l'attraper à l'aide d'un jet de CHA+Zoologie, limitant Chasse, contre DIF 25. En cas d'échec, ils risquent prendre quelques coups de bec avant que l'oiseau ne s'envole par la fenêtre. Sur son perchoir, on trouvera un morceau de la même étoffe que sur les griffes de Gikhan.
Un voisin a vu quatre hommes en cape noire sortir de la maison au crépuscule (à l'heure du rendez-vous). L'un d'eux portait un paquet volumineux sur l'épaule - il s'agit de Miranda - et un autre boitait en se tenant la jambe. Un faucon tournoyait autour des hommes en criant.
La conclusion que les Inspirés devraient tirer de la visite de la maison de Miranda et qu'elle a été enlevée, avec ses plumes de Phénix. C'est effectivement ce qui s'est passé. Les malfrats ont intercepté la chasseresse alors qu'elle sortait de chez elle pour se rendre au rendez-vous des Inspirés. Ils l'ont assommée puis portée à l'intérieur où ils ont dû se débarrasser de Gikhan. L'un des malfrats a alors ouvert le coffret que Miranda emmenait au rendez-vous et à découvert les plumes étincelantes du phénix. Émerveillé mais ébloui, il a laissé tomber l'objet, éparpillant les plumes sur le sol. L'une d'elle a échappé à son examen.

Reste à savoir qui sont les malfrats.

L'enquête

Deux manières peuvent mener les Inspirés aux malfaiteurs.

La première s'obtient en travaillant main dans la main avec Moussef. Si les Inspirés lui racontent tout, il est fort surpris que sa maîtresse se soit laissée surprendre. Il se demande si le malfaiteur ne serait pas une connaissance de Miranda. De plus, il semblait connaître son emploi du temps... De fil en aiguille, les enquêteurs peuvent arriver à la conclusion qu'un des apprentis est un traître. Ils se souviennent alors très bien de celui qui était présent lors de leur discussion : le jeune Mel Bardiek. L'interroger ne fera qu'éveiller sa méfiance, mais le suivre pourra les amener au prédicateur Costimus, que le jeune homme va écouter régulièrement et dont le discours devrait intéresser les Inspirés (voir plus bas).
La seconde est plus directe. Le faucon corné a suivi sa maîtresse et ses kidnappeurs. Si les Inspirés par-

viennent à l'amadouer (jets de CHA+Chasse, limitant Zoologie, contre DIF 25), il peut les mener jusqu'à l'endroit où Miranda est retenue prisonnière : le repère de la confrérie du phénix, que les Inspirés ont peut-être déjà contactée... Notez que le faucon corné est un animal très intelligent et extrêmement difficile à dresser. Si les Inspirés y parviennent, cela signifie simplement qu'ils l'ont amadoué et qu'en lui montrant un objet appartenant à sa maîtresse, il a décidé de rejoindre le lieu où elle a disparu. Le suivre n'est pas nécessairement une mince affaire et peut donner lieu à une belle scène effrénée dans les ruelles de Mésirah



Épigramme pour une secte

La Confrérie du Phénix est une société secrète qui vénère l'oiseau mythique. Pourtant, nul membre de l'organisation n'a jamais croisé de ces Excellences. Ils pensent d'ailleurs qu'elle est unique – ils corrigeront toute personne qui fera mention de plusieurs phénix devant eux – et la considèrent comme une divinité du Feu, créateur de toute vie. Les phénistes – c'est ainsi qu'ils se nomment – croient en l'existence d'une flamme en chaque être, une âme qui se réincarne à la mort du corps, tant que les rituels de crémation appropriés n'ont pas été effectués. Ces flammes primordiales ont été créées par le Phénix à l'origine des temps et se perpétuent à travers les croyants. Les phénistes croient détenir le savoir des rites qui permettent aux flammes de rejoindre le paradis : le Brasier Éternel.
La Confrérie du Phénix s'apparente plus à une secte qu'à une véritable église. Les brûlures rituelles que ces membres s'infligent pour se purifier et laver leurs pêchers ont fait fuir de nombreux adeptes, tendant à marginaliser le culte. Aujourd'hui, c'est une société secrète, avec ses rites initiatiques, ses lieux occultes et ses personnages secrets.

Les pires rumeurs circulent sur ce qui se passe au sein du culte et les mères n'ont qu'une crainte : que leurs enfants leur avouent appartenir à la confrérie. Il est donc difficile d'approcher les phénistes, si ce n'est en la personne du prédicateur Costimus, qui cherche toujours à recueillir de nouveaux disciples.

La Confrérie du Phénix compte essentiellement des humains dans ses rangs, quelques ogres et de rares autres Saisonins. L'actuel grand prêtre est un ogre fanatique. Toutes les cérémonies étant masquées, personne ne connaît son nom et sa véritable identité et la plupart des fidèles croient qu'il s'agit d'un humain. Parmi les fidèles, on trouve d'importantes figures de la cité.
Les Inspirés peuvent s'intéresser à la confrérie pour deux raisons :

- ils espèrent découvrir un lieu ou rencontrer des phénix parmi les secrets du culte ;
- Miranda Al-Khalis est retenu prisonnière par le culte et les Inspirés veulent lui parler, voire la libérer.

Éminence, s'ils sont motivés par la première option, vous pouvez fort bien centrer votre intrigue sur l'approche du culte. Ce n'est que lorsqu'ils seront membres du culte que le personnage de Miranda fera son apparition, en tant que prisonnière.
Si vos Inspirés découvrent le bâtiment de la confrérie directement (par un renseignement chèrement acquis ou grâce qu faucon corné) il y a fort à parier qu'ils ne parviennent pas à s'y introduire par leurs propres moyens. Il s'agit d'une bâtisse très austère, avec d'imposants barreaux métalliques aux fenêtres, et une voix grave qui demande un mot de passe à la porte. Il semble impossible de s'y infiltrer discrètement. Les Inspirés devront plutôt jouer le jeu de la secte. En surveillant l'édifice, ils remarqueront les allées et venues du prédicateur Costimus (voir plus loin) et ils pourront tenter d'entrer dans la secte par son intermédiaire.

Costimus, le prédicateur

Costimus est un vieil homme agité, aux muscles noueux, que l'on peut souvent trouver à la sortie ouest du souk. Il se tient debout sur une petite estrade entourée de torchères et harangue la foule. Son public est essentiellement constitué d'habitués que les élucubrations du fou furieux amusent beaucoup, de gamins émerveillés sur lesquels veillent discrètement les habitués, d'étrangers que la curiosité a poussés à s'arrêter pour écouter, et de deux ou trois mastards ogres qui appartiennent à la confrérie et qui veillent à ce qu'il n'arrive rien de fâcheux à Costimus.

« *Le feu, mes amis, le feu, est source de toute vie.* (pause dramatique) *Il est le soleil qui nous éclaire. Il est le foyer qui nous nourrit. Il est la passion qui nous inspire. Il est la flamme qui purifie nos blessures.* (pause dramatique) *Et il brûle en chacun de vous ! Le dieu Phénix qui est créateur de la Vie a déposé en vous une étincelle crépitante. Son sillage est notre origine.* (pause dramatique durant laquelle Costimus fait naître une flamme au creux de ses mains) *À votre mort, votre flamme sera réincarnée en un autre être. Elle aura tout oublié de vous et vous ne serez plus rien ! (pause dramatique) Je vous offre l'immortalité. Rejoignez-moi et votre flamme rejoindra le Brasier Éternel où vous vivrez pour toujours auprès de Phénix !* »

Des Inspirés bien renseignés pourront s'étonner des similitudes entre le discours du phéniste et leur statut de porteur de Flamme. Il semble effectivement que le culte du Phénix soit une interprétation libre de l'Inspiration et de la véritable genèse, dont l'origine se perd dans les siècles. Un Inspiré attentif remarquera que Costimus semble utiliser des onguents pour enflammer ses mains (PER+Passe-Passe contre DIF 28, Costimus s'exerce tous les jours). Le prédicateur tient ce type de discours aussi longtemps qu'il a du public, ce qui dure rarement plus d'une heure. Il plie ensuite son estrade, éteint et rassemble ses torchères. C'est à ce moment que les Inspirés pourront discuter avec lui. En cas d'ennui, les mastards ne sont pas loin...

Costimus ne dira pas grand-chose de plus aux Inspirés que ce qu'il dit lors de ses sermons. Si vous voulez en savoir plus, vous devez vous initier au culte du phénix. Nos secrets sont innombrables, mais réservés à ceux qui ont la foi dans la flamme. Si les Inspirés sont intéressés, il les convie à une cérémonie du culte. Ils devront être ici même, à la sortie ouest du souk, à minuit, dans deux jours (ou plus tôt ou plus tard selon vos besoins, éminence). Quelqu'un viendra les chercher et les conduira au temple.

MASTARD PHÉNISTE OGRE

Caractéristiques :
RÉS 10, FOR 8, AGI 5, PER 4
MEL 6
MV 3, MD +1
PdV 60, SBG 20, SBC 30

Compétences :
Arme : bagarre 8, Arme : maillet 6, Esquive : 5, Vigilance : 8.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Bagarre	5	14	-	-2	-	-
Maillet ogre	10	12	11	+9/P	1	-

Armure :
cuir complète –2/4

Note : pendant une cérémonie du culte, les mastards fanatiques bénéficient de leur pouvoir d'embrasie (+3), mais ils n'ont pas d'armes.

Citation typique : « Gloire au Phénix ! »

Première cérémonie

Si les Inspirés se rendent à un rendez-vous pour assister à une cérémonie, ils verront arriver un homme encapuchonné accompagné de quelques mastards (plus que le nombre d'Inspirés). L'homme a une voix rauque et explique aux Inspirés qu'on va leur bander les yeux pour les amener au temple. S'ils ne se plient pas à cette règle, l'homme refuse obstinément de les y conduire. S'ils s'exécutent, ils feront un trajet d'un bon quart d'heure à travers la ville. Si un joueur tient à repérer son chemin, faites-lui faire un jet de PER+Vigilance contre DIF 30 pour percevoir une série de mouvements, de bruits et d'odeurs caractéristiques. Le lendemain à la nuit tombée, il devra réussir un jet de INT+Intrigue contre DIF 30 pour retrouver ces éléments en se renseignant, et localiser le repère des phénistes.

Les Inspirés finissent par entendre le cliquetis d'une serrure qu'on ouvre puis d'une porte que l'on referme derrière eux. On leur enlève le bandeau et ils se retrouvent dans une pièce sombre éclairée par des braseros. On les prie de bien vouloir déposer leurs armes dans les râteliers prévus à cet effet. D'autres armes y sont déjà entreposées, ce qui laisse penser que plus d'une cinquantaine de personnes sont là. On les fait descendre par l'escalier jusqu'à la salle du culte.

HEPHÏOSTIS, GRAND PRÊTRE DE LA CONFRÉRIE DU PHÉNIX

Cet ogre vieillissant est un fanatique qui a longuement erré dans le désert en quête d'un signe de sa dame. Il croit l'avoir trouvé lorsqu'il invoqua un elementä. De retour dans sa ville natale de Mésirah, il est rapidement devenu le grand prêtre de la Confrérie du Phénix, grâce aux pouvoirs que la créature lui confère.

Royaume : Keshe
Peuple : ogre
Âge : 50 ans
Taille : 1m80 (TAI 0)
Poids : 85 kg
MV : 3

Caractéristiques :
Flamme : 0/0

CORPS : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 7
FORce : 8
PERception : 4
RESistance : 8

ESPRIT : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 9

ÂME : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 10
CREativité : 3

Caractéristiques secondaires :
ART : -
EMP : -
MEL : 7
TIR : 5
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
BD : +1

Pouvoirs de saisonin :
l'embrasie, rendue permanente par l'elementä.

Poids portable : 122
Demi-charge : 61
Charge quotidienne : 30

Ténèbre : 8
Perfidie : 3

Compétences :
Épreuve : Arme : sabre 8, Athlétisme 5, Équitation 5, Escalade 5, Esquive 7, Premiers Soins 5, Vigilance 5
Maraude : Intrigue 8
Société : Éloquence 10, Us et Coutumes : Keshite 8
Savoir : Alphabet : Septenrien 8, Astronomie 5, Chirurgie 8, Culte (phénix) 10, Géographie 6, Histoire et légendes (phénix) 2, Langue : keshite 6, Saison : été 8, Stratégie 6.
Occulte : Harmonie 5

Combat :
Initiative : 11, sabre 12
Attaque au contact : sabre 16
Attaque à distance : aucune
Défense au contact :
Esquive : 16/14 si armure.
Parade : sabre 16
Défense à distance : 8/6 si armure

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Sabre	+1	+1	+1	+5/PT	0	-

Armure (en voyage) :
Cuir et Métal
Partielle : malus -2, prot. 5

Elementä : le prêtre possède un lien avec un elementä. Petit être de flamme, Hadeas confère à son maître une embrasie permanente (+3). Pendant les cérémonies, il est libéré pour qu'il produise des effets pyrotechniques que le grand prêtre parvient toujours à interpréter. Sur un jet opposé de VOL (8), le prêtre peut enflammer son sabre (Dommages d'un feu de potentiel 5), ou envoyer un projectile enflammé (feu de potentiel 10).

Citation typique : « Phénix croit en toi et t'accorde la vie éternelle. »



Ils débouchent dans une vaste salle voûtée, violemment éclairée par des torches. Au fond se dresse un immense vitrail représentant un phénix prenant son envol. Un feu brûle derrière le vitrail et projète ainsi mille reflets colorés sur les parois de la salle. Il règne bien sûr une chaleur étouffante. Avec quelques mastards, les Inspirés sont les seuls à avoir la tête découverte. Tous les autres portent des masques (oiseaux, félins, démons dans des tons écarlates) ou des capuches pour cacher leur visage. Beaucoup examinent les nouveaux venus avec attention. Le grand prêtre est un costaud à la voix forte et au charisme impressionnant derrière son masque d'oiseau de feu.
Les Inspirés assistent alors à une séance ordinaire du culte du phénix. La foule récite des litanies à la gloire du Phénix et le grand prêtre fait un sermon, qu'il conclut par quelque effet pyrotechnique spectaculaire (engendré par Haedas, son Elementä). Une chèvre est sacrifiée : jetée vivante dans un grand bûcher. Les fidèles subjugués par le charisme de leur maître viennent « communier » en remontant l'allée centrale sur un lit de braises ardentes... À la fin de la cérémonie, un homme s'approche des Inspirés et leur demande leur sentiment. Sa voix trahit Costimus, qui les informe que, s'ils le souhaitent, ils peuvent être initiés au culte et ce, dès maintenant. S'ils mentionnent les secrets dont Costimus leur a parlé, il leur affirme que de grandes révélations leur seront faites lors de leur initiation. Celle-ci dure une semaine et se déroule dans ce bâtiment. Si les Inspirés veulent la subir, on les conduit à leurs nouveaux appartements. Sinon, on les ramène à la porte occidentale du souk.

L'initiation

L'initiation au culte du phénix dure une semaine. Les candidats logent dans de petites cellules austères au centre desquelles se trouve un petit âtre. À leur arrivée, le grand prêtre – toujours masqué, il est important que les Inspirés ne voient pas son visage – leur remet une petite lanterne et leur confie que la flamme qui y brûle est sacrée. Le candidat doit la préserver pendant tout son séjour au temple. Ce n'est pas aisé car la lanterne est petite et son autonomie faible. Chaque soir, le candidat devra transférer la flamme de la lanterne à son âtre, et la surveiller durant la nuit. Le jour, il devra régulièrement alimenter la lanterne et prendre garde à l'eau, aux bousculades, au vent, etc.

D'autres prouesses seront demandées aux prétendants :

- Méditer les yeux rivés au feu de leur âtre pendant un jour entier (douze heures), un membre de la confrérie veillant à ce que le disciple ne bouge pas (jet de 2xVOL dont le résultat donne le nombre de demi-heures tenues).
- Apprendre (jet de 2xINT) et réciter des poèmes abscons sur la Sublime Flamme, le Phénix, le Brasier Éternel... Les Inspirés n'y découvrent rien d'intéressant.

- Suer sang et eau au centre d'une pièce circulaire dont les murs sont léchés par des flammes, soi-disant pour laver son corps de sa terrible corruption (jet de 2xRES contre DIF 20 pour ne pas s'évanouir).

- Habituer son corps à la flamme et vaincre sa peur par des exercices graduels (jets de RES+VOL de DIF croissante), allant du mouchage de chandelle à main nue (10) à la marche sur les braises (30).

Au terme de cette semaine éreintante, les Inspirés ont une dernière épreuve à passer.

Une nouvelle cérémonie a lieu, fort semblable à la première. S'ils le souhaitent, et s'ils n'ont pas été ridicules dans leurs épreuves, il est temps de les admettre au rang de Disciple du Phénix. En préparation à la séance, on leur a fourni un masque de leur choix et on leur ordonne d'assister à la cérémonie en simple pagne. On leur a également appris la formule rituelle : « *Phénix, je crois en ta flamme et la protégerait toujours, jusqu'aux portes du Brasier Éternel.* »
Les candidats – il n'y a que les Inspirés – sont examinés au milieu de la séance. Une haie d'honneur s'ouvre entre eux et le grand prêtre. Il ordonne de sa voie grave : « *Que l'un de vous s'avance !* » Celui des Inspirés qui s'exécutera et répétera la phrase rituelle aura la mauvaise surprise de voir s'avancer de derrière l'autel plusieurs mastards. L'un d'eux porte un fer rougi. Les deux autres encadrent l'Inspiré et le saisissent par les bras. Le grand prêtre demande au prétendant s'il souhaite entrer dans la confrérie. Si la réponse est positive, l'Inspiré est marqué au fer rouge – jet de 2xRES contre DIFF 28 pour ne pas crier et impressionner ainsi l'assistance – du symbole phéniste : un soleil étoilé sur lequel se détache un oiseau aux ailes déployées. Ce désagréable moment écoulé, le grand prêtre consacre l'Inspiré Disciple

du Phénix : « *Phénix croit en toi et t'accorde la vie éternelle.* »
À tous moments, particulièrement à l'instant du marquage, les Inspirés peuvent arrêter leur initiation. On les reconduit alors à la porte occidentale du souk, les yeux bandés. Mais s'ils vont jusqu'au bout, ils appartiennent au culte et on leur révèle l'emplacement du temple.

Soif de connaissance ?

Quel est l'intérêt d'être Disciple du Phénix, si ce n'est l'inestimable marque que l'on acquière à l'épaule ? On leur explique qu'il ne s'agit là que d'une étape dans la hiérarchie du culte, qui compte neuf grades ! Ce n'est qu'au dernier grade qu'ils auront accès au savoir ultime sur le Phénix...
Toutefois, si les nouveaux disciples ont soif de connaissances, ils peuvent à tout moment venir consulter la bibliothèque du culte ou demander audience au grand prêtre pour causer de théologie. La bibliothèque recèle de nombreux ouvrages d'intérêts très variés. On y trouve des traités de sciences ayant plus ou moins rapport avec le feu : chirurgie, ingénierie thermique, art culinaire... Un ouvrage audacieux préfigure même l'usage de la vapeur. L'autre moitié de la bibliothèque est remplie de sagas, de poèmes, de contes et de légendes. On y trouve par exemple la légende de l'Ardent p. 21 d'AGONE, sur la création du désert. Le fleuron de la collection est sans doute un recueil fort ancien qui pourrait dater de la Flamboyance. Mais nulle part, il n'est question d'un repère géographique, d'un lieu où trouver des phénix (jet d'INT+alphabet Moden-Hen contre DIFF 25 pour s'en convaincre, mais cela prendra plusieurs jours de travail à plusieurs personnes).
Le grand prêtre reçoit (masqué) ses disciples dans son bureau. Il est ouvert à toute discussion et son attitude oscille entre deux positions. D'une part, il reste mystérieux pour fidéliser ses disciples : « *Vous en apprendrez plus quand vous serez dignes de devenir Initiés* ». D'autre part, il n'aime pas trop les blasphémateurs : « *Il n'y a jamais eu qu'un unique phénix, et il ne réside pas sur l'Harmonde, mais dans le Brasier Éternel.* » Si les Inspirés insistent trop, ils risquent être emmenés en pénitence aux oubliettes, où il fait froid et sombre et où on regrette la lumière... C'est là qu'a été emmenée Miranda al-Khalis, pour avoir blasphémé en public et à plusieurs reprises en affirmant avoir chassé des phénix et en détenir des plumes.

La blasphématrice

Miranda croupit dans une oubliette et les Inspirés cherchent sans doute à l'en libérer. Une fois disciples, ils peuvent évoluer librement dans le temple. De nombreuses pièces sont fermées, comme l'indique le plan joint. De plus, des mastards surveillent les jeunes disciples. Quelques bonnes ruses et des jets de déguisement, de discrétion et de serrurerie devraient leur permettre d'atteindre Miranda. La faire sortir du temple semble difficile sans affronter les quatre mastards qui jouent au plume-couteau (un jeu stupide) dans le vestibule. N'oubliez pas que les armes des Inspirés leur sont retirées et entreposées dans des râteliers dans cette même pièce.

Voici le sort réservé à la chasseresse :

- L'interroger en public pendant une cérémonie. Elle est arrogante et tient tête au grand prêtre : « *J'ai vu des phénix et j'en ai capturé un. Devant sa beauté, que vous ne pouvez pas même imaginer, j'ai relâché l'animal, non sans lui avoir arraché quelques plumes.* »

- L'interroger en privé et brutalement pour lui arracher le lieu ou elle a trouvé ces phénix.

- L'exécuter dès qu'elle aura parlé, ce qu'elle fait dans d'atroces souffrances avant la prochaine cérémonie. Elle est alors brûlée vive devant les fidèles !

Aux Inspirés d'intervenir à temps, pendant la captivité de la chasseresse, ou dans une action sans doute suicidaire le jour de la cérémonie macabre. S'ils faillissent à cette noble tâche, voir son corps se consumer leur coûtera alors 3 points de Ténèbre (jet d'Effroi contre DIFF 20).
Ils pourront alors se porter volontaires pour l'expédition phéniste qui tentera de débusquer les phénix de Miranda – pardon – d'aller enquêter sur les lieux où la chasseresse prétend avoir rencontré des oiseaux de feu. Le grand prêtre prend lui-même la tête de l'expédition et n'en révèle pas la destination exacte.
S'ils libèrent la chasseresse, elle accepte de les y guider, en guise de remerciement. Elle leur raconte son premier voyage jusqu'à Mirevoix (voir la description des phénix), une ruine de la Flamboyance. Elle y a bien vu des phénix, n'a pu se résoudre à en abattre tant leur beauté était grande, et n'a fait que ramasser quelques plumes.



Élégie du sérail

Soleïdin, le Génie, a recommandé aux Inspirés de se souvenir de son nom. Sans doute finiront-ils par se rendre au Sérail de Soleïdin. S'ils ont besoin d'un coup de pouce, Soleïdin apparaît à l'un d'entre eux en rêve et lui rappelle de se retrouver en son nom. Le manoir abrite les bureaux d'une guilde commerciale que le Génie aurait créée. C'est un élégant bâtiment flanqué d'un minaret. L'intérieur luxueux trahit des affaires plutôt florissantes...

Si vos Inspirés ont vécu la Tragédie Ophidienne des Cahiers Gris, ils reviennent voir de vieilles connaissances. Le lieu et les personnages sont d'ailleurs amplement décrits dans ce supplément, mais vous trouverez ci-dessous l'essentiel pour mettre en scène leur visite.

Ipsoum

À la porte, un garde ensommeillé leur demande quelle est leur requête. Si elle paraît sérieuse, il la relègue au maître des lieux qui reçoit les Inspirés dans un étrange bureau, capharnaüm de coussins, de tapis et de tentures.

Ipsoum est un joyeux farfadet en djellaba et babouches. Un Inspiré attentif remarquera la gemme incrustée dans son poignet ou le danseur qui se cache dans les coussins. Le farfadet est en effet un modeste éclipsiste. Il est également inspiré, mais rares sont les joueurs disposant des moyens de le deviner.

Le farfadet écoute attentivement ce que les Inspirés ont à lui raconter. Il est fort sceptique au sujet de Soleïdin. L'homme était à la tête du Sérail il y a plus de deux cents ans. Quoi qu'aient vu les Inspirés, il doute qu'il s'agisse de son prédécesseur. En tout cas, il ne voit vraiment pas ce qu'il peut faire pour aider les Inspirés. Mais si eux-mêmes en ont la moindre idée, il est disposé à faire de son mieux. Les Inspirés ont en effet piqué sa curiosité en lui parlant du fondateur de son organisation.

Celle-ci n'est en effet que la couverture d'un Domaine regroupant une quinzaine d'Inspirés. La plupart d'entre eux ne sont pas en ville, mais jouent les caravaniers. Soleïdin en était le fondateur.

Gordeline

Alors qu'Ipsoum raccompagne les Inspirés à la porte, une voix chevrotante et âgée les interpelle : « *Qui sont ces étrangers, jeune farfadet ?* » Il s'agit de Gordeline, une fée noire qui a connu le Génie, du temps où il n'était encore qu'un Inspiré. Aux réponses hésitantes du farfadet, elle affirme : « *Je crois que je les attendais... Venez chez moi, chers amis, nous serons plus tranquilles pour bavarder* ».

Le Génie est en effet apparu en rêve à la fée noire et l'a prévenue de l'arrivée de personnages importants. Voilà vos Inspirés qui montent au sommet du minaret en compagnie d'une parfaite inconnue. L'antre de la fée se trouve au dernier étage du minaret. Son sol est recouvert d'un grand drap de soie. Gordeline demande aux Inspirés de le rouler, et ils découvrent une immense mosaïque représentant quelques oiseaux de feu entrelacés.

Ils tenteront sans doute de discuter avec Gordeline de Soleïdin ou des phénix. Mais la fée noire est folle et ses propos incohérents. Tantôt elle parle de Soleïdin comme d'un vivant, tantôt comme d'un mort en ayant prévu tout ce qui allait arriver. Elle évoque des phénix comme si elle en avait rencontré, mais prétend qu'elle n'a jamais vu que des phénix morts. La seule chose claire qu'ils peuvent soutirer d'elle est la suivante : « *Mon maître veut que vous rencontriez un être flamboyant. Il devra vous apprendre comment vous approprier la flamme de ces congénères disgraciés.* »

Sur ce, la fée noire répand une poudre cristalline sur un brasero et la tête des Inspirés leur tourne. Rapidement, ils perdent connaissance. Ils se réveillent ailleurs, de l'autre côté de la mosaïque.

Un autre monde

Les Inspirés sont dans un dédale de pièces poussiéreuses contenant des meubles et des œuvres d'art recouverts de draps. On se croirait dans un château inoccupé depuis plusieurs années, mais dans lequel les propriétaires auraient tout laissé, dans l'espoir d'un retour futur. Il règne une douce chaleur dans une atmosphère immobile, comme si le temps s'était figé. De hauts plafonds dominent les Inspirés et l'air est découpé par des rayons de lumière issus de volets clos. Toute tentative pour les ouvrir ou voir à l'extérieur se solde par un violent éblouissement.

Ils ne le comprendront sans doute jamais, mais vos Inspirés sont entrés dans un des Tableaux-mondes de la Dame de l'Été. Comme dans une douce prison de lumière, l'atmosphère est apaisante, semblable à celle d'un intérieur fermé pour résister à une grosse chaleur estivale. Éminence, vos Inspirés doivent revenir de cette étrange visite hors du temps, en ayant le sentiment d'avoir vécu un rêve. Entretenez donc le mystère du lieu et de ses personnages. Ils déambuleront dans de longues galeries aux perspectives parfaites. Peut-être trouveront-ils un géant endormi dans un immense fauteuil qu'aucun bruit ne réveillera. Ils seront émus par les œuvres d'art dignes de la Flamboyance qu'ils découvrent sous les draps.

Ils errent depuis quelque temps, à se demander où ils sont lorsque des pas retentissent sur un escalier de marbre au loin. Ils appartiennent à un minotaure habillé avec élégance d'un pourpoint de brocard à l'ancienne. Le saisonin porte une lyre sur l'épaule et une rapière à la ceinture. Son apparence est élégante et son ton châtié, si bien qu'il dépare le stéréotype du minotaure. Il se présente sous le nom de Cornebrise, gardien du château en l'absence de sa cours, et s'enquiert de la volonté des Inspirés.

S'ils mentionnent les phénix, Cornebrise est disposé à les conduire jusqu'au phénix Braseruil. Il les emmène par une porte dérobée jusqu'à une vaste terrasse baignée de lumière tellement vive qu'elle semble découper l'esplanade dans le ciel. Il est impossible de regarder au loin.

Un oiseau de feu plane gracieusement au-dessus de la terrasse. « *Maître Braseruil, vous avez de la visite* » annonce Cornebrise. Le phénix enflammé vient se poser devant les Inspirés et les contemple de ses yeux de braises. Il écoute attentivement leur requête. Selon le savoir qu'ont les Inspirés de la mythologie de l'Harmonde, Braseruil peut leur compter l'histoire des phénix (voir les Excellences). À mots couverts, il pourra par exemple leur expliquer que ses frères demeurés sur l'Harmonde sont devenus fous au moment de l'Éclipse, alors que lui et quelques autres ont préféré se réfugier ici, hors du temps. Il ne mentionne pas la Dame de l'Été, à moins que les Inspirés ne le fassent.

Quand il comprend quelle est la quête des Inspirés et du Génie, Braseruil entre dans une colère noire et attaque les Inspirés. Il se bat comme un forcené, comme pour défendre la flamme de ses frères. Aux Inspirés de réagir, de se défendre et de riposter. Le phénix se bat à mort, mais c'est sa propre mort qu'il cherche et non celle des Inspirés. Il les blessera, mais ne les tuera point.

Alors qu'il gît sur le sol éblouissant de la terrasse, agonisant, il fixe l'un des Inspirés, par exemple celui dont le score de perfidie et le plus bas, ou celui dont le score en ART est le plus élevée. Il lui dit ces simples mots : « *Ainsi pourras-tu garder l'âme de mes frères. Tue-les, ils ne sont plus eux-mêmes* ».

Une larme de feu coule de son œil avant qu'il ne se ferme. Elle vient rouler jusqu'aux pieds de l'Inspiré, qui la sent vibrer de la flamme du Phénix. Il peut la ramasser à mains nues, le temps de la loger dans un récipient tel qu'une lanterne. L'Inspiré acquiert ainsi la capacité de récolter la flamme des phénix et comprend que ce rituel passe par la mort de l'oiseau de feu. Le sacrifice de Braseruil lui apparaît clair maintenant. Il voulait lui confier ce secret.

La flamme du Phénix s'intensifie, et finit par éblouir les Inspirés. Quand la vue leur revient, ils sont de nouveau dans l'antre de Gordeline...

BRASERUIL, PHÉNIX FLAMBOYANT

Les caractéristiques de combat d'un phénix flamboyant sont identiques à celles d'un phénix, si ce n'est que le POT de ses flammes est de 10.

Aucun jet de VOL. n'est nécessaire pour attaquer Braseruil car il est agressif.

Dans le tableau-monde, le phénix communique avec les Inspirés par la pensée.



Second épitre du Génie

Durant leur séjour à Mésirah, Soleïdin garde un œil sur les Inspirés, leur venant en aide s'ils viennent à piétiner, leur confiant plus précisément le but de sa quête s'ils viennent à douter. Il leur apparaît alors en songe.
Lorsque les Inspirés ont accompli les deux quêtes que Soleïdin leur avait fixées (trouver le chemin de Mirevoix et apprendre à récolter la flamme des phénix), le Génie leur apparaît une nouvelle fois et leur demande de se rendre à Mirevoix où il les attendra. Si les Inspirés se demandent pourquoi le Génie n'accomplit pas sa quête seul, puisqu'il a l'air de tout savoir, celui-ci leur explique que seuls des personnes matérielles peuvent accomplir le rite et qu'il les a choisis pour ça.



Épopée d'un voyage

Les Inspirés connaissent le lieu où dénicher des phénix. Ils s'y rendent soit avec la chasseresse Miranda comme guide, soit dans une expédition de la confrérie. Par la suite, nous considérerons qu'ils ont bravement libéré Miranda des griffes de la secte.

La caravane

Miranda propose aux Inspirés de se joindre à une caravane se rendant dans les cités khalifanes des Monts Drakoniens. La région peut-être dangereuse et il vaut mieux voyager en groupe. Le groupe quittera la caravane pour s'enfoncer plus avant dans les monts, vers la ruine de Mirevoix.
Au bout de quelques jours, les Inspirés trouvent une caravane en partance et peuvent se joindre à elle, contre de l'argent (2 dirhems = 10 PO par jour et par personne) ou des services utiles à la bonne marche de la caravane (éclaireur, chasseur, cuisinier, conteur, troubadour...) Ils n'ont pas alors à se soucier directement du ravitaillement.
La traversée du désert d'est en ouest dure une bonne quarantaine de jours. Pour les Inspirés, elle se conclut par quelques jours d'escalade périlleuse pour parvenir à Mirevoix.

Phénistes infiltrés

Si les Inspirés ne sont pas particulièrement méfiants, ils ne remarqueront pas qu'un groupe de disciples du phénix se joint à la caravane. Après la libération de Miranda, le grand prêtre a fait suivre les Inspirés et la chasseresse. Il ne tente rien contre eux car il espère qu'ils vont le mener à quelque chose d'intéressant concernant le(s) Phénix. Il a d'ailleurs pris part personnellement à l'expédition, avec une dizaine de fidèles. Les Inspirés les voient pour la première fois sans leur masque et ne les reconnaissent donc pas.

PHÉNISTE AVENTURIER

Caractéristiques :
RÉS 7, FOR 6, AGI 7, PER 6
MEL 6, TIR 6
MV 3, MD 0
PdV 50, SBG 16, SBC 25

Compétences :
Arme : arc 6, Arme : cimeterre 7, Athlétisme 4, Équitation 6, Escalade 5, Survie (désert) 6, Vigilance 5, Chasse 4, Géographie 6.

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Cimeterre	14	14	13	+4/T	0	-
Arc court	17	12	-	+3/P	-1	60 m

Armure :
cuir partiel –1 / 3

Citation typique : « Où diable nous emmènent-ils ? »

Lorsque les Inspirés quittent la caravane, les phénistes s'engagent sur leurs traces. Ils tâchent de les suivre à distance. L'un d'eux et bon pisteur (chasse : 8) et le grand prêtre possède une longue-vue. Des Inspirés paranoïaques auront peut-être remarqué leurs poursuivants et tenteront de les semer ou de leur tendre une embuscade. Sinon, ils se retrouveront à Mirevoix.

Péripéties

Éminence, un voyage dans le désert et les Monts Drakoniens est toujours périlleux et vous souhaitez peut-être que vos Inspirés en prennent la mesure. Voici quelques péripéties que vous pourrez leur infliger (et développer).

Une tempête de sable s'abat sur la caravane pendant quelques heures. Des montures sont perdues, éventuellement celles des Inspirés.

Un palais magnifique apparaît sur l'horizon, sans doute un vestige de la Flamboyance. Il s'agit en fait d'un mirage que les Inspirés pourront poursuivre des jours durant sans trouver la moindre oasis.

Dans les montagnes, des drakoniens tendent une embuscade à la caravane ou au groupe des Inspirés s'ils l'ont déjà quittée. Vous pouvez alors utiliser les caractéristiques données dans AGONE p. 312.



L'ode de Mirevoix

Au terme d'un voyage éreintant, les Inspirés parviennent à Mirevoix (voir la description des phénix).

Les phénix de Soleïdin

Ils errent dans les charpentes de métal en ruines lorsqu'un scintillement attire leur regard. Un phénix passe alors en trombe devant eux, ses ailes crépitantes déployées. Une voix s'élève derrière eux : « *Bienvenue au terme de votre voyage, mes frères. Reposez-vous car bientôt, vous aurez entre vos mains de nouvelles flammes et vous serez les plus grands porteurs de notre espoir...* »

Soleïdin est bien là – à la plus grande surprise de Miranda – flottant à quelques centimètres du sol. Les Inspirés découvrent son visage, celui d'un homme sage et paisible. Ses cheveux flottent au vent en dessinant des arabesques complexes. Sa voix est apaisante. Il les laisse se reposer une journée, puis leur rappellera, si besoin est, qu'il leur reste des flammes à récupérer.

Les Inspirés doivent donc abattre les phénix pour récupérer leur Flamme. En auront-ils le cran ? Ces créatures magnifiques sont d'une telle beauté qu'il faut faire preuve de volonté pour se résoudre à les attaquer (jet de VOL contre 12). Si un Inspiré s'y résout, celui qui en a le pouvoir pourra récolter la larme de feu qui coule alors de son œil. Reste à les récolter dans de petites lanternes (s'ils n'en ont pas, celles dans lesquelles les poursuivants phénistes gardent leur flamme sacrée lors d'un voyage feront parfaitement l'affaire).

Aux fils des jours, les Inspirés verront passer une douzaine de phénix. Demandez leur à chaque fois des jets de Chasse (pour se positionner), de VOL (pour oser) et de Tir.

L'arrivée des phénistes

S'ils n'ont pas été repérés, les phénistes espionnent les faits et gestes des Inspirés à la longue-vue. S'ils les voient abattre des phénix, il y a fort à parier qu'ils déboulent dans Mirevoix pour demander des explications. Le grand prêtre Hephïostis croit qu'ils ont découvert un ancien temple dédié à l'unique

phénix, protégés par ses serviteurs. Les Inspirés devront négocier avec lui. Les phénistes sont nombreux (une dizaine) et ils connaissent maintenant l'emplacement d'un lieu que les Inspirés préféreront peut-être garder secret. L'entrevue peut se terminer de deux manières :

- en bataille rangée qui ne tournera pas forcément à l'avantage des Inspirés ;

- par le départ des phénistes, que les Inspirés auront convaincu que ces oiseaux de feu n'ont rien à voir avec LE phénix.



LE SANCTUAIRE DE SOLEÏDIN

Si vos Inspirés n'ont pas encore de Génie ni de Sanctuaire, Soleïdin, Génie itinérant, peut leur proposer de s'ancrer à Mirevoix, et d'en faire un nouveau Sanctuaire. Il renoncerait alors à sa liberté pour devenir un Génie fondateur. Mais si les Inspirés lui paraissent suffisamment prometteurs, sa lutte contre le Masque n'en serait que plus efficace...
Les règles sur les Sanctuaires sont proposées dans l'Art de la magie. La première étape réside dans un rituel d'évocation. Dans le cas d'un Génie itinérant, il s'agit plutôt d'un sacrifice. Le Génie perd de sa vivacité en investissant le Sanctuaire.

Nom du Génie : Soleïdin
Personnalité : Chef ou Juge.

POT d'Éveil : 5
Première Marraine : Nuence (Décorum)
Deuxième Marraine : Orphèle (Accord)

Lentement, la cathédrale de Mirevoix se restaure alors sous l'influence du Génie. Dans l'harmonium du décorum, les Inspirés ne tarderont pas à découvrir une réplique de la mosaïque de Gordeline qui leur permettra de visiter de nouveau les Tableaux-mondes de l'Été, et peut-être de revenir à Mésirah.

Madrigal saisonin

Les Inspirés ont maintenant sous leur garde de nouvelles flammes. Soleïdin leur propose alors de les confier au Conseil des Décans. Il connaît ses membres et sait comment les contacter à Lorgol. Ils passent régulièrement à minuit au pied de la tour de Phileristis, pour se réunir, rencontrer des contacts (comme Soleïdin), échanger des informations sur les agissements du Masque et échafauder des plans.
L'Harmonde est ainsi jalonné de ces lieux de rencontres secrets, où se jouent les cartes de l'Inspiration.

Perfidies

Alors que les Inspirés descendent les Monts Drakoniens vers Urguemand, porteurs de leurs nouvelles Flammes, ils subissent l'attaque de bêtes à vents mâles qui ont senti les Flammes fraîches. Les créatures paraissent rusées, bien plus que ce que les Inspirés ont pu en entendre dire (jet de INT + Zoologie, limitant Légendes).
Elles harcèlent les Inspirés, essayant différentes tactiques.

- Les faire tomber de l'étroit chemin qu'ils parcourent à flanc de montagnes, grâce à la puissance du vent engendré par leurs ailes.

- Les entraîner vers la tanière d'une puissante femelle.

- Précipiter des rochers sur le groupe.

- Revenir avec le renfort d'un autre clan s'ils ont subi d'importantes pertes.

Donnez à vos Inspirés le sentiment qu'ils sont chassés pour ce qu'ils portent, et c'est exactement ce qui leur arrive. Si les Flammes paraissent accessibles, les bêtes se jettent dessus et les emmènent au loin... Gageons qu'elles finiront alors dans les mains du Masque...

Finalement les bêtes à vent cesseront la chasse aux abords de la civilisation, en tentant une ultime attaque suicidaire...

Le lutin du Conseil

Finalement, les Inspirés arrivent à Lorgol, sous l'ombre du Souffre-jour. Ils n'ont pas de mal à trouver la tour de Phileristis, dans le quartier des Mille Tours.

Un soir, à minuit, alors qu'ils attendent un éventuel contact, les Inspirés voient arriver un lutin, de vert vêtu et suivi de quelques danseurs en liberté. Le lutin est prudent, agile et sur son terrain et surprendra sans doute des Inspirés embusqués. Il les interroge sur leur présence en ce lieu. Mieux vaut alors jouer franc-jeu. Le lutin reste mystérieux tant que les Inspirés ne lui ont pas raconté leur histoire. Il se contente de répondre par des « *ça se pourrait bien* », des « *mais continuez, je vous en prie* » ou des « *vous n'avez rien à craindre de moi* ». Enfin, lorsque les Inspirés ont conté leurs aventures, le lutin s'explique : « *Je vois que la mission que nous avions confiée à Soleïdin a été accomplie avec brio ! Je vous en félicite et vous remercie au nom du Conseil des Décans auprès duquel je représente le peuple du Pollen. Nous tâcherons d'utiliser les flammes des phénix à bon escient, si toutefois messires, vous consentez à nous les confier. J'essaierai de vous avertir de leur devenir. Mais s'il s'avère que nous pouvons en inspirer de nouveaux élus, votre quête sera poursuivie. En tout cas, ce que vous avez fait constitue un immense espoir pour notre lutte. Mais au fait, quels noms dois-je louer auprès de mes confrères, pour qu'ils vous reconnaissent s'ils venaient à croiser votre route ?* »

Après leur réponse, c'est à son tour de se présenter : « *Je me nomme pour ma part Malicène. Je suis sûr que vous avez entendu parler de moi...* »

ATTRIBUTION DES PX

Vos Inspirés ont potentiellement beaucoup retiré de ce scénario : un contact au conseil, un Génie, un Sanctuaire... Voici, à titre indicatif, les PX que vous pouvez leur attribuer, en vous référant également à la p. 200 d'AGONE.

- **Pour avoir libéré Miranda : 4 points**
- **Pour être devenu Disciple du Phénix : 2 points**
- **Pour avoir vaincu Braseruil : 2 points**
- **Pour celui qui sait récolter la flamme des phénix : 3 points**
- **Par flamme de phénix récoltée et livrée : 1 point**
- **Pour avoir échappé aux bêtes à vent : 3 points**

Ainsi s'achève ce recueil.

Les Inspirés viennent de découvrir qu'ils ont été mandatés par le Conseil des Décans depuis le début. Mieux, ils ont désormais un contact précieux parmi les membres du Conseil, et pas des moindres puisqu'il s'agit du lutin Malicène, compagnon d'Agone de Rochronde durant la guerre d'Urguemand (voir AGONE p. 130 et *Les Chroniques des Crépusculaires* le roman de Mathieu Gaborit).

Découvrir que le célèbre lutin siège au Conseil est une révélation.

Lui fournir de nouvelles Flammes est un exploit.

Leur avenir vous appartient, Éminence.



Recueil de Flammes

Ceci est une fiche récapitulative des éléments importants du scénario du supplément « Le Bestiaire ». Il reprend chaque étape, les noms des personnages importants, les pages de références, etc.

Rencontre de Soléïdin

La rencontre se passe dans le désert. Il leur demande de se rendre à **Mésirah** et de trouver les **Phénix**.

Enquête à Mésirah

Mésirah est une ville portuaire de l'Empire de Keshe. Trois pistes s'ouvrent au joueurs (plus fausses pistes).

Sérail de soléïdin

Le nom du génie doit les mener à cet établissement.

Ipsoum le Matois
Farfadet, Sigile, dirige le sérail.

Gordeline
Fée Noire, folle, dans sa tour, ouvre le passage vers le Tableau Monde (mosaïque)

Braseruil
Phénix, dans le Tableau Monde, attaque les Inspirés pour mourir et donner le pouvoir de « Donneur de Flammes ».

Chasseresse

Les rumeurs parlent d'une chasseresse qui vendrait des plumes.

Miranda Al-Khalis
Humaine, forte et solitaire, entourée d'un Faucon cornée et d'un Tigre d'Aswald. Donne un rendez-vous et est enlevée.

Moussef
Bras droit de Miranda. Tient la boutique. Aide les Inspirés dans leur enquête.

Mel Bardiek
Apprenti, Phéniste, trahit la chasseresse.

Secte

Le prédicateur et l'enquête sur la disparition de la chasseresse mènent aux Phénistes.

Costimus
Prédicateur, vieux, gardé par les mastards, Donne rendez-vous.

Hephïostis
Grand Maître, Ogre, associé à un Elementä : **Hadeas**.

Mastards
Ogres gardes.

Infiltrer la secte

Première cérémonie

Au rendez vous : **Yeux bandés**, Inspirés conduits dans un endroit secret : le lieu de culte. Chaleur étouffante, pierres sèches, lumière, décoration estivale.
Cérémonie : Sermon, sacrifice d'une chèvre, procession sur la braise.
Les Inspirés peuvent être Initiés.

Initiation

Méditer sur bougie 12 heures (VOL×2 demi heures)
Poèmes (INT×2)
Chambre de sueur (RES×2 dif. 20, évanouissement)
Flamme (RES+VOL) : Mouche chandelle (10)
Traverse flamme (15)
Porte braises (20 ou 25)
Marche braises (30)

Cérémonie

« Phénix, je crois en ta Flamme et la protégerait jusqu'aux portes du Brasier Eternel »
Candidats marqués au fer rouge (RES×2 dif. 28, ne pas crier)
« Phénix croît en toi et t'accordes la vie éternelle. »

Disciples

Entretien avec **Hephïostis**.
Bibliothèque.
Miranda dans les cachots.

La Blasphématrice

Doit être **brûlée vive** car prétend qu'il y a plusieurs Phénix.
Grand prêtre la torture en privé, elle révèle l'emplacement de Mirevoix.



Annexes

Herboristerie et poisons

L'art de transformer une substance naturelle en substance plus utile est connu depuis des temps immémoriaux, en fait, sans doute depuis que les méduses se sont mises à concocter filtre, potions, drogues et poisons. Des exemples de substances diverses sont fournis dans la partie sur les animaux.

Récolter une substance

Pour récolter la majeure partie des herbes et poisons, il suffit de se servir. Cependant, la majeure partie des substances inorganiques réclame au moins de les conserver dans des conditions fixes (maintenir le dEgré d'humidité, ou les tenir à l'écart de certaines autres substances). Les substances végétales sont plus complexes à recueillir dans la mesure où la conservation d'éléments périssables réclame en général un minimum de précaution (faire sécher la plante, extraire la sève et la conserver à l'abri de l'air et de la lumière). Enfin, les substances animales, hautement périssables, réclament des précautions importantes sous peine de perdre tout ou une partie de leur efficacité.

Pour éviter ce genre de mésaventure, un jet d'INT + Herboristerie ou Poison contre DIF 10 (pour les substances minérales), 15 (pour les substances végétales) ou 20 (pour les substances animales) est nécessaire. Si le jet est raté, la plante perd la moitié de sa PUI de base chaque jour, jusqu'à ce qu'elle soit traitée afin de stopper le processus.

Préparer une herbe ou un poison

Cette première étape permet de transformer une substance en principe actif ou du moins de renforcer ses effets. Elle va permettre d'en extraire l'essence et de la raffiner, tout en éliminant les éventuels résidus inutiles voire nocifs. Une herbe « au naturel », c'est-à-dire telle qu'elle se présente dans la nature avant tout traitement a déjà des

PRÉPARER UNE HERBE OU UN POISON

Matériel disponible	MR maximum
Un simple chaudron en plein air et quelques casseroles sales	5
Chaudron et récipient spécifiquement adaptés	10
Matériel de distillation (cornues, alambics)	15
Laboratoire d'alchimie bien équipé	20
Laboratoire Ophidien	pas de limite

effets. Elle peut donc être utilisée telle quelle, sans opération préalable. Cependant, pour les appliquer, le seuil de difficulté est majoré de 2. Elle réclame de disposer au moins d'un feu, de plusieurs récipients, de filtres (un simple bout de toile suffit souvent) et de beaucoup d'eau. Il va s'agir pour l'herboriste de distiller et de filtrer le produit qui l'intéresse afin d'en obtenir la quintessence. C'est cette opération qui va déterminer quelle puissance peut atteindre le produit. Un mauvais filtrage laissera des impuretés, laissera s'échapper une partie des principes actifs, bref fera perdre de son efficacité à la substance en cours de traitement. L'herboriste doit effectuer un jet d'INT + Herboristerie ou Poisons contre DIF la rareté de la plante ou de la mixture, pour représenter sa connaissance et sa maîtrise des procédés de fabrication. La MR de ce jet, comme indiquée dans le livre de base, s'ajoutera à la puissance de la mixture. Cependant, cette MR va être limitée par le matériel disponible comme indiqué dans le tableau ci-dessus. Une fois terminée cette première étape, la potion est opérante. Il reste cependant quelques opérations possibles afin d'améliorer encore le produit.

Conserver une potion

La majorité des herbes et des potions perdent de leur efficacité au fur et à mesure que le temps passe. Il est bien entendu possible de les traiter afin de limiter le phénomène.
Une décoction ou un poison se conservent en général une petite semaine, parfois moins. Les principes les plus virulents (comme la bile de Wivern ou le Lulle) peuvent perdre la moitié de leur potentiel en quelques heures s'ils ne sont pas conservés dans des conditions très strictes.
Pour transformer une substance de manière à ce qu'elle conserve son efficacité, un jet d'INT + Herboristerie ou Poison contre DIF rareté de la substance est requis. Encore une fois, le matériel

CONSERVER UNE POTION

MR	Temps de conservation
0	1 semaine
5	2 semaines
10	1 mois
15	6 mois
20	5 ans
25	indéfiniment

disponible limite les résultats (le tableau précédemment cité est aussi valable pour ce jet).
Une fois la MR finale calculée, le tableau ci-dessus indique le temps de conservation définitif. On ne peut pas améliorer cette valeur. Dés que le produit est traité, il se conserve aussi longtemps que le permet le traitement. Si celui-ci est un échec, il n'y a rien à faire, sinon utiliser aussi vite que possible la substance.

Administrer une herbe ou un poison

La connaissance du mode d'administration d'une substance est quelque chose de relativement évident dès lors que l'on en connaît les effets (il est automatique dès que l'on en connaît les effets). Un cataplasme n'a pas la même apparence qu'un poison de lame ou qu'un bloc de résine à mâcher. Le nec plus ultra de l'herboristerie est cependant de modifier le mode d'application pour créer des substances plus pratiques, plus rapides à utiliser ou plus discrètes. En premier lieu, à ce stade de la préparation, c'est l'EG qui décide si la préparation entreprise peut aboutir. Il n'est pas forcément possible de transformer un poison de lame en poison de contact, de faire qu'une gomme à mâcher puisse être appliquée en cataplasme.
Un jet de CRE + Poisons ou Herboristerie est nécessaire pour transformer le mode d'application. La DIF est indiquée dans le tableau ci-dessous.

ADMINISTRER UNE HERBE OU UN POISON

DIF	mode d'application
À mâcher et avaler	-
À boire	10
En cataplasme/de lame	15
Simple contact	20
À respirer	25



Le dressage

Le dressage n'est pas l'art de domestiquer un animal, mais de le préparer à exécuter certains ordres précis et déterminés par avance qu'on lui aura appris.
La majorité des animaux ordinaire (chiens, chevaux) sont déjà dressés et connaissent quelques ordres de bases. Cependant, capturer à l'état sauvage, il faut leur inculquer. Par ailleurs, les chiens de guerre ont reçu un redoutable « complément de formation », par exemple. Tout cela est l'affaire de professionnels, qui se chargent de fournir les animaux déjà éduqués. Il n'en reste pas moins qu'on est jamais mieux servi que par soi-même...

Les différentes formes de dressage

On distingue deux formes de dressage suivant la finalité de celui-ci. Pour les créatures destinées à être montées, il faudra utiliser Équitation (une spécialité est obligatoire pour monter toutes créatures inhabituelles, Grands Aigles, Mammouths, etc.). Pour les autres, on utilisera plutôt Zoologie.
Par ailleurs, il y a deux manières de pratiquer le dressage : par la force (c'est la méthode la plus courante pour les chevaux et les chiens de guerre, par exemple) ou par une forme limitée d'empathie. Le premier cas utilisera la VOL, le second le CHA.

Dresser un animal

Les bases du comportement, c'est-à-dire ne pas attaquer tout ce qu'il l'entoure et éventuellement se laisser monter/harnacher sont l'affaire de quelques mois de travail ainsi que les ordres les plus simples (« attaque », « coucher », « calme », « stop »...).
Il suffit de réussir un jet de VOL ou CHA + Équitation ou Zoologie cintre DIF 15 pour les herbivores, 20 pour les carnivores pour parvenir à ce résultat en 6 mois. Ce temps de base est divisé par la MR (il ne faut que trois mois avec une MR de 2, trois semaines avec une MR de 10). Le temps minimum est d'une semaine.
L'animal est alors dressé, même si une longue période en compagnie de son aître peut affiner cela. Pour obtenir des résultats plus élaborés, il faudra encore y consacrer du temps.

Le dressage « avancé »

Pour apprendre des ordres plus complexes à un animal, il faut cette fois être un dresseur accompli.
Les mêmes jets que ci-dessus sont nécessaires pour apprendre un ordre unique à son animal, avec la même périodicité. Cependant, pour chaque tranche de 3 points de MR qui n'est pas consacré à raccourcir le temps, un ordre supplémentaire peut être enseigné. Un ordre doit se composer d'une action simple et d'une circonstance. Attaque, par exemple, n'est pas un ordre correct. En revanche « Attaque : la personne que je désigne » ou « cabre-toi : sur la personne qui te fait face » l'est.
Les ordres possibles sont très divers, selon ce que veut obtenir le maître de l'animal et ce qu'autorise l'EG. En voici une liste non exhaustive concernant un cheval de guerre et un chien de combat. Mais l'exemple peut être repris pour de nombreuses autres créatures.

Le cheval :
Silence et immobilité : quand je pose la main sur tes naseaux
Attaque : toute personne qui te touche quand je ne suis pas là
Rue : quand je le dis
Cabre-toi : sur la personne qui te fait face.

Le chien
Attaque : quand je le dis, toute personne dont tu ne connais pas l'odeur

Attaque : la personne que je te désigne
Cherche : l'odeur que je te montre
Chasse : quand je le dis
Rapporte : quand je t'envoie chasser
Immobilise-toi : dès que je dis « stop »
Immobilise mais ne fait pas de mal : la personne que je te désigne

Expérience des animaux de la compagnie

Au fur et à mesure que passe le temps et que les liens se renforcent entre le maître et son animal, celui-ci peut tout simplement développer certaine forme de compréhension indépendante du dressage. Pour chaque aventure à laquelle participe activement l'animal (la limite est laissée à l'appréciation de l'EG, mais on peut considérer que l'animal doit participer activement au moins à une situation stressante ou servir sur une période de temps importante pour bénéficier de cet avantage), il reçoit 2 points d'expérience. Il en reçoit encore 1 par ordre qu'il a reçu et correctement exécuté (l'EG est invité à estimer grossièrement ce chiffre plutôt qu'à tenir un décompte précis). Ces points doivent, dans un premier temps, servir à payer l'avantage « Animal Familier ». Le maître peut lui-même y contribuer sur ses propres points d'expérience. Lorsque cet avantage est acquis, le maître augmenter les caractéristiques et les compétences de son animal (selon le barème ordinaire destiné aux Inspirés). Il peut par ailleurs « acheter » un ordre en payant 5 points d'expérience (la sienne ou celle de son animal)



Archétypes

Guide-Chasseuse

Toute jeune déjà, vous aviez un sixième sens. Votre père vous emmenait quand la Troupe Ardente, sa compagnie mercenaire, partait en mission. Vous avez grandi dans les expéditions, apprenant à faire confiance votre intuition et découvrant le métier des armes.
Puis il y a eu la terrible nuit au Chênais d'Ombreval, il y a treize ans. La Troupe Ardente venait arrêter les activités de lutins contrebandiers. Mais les criminels étaient plus nombreux que prévu. La bataille fut un vrai carnage, les mercenaires tombaient les uns après les autres. Vous n'avez alors eu qu'un seul recours : mettre le feu au Chênais. Le brasier scella votre victoire. Mais à quel prix : la Troupe Ardente était décimée, votre père était mort et vous veniez de gagner l'inimitié éternelle des lutins.
Depuis, vous avez découvert votre vocation : vous êtes un des plus célèbres chasseurs de monstres de l'Harmonde. On fait appel à vous quand il s'agit de se débarrasser d'un animal gênant ou d'une créature inconnue. Mais vous êtes aussi engagée pour organiser des expéditions en terrain hostile.
Votre réputation n'est plus à faire. Les marchands murmurent votre nom avec respect quand ils vous croisent en armure et l'épée à la ceinture, à la tête d'une petite troupe sur le départ. Partout dans les Royaumes, on vous propose des missions. Et la haine que vous portent les lutins vous oblige à être toujours en mouvement. Vous savez que, si vous vous installez, la vengeance des saisonins s'abattra sur vous dès que vous chercherez le repos. C'est pourquoi vous restez sur le qui-vive, toujours prête à partir, toujours prête à vous battre. Au fond, cette angoisse alimente la rage qui vous habite, cette rage de vaincre que beaucoup confondent avec une haine des animaux.

Explorateur

C'est la curiosité qui vous pousse à chaque instant. La soif de savoir n'est pas votre seule motivation. Quand vous partez en expédition, à la recherche de plantes inconnues ou d'animaux rares, vous êtes guidé par l'envie de faire progresser la connaissance de tous. Vous récoltez des spécimens que vous

GUIDE-CHASSEUSE

Toute jeune déjà, vous aviez un sixième sens. Votre père vous emmenait quand la Troupe Ardente, sa compagnie mercenaire, partait en mission. Vous avez grandi dans les expéditions, apprenant à faire confiance votre intuition et découvrant le métier des armes.
Puis il y a eu la terrible nuit au Chênais d'Ombreval, il y a treize ans. La Troupe Ardente venait arrêter les activités de lutins contrebandiers. Mais les criminels étaient plus nombreux que prévu. La bataille fut un vrai carnage, les mercenaires tombaient les uns après les autres. Vous n'avez alors eu qu'un seul recours : mettre le feu au Chênais. Le brasier scella votre victoire. Mais à quel prix : la Troupe Ardente était décimée, votre père était mort et vous veniez de gagner l'inimitié éternelle des lutins.
Depuis, vous avez découvert votre vocation : vous êtes un des plus célèbres chasseurs de monstres de l'Harmonde. On fait appel à vous quand il s'agit de se débarrasser d'un animal gênant ou d'une créature inconnue. Mais vous êtes aussi engagée pour organiser des expéditions en terrain hostile.
Votre réputation n'est plus à faire. Les marchands murmurent votre nom avec respect quand ils vous croisent en armure et l'épée à la ceinture, à la tête d'une petite troupe sur le départ. Partout dans les Royaumes, on vous propose des missions. Et la haine que vous portent les lutins vous oblige à être toujours en mouvement. Vous savez que, si vous vous installez, la vengeance des saisonins s'abattra sur vous dès que vous chercherez le repos. C'est pourquoi vous restez sur le qui-vive, toujours prête à partir, toujours prête à vous battre. Au fond, cette angoisse alimente la rage qui vous habite, cette rage de vaincre que beaucoup confondent avec une haine des animaux.

Royaume : République Mercenaire
Peuple : humain
Âge : 36 ans
Taille : 1 m 78 (TAI 0)
Poids : 71 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1
Flamme Noire : 0

CORPS : 1
Corps Noir : 0
Bonus de Corps : 1
AGIlité : 10
FORce : 7
PERception : 10
RESistance : 6

ESPRIT : 1
Esprit Noir : 0
Bonus d'Esprit : 1
INTelligence : 6
VOLonté : 6

ÂME : 1
Âme Noire : 0
Bonus d'Âme : 1
CHArisme : 5
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
EMP : -
MEL : 9
TIR : 10
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
BD : +1

Points d'héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme :
aucun
Pouvoirs de Saisonin
Aucun

Poids portable : 49 kg
Demi-charge : 24 kg
Charge quotidienne : 12 kg

Ténèbre : 4
Perfidie : 4
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : Arc composite 7, Arme : Épée 7, Athlétisme 5, Équitation 2, Escalade 3, Esquive 7, Natation 3, Premiers Soins 5, Survie 7, Vigilance 5
Maraude : Chasse 7, Discrétion 7, Poisons 3
Société : Négoce 2, Us et Coutumes : République-mercenaire 6, Us et Coutumes : Marche Modéhenne 2
Savoir : Astronomie 2, Chirurgie 2, Géographie 4, Herboristerie 3, Histoire et légendes 2, Langue : mercerin 6, Langue : keshite 4, Médecine 2, Saison : printemps 1, Stratégie 2, Zoologie 4
Occulte : Démonologie 2, Harmonie 2

Avantages, bienfaits
Célèbre, Caractéristique flamboyante (PER)

Défauts, peines
Haï d'un Décan (lutin)

Combat
Initiative : 21, arc 25, épée 22
Attaque au contact : épée 18
Attaque à distance : arc 18
Défense au contact :
Esquive : 16
Parade : épée 18
Défense à distance : 8

Armure
Cuir et Métal
Partielle : malus -2, prot. 5

Citation typique : « Tenez-vous prêts, il va charger. À mon signal, vous partez sur la droite et vous prenez les piques. Avec le flacon d'arôme, je vais l'attirer vers la fosse. Rabattez-le pour qu'il ne s'échappe pas. Et que personne ne flanche. Pas question de passer à côté d'un spécimen de cette taille… Une fois qu'il est tombé, laissez-moi faire : je sais comment l'abattre. »

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Arc composite	+4	0	-	+8/P	0	100m
Épée	+1	+1	+1	+4/PT	0	-

EXPLORATEUR

C'est la curiosité qui vous pousse à chaque instant. La soif de savoir n'est pas votre seule motivation. Quand vous partez en expédition, à la recherche de plantes inconnues ou d'animaux rares, vous êtes guidé par l'envie de faire progresser la connaissance de tous. Vous récoltez des spécimens que vous ramenez aux érudits qui n'ont pas votre courage et qui ne s'aventurent jamais au-delà des terres civilisées. Votre expérience n'a de poids que si parvenez à la faire partager au reste du monde. La nature a beaucoup à apprendre à tous les peuples de l'Harmonde.
Vous avez choisi de rejoindre le Cryptogramme-magicien car vous savez que, comme l'Équerre, cette institution œuvre à préserver toutes les connaissances. Vous êtes bien sûr un peu déçu par le culte du secret que les mages affectionnent, mais vous devez reconnaître que la magie des Danseurs et soutien du Cryptogramme vous ont permis de réussir là où beaucoup ont échoué. Au plus profond des jungles modéhennes jusqu'aux sommets des pics paragéens, en passant par les rivages de Bokkor et les marais liturges, votre vie es faite de voyages : toujours accompagné par votre Danseur et votre carnet de note, vous accomplissez votre rêve : aller là où personne ne s'est aventuré.

Royaume : Urguemand
Peuple : nain
Âge : 47 ans
Taille : 1 m 38 (TAI -1)
Poids : 82 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 1
Flamme Noire : 0

CORPS : 1
Corps Noir : 0
Bonus de Corps : 1
AGIlité : 7
FORce : 8
PERception : 6
RESistance : 7

ESPRIT : 1
Esprit Noir : 0
Bonus d'Esprit : 1
INTelligence : 9
VOLonté : 6

ÂME : 1
Âme Noire : 0
Bonus d'Âme : 1
CHArisme : 5
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
EMP : 9
MEL : 7
TIR : 6
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 25
BD : +1

Points d'héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme :
aucun
Pouvoirs de Saisonin
Jugement de la Ligne, Voie Franche

Poids portable : 48 kg
Demi-charge : 24 kg
Charge quotidienne : 12 kg

Ténèbre : 0
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : Arbalète 7, Arme : Hache 6, Équitation 2, Escalade 2, Esquive 5, Natation 2, Premiers Soins 4, Survie 7, Vigilance 5
Maraude : Chasse 3, Discrétion 2, Poisons 2
Société : Savoir-Faire : forge 5, Us et Coutume : Urguemand 9
Savoir : Alphabet : armgarde 5, Astronomie 1, Géographie 5, Herboristerie 7, Histoire et légendes 3, Langue : urguemand 9, Langue : keshite 9, Langue : paragéen 9, Médecine 2, Saison : Hiver 5, Zoologie 7
Occulte : Connaissance des Danseurs 5, Démonologie 5, Harmonie (spé : architecture ésotérique) 5, Résonance : jorniste 5

Avantages, bienfaits
Don pour les langues, Mémoire eidétique

Défauts, peines
Aucun

Combat
Initiative : 14, arbalète 18, hache 15
Attaque au contact : hache 15
Attaque à distance : arbalète 14
Défense au contact :
Esquive : 12
Parade : hache 15
Défense à distance : 6

Armure
Cuir
Partielle : malus -1, prot. 3

Emprise
EMP : 9
Résonance : jorniste 5, Connaissance des Danseurs 5

Sorts connus : Guérison mineure, Bouclier magique, Bras invisible

Citation typique : « Oh ! *Un Forbenius pardendrae* ! Et une *Cochilla pergora* ! Incroyable ! Et dire qu'un peu plus, vous seriez laissés arrêter par quelques tigres et une falaise ! Vous voyez bien que ça en valait la peine ! Allez, montez le camp. Et toi, Fuerto, tu vas m'aider à recueillir ses spécimens. »

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Arbalète	+4	0	-	+8/P	0	100m
Hache	+1	+1	+1	+4/PT	0	-

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emp.	Empathie	Endurance	POT d'Emprise	POT Intuitif
Fuerto	18	+3	5	5	18	15

DRESSEUR

Apprivoiser les êtres a toujours été votre vocation. D'une manière ou d'une autre, on peut toujours dompter les agressivités et maîtriser les colères. Vous-même, au fond de votre cœur, vous n'êtes qu'une bête sauvage, guidée par vos instincts plus que par les règles de la civilisation. Mais vous avez appris à vivre en société, à faire confiance aux autres. Vous avez même trouvé le moyen de vous faire payer pour vivre votre passion. Les autres appellent cela un métier, mais pour vous, c'est bien plus. C'est votre vie. Au fil des ans, vous avez domestiqué des étalons lyphanes, dressé des drakaigles janréniens, charmé des serpents modéhens, dompté des fauves keshites... Vous êtes suffisamment reconnu pour ne pas vendre vos services au premier venu. Pour vous, c'est autant une affaire de cœur que d'argent.
Au final, vous préférez souvent la compagnie des animaux à celle des humains ou des saisonins. Vous aimez porter des vêtements de cuir et de fourrures.

Royaume : Marche Modéhenne
Peuple : humain
Âge : 31 ans
Taille : 1 m 84 (TAI 0)
Poids : 92 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1
Flamme Noire : 0

CORPS : 1
Corps Noir : 0
Bonus de Corps : 1
AGIlité : 7
FORce : 7
PERception : 7
RESistance : 6

ESPRIT : 1
Esprit Noir : 0
Bonus d'Esprit : 1
INTelligence : 6
VOLonté : 6

ÂME : 1
Âme Noire : 0
Bonus d'Âme : 1
CHArisme : 9
CREativité : 7

Caractéristiques secondaires
ART : 8
EMP : -
MEL : 7
TIR : 7
PdV : 48
SBG : 16
SBC : 24
BD : +1

Points d'héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme :
aucun
Pouvoirs de Saisonin
Aucun

Poids portable : 49 kg
Demi-charge : 24 kg
Charge quotidienne : 12 kg

Ténèbre : 0
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus
Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : Lance 7, Arme : Lance lancée 7, Arme : Filet 5, Athlétisme 5, Équitation 5, Esquive 5, Natation 2, Premiers Soins 3, Survie 5, Vigilance 5
Maraude : Chasse 7, Discrétion 5
Société : Baratin 5, Diplomatie 5, Musique : viole 6, Us et Coutumes : Marche modéhenne 6
Savoir : Alphabet : Moden Hen 1, Géographie 4, Herboristerie 5, Histoire et légende 1, Langue : modéhen 6, Langue : keshite 3, Médecine 2, Zoologie 6 (spé : dressage)
Occulte : Accord 6, Connaissance des Danseurs 1, Démonologie 1, Harmonie 1

Avantages, bienfaits
Célèbre, Animal domestique extraordinaire, Spartiate

Défauts, peines
Aucun

Combat
Initiative : 15, lance 18, lance lancée 16, filet 15
Attaque au contact : lance 15
Attaque à distance : lance 15, filet 12
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : lance 14
Défense à distance : 5

Armure
Cuir
Complète : malus -2, prot. 4

Arts Magiques
ART : 8

Accord 6, Musique : viole 6

POT d'ART 15

Œuvres connues :
Racines agrippantes, Agressivité végétale, Prison végétale

Citation typique : « Non, Calife, tu n'auras pas ce tigre blanc. Je sais comment tu traites tes bêtes, et cet animal n'est pas un jouet, destiné à t'amuser un jour ou deux avant que tu trouves une autre distraction. Ce tigre est comme toi, de la race des seigneurs. Prouve ta noblesse et laisse-moi le ramener là où il doit règner. »

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Lance lancée	+1	0	-	+4/P	0	35m
Lance	+4	0	-1	+4/P	+1	-
Filet	0	-1	-	-	0	7m

ramenez aux érudits qui n'ont pas votre courage et qui ne s'aventurent jamais au-delà des terres civilisées. Votre expérience n'a de poids que si parvenez à la faire partager au reste du monde. La nature a beaucoup à apprendre à tous les peuples de l'Harmonde.

Vous avez choisi de rejoindre le Cryptogramme-magicien car vous savez que, comme l'Équerre, cette institution œuvre à préserver toutes les connaissances. Vous êtes bien sûr un peu déçu par le culte du secret que les mages affectionnent, mais vous devez reconnaître que la magie des Danseurs et soutien du Cryptogramme vous ont permis de réussir là où beaucoup ont échoué. Au plus profond des jungles modéhennes jusqu'aux sommets des pics paragéens, en passant par les rivages de Bokkor et les marais liturges, votre vie es faite de voyages : toujours accompagné par votre Danseur et votre carnet de note, vous accomplissez votre rêve : aller là où personne ne s'est aventuré.

Dresseur

Apprivoiser les êtres a toujours été votre vocation. D'une manière ou d'une autre, on peut toujours dompter les agressivités et maîtriser les colères. Vous-même, au fond de votre cœur, vous n'êtes qu'une bête sauvage, guidée par vos instincts plus que par les règles de la civilisation. Mais vous avez appris à vivre en société, à faire confiance aux autres. Vous avez même trouvé le moyen de vous faire payer pour vivre votre passion. Les autres appellent cela un métier, mais pour vous, c'est bien plus. C'est votre vie. Au fil des ans, vous avez domestiqué des étalons lyphanes, dressé des drakaigles janréniens, charmé des serpents modéhens, dompté des fauves keshites... Vous êtes suffisamment reconnu pour ne pas vendre vos services au premier venu. Pour vous, c'est autant une affaire de cœur que d'argent.

Au final, vous préférez souvent la compagnie des animaux à celle des humains ou des saisonins. Vous aimez porter des vêtements de cuir et de fourrures.



ANIMAL DE COMPAGNIE : TIGRE BLANC EXCEPTIONNEL

Caractéristiques :
AGI 8, FOR 14, PER 10, RÉS 8
MÊL 12
TAI 0, MV 5, BD +12
PdV 53, SBG 17, SBC 26

Compétences :
Arme : griffes 6, Arme : crocs 8, Camouflage 6, Chasse 7, Discrétion 6,
Esquive 6, Vigilance 7

Combat
Initiative : 18, griffes 19, crocs 20
Attaque au contact : griffes 17, crocs 22
Défense au contact :
Esquive : 14
Défense à distance : 7

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Griffes	+1	-1	-	+3 /T	-	-
Crocs	+2	+2	-	+4 /PT	-	-

Avantages et Défauts

Avantages

Avantage : Bâtard (variable)
Vous êtes l'enfant de deux peuples différent dont vous partagez à égalité les caractéristiques. Farfadomme, satyrin, ogréant, votre espèce n'a pas de nom car elle est unique et ne connaîtra d'autre postérité que celle que vous lui apportez par vos actes. Vous pouvez choisir un pouvoir de Saisonins dans chacune de vos deux ascendances, même si un de vos peuples (comme les lutins par

exemple) n'en avait qu'un. Les défauts que vous auriez dû obtenir sont à définir avec l'Éminence Grise : il est évident qu'un farfadutin aura la petite taille de ces deux peuples, mais il est difficile de dire si un ogréant sera immense et donc plus proche du géant ou raisonnablement grand et donc plus du côté de l'ogre.
De même vos caractéristiques minimales et maximales ainsi que les bonus afférents doivent être définis avec l'EG en faisant si possible une moyenne, sinon en vous mettant d'accord. Les points de créations obtenus sont ceux ordinairement fournit lorsque vous créez un Saisonin, une compétence de Saisonin sur deux devant être choisie en plus des deux compétences de saisons de vos deux parents, à niveau 5, sauf dans le cas d'un bâtard d'homme, auquel cas vous disposerez des capitaux de points des hommes (c'est le « pouvoir de Saisonins » des hommes, en quelque sorte), en sus de la compétence Saison à niveau 5 de votre autre parent. Cet avantage vaut 5 points si l'écart de taille entre vos deux parents est inférieur à 2, 10 points s'il est supérieur ou si vous créez un demi-homme.

Note : reportez-vous au chapitre sur les Aberrations pour de plus amples informations.

Charge : Grand Veneur (4)
(Maître Pisteur, Capitaine des Francs-Gardes, Maître-Chamelier)

Vous êtes en charge de tout ce qui découle de la chasse dans un Domaine. Vos attributions peuvent, suivant l'importance du Domaine et son degré d'organisation, couvrir jusqu'aux problèmes de braconnage et de surveillance des forêts. Cette position n'existe que dans les Domaines féodaux, encore que certains clans des Parages ou certaines puissantes abbayes liturges puissent avoir des postes relativement similaires (les clans disposent de maîtres pisteurs, chargés de l'organisation des patrouilles sur les frontières et dans les zones sauvages afin de repérer les intrus tandis que les Liturges utilisent des Francs-Gardes, qui parcourent leurs forêts afin de repérer les repaires d'hérétiques qui s'y dissimulent).
Cette Charge est d'un niveau équivalent à celle d'un maître d'arme, en terme de prestige et d'importance.
Il faut disposer d'au moins 7 en Chasse et de 5 dans les compétences Géographie, Herboristerie et Zoologie pour pouvoir prétendre à ce poste. Les Charges procurant un animal familier ou domestique voient leur coût divisé par deux.

Charge : Frontalier (3)
(Pisteur, Franc-Garde, Chamelier)

Vous êtes membre d'un corps spécifiquement chargé de patrouiller les zones sauvages et/ou difficiles d'accès. En dépit du fait que ce poste soit en général lié à la roture, vous êtes respecté au plus haut point pour vos capacités d'éclaireur, votre connaissance des zones qui vous ont été attribuées et de leurs dangers.
Vous devez disposer de 5 au moins dans les compétences Chasse et survie pour prétendre à ce poste. En retour, vos spécialisations dans les compétences Chasse, Survie, Géographie, Herboristerie et Zoologie sont gratuites si elles concernent la zone ou vous patrouillez d'ordinaire.

Charge : Réseau de contact : les Frontaliers (4)

Soit que vous disposiez de contacts nombreux et varié dans cette société très fermée, soit que vous soyez un ancien, qui pour s'être retiré de l'active, n'en a pas moins cultivé ses contacts et développé son réseau de renseignement, vous disposez de nombreux amis et relations dans l'ensemble des professions qui se chargent de parcourir les espaces sauvages de l'Harmonde. Vos amis peuvent vous fournir des informations souvent très précises sur tout ce qui se passe dans ses endroits reculés, depuis les rumeurs de camps d'entraînement secrets jusqu'aux zones ou l'activité surnaturelle est trop intense pour rester discrète en passant par les itinéraires les plus sûrs, les mouvements de troupe sur les frontières et plus généralement tout ce qui se produit ou transite par les grandes étendues de forêts, de landes et de désert qu'ils surveillent.
Pour choisir cette charge, vous devez avoir mis au moins un point dans les compétences Chasse et Géographie.

Charge : Animal familier (2)

Vous avez développé avec un animal domestique ordinaire (cheval, chien, chat...) ou moins courant (ours, tigre d'Aswal...) un lien privilégié. Cet animal vous obéit directement, sans qu'aucun jet ne soit nécessaire. Il s'occupe de vous uniquement par amitié, bien que vous puissiez l'avoir dressé (le dressage est développé plus loin ; il vous permettra entre autre de pouvoir définir des ordres plus compliqués que « coucher » ou « attaque »). Ses réactions sont plus intelligentes et motivées en premier lieu par votre sécurité à tous deux. Vous n'avez jamais besoin de faire de jet de dressage pour le

faire obéir. Il se sacrifierait sans arrière-pensées pour vous... Mais vous en feriez certainement autant pour lui. Vous devez aussi acheter l'avantage « animal domestique extraordinaire » si ce lien concerne une créature inhabituelle.

Charge : Animal domestique extraordinaire (3)

Vous êtes parvenus à domestiquer une créature peu commune. Ce n'est pas un animal domestique courant (ce pourrait être par exemple un tigre, un ours ou un loup) mais cela ne peut pas être non plus une Excellence ou une Merveille. Cette créature vous obéit... En général, mais vous n'êtes pas à l'abri d'une maladresse de dressage. Chaque fois qu'elle doit risquer sa vie pour vous ou faire quelque chose de contraire à ce que son instinct lui dicte (ne pas tuer pour un tigre d'Aswal, par exemple) vous devez faire un jet de dressage afin de vérifier si l'animal obéit. En cas d'échec, il se comporte normalement pour un individu de son espèce, mais ne vous attaque pas. En cas d'échec critique, tout est possible. Il peut aussi bien s'enfuir, vous attaquer, attaquer vos amis...

Esprit : (2 ou 1 pour les Lutins) Sensibilité Sylvestre

Vous avez un sixième sens pour tout ce qui concerne les plantes. D'un coup d'œil, vous pouvez jauger si elles sont comestibles ou non, d'où elles viennent, comment il faut les préparer, quelles sont leurs vertus et, s'il est possible de les cultiver, comment on peut y parvenir. Lorsque vous devez faire un jet de compétence concernant une plante, vous disposez automatiquement d'un niveau 1 fictif dans la compétence si vous n'en disposiez pas (il vous faudra tout de même acheter ce niveau pour passer au suivant) ou, si vous avez la compétence, vous disposez d'une spécialité dans le domaine impliqué, quel que soit votre niveau (cette spécialité ne vous interdit d'en développer une autre, réelle celle-là, mais vous devrez choisir celle que vous utilisez si elles étaient toutes les deux applicables).

Flamme : Héros Flamboyant (5)

Votre Flamme a une caractéristique qui a séduit une Merveille. Celle-ci vous considère à la fois comme une chose à protéger et comme un être de bonne compagnie, de sorte qu'elle a décidé de veiller sur vous. Cela peut prendre de nombreuses formes, depuis un simple compagnonnage amical et de bon alois jusqu'à une surveillance discrète mais paranoïaque de tous vos faits et gestes. Il n'empêche, depuis le temps, vous avez remarqué son petit manège et connaissez son existence. Il vous est sans doute arrivé de vous sauver la vie mutuellement une ou deux fois. Vous pouvez faire occasionnellement appel à la Merveille qui vous protège (si vous le faites plus d'une fois par séance de jeu, elle cessera de vous répondre pendant plus ou moins longtemps mais continuera de vous protéger) et savez par expérience qu'elle interviendra dans toutes les situations susceptibles de mettre votre existence en danger ; la forme que peut prendre cette intervention est très variable, la Merveille peut tout aussi bien vous extraire d'une mêlée difficile en vous emportant dans les airs qu'attaquer un de vos adversaires.
Pour prendre cet Avantage, vous devez disposer de « Flamme Ardente » ou de « Caractéristique Flamboyante » (ou de tout avantage en rapport avec la Flamme que l'EG aura jugé adéquat).

Les Défauts

Charge : Marqué (3)

Vous avez fait de la contrebande dans l'Empire de Keshe et avez été pris par une escouade de Chameliers. Ceux-ci vous ont apposé au fer rouge la marque des contrebandiers sur la main droite. Si vous deviez revenir dans l'Empire de Keshe, vous seriez immédiatement mis à mort. Par ailleurs, les marchants qui voient ce genre de marque sont systématiquement mal disposés envers vous, voire refuse de vous vendre quoique ce soit, vous interdisent l'accès à leur caravane, quand ils ne tentent pas tout simplement de vous faire exécuter. Comme si cela ne suffisait pas, vous êtes considéré comme un perdant et un porte-malheur par bon nombre d'organisations criminelles.

Esprit : Brutal (1 ou 2)

Vous n'aimez pas les bêtes et leur faites bien sentir. Pour un point, ce défaut vous octroie un malus de 3 sur tout ce qui concerne le dressage, mais pas dans vos interactions avec les animaux (comme l'équitation par exemple). Pour 2 points, vous ne pouvez pas faire de dressage et les animaux dont vous disposer sont systématiquement maltraités, au point que vous avez un malus de 2 sur toutes les interactions avec eux, sauf lorsqu'il s'agit de les tuer, bien entendu. Ce défaut est incompatible avec « Ennemi Naturel ».

Âme : Ennemi Naturel (6)
Vous avez été marqué par les Muses. Peut-être un de vos ancêtres a-t-il commis quelques horribles mésactions envers les animaux ou peut-être n'est-ce qu'un défaut de votre Flamme. Toujours est-il que tout le règne animal vous considère comme un prédateur, un ennemi naturel dangereux. Vous ne pouvez rien obtenir des bêtes, qui dans le meilleur des cas s'enfuient à votre approche, dans le pire vous attaqueznt à vue. Tant que vous êtes à portée de sens d'un animal quelconque, celui-ci est pratiquement incontrôlable (-5 à tous les jets visant à obtenir quelque chose de lui) et tente systématiquement de s'éloigner de vous ou de vous attaquer. Bien entendu vous ne pouvez pas monter et ne pourrez jamais faire partie d'une caravane. Ce défaut est incompatible avec « Brutal ».

Flamme : Poursuivi par une Merveille (2)
Votre Flamme possède une particularité étrange qui vous a valu d'attirer l'attention d'une Merveille. Elle a décidé de veiller sur vous, mais cette fois ce n'est pas à votre avantage car elle complètement folle. Elle a des exigences extraordinaires, voire intenables (l'arrêt de toute relation avec les femmes pour un satyre, par exemple), tente régulièrement de vous enlever afin de vous emmener dans son antre, attaque vos amis comme vos ennemis et intervient à tout bout de champs dans votre vie de préférence de la manière la plus inopportune. Elle n'a aucun intérêt ni dans votre confort, ni dans votre sécurité immédiate, au point d'être tout à fait prête à vous blesser ou à vous mutiler afin d'obtenir ce qu'elle souhaite de vous. Vous pouvez prendre ce défaut en même temps que « Héros Flamboyant », auquel cas vous êtes parvenu à une sorte d'accord avec la Merveille : par exemple elle vous permet de voyager pour un temps donné et vous force à retourner dans son antre régulièrement, etc. L'EG est seule juge des concessions que vous avez du faire. Dans tous les cas, cela n'empêche pas le comportement bizarre de la Merveille.



ERRATAS DU BESTIAIRE

Malheureusement (et quatre fois hélas !), Multisim n'a apparement décidé en rien de corrigerson Bestiaire pour Agone. Lorsque je l'ai lu lors de sa sortie, je me suis dit qu'au prochain supplément ceci serait fait... Eh non ! Donc voici un condensé des problèmes que j'ai trouvé dans le Bestiaire. J'ai pu les mettre sur l'Harmonde de Tinou il y a 9 mois sous une forme peu présentable ... Et du coup désolé si ce guide est un peu fouilli !

Sommaire :

PREAMBULE
I] NE-PAS-CROIRE-LA-NOTE
II] CROIRE-LA-NOTE
III] DIVERS
POSTFACE

PREAMBULE

La note "Mode d'emploi" p. 6 m'a pose beaucoup de problèmes.Elle dit que les bonus aux dommages sont pris en compte dans les tableaux d'armes. Deux exemples me genèrent : le Kraken p.17 a un bonus de +71. il ne faut donc recompter les dommage dans le tableau des armes ! Oui mais pour le Griffon des roches p.16 qui a un bonus aux dommage de +27, l'arme dans le tableau donne un joli +30/T...

Il faut classer les bestioles en deux classes (ceci est subjectif pour toute les créatures).

Lorsque j'ai mis un score entre paranthèses, c'est qu'il y a visiblement un problème a corrigerdans le Bestiaire. Un ? indique un probleme logique (on ne pare pas avec des crocs, mais c'est calculé...). Le score indiqué dans les parenthèses est celui des bases recalculées à partir des formules ci-dessous :

- Base d'initiative=AGI+PER+Bonus d'Initiative de l'Arme+Bonus de Corps
- Base d'attaque au contact=MEL+Compétence d'arme+Bonus d'attaque de l'arme+Bonus de Corps
- Base de défense au contact (parade)=MEL+Compétence d'arme+Bonus de défense de l'arme+Bonus de Corps
- Base d'esquive=AGI+Esquive+Bonus de Corps (le malus d'armure vaut dans la plupart des cas 0, puisque les créatures sont habituées a leur cuir...)
- Base de défense à distance=base d'esquive/2 arondi a l'inferieur.

Lorsque la compétence n'était pas possédée par la créature, j'ai mis un score de -3, conformément aux règles d'Agone.

Les monstres possédant (*) ont un BD nul. Je les ai classés par rapport à leur petits camarades. Ex : si toutes les Excellences étaient dans la catégorie ne-pas-croire-la-note sauf le phénix qui a un BD nul, alors le phénix s'y retrouve.

Enfin, je n'ai pas recalculé les caractéristiques secondaires car celles-ci ont été décidées pour chaque créature. Par exemple, le Tigre d'Aswald p.23 devrait avoir une MEL de 10 (AGIx2=8x2=16 ; FOR=14; 16+14=30; 30/3=10...) mais celui-ci est un prédateur redoutable... Un 12 lui convient tout a fait...

I] NE-PAS-CROIRE-LA-NOTE (BD non compté dans le tableau des armes)

Il FAUT calculer les dommages des bestioles suivantes en comptant en plus le BD et donc ne pas croire la note :

Faune et Flore de l'Harmonde
p.07 - Alcheron (Att : crocs 12, Esquive -1 ?, défense à distance -1 ?)
p.08 - Araignee des Marais (*)
p.08 - Behemot
p.10 - Drakaigle
p.11 - Droc
p.11 - Eale
p.12 - Elval (pas d'armes...)
p.12 - Elwir (pas d'armes...)
p.13 - Faucon corné
p.17 - Kraken (évident !!)
p.17 - Louveau
p.18 - Mastodonte (évident !! Esquive -1 ? défense à distance -1 ?)
p.19 - Molosse
p.20 - Olleane (init croc : 5)
p.20 - Onagre
p.22 - Seigneur-rat (*)
p.23 - Suinteux
p.23 - Tigre d'Aswald (évident !!)
p.28 - Aspivert (init 9, machoires 13, Att. au contact machoire 16, Def. au contact 13, Esquive 1, Def a distance 0)

Excellences
p.46 - Cyclope (pas d'armes...)
p.46 - Dragon (Att. contact-croc 18 pas 118 ! Def. contact-crocs 17, Def. contact-griffes 17, Def contact-queue 16, Def. contact avec soufle 16 (trés drole !)?, Esquive : 12+(esquive ou -3 ? mais pas 12 !)) donc Esquive betement 9, Def à distance betement 4 (je reflechis pas, je calcule niaisement). Que faire pour le Dragon ? Les zéros dans la colonne Def. du tableau des armes signifie t'il des tirets ? auquel cas, la def. au contact est calculée comment ?
p.48 - Hydre (Att. contact gueule 19, Def. contact 18, Esquive 2, Def. à distance 1)

p.49 - Phenix (*) (initiative 22 mais bec reste 17)
p.49 - Tarasque (aucune donnée)
p.50 - Titan (aucune donnée)

p.51 - Wyvern	Armes	Init	Att	Def	Dom	TAI	Portee
	Griffes	0	+1	0	+2/T	-	-
	Dard	0	+2	0	+1/P	-	-
	Crocs	-2	0	0	+3/T	-	-

et elle a aussi Def.contact-griffe : 15, Def.contact-dard : 15, Def.contact-croc : 15, esquive 6, def a distance 3. Memes remarques que pour le Dragon. La colonne def. du tableau conporte peut etre des tirets. (EG : "La Wyvern parre ton épée avec ses dents !"; bien joué, la Wyvern.)

Archétypes (pas recomptés entierement, je suis pas fou non plus !)
p.133 - Guide-chasseuse (Esquive 18/16 si armure, Def a distance 9/8 si armure)
p.134 - Explorateur (Esquive 13/12 si armure, Def. à distance 6/6 si armure)
p.135 - Dresseur (Init. lance 19, Esquive 13/11 si armure, Def. à distance 6/5 si armure)
p.136 - Animal de compagnie : tigre blanc exeptionnel

II] CROIRE-LA-NOTE (BD compté dans le tableau des armes)

La note "Mode d'emploi" est vraie pour elles :

Faune et Flore de l'Harmonde
p.09 - Darde
p.16 - Griffon des roches (évident !!)
p.16 - Hastara
p.19 - Murene blanche (évident !!)
p.21 - Pierron (special : cri)
p.22 - Salanistre (Init croc : 31 pas trompe et Att : croc 21)
p.24 - Zugoth

Merveilles
p.33 - Centaure
p.34 - Dryade (*)
p.35 - Harpie (évident !! Att : Morsure 14, Att : Serres 16)
p.36 - Nymphe (*)
p.37 - Ondin
p.40 - Salamandre (*) (Att : tourbillon : 22 (ou 23 si on considère que arme : bagarre(tourbillon) est specialisé), et calculé avec MEL ou 26/27, calculé avec TIR)
p.41 - Sirene (*) (Esquive 17 ou 18 en mer, Def à distance 8 ou 9 en mer (les Sirenes peuvent nager dans des fleuves...))
p.42 - Troll

Animaux enchantés
p.53 - Cygne
p.53 - Pegase
p.54 - Unicorne

Elémentäs
p.57 - Cyselin
p.58 - Stancin (*) (Init 19, init bagarre 15)
p.58 - Nuancin (Init 30, init branche 32)
p.58 - Orphelin (*) (Init 40)

Abérrations
p.97 - Anti-Méduse
p.99 - Demi-démon
p.102 - Momie (*) (init glaive 13)
p.106 - Sestercien, le demi-geant colérique (le bonus de défense du pavois a muté en -5 au lieu de +5, Esquive 15/7 si armure, Def à distance 7/3 si armure)
p.107 - Dratyriade (*) (tableau d'armes manquant)

	Init	Att.	Def.	Dom+BD	TAI	Portée
Dague	0	+2	0	+1/P	0	-
Arbalette	+5	+1	-	Dom. seuls +8/P	0	120 m

Armure de cuir, veste seule (mal/prot) : -1/2

Ce qui donne les modifications suivantes :
Combat
Initiative : 18
Init dague : 18
Init. arbalète : 23
Att. contact dague : 16
Att. distance arbalète : 17
Esquive : 17/16 si armure
Parade dague : 14
Défense a distance : 8/8 si armure

Dommage de s'en priver !

Créatures du scenario (fermez les yeux, Inspirés !)
p.119 - Mastard Phéniste Ogre (Init. 11, Att. bagarre 15, Esquive 10/8 si armure, Def. distance 5/4 si armure (voir Cahiers Gris pour la bagarre))

p.120 - Hephïostis (Embrasie pas comptée ici, Init. 9, Esquive 14/12 si armure, Def. à distance 7/6 si armure)
p.125 - Phéniste aventurier (*) (Init 13, Esquive 4/3 si armure, Def. à distance 2/1 si armure)

Pour certaines des prochaines, je ne peux pas vérifier les scores car ils sont directements calculés ! (j'aime compter...)
J'ai considéré que le bonus aux degats était déja compté.

Créatures de l'Ombre
p.64 - Ame-en-peine (pas de correction possible)
p.66 - Cauchemar (pas de correction possible)
p.67 - Goule (pas de correction possible)
p.67 - Goule Mage (pas de correction possible)
p.70 - Poltergeist (pas de correction possible)
p.72 - Liche
p.74 - Gardien des Abysses (pas de correction possible)
p.74 - Nain de la nuit (*) (init marteau de guerre 21, Def a distance 5)

Corrompus
p.81 - Acobald Crucheau (*) (esquive 8, Def à distance 4)
p.84 - Mortepeur, Maitre Tisserand (*) (init coutelas 26)
p.83 - Dogues de cauchemard (pas de correction possible, mais AGI+PER est deja égal a 19)
p.83 - Matin de cauchemard (pas de correction possible, mais AGI+PER est deja égal a 24)
p.87 - Bête à vent femelle (pas de correction possible)
p.87 - Bête à vent male (pas de correction possible)
p.89 - Bête aveugle (pas de correction possible, special)
p.89 - Cadavreux trompeur (pas de correction possible,special)
p.89 - Chauve-souris a pendu (pas de correction possible)
p.92 - Chuchoteur (pas de correction possible)
p.93 - Glacever (pas de correction possible)
p.93 - Joli-tueur (pas de correction possible)
p.94 - Oiseau bombarde (pas de correction possible)
p.95 - Oiseau cache-soleil (pas de correction possible, special)
p.95 - Sacrifiandre a crete irisee (pas de correction possible)

III] DIVERS

Pour celles-ci, il manque le tableau des armes (en particulier les DOM)
p.27 - Nenuphar des sables
p.28 - Les racines
p.93 - Glacever (comment fait-il pour se défendre ?)

POSTFACE

J'ai verifié TOUTES les carac. de combat (ca fait maintenant trois fois en tout) et donc normalement, il n'y a pas de problemes (vous n'avez qu'a vérifier, Messires !).
Les calculs où je ne suis pas du tout sûr de moi : calcul de la défense à distance avec armure, j'ai utilisé Esquive avec armure/2; mais ça pourrait trés bien être (Esquive sans armure/2)+malus d'armure. A revoir pour la prochaine fois !

Encore une fois, la classification (croire la note/ne pas croire la note) est trés subjective et puisqu'il y avait un choix à faire, je me suis trompé quelques fois à coup sur... Mais c'est mieux qu'un Kraken soufreteux ou un Griffon des Roches surpuissant ! J'aimerais bien que vous m'en disiez votre avis, pour pouvoir mieux corriger ce supplément.

Ce qui me plairait, c'est que ceci soit la version 0.1 des errata officiels... Ou que la prochaine réédition du Bestiaire soit corrigée. A méditer...

Dommage qu'il y ait autant d'erreurs (en particulier pour la plus belle et la plus majestueuse des créatures, le Dragon, qui est aussi la plus buggée...) dans ce qui est pour moi et jusqu'a la sortie des codexs, le meilleur supplément de la gamme !

Afonk, fils de la sorciere-correctrice ou, plus recement, le tableur-humain...

Crédits :

Ces errata ont été compilé par Afonk. Il sont hébergés par le Centresprit.

Contacter l'auteur : arcafonk@yahoo.fr

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Si vous souhaitez publier ce scénario sur un autre support (fanzine, site web, ou autre, destiné à la vente ou non), vous devez vous adresser directement à son auteur afin de l'en informer et d'obtenir son autorisation.

Alcheron, araignée des marais, darde, drakaigle, éale, faucon corné, griffon des roches, kraken, onagre, salanistre, tigre d'Aswald, etc. Autant d'animaux qui peuplent les Royaumes Crépusculaires.

Les Merveilles, les Excellences et les mystérieux Élémentäs ont également trouvé refuge sur ces terres enchanteresses, dans ses bosquets et ses rivières. Ensemble, ils sont la magie de l'héritage extraordinaire des Muses ; ils sont les défenseurs d'un monde menacé.

L'Harmonde est baroque, coloré... Il est unique et ne cesse d'étonner les mortels qui l'arpentent. Mais il est aussi mortel.

À vous de découvrir sa faune et sa flore, ses créatures fabuleuses et ses monstres...



Le Bestiaire présente la faune et la flore de l'Harmonde, les vies étranges qui font de la géographie des Royaumes Crépusculaires un univers unique et baroque. Les animaux, les plantes, les Merveilles et les Excellences, mais aussi les sbires du Maître du Semblant — et les alliées de son ténébreux comparse — sont exposés dans ce supplément et n'attendent plus que vous, Éminence, pour prendre vie dans les Drames qui agitent les Royaumes Crépusculaires.

Ce bestiaire vous propose également des règles sur le dressage et sur l'herboristerie, de nouveaux archétypes prêts à jouer ainsi qu'un long scénario qui vous conduira sur les traces brûlantes du Phénix dans le Désert de Keshe.

Multisim
Éditions

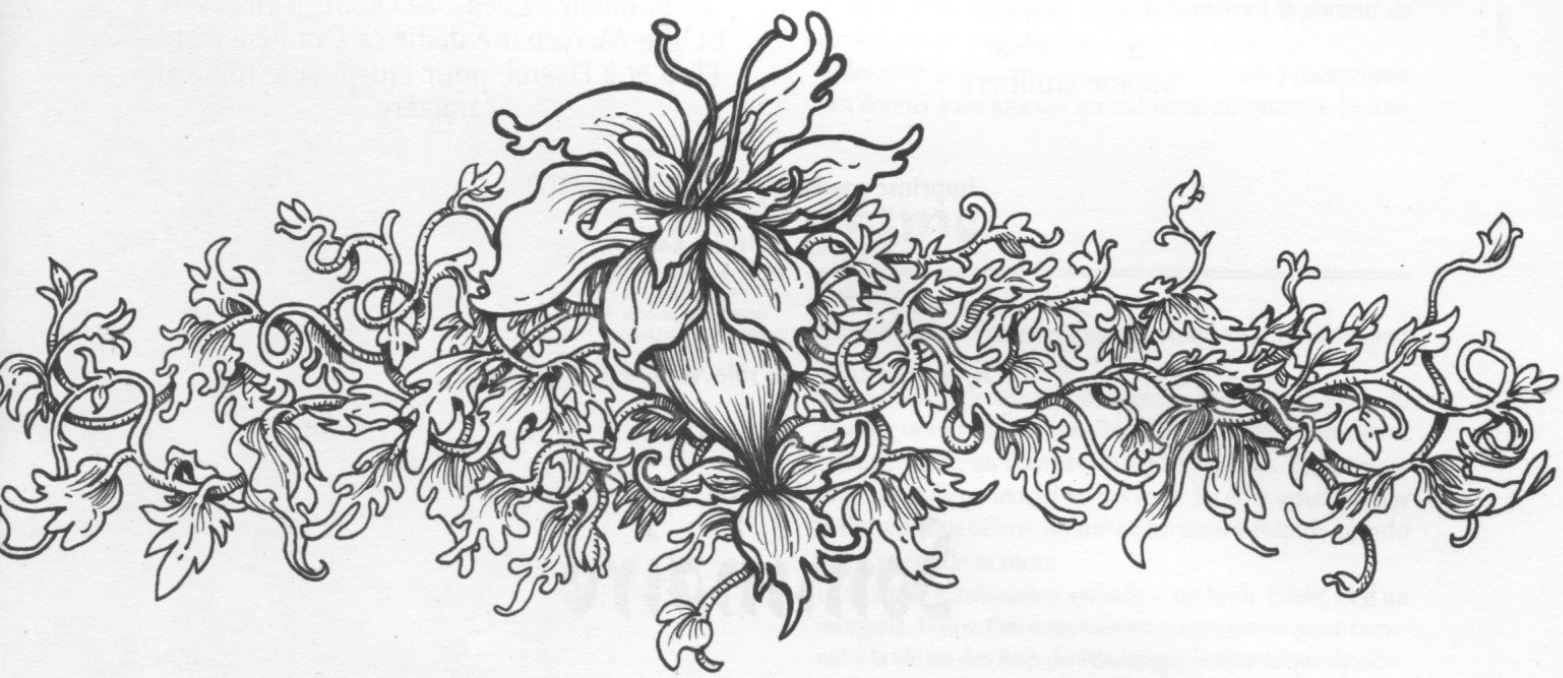
Prix : 165 F *(25,15 Euros)*
ISBN : 2-84476-047-3

Le Monarque des Jonquilles



Un Drame des Royaumes Crépusculaires

Le Monarque des Jonquilles



Un Drame des
Royaumes Crépusculaires

Crédits

AGONE

un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan

Textes
Pierre Coppet & Jean-Baptiste Lullien

Correction
Cécile Couve

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Logo Agone
Franck Achard

Illustrations intérieures
Aleksi Briclot
Julien Delval
Sophie Guilbert

Maquette
Patrick Mallet

Chargé de gamme
Mathieu Gaborit

Responsable fabrication
Nicolas Hutter

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements
Pierre souhaite à Gaël et Émilie tous ses vœux de bonheur, et dédie ce Drame à Élisabeth. L'Ogre-Mercenaire dédie ce Drame à Anne-Elisa et à Daerel, pour l'inspi et le mauvais caractère.

Imprimé par Publiprint (57580 BÉCHY)

Multisim Éditions
32, bd de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com
www. multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Sommaire

Introduction 03

Acte I : Le jeu des Damnés 05

Acte II : Le Jeu des Saisons 21

Acte III : Le jeu des Puissants 39

Annexe 55

Introduction

L'Harmonde se compose d'une multitude de Domaines grands et petits. Mortels et Éternels font de ceux-ci les enjeux de leurs luttes pour le pouvoir. Certains en ressortent grandis, d'autres s'écroulent, affaiblis par les luttes constantes qui se jouent en leur sein.
Ce scénario raconte l'une de ces luttes. Il a pour principaux acteurs les Inspirés de votre Compagnie. Il les fera voyager dans l'Harmonde afin de sauver leur Domaine d'une terrible menace lié au Masque et dont les origines remontent à la Guerre des Saisons. Il s'agit d'une campagne en trois actes visant à développer l'aspect jeu en Domaine qui est le cœur d'AGONE. Les Inspirés auront à utiliser leurs Charges et les ressources de leur Domaine pour venir à bout des embûches qui se dresseront sur leur chemin.

En annexe, vous trouverez diverses informations utiles tout au long du Drame :
• la description au format du Bestiaire d'une nouvelle catégorie de Masquards, les Chevaliers Senestres, ainsi que du personnage majeur de ce Drame, le Chevalier Senestre Sélent;
• la description du Monarque des Jonquilles, l'un des Rois des Saisons;
• un récapitulatif des visions qui hanteront le porteur de la Flamme au cours des Actes Deux et Trois;
• des aides de jeu représentant des documents à photocopier et à donner à vos joueurs aux moments adéquats du Drame.

Trame

Au cours de ce Drame, les Inspirés seront aux prises avec deux machinations complexes.
La première, liée à la Perfidie, les confronte à un agent du Masque nommé Sélent, un Chevalier Senestre, une ancienne créature vouée au combat contre les Inspirés. Il s'intéresse tout particulièrement à l'un des leurs. En effet, celui-ci porte la Flamme que Sélent, lui-même un ancien Inspiré, à perdu au moment de sa mort.
La seconde machination est celle d'un lutin, Édeln, et d'un morgane, Vélios. Ces deux Saisonins conspirent pour ramener à la vie un des Rois du Printemps, le Monarque des Jonquilles, une créature si puissante que son retour pourrait déclencher une nouvelle Guerre des Saisons. Mais ce seigneur floral est corrompu...

Le jeu des Damnés

Ce premier acte du Drame, est placé sous le signe de l'Esprit. Au cœur de l'hiver, à quelques jours du mois de l'Hydre, les Inspirés sont invités à se rendre dans le Domaine de Mélif pour prêter assistance à son seigneur. La famille de celui-ci serait sous l'emprise d'une terrible malédiction meurtrière : l'épouse du seigneur meurt le jour de ses trente ans à chaque génération.

Au terme d'un court voyage, le Domaine des Mélifs est voisin de celui de la Compagnie, ils parviennent à Mogrebise où ils sont confrontés à l'obscurantisme des citadins. La population est en effet la proie des rumeurs et de la superstition ; la peur et la haine rôdent.
Une fois le manoir des Mélifs rejoint, les Inspirés plongent dans l'histoire du Domaine. Alors que les légendes et les faits historiques s'emmêlent, l'ennemi du baron, son ancêtre, Sélent, un ancien Inspiré revenu d'entre les morts — sa Flamme lui a été dérobée — reconnaît sa Flamme « chez » l'un des Inspirés. L'Inspiration du malheureux lui a été ravie par le Masque afin de lui permettre de se venger de sa famille et des injustices qu'il dut endurer à son époque. Ce sbire du Maître du Semblant est malin et il n'est donc pas un ennemi facile à attraper. De plus, la lutte n'est pas équitable : l'un des Inspirés est lié au Chevalier Sénestre. La Compagnie n'est donc plus aussi protégée qu'elle le croyait. Elle est directement menacée.
Toutefois, au prix de malice et d'opiniâtreté, les Inspirés parviennent à débusquer le félon Sélent. En compagnie d'un nouvel allié, un lutin, Édeln, ils affrontent Sélent. La lutte est terrible. Elle laissera de profondes blessures aux inspirés et fera donc date dans leur histoire. Le Chevalier Sénestre leur échappe alors. Hélas ? Non, car ce perfide personnage est bien décidé à récupérer sa Flamme...

Le jeu des Saisons

Ce deuxième acte est sous l'influence du Corps.
Lors de leur séjour sur les terres des Mélifs, les Inspirés recontrent bien des personnes dont Édeln. Celui-ci recherche un lieu pour planter un Roi du Printemps corrompu, le célèbre Monarques des Jonquilles. Il lui faut pour cela un lieu dont il connaisse les plus hautes instances du pouvoir local afin de prendre le contrôle du Domaine. Par ailleurs, son compagnon d'aventure, le morgane Vélios, sait qu'il faut répandre le sang de gens sur qui repose, ou reposait, la destinée de l'endroit choisi afin de conclure au réveil de son Roi. Or, la rumeur de promotion sociale qui auréole les Inspirés est parvenue aux oreilles de Vélios. Il compte bien exploiter la dette que la Compagnie a contractée vis-à-vis d'Édeln dans l'Acte I pour les renverser et récupérer leur Domaine.
Petit à petit le Monarque des Jonquilles croît. Le chaos s'installe dans le Domaine de la Compagnie. Les lutins et leur perfide allié se préparent à prendre le pouvoir.
Malheureusement, le plan machiavélique de Vélios se heurte à plusieurs difficultés. En premier lieu, Édeln, trop sûr de lui, a laissé courir la rumeur du réveil du Monarque des Jonquilles. Les Saisonins de l'été en ont donc entendu parler et, inspirés par leur Dame, ont constitué une forte troupe afin d'anéantir cette menace. Poursuivis par cette Légion, les lutins doivent donc demander asile et protection aux Inspirés. Ensuite, le Domaine où résident les Inspirés abrite un ancien Champion de l'Été. Il sait ce que veulent les lutins et est bien décidé à tenter de les arrêter par tous les moyens. Il invoque donc de puissants Démons afin de détruire les lutins.
Les Inspirés sont confrontés à tous ces protagonistes et doivent réagir. Découvrant la nature ténébreuse du Champion de l'Été, ils tenteront sans doute de nuire à ses projets. Mais la Compagnie se trompe de menace.
C'est alors que la Légion de l'Été arrive, puissante et nombreuse. Ni négociation, ni délais ne sont envisageables : ces membres exigent des Inspirés qu'ils leur livrent les lutins et qu'ils payent pour les avoir hébergés. Les Inspirés qui sont encore trompés par les apparences, font de mauvais choix. Ils sont emprisonnés. Ils doivent lutter pour sauver leur Domaine. D'autant plus que, dans le même temps, les lutins les ont trahis : ils ont fomenté un coup d'état et pris le pouvoir !
Heureusement, Sélent, le Chevalier Sénestre, compte bien récupérer sa Flamme et se venger de ceux qui l'ont humilié. Il empêche Vélios de tuer les Inspirés en envoyant son perfide complice, Daran qui permet aux Inspirés de s'évader. Il les guide vers son damné maître...

Le Jeu des Puissants

Ce troisième acte représente la fin du Drame. Il est sous le signe de l'Âme.
À ce moment crucial du Drame, les Inspirés doivent trouver le moyen de sauver leur Domaine et leurs âmes. Ils apprennent alors qu'une Éminence grise pourrait leur procurer une Sentence de Janus qui, seule, pourrait forcer les lutins à abandonner leurs sombres manigances. L'une de ces mystérieuses personnalités est connue pour résider dans la ville d'Encre, en République mercenaire. La Compagnie n'a donc plus qu'à s'y frayer un chemin.
Une fois en ville d'Encre, les Inspirés doivent composer avec les intrigues de la cour du Couronné — le seigneur local — pour démasquer l'Éminence grise dont ils ont entendu parler.
Afin de la rencontrer, la Compagnie se rend à un bal masqué. Pris dans les luttes d'influence de la haute société de la ville, les Inspirés prennent la mesure des facilités que les mortels génèrent pour les sbires du Maître du Semblant et de leurs manigances.
Toutefois, au terme de la réception, les Inspirés ont obtenu l'aide qu'ils étaient venus chercher. Mais toute menace n'est pas encore écartée. Daran dérobent l'Édit de Janus à l'insu de la Compagnie. Les Inspirés le poursuivent chez son maître, Sélent, le Chevalier Sénestre qui espèrent en vain récupérer sa Flamme.
La compagnie doit donc triompher cette fois de ce sinistre serviteur du Masque avant de regagner les bois de son Domaine où les lutins et le Monarque des Jonquilles ont ressuscité.

Mais nous sommes encore bien loin de la fin de ce Drame, Éminence.

Trois coups résonnent.
Le rideau se lève.



Acte I :
Le Jeu des Damnés

Avant la chute et les grandes ténèbres, on dit que vint un Roi. Certains y voient un lutin, le plus sage des sages, d'autres, un être né des Racines Aînées elles-mêmes. Toujours est-il qu'il était le favori de notre Dame.

À sa venue, la terre vibrait d'impatience, et les fleurs se paraient de leurs plus belles couleurs pour lui plaire. Sans effet, l'amour du Monarque n'allait qu'à la Dame et à l'ensemble de ses créations.

Il accomplit moult exploits pour son peuple. Il étouffa la malédiction d'Ortheniax dans un tombeau de lierre, et libéra ainsi les satyres de son joug. À ce jour, l'abomination sylvestre y demeure encore enfermée.

Mais ces exploits ne relatent pas la véritable puissance du Monarque des Jonquilles. Enfant de la Terre, il n'avait qu'une aspiration : embellir celle-ci. On lui attribue la création de pas moins de quinze espèces de fleurs, et de trente plantes médicinales. Pour faire sourire sa Dame, il instaura le règne du printemps au sud et le Couronnement des Lys à l'est. Nombre des merveilles qui animent l'Harmonde de nos jours sont de son fait, et son héritage…

Extrait de l'Opus Sylvae
chapitre XXVII,
paragraphe 8

Ce premier acte du Drame s'articule autour d'une antique malédiction et de celui qui la fait perdurer : Sélent le Chevalier Senestre. Cet Acte introduit les Inspirés et leur némésis. Ils y verront apparaître en toile de fond, l'origine des problèmes qui affecteront leur Domaine dans les actes suivants.

Mise en scène

Ambiance

Sombre est le maître mot de cet acte. Le Domaine de Mélif est rongé par la tristesse et l'angoisse. La plupart des méliféens croient la mort de la baronne inéluctable, ce que le baron se refuse à accepter.
Au château même, c'est la crainte qui domine. La malédiction est connue, mais qui sait ce qui l'apporte, et comment ? En effet, des générations de morts ont déformé son souvenir. Pour le peuple, la malédiction est une ombre dans la nuit, qui emporte les baronnes sans faillir, ainsi que quiconque se dresse sur son chemin.
Avec le passage des jours, la situation empire : les rumeurs prennent en importance au point d'occulter les faits, et la terreur des habitants devient tangible, allant jusqu'à se concrétiser par des désertions et des crises d'hystérie, ou d'exaspération chez les plus sensibles. La superstition est très présente et baigne le Domaine d'obscurantisme.

Scène clef

Le combat contre Sélent. Il s'agit de l'esprit même de la lutte pour l'Inspiration. Montrez Sélent comme un être mauvais, inhumain. Les ombres de la pièce luttent avec celles des Inspirés. L'issue de cette lutte est incertaine jusqu'à ce que sa propre Flamme le pousse à s'enfuir.

La vérité

Vie et Mort d'un Inspiré

L'histoire de la malédiction est celle de Sélent. Pour la comprendre, il nous faut remonter sept cents ans en arrière dans les méandres du temps.

Sélent était le Prince de Mélif, le successeur du titre, et tous s'accordaient à voir en lui un avenir glorieux. Aimé de tous, il était destiné à mener la baronnie vers un avenir radieux. Pour concrétiser cet avenir, Elwyn, le père de Sélent, s'arrangea pour faire venir en la baronnie la fille d'un puissant seigneur janrénien, Flammine. Ce fut le coup de foudre. Dès le premier regard, tous deux surent qu'ils s'aimaient et que rien ne pourrait les séparer. Ils annoncèrent peu de temps après, leurs fiançailles à leurs familles.

Hélas, Sélent avait un frère, qui était pour lui ce que la lune est au soleil. Cerwyn, puisque tel était son nom, avait lui aussi de nombreuses qualités, mais nulle ne parvenait à faire de lui l'égal de son frère, un Inspiré à la Flamme puissante. La jalousie grandissait dans son cœur, et l'annonce de cet hymen fut pour lui un coup de poignard dans le dos ; il était, lui aussi, tombé amoureux de Flammine. L'amour fraternel mourut ce jour-là et fut remplacé par une haine, plus glaciale que l'hiver et une envie, plus ardente que l'été. Mais Cerwyn était patient, et longtemps, il ourdit son plan.

À la mort de son père, il devint un frère attentionné envers son nouveau seigneur, qui lui accordait toute sa confiance et alla jusqu'à lui donner le commandement des gardes du palais.
C'est un hiver, peu après la naissance de l'enfant de Sélent, alors que celui-ci combattait quelques séides du Masque, que Cerwyn agit. Depuis longtemps le peuple grondait du désintérêt de son seigneur pour leur sort, ainsi que de la disette qui régnait. En effet, tout à son combat pour l'Inspiration, Sélent négligeait ses devoirs et mobilisait ses ressources pour une lutte éloignée des besoins de son peuple. Cerwyn en profita pour conquérir le cœur des gardes par ses insinuations sur les activités secrètes de leur seigneur et prendre le contrôle du palais. Flammine tenta de s'échapper, mais, poursuivie par les chiens du traître, elle tomba dans un lac gelé et mourut le lendemain de ses trente ans. On ne retrouva jamais le corps de l'enfant.
À son retour, Sélent fut emprisonné par ses anciens gardes et les mercenaires au service de son frère. Lequel le fit pendre pour « démonisme ».

D'entre les Morts

Mais le froid de la tombe ne conserve pas ceux en qui brûle la flamme de la vengeance. Le Masque contacta Sélent. Une offre fut faite et acceptée, et Sélent se dressa bientôt d'entre les morts sous la forme d'un Chevalier Senestre pour punir son frère.
Il ne pouvait le tuer, car cela reviendrait à éteindre la lignée des Mélif et son sens du devoir s'y opposait. Aussi, manœuvra-t-il pour le faire souffrir. Il lui fit rencontrer une jeune femme et usa de ses artifices pour

LA BARONNIE DE MÉLIF

Située dans les Monts Tariander, à la frontière entre Lyphane et la Janrénie, la baronnie de Mélif est un petit Domaine frontalier à celui de la Compagnie. En tant que tel, le baron Tharon de Mélif connaît la réputation des Inspirés et a déjà eu affaire à eux, ne serait-ce que par émissaires interposés.

Géographie
La baronnie a bien diminué depuis le temps où Sélent était encore en vie. En effet, avec la malédiction, les barons se sont enfoncés dans un mutisme mêlé de mélancolie. Ils ont ainsi négligé l'extension du Domaine et la défense de ses frontières. Mélif est caractérisée par un sol très montagneux, avec des vallées encaissées et des pics élevés. Les cours d'eau sont ici des torrents, et les villages sont construits au bord des lacs de montagnes. Le relief entraîne des journées très courtes, phénomène aggravé par une brume quasi omniprésente au printemps et en automne.
La ville principale, Mogrebise, est une bourgade construite sur les rives d'une rivière assez impétueuse, le Viflot. Le manoir des Mélif la surplombe, et d'elle part la seule grande route du pays, laquelle conduit à la cité janrénienne de Jorline.

Climat
La proximité des montagnes accentue le froid mordant de l'hiver sur le Domaine de Mélif : les rues pavées sont alors terriblement glissantes, le bois des portes et des volets travaillent, ces derniers coincent dans leur cadre, et les visages bleuissent alors que les lèvres se gercent…
Il vous faudra donc, Éminence, transmettre ce froid à vos joueurs. L'une des solutions à ce défi, est de se reposer sur les règles d'AGONE. Toutes les actions des Inspirés sont freinées par une augmentation des DIFF de + 3 ! Ne vous laissez pas pour autant dominer : la narration et l'atmosphère du Drame ne doivent en aucun cas être alourdies par les règles ! Et puis soyez logique. Le froid rend parfois moins agile mais pas moins créatif.

Économie
Mélif exporte du bois et du métal, pour la plus grande part en échange de produits manufacturés et de nourriture.
Son agriculture est essentiellement vivrière, et ne suffit pas à pourvoir aux besoins de la population, le sol arable étant pauvre et rare. L'élevage se compose majoritairement de chèvres et de moutons.

Magie et renseignements
Pour lutter contre la malédiction, les barons de Mélif se sont dotés d'un petit réseau de renseignements et de contacts dans la région, ainsi que d'une petite Académie jorniste.

Corps : 5/0
Armée : 6
Défense : 7
Habitants : 6
Organisation : 5

Esprit : 4/1
Finance : 4
Renseignement : 5

Âme : 5/5
Capacité magique : 5
Relations diplomatiques : 6

faire naître l'amour dans leurs cœurs. Peu après la naissance d'un héritier de la baronnie, le jour des trente ans de la baronne, il la tua, et se révéla à son frère. Sélent lui apprit alors son intention, et lui révéla qu'il avait maudit la baronnie : il tuerait chaque baronne de ses mains le jour de ses trente ans, et ainsi damnerait les descendants des Mélifs à vivre dans la crainte, l'espoir et la tristesse. Sélent agit maintenant en ce sens depuis plus de sept cents ans. Aujourd'hui, c'est le tour de la baronne Lucia de Mélif.
Les Inspirés sauront-ils empêcher que s'accomplisse encore une fois la malédiction ?

Introduction des Inspirés

Ce qu'ils savent de la situation

Les Inspirés connaissent de réputation Tharon de Mélif. Il est après tout leur plus puissant voisin. La plupart des informations voient en lui un homme noble, dévoué à la cause de son peuple, et surtout brûlant d'une passion dévorante pour sa femme, Lucia de Mélif. Il est également possible, si les Inspirés sont les « propriétaires » du Domaine, ou si leur rang social est similairement élevé, qu'ils aient déjà rencontré le baron Tharon — et construit des relations de sympathie.

Tout Inspiré réussissant un jet d'INT + Histoire et Légendes contre DIFF 10 saura se souvenir de la légende de la malédiction des Mélifs.
Selon les charges, les Inspirés pourront avoir accès aux informations suivantes :

- Si l'un des Inspirés est en charge d'un réseau d'espionnage, Volmoulin est à son service (Voir encart plus bas).

- Tout Mage doté d'une importante Charge au sein du Cryptogramme-magicien aura accès à certaines informations sur la nature magique du Domaine de Mélif. Il pourra être au fait de l'existence de Danseurs près du lac de Gèladieux, ainsi que de la légende attachée à celui-ci. Il connaîtra également l'existence du

Principal de l'Académie locale, Merdynel, et pourra obtenir quelques informations à son sujet.

Un maître d'arme connaîtra la puissance militaire du Domaine de Mélif, ainsi que son rôle vital dans la défense des environs contre les incursions de drakonniens venus des montagnes. Il se rendra également compte du danger que représente cette puissance (INT + Stratégie contre DIFF 15) si le baron venait à sombrer dans la folie.

Un caravanier ou un bourgeois connaîtront certaines adresses en Mélif — notamment celle de la Halte du Chant du Putois. La puissance économique du lieu et le potentiel d'une alliance avec le Domaine, ne seront certainement pas non plus des facteurs à négliger dans leur analyse de la situation.

Un chambellan pourra être en contact avec certaines personnes dans l'entourage du baron, comme Noune la servante laquelle a pu servir auparavant dans le Domaine de la Compagnie.

Un seigneur, un noble ou une personne d'une famille reconnue aura tout bonnement rencontré Mélif ou sa femme lors d'une visite. Lors de celle-ci ils pourront avoir visité le manoir une première fois, ou encore être restés en bons termes avec le baron et son épouse. L'Inspiré saura alors que cette dernière vient d'accoucher d'un enfant, et que le jour de ses trente ans ne saurait tarder.

Enfin, les Inspirés ayant une implication poussée dans la lutte contre le Masque, sauront que le baron Tharon, pourtant un Terne, est un de leurs plus grands supports dans la région. Il accorde son soutien à tout Inspiré et tente de les organiser dans les Domaines avoisinants. Il est d'ailleurs possible qu'il ait déjà eu affaire à la Compagnie dans ce contexte.

Une question de motivation

Au début de l'hiver, alors que la neige commence à peine à s'amasser dans les cols de la région, un pigeon, ou un messager si la baronnie de Mélif possède des rapports pouvant justifier l'existence d'une route commerciale, vient apporter aux Inspirés une missive demandant leur aide (*cf.* ADJ 1).
En parallèle, le baron fera circuler dans les Domaines avoisinants — dont celui de la compagnie — un avis offrant cinq cents pièces d'or (à convertir dans la monnaie locale arrondie à la bribe inférieure !) à quiconque est à même de le débarrasser de la malédiction qui affecte son Domaine depuis des siècles (*cf.* ADJ 2).
Si le porteur de la Flamme de Sélent lit cet avis : la mention de la malédiction éveillera quelque chose en lui. Il se sentira alors attiré sans savoir exactement pourquoi.
Si les Inspirés sont régents de leur Domaine : il est évident qu'ils feraient bien d'accéder à la demande du baron. En effet, la baronnie de Mélif est relativement prospère, et surtout possède une force militaire et un réseau de renseignements non négligeables. Il serait dommage de se priver d'un tel soutien potentiel de cette qualité. Qui plus est, cette visite est un moyen de faire signer divers accords avec le plus gros producteur de bois et de fer de la région.
Si les Inspirés ne sont pas régents de leur Domaine : les mêmes arguments s'appliquent, mais de façon détournée. Des Inspirés possédant une maison commerciale ou un pouvoir politique, ne rechigneront pas devant les avantages que peut apporter la reconnaissance d'un des grands de ce monde.
Qui plus est, et ce, afin de motiver la compagnie, il est fort possible que les Inspirés aient déjà un lien avec certains des proches du baron. Ainsi, un Mage a pu être formé par le Merdynel, le Principal de l'Académie du Domaine, et un guerrier aura pu faire ses premières armes sous les ordres du précédent baron, lequel lui aura sauvé la vie au cours d'une bataille.
Enfin, il reste toujours la solution de faire que le régent du Domaine demande à la Compagnie de se rendre en Mélif, et ce à titre onéreux ou non, afin de rendre ce service à son vieil ami.

Les lieux

Le manoir de Mélif

Le manoir des Mélif est le lieu majeur de l'intrigue. Vieux de plus de huit cents ans, cet antique bâtiment n'est pas un Vestige de la Flamboyance. C'est seulement l'une des plus belles réussites de l'Équerre (il n'y a donc ni magie, ni Éclat).
L'aspect extérieur de la construction est massif. À moitié creusé dans la paroi de la montagne, le château surplombe la ville de Mogrebise d'une bonne centaine de mètres et l'écrase par ses dimensions colossales. De ses murailles, on peut voir toute la vallée en contrebas et son seul accès, un chemin serpentant à flanc de paroi, rend toute prise extérieure impossible.
De l'intérieur, le manoir est cependant dans un moins

LE SECRET DU MANOIR

Sélent lui-même l'ignore, mais le manoir de Mélif est plus ancien que l'Équerre ne voudrait le faire croire. Il était à l'origine une forteresse naine construite au temps des Guerres des Saisons, dont les entrailles servaient à abriter certains des plus fidèles alliés des nains : les géants du gel.
Ces géants ayant trahi l'été pour l'hiver étaient logés au plus profond de la montagne, là où la chaleur provenant du centre de la terre pouvait leur permettre de se souvenir de la Dame de l'Été et de leur trahison. Certains dorment encore au plus profond de cette place forte de l'hiver.
Près d'eux se trouve une chape de glace, et dans celle-ci, un bulbe végétal de la taille d'une pomme. Il s'agit du bulbe du Monarque des Jonquilles, un ancien Roi du Printemps retenu ici par les pouvoirs du froid.
Vous trouverez des informations complémentaires sur la destinée de ce Roi dans les annexes en fin de Drame.

LA HALTE DU CHANT DU PUTOIS

Cette auberge est la principale du village, et surtout la seule qui acceptera d'accorder l'hospitalité à des étrangers de passage. En effet, elle a été rachetée il y a de cela trois ans à peine par Énora, une lutine venue de Jorline. Atteinte par la piéreuse, la lutine espère que l'air des montagnes lui permettra de survivre à la lente pétrification. Elle considère la malédiction comme une simple superstition ; elle se refuse à y croire.
L'auberge comporte une dizaine de chambres doubles et trois chambres simples luxueuses. Les prix y sont honnêtes et la nourriture délicieuse. C'est ici que s'installent les hommes de Sélent, un mois avant l'anniversaire de la baronne, et qu'ils y accueilleront leur maître.

bon état. Depuis l'instauration de la malédiction, les seigneurs de Mélif ont tendance à mourir jeunes et à laisser l'aménagement interne de leur demeure se dégrader. De plus, il devient à chaque génération plus difficile de trouver des employés à engager, et encore plus à l'approche de la date fatidique.
Ainsi, les longs couloirs n'ont pour seuls bruits que les pas des rares visiteurs, alors que les toiles d'araignées s'accumulent en haut des plafonds cyclopéens des couloirs et des grandes salles de banquet.
Plus on s'enfonce dans les profondeurs de la montagne, et plus le château semble avoir été construit pour des géants, au vu de la hauteur des arches des portes. Pourtant, nulle personne depuis des décennies ne s'est réellement enfoncée plus loin que les prisons et cachots, tant le sentiment de claustrophobie qui naît de cette atmosphère est oppressant.

Les Inspirés sont logés dans la même aile, près des appartements du baron et de son épouse. C'est en fait là que logent tous les invités du baron, le manque de personnel et la courtoisie lui interdisant de trop éloigner ses invités.
Les chambres sont spacieuses, avec des lits luxueux à matelas keshites. Tout est prêt pour passer l'hiver avec confort, des édredons en plume d'oie aux grandes cheminées dont le bois craque sous l'assaut des flammes. Une salle réservée aux soins du corps prolonge chaque chambre.

Mogrebise

Plus grande ville de la baronnie, Mogrebise n'est pourtant guère plus qu'une bourgade de sept cents habitants au plus fort de l'hiver. En effet, lorsque les neiges tombent dans la baronnie, toutes les routes sont paralysées. Il devient impossible, même au plus vaillant des hommes, de quitter son chez soi des montagnes, sans risquer de tomber dans quelque crevasse ou plaque de glace. Aussi, tous les habitants du Domaine possèdent-ils une résidence familiale dans la ville, où se passe la période de l'hiver.
C'est habituellement un moment de fêtes et de ripailles nocturnes où chaque famille se côtoie. Là, se règlent les affaires commerciales et les mariages de l'année à venir. Pas cette année cependant. Avec l'ombre de la malédiction, chacun se calfeutre chez soi et tente de ne pas attirer l'attention. En secret, nombre de familles préparent des couronnes funéraires ainsi que des cadeaux de deuil à offrir au baron. Tous craignent ce qui va venir, et, est-il nécessaire de le préciser, les étrangers ne sont pas les bienvenus.

Le Lac de Gèladieu

Situé à moins d'une heure de cheval de Mogrebise, le Lac de Gèladieu est un vaste lac très profond dont la surface, nourrie par des sources chaudes souterraines, ne gèle jamais que sur une très fine épaisseur. C'est ici que la baronne Flammine de Mélif et son enfant se sont noyés, sept cents ans plus tôt.
Aujourd'hui, seuls quelques Danseurs viennent parfois au creux de l'hiver exécuter de gracieuses pirouettes à sa surface et jouer avec les flocons de neige qui le recouvrent à moitié. Le spectre de Flammine apparaît pourtant certains soirs d'hiver, lorsque la neige et les rayons de la pleine lune se mélangent pour lui donner un semblant de vie temporaire.
Sélent vient se recueillir en ce lieu, juste avant d'ôter la vie à une baronne, au coucher du soleil.

DAME FLAMMINE

Bien que les légendes locales ne le mentionnent pas, il est très dangereux de rencontrer le spectre de la pauvre femme. En effet, privée de son enfant, de son mari, et de sa vie même, Flammine n'est plus qu'un spectre dévoré par un froid sans fin.
En tant que tel, elle recherche la chaleur et tente de se blottir dans les bras de toute personne qu'elle rencontre. Malheureusement, elle ne fait alors que drainer sa vie et sa chaleur.
Le seul moyen de la libérer de cette malédiction est, pour une personne connaissant réellement son histoire, de l'étreindre volontairement et de chercher à la réchauffer de tout son cœur.

En termes de jeu :
Flammine possède une seule caractéristique : FOR à 10.
Étreinte : 20 + 1D10 contre AGI + Esquive de la victime. Pour se dégager, il est nécessaire de remporter un jet de FOR en opposition.
Cette étreinte a un POT de Froid de (15 – Flamme de la victime, divisés par deux pour les Saisonins de l'hiver). L'armure ne protège pas.

Une étreinte consentie cause les mêmes dégâts, mais permet de lui donner le repos après cinq tours. La dame murmure alors un merci, se dégage dans un sourire triste, et se transforme en un petit tourbillon de neige. Plus jamais son âme ne viendra hanter les vivants.

Citation typique : « Serrez-moi… il fait si froid… si froid… »



Dramatis Personae

Tharon de Mélif

Allure

Le baron de Mélif est une force de la nature. Grand guerrier devant les Éternels, son corps est déjà couvert de multiples cicatrices, alors qu'il n'a pas encore trente ans. Ses cheveux d'un noir de jais tranchent particulièrement avec ses yeux bleus très clairs, semblables au lit des torrents qui parcourent son Domaine. Il aime habituellement à porter la barbe et les cheveux mi-longs, mais les rase avant tout combat, ce qu'il fera le 6 du mois de l'hydre, la veille de l'anniversaire de sa femme. Ses vêtements sont de bonne qualité, mais pas ostensiblement coûteux. Ils ne gênent pas ses mouvements et portent les couleurs des Mélifs : le vert sombre et le noir.

Histoire

Depuis sa plus tendre enfance, Tharon a été élevé afin de combattre le Grand Malin. Il tient la charge de baron depuis l'âge de ses seize ans, après que son père se soit jeté de désespoir dans un précipice. Depuis, l'ombre de la malédiction pèse sur lui.

En effet, il a rencontré il y a sept ans celle qui est devenue sa femme et, comme ses ancêtres, il est tombé fou amoureux d'elle. Afin de ne pas la perdre, en particulier maintenant qu'elle vient de donner le jour à son fils, Menma, il a fait venir des personnes de tout bord pour le conseiller, et surtout, veiller sur elle.

Ce qu'il sait

Sur la malédiction : Tharon a consulté les archives familiales peu de temps après avoir rencontré Lucia : il connaît donc la gravité de la situation. Les faits se recoupent trop bien. Il refuse cependant de laisser partir sa bien aimée sans combattre. Aussi a t-il décidé de réagir.

LE GRAND MALIN, LA NOIRAUDE ET LA MAÎTRESSE DES FEUILLES MORTES

Les croyances de Mélif reflètent étrangement une connaissance atavique des Éternels et de leur conflit. En effet, le rôle traditionnel des barons de Mélif est de protéger le peuple des manipulations de deux monstres vivant dans les montagnes : le Grand Malin, un esprit trompeur aux cheveux blonds qui aime à emmener les enfants mourir dans le froid, et sa femme, la Noiraude, une sorcière à la peau noire qui vit dans une chaumière d'herbes, cachée dans les forêts de Mélif.
Ces deux créatures seraient les rejetons de la Maîtresse des Feuilles Mortes, une des quatre Maîtresses de l'année au rôle ambivalent : pourvoyeuse de récoltes, mais héraut de l'hiver.
En fait, tout porte à croire que cette tradition est le fruit des efforts de Cerwyn, le frère de Sélent, qui aurait tenté de se racheter de sa trahison en continuant le combat de son frère.

En fait, il a encore le souvenir de ce matin de ses cinq ans où, tiré d'un profond sommeil, il vint voir sa mère, et la trouva froide et pâle, avec son père en pleurs à ses côtés.
Sur l'Inspiration : Tharon a appris au cours de ses combats ce qu'était l'Inspiration et, même s'il n'est pas le dépositaire d'une Flamme, il lutte contre le Masque et ses agents. À ce titre, il réserve toujours un bon accueil aux Inspirés et aux Saisonins. Il a plusieurs fois tenté de créer un réseau afin de fédérer les Inspirés de sa région, mais, en tant que Terne, il ne possède pas l'autorité nécessaire. Cette initiative lui a cependant valu l'amitié de certains membres du Conseil des Décans qui lui ont donné les noms d'Inspirés proches, dont ceux de la compagnie.
Aujourd'hui, il fait appel à eux. Le décevoir serait faire preuve d'ingratitude envers un homme comme lui.

Rôle
Vous aimez plus que tout votre épouse, et la possibilité de sa mort vous ronge comme un cancer. En fait, si elle venait à décéder, il est fort possible que vous vous décidiez à mettre un terme à votre lignée maudite. Peut-être en donnant Menma, votre jeune enfant, à la femme des glaces qui rôde parfois sur le Lac de Gèladieu.

Citation Typique
« Un Mélif ne part pas sans combattre ».

Lucia de Mélif

La baronne est une femme fière et de haut lignage; hautaine disent certains. Grande, rousse, elle est entièrement dévouée à son mari. Elle l'a rencontré par un concours de circonstances, alors que son escorte était

THARON DE MÉLIF

Peuple : Janrénien
Âge : 29 ans
Taille : 1 m 83 (TAI 0)
Poids : 92 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 8
FOR : 9
PER : 7
RÉS : 7

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 6
VOL : 8

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 7
CRÉ : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 8
EMP : -
TIR : 7
PdV : 54
SBG : 18
SBC : 27
BD : +2

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences
Épreuve : Arme (Épée) 8, Arme (Bouclier) 6, Athlétisme 5, Équitation 7, Esquive 8, Vigilance 6
Maraude : Chasse 6
Société : Diplomatie 5, Éloquence 5, Étiquette 5, Us et Coutumes (Janréniens) 5
Savoir : Alphabet (Armgard) 5, Langue (Janrénien) 5, Lois (Janréniennes) 5, stratégie 5
Occulte : Harmonie 2, Cryptogramme 2

Avantages, bienfaits : baron (Charge).

Combat
Initiative : 15, Épée 16, Écu : 12
Attaque au contact : Épée : 17, Écu : 14
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 6
Parade : Épée : 17, Écu 20
Défense à distance : 3

Armure
plaques partielles
(Malus – 10; Prot 13).

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée	+ 1	+ 1	+ 1	+ 4 (P/T)	0
Écu	- 3	0	+ 4	+ 1 (C)	0

partie chasser des bandits, et qu'un vol de corbeaux fit fuir son cheval vers la baronnie voisine. L'animal fut stoppé dans un acte héroïque par le jeune baron. Ce fut le coup de foudre : ils se marièrent un an plus tard. C'était il y a sept ans.
Lucia vient de donner le jour au fils de Tharon après un accouchement difficile. Il est en fait probable qu'elle ne puisse plus jamais avoir d'enfant, mais grâce au savoir de Noune, Menma devrait être un garçon robuste.
Maintenant, Lucia est une femme comblée. Elle aime son mari qui lui a donné un beau fils. Pourtant, elle est prête à s'enfuir. Elle a lu les archives familiales, et sait donc que nulle baronne n'a jamais échappé à la malédiction. Elle affecte un ton serein et détaché : seule l'idée qu'elle se fait de son rôle et sa dignité la retiennent encore.
Le seul indice que possède Lucia sur l'affaire est le suivant : le tableau de Flammine caché dans les archives. Elle n'en parlera tout de même pas, car elle éprouve une jalousie certaine vis-à-vis de cette femme qui lui ressemble et qu'elle trouve bien plus belle qu'elle.

Merdynel

Allure

Merdynel est un vieux keshite de plus de soixante-dix ans. Le temps n'a pas été clément avec lui, et les rides de son visage entourent la gemme bleue fixée dans son front. De celles-ci émane une lueur qui se retrouve dans ses yeux bruns de vieil homme : la marque d'une force intérieure et d'une volonté redoutable, qui porte à croire qu'il serait dangereux de déranger ce vieux corps flétri et affaissé.
Héol et Dansonge, ses Danseurs, ne se cachent pas et passent le temps à virevolter, passant sur ses manches et dans les plis de sa tunique fourrée.

Histoire

Merdynel fut longtemps considéré par le Cryptogramme-magicien comme un prodige. Les arcanes de l'Emprise semblaient ne pas avoir de secrets pour lui, et les Danseurs aimaient à se venir le baigner d'étincelles. Sa progression fut très rapide. Mais ce don le perdit. Les autorités du Cryptogramme-magicien se méfiaient de ce génie idéaliste. Aussi, lorsqu'il se démarqua en inventant un sort révolutionnaire de guérison des Danseurs blessés, une récompense empoisonnée lui fut-elle octroyée.
On lui donna l'ordre de s'installer en Mélif pour y installer une Académie et enquêter sur la malédiction de ce lieu.
Mal préparé et en dehors de son milieu, Merdynnel échoua. Ce ne fut pas une surprise.
La mère de Tharon mourut, et il ne lui resta plus qu'à demeurer en ce lieu glacé si éloigné du désert keshite, à former ses rares apprentis et à se préparer à la prochaine échéance.
Cette année, il est prêt. Il a étudié les occurrences de la malédiction et à des doutes sur les origines de celle-ci. La consultation des archives de la famille devrait lui permettre de confirmer ses soupçons.

Ce qu'il sait

Légendes et généalogie des Mélifs : ses connaissances sont presque complètes à ce sujet. Merdynel a étudié les légendes du Domaine pendant trente ans, ainsi que son histoire. Il est maintenant certain que quelque chose eut lieu entre les deux frères, il y a sept cents ans. Ses recherches dans les archives du manoir lui ont permis de mettre la main sur le journal de Sélent le jour précédent l'arrivée des Inspirés. Il conservera ce journal dans sa chambre et l'annotera.
Il est prêt à partager la plupart des informations qu'il possède, en dehors de ses doutes sur la cause de la malédiction. Il refuse par contre de parler du journal qu'il a dérobé. En effet, il estime être le seul à avoir, de par son travail de trente ans, droit à cette avance. Qui plus est, il a honte de ne pas avoir partagé plus tôt cette information.
Le manoir : les légendes qu'il a compulsées, lui ont donné une bonne connaissance du passé du manoir. Ainsi, il peut dire que le manoir date de la fin de la Guerre des Saisons et que l'un des trésors les plus précieux des nains y est caché. Il ne se privera d'ailleurs pas de faire circuler cette information, laquelle risque fort de dérouter les Inspirés.

PÉNÉTRER LES SOUTERRAINS ?

Grâce aux informations que possède Merdynel, il est possible que la Compagnie cherche à s'enfoncer dans les profondeurs du manoir pour y rechercher ce trésor, voire une cause de la malédiction.
Ce sera une perte de temps. Ces souterrains sont labyrinthiques pour qui ne connaît pas la configuration des lieux (comme Édeln). Les géants du gel sont les protégés de la Dame de l'Hiver, et elle a toujours voulu les préserver de la vengeance des Saisonins de l'été qui pourraient les découvrir. Seul Édeln possède un moyen magique et astucieux qui lui permettra de s'introduire dans ce dédale.

Rôle

La dernière fois, vous n'aviez pas eu le temps de vous préparer à affronter la malédiction. Cette fois, vous êtes prêt. Vous êtes certain que la cause est une créature, et non une force, et vous espérez que votre art vous permettra de la combattre. Vous adoptez généralement

MERDYNEL

Royaume : Empire de Keshe
Peuple : humain
Âge : 75 an
Taille : 1 m 62 (TAI 0)
Poids : 55 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 4
FOR : 4
PER : 6
RÉS : 4

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 10
VOL : 7

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 6
CRÉ : 6

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 4
EMP : 10
TIR : 5
PdV : 39
SBG : 13
SBC : 19
BD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences
Épreuve : Arme (dague) 5, Athlétisme 2, Esquive 4, Natation 3, Premiers Soins 8, Vigilance 6
Maraude : Camouflage 2, Discrétion 6, Intrigues (Cryptogramme-magicien) 5 Société : Us et Coutumes (janrénien) 5, Diplomatie 3
Savoir : Astronomie 5, Chirurgie 7, Herboristerie 7, Alphabet (Armgarde, Septentrien) 6, Urguemand 6, Médecine 7, Zoologie 6, Géographie 3
Occulte : Cryptogramme 8, Conn. des Danseurs 8, Résonance (jorniste) 8, Harmonie 3

Combat
Initiative : 10, Dague 10
Attaque au contact : Dague 11
Attaque à distance : –
Défense au contact :
Esquive : 8
Parade : Dague 9
Défense à distance : 4

Armure
aucune

Magie
Empathie 10/Résonance 8
Conn. des Danseurs : 8
Pot. d'Emprise : 20/19

Danseurs
Héol (Mémoire : 20 ; Bonus EMP : +2 ; Empathie : 6 ; Endurance : 5 ; Sortilèges : Clairvoyance, Vérité, Impression de Vérité, Guérison Mineure, Purification du Corps, Bouclier Magique, Guérison Majeure)
Dansonge (Mémoire : 12 ; Bonus Emp : +1 ; Empathie : 4 ; Endurance : 4 ; Sortilèges : Réconfort du Danseur, Marquer un Danseur, Vérité)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	0	+ 2	0	+ 1 (P)	0

une attitude paternelle vis-à-vis des autres personnes, et n'hésitez pas à partager votre connaissance de la région et de ses légendes.
Confronté à un autre Mage, vous changez du tout au tout. Votre visage de vieil homme affable est remplacé par une façade de professionnalisme froid. Ces hommes vous ont éloigné de votre patrie, et de vos études. Vous les aiderez le moins possible. Pour autant, vous ne leur mentirez pas, car vous connaissez les effets de sorts jornistes comme « Vérité » (*cf. AGONE* p. 226), que vous employez fort souvent par ailleurs.

Citation
« Tout cela est pour le moins... intéressant. Mais pourquoi quelqu'un ferait-il cela ? »

Édeln

Allure
Édeln est un lutin plutôt petit pour son espèce. De corpulence fragile, il étonne cependant par ses traits décidés et noueux. Son visage se fait parfois rêveur — quand il pense à Vélios. Il a des yeux verts et des cheveux mi -longs, épais et teintés de vert.
Son costume se compose d'un vêtement fourré de mousse et cousu de nombreuses poches, d'où s'échappent des touffes de plantes séchées. Tout autour de lui flotte une odeur de terre et de pollen.
Si vous le souhaitez, Éminence, vous pouvez préciser qu'Édeln porte parfois une fleur de Jourdeuil à la boutonnière (voir plus bas).

Note : un jet d'INT + Herboristerie contre DIFF 20 permettra de reconnaître cette plante (contre DIFF 10 pour un lutin).

Histoire
Dès sa naissance, Édeln fut voué à un grand destin. Sa communauté le fit lier à un Arbre Roi qui l'accepta. Nanti de cette bénédiction, il fut alors éduqué afin de devenir un des dirigeants de sa communauté, bien mise à mal par la progression des villes. Pourtant, son cœur était éloigné de la politique. Il n'aimait que les fleurs, et parfois il croyait entendre leur voix. C'est

pourquoi il s'enfuit à l'âge de seize ans, partant sur les routes de l'Harmonde pour accroître sa science de la botanique et pour trouver un maître à même de l'instruire dans la Magie du Pollen. Il ne devait jamais y parvenir. En effet, sa vie changea peu de temps après le début de son voyage. Alors qu'il traversait l'Enclave boucanière, il rencontra une morgane de sexe mâle, Vélios, rejetée de son peuple pour une raison obscure. Une amitié naquit entre les deux Saisonins, fortifiée à mesure que Vélios transmit à Édeln les secrets volés par son peuple aux pixies quant à la création de potions et d'élixirs. Cette amitié tourna bien vite à la passion, puis à l'amour.

Ils traversèrent ainsi l'Harmonde à la recherche de nouvelles pousses, jusqu'à ce qu'Édeln ressente le besoin de revoir son peuple. Revenant dans la Marche modéhenne, quelle ne fut pas sa surprise de retrouver son village brûlé et ses habitants éparpillés, chassés par une marche de Saisonins de l'été.

C'est encore Vélios qui vint l'aider. Il lui confia un des secrets de son peuple : comment l'Automne et l'Hiver avaient autrefois conjointement mis à bas un des Rois du Printemps, le Monarque des Jonquilles, et comment son corps brisé s'était recroquevillé dans une graine enfermée dans la garde naine de Malélif. Édeln s'est mis en route. Il a laissé Vélios regrouper les siens, et il s'est rendu dans la baronnie de Mélif, en se faisant passer pour un herboriste. Il espère s'infiltrer dans le palais et récupérer le corps du Monarque des Jonquilles.

Ce qu'il sait

Le manoir : grâce aux informations données par Vélios, Édeln est à même de trouver la graine du Monarque des Jonquilles et de déjouer les pièges des nains. Il connaît les passages secrets menant aux chambres des géants du gel, ainsi que les sorties secrètes du manoir. Il ne dévoilera pas ces informations, pas plus que sa mission. Il possède aussi la clé des salles secrètes : l'un des derniers soupirs de la Dame de l'Hiver qui furent cristallisés sur les plus hauts sommets de l'Harmonde en des sphères enchantées des plus parfaites. L'unique moyen d'utiliser ces soupirs est de briser ces globes.

Note : les derniers soupirs des Dames ont de nombreuses utilités. Ces objets rares sont présentés dans les Codex des Saisonins.

La malédiction : tout ce que sait Édeln sur la malédiction est son objet, la baronne, ainsi que son symp-

EDELN

Royaume : Marche modéhenne
Peuple : lutin
Âge : 26 an
Taille : 90 cm (TAI -1)
Poids : 40 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 8
FOR : 2
PER : 9
RÉS : 5

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 8
VOL : 7

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 8
CRÉ : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 6
EMP : -
TIR : 8
PdV : 45
SBG : 15
SBC : 22
BD : -2

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : la Sève
Ténèbre : 0
Perfidie : 6

Compétences
Épreuve : Arme (Dague) 3, Athlétisme 4, Esquive 9, Natation 2, Premiers Soins 7, Vigilance 7, Arc Lutin 6
Maraude : discrétion 8, Camouflage 6, Poisons (spé. poisons végétaux) 9
Société : Diplomatie 4, Éloquence 8, Étiquette (Modéhenne) 5, Us et Coutumes (Janréniens) 3
Savoir : Herboristerie (spé. plantes magiques) 10, Saison (printemps) 7, Saison (automne) 3, Chirurgie 4, Médecine 4, Zoologie 6
Occulte : Harmonie 4

Avantages, bienfaits : lié à un Arbre Roi.
Défauts, peines : aucun.

Combat
Initiative : 17, Dague 17, Arc Lutin 21
Attaque au contact : Dague 11
Attaque à distance : Arc Lutin : 14
Défense au contact :
Esquive : 15
Parade : Dague 9
Défense à distance : 7

Armure :
veste végétale (Malus – 2, prot 4).

Note : étant lié à un Arbre Roi, il peut recevoir jusqu'à 20 blessures graves. Il est capable d'utiliser une magie lutine simulant des sortilèges de viole sur un jet de Saison (printemps) + VOL contre DIFF égale au seuil du sort.

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Dague	0	+ 2	0	+ 1 (P)	- 1	–
Arc Lutin	+ 4	0	+ 4	+ 2 (P)	- 2	40 m

LE JOURDEUIL

Assez rare, cette fleur à large couronne d'un jaune éclatant ne pousse que dans certaines forêts de la Marche modéhenne et n'éclôt que la nuit du solstice d'été. Séchée et enfermée dans un contenant étanche, la fleur peut cependant conserver une année entière ses propriétés.
La fleur dégage en effet un pollen entêtant, dont l'effet est de priver de sommeil une personne qui la garde près de son visage (à sa boutonnière par exemple).

Rareté : 20

PUI : 20

Effet : la cible ne peut plus dormir pendant MR négative nuits, même magiquement. La fatigue accumulée se fait sentir à partir du matin de la seconde nuit sans dormir (malus de – 1 sur toutes les actions mentales), et croit de jour en jour (malus cumulatif de – 1 supplémentaire pour chaque jour après le premier). Si le jet de résistance est un Fumble, la cible ne peut plus du tout dormir et meurt au terme de deux à trois semaines dans une crise de démence horrible à contempler.
L'utilisation de cette plante est dénotée par la couleur jaune qui envahit le blanc des yeux de toute personne en prenant. Cette couleur devient de plus en plus présente avec le manque de sommeil. Dans le cas d'une intoxication au jourdeuil (Fumble), la victime finit dans ses dernières heures par baver une crème jaune mêlée de sang.

tôme : toutes les personnes dans l'enceinte du palais sont victimes d'un endormissement profond au moment du crime.
Bien qu'il n'ait pas de réelle raison de la faire, il est opposé à la mort et à donc emporté avec lui des fleurs de Jourdeuil. Il en possède autant qu'il y a d'Inspirés, plus une pour lui-même qu'il cachera. Si les Inspirés lui semblent de confiance et à même de protéger la baronne, il les leur donnera. Sinon, il se contentera de les cacher dans leurs vêtements le jour de la malédiction. En effet, Édeln est contre les morts inutiles, notamment celle d'une femme. Il lui semble possible que ces gens soient à même de défaire la malédiction. Il n'est pas inutile de s'en faire des alliés.
Lui-même profitera de la malédiction pour pénétrer dans les souterrains et voler la graine aux géants du gel. Il fera par la suite croire aux Inspirés qu'il a dormi comme les autres, n'ayant pas gardé de fleur pour sa protection.

Citation typique

« C'est donc ici que vous avez mal. Voyons... une petite infusion de sauge outre verre devrait vous assurer une guérison rapide, ainsi qu'un sommeil tranquille. »



Lamer

Allure

Lamer est un sinistre bossu. Aimant jouer sur la peur des Ternes, il se vêt de robes ésotériques à longues manches, recouvertes de symboles de fils d'argent. Il cultive un air de mystère et de terreur. Son visage s'orne d'une petite barbe effilée qui ressort particulièrement sur son crâne rasé. Il aime introduire dans ses discours des mots étranges, n'appartenant à aucune langue.
Une odeur de souffre imprègne ses vêtements.

Histoire

De tout temps, Lamer a été considéré comme un original. Assez intelligent, il a très vite compris que ceci était un bon moyen pour se défendre dans les rues d'Abyme. Il a commencé par faire croire que sa bosse était le cadeau de son protecteur, un Carmin, et que toute personne se frottant à lui serait châtiée. Petit à petit, il a ainsi créé toute une mythologie autour de sa personne en se faisant le confident des Abysses. Malheureusement, son plan marcha mieux que prévu et, le jour où le proxénète d'une catin qu'il venait de violenter allait s'en prendre à lui, un Azurin vint à son secours. Le Démon lui expliqua qu'il les amusait beaucoup — lui, les siens, et surtout, Le Grimacier (*cf. Le Bestiaire* p. 65) — et qu'il allait désormais porter leur parole de par Abyme, comme le voulaient ses prétentions.
Pendant trois ans, Lamer, maintenant Magister Lamer, fut ainsi l'agent d'une cohorte de créatures infernales. Au bout de ce temps, les Démons s'étaient pour la plupart lassés de lui, et il fut exempté de sa lourde responsabilité. Il décida donc de quitter la ville et de vendre ses talents de conjurateur parmi les Royaumes crépusculaires. C'est attiré par l'appât du gain qu'il a rejoint la baronnie de Mélif.

VOLMOULIN

Ce personnage discret se présente comme un des gardes rapprochés du baron de Mélif. C'est un homme de bonne réputation, connu pour son caractère taciturne et ses capacités dans le maniement de la lance.
Il est espion au service d'un des Domaines voisins (voire de l'un des Inspirés si celui-ci possède la Charge « Réseau d'espions ») envoyé pour surveiller le baron.
Il a volé les encres de Lamer en toute connaissance de cause, espérant exercer un chantage sur lui, afin qu'il dévoile les informations confidentielles que le baron lui rapporte.
Cette histoire finira deux jours après la malédiction, alors que Lamer décidera de ne pas tenter le diable davantage, et repartira sans avoir trahi les secrets de Mélif, espérant trouver ailleurs un autre mécène.

Pourtant, quelque chose le gène. En effet, la date de la malédiction approche, et quelqu'un lui a dérobé ses encres. Sans elles, il ne peut rien faire, et il n'a pas le temps de s'en procurer de nouvelles à temps.

Ce qu'il sait

Lamer n'a, malgré les titres occultes qu'il se donne, rien d'un lettré. Il sait à peine lire et n'a pas grand intérêt dans l'étude de la situation. Pour lui, la malédiction se borne à une confrontation. Jusqu'à il y a quelques jours, il comptait invoquer un Démon le soir précédent l'échéance, et lui ordonner de garder la baronne. Sans ses encres, il est cependant réduit à l'impuissance.
Ceci risque de le contraindre à obtempérer (*cf.* encart). Après tout, il espère bien gagner un poste de Mage de cour dans cette baronnie et il ne s'agit pas d'échouer au moment de faire ses preuves.
Lamer n'avouera que difficilement son manque de connaissances et de puissance. Il faudra faire preuve d'intimidation (en utilisant, exceptionnellement FOR + Éloquence contre DIFF 10) pour qu'il reconnaisse sa faiblesse et son problème.

Rôle

La peur contrôle le monde, vos anciens maîtres vous ont appris cela. Vous vous acharnez donc à produire une impression de crainte et de respect chez toutes les personnes que vous rencontrez.
Parlez d'une voix grave. Sous-entendez être au fait de mystères fondamentaux. Nul besoin de développer, l'imagination de vos interlocuteurs fera le gros du travail, et vous en ressortirez avec une aura de puissance et de savoir. Si maintenant vous pouviez récupérer vos encres...

Citation Typique

« Invoquer un Démon ? Maintenant ? Mon pauvre ami, si vous aviez la moindre notion des forces impliquées dans ce procédé, vous regretteriez d'avoir, ne serait-ce qu'envisagé cette possibilité. L'abnogtie paranoxiale de la pleine lune génère un champ « anti-ténébrant » de septième catégorie qui inhiberait tout contrôle »

CAPACITÉS MAGIQUES

Base de Démonologie : 10
Base de Baratin : 14
Ténèbre : 40

Bienfaits de Ténébreux : Conjuration Cercles I, II, Diablotin expérimenté (perché sur son épaule, ressemble à une chauve-souris écureuil).

Peines de Ténébreux : Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux (oublié en Abyme, cherche à retrouver son maître), Somnambule.

Noune

Noue est la femme de chambre de la baronne Lucia et sa dame de compagnie. Elle a été engagée il y a de cela sept mois, et a miraculeusement évité à la baronne de perdre son enfant. C'est en fait Sélent qui l'a envoyée afin que la lignée des Mélif ne disparaisse pas.
Cette femme a été élevée dans le fief de Sélent, Malecombe (reportez-vous à l'annexe pour de plus amples informations sur ce Domaine), et lui a toujours été soumise. Elle est très (trop ?) protectrice envers la baronne et l'enfant. Mais ce n'est qu'un leurre ; elle ouvrira les portes du manoir lorsque son seigneur viendra accomplir son œuvre !
Il sera pourtant difficile de la confondre. En effet, elle est d'une loyauté absolue envers Sélent et protégera fanatiquement la dame et l'enfant. Qui plus est, Sélent l'a dotée d'un don de dissimulation des sentiments (Bienfait perfide « Comédie »).
Le seul indice à même de la confondre est caché dans sa boîte à couture. C'est une fiole de verre sombre contenant une poudre jaune, du pollen de Jourdeuil.

NOUNE

Base d'Intendance : 11
Base de Chirurgie : 10
Base de Médecine : 11
Base de Baratin : 7

Perfidie : 16

Bienfaits de Perfidie : Comédie
Peines Perfides : Cœur de Pierre



Indices

La galerie des portraits

Les Inspirés pourront trouver dans une des ailes du manoir une galerie s'enfonçant bien loin dans la montagne, et menant aux archives de la famille. Sur les murs de celle-ci, se trouvent en opposition les portraits de chaque baron et de chaque baronne de Mélif, classés dans un ordre chronologiquement décroissant. En remontant le couloir, il est possible de découvrir au bout de deux cents portraits, une interruption dans la logique qui les régente. En effet, les Mélif, jusqu'ici bruns, deviennent alors d'un blond solaire. De là à soupçonner quelque sombre histoire..., surtout si l'on remarque que la date coïncide avec la première manifestation de la malédiction.
Les pessimistes pourront également noter un fait inquiétant : il n'y a de place sur le mur que pour les portraits de Tharon et Lucia, pas pour de futurs barons.

Note : il n'y a de portrait ni de Sélent, ni de Cerwyn, ni de Flammine (Cerwyn n'a pas eu le courage de détruire ce dernier, il est caché sous une pile de documents dans la bibliothèque). Sur la fin de sa vie, il était rongé par les remords et fit détruire son portrait. Un observateur attentif pourra donc compter vingt-trois portraits masculins et vingt-quatre portraits féminins. Il est toutefois possible de lire le nom de Cerwyn sur une plaque. En effet, chaque portrait est orné d'une plaque en or donnant le nom de la personne représentée, le nom de son ou sa compagne et le nom de son père. Ainsi, l'un des portraits, le premier des Mélif bruns, présente « Orwenn de Mélif, époux d'Almina d'Orlente, fils de Cerwyn de Mélif ».

Les archives

Ici sont regroupées les connaissances de la famille Mélif depuis presque mille ans (date de la colonisation du Domaine par les humains et de l'instauration du nom). Maints textes très anciens s'y trouvent, hélas, dans un état variable de conservation.
On pourra trouver en ce lieu, des notes très détaillées sur la généalogie des Mélif, et notamment sur leurs vies et morts. On notera donc que tous les barons se sont mariés à des femmes de toute beauté, toutes mortes le jour de leurs trente ans exactement, et ce, depuis le règne de Cerwyn de Mélif en l'an de grâce 822.
De plus, la lignée s'est toujours poursuivie malgré le jeune âge des défuntes, et les barons ont toujours été réputés être des hommes fidèles et dévoués à leurs épouses. Nul adultère et nulle trahison. Une majorité d'entre eux s'est suicidée après la mort de leurs épouses ou s'est laissée mourir de chagrin. Aucun en tout cas ne s'est remarié et n'a vécu bien vieux.
Il est évident que quelqu'un est venu à la bibliothèque il y a peu de temps. En effet, certains textes sont rangés avec méthode selon des thèmes précis (politique, généalogie chronologique, légendes...). Ceci est la marque d'un esprit ordonné et pourrait bien aider les Inspirés dans leurs recherches. Hélas, certains textes manquent. Ceci pourra être noté par un jet d'INT contre DIFF 10. Un jet de PER + Vigilance contre DIFF 15 permettra également de noter la présence de marques sur les documents dans une langue étrange, que tout Mage reconnaîtra comme du Cryptin grâce à un jet de INT + Cryptin contre DIFF 5 !
On pourra également trouver un portrait extrêmement bien caché sous des documents dans les archives. Celui d'une femme rousse à la beauté douce et calme. Un nom est inscrit : « Flammine, baronne de Mélif (820) ».

Le journal de Sélent

Ce journal, écrit en ancien janrénien nécessite un jet d'INT + Alphabet (Armgarde) contre DIFF 15 pour le lire. Il est actuellement en possession de Merdynel, lequel l'a trouvé en faisant des recherches dans la bibliothèque.
Ce journal relate, sans aucun cryptage ou sous-entendu, la lutte de Sélent contre le Masque ainsi que la vie dans le Domaine des années 800 à 822. Sélent y parle beaucoup de sa femme Flammine, mais aussi de son frère Cerwyn, qu'il loue et en qui il porte toute sa confiance. Un observateur faisant preuve de logique constatera que la date d'écriture du journal marque la période charnière entre les Mélif « blonds » de la salle des portraits (Sélent se décrit lui-même comme blond) et les bruns (comme est décrit Cerwyn).
Avec un jet de PER + Intrigue contre DIFF 20, un Inspiré pourra remarquer que vers la fin du journal, Cerwyn semble prendre le contrôle de toutes les influences dans le Domaine et qu'il admire beaucoup Flammine.

Les Légendes locales

Il vous appartient, Éminence, de distiller ces légendes dans les lieux publics que visiteront les Inspirés à Mogrebise, alors que l'approche de la date fatidique du 7 du mois de l'hydre se rapproche et que l'attente et l'angoisse qu'elle provoque deviennent insupportables.

Le Coche Noir

Une légende que les Inspirés pourront apprendre au village, est celle du Coche Noir qui vient parfois hanter les rues de la ville en hiver pour voler les âmes des mauvaises personnes. Le passager de ce Coche serait le Grand Malin en personne. Il ne descendrait jamais. Dès J + 4, une rumeur commencera à courir dans Mogrebise selon laquelle le Coche Noir a été aperçu. Il s'agira bien entendu du coche qui apporte Sélent.

Hantise

Une légende veut que le manoir des Mélif soit la cause de tous leurs malheurs. En effet, le Grand Malin serait né ici, et y aurait pris femme en des temps très reculés. Ce n'est qu'après un âpre combat que le manoir aurait été libéré.
Pour autant, le Domaine serait toujours la créature du Grand Malin qui, grâce aux charmes de la Noiraude, ensorcellerait les barons pour les rendre amoureux, avant de prendre l'âme de la baronne pour l'emprisonner dans ses profondeurs et en abuser.
Une note amusante, cette légende a également donné lieu à une croyance selon laquelle une des pierres des murs du manoir pilée serait un aphrodisiaque puissant et, ingérée, permettrait de rendre une femme amoureuse. À ce jour, un des murs du manoir a vu son épaisseur diminuer de moitié, suite aux ardeurs printanières des habitants de Mogrebise. Il s'agit cependant d'une simple superstition. En effet, la fidélité des barons de Mélif n'est due qu'au sens de la psychologie de Sélent, qui ne choisit pour ceux-ci que des femmes adaptées à leur caractère, quitte à les éduquer en ce sens.

Le Pacte du baron maudit, et la Maîtresse des Frimas

Une autre légende liée au manoir, raconte comment un des barons de Mélif décida un jour, après la perte d'un être cher, de passer un pacte avec le Grand Malin. Il promit à celui-ci l'âme de son peuple et de son enfant, en échange de la vie éternelle.
Heureusement, le baron précédent avait eu deux enfants, des jumeaux. L'aîné, le maudit, était blond, donc marqué par le Grand Malin, et le cadet brun. Le cadet tenta de raisonner son frère, sans succès. Aussi, révéla t-il au peuple de Mélif ses sombres desseins. Des dispositions furent prises, et le frère maudit fut pendu. Sa femme avait préféré fuir avec son enfant, et tous deux se noyèrent dans les eaux traîtresses du Lac de Gèladieu. Son âme se gonfla de vengeance, et elle devint une des Quatre Maîtresses de l'année, la Dernière, la Maîtresse des Frimas, celle qui gèle les cultures par son souffle de glace.
Pourtant, on dit que son fils ne mourut pas, mais que le courant le mena loin, très loin, et qu'un jour, un de ses descendants reviendra pour reprendre le Domaine en main et renouveler son pacte avec le Grand Malin.

LE FILS DISPARU

Qu'est- il arrivé au fils de Sélent? L'histoire ne le dit pas. Son destin est entre les mains de l'EG, qui peut choisir de l'intégrer ou non à son Drame.
Peut-être l'un des Inspirés humains descend-il de cet enfant? Peut-être a t-il été recueilli et élevé dans un Domaine voisin et ses enfants n'ont- ils découvert son héritage qu'il y a peu, devenant un clan de bandits de grand chemin en lutte contre le baron?
Peut-être vivent-ils à Mogrebise comme de simples paysans. Leurs traits seront familiers à toute personne ayant vu Sélent ou le portrait de Flammine.

Les faits

La réception

L'arrivée des Inspirés sera une source de réconfort pour le baron. Il a confiance en leur réputation et en leur Flamme, et espère beaucoup d'eux.
Dès leur arrivée, ils sont donc traités comme des invités de marque. Le baron les présente à toute sa cour et à tous ses invités, lors d'un banquet en leur honneur. L'ambiance de celui-ci sera bonne, mais peut-être entachée lorsque le baron demandera à Lamer de les distraire par un de ses tours. Lamer, dépossédé de ses pouvoirs par le vol de ses encres, emporte en disant refuser d'être traité comme un magicien de foire, lui qui côtoie les plus « grands » des Abysses.
Il s'en va alors dans un air de dignité blessée, ignorant les apologies du baron. Le reste du repas se passe dans une ambiance de gêne.

Le passage du Coche Noir

Si les Inspirés ont gardé un contact avec la ville, ils peuvent apprendre la rumeur suivante : certaines personnes auraient vu circuler le Coche Noir de la légende dans la ville de Mogrebise dans la nuit de J + 3 à J + 4.

CHRONOLOGIE

On considère par défaut que le jour J – 1 correspond au premier jour du mois de l'Hydre.

J – 2	Lamer, le Conjurateur, se rend compte de la disparition de ses encres.
J – 1	Merdynel, le Mage, découvre dans les archives du palais le journal de Sélent, qu'il emporte.
J	Arrivée des Inspirés dans le Domaine de Mélif. Réception au palais.
J + 2	Lamer reçoit une lettre de chantage de Volmoulin.
J + 4	Sélent vient d'arriver en ville : passage du Coche Noir dans la ville.
J + 5	Veillée avec le baron. Dernières recommandations.
J + 6	7 du mois de l'hydere : anniversaire de la baronne. Confrontation avec Sélent. Édeln entre dans les sous-sols du manoir et en revient avec la graine du Monarque des Jonquilles.

Cette rumeur, bien qu'inexacte, plonge la ville dans la peur et la paranoïa. Les gens ne sortent plus de chez eux, et n'ont pour tout contact avec l'extérieur que des regards furtifs lancés par les fenêtres.

Le fait est qu'un coche est passé cette nuit-là. Il s'est arrêté au village, et trois personnes en sont descendues. Sélent lui-même, ainsi que deux marchands princiers venus pour affaires. Le coche est en fait une banale diligence, rendue noire par le simple manque de lumière.

Sélent est accueilli à la Halte du Chant du Putois par ses hommes, qui lui ont retenu une des suites. Il est officiellement l'intendant du Conseil de Malecombe, venu ici pour faire commerce avec le Domaine de Mélif, et notamment y acheter des métaux.

Si les Inspirés guettent le Coche Noir, il leur est fort possible de l'arrêter et de voir qui se trouve à son bord. Sélent et les deux princéens possèdent des papiers en règles, ainsi que des raisons valables. Aucun d'entre eux ne paye de mine, aussi est-il probable que les Inspirés aient à les laisser partir.

Qui plus est, le baron peut identifier Sélent comme Silen, l'intendant de Malecombe, un cousin éloigné. Il l'a plusieurs fois rencontré sous cette couverture.

Le dernier souper

Le soir précédent l'anniversaire des trente ans de Lucia, un banquet est donné par Mélif. Malgré l'atmosphère, les discours enflammés du baron ont tôt fait de dissiper l'ambiance négative du lieu. L'alcool aidant, il s'emporte et commence à décrire la façon dont la baronnie pourra croître, une fois le spectre de la malédiction dissipée.

L'ambiance chaude du lieu et l'optimisme aidant, les Inspirés regagneront leurs points d'Héroïsme. Toute la cour est présente, y compris Sélent, si sa présence a été rapportée au baron. C'est pour les Inspirés, l'occasion de recouper leurs informations avec celles d'autres acteurs présents, et pour Édeln, l'occasion de leur donner les fleurs de Jourdeuil.

La soirée prendra fin vers le milieu de la nuit, chacun allant se coucher pour épargner ses forces pour le lendemain. Seuls les gardes seront postés à l'entrée de chaque chambre. Au lever du soleil, un sommeil profond envahira le manoir.

La confrontation

Les Inspirés portant la fleur de Jourdeuil, et le porteur de la Flamme de Sélent, ne parviennent pas à dormir. Aux premières lueurs de l'aube, ils ressentent pourtant une grande lassitude qui semble combattre les effets du pollen sans y arriver.

Si Sélent n'était pas présent au festin, il vient alors d'entrer dans le manoir. Accompagné de Noune, il se dirige vers la chambre de Lucia, dont il ouvre sans mal la porte. Même si les Inspirés sont restés dans leurs appartements, un jet de PER + Vigilance contre DIFF 5 leur permet d'entendre le claquement de ses bottes sur le sol dur, et de sentir le froid qui l'accompagne.

Sélent reste de longues minutes à contempler le corps de la baronne et celui de Tharon endormis côte à côte, l'air mélancolique. Il pose alors ses lèvres sur celles de la baronne et commence à aspirer sa chaleur. Si les Inspirés ne l'en empêchent pas, elle mourra en cinq minutes (30 tours).

Il y a fort à parier que les Inspirés engagent la confrontation avec Sélent avant qu'il n'ait commis son forfait. Celui-ci sera surpris par l'apparition de ces gens qui, en toute logique, auraient dû être endormis. Pourtant, il devient vite évident que les armes des Inspirés ne lui causent pas de grands dommages. Son aura de lumière froide détourne les coups et les étincelles des Danseurs, alors que le froid qui émane de sa personne étouffe les flammes.

En fait, rien ne semble l'atteindre, et petit à petit les forces des Inspirés devraient décroître.

C'est après que Sélent l'eut frappé la première fois, que le porteur de sa Flamme devrait avoir sa première vision. Au cours de celle-ci, il se voit mettre son arme au contact de sa Flamme en l'enduisant de son sang, pour ensuite frapper le Chevalier Senestre.

Si l'Inspiré fait ceci, alors son sang s'enflamme, faisant reculer Sélent. Il suffira que la lame enflammée lui fasse plus de vingt points de dommages pour qu'il comprenne que sa vie est en danger, et qu'il fuie en se jetant par la fenêtre (ce qui représente une chute de vingt mètres, mais le vent le portera loin des murailles).

Le jour se lève sur des Inspirés blessés, peut-être même infectés par la Perfidie, mais victorieux. Un rayon de soleil va frapper les yeux de la baronne, qui s'éveille, surprise, aux côtés de son mari.

C'est le jour de son trentième anniversaire. Sélent ne revient pas. Le cycle de la malédiction est brisé. Les Inspirés sont victorieux.

Conclusion

Dans les prochains jours, la nouvelle de la fin de la malédiction circule comme une traînée de poudre, faisant des Inspirés les nouveaux héros de la baronnie. Des ménestrels commenceront à composer des chansons en leur nom et à guetter les détails de leurs vies.

Le baron est fidèle à sa parole, et offre à ses nouveaux amis la récompense qu'il leur aura promis, soit cinq cents pièces d'or (dans la monnaie locale) par personne. Bien plus, car il les couchera sur son testament par l'intermédiaire des Mages du Cryptogramme-magicien, sans qu'ils le sachent, faisant d'eux les régents à sa mort et à celle de sa femme. Ils hériteront donc du Domaine si le futur baron — encore très jeune — venait lui aussi à mourir.

Enfin, si les Inspirés ne sont pas les régents de leur Domaine, il leur écrit une lettre de recommandation auprès du régent, louant leurs capacités et les recommandant pour des postes à responsabilité.

REMISE DE L'EXPÉRIENCE

En plus des PX liés aux interprétations des joueurs, l'EG est libre d'en attribuer d'autres pour avoir atteint les objectifs suivants :

- Libérer le Spectre de Flammine : 2 points
- Lire le journal de Sélent : 1 point – 1 point supplémentaire s'ils en déduisent l'identité de leur ennemi.
- Deviner qui est le coupable de la malédiction avant le jour de celle-ci : 2 points
- Déjouer le chantage de Volmoulin et rendre ses encres à Lamer : 1 point. Si les Inspirés comprennent la situation et préfèrent ne pas aider Lamer, octroyez tout de même ce point.
- Faire fuir Sélent et sauver Lucia : 3 points. Si Lucia n'est pas sauvée, 1 seul point est accordé.

Enfin, si un Inspiré reconnaît (même plus tard au cours du Drame) que cet acte semble n'avoir été qu'un début, et suspecte les événements à venir, octroyez-lui 5 PX à investir en Aspect Esprit ou en Savoir.

Et Édeln...

Édeln le lutin, fait comme s'il avait passé la nuit sous l'emprise du sortilège, et dit regretter de ne pas avoir pu aider davantage les Inspirés. Il s'en ira le soir venu pour rejoindre son peuple en Marche modéhenne, disant aux Inspirés qu'il se souviendra d'eux. Dans sa sacoche se trouve le Monarque des Jonquilles.



Acte 2 : Le Jeu des Saisons

… c'était un Démon. Et la victoire de notre saison passait par sa défaite. Mais comment combattre une créature de son pouvoir ? Notre seigneur, loué soit son nom et grandes ses conquêtes, était aux prises avec les visées expansionnistes de Laeghon, Empereur des Gels. Nous en étions donc réduits à combattre. Oh, cela était bien différent de la lutte habituelle qui nous opposait à ces pitoyables lutins et à leurs arbalètes. Non, là où se trouvait le Monarque des Jonquilles, il nous fallait combattre le sol même. Des racines en sortaient, qui détruisaient l'agencement de nos Légions, et les arbres poussaient en une nuit, annulant l'impact de nos charges et insinuant perfidement la saison verte. La Dame soit louée, il ne vit jamais le besoin d'utiliser contre nous des ruses telles que la Persistance Sylvestre, qui lui avait permis de donner la verdeur éternelle aux sapins afin de constituer une barrière contre l'avancée de la Parade des Cristaux dans les terres du nord.

Nous tentâmes donc de la vaincre par la force, et telle fut notre erreur. Une des Racines Aînées fut même blessée au cours de cet assaut, et conduite à la fuite sous terre.

À ces nouvelles, le Monarque des Jonquilles fut pris d'une nouvelle ardeur. Ses plantes se firent dangereuses. Les forêts cessèrent de fuir, mais se retournèrent contre nous, fourbies de lutins, farfadets et satyres dans leurs branches. Le bois de nos armes renaissait parfois même au cœur du combat pour retourner nos lames contre nous.

Après un mois de campagne, nous dûmes retourner devant le Conseil des Quatre, et avouer notre défaite. Le sud resterait au printemps, de même que les enclaves précédemment citées. La Garde Verte y veillerait…

In « Chronique des Guerres des Saisons, l'été »,
par Anthelme Ventaride

Mise en Scène

Ambiance

L'ambiance de cette seconde partie est à la fois besogneuse et sanglante.
Les Inspirés n'ont jamais de temps, ils sont sans cesse sollicités par de petites affaires, souvent insignifiantes, mais qui sont d'une telle importance pour ceux qui les vivent... Et puis, au fil de ces petites affaires, l'histoire devient peu à peu particulièrement sordide.
Le Masque veut dissimuler son véritable projet. Il réveille ses pions et exalte la bassesse de l'âme des mortels afin de tenir ses ennemis occupés avec des problèmes qui, finalement, ne sont qu'une pantomime absurde, sans signification, uniquement destinée à distraire les protagonistes, à les éloigner des véritables rouages du Drame.

Scènes clef

Cet acte comporte deux scènes clefs.
La première est la bataille contre la Légion de l'Été. Toute la démesure des enjeux se révèle ici à la Compagnie. Des géants combattent des humains alliés à des lutins, et l'été montre son véritable pouvoir.
La seconde scène clef est l'évasion du Bois Rieur. Au cours de cette scène, les Inspirés seront confrontés à l'horreur de la Corruption du Masque. Le Bois Rieur prend une teinte orangée, et les comportements des lutins deviennent aberrants.

De retour chez soi

Les Inspirés ont laissé derrière eux le Domaine de Mélif et l'atmosphère de soulagement qu'ils ont contribué à créer. En toute logique, ils devraient rentrer chez eux, ou du moins revenir à leur point départ ; la baronnie de Mélif est un cul-de-sac, il faut la quitter pour revenir sur les grandes routes du Royaume. Derrière elle, il n'y a que la montagne sauvage et des clans drakoniens encore plus... sauvages.

À peine ont-ils défait leurs bagages que le seigneur dont ils dépendent — à moins que celui-ci ne soit tout simplement l'un d'entre eux — les fait mander. En effet, le baron Mélif, non content de les remercier en or et en lettres de recommandation, a aussi envoyé son plus rapide messager, Daran, afin de prévenir son homologue de l'exceptionnelle valeur des Inspirés. Il sait combien des individus de leur trempe sont précieux et veut les voir accéder aux plus hautes fonctions d'un Domaine afin de leur laisser le plus d'opportunités d'agir. Si le seigneur local est l'un des Inspirés, Daran sera alors porteur d'une proposition d'alliance commerciale et militaire.
Dans tous les cas, le messager a reçu pour instruction de servir « d'agent de liaison » avec la baronnie de Mélif et doit se tenir à la disposition des Inspirés afin de leur rendre tous les services précieux qu'il a déjà rendus au baron. Cette dernière instruction est pour le moins étrange, et pour cause. Le baron de Mélif ne l'a jamais donnée : c'est Daran lui-même qui l'a inventée afin de pouvoir surveiller discrètement la Compagnie...

Introduction

L'hiver s'achève. Le dégel s'amorce et Diurne réchauffe les cultures avec une intensité renouvelée. On a même déjà vu apparaître les premiers bourgeons. Le printemps est donc bizarrement précoce dans la région : on ne l'attendait pas avant un bon mois !
Lorsque les Inspirés arrivent dans le domaine, tout semble mort et déserté. En effet, un messager est venu, en leur absence, annoncer le début d'une guerre sur une lointaine frontière. Le ban et l'arrière-ban ont été mobilisés, les troupes locales sont parties, ne laissant que des effectifs très réduits. Une partie de la population a été mobilisée au passage. Il ne reste plus que les femmes, les enfants, quelques vieillards et une poignée d'hommes demeurés sur place afin de permettre à la population de survivre à la saison qui s'amorce. Les problèmes sont légions et s'accumulent. Devinez qui va devoir s'atteler à les résoudre ?

Et si les Inspirés...

... n'ont pas de Charge dans le Domaine
Quoi qu'il arrive, et même si les Inspirés ne veulent pas s'impliquer dans la gestion d'un Domaine, le seigneur local va les y forcer. Il a appris l'histoire de Mélif. Il trouve à la fois très intéressant d'avoir à sa disposition des individus tellement pleins de ressources, tout en se sentant assez vexé de ne les avoir jamais

remarqués. D'autant plus que les Inspirés ne l'ont jamais aidé, alors qu'ils l'ont fait pour son voisin. Il va donc mettre les capacités de ces héros à la disposition de son Domaine de force, essentiellement en les bombardant conseillers et en leur demandant de résoudre les problèmes les plus épineux. Refuser serait vraiment très maladroit, d'autant plus que le Domaine a réellement besoin d'eux.

... sont des ennemis déclarés du pouvoir en place

Par exemple, s'ils ont pris les défauts « Chantage » à l'encontre de l'autorité locale ou s'ils ont choisi « Mauvaise Réputation », le seigneur va prendre peur, avec les mêmes résultats que ceux énoncés ci-dessus : il octroie une charge de conseiller et les envoie sur les missions les plus difficiles. S'ils réussissent, ce ne pourra être que bénéfique à l'autorité, s'ils échouent cela pourra donner un moyen de pression sur eux, voire mener à leur élimination, qui sait ?

... font partie d'un domaine difficile à utiliser

Qu'ils soient bien dans un Domaine mais que celui-ci est soit un fragment d'une ensemble plus vaste (une école de magie en pleine ville, par exemple), ou qu'ils appartiennent à une structure qui se déplace (une caravane sans cesse mouvante, par exemple), cela peut poser quelques difficultés. La solution consiste à faire jouer la rumeur et la réputation des Inspirés, qui va grandissante dans la région. Les habitants du cru vont commencer à se tourner vers eux, plutôt que vers les autorités locales afin de résoudre tous les problèmes (« Le baron n'a jamais le temps de nous écouter... », « Seuls vous, pouvez nous aider... », etc.).

Les lieux

Ce Drame a pour cadre une petite ville — éventuellement un quartier — et la campagne proche, qui alimente en nourriture et en produit divers cette zone géographique. Si le Domaine des Inspirés est complètement enclavé au cœur d'une ville, un édit indiquera que ses habitants doivent désigner des responsables chargés de définir les besoins, et de veiller à ce que les fermes désignées pour y subvenir soient surveillées par une petite milice levée pour l'occasion.
Quoiqu'il arrive, cette milice comprend essentiellement une douzaine de vieillards sans expérience, à part un ou deux, qui ont déjà fait une campagne il y a une dizaine d'années, et autant d'adolescents, tout excités à l'idée d'avoir « de vraies armes pour de vrai ».
Aux Inspirés de choisir leur quartier général — s'ils en ont besoin — et de s'atteler à la lourde tâche de régner. Il existe tout de même un ou deux endroits importants, qui méritent d'être décris plus particulièrement.

Chez Hômkivart

Hômkivart est un précepteur connu et honoré dans la région — peut-être même celui des enfants du seigneur local. D'une immense érudition, sa réputation est telle qu'il peut se permettre de faire venir ses élèves chez lui plutôt que de se déplacer en personne.
Sa demeure est une monstruosité de gargouilles et de recoins : une façade démesurée et ornée de figures grimaçantes, de monstres rampants et de silhouettes torturées. L'intérieur est toujours la proie des ombres car il n'est éclairé que par des centaines de petites bougies et quelques meurtrières. La seule pièce « accueillante » est le grand salon, dans lequel le crépuscule pénètre à flots par une immense baie vitrée.
Sur les murs, d'innombrables trophées, des panoplies d'armes, des cartes anciennes témoignent d'une vie mouvementée. La maison n'abrite censément que trois personnes : Hômkivart le précepteur, une fille de son premier mariage, Gravi, et sa compagne actuelle, une demi-géante nommée Imvira.

Le camp des lutins

Après quelques semaines de routine, les lutins arrivent dans la région. Édeln est à leur tête et implore l'aide des Inspirés, en souvenir des menus services rendus. Les lutins, qui préfèrent la campagne à la ville, vont s'établir au cœur d'un petit bois. En une nuit, ils ont transformé la forêt en un petit camp retranché végétal, dont les remparts sont faits de broussailles impénétrables, dont les tours sont des arbres vivants couverts de lierre.
Au cœur de ce camp, Édeln a déjà planté le Monarque des Jonquilles, par l'intermédiaire duquel il a pris le contrôle de la sylve et qui, petit à petit, étend son influence sur les environs.
Il y a là une centaine de lutins. Ils vivent des largesses de la nature et d'échanges avec les paysans du cru.

Le camp de l'été

Les ogres, minotaures et géants ont travaillé avec une énergie démesurée afin de créer une zone défrichée sur plusieurs centaines de mètres. Ils ont ensuite creusé un fossé de deux mètres tout le long d'un quadrilatère de cent mètres de côté. La terre déblayée a servi à monter un mur de plus de deux mètres de hauteur. À l'intérieur, une forêt de tentes. On voit quelques fois passer la silhouette prudente et formidable d'un géant qui arpente le bastion.

Les armes sont prêtes, les provisions sont abondantes : l'armée n'attend plus que la réponse des Inspirés pour attaquer les lutins... ou les forces régulières du Domaine.

Dramatis Personae

Vélios

Allure

Vélios est un jeune homme séduisant quoi qu'un peu efféminé, au corps mince et musclé, au sourire enjôleur. Ses cheveux blonds très clairs, presque blancs en fait, tombent avec grâce sur ses épaules. Ses yeux violet foncé, un leg, prétend-il, par un ancêtre lutin, sont tristes et semblent perpétuellement au bord des larmes. Une voix rauque, remarquablement sensuelle, complète le tableau. Sous ses vêtements, Vélios dissimule cependant une difformité étrange : toute la région du bassin est couverte d'une peau translucide qui laisse apparaître veines, muscles et tendons.

Toujours vêtu de vert, Vélios affectionne les vêtements amples constitués de multiples épaisseurs de tissus fins. Il porte aussi la plupart du temps une cape verte d'eau qui couvre son pourpoint de soie vert émeraude. Sous

VELIOS

Peuple : morgane
Sexe : masculin
Âge : 27 an
Taille : 1 m 73 (TAI 0)
Poids : 59 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/5
Bonus de Corps : +5
AGI : 7
FOR : 6
PER : 8
RÉS : 7
Esprit : 0/1
Bonus d'Esprit : +1
INT : 8
VOL : 8
Âme : 0/7
Bonus d'Âme : +7
CHA : 11
CRÉ : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 6
EMP : -
TIR : 7
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
MD : +0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de Saisonins : amour tragique, Deus ex Machina.
Pouvoir de corrompu : la Chaosiarde.
Ténèbre : 12
Perfidie : 78

Compétences
Épreuves : Arme (arc) 5, Arme (dague) 4, Athlétisme 5, Escalade 5, Esquive 8, Premiers soins 5, Survie 7, Vigilance 8
Maraude : Chasse 5, Discrétion 6, Poison 5
Société : Baratin (spé : séduire) 7, Diplomatie 5, Éloquence 6, Étiquette (lutin) 5, Us et coutumes (Pixie) 6, Us et coutumes (lutin) 5
Savoir : Alphabet (Moden'Hen) 6, Géographie 7, Herboristerie 8, Histoire et légendes 4, Langues (celle du royaume où se situe le domaine) 5, Langues (Modéhen) 6, Médecine 5, Saison (printemps et hiver) 4, Saison (Automne) 6, Zoologie 5
Occulte : Harmonie 7

Avantages, bienfaits : Anticipation, Beau parleur, Beauté fatale, Brouillard, Comédie, Funeste sapience, Sensualité.
Défauts, peines : Cruauté, Lubricité, Méchanceté, Sang Venimeux, Fielleux, Hypocrisie, Mensonge, Voix éraillée, Altération du corps, Aveuglement, Crise d'identité physique, Inversion de la main (Peines Perfides).

Combat
Initiative : 19, arc 23, dague (lancée) 21
Attaque au contact : dague 17
Attaque à distance : arc 17, dague 16
Défense au contact :
Esquive : 20
Parade : dague 15
Défense à distance : 10

Armure :
aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Dague	+ 0	+ 2	0	+ 1 (P)	- 1	-
Arc	+ 4	0	–	+ 7 (P)	0	80 m.
Dague de lancé	+ 2	0	–	+ 1 (P)	- 1	24 m.

celui-ci, il a deux ou trois chemises très amples d'un vert plus clair rentrées dans ses chausses, elles aussi vertes, quoi que plus sombre. En outre, il ne porte pas de chaussures.

Histoire

Vélios commit l'erreur de séduire une pixie âgée. S'il parvint à voler une partie des secrets de ce peuple, il vécut en retour un enfer permanent, au point de finir par tuer son amant dans un accès de rage incontrôlable. Il a fui, abandonnant derrière lui tout ce qu'il possédait. Édeln et lui se rencontrèrent alors que tous deux cherchaient une plante rare. Échaudé par sa précédente expérience, Vélios n'utilisa pas son pouvoir afin de faire tomber Édeln dans ses filets. Cependant, une amitié durable naquit entre le lutin et la morgane. Au fil du temps, Vélios la cultiva et tenta de faire tomber amoureux de lui le lutin par des voies « naturelles ». La beauté exceptionnelle de la morgane et l'énorme masse de connaissance qu'elle avait dérobée aux Pixies, donnèrent le jour à une relation amoureuse, quoi que purement platonique, entre les deux Saisonins. Vélios se lassa cependant de leur vie d'errance et décida de créer un lieu où il serait tout puissant et où il pourrait assouvir son goût pour la dictature. Édeln, malheureusement, n'était pas assez perverti pour avoir oublié son dégoût du meurtre et ne se serait jamais prêté à une pareille entreprise. Vélios engagea donc une troupe de mercenaires, tous des Saisonins de l'été, et ravagea le village natal du lutin. Sous le coup de la colère, celui-ci accepta le plan dément de son ami : il volerait le Monarque des Jonquille dans sa forteresse et le régénérerait afin de punir l'été.

Rôle

Vous êtes la discrétion incarnée. Prévenant, mais pas envahissant, vous suivez Édeln partout où il va. À l'occasion, vous n'hésitez pas à séduire un page ou une servante pour bien vous prouver que votre pouvoir de séduction est intact, mais ces aventures ne sont que passagères ; il importe avant tout de ne pas « perdre » votre lutin. Sous des dehors aimables et effacés, vous êtes en fait un tyran assoiffé de pouvoir et de reconnaissance. Vos amis sont tous des flagorneurs ou des esclaves complètement assujettis à votre bon vouloir. Tout ce qui ne plie pas devant vous, doit être écarté et tué. Mais discrètement. En attendant, faites bonne figure : les attaques les plus dévastatrices sont celles qui viennent d'une direction inattendue.

Citation typique

« *Si vous le dites... Qu'en penses-tu Édeln ? Je suis tout à fait de ton avis !* » (avisant une jeune servante qui passe, il a un grand sourire) « *Excusez-moi, mais je dois aller... enfin, vous comprenez, quoi...* » (il s'éclipse, à la poursuite de la servante).

Hômkivart l'ancien

Allure

Hômkivart est un vieux minotaure érudit d'allure distinguée dont les armes achèvent de rouiller au fond d'une malle. Son poil est blanchi et strié de nombreuses cicatrices, dont certaines sont d'ailleurs un peu trop récentes pour être explicables (les scarifications lunaires). Il est désormais voûté, un peu myope et perclus de vieilles douleurs. Il se déplace peu, tout doucement en faisant mine d'avoir les plus grandes difficultés à mettre un pied devant l'autre. En réalité, il est encore très fort pour un individu de son âge mais préfère le dissimuler. Il est persuadé que c'est la Dame de l'Été qui lui a accordé son exceptionnelle longévité. Dans la mesure où son statut de champion est un secret gardé jalousement qu'il compte emporter dans la tombe, il préfère paraître plus vieux qu'il n'est, rester discret.

Histoire

Hômkivart fut, en son temps, l'un des champions de sa saison. Plutôt que de rester dans l'optique excessivement brutale de son peuple, il accumula une masse de connaissances exceptionnelles. Il n'a que tout récemment trouvé une certaine forme de bonheur.

La première partie de sa vie fut consacrée à guerroyer dans tout l'Harmonde avec le secret espoir de découvrir la femme de sa vie, celle qui l'aimerait à la folie et que lui-même aimerait plus que tout, celle qui porterait ses enfants. Hômkivart a effectivement rencontré l'amour par deux fois. Deux fois de suite, ses amantes périrent en couches.

Le dernier de ces drames brisa l'existence du minotaure. Fatigué de courir après une chimère de bonheur, Hômkivart a progressivement abandonné sa quête. Il s'est arrêté pour finir paisiblement ses jours. Pour assurer sa subsistance, Hômkivart a conquis un poste de précepteur grâce à son savoir très étendu. Il dissimule à ses employeurs et à ses élèves ses ténébreuses difformités sous son apparence de vieillard. Terriblement las, il a abandonné cette Charge. Mais il n'a pas oublié qu'il est avant tout un défenseur de l'été.

Incapable de supporter la solitude, il s'est enfoncé dans les arcanes de la Démonologie, devenant ainsi un Ténébreux. Il espérait que les Abysses lui permettront de conjurer celle qui ne succomberait pas en enfantant. Sa quête ne fut pas vaine : Imvira apparu. Cette Succube de toute beauté lui apporta la paix à défaut de lui donner l'amour.

Hômkivart est également encombré d'un diablotin, d'un Démon facétieux et d'un jumeau Démoniaque dont il a définitivement calmé les ardeurs. Il a manqué de les tuer à deux reprises !



HÔMKIVART

Peuple : minotaure
Sexe : masculin
Âge : 67 an
Taille : 2 m 33 (TAI +1)
Poids : 217 kg
MV : 4

Caractéristiques
Flamme : 0/0
Corps : 1/3
Bonus de Corps : +2
AGI : 5 FOR : 10 PER : 4
RÉS : 10
Esprit : 0/6
Bonus d'Esprit : +6
INT : 9 VOL : 8
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 6 CRÉ : 6

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 6 EMP : -
TIR : 4 PdV : 78 SBG : 26
SBC : 39 MD : +8

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Pouvoirs de Saisonins :
Nyctalopie mineure, Encorne.
Ténèbre : 71 **Perfidie :** 2

Compétences
Épreuves : Arme (Hache Ogre) 8, Arme (cornes) 8, Arme (Pavois) 7, Arme (Arc long) 7, Athlétisme 6, Escalade 5, Esquive 8, Natation 3, Premiers soins 6, Survie 5, Vigilance 9
Maraude : Camouflage 6, Chasse 3, Discrétion 7
Société : Éloquence 5, Étiquette (minotaure) 8, Étiquette (le royaume où se situe le domaine) 7, Us et coutumes (le royaume où se situe le domaine) 9.
Savoir : Alphabet (Armgarde) 6, Alphabet (Septentrien) 5, Alphabet (Moden'Hen) 5, Astronomie 5, Chirurgie 3, Cultes (marche Modéhenne) 5, Culte (Liturgie) 3, Géographie 9, Herboristerie 4, Histoire et légendes 8, Langues (celle du royaume où se situe le domaine) 9, Langues (toutes les autres) 5, Lois 4, Médecine 3, Navigation 4, Saison (été) 8, Saison (printemps et hiver) 3, Saison (Automne) 1, Stratégie 7, Zoologie 5

Occulte : Connaissance des Danseurs 2, Cryptogramme 5, Démonologie 9, Harmonie 6

Avantages, bienfaits : Marque de l'Été, Invocation de cercle I, II et III (Bienfaits Sombres), Diablotin expérimenté (Bienfait Sombre). **Défauts, peines :** Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Somnambule, Insomniaque, Mépris (les Saisonins du printemps), Déviance sexuelle (seulement avec un Démon et encore), Scarifications lunaires, Jumeau Démoniaque (Peines Sombres).

Combat
Initiative : 11, hache ogre 12, cornes 10, pavois 7, arc long 15
Attaque au contact : hache ogre 16, cornes 16, pavois 14
Attaque à distance : arc long 13
Défense au contact :
Esquive : 15
Parade : hache ogre 14, pavois 20
Défense à distance : 7

Armure : aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Hache ogre	+ 1	0	- 2	+ 16 (T)	0	–
Cornes	- 1	0	–	+ 11 (P)	–	–
Pavois	- 4	- 1	+ 5	+ 10 (C)	+ 1	–
Arc long	+ 4	0	–	+8 (P)	+ 1	80 m

Ce qu'il sait

Les lutins (et le printemps en général) : Hômkivart est persuadé que l'ensemble des Décans du printemps est corrompu jusqu'à la moelle par la Perfidie et la Ténèbre. Il sait reconnaître une infiltration en bonne et due forme — il a lui-même un peu pratiqué l'exercice dans sa jeunesse — et les préparatifs d'un coup d'état. Sans être ouvertement paranoïaque, sa haine de l'ensemble des Saisonins du printemps lui a permis de reconnaître des signes qui ne trompent pas : il se prépare un très, très mauvais coup, auquel il s'opposera par tous les moyens à sa disposition. Malheureusement pour lui, il est plus rouillé qu'il n'y paraît et sa carrière de champion est loin derrière lui. Son entêtement à vouloir résoudre ce problème seul, comme au bon vieux temps, précipitera sa perte.

Le Monarque des Jonquilles : celui-ci est l'un des tout puissants Rois des Saisons. Il est d'ailleurs fou de jalousie à l'idée qu'un misérable lutin soit parvenu à retrouver celui du printemps alors que lui-même n'a jamais disposé de l'ombre d'une piste concernant celui de l'été. Il ne comprend qu'une seule chose dans cette affaire : les lutins, dans leur folie, veulent anéantir le statu quo des Décan et raviver la Guerre des Saisons. Le Monarque des Jonquilles n'est là que pour leur donner un avantage décisif dans ce combat. Encore une fois, ces informations sont scellées dans l'esprit du minotaure, qui préférerait mourir plutôt que d'appeler à l'aide. Il faudra sans doute le torturer ou l'enivrer pour les obtenir !

L'Inspiration : au cours de sa longue et tumultueuse carrière, le vieux champion a eu l'occasion de côtoyer nombre d'Inspirés, qui l'ont parfois aidé, parfois contrecarré. Il connaît leur existence, mais n'en sait guère beaucoup plus. Il imagine qu'ils sont aux Muses ce qu'il est à sa Dame : un défenseur, un Hérault, un champion... l'espoir. Il est incapable de détecter l'Inspiration et n'a de toute façon aucun préjugé favorable à l'égard de ses champions.

Rôle

Vous êtes peut-être un vieux minotaure, mais vous restez plus fort que bien des mortels et vous en êtes tout à fait conscient. Mieux encore, vous êtes d'une intelligence très au-dessus de la moyenne, ce qui fait de vous un être d'exception. Cette caractéristique vous expose malheureusement à la curiosité des gens, de sorte qu'il vous faut autant que possible, passer plutôt pour un érudit que pour un guerrier.

Cette tentative de dissimulation prête cependant à sourire, dans la mesure où vous passez votre temps à raconter vos souvenirs de bataille, vos coups d'éclat à l'époque où vous étiez jeune. Il n'empêche que vous êtes parvenu à convaincre votre entourage de votre faiblesse, due au grand âge pour l'essentiel et à quelques vieilles blessures pour le reste.

Vous aimez la situation que vous avez conquise ici et ferez tout pour la conserver... Mais vous préféreriez mourir plutôt que de demander l'aide de quelqu'un, vos Démons exceptés.

Citation typique

« Mais non, voyons ! Le Gruül est le torrent qui marque la frontière entre la partie sud des Cornes et la Province Liturgique, pas entre la Janrénie et ces dernières ! D'ailleurs, ça me rappelle la fameuse embuscade qui s'y est tenue, en quelle année était-ce donc ? Enfin, bref, il y avait là un fort contingent de soldat Liturges appuyé par une unité de cavalerie légère. » (il dessine une carte grossière de la région d'une main remarquablement sûre) *« Nous étions dissimulés sur les berges ici et ici. Lorsque les éclaireurs passèrent... »*

Solm l'Insupportable Gravi la Jalouse et Travikmôh le Pareil

Ce trio de choc comprend le diablotin, le Démon facétieux et le jumeau Démoniaque de Hômkivart.

Allure

Solm est une grande créature filiforme, à la tête démesurée ornée de cornes ridiculement petites.

Gravi est une magnifique jeune femme blonde à l'air angélique, dont seules les griffes manucurées et les ailes trahissent la nature Démoniaque.

Travikmôh est une copie parfaite du vieux minotaure.

Histoire

Par un curieux caprice du destin, ces trois Démons ont constitué une petite équipe liée par l'amertume : Solm le diablotin d'avoir été délaissé au profit d'Imvira, Gravi l'Azurine de n'avoir jamais réchauffé la couche de son maître et Travikmôh le jumeau Démoniaque de n'être qu'une pâle copie de son double qui le surpasse dans tous les domaines (il est même moins fort que Gravi !).

Ce qu'ils savent

Ils n'ont aucun intérêt pour les faits et gestes de leur « Maître », qui s'enfonce dans la voie de la Ténèbre sans leur aide, tout naturellement, un sujet supplémentaire de déplaisir pour eux trois. Ils ne savent pas où il se rend, ni qui il rencontre, et s'en moquent ! En revanche, ils ont, avec un certain plaisir, remarqué qu'une nouvelle pègre, cruelle, agressive, pleine de promesse, s'installait en ville. Ils en ont déjà tiré parti

pour couvrir leurs propres activités et n'en parleront que sous la contrainte.
Par ailleurs, dans la mesure où Hômkivart est un guerrier très puissant qui a déjà démontré à deux reprises qu'il pouvait, individuellement en tout cas, les terrasser tous, ils ont fini par adopter un profil bas et demeurent prudemment discrets, vaquant à leurs occupations en essayant de se faire oublier des mortels.

Rôle

Vous êtes d'une insondable perversité. Votre plaisir est de faire souffrir les hommes, pour leur apprendre à vivre dans ce monde merveilleux et à s'en plaindre sans cesse. Vous êtes hanté par le souvenir des Abysses, un endroit insupportablement morne, froid et douloureux.
En tant que Solm, vous êtes un adepte des blagues de très, très mauvais goût : tuer le chien préféré d'un enfant et le disposer dans le lit de sa victime, coiffé de son bonnet de nuit; empoisonner l'eau d'un puits et rire de la maladie qu'il a provoquée; piéger un chemin où circulent des cavaliers à l'aide d'une cordelette tendue en travers du passage...
En tant que Gravi, vous adorez provoquer les désirs des hommes, parfois jusqu'à aller au lit avec eux et les laisser entamer les préliminaires, mais sans jamais passer à l'acte — aux Abysses, vous en avez eu plus que votre compte. Accessoirement, vous avez horreur de la grossièreté et n'hésitez pas à défigurer, ou tuer, ceux qui vous manquent de respect; vous avez d'ailleurs à votre actif le meurtre de deux hommes et d'un farfadet. Les cadavres n'ont pas encore été découverts, mais ils ne tarderont pas à l'être. Rien ne vous horripile plus que ce minotaure impuissant, qui n'a jamais eu seulement un regard de désir à votre égard.
En tant que Travimôh, vous êtes un être aigri, discret, qui passe le plus clair de votre temps à apparaître après le passage de votre double pour vous faire passer pour lui et détruire sa réputation. Plusieurs servantes, entre autre, ont eu l'occasion de vous voir jouer la comédie de l'incontinence et l'une d'entre elle a même partagé votre couche et découvert une impuissance partielle, un soir où Hômkivart était ivre et dormait dans une ruelle sombre. Ce petit jeu n'a jamais été découvert par le vieux minotaure, mais vous le craignez presque plus que les Hauts Diables et

SOLM L'INSUPPORTABLE, GRAVI LA JALOUSE ET TRAVIKMÔH LE PAREIL

SOLM L'INSUPPORTABLE

Sexe : masculin
Origine : diablotin

TAI : + 1
MV : 4/2 (en volant)
AGI : 5
INT : 5
CHA : 2
FOR : 5
VOL : 4
CRE : 1
PER : 6
MEL : 5
TIR : 6
BD : +0
Densité : 22
Opacité : 3

Griffe : 3
Épreuves : Athlétisme 3, Esquive 6, Vigilance 6
Maraude : Discrétion 3

Pouvoir de diablotin : Amitié Démoniaque, Langue des Démons.

Citation typique : « Gnagnagna ! T'es pas beau, pi j't'aime pas ! Na ! »

GRAVI LA JALOUSE

Sexe : féminin
Origine : Azurine,
Démon de Deuxième Cercle

TAI : +0
MV : 3/6 (en volant)
AGI : 11
INT : 6
CHA : 9
FOR : 11
VOL : 8
CRE : 6
PER : 9
MEL : 11
TIR : 10
BD : +6
Densité : 35
Opacité : 7

Griffe : 6
Épreuves : Athlétisme (spé : acte sexuel) 6, Esquive 6, Vigilance 5
Maraude : Acrobatie 4, Discrétion 3

Citation typique : « Voyons mon cher... un beau et puissant guerrier comme vous... bon, allez, ça suffit, sac à vin. Va te faire mettre par un Obsidien et retire tes sales pattes de mon corsage ou je te coupe le dard et je te le fais bouffer ! Sang et foutre d'Obsidien ! »

TRAVIKMÔH, LE PAREIL

Sexe : masculin
Origine : Safran,
Démon de Troisième Cercle

TAI : +1
MV : 6/9 (en volant)
AGI : 4
INT : 8
CHA : 5
FOR : 9
VOL : 7
CRE : 5
PER : 3
MEL : 5
TIR : 3
BD : +4
Densité : 200
Opacité : 23

Griffe : 7
Épreuves : Athlétisme 5, Esquive 6, Vigilance 6
Société : Éloquence 4
Savoir : Alphabet (Septentrien) 5, Géographie 5, Langue (Keshite) 5, Stratégie 4

Citation typique : « Rhaaaaa ! Je hais Hômkivart ! Si seulement je pouvais le tuer... ou juste le torturer un peu... bon, allons aider ce vieux crétin. »

feriez tout pour qu'il ne sache rien de vos activités. Votre meilleure arme à ce petit jeu consiste à vous faire passer pour lui. Mais vous savez qu'un Conjurateur saurait tout de suite que le minotaure possède un double Démoniaque... La peur est votre lot quotidien.

Imvira

Allure

Imvira est une femme démesurée — de la taille d'un minotaure : un peu plus de deux mètres quarante, belle, à la peau délicatement halée, aux grands yeux sombre et à la chevelure de nuit. Elle possède une magnifique paire d'ailes douces comme le velours et une bonne douzaine d'amants dans la région, qu'elle rejoint par la voie des airs à la nuit tombée.

Histoire

Imvira est enchaînée à Hômkivart par une Connivence spécifiant qu'elle doit l'aimer et être payée de retour. Malheureusement pour elle, le vieux minotaure ne lui a jamais inspiré plus qu'une vague lueur d'intérêt — et encore : c'était au début de leur relation —, de sorte qu'en dépit de son surnom, elle n'est pas parvenue à éveiller l'amour, ni en elle, ni en lui. Elle est donc en train de violer son contrat mais Hômkivart est suffisamment satisfait de ses « services » pour ne pas s'offusquer outre mesure de cette rupture de Connivence. De toute façon, n'étant pas tombé non plus amoureux d'elle, il est lui aussi tombé sous le coup d'une clause de rupture. Pour l'instant, Imvira, que le vieux guerrier n'importune plus guère de ses assiduité, tire plus d'avantage à maintenir la situation en l'état qu'à dénoncer l'affaire.

Son seul objectif est de jouir le plus longtemps possible de la situation présente ; en tant que Succube et du fait de sa très grande taille, elle n'est que rarement conjurée, et toujours par des malades mentaux dont les appétits dépravés lui laissent peu de loisirs pour s'amuser de son côté. Sans compter que sa spécialité, l'amour, la destine généralement à devenir la compagne de couche d'un minotaure des Abysses méritant. Elle ne sort que très peu finalement, en général pour satisfaire des Connivences déplaisantes.

Ce qu'elle sait

Imvira possède quelques bribes des connaissances de Hômkivart, mais elle les garde pour elle, juste pour se montrer de quoi elle est capable. Elle sait que le vieux minotaure fut un grand héros de son peuple. Elle est également au courant de sa haine des lutins et a deviné que son amant avait découvert des activités très inquiétantes chez les nouveaux venus. Elle n'a pas approfondi la question et ne compte rien faire : cela pourrait remettre en cause sa situation. Seule la mort imminente de Hômkivart pourrait l'inciter à parler.

Rôle

Vous êtes une Démone uniquement intéressée par le fait de vivre dans ce monde merveilleux, calme, exempt de cruauté et de méchanceté. Vous n'êtes ni particulièrement cruelle, ni spécialement bonne. En fait, les concepts de morale et d'éthique, de bien et de mal vous sont complètement étrangers. La seule chose qui vous retienne de tuer ou de voler est la sauvegarde de votre vie, telle qu'elle est en ce moment.

Cela ne vous empêche pas de coucher avec n'importe qui, au gré de votre inspiration, et de vous procurer tout ce dont vous avez besoin par le biais de ces amants qui, une fois qu'ils ont goûté à vos charmes, ne peuvent plus rien vous refuser.

En définitive, et bien que vous soyez une véritable machine à tuer, votre arme n'est pas vos griffes soigneusement manucurées ou votre force démesurée, mais votre beauté. Imvira est un personnage passif : où qu'elle aille, les regards se tournent vers elle, plein d'adoration et de jalousie. D'un geste de la main, elle peut asservir un homme. Seuls les plus dépravés et les plus malades résisteraient à son charme.

IMVIRA, CELLE QUI AIME

Sexe : Féminin
Origine : Ambré, Démone de Troisième Cercle

TAI : +1
MV : 6/9 (en volant)
AGI : 11
INT : 10
CHA : 14
FOR : 14
VOL : 10
CRE : 10
PER : 12
MEL : 12
TIR : 11
BD : +15
Densité : 144
Opacité : 38

Griffe : 3
Épreuves : Athlétisme (spé : acte sexuel) 7, Esquive 6, Vigilance 6
Maraude : Acrobatie 6, Déguisement 3, Discrétion 3, Intrigue (spé : séduction) : 7
Savoir : Baratin 5, Éloquence 5

Citation typique : (sourire enjôleur ; alors que son interlocuteur se pâme inévitablement devant elle, elle ajoute, d'une voix délicieusement rauque et puissante) « Viens ! Je te veux. »

Mulglhom, le champion de l'été

Mulglhom était un puissant guerrier, mais de peu d'envergure. Trop fougueux pour pouvoir commander, il a cependant fait à de nombreuses reprises la preuve de son courage. Il avait, jusqu'ici, refusé tous les commandements qu'on lui avait proposés, conscient de ses défauts.

Et puis, une nuit, son existence a basculé. Il a fait un rêve étrange : une femme d'une insoutenable beauté, brûlante comme le soleil de midi en plein été, lui a enjoint de s'opposer à la progression du printemps et à la rupture du compromis imposé par Janus dans une région dont il n'avait jamais entendu parler. À la fin de ce rêve terriblement réaliste, la dame posa sa main sur la poitrine de Mulglhom afin que sa marque soit sur lui.

Au matin, le minotaure découvrit effectivement sur sa poitrine la marque d'une main délicate imprimée comme au fer rouge sur sa peau. Galvanisé par cette vision, Mulglhom rassembla une puissante armée et traversa l'Harmonde de part en part à la recherche du lieu que sa dame lui avait indiqué.

Malheureusement, le minotaure n'a pas beaucoup appris au cours de ces quelques mois d'errance. Il reste terriblement impulsif et imbu de lui-même. D'ailleurs, la puissance de son armée ne l'a pas incité à la modération.

Mulglhom est une silhouette massive et sauvage dressée dans le vent des batailles. Il ne parle pas : il hurle des ordres et des cris de guerres. Il ne dort pas : il se repose dans l'attente du prochain combat. Couvert de cicatrices, il est l'incarnation de l'esprit guerrier, brutal, bruyant, barbare, mais pétri d'honneur et investi d'un sens du devoir inflexible.

MULGLHOM

Peuple : minotaure
Sexe : masculin
Âge : 22 an
Taille : 3 m 23 (TAI +2)
Poids : 365 kg
MV : 6

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : +1/0
Bonus de Corps : +1
AGI : 8 FOR : 14
PER : 8 RÉS : 14
Esprit : 0/1
Bonus d'Esprit : -1
INT : 6 VOL : 9
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 7 CRÉ : 6

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 10
EMP : -
TIR : 8
PdV : 105
SBG : 35
SBC : 52
MD : +18

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : Nyctalopie mineure, Encorne
Ténèbre : 11
Perfidie : 0

Compétences
Épreuves : Arme (hache géante) 9, Arme (cornes) 9, Arme (pavois) 7, Arme (lance géante) 9, Athlétisme 8, Escalade 3, Esquive 9, Natation 1, Premiers soins 5, Survie 3, Vigilance 9
Maraude : Camouflage 6, Discrétion 7, Intrigue 4
Société : Éloquence 5, Étiquette (Parages) 8, Us et coutumes (Parages) 9
Savoir : Alphabet (septentrien) 6, Chirurgie 5, Géographie 6, Langues (Nordik) 6, Langues (Keshite) 5, Médecine 3, Saison (été) 6, Stratégie 6
Occulte : Démonologie 5, Harmonie 4

Avantages, bienfaits :
Colosse, Marque de l'Été

Défauts, peines :
Diablotin farceur (Peine Sombre ; Mulglhom l'a emprisonné dans une petite cage et laissé loin derrière lui)

Combat
Initiative : 17, hache géante 19, cornes 16, pavois 13, Lance géante 25, hache géante (lancée) 19, lance géante (lancée) 18
Attaque au contact : hache géante 20, cornes 20, pavois 17, lance géante 20
Attaque à distance : hache géante 20, lance géante 19
Défense au contact :
Esquive : 8
Parade : hache géante 19, pavois 23, lance géante 19
Défense à distance : 4

Armure :
lamelle partielle : malus – 10, prot. 13

Citation typique : « Obéissez ! Donnez-nous cette vermine du printemps… ou nous vous tuons tous et nous danserons et nous festoierons à la lueur de votre bûcher funéraire… » (rire tonitruant plus inquiétant que réjouissant)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Hache géante	+ 2	0	- 1	+ 30 (T)	+ 2	-
Cornes	- 1	0	-	+ 21 (P)	-	-
Pavois	- 4	- 1	+ 5	+ 20 (C)	+ 2	-
Lance géante	+8	0	- 1	+ 24 (P)	+ 2	-
Hache géante (lancée)	+ 2	+ 1	-	+ 30 (T)	+ 2	42 m.
Lance géante (lancée)	+ 1	+ 0	-	+ 24 (P)	+ 2	46 m.

Daran, alias Sschtas

Sschtas est un drakonien. Originellement, il était à la tête de son clan en tant que shaman et chef de guerre. Il a reçu l'ordre d'un des sbires du Masque de mettre à la disposition de Sélent sa tribu et son immense contrôle de la métamorphose drakonienne. Il a donc infiltré les rangs de la garde du baron Mélif en tant que messager, éclaireur et soldat de fortune. D'un naturel plutôt pondéré, pour un membre de son peuple en tout cas, il dissimule son manque de connaissance de la société humaine sous une apparence de professionnalisme bourru et affecte de préférer le silence et la solitude des grands espaces sauvages à la compagnie des hommes.

Son apparence humaine est celle d'un homme entre deux âges, buriné par la vie au grand air, fort sans excès, toujours affublé de vêtements solides et discrets. Il parle peu, préférant l'action à de longues palabres. En tant que drakonien, c'est une monstruosité d'écailles noires et vertes, de plus de deux mètres de haut.

Les faits

Au début, tout va bien : la charge des Inspirés n'est pas trop lourde. La plupart des différents sont aisés à trancher. Le plus dur est de faire face à la paperasse envahissante. Voici tout de même un petit florilège de problèmes qui ne sont pas si évidents à traiter... Tous ces événements ne sont pas obligatoires et vous pouvez tout à fait en éliminer, si vous trouvez que l'aventure dure trop longtemps ou au contraire en créer d'autre. Ne figurent pas dans la liste ci-dessous, les passionnants concours du plus beau veau de printemps et l'élection de la reine du printemps, qui seront pourtant du ressort des Inspirés... Mais libre à vous...

À chaque fois qu'il le peut, Daran (voir plus haut) se rend utile, portant des messages, allant chercher les gens... Si on lui demande pourquoi, il répondra que le seigneur Mélif lui a ordonné de se mettre au service des Inspiré et de les servir de son mieux, ce qu'il fait.

DARAN

Peuple : Drakonien
Âge : 117 an
Taille : 1 m 81 (Daran)/ 2 m 07 (Sshatas) (TAI 0)
Poids : 97 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/6
Bonus de Corps : +6
AGI : 8
FOR : 7
PER : 9
RÉS : 10
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 11
VOL : 7
Âme : 0/4
Bonus d'me : +4
CHA : 6
CRÉ : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 7
EMP : - TIR : 8
PdV : 48 SBG : 16
SBC : 24 MD : +1

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : liés aux Dragons (Sschtas n'utilisera ce pouvoir que dans les cas les plus extrêmes, c'est-à-dire si les trois quarts de son clan sont anéantis ou en passe de l'être), Gémellité, Protéiforme
Ténèbre : 1 **Perfidie :** 75

Compétences
Épreuve : Arme (coutelas) 7, Arme (lance) 7, Arme (arc composite) 7, Athlétisme (spé : Protéiforme) 10, Équitation 5, Escalade 6, Esquive 9, Natation 6, Premiers soins 4, Survie 7, Vigilance 9
Maraude : Camouflage 8, Chasse 7, Discrétion 9
Société : Baratin 6, Us et coutumes (Dragon) 7
Savoir : Alphabet (septentrien) 3, Chirurgie 5, Géographie (spé : sous-sol) 8, Herboristerie 7, Langues (drakonique) 6, Langues (Keshite) 5, Médecine 3, Saison (automne) 6, Zoologie 7
Occulte : Harmonie 4

Avantages, bienfaits :
Seigneur (Chef de clan), Bons sens, Clarté de pensée, Volonté de fer, Anticipation (Bienfait Perfide), Chronique du futur (Bienfait Perfide), Fulgurance (Bienfait Perfide), Hargne (Bienfait Perfide), Hypnotisme (Bienfait Perfide)
Défauts, peines :
Difformité (les écailles de Sschtas sont vraiment immondes), Cruautée, Gueule de traître, Vieillissement prématuré, Décrépitude, Cœur de pierre, Hypocrisie, Altération du corps (le dos de Sschtas s'orne d'énormes aiguilles osseuses barbelées), Inversion de la main, Lectures diaboliques (Peines Perfides)

Combat
Initiative : 24, lance 28, lance (lancée) 25, arc composite 28
Attaque au contact : coutelas 21, lance 20
Attaque à distance : lance 20, arc composite 20
Défense au contact :
Esquive : 23
Parade : coutelas 20, lance 19
Défense à distance : 11

Armure :
Cuir partiel : malus – 1, prot. 3

Citation typique : « Oui, Seigneur. Non, Seigneur. Si vous le dites, Seigneur. »

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Coutelas	+ 2	0	+ 1	+ 3 (P/T)	- 1	-
Lance	+ 4	0	- 1	+ 5 (P)	-	-
Lance (lancée)	+ 1	0	-	+ 5 (P)	0	35 m.
Arc composite	+ 4	0	-	+ 8 (P)	0	100 m.

La Belle Juvule

Juvule est une jeune femme d'une vingtaine d'années que les travaux des champs et l'âge n'ont pas encore trop flétrie. Elle est traînée de force avec ses trois enfants et sa vieille mère devant les Inspirés par six bourgeois dans la force de l'âge. Il y a là un boucher et son fils, un boulanger, un marchand âgé et un gros propriétaire terrien, lui aussi accompagné de son fils. Juvule doit au total, selon les six hommes, cent cinquante-trois pièces d'or — dans la monnaie locale — dont la moitié au marchand.

En réalité, le marchand a profité du départ du mari de la jeune femme pour l'inciter à dépenser sans compter, lui faisant signer de multiples reconnaissances de dettes, afin de l'entraîner dans son lit. Il a déjà utilisé la même méthode avec sa mère (lorsqu'elle était jeune). Voyant venir l'affaire, la vieille femme a interdit à sa fille de payer « en nature » le marchand. De plus, profitant de ce que Juvule, qui ne sait même pas compter jusqu'à dix, serait bien en peine de se représenter ce que peuvent valoir cent cinquante-trois pièces d'or, les six hommes ont exagérément gonflé leurs tarifs.

Il suffira de demander ce qui a été acheté avec la somme due pour s'apercevoir d'une petite « erreur » de calcul (INT + Intendance contre DIFF 10 : les dettes ont été doublées). Pour ajouter encore à la confusion, le fils du boucher et celui du gros propriétaire terriens devraient être partis pour la guerre ; leurs pères ont soudoyé un sergent recruteur afin de faire en sorte qu'il n'en soit rien.

Le discours de Juvule n'est pas très clair et ses enfants pleurent bruyamment, pendant que les créanciers tentent de se faire entendre en hurlant tous plus fort les uns que les autres. Dans ce tohu-bohu, seul la vieille femme et les marchands se tiennent à peu près tranquilles, échangeant des regards assassins (PER + Vigilance contre DIFF 20 ou PER + Intrigue contre DIFF 15 pour le remarquer).

Les Inspirés doivent trancher : il n'y a de toute façon pas de décision idéale...

L'assassinat

Tôt le matin, alors que les Inspirés ont dû veiller jusqu'à une heure avancée de la nuit afin d'en finir avec un problème épineux de taxation, un milicien les tire d'un sommeil pourtant bien mérité. On a assassiné un certain Bognordule. Le malheureux a été égorgé dans la chambre de la petite auberge où il résidait. C'est un vieil employé qui l'a découvert en voulant faire le ménage dans la chambre. Le patron, qui le croyait parti depuis la veille au soir, est très troublé. Mais qui ne le serait pas dans une situation pareille ?

CHRONOLOGIE

J – 6	Arrivée de Daran.
J – 5	Départ des troupes pour une frontière lointaine.
J – 5 à J	Le désordre règne.
J	Arrivée des Inspirés, qui sensément remettent un peu d'ordre dans ce chaos.
J + 2	Le problème de la Belle Juvule.
J + 5	L'assassinat.
J + 6	Première attaque des brigands.
J + 7	Le viol d'une fermière.
J + 9	Seconde attaque des brigands.
J + 11	Les brigands sont dénoncés.
J + 15	Arrivée de l'émissaire d'Édeln.
J + 16	La troupe d'Édeln arrive.
J + 17	La forteresse de Bois-Rieur surgit du sol.
J + 18	Les lutins commencent à infiltrer les structures locales.
J + 21	Meurtre horrible d'une farfadine.
J + 22	Meurtre horrible d'un lutin.
J + 24	Une famille de lutin est massacrée.
J + 28	Un convoi de lutin lourdement armé est massacré par trois Démons ; des éclaireurs de l'armée de Mulglhom sont aperçus.
J + 30	Trois Démons surgissent et assassinent sept gardes lutins sur les remparts de la forteresse végétale de Bois-Rieur.
J + 31	Le camp de l'armée de l'été est établi ; des paysans viennent se réfugier auprès des Inspirés car des géants ont rasé leur maison et leurs champs ; un émissaire de Mulglhom lance l'ultimatum.
J + 32	Début des hostilités.
J + 34	Les Saisonins de l'été sont repoussés ; les lutins trahissent les Inspirés, tentent et (normalement) réussissent à les capturer.
J + 35	Les Inspirés sont contactés par Dran ; ils s'évadent.

En réalité, c'est lui-même et sa femme qui ont tué l'individu. C'est un déserteur de l'armée qui vient de partir. Voyant que le fils de l'aubergiste, caché dans la cave de son père, ne l'avait pas accompagné, il a abandonné l'armée et décidé, par dépit, de faire chanter la famille. Il résidait depuis quelques jours à l'œil dans la meilleure chambre de l'auberge ; il a fini par aller trop loin en réclamant une grosse somme d'argent à son hôte. Prenant peur, l'aubergiste et sa femme ont décidé de mettre fin à l'existence du misérable. Leur fils risque la pendaison, si on le prend...

Dans la chambre, au prix d'un jet de PER + Vigilance contre DIFF 20 ou INT + Fouille contre DIFF 15, on pourra constater les choses suivantes : l'homme a été égorgé dans son sommeil. La porte n'a pas été fracturée et elle devait être ouverte, sauf si l'assassin avait la clé. Seuls le patron et sa femme ont les doubles des clés des chambres. Enfin, le mort ne possédait presque rien : ses habits, quelques piécettes — pour moins de deux pièces d'or dans la monnaie locale — et un couteau.

Dans les environs, personne ne connaît la victime. Un compagnon de beuverie pourra toutefois indiquer les choses suivantes :

- le mort dépensait sans compter ;
- l'aubergiste ne semblait d'ailleurs pas tellement s'en réjouir ;
- son camarade avait travaillé comme journalier dans les environs de Bois-Rieur, un coin de campagne presque vide caractérisé par un petit bois inutilisé. Plusieurs fermiers le connaissent d'ailleurs effectivement là-bas et se montreront très étonnés si on leur parle de la soudaine fortune du mort : il était pauvre et dépensier. De plus, il a été enrôlé dans l'armée qui est partie.

Traiter l'affaire à la légère est tout à fait possible : ce n'est qu'un indigent après tout. Mais la conscience des Inspirés le permettra-t-elle ? Et s'ils découvrent toute l'affaire, quelle décision prendre ? Pendre toute la famille (ce qui est le châtiment prévu par la loi) ?

Les brigands

L'armée a, entre autre, vidé les prisons du Domaine afin de gonfler ses effectifs. Sur la vingtaine de prisonniers conscrits, une dizaine a immédiatement déserté, assassinant leurs gardiens et fuyant avec armes et bagages. Avec cet équipement, ils ont décidé de monter une petite troupe de brigands. Tous sont des repris de justice sans foi ni loi. Ils ont investi une vieille ruine à la périphérie du domaine et s'y sont installés.
Malheureusement pour eux, la guerre a ralenti l'activité économique et ils n'ont pas trouvé grand-chose à dévaliser. À J + 6, ils tombent sur deux jeunes messagers, les rouent de coups et les laissent pour morts. Un paysan les retrouvera au soir et les amènera auprès des Inspirés. À J + 9, lassé d'attendre l'occasion, ils décident de la créer : ils pillent une ferme, violant et assassinant sauvagement tous ses occupants. À J + 11, un jeune braconnier remarque de la lumière dans la ferme en ruine où ils sont établis. Il rapporte la chose à la milice, qui en parle à son tour aux Inspirés.

LES BRIGANDS

Huit hommes hirsutes, sales, armé de lances et de coutelas.

TAI 0, MV 3, PdV 49, SBG 16, SBC 24, BD +1

Init. 12, coutelas 12, lance 16
Att. Coutelas 12, lance 10
Esquive 10
Parade (coutelas) 11, Parade (lance) 9
BD (coutelas) +3 (P/T), BD (lance) +5 (P)

Armure : aucune.

Citation typique :
« Yahahahaha ! Foutrediurne ! Mamelle de Noxe ! »

Les brigands sont rusés : ils laissent très peu de traces et empruntent des chemins de traverses. De plus, ils n'hésitent pas à frapper à plusieurs heures de route de leur repaire. Pour les débusquer, il faudra y consacrer deux jours de traque intensive (PER + Chasse contre DIFF 25).
Dans tous les cas, ils ne se rendront pas et préféreront mourir les armes à la main plutôt que d'être capturé.

Le viol d'une fermière

Tasmus est le fils d'un très riche marchand de la ville. Il comptait fleurette à Maglavae depuis une dizaine de jours... lorsque celle-ci a refusé de coucher avec lui, il l'a tout simplement violée. La jeune adolescente — elle a tout juste quatorze ans — est sous le choc. C'est son père qui, en entendant les cris, est intervenu... un peu tard malheureusement. Le père est un robuste paysan à l'air terriblement gêné. De son côté, Tasmus parle avec morgue et réclame des dommages et intérêts au paysan, car celui-ci l'a « molesté ». Sûr de la protection de son père, le jeune homme est persuadé de s'en tirer sans difficultés. Mais qu'en pensent les Inspirés ?

L'arrivée des lutins

Un jeune lutin, épuisé par une longue course et couvert de poussière, demande audience aux Inspirés. Il sollicite la permission pour une soixantaine de ses semblables de s'établir dans leur Domaine. Les lutins n'ont besoin que d'un petit bois et ils sont prêts, en retour, à prêter le concours de leur capacité afin d'aider de leur mieux. Ils sont conscients que la mobilisation a privé le Domaine de ses ressources et veulent l'aider. Édeln est prêt à négocier — en fait, il veut obtenir le droit de résidence en échange d'une implication des lutins dans la vie du Domaine, ce qui lui permettra de prendre en main les rouages du pouvoir.
Le motif de leur exode est simple : ils sont poursuivis par une horde de Saisonins de l'été qui ont déjà détruit leur village et massacré une partie des leurs. Ils ont besoin de protection, ou au moins d'un endroit qu'ils pourront défendre. Le lutin à l'air sale et fatigué, le désespoir se sent dans sa voix... Peut-on refuser cela à des innocents qui n'ont (encore) rien fait ?
À J + 16, les lutins envahissent le seul bois que devraient connaître les Inspirés dans les environs : le Bois-Rieur. Il n'appartient à personne — c'est-à-dire au seigneur local, qui ne l'utilise pas — et est de la taille nécessaire pour accueillir les cinquante guerriers lutins accompagnés de leur famille. Au total, une centaine de lutins s'installe... Édeln a un peu sous-évalué ses effectifs.

À J + 17, le petit bois a changé d'apparence. Les arbres se sont resserrés, une incroyable muraille de broussailles épineuses le ceint. Personne, en dehors des lutins, ne peut plus y entrer. Un jet de PER + Vigilance contre DIFF 20 ou PER + Stratégie contre DIFF 15 permettra aisément de se rendre compte que l'on a affaire à un petit camp militaire, soigneusement patrouillé par des sentinelles aguerries. « Forcément » répondra Édeln à toute question indiscrète : les seuls survivants de son clan sont les guerriers les plus expérimentés.
Ce n'est que le lendemain matin que les lutins commenceront à sortir de leur forteresse sylvestre. Ils se répandront rapidement dans la campagne environnante, allant saluer leurs nouveaux voisins. Dès le midi, un de leurs anciens se présentera auprès des Inspirés afin de les aider de ses maigres connaissances : c'est un expert en agriculture (INT 8, Herboristerie 9, Zoologie 8). S'il est accepté, six assistants apparaîtront comme par miracle et commenceront à parcourir la campagne en prodiguant mille conseils avisés. Puis, ce sera un spécialiste de la loi (INT 8, Loi 9) et un conseiller militaire (INT 7, Stratégie 9) « chargé de faire la liaison, afin qu'on ne se marche pas sur les pieds, seigneurs. Nous avons appris que vous aviez eu des problèmes de banditisme ? Si nous pouvons vous aider, seigneurs... ». Et ainsi de suite, chacun d'entre eux arrivant avec deux ou trois assistants. Il y aura même une dizaine de lutins mis à la disposition de la milice pour regonfler ses effectifs.
À chaque fois, les lutins sont l'incarnation même de l'amabilité. Ils veulent « seulement aider » et sont prêts à travailler ; d'ailleurs, ils travaillent réellement très dur, au point qu'il n'y aura plus de problèmes tant qu'ils seront là... Jusqu'à l'arrivée de l'armée de l'été, en tout cas.

La pègre

À moins qu'un des Inspirés n'ait des contacts dans le « milieu » local — Charge « Réseau d'Espion » par exemple —, ils ne sauront pas grand-chose de ce qui se passe dans ce monde souterrain. Pourtant, entre J + 18 et J + 21 de profonds remaniements vont avoir lieu. Après de nombreuses morts discrètes, la disparition des leaders les plus en vue de la pègre, les lutins seront aux commandes. Tout cela atteindra sont apogée avec la mort horrible d'une farfadine.
Elle s'appelait Gourgandelle et dirigeait une petite équipe de cambrioleurs. Elle a remarqué la progression des lutins. Curieuse de savoir ce qui leur prenait, ulcérée de voir les contacts avec lesquels elle avait l'habitude de traiter disparaître, elle a monté une expédition afin de visiter le camp des lutins. Mal lui en a pris : capturée, torturée afin de savoir qui l'envoyait, elle a été finalement assassinée et abandonnée au fond d'une ruelle de la ville. Malheureusement pour les lutins, elle avait un amant qui a été témoin du jugement des Inspirés concernant l'affaire de l'assassinat du journalier par l'aubergiste. Il réclame donc justice, confiant dans le fait qu'avec eux, même les petites gens peuvent l'obtenir.
Son amant la croit engagée dans une petite affaire de meubles d'occasion. Malheureusement, la boutique où il croyait qu'elle travaillait est à vendre : son propriétaire est décédé récemment — il est tombé dans un escalier et s'est « rompu le cou de cinq coups de poignards ». La jeune farfadine vivait dans un grenier au-dessus du magasin. Au prix d'un jet de PER + Fouille contre DIFF 10 ou d'INT + Vigilance contre DIFF 15, on constatera qu'il ne contient pas grand-chose et que la victime n'y vivait pas (pas de nourriture, beaucoup de poussière).
En dehors de l'usage de la magie, l'enquête devrait s'arrêter là : aucune piste, personne ne sait ou ne veut dire où logeait Gourgandelle. Son amant la voyait toujours chez lui. Si malgré tout, les Inspirés réussissent à découvrir où elle logeait, ils découvriront une vieille grange convertie en entrepôt, meublée avec goût et encombrée de tout un fatras d'objets, visiblement volés. Sur un mur, un plan de Bois-Rieur et des croquis nombreux de la forteresse indiquent clairement quelle était la dernière cible de la victime.
Mis devant les faits, Édeln s'en tirera avec une pirouette en fournissant un prétendu « dément » que l'on aurait retrouvé pendu dans sa cahute. Une confession indique que le fou ne supportait plus l'idée d'avoir mis en danger la communauté et qu'il préférait s'infliger tout de suite la peine qu'il méritait. Il expliquera que le lutin est mort il y a quelques heures et qu'il hésitait à fournir cet élément aux Inspirés de peur que son peuple ne soit chassé du Domaine.

Hômkivart passe à l'action

Hômkivart est très inquiet de la situation. Dés J + 18, il a envoyé un petit Démon espionner le camp lutin. Après quatre jours de surveillance, il a compris ce qu'était la structure végétale apparue au centre de la clairière et qui croissait à grande vitesse : le Monarque des Jonquilles.
Il n'y a finalement « que » cent lutins. Il pense pouvoir, en agissant prudemment, les tuer tous en une vingtaine de jours. Ses prévisions sont d'ailleurs justes, mais ne prennent pas en compte l'intervention des Inspirés.
Pour son plan, il a besoin de trois Démons agressifs, rapides et discrets. Il les invoque donc dès J + 22 et les envoie faire un premier essai, qui se déroule sans difficulté. Il lance alors ses assassins sur une cible plus ambitieuse, à J + 24, une famille entière. Enfin, il les

lâche contre la cible la plus puissante qu'il ose attaquer, un convoi lourdement gardé, à J + 28. C'est là sa première erreur, car les survivants du convoi vont pouvoir raconter l'attaque ; on saura qu'il s'agit de Démons. Les périodes entre chaque attaque correspondent au délai que se fixe Hômkivart, pour constater si quelque chose a raté ou si l'on commence à le soupçonner. Une fois certain que tout se passe sans accroc, il commence le massacre, envoyant ses assassins décimer la garnison des lutins. Les soldats morts, leurs familles n'auront aucune chance de résister.

Indices

Démasquer Hômkivart ne va pas être de tout repos. En effet, ses sbires Démoniaque sont diaboliquement intelligents et doués pour le meurtre. Par ailleurs, le vieux minotaure est loin d'être un imbécile : il a donc soigneusement couvert ses traces. Il existe cependant quelques éléments susceptibles de le confondre...

Le premier meurtre : la première victime s'appelait Velsti Fleur-de-Chêne. C'était un des conseillers agricoles détachés par Édeln auprès des Inspirés. Il était sur un petit chemin, tard le soir, se dirigeant vers une ferme qui devait lui offrir le vivre et le couvert. Les fermiers, inquiets de son retard, sont sortis et ont remonté le chemin en l'appelant, craignant qu'il ne se soit perdu. Ce sont leurs chiens qui ont trouvé le cadavre dans un fossé. Les témoins, une famille de paysans peu cultivés, sont en état de choc. Ils sont incapables de dire si le cadavre était frais ni de donner le moindre détail. Ils n'ont pas fait attention et de toute façon, il faisait nuit.
Le cadavre n'a pas énormément d'information à délivrer : on lui a arraché la tête. Le cou est manquant, répandu sur une large surface du chemin. Un jet de PER, ou INT, + Médecine mettra en évidence des traces de coupure à la base de la blessure semblent indiquer l'usage d'une ou plusieurs lames courtes, ou approchant, à de nombreuses reprises.
Sur les lieux du crime, avec un jet de PER + Vigilance contre DIFF 10, on pourra constater que les chiens sont couverts de sang, ce qui signifie que le cadavre était encore frais quand ils sont passés. Il y en a partout sur les arbres qui bordent le chemin. De plus les chiens sont trop nerveux. Ce sont de robustes bêtes de chasse qui ne devraient pas être effrayées par le sang. Quelque chose leur a fait peur.
Ensuite, avec un jet de PER + Chasse ou INT + Fouille contre DIFF 25, on pourra repérer les traces des trois assassins. Ils sont bien trois, ils vont nus pieds et leur piste s'interrompt brutalement devant une flaque d'eau, comme s'ils s'étaient envolés — ce qu'ils ont d'ailleurs fait. À l'aide d'un second jet (mêmes compétences et même DIFF), il apparaîtra qu'il y a une mince piste sanglante sur le sol, presque imperceptible, au point de disparaître dès le second jour – J + 23, donc. Elle suit les traces de pieds mais continue un peu après la flaque d'eau où cessent les empreintes. Soit les créatures qui ont perpétré le crime se sont envolées, soit elles ont dissimulé leurs traces avec une habilité... diabolique.

Le second meurtre : il est nettement plus audacieux. En pleine nuit, des inconnus se sont introduits dans une petite maison en ville et ont massacré un lutin, sa femme et leurs quatre enfants. Selon les témoins, qui se sont calfeutrés chez eux et n'ont fait qu'entendre le drame, les cris n'ont pas duré plus d'une minute.
La maison offre un triste spectacle : la porte d'entrée gît à plusieurs mètres à l'intérieur de l'entrée. Avec un jet de PER + Serrurerie contre DIFF 20 ou INT + Fouille contre DIFF 15, il sera évident que les gonds ont été arrachés par une force colossale. L'intérieur de la maison est curieusement bien rangé. Les assassins se sont contentés de tuer et sont repartis sans toucher à rien. Les corps sont toujours là où la milice les a trouvés. Le lutin est éventré et égorgé. La lutine a été projetée contre un mur, laissant une grande traînée de matière cervicale le long de la paroi. Les enfants ont tous eu la nuque brisée. Avec un jet de PER + Médecine contre DIFF 20 — un pour chaque cadavre —, on pourra déterminer que le lutin a eu la gorge tranchée par un outil effilé, peut-être une dague. L'éventration provient plutôt d'une arme plus longue, sans doute une épée. La lutine a tous les os du corps broyés : celui qui l'a jeté contre le mur est réellement très fort. Seul un Saisonin de l'été, comme un minotaure ou un géant, aurait pu obtenir un résultat pareil. Enfin, les enfants n'ont rien de particulier à apprendre.

Les autres meurtres : à partir de l'attaque du convoi, l'identité des agresseurs sera plus définie : il s'agit de Démons. Un jet d'INT + Démonologie pourra même, à partir des descriptions des survivants, indiquer qu'il s'agit d'Ambrés ou de Safrans. Le mode d'assaut de ces trois monstres est systématiquement d'attaquer par la voie des airs, après le crépuscule. Ils planent jusqu'à la cible et lancent une charge en piquant au dernier moment.

L'Advocatus Diaboli : c'est une fausse piste. Hômkivart ne reviendra pas chez lui avant d'en avoir fini. La jeune femme de toute beauté qui tient la petite officine est intouchable. Elle est gardée par deux monstrueux Carmins et même si les Inspirés parvenaient à éliminer cette protection rapprochée, l'Advocatus ne leur révélerait rien, préférant mourir. Et les représailles, pour un tel acte, seront terribles.

Satisfaire les Démons : c'est le point faible du plan de Hômkivart. D'ordinaire, des Safrans réclament de visiter l'Harmonde. Il ne peut guère leur fournir cela. En échange il les nourrit des mets les plus fins et leur procure trois jeunes prostituées qui ne survivent pas à leur nuit d'amour. En recherchant ce genre — avec des jets de CHA + Intrigue contre DIFF 20 —, il apparaîtra rapidement qu'un vieux minotaure a recruté les filles et que sa consommation de douceur atteint des proportions homériques pour une maison qui ne devrait abriter que trois personnes. De plus, un jet de PER + Démonologie contre DIFF 15 permettra d'identifier clairement Gravi comme un Démon. Sans compter qu'Imvira est bien trop belle...

Si on presse un peu trop le vieux minotaure, il tentera de s'enfuir, quitte à tuer tous ceux qui tenteraient de s'opposer à lui. Persuadé d'être toujours un féroce guerrier, il prendra sans hésitation les armes et se fera tuer sur place plutôt que d'échouer. De toute façon, il est sûr que personne ne peut comprendre les raisons de son action.

L'arrivée de la Légion de l'Été

Dès J + 28, des paysans et des voyageurs rapporteront avoir vu une petite troupe de cavaliers menés par un minotaure en armure dans l'arrière pays.

Tout débute en J + 31. Vers la mi-journée, plusieurs familles habitant un petit hameau viennent rapporter que leurs demeures ont été rasées par des géants et que les bois des environs ont disparu. Désormais, une forteresse se dresse « habitée par des Démons, pour sûr, Seigneur, y z'ont pas pu la construire si vite autrement ! ».

Le soir, enfin, un émissaire des envahisseurs apparaît. Il indique qu'il parle au nom du chef de guerre Mulglhom et qu'il a un ultimatum à lancer : si d'ici l'aube, tous les lutins n'ont pas été livrés, la Légion de l'Été se mettra en marche et anéantira tous ceux qui se mettront entre elle et ses ennemis. De plus, pour avoir donner asile aux ennemis de l'armée, Mulglhom condamne le domaine à verser une rançon de quarante mille pièces d'or. Si cette offre généreuse est refusée, les soldats se serviront et les dirigeants du Domaine seront pendus haut et court. Les émissaires du Domaine sont attendus demain à la première heure. Mulglhom garantit leur sécurité.

Sur ces derniers mots, le messager s'en va au triple galop. Quelle que soit la décision des Inspirés, la rançon est très largement hors des moyens du Domaine, que le départ des troupes a déjà laissé exsangue. Il faut négocier.

Au matin, Mulglhom attend les émissaires. Il est d'un orgueil impensable et ne veut rien entendre. En fait, il est déjà furieux de constater que les lutins n'ont pas été livrés. Quoi qu'il en soit, si l'on ne satisfait pas d'une manière ou d'une autre à ses exigences, sa réaction est simple : il fait emprisonner les émissaires — en toute logique, les Inspirés — et donne l'ordre de marcher sur la ville. Après tout, il a garanti la sécurité des émissaires. Où ces derniers peuvent-ils être plus en sécurité que dans le camp du vainqueur ?

Les Inspirés sont ligotés et bâillonnés par une marée d'ogres. En arrière-plan, quatre géants surveillent l'affaire, prêts à intervenir. L'armée se met en marche. Les prisonniers sont abandonnés dans le campement presque déserté, sous la surveillance de quatre ogres, deux d'entre eux étant blessés et incapable de supporter une longue marche, les deux autres étant chargé de surveiller le camp et surtout les Inspirés.

LES OGRES

TAI 0, MV 3, PdV 63, SBG 21, SBC 31, BD + 4

Init. 12, épée ogre 14
Att. Épée ogre 14
Esquive 4
Parade (épée ogre) 14
BD (épée ogre) +9 (P/T)

Armure : Cuir et métal complète (prot.6)

Citation typique : « Hein? »

Une fois parvenu à s'évader, il reste encore à battre la Légion de l'Été. Connaissant les effectifs de celle-ci, quarante ogres, dix minotaures et surtout quatre géants, ce devrait être une entreprise difficile, mais pas impossible.

Un jet d'INT + Stratégie contre DIFF 20 permettra de déterminer que le cœur de cette armée est constitué par deux éléments indispensables : les quatre géants et Mulglhom, le chef de guerre. Si l'un de ces deux éléments venait à être abattu, la victoire serait acquise, à peu de choses près. De plus, Mulglhom a une faiblesse : il n'aime pas les Mages et n'en a par conséquent aucun dans son armée. L'usage de la magie pourrait permettre d'abattre facilement les géants ou le minotaure lui-même.

L'affrontement final devrait advenir vers J + 34, deux jours après la capture des Inspirés. Si la situation tourne trop en défaveur de leur camp, les lutins attireront cette menace militaire dans le Bois-Rieur. On pourra entendre des cris et des hurlements horribles, puis le silence. Les lutins émergeront alors du bois pour attaquer les survivants épuisés de la bataille. Ils sont encore une trentaine et ne veulent qu'un seul des Inspiré vivant. Ils tentent tout de même de tous les faire prisonniers. Faites en sorte qu'ils y arrivent, à part pour ceux qui ont trop à perdre, comme les mages de l'emprise qui, privés de leurs Danseurs, ne servent plus à rien.

La métamorphose du Bois-Rieur

En deux jours, le bois s'est transformé. Les arbres ne sont plus, remplacés par de monstrueuses vrilles d'une sorte de lierre noirâtre d'aspect déplaisant, d'où pendent de lourdes grappes de fruits sombres, énormes. Une vrille peut atteindre les trois mètres de diamètre, tandis qu'un fruit mature est presque aussi gros qu'un homme. On peut observer, dans ses profondeurs, une sorte d'embryon d'être humanoïde d'aspect peu engageant, déformé.

La plante formidable a colonisé toute la campagne environnante, ne laissant que quelques rares espaces dégagés où de chiches cultures survivent tant bien que mal. Des cadavres pourrissent dans certaines des vrilles, qui semblent capables d'attaquer à quelque mystérieux signal. Les vrilles ont atteint la ville, quelle que soit la distance qui la sépare de Bois-Rieur. Les maisons en sont couvertes, la population tremble et n'ose pas s'enfuir. Ceux qui l'ont tenté sont morts, attaqués et étouffés par la plante.

Les prisonniers sont amenés jusqu'au cœur de l'ancienne forteresse sylvestre. Là, ils sont immergés dans l'un des fruits, qui a été vidé de son occupant et que l'on recoud, une fois le prisonnier incarcéré. En quelques secondes, la malheureuse victime tombe dans l'inconscience, victime de l'horrible remugle qui flotte dans cet espace confiné — pas de jet de RÉS : l'échec est automatique et inévitable, à moins de retenir sa respiration. Mais pour quoi faire ? Les parois sont inattaquables sans une arme bien aiguisée et les lutins observent quelques instants leurs victimes pour vérifier que tout se passe bien.

LE FRUIT-PRISON

Issu de la corruption du Monarque des Jonquilles, le fruit prison est très nocif pour la Flamme. Chaque jour passé dedans réclame un jet de VOL contre DIFF 20. En cas de réussite, l'Inspiré gagne 1d10 point de Perfidie. En cas d'échec, il en obtient 1d10 +5.

La seconde évasion

Dans tous les cas, Daran n'a pas été capturé par les lutins. Si certains des Inspirés ont eux aussi échappé à la capture, il les rejoindra nanti d'un plan assez précis des entrailles du labyrinthe de lierre. Il ne dira pas comment il a fait pour l'obtenir (en fait, il s'est métamorphosé en lutin et a tout simplement visité les lieux pendant la bataille). Mais il pourra en revanche faire les observations suivantes : toute personne qui n'a pas une mystérieuse qualité que les lutins n'ont pas nommée en sa présence ne doit en aucun cas toucher les vrilles du lierre. Celles-ci sentent la présence de cette qualité et attaque ceux qui ne l'ont pas. Il s'agit bien entendu de la Perfidie, mais Daran se gardera bien de le dire.

En terme technique, toute personne ayant au moins cinq points de Perfidie n'a rien à craindre du lierre monstrueux. En revanche, les autres risquent d'être attaqués par la plante : Init. 8, Att. 10, Def. 10, Dom. + 15/C, 30 PdV. La plante cesse d'attaquer si elle ne touche pas sa cible, ou n'est pas touchée par elle, pendant trois tours d'affilée ou si elle tombe à 0 PdV. Cela, Daran l'ignore.

Il faut maintenant atteindre les prisonniers et les libérer, en évitant la plante et les patrouilles de lutins, heureusement peu nombreuses. De plus, dès qu'il sera mis au courant de l'évasion, Vélios fera en sorte que le Monarque des Jonquilles resserre les spires du lierre géant. Il pourra ainsi identifier les intrus qui entreront en contact avec la plante et éventuellement faire en sorte qu'ils soient attaqués par elle. Pour chaque minute passée dans le labyrinthe végétal, il faut faire un jet d'AGI + Esquive contre DIFF 20, 25 si la plante se resserre ou jet d'AGI + Acrobatie contre DIFF 15, 20 si elle se resserre, sous peine d'entrer en contact avec elle. Elle attaque dès qu'on la touche lorsque Vélios la contrôle, comme indiqué ci-dessus. Il faut une dizaine de minutes pour entrer ou sortir de la forteresse sylvestre. Ce délai peut tomber à cinq minutes au prix d'un jet d'AGI + Athlétisme, limitant Discrétion, contre DIFF 20, en pressant le pas. En cas d'échec, une patrouille de cinq lutins repère les évadés ou les intrus et attaque. Vélios est alors mis au courant en quelques tours : il suffit qu'un des lutins touche la plante monstrueuse.

LES LUTINS DE VÉLIOS

Ils sont complètement pervertis et combattent jusqu'à la mort.

TAI – 1, MV 2, PdV 45, SBG 15, SBC 22, BD + 0

Init. 18, épée (à deux mains) 17
Att. Épée (à deux mains) 19
Esquive 15
Parade (épée tenue à deux mains) 19
BD +5 (P/T)

Armure : aucune

Citation typique : (silence de mort et concentration)

Conclusion

Les Inspirés ne s'en sortent que de justesse. Ils n'ont plus rien, sinon l'amertume d'avoir été trahi. Vers qui se tourner ? La guerre qui gronde au loin leur laisse peu d'espoir de trouver une oreille attentive qui leur apporterait une aide quelconque. Ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes et, peut-être, sur un certain baron de Mélif, qui se tient visiblement très retiré du monde, au point de n'avoir pas été averti du conflit. Après tout, ce n'est qu'une bataille qui a été perdue, pas la guerre...

REMISE DE L'EXPÉRIENCE

En plus des PX attribués aux joueurs pour leur prestation (cf. AGONE p. 200), vous pouvez attribuer les points d'expérience par objectifs suivants :

- Par affaire de régence résolue : 1 point.
- Pour avoir vaincu Hômkivart : 3 points. Avec seulement deux points si ses Démons sont laissés en liberté.
- Pour avoir vaincu la Légion de l'Été : 4 points. 2 points si les lutins s'en sont chargés.
- S'échapper de la forteresse du Bois-Rieur : 2 points.

Enfin, un joueur déclarant avoir compris que l'intrigue avait pour thème la corruption du printemps par l'automne, en soulignant l'utilisation des compétences de Maraude (et d'Intrigue), verra son Inspiré gratifié de 5 points d'expérience à attribuer en Maraude, en Intrigues, ou en Aspect Corps.



acte 3 :
Le Jeu des Puissants

… Elle se nommait Murmure. Une dame de haute naissance, certains disent la fille du mystérieux Maître de l'Automne. Morgane, son cœur restait indompté. Et pourtant sa beauté était triste et son cœur mélancolique. Murmure s'ennuyait. Les années passaient et elle ne voyait nul amant susceptible de combler le vide de son âme. Elle craignait que le temps ne la rende vieille et laide, avant que l'amour ne la fasse éclore. Toutes les nuits, alors que les étoiles pleuraient pour elle, elle appelait les ténèbres pour un amant.

Une nuit, les ténèbres lui répondirent. Laeghon, vint à ses côtés et lui conta une légende, celle du Roi du Printemps et de sa cour de lumière. Il lui narra ses hauts faits et sa bonté proverbiale. Quand il en eut fini, la petite était sous le charme. Il n'eut qu'à lui proposer un marché pour achever de la conquérir : l'immortalité pour elle, si elle transmettait ses amitiés à son cousin. Elle accepta. Il l'embrassa.

Le pacte était scellé.

Après des mois de voyage, portée par les ailes de sa passion, Murmure réussit à s'introduire auprès de la Cour Verdoyante. Elle eut à subir maintes épreuves de la part de la Garde Verte, comme celle du Taureau Écarlate, mais toujours elle réussit, souvent grâce à l'aide de son parrain, Laeghon, qui l'avait secrètement suivie. Enfin, sa bonne foi et sa vertu ayant été établies, elle fut présentée au Monarque des Jonquilles. Les deux êtres se contemplèrent, et comprirent qu'ils étaient complémentaires : elle, le déclin, lui, la naissance. Après l'avoir courtisé et demandé sa main à son père, ils se marièrent… et la félonie de Laeghon parvint à terme. Le Monarque embrassa Murmure, et l'haleine transmise à celle-ci lors de son baiser s'échappa et pénétra le corps de ce Roi. Le Monarque des Jonquilles se sentit gagner par le froid. Ses branches devinrent cassantes ; ses feuilles tombèrent. Il tenta de faire appel à sa Dame, mais celle-ci, jalouse de son amour pour une autre, se refusa à lui répondre. Enfin, son corps gela et, sous l'emprise du froid, se brisa. Le Monarque des Jonquilles était mort. Dans le même temps, les hordes de l'hiver chargèrent, menées par les géants du gel. Ce fut la fin de la Garde Vert et de la Cour Sylvestre.

Ce qu'il advint de Murmure… nul ne le sait.

Le Dit des Nains,
La Fin de la Guerre

Le troisième acte est la fin du Drame. On y voit la Compagnie se frayer un chemin à travers les intrigues de la cour d'Encre – une ville de la République mercenaire – afin d'obtenir l'aide d'une Éminence grise. Un bal masqué est le cadre d'une lutte d'influence de la haute société de la ville. La Compagnie sera partie prenante de cette lutte, si un Édit de Janus peut être obtenu pour combattre le printemps d'Édeln.
Cette aide obtenue, les Inspirés seront poussés par Daran à résoudre le conflit qui les oppose à Sélent par une lutte finale dont l'enjeu est la Flamme de celui-ci. Enfin, les Inspirés pourront rallier les forces acquises dans cet acte pour se lancer à l'assaut du Bois Rieur et vaincre à tout jamais le Monarque des Jonquilles.

Mise en Scène

Ambiance

Le désespoir domine ce dernier acte. Les Inspirés sont confrontés à des pouvoirs mythiques qui dépassent de loin les possibilités des mortels. Les Dames des Saisons se livrent bataille alors que Janus et le Masque transparaissent dans les actions de leurs serviteurs, lesquels ne sont après tout que des pions.
Dans le même temps, une impression de finalité transparaît. Les intrigues liées précédemment arrivent à leur terme, et les ambitions de chacun se dévoilent. Faites ressentir cette idée au travers des conflits et des diverses morts qui adviendront dans l'acte. Le temps de l'Harmonde est compté.

Scènes clefs

Cet acte comporte trois scènes clefs.
Le bal en Encre est au cœur de la première. Ici tout n'est que faux semblants et intrigues. Chacun aura à intriguer pour faire avancer ses plans. La société décadente d'Encre doit contraster avec la pureté de la Flamme des Inspirés.
La deuxième de ces scènes est le combat contre Sélent. Plus qu'une lutte avec un sbire du Masque, on assiste ici à un affrontement entre Inspirés pour la Flamme. Faites parler Sélent. Il a été un champion des Muses et cherche d'une certaine façon à le redevenir. Mais montrez aussi son côté monstrueux. Sa mort doit faire réfléchir les Inspirés et les convaincre des dangers de la Perfidie.
À l'inverse, la scène du combat contre le Monarque des Jonquilles doit être tragique. Ce Roi n'a pas choisi la Corruption et sa présence même, fait de lui un être souffrant, voire mourant. Montrez sa douleur par des moments de lucidité sur son visage difforme. Il est le fils de la nature et devrait être à leur côté, pas leur adversaire.

Scène un : Regroupement

Nouvellement échappés des griffes d'Édeln, les Inspirés ne savent que faire. Il leur faut de toute évidence un soutien extérieur pour appuyer leur lutte. Deux groupes peuvent apporter ce soutien à la Compagnie : le Domaine de Mélif et de la Légion de l'Été.

La Légion de l'Été

Attitude envers les Inspirés

La Légion de l'été a reçu du renfort constitué de troupes conduites par Lenmack et Fragile Cœurdacier, les lieutenants de Mulglhom. Malheureusement arrivés trop tard pour combattre à ses côtés, ils espèrent venger sa mort en continuant sa lutte.
La nouvelle Légion se compose d'une trentaine d'ogres et de dix géants. On n'y trouve cependant que quatre minotaures.

Ambiance

Bâti sur l'ancien campement de la première Légion, ce camp retranché devrait rappeler des souvenirs aux Inspirés. Ici sont regroupés certains des Saisonins les plus massifs de l'Harmonde, et il ne fait pas bon y errer sans faire attention. Une fée noire risquera l'écrasement, et même un humain devra se méfier.
Quant aux Saisonins du printemps, ils ne devraient pas se faire voir. Nombre des enfants de l'été sont morts

au cours des premières charges, et tous ici pourraient leur en tenir rigueur.

Positionnement

La Légion de l'Été avait pour but initial de reprendre le Monarque des Jonquilles avant que son influence ne soit trop importante. Dans la situation actuelle, cette solution n'est plus envisagée. En effet, le lierre est une émanation de ce Roi du Printemps. Celui-ci est à même de sentir la présence de personnes « non-Perfide », et de les empêcher de pénétrer au sein du Domaine. Les troupes de la Légion de l'Été qui s'y sont risquées se sont retrouvées paralysées par des racines sorties du sol, avant que le lierre n'entoure ses vrilles autour de leur corps et ne les broient.

La Légion de l'Été s'est donc regroupée sur ses positions initiales à la frontière du Domaine (là où les inspirés les ont retrouvés pour négocier). Les mortels qui la composent sont dans l'expectative. L'ancien général, Mulglhom a été tué au cours de la charge du Bois Joli et c'est son second qui a pris sa place. Celui-ci ci, Lenmack Braisardente est un ogre. Fin stratège, il reconnaît l'intangibilité de la position géographique des lutins et recherche activement avec le chaman Fragile Cœurdacier un moyen de contrer la « magie lutine ».

Lenmack Braisardente

Allure

Lenmack Braisardente est un ogre colossal et musculeux. Vêtu d'une cote de mailles, les seules parties de son corps visibles sont couturées de cicatrices et témoignent des nombreuses batailles qu'il dut livrer. Il est borgne et ne possède que deux doigts à la main gauche.

Histoire

Lenmack Braisardente est l'un des plus fidèles généraux des Légions de l'Été. Il a soixante-dix ans et a passé la majeure partie de ces années à combattre et à mener des troupes, humaines ou saisonines. C'est au cours de ces combats qu'il s'est lié d'amitié avec Mulglhom. Celui-ci ci l'a contacté récemment pour le seconder à la tête de sa légion dans la lutte contre le Monarque des Jonquilles.

Mais rien ne se déroule comme Mulglhom l'envisageait. Lenmack Braisardente se retrouve confronté à un imprévu : il lui est en effet impossible d'attaquer le Bois Rieur et d'en faire le siège. Il attend donc et mobilise ses capacités tactiques à la recherche d'une solution. Il craint secrètement que les lutins ne tentent d'agrandir encore leur influence sur la région en développant le lierre perfide.

LENMACK BRAISARDENTE

Peuple : ogre
Sexe : masculin
Âge : 70 ans
Taille : 1 m 93 (TAI 0)
Poids : 135 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 8
FOR : 11
PER : 6
RÉS : 11

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 5
VOL : 6

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 6
CRÉ : 2

Caractéristiques secondaires
ART : –
MEL : 9
EMP : –
TIR : 7
PdV : 65
SBG : 21
SBC : 32
BD : +6

Points d'Héroïsme : aucun.
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : Embrasie, Furie
Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences
Épreuves : Arme (Épée Ogre) 9, Athlétisme 7, Équitation 6, Natation 5, Premiers Soins 5, Survie (spé : Montagnes) 7, Vigilance 8, Esquive 7
Maraude : Chasse 7, Discrétion 2, Jeu 5
Société : Us et Coutumes (Cornes) 5, Us et Coutumes (Urgemand) 4, Us et Coutumes (République Mercenaire) 4, Intendance (spé : Armée) 8
Savoir : Langue (Cornes) 5, Langue (Urgemand) 4, Langue (Mercerin) 4, Saison (Été) 5, Chirurgie 5, Stratégie 8
Occulte : Harmonie 3

Combat
Initiative : 14, Épée Ogre 16
Attaque au Contact : Épée Ogre 19
Attaque à distance : -
Défense :
Esquive : 15
Parade : Épée Ogre 19
Défense à distance : 7

Armure :
aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée ogre	+2	+1	+1	+5 (T/C)	0

Relations avec les Inspirés

Lenmack Braisardente est très intéressé par les Inspirés. Eux seuls savent exactement ce qui se passe dans le Bois Rieur. Il leur demandera donc de lui dresser divers plans du lieu, de lui indiquer le nombre de lutins, leurs activités. Il sera rassuré si les Inspirés lui disent que le Monarque des Jonquilles n'est pas sorti de sa fleur. Il lui reste donc du temps pour trouver une solution.
Si les Inspirés ont prouvé leur respectabilité et leur valeur au cours de l'acte précédent, il les conviera aux conseils de guerre de la légion. Il accordera une grande valeur à leurs conseils tactiques.
Au bout de quelques jours, il les conduira devant le chaman Fragile Cœurdacier, afin de choisir la démarche à suivre.

Citation Typique

« Par l'Embrasie. Encore une troupe de perdue. Devons nous être ridiculisés par une fleur ? » (bruit de mobilier brisé)



Fragile Cœurdacier

Allure

Fragile Cœurdacier est un géant. Son rôle de chaman de l'été se remarque à son corps recouvert de peintures aux teintes rouges et oranges ainsi qu'aux gigantesques tambours qui l'entourent. Tout en lui reflète la gentillesse, de ses traits amicaux à ses yeux bleus tristes.

Histoire

Troisième enfant né d'une mère déjà âgée, on a longtemps cru que cet enfant chétif ne survivrait pas dans le monde impitoyable des géants. Sa mère, une ancienne prêtresse d'un culte voué à l'incarnation de la Dame de l'Été offrit donc la vie de son enfant en échange de sa santé. Il semble que la Dame de l'Été ait écouté cette prière, puisque Fragile — il a gardé le nom que les membres de son clan lui donnaient enfant — est devenu un jeune géant fort robuste. En échange, il a consacré son existence à servir sa Dame au mieux. C'est cette proximité avec sa saison qui permit aux siens de sentir la présence du Monarque des Jonquilles et qui les convainquit de lever une Légion de l'Été pour mettre un terme à cette menace.
Il n'approuvait pas toujours les méthodes de Mulglhom, qu'il trouvait trop emporté, mais regrette tout

FRAGILE CŒURDACIER

Royaume : Les Parages
Peuple : géant
Sexe : masculin
Âge : 46 an
Taille : 4m36 x (TAI +3)
Poids : 680 kg MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 3/0

Corps : 4/0
Bonus de Corps : 4
AGI : 3
FOR : 18
PER : 7
RÉS : 16

Esprit : 3/0
Bonus d'Esprit : 3
INT : 7
VOL : 8

Âme : 4/0
Bonus d'Âme : 4
CHA : 5
CRÉ : 8

Caractéristiques secondaires
ART : 6
MEL : 8
EMP : -
TIR : 5
PdV : 155
SBG : 51
SBC : 77
BD : +35

Points d'Héroïsme : 6
Pouvoirs de la Flamme : Langue de Feu, Passage de Flamme
Pouvoirs de Saisonins : Béliade, Empathie Naturelle

Compétences
Épreuves : Arme (maillet géant) 9, Arme (Lancer de rochers) 5, Athlétisme 9, Esquive 8, Survie (spé : montagnes) 5, Vigilance 5
Maraude : Chasse 7
Société : Us et Coutumes (Urgemand) 3, Us et Coutumes (Janrénien) 4, Peinture 9
Savoir : Géographie 5, Astronomie 7, Herboristerie 6, Langue (Urgemand) 5, Langue (Janrénien) 5, Saisons (Été) 5, Saison (Printemps) 3, Zoologie 7
Occulte : Harmonie 8, Décorum 8

Avantages, bienfaits :
Donneur de Flamme

Combat
Initiative : 14, Maillet géant 16, Rocher (lancé) 16
Attaque au Contact : Maillet géant 22
Attaque à distance : Rocher 15
Défense :
Esquive : 11
Parade : Maillet géant 20
Défense à distance : 5

Armure :
aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Maillet Géant	+ 2	+ 1	- 1	+ 12 (C)	+ 3
Rocher	+ 2	+ 1	–	+ 6 (C)	+ 2

de même sa mort ainsi que celle de ses soldats. Lenmack a sa préférence. Il le considère en effet comme un chef plus avisé et bien plus soucieux de la condition de ses troupes que son prédécesseur.

Relations avec les Inspirés

Bien qu'il n'aime ni la guerre ni la violence, Fragile Cœurdacier se doit d'épauler par sa magie les troupes de la Légion de l'Été. Il est le Saisonin de la Légion de l'Été le moins enclin à la violence. Il tentera de trouver la solution la plus à même de limiter les pertes en vies, tant parmi les siens que dans le Domaine de la Compagnie. Malgré son aspect intimidant, Fragile Cœurdacier sera sans doute le personnage le plus à même d'aider les Inspirés. En effet, ses connaissances dans le domaine des saisons, et de l'été en particulier, sont bien supérieures à celle de la majeure partie des Inspirés. Il est lui-même inspiré ; c'est de plus un Donneur de Flamme. Bien que n'ayant pas de rôle au Conseil des Décans, il possède ses entrées auprès de celui-ci ci et pourra proposer de le contacter pour résoudre la situation.

Citation Typique

« Encore une charge ? N'apprenez-vous donc pas par expérience ? Les vrilles froides de ce lierre dévoreront votre fureur et s'en nourriront. Agir précipitamment ne fera que nous affaiblir. »

Pistes

Une fois le contact établi avec la Légion de l'Été, les possibilités suivantes s'ouvrent aux Inspirés.

Mener une charge contre les lutins

Fragile s'opposera à cette solution, arguant des échecs précédents. Et, effectivement, une telle tentative serait un échec. Le lierre du Monarque des Jonquilles protège bien trop efficacement le Domaine toute personne épargnée par la Perfidie. Au moindre signe d'intrusion, le sol tremble et des racines émergent du sol pour tenter d'enserrer les personnes présentes. Pour simuler cette situation, Éminence, exigez des jets d'AGI + Esquive contre DIFF 10 à chaque round pour s'échapper, ou des jets de FOR contre DIFF 20 pour se dégager de l'emprise des racines. Une personne prisonnière du lierre subira 1d10 point(s) de dommages par tour sans que la protection d'une armure ne soit prise en compte. Les lutins achèveront les prisonniers !

S'introduire dans le Domaine discrètement

Cette tactique, même si elle peut sembler meilleure, sera vouée à l'échec. La moindre observation — INT + Stratégie (ou Survie) contre DIFF 20 — permettra aux Inspirés de comprendre que le Bois Rieur est trop bien gardé, et que s'y introduire est impossible à quiconque n'est pas un lutin. Même si la Compagnie bénéficie des services d'un lutin, Lenmack et Fragile s'opposeront à son intervention. Lenmack doute de la loyauté de tous Saisonins du printemps dans cette affaire. Fragile, quant à lui, informera à ce moment la Compagnie du véritable danger. Ce n'est pas Édeln, ou même Vélios, mais le Monarque des Jonquilles. Son pouvoir sur la Nature est très important, et sa présence menace le fragile équilibre instauré par Janus entre les Dames des Saisons. Pourtant, les Saisonins ne peuvent le détruire : c'est un Roi des Saisons.
Il devient vite évident qu'il ne reste plus aux Inspirés qu'à demander l'intervention de Janus pour réguler la situation. Un jet de INT + Saisons (ou Harmonie) contre DIFF 10 permettra aux Inspirés de noter la transgression des lutins dans l'ordre des choses. En effet, le printemps artificiel créé par les lutins empiète sur les autres saisons de façon tout à fait contraire à l'ordre des Décans. Seul Janus, par une Sentence, sera à même de rétablir l'ordre. Mais comment le contacter ?
Un jet d'INT + Harmonie contre DIFF 15 donnera accès aux informations suivantes :

- Janus est un être secret ;
- son rôle reste subtil dans l'Harmonde ;
- seules quelques personnes ont les qualités requises pour entrer en contact avec lui : le Conseil des Décans, représentant des Dames des Saisons auprès de Janus, les Éminences grises, et certains des rares Damnés à avoir réussi à purger leur Flamme.

Note : en cas de besoin, Fragile sera à même de transmettre toutes les informations ci-dessus aux Inspirés.

Se tourner vers les Décans

Si les Inspirés cherchent à entrer en contact avec le Conseil des Décans, Fragile pourra transmettre leur requête. Deux semaines seront alors nécessaires pour qu'une réponse décevante leur parvienne : la procédure ne peut aboutir. En effet, le représentant du peuple lutin auprès du Conseil des Décans se refuse à voter et empêche donc toutes décisions.

Reste la solution du contact d'une Éminence grise. Elles sont fort difficiles à contacter, leur rôle même étant de rester dans l'ombre des puissants pour en épier les gestes, sans se faire reconnaître ni suspecter.
Si vos Inspirés ne connaissent pas d'Éminence grise, Lenmack sera en mesure de les aider. Il s'est en effet lié d'amitié avec une Éminence rencontrée après une victoire de ses mercenaires en 1432 pour la cité d'Encre, en République Mercenaire. Elle se nomme Sélimone et vit à Encre.
Aux Inspirés à se diriger vers ce lieu.

Retour à Mélif

Une seconde solution de repli sera pour les Inspirés de rejoindre la baronnie de Mélif. Il y a plusieurs raisons à un tel choix, ce que Daran fera remarquer.
La baronnie de Mélif est sans doute l'allié le plus proche du Domaine des Inspirés. Qui plus est, le Baron est endetté vis-à-vis d'eux et du service qu'ils lui ont rendu au cours de l'Acte I. Enfin, la baronnie de Mélif est une puissance militaire majeure, et un allié dans la lutte pour l'Inspiration. En tant que telle, il est probable qu'elle ait à s'impliquer dans la situation.

Ambiance

À l'arrivée en Mélif, les Inspirés devraient être choqués par le contraste entre la situation actuelle et leur première visite. Le manoir est à nouveau empli de vie. Les courtisans se pressent auprès du Baron pour entendre de sa propre bouche l'histoire de la fin de la malédiction, ou pour l'aider dans ses plans d'avenir. En effet, avec l'intrusion des lutins dans le Domaine de la Compagnie et la Légion de l'été si prêt de ses frontières, il se prépare au combat. Ainsi, Mogrebise et le manoir grouillent d'hommes d'armes, de cuisiniers et de laquais. Les chariots sont légions et les odeurs des préparatifs emplissent l'air.
Seul bémol à cette atmosphère joyeuse et vivante, la montagne tremble parfois un peu et les gens craignent que le Grand Malin n'ait décidé d'engloutir le manoir et la famille régnante dans la gueule de pierre de la falaise.

Accueil

Le baron est ravi d'apprendre l'arrivée des Inspirés. Ils sont reçus dès qu'ils ont fait connaître leur présence et leur accueil est à la mesure de leurs faits.
Les plus luxueuses chambres du manoir leur sont attribuées (supérieures mêmes à celles de la plupart des dignitaires venus en visite diplomatique des autres Domaines), et le Baron est ravi de se confier à eux ou de les voir à tout moment de la journée.
Il sera réceptif à leurs demandes et proposera son aide. Les services qu'il peut fournir sont les suivants.

- Une cinquantaine d'hommes armés (*cf. Les Cahiers Gris* p. 152) ainsi que le soutient adéquat – une ou deux catapultes, un bélier... Ces troupes pourront se révéler un atout dans un conflit direct, mais n'arriveront en aucun cas à reprendre le Domaine de la Compagnie. Tout comme pour les troupes de la Légion de l'Été, elles seront décimées par le lierre et les racines bien avant d'arriver en vue du Bois Rieur.

- L'accueil des réfugiés du Domaine. Ce sera avec grand plaisir que Mélif se chargera de nourrir et de loger le peuple de ses alliés. La baronnie est prospère et ces réfugiés constituent une main d'œuvre supplémentaire pour aider à la préparation de la baronnie à la guerre. Qui plus est, il est possible que les troupes régulières du Domaine des Inspirés se soient repliées en Mélif à l'annonce de la perte de leur repli. À vous Éminence, de déterminer leur condition selon le conflit et la puissance initiale du Domaine.

- Servir d'ambassadeur pour négocier avec la Légion. Cette option vous permet, Éminence, de donner les informations de Fragile aux Inspirés et de les doter de la puissance de la Légion de l'Été. Mais lui feront-ils confiance après les événements survenus dans l'Acte II ?

MAIS LA TERRE TREMBLE !

Les tremblements de terre qui agitent la montagne sur laquelle se tient le manoir de Mélif sont dus au vol de la graine du Monarque des Jonquilles. Celle-ci, gorgée des énergies du printemps, dégageait jusqu'alors une faible chaleur qui confortait les géants du gel dans leur sommeil. Privés de celle-ci, les géants ont commencé à se réveiller, lentement mais inéluctablement. Leurs soubresauts font vibrer la paroi et inquiètent fort les villageois.

Il n'est pas prévu dans ce Drame de voir les géants de gel s'éveiller pleinement et ravager le Domaine, les Inspirés tenteront certainement de percer ce mystère. À eux donc, de trouver les passages laissés ouverts par l'intrusion d'Édeln, au plus profond des cachots et des oubliettes. Ils doivent pour ce faire parcourir des couloirs cyclopéens recouverts de givre et de neige. Après des heures de pénible descente, ils parviennent dans une caverne aux parois de glace nimbées d'une froide lumière bleue. Au centre, les Inspirés découvrent un piédestal vide et cerné par une vingtaine de corps titanesques : les corps endormis des géants du gel. Ce sont des humanoïdes de plus de quatre mètres de haut et au corps composé de glace, dure comme le diamant.
L'un de ces géants se tourne alors dans la direction des Inspirés. Les parois trembleront sous ce mouvement et il la voûte semble prête à s'effondrer. Les géants se réveilleront au terme de deux années si une source de chaleur n'est pas installée en permanence dans leur pièce, comme un brasero.

Des conseils sur la marche à suivre. Bien que Terne, Tharon de Mélif est en contact avec certaines instances du Conseil des Décans. Il comprend le problème des Inspirés, et peut leur apporter les mêmes informations que Fragile Cœurdacier et Lenmack. Tout comme eux, il peut contacter le Conseil des Décans (avec les mêmes résultats, mais en deux fois plus de temps), et recommander la recherche et l'intervention d'une Éminence grise. Là encore, si les Inspirés ne connaissent pas d'Éminence grise, il les aiguillera vers la ville d'Encre, qu'il a visitée il y a trois ans de cela, lorsqu'il recherchait des soutiens dans son combat contre la malédiction de sa famille.

Tharon n'impliquera toutefois pas l'intégralité des ressources de son Domaine dans le combat. En effet, il ne souhaite pas risquer de perdre toute possibilité de replis si le combat venait à être perdu et que les lutins se lançaient à l'assaut de Mélif. Qui plus est, il craint toujours pour sa femme, et ne la laissera pas sans surveillance tant que Sélent n'aura pas été vaincu.

Scène Deux : En quête d'une Éminence

Encre

Encre est une grande ville de plus de trente mille habitants. Logée à une centaine de kilomètres de Sombreçonge dans les Monts Drakoniens, elle représente l'une des frontières géographiques séparant la République mercenaire des Terres veuves. Le voyageur approchant de la ville parcourt des routes assez bien entretenues, mais difficiles d'accès à des bêtes de montes. En effet, les pentes sont ardues et les lacets du chemin nombreux. Par endroit, les brigands aiment à tendre des embuscades. En moyenne une caravane sur six n'arrive pas à bon port. Pourtant, la ville prospère.

Encre est construite dans une combe entre trois montagnes proches et son existence même est une preuve du génie humain et Saisonin. Des centaines de maisons sont agglutinées les unes aux autres, voire les unes sur les autres, faisant de la ville une seule structure résultant de l'agglomération de plusieurs. Ici, les styles se mêlent pour donner une impression de chaos, laquelle cède très vite la place à une admiration face à la beauté du mélange. Née des profondeurs du massif, une cascade de montagne s'échappe des flancs de la structure et déverse une eau noire dans la vallée en contrebas. C'est cette rivière, l'Encre, qui a donné son nom à la cité.

Les sous sols de la ville sont les structures les plus anciennes, et les plus fortifiées. Les tours de guet se mélangent aux marchés souterrains voire aux arènes couvertes, soutenant elles-mêmes des résidences ou des greniers.

La ville est découpée en strates, les habitant les moins fortunés ne voyant jamais la lumière du soleil et tentant de subsister au sein d'une redoutable pègre des profondeurs, alors que les riches bourgeois habitent dans les spires aériennes qui dominent les plafonds de la ville., sans jamais avoir de contact avec les « inférieurs ».

La Cité des Masques

Encre est née d'une peur. En 1161, la jeune République mercenaire se sentit menacée par la naissance des Terres veuves et l'établissement de leurs frontières. Si proches, les Terres veuves représentaient le dangereux

ENCRE

Corps : 6/0
Armée : 7
Défense : 6
Habitants : 8
Organisation : 7

Esprit : 7/6
Finance : 7
Renseignement : 7

Âme : 3/4
Capacité Magique : 3
Relations Diplomatiques : 6

Les Aspects noirs de la ville sont dus aux problèmes de la ville, et en particulier de ses bas fonds. En effet, le Régent Dévoilé actuel est un Démon. Échappe des souterrains après avoir tenté de s'affirmer dans la Hiérarchie démoniaque, cet Obsidien tente désormais de s'emparer de la ville entière. Il fait donc pression sur le Couronné actuel en sapant méthodiquement ses contacts et moyens d'agir dans les strates inférieures de la ville et en infiltrant les strates supérieures. Il emploie notamment des enfants pour creuser les bas fonds de la ville et chercher de nouveaux filons de gemmes. Avec celles-ci, il espère acheter suffisamment de postes d'électeurs lors des prochaines élections pour devenir à la fois le Couronné et le Régent Dévoilé.

Note : il sera impossible à un géant d'accéder à toutes strates de la ville, et le rôle d'un Inspiré géant sera très difficile, à moins de se cantonner aux strates supérieures. La salle de bal de la fin de la scène sera cependant accessible.

précédent d'un royaume dirigé par des Saisonins, pire, par des méduses, peuple connu pour sa capacité à la manipulation.
Divers postes de gardes furent donc fondés, dont celui d'Encre. Avec l'établissement des premiers gardes furent découvertes de prodigieuses réserves de gemmes dans les profondeurs de la montagne.
L'appât des gemmes fut tel qu'un grand nombre de civils vint s'installer près de l'avant poste mercerin pour mener des fouilles et tenter de faire fortune. Peu réussirent, mais ces gens apportèrent les infrastructures nécessaires à leur survie. Les premières maisons apparurent, suivies très vite d'autres. Le plateau ne suffisant plus, les anciens édifices furent consolidés, et de nouveaux construits par-dessus.
Aujourd'hui, la République mercenaire ne craint plus les Terres veuves. La richesse de la République mercenaire ainsi que la qualité de ses troupes, en font un des états les plus puissants de l'Harmonde. Les Terres veuves préfèrent se cantonner à un isolationnisme de bon aloi. Pourtant Encre prospère. Si les principales veines de gemmes sont épuisées, la ville est devenue une des plaques tournantes du commerce entre les Terres veuves et l'ouest de l'Harmonde. Les bazars souterrains ne désemplissent pas de l'année, pas plus que les coffres de la ville, qui retient une commission sur chaque échange.

Us et Coutumes

Influencée par la paranoïa liée à sa création, la ville d'Encre possède des traditions étranges.
La première est celle de la Loi des Masques. Les méduses sont connues pour pouvoir faire chavirer d'un regard le cœur d'un homme, ainsi que pour la rumeur du pouvoir pétrifiant de leurs traits. En conséquence, il fut décidé que nul ne devrait montrer son visage en public dans l'enceinte de la ville. Tout le monde porte donc un masque. Pour les plus riches, il s'agit souvent de créations originales, loups brodés ou masques à thème, changés chaque jour, alors que les petites gens se contentent d'une longue capuche rabattue ou d'un tissu sale entouré sur le visage. Le résultat en est une distance étrange dans les relations entre personnes. En effet, l'identité d'une personne peut changer du tout au tout avec le masque. La population exacte de la ville reste elle-même un mystère. La transgression de la Loi des Masques est punie par un emprisonnement de trois jours et à un bannissement d'un mois en cas de récidive.

La seconde coutume est celle du carnaval. En effet, une fois tous les cent mois — dix ans —, le dirigeant de la ville, nommé le Couronné, change. Ce changement de régime est prétexte à une série de défilés, de bals et de repas, parmi la bourgeoisie sur une période de deux semaines. Chacun se montre sous son plus beau jour, en particulier les candidats à la couronne, lesquels n'ont pas le droit d'élever la voix au cours de cette période, mais se doivent de présenter leur programme ainsi que leurs ambitions dans leurs costumes et leurs mimiques.
À la fin de la période festive, chacun des électeurs — les cent personnes payant les impôts les plus importants au trésor de la ville – vote. Celui qui recueille le plus de voix, se voit attribuer le trône et la maîtrise de la ville pour les dix prochaines années.
Dans le même temps, on dit que le monde des strates du dessous élit son Régent Dévoilé, leur équivalent du Couronné qui, s'il ne possède pas d'existence légale, règne sur la maraude des bas-fonds et sur les secrets de la ville. Nul ne sait exactement comment ou par qui il est choisi, mais sa réalité semble avérée par de nombreux témoignages.

LES COSTUMES

Il est de tradition en ville d'Encre de ne vendre à une personne qu'un costume convenant à sa personnalité. Ici, la mascarade est un véritable culte, mais plutôt que d'obscurcir et de troubler le jugement, le masque révèle les sentiments et aspirations de chacun.
Tous les fabricants de masques de la ville sont donc des artisans-psychologues, à même de cerner une personnalité par une étude physique et quelques questions bien senties. N'hésitez pas à jouer l'entretien avec le fabricant de masques, et à donner d'office à chacun des Inspirés un costume symbolique. Un Inspiré courageux se verra grimé en lion, un autre, volontaire et meneur d'homme sera un soleil en costume doré. Les Saisonins seront eux, vêtus de costumes symboliques à la gloire de leur saison (lierre et mousse pour des lutins, pierre et neige pour des nains…).
Il serait également propice que les costumes reflètent les charges des Inspirés. Un seigneur ou un noble aura des motifs en couronne ornés des armes de sa famille, alors qu'un grand veneur portera un masque de chien ou de cerf.

L'arrivée des Inspirés

Après le long et périlleux voyage qui mène les Inspirés jusqu'à la ville d'Encre, ceux-ci se trouvent en face d'une des trois portes d'accès à l'enceinte de la ville. Nulle part ailleurs n'est l'ancien rôle de place fortifiée d'Encre aussi présent que dans ces anciennes portes de chêne massif bardé de métal.
Si les Inspirés possèdent une lettre d'introduction du baron de Mélif ou du régent de leur Domaine, voire de Lenmack, il ne leur sera pas difficile d'atteindre les hautes sphères du pouvoir, où agit l'Éminence grise qu'ils recherchent. Sinon, il leur faudra faire jouer leurs charges pour cela, ou tenter de s'immiscer dans les plus hautes strates (ce qui ne sera pas facile, la sécu-

LA COMÉDIE

La Comédie est un hôtel de fort bon standing situé dans une des meilleures strates d'Encre. Bien qu'il soit impossible de voir le ciel de cette structure, les chambres sont confortables et la nourriture excellente. Seul désagrément, le patron est un ancien comédien qui a dû arrêter à regrets sa carrière suite à son mariage. Il a donc fait de son auberge un théâtre vivant. Le prix des chambres est modeste, trois pièces d'or pour une chambre individuelle, trois pièces d'or pour un repas plantureux. En revanche, à chaque soirée, chacun doit se comporter d'une façon précise, choisie par le tenancier. Ainsi, un soir, un des clients peut avoir à jouer le rôle d'un voyageur épuisé venu voir sa fille dans la ville, sans savoir que son voisin sera un vil arnaqueur à la recherche d'une proie facile (lui qui en réalité est un pacifique et honnête druide modéhen).
Ces rôles ne doivent être tenus que dans l'auberge, mais certains clients s'attachent au jeu et s'identifient souvent à leur rôle pour toute leur soirée, quittent à s'en inspirer pour toute la soirée.

rité du lieu s'intensifiant avec la hauteur de la strate).
En tout cas, dès leur entrée, les Inspirés auront à s'enquérir d'un masque, sous peine de se voir interdire purement et simplement l'accès aux lieux publics de la cité.
Une fois masqués, les Inspirés auront à se mêler à la vie de la cité, laquelle s'annonce trépidante. En effet, le Carnaval commence.

Prise de contact

Qu'ils recherchent à prendre contact ou non avec l'Éminence grise, les Inspirés recevront dès le lendemain de leur arrivée un message les incitant à se rendre à une des soirées de la bourgeoisie (ADJ 3).
Aux Inspirés de se vêtir en conséquence. S'ils n'en ont pas les moyens, des costumes pourront leur être fournis par le coursier leur ayant porté la lettre, un jeune homme au masque de pigeon.
À l'heure convenue, des guides assermentés viendront mener les Inspirés ayant accepté l'invitation vers la salle de réception. Celle-ci est située sous une voûte de verre, approximativement au centre géographique de la ville. Il s'agit de la dernière strate, et des Inspirés étant restés en ville depuis quelques jours seront ravis de revoir la lumière du soleil couchant ainsi que celle des étoiles. Tout ici n'est que magnificence et débauche de luxe. Des tentures occultent le plâtre des murs alors qu'entre elles peuvent être entraperçues des œuvres d'art représentant des scènes du passé de l'Harmonde, comme la création, une interprétation des Guerres des Saisons ou, plus récemment, l'édification du poste de garde qui allait devenir Encre. On peut également trouver banquettes moelleuses et plates savoureuses disposées aux quatre coins de la salle.
Des grilles sont installées dans le sol. De celles-ci, s'élève une musique de valse jouée par un orchestre installé à l'étage du dessous.

Libre à vous, Éminence, de profiter des peintures et du décor pour rappeler aux Inspirés leur quête, ou pour les motiver. Ainsi, les représentations des Guerres des Saisons peuvent fort bien représenter le Monarque des Jonquilles en train de balayer un ost de nains, ou des lutins pillant une des premières colonies de farfadets.
Il est également possible de les utiliser pour motiver les Inspirés. Certaines des représentations peuvent contenir des Œuvres de Décorum ou de Cyse, pour peu que les Inspirés puissent les enlever afin de les étudier. Il leur faudra pour cela en demander la permission à leur hôte.

À l'arrivée des Inspirés, la salle est déjà occupée par une centaine de personnes occupées, pour certaines à danser, pour la plupart à discuter politique et machinations.
Les costumes sont variés et, fort souvent, bigarrés. Il est bien difficile de savoir qui est l'Éminence grise. En fait, si la question est posée, nul n'est à même de répondre. La cour ignore totalement qu'une des mystérieuses Éminences grises du souffre-jour la surveille, et nombre des convives riront si la question leur est posée, et s'offusqueront si on leur en apporte la preuve.

Éminence, jouez sur l'ambiance du bal. La haute société d'Encre est débridée et décadente. Le port du masque permet tous les excès. Les libertinages sont fréquents. Les Inspirés, en tant qu'étrangers sont une nouveauté et donc très courtisés. On cherchera à les séduire, on demandera leur avis dans des discussions politiques ou militaires, et surtout, on leur posera des questions sur leur vie, leurs origines...
La grande majorité des convives sont humains, et les Saisonins se sentiront observés et détaillés, même si peu de personnes osent s'adresser directement à eux. Les convives doivent être vivants et des tentatives diplomatiques de la part des Inspirés peuvent leur apporter beaucoup pour leur Domaine. En effet, certains peuvent supporter l'effort de guerre pour reprendre leur Domaine avec de l'argent ou des troupes, d'autres seront intéressés par des accords commerciaux. Là encore, les Charges des Inspirés jouent un rôle important : les nobles seront les mieux considérés et attireront immanquablement des courtisans des deux sexes. Les personnes riches au contraire seront contactées dans des buts d'alliances commerciales...
Éminence, jouez ceci en apartés, afin que les Inspirés aient le moyen de développer leurs complots propres. La cour est un lieu d'intrigues, et à l'approche du Couronnement, elles prennent d'énormes proportions. Les possibilités sont importantes tant pour les Inspirés que pour les convives.

Une ou deux heures après l'arrivée des Inspirés, une main se glissera dans celle de l'Inspiré à la plus forte présence. Il s'agit de celle de Sélimone, l'Éminence grise du Domaine. Elle flirtera ouvertement avec l'Inspiré et lui demandera à mots couverts ce qu'il, ou elle, s'il s'agit d'une femme — les mœurs d'Encre sont libres —, vient faire dans sa belle ville, et pourquoi il la recherche. Si on le lui demande, elle avouera être à la cause de l'invitation à la soirée. D'ailleurs un Inspiré physionomiste pourra voir que le page qui l'accompagne n'est autre que leur coursier du matin, mais son costume est ici argenté et représente un faucon.

Mission

L'Inspiré aura à convaincre Sélimone de la nécessité de leur quête et du besoin de la Sentence de Janus. Elle fera comprendre que Janus est un Éternel et que les mortels n'ont rien à exiger de lui. Aussi, ne pourra t-elle accepter d'aider directement les Inspirés sur la seule preuve de leur bonne foi. Elle demandera donc qu'ils lui rendent un petit service.
Parmi les convives se trouve en effet un messager des strates du dessous. Il doit remettre au Couronné un message du Régent Dévoilé. Elle a besoin de ce message pour tenter de maintenir la cohésion de la cité. Les Inspirés auront donc utilisé leurs capacités pour repérer qui est ce messager, et lui dérober le message avant qu'il ne soit transmis au Couronné, avec le moins de heurts possibles, de préférence,.

Moyens

La première difficulté dans l'épreuve soumise par Sélimone est de repérer qui est l'envoyé du dessous.
Les moyens suivants peuvent être employés dans ce sens.

- Un jet de PER + Intrigues contre DIFF 15 permettra d'isoler deux personnes en marge des groupes sociaux présents. Ces deux individus sont Enguérand de Mortebrise et Ivan.

- En posant des questions aux personnes les plus au courant de la vie mondaine d'Encre – Dame Luna et Ermeline –, il est possible d'apprendre qu'Ivan est un intrus. Nul ne l'a en effet jamais vu dans les salles de bal, bien que tout dans son accent et dans ses mœurs laisse à croire qu'il est natif de la cité. La détention d'un titre ou d'une charge prestigieuse sera nécessaire pour obtenir cette information, à moins que l'Inspiré ne réussisse un jet de CHA + Diplomatie contre DIFF 10, ou ne mente avec un jet de CHA + Baratin contre DIFF 13.

- L'apparence du masque d'Ivan (décrit ci après) peut mettre la puce à l'oreille des Inspirés.

- L'utilisation de certains sorts ou oeuvres pourra aider également. Ainsi, un Inspiré pourra utiliser la Geste pour voir le futur ou le passé proche des convives.

Une fois Ivan identifié comme étant l'intrus, il restera à subtiliser le document.

- La manière la plus évidente est bien entendu le vol. Cela nécessitera un jet d'AGI + Passe-passe contre DIFF 15 pour réussir à lui enlever le document, et un jet d'AGI + Discrétion contre DIFF 18 pour qu'il ne s'en rende pas compte. Une telle action sera impossible à un Inspiré de TAI supérieure à + 1.

- Il est également possible à un Inspiré très convaincant de se faire passer pour un représentant du Couronné et de demander à Ivan de lui donner le document. Ceci nécessitera un jet de Baratin contre DIFF 20 – bien que le jet puisse être évité si l'Inspiré donne à Ivan des raisons de croire en sa légitimité (par exemple en s'arrangeant pour avoir une longue discussion avec le Couronné, visible de tous).

- Certaines Œuvres (envoûtement, contrôle mental...) et autres sorts permettront de le forcer à donner le message.

- Enfin, il est possible de s'arranger pour se battre avec Ivan et dérober le message une fois celui-ci mort ou assommé. Il faudra cependant avoir une bonne raison de se battre car les gardes à l'entrée renverront toute personne entamant une dispute sans raison. Une Inspirée pourra par exemple séduire Ivan et le conduire à lui faire des avances. Le mari de celle-ci demandera alors à laver son honneur dans le sang d'Ivan, et toute la foule s'écartera pour le spectacle.

Convives

Le bal comporte une centaine de personnes. Éminence, nous ne nous attacherons ici qu'à décrire brièvement les plus importants de ceux-ci.

Ivan est l'un des espions les plus fidèles du Régent Dévoilé. Depuis son arrivée, il le sert en tant que liaison entre ses différentes troupes. Il reste fidèle jusqu'à la mort à son souverain, mais possède quelques faiblesses qui pourraient causer l'échec de sa mission. La première de celles-ci est son inexpérience dans les jeux de cour. Bien qu'ayant participé à divers bals dans les strates inférieures, il n'est pas habitué au faste des lieux. Cela le conduit à éviter tous excès, à manger peu, et à être très nerveux. Qui plus est, il ne connaît personne et reste isolé, attendant le meilleur moment pour délivrer son message de façon privée au souverain. Sa seconde faiblesse est les femmes. Il n'a jamais vu de femmes aussi belles, ni d'aussi bonne naissance

IVAN

Ivan est un garçon de dix-sept ans au regard endurci par des années de complots et de survie. Sa peau est très pâle et ses cheveux noirs. De taille moyenne, il porte un costume de limier, d'une couleur d'ébène. Sa seule arme est une dague. Il porte le pli du Régent Dévoilé dans la doublure interne de son pourpoint.

TAI 0, MV 3, PdV 50, SBG 25, SBC 16, BD + 0

Init. 10, Dague 10 Épée 11
Att. (dague) 11, Att. (Épée) 12,
Esquive 11
Parade (dague) 10, Parade (Épée) 12
BD (dague) +2, BD (Épée) +4

Armure : veste de vêtements lourds (malus 0, Prot 1)

Citation typique :
« mais enfin, monsieur, je ne vous connais pas. »

qu'en ce jour. Il sera donc aisé de le séduire et de le faire commettre des erreurs, si l'une des Inspirées s'y essaye.

Enguerrand de Mortebrise est un ancien général urgemand, aujourd'hui à la retraite. Il s'est illustré au cours de nombreux conflits, dont la croisade liturge, et s'est toujours fait remarquer pour son incroyable sens de la tactique militaire. C'est l'un des cinq meilleurs stratèges de l'Harmonde. Après des décennies de victoires, bien souvent contre des ennemis plus nombreux ou mieux équipés, le vieil homme s'est retiré en Encre pour s'essayer à une nouvelle passion. Il considère en effet que les réactions dans un groupe d'êtres humains peuvent être manipulées de la même façon que les troupes dans une armée. Il se perfectionne donc dans l'art de la manipulation subtile afin de pouvoir obtenir une réaction donnée grâce à une manipulation minime, souvent sans effets apparents. Ses armes sont les émotions et l'information.
Enguerrand de Mortebrise a l'apparence d'un homme de soixante-dix ans, frêle et mince. Il n'a presque plus de cheveux, mais son regard pétille encore d'un intérêt que l'on ne trouve habituellement que chez les jeunes gens passionnés. Son costume est celui d'un renard en armure.

Descendante directe des fondateurs de la ville d'Encre, **Dame Luna** est sans doute la figure sociale la plus riche et la plus connue de celle-ci. C'est une dame d'âge mur, encore belle et bien en chair. Elle est constamment suivie d'une foule de courtisans qui se délectent de ses moindres paroles et boivent ses plaisanteries. Avec sa rivale, Ermeline, elle fait la pluie et le beau temps dans la mode des hautes strates d'Encre.
Dame Luna tentera de parler à tout Inspiré d'aspect noble. Elle rêve en effet de mêler son nom à celui d'une grande famille terrienne. Elle cherchera donc à faire épouser sa fille, Sylia, une demoiselle de dix-neuf ans guère gâtée par la nature à tout seigneur ou riche marchand originaire d'un endroit autre qu'Encre.
Ce serait une erreur que de s'en faire une ennemie, car elle peut ruiner la vie sociale de la Compagnie en Encre.
Elle porte un costume de paon et ne sort jamais sans son impressionnant éventail.

Jeune veuve, **Ermeline** est l'antithèse de Dame Luna. Là où cette dernière se veut noble et raffinée, Ermeline présente une jeunesse en révolte contre une société corrompue. Son arme dans ce combat est l'excès. Ermeline séduit les hommes, et parfois les femmes, à tour de bras. Elle recherche la nouveauté dans sa quête des plaisirs, et comme telle « flirtera » avec les Saisonins présents. De même, elle n'hésite pas à se dénuder en public si elle pense que cela peut choquer. Son vocabulaire est cru et ses colères mémorables. Pourtant, si un Inspiré pouvait voir au-delà de cette façade, il trouverait une jeune fille de vingt-quatre ans à la recherche d'elle-même et de sa place dans une société qui l'ignore, sept mois après la perte du seul homme qu'elle aimait aux mains d'assassins venus du dessous. À sa façon, elle est encore bien innocente. Ce qui l'énerve le plus est le fait que nombre de jeunes filles des strates supérieures ont commencé à la prendre pour modèle.
Ermeline est une jeune femme blonde aux yeux bleus, gracile, et porte (la plupart du temps) un masque de colombe avec une robe blanche.

Celui que tous connaissent aujourd'hui comme **le Couronné**, et ce depuis près de dix ans maintenant, n'est autre que Nor Grenber, un ancien mercenaire enrichi par des années de rapines. Appliquant ses connaissances tactiques et ses qualités de chef à sa campagne électorale, il a réussi à se faire couronner en Encre. C'est désormais un homme comblé. Sa position lui permet d'avoir tout ce dont il rêve, y compris la reconnaissance qu'il n'a jamais pu obtenir en tant que soldat. Il gère donc la ville de son mieux, comme un camp et tente d'équilibrer les factions de-ci de-là afin de rester l'unique dirigeant. Hélas, cet édifice s'effrite. Les strates du dessous échappent une à une à son autorité, et, depuis le début de l'année, ce mouvement tend à se communiquer aux strates supérieures. Avec le prochain couronnement qui approche, il ne craint qu'une chose : que son ennemi fasse ses premiers pas en plein jour. Cette année marque la dernière où il a le droit d'utiliser la parole pour exprimer ses opinions. Il en profitera.

Éminence grise formée au premier souffre-jour, le parcours de **Sélimone** est bien difficile à cerner. Contemporaine d'Agone de Rochronde, elle n'a jamais

reconnu celui-ci comme le successeur de Diurne. Cela fait donc vingt ans que cette femme surveille la cour d'Encre. Elle ne porte jamais deux fois le même déguisement et est donc très difficile à identifier, personne ne la connaissant réellement. Ceci convient tout à fait à Sélimone, qui joue de son anonymat comme d'une arme pour intriguer afin de protéger Encre de biens des manigances. Elle dispose d'hommes à elle aux portes de la cité ainsi que d'informateurs dans toutes les strates. Elle est cependant inquiète, car ces temps-ci, ses agents dans les strates les plus profondes ne lui font plus de rapports aussi alarmants que précédemment. Elle commence à douter de leur loyauté.
Son apparence est celle d'une femme d'âge et de taille moyenne aux yeux gris. C'est à peu près tout ce que l'on pourra dire d'elle, car elle a teint ses cheveux gris dans le brun commun de la cité.
Son costume, du moins pour ce soir, est celui d'un masque en pleurs sur une robe de soie couleur crème.

Dénouement

Une fois le message en poche, les Inspirés chercheront sans aucun doute à retrouver Sélimone. Hélas, l'Éminence grise a disparu. Toutes les recherches seront vaines et la grande majorité des gens ne se souviendront même plus de cette femme étrange, si ce n'est de sa présence, ce qui n'a rien d'inhabituel dans une ville comme celle-ci. Il est possible de lire la lettre (ADJ 4). Celle-ci n'apportera sans doute que trop peu d'informations aux Inspirés. La lettre disparaît quelques heures après qu'ils se la soient appropriée, volée par Sélimone ou son page. Les Inspirés trouveront la prochaine fois qu'ils rentreront à leurs appartements un rouleau d'ancien parchemin, fermé par un ruban gris, ainsi qu'une note les remerciant de leurs efforts et leur donnant la récompense promise (ADJ 5).

Trahison

Le voyage de retour des Inspirés ne connaîtra qu'un unique incident. Alors qu'ils sont à quelques lieues de leur destination (Mélif, le camp de la Légion ou encore leur Domaine), Daran rejoints de nuit les Inspirés et leur volent l'Édit profitant qu'ils soient endormis. Si cet envoyé de Sélent est membre du groupe et que les Inspirés lui font confiance, il demandera, comme à l'accoutumée un tour de garde et prendra possession de l'Édit ce moment. Si cela n'est pas envisageable, il utilisera une dose de Perle de Somnule pour faciliter sa besogne.
La Compagnie endormie, Daran s'empare de l'Édit et rejoint une proche bande de drakoniens. Ceux-ci lui fournissent un cheval et lui permettent de retrouver son maître. Daran laisse la Convocation de Sélent en un endroit visible des Inspirés à leur réveil.

LES PERLES DE SOMNULE

La Somnule est un lichen poussant sur les rochers des falaises du littoral des Terres veuves. Il est connu pour être un analgésique et posséder de légères qualités soporifiques. Elle a tendance à s'accumuler en couches au cours des années et parfois des corps étrangers de petite taille (grains de sables, ossements de petits rongeurs…) sont assimilés dans la masse. Elle agit alors comme une huître et recouvre ces intrus d'une couche de nacre grisâtre et poreuse, leur donnant une apparence sphérique et régulière. Les Perles de Somnule sont ardemment recherchées. En effet, elles constituent l'un des somnifères les plus réputés de l'Harmonde. Il suffit de les réduire en poudre pour les mêler à un liquide ou un plat sans que quiconque puisse remarquer quoi que ce soit, ou de les jeter dans un feu pour endormir une assemblée. Dans ce dernier cas, une personne mâchant le lichen lui-même se retrouve immunisé contre les effets de la Somnule.

VIR : 25 (inspiré)/30 (ingéré)
Rareté : 25

Effet : une personne échouant à résister contre la Somnule sombre immédiatement dans un profond sommeil duquel il est impossible de la sortir pour les dix prochaines heures. Même si le jet de résistance est réussi, une personne empoisonnée à la Somnule se sent lente et malhabile. Elle ne peut agir qu'une fois tous les deux tours, avec un malus de – 10 à toutes ses actions.
Reconnaître la Somnule, ou ses effets, nécessite un jet d'INT + Herboristerie contre DIFF 20.

Scène Trois : Voir Mélif et mourir ?

Les Inspirés n'ont guère le choix. Leur ennemi s'est à nouveau manifesté. Sans l'Édit, tous leurs actes au cours du Drame auront été en vain. Il leur incombe de le récupérer. Sélent leur donne rendez-vous au Manoir de Mélif, et c'est là que leurs pas les porteront.

Ambiance

Encore une fois, l'ambiance de la baronnie a changé en l'absence des Inspirés. Dès leur arrivée à Mogrebise, ces derniers seront surpris de voir la cité si sombre

et silencieuse. Les fenêtres des bâtiments sont fermées et seules quelques rares cheminées dégagent un filet de fumée. Les gens se terrent chez eux. On respire presque dans l'air la mort et la peur.
Si on le leur demande, les habitants peuvent raconter l'histoire suivante : leur nouveau seigneur est arrivé une semaine auparavant, avec une troupe d'hommes armés, ainsi que des créatures de cauchemar, des hommes reptiles. En quelques heures, le Domaine était à lui. Il a fait pendre haut et cour le baron, sa femme et leur enfant. Ses troupes ont alors instauré une loi martiale sur les terres du Domaine. Depuis, personne n'est sorti de chez lui. Les hommes du nouveau baron patrouillent dans les rues et nul ne tient à se confronter à eux.
En se dirigeant vers le manoir, les Inspirés pourront voir certains de ces hommes d'armes, des humains au teint pale (*cf. Les Cahiers Gris* p. 152), en armures légères. La plupart sont montés et nombre d'entre eux traînent en laisse des chiens de guerre. Pour autant, ils ne cherchent pas querelle à la Compagnie et laissent passer les Inspirés. Sélent les a prévenus de leur arrivée ; ils ont pour consigne de n'interférer avec leurs agissements en aucune façon.

Ce qui s'est passé

Sélent ourdissait son plan depuis très longtemps. Après avoir été confronté à l'Inspiré qui porte sa Flamme, il a eu tôt fait de comprendre la situation. Pour lui, l'occasion est inespérée. Il espère en effet que, s'il peut récupérer sa Flamme, il redeviendra le mortel qu'il était auparavant et n'aura plus à souffrir du froid qui l'habite. Il pourra également récupérer ce qui est sien : le titre de baron de Mélif.
C'est pour cela qu'il a détaché Daran aux côtés des Inspirés. Il avait pour consigne de les protéger contre l'adversité, et de trouver le moyen de les ramener à son côté — d'où le vol de l'Édit. Pendant ce temps, Sélent a rassemblé ses forces. Il a mobilisé Malecombe et a fait appel à ses alliés : les drakoniens.
L'armée du baron a bien tenté de résister, mais elle était infiltrée depuis des mois par les séides de Sélent ainsi que par des drakoniens métamorphosés remplaçant les principaux officiers. Privée de son commandement, la baronnie ne put espérer vaincre. Au terme de la première bataille, Sélent n'eut plus qu'à se rendre au manoir pour le prendre. Tharon de Mélif, sa femme et son enfant furent pendus sur la grande place de Mogrebise. C'est le signe d'une ère nouvelle expliqua Sélent aux citadins. Ce dernier réside désormais seul au manoir. Il passe ses journées à errer dans ses couloirs et à se purifier pour ce qu'il prend comme son ultime épreuve : combattre — et vaincre — les Inspirés.
L'Édit n'a d'autre valeur pour lui que celle d'appât. Il le garde pourtant en permanence sur lui

La confrontation

Après avoir pénétré dans le manoir vide, les Inspirés se dirigent vers la salle du trône pour y rencontrer leur destin.
Sélent est présent, assis nonchalamment sur le trône de Baron. À le voir dans les habits de Tharon, la ressemblance avec celui-ci est frappante. Sans ses cheveux blonds, il serait aisé de les confondre. Tout autour de lui, des bougeoirs illuminent les moindres recoins d'ombre et un brasier (les anciennes bannières de Mélif) dégage dans la cheminée une chaleur désagréable. Daran est à ses côtés. Il est revenu sous sa forme drakonienne.
À l'arrivée des Inspirés, Sélent se relève, un sourire narquois aux lèvres. Il les invite à pénétrer dans sa demeure de façon très civile. Pour lui, c'est un moment de triomphe, le retour de sa Flamme. Il n'estime pas le moins du monde avoir trahi la promesse qu'il a faite au cours de l'Acte I. Certes, il a tué la baronne, mais pas pour se venger ou pour accomplir la malédiction. Il l'a fait pour reprendre ce qui est sien. Ni plus, ni moins.
Les Inspirés ne verront sans doute pas la situation de la même façon, en particulier le porteur de la Flamme de Sélent, qui brûle dans sa poitrine d'une façon presque douloureuse, au même rythme que son cœur.

Après une brève conversation avec Sélent, ou si les Inspirés s'attaquent à lui, le combat commence.
La stratégie de Sélent est la suivante. Il cherchera dans un premier temps à mettre hors combat le porteur de sa Flamme, lequel représente le plus grand danger pour lui, mais sans le tuer. Ceci fait, il s'attaquera aux Mages et aux Harmonistes, puis à ses autres adversaires. Enfin, il reviendra vers le porteur de sa Flamme dont il drainera la chaleur en prenant son temps. Daran combattra à ses côtés, mais ne s'attaquera jamais au porteur de la Flamme de son maître.
Les Inspirés ont cependant leurs chances contre lui, en particulier s'ils se sont préparés au combat. Les visions du porteur de la Flamme de Sélent lui auront permis de cerner certaines des faiblesses du Chevalier Senestre, et plus important, la familiarité avec le Félon aura donné à cet Inspiré une connaissance intime de ses tactiques (représenté sur un malus de - 5 à tous les jets de Sélent contre lui). Avec son arme enflammée, le mal représenté par Sélent devrait être purgé au terme d'un combat épique.

Éminence, c'est un moment clef du Drame. Faites comprendre la puissance du Chevalier Senestre à vos Inspirés. Il infeste l'Harmonde depuis sept cents ans et représente l'une des créatures du Masque les plus puissantes. Il irradie la Perfidie et un jet de Corruption sera nécessaire.

À la mort de Sélent, son corps s'enflamme spontanément. Il est réduit en cendres en moins de quelques secondes, ne laissant sur le sol qu'une tache de suie qui ne s'effacera jamais. Le manoir de Mélif est en comparaison vide et froid.
Il n'est pas besoin de chercher longtemps l'Édit de Janus. Sélent l'a posé sur un guéridon, proche du trône.
Les Inspirés n'ont plus qu'à délivrer leur Domaine. Dehors, les troupes de Sélent sont surprises de voir les Inspirés ressortir. La nouvelle de la mort de leur seigneur circule vite parmi elles et elles en sont désorganisées. Un meneur d'hommes parmi les Inspirés sera peut-être à même de les regrouper et de les rallier à sa barrière, se faisant alors le nouvel héritier de Mélif et de Malecombe. À moins que le commandant en second de Sélent ne fédère son armée et ne cherche à assumer le trône des deux Domaines.

Scène Quatre : Mort d'un Roi

La Sentence

Une fois arrivés à destination (Mélif, le camp de la Légion, ou tout autre endroit prédéfini), les Inspirés peuvent ouvrir l'Édit. Faisant glisser le ruban gris, l'antique parchemin se déroule et révèle la Sentence (*cf.* ADJ 6).
Le sens de la Sentence est sans équivoque comme pourra le confirmer un jet d'INT + Loi (ou Harmonie) contre DIFF 10 (5) ou de CRÉ + Poésie contre DIFF 12. Janus accepte de trancher le litige entre les Saisons et rétabli le cycle si celui-ci est réamorcé. La protection que le lierre accorde aux lutins contre la Légion de l'Été sera annulée si une des manifestations de l'été est menée au cœur du Domaine, près de l'endroit où pousse la fleur du Monarque des Jonquilles.
Si les Inspirés ne comprennent pas le sens sybillin de la Sentence, Fragile pourra les aiguiller. Reste aux Inspirés à trouver le moyen de faire venir l'été au cœur du Domaine, alors que la Légion elle-même n'arrive pas à pénétrer ses frontières.

Moyens

Si les Inspirés possèdent un appui militaire, il y a fort à parier que celui-ci sera prêt à intervenir. La Légion de l'Été massera ses troupes aux frontières du Domaine, sans pour autant y pénétrer avant que le lierre ne soit neutralisé. Libre aux Inspirés de convoquer leurs autres alliés (il peut s'agir de troupes issues de Mélif, voire de Malecombe, ou du fruit des accords signés en Encre...).
Les Inspirés doivent maintenant trouver le moyen de s'infiltrer dans le Bois Rieur afin de porter en son cœur une manifestation de l'été. Les suivantes peut-être ?

- une Œuvre puissante de Décorum. Si nécessaire, Fragile prendra quelques jours pour apprendre à un adepte du Décorum, une des Œuvres secrètes des Saisonins de l'été, En appeler à la Dame. Jouer cette Œuvre permet d'obtenir l'effet voulu.

- Si le groupe comporte un Saisonin de l'été, celui-ci a pu être contaminé par la Perfidie lors du combat contre Sélent, et ainsi gagner la Peine Perfide « Brisure du Cycle ». En ce cas, ce Saisonin est à même de remplir les conditions de la Sentence. En effet, sa Peridie fait qu'il n'est pas détecté par le lierre. Pourtant, il reste un Saisonin de l'été et sa présence accomplira la condition requise.

- Un humain pourra lui aussi accomplir cet effet. Il lui faudra pour cela se revêtir des attributs de l'été (pigments de l'été, couleurs rouges et or...) et s'infiltrer au cœur de la forteresse de lierre. Une fois là, il devra prêter serment de vassalité éternelle à la Dame de l'Été et jurer à partir de cet instant de servir la moindre de ses volontés. La Dame exaucera alors sa prière et fera de lui un Saisonin « mineur » de l'été. Il sera à jamais considéré comme tel (et gagnera les bonus/malus adéquats lors des saisons...).

- Enfin, tout plan permettant symboliquement de faire venir l'été près de la fleur du Monarque des Jonquilles marchera.

EN APPELER À LA DAME

Saison : Été
Seuil : 25
Portée/Zone d'effet : le Domaine où se trouve l'Harmoniste.
Durée : 1 jour.
Dessin : 1 heure.
Cette Œuvre ne peut être exécuté que de jour. Une fois achevé, l'été éclate dans la région. Les nuages se dissipent, et la température devient caniculaire. La température élevée et l'ambiance énergique de la Saison donnent un bonus de + 1 à toutes les actions des Saisonins de l'été et un malus de – 1 aux membres des autres Décans. L'Œuvre se dissipe lorsque le soleil disparaît à l'horizon.

Approcher la fleur

À moins que les Inspirés n'aient convenu d'une diversion avec leurs alliés, il leur sera difficile de s'infiltrer dans la forteresse. Le lierre cherche à emprisonner toute personne non perfide pénétrant le Bois Rieur. Il y a cependant à parier qu'entre leurs combats contre Sélent et leur emprisonnement dans les grappes du lierre les Inspirés échappent à cette condition.

À eux d'être discrets pour accéder au cœur du Bois Rieur. Celui-ci héberge plus d'une centaine de lutins, organisés en groupes et en patrouilles. Pourtant, les Inspirés ont deux avantages. Ils connaissent bien la géographie de leur Domaine, et les lutins sont rassurés par la présence du lierre, ce qui les conduit à la paresse. Ils négligeront de vérifier les endroits difficiles d'accès, et ne se déplaceront pas à moins que les Inspirés ne fassent un bruit infernal. Vélios lui-même a relâché le strict contrôle qu'il exerçait sur le lierre et il sera plus facile d'échapper à ses spires que lors de l'évasion précédente.

Éminence, ce serait pourtant une bonne idée de confronter les Inspirés à une petite troupe de lutins qu'ils devront réduire au silence le plus vite possible, ou de les obliger à effectuer des jets de Discrétion contre DIFF 10 une fois de temps en temps enfin de maintenir une tension latente.



Somme toute, les Inspirés devraient arriver non sans mal à la fleur.

La fleur s'ouvre

La fleur se trouve à l'endroit où les Inspirés l'avaient vue à la fin de l'Acte II. On peut voir par transparence le corps du Monarque des Jonquilles flotter à l'intérieur. Un jet d'INT + Médecine, limitant Saison (Printemps), contre DIFF 15 révélera que la chose ressemble à un fœtus mal formé de lutin de proportions gigantesque, mais encore loin de son terme. Vélios et Édeln sont à ses côtés, se tenant la main et devisant de concert de leurs futures conquêtes une fois le Monarque des Jonquilles éclos.

Éminence, faites comprendre aux Inspirés que le moment est venu pour eux de mettre en jeu les conditions de l'Édit pour faire venir l'été. S'ils y parviennent, les conséquences sont immédiates. Dans le ciel, les nuages fuient vers l'horizon. Une chaleur torride frappe la région alors qu'un gémissement de douleur peut être entendu dans la fleur. Les racines et le lierre se fanent et se recroquevillent en cinq tours, et des cris de guerre peuvent être entendus aux frontières du Domaine. La Légion de l'Été est en marche. Les lutins sont terrorisés...

Édeln et Vélios se retournent d'instinct vers la source du problème : les Inspirés. Édeln est paniqué. Il leur demande la raison de leur acte. Il leur explique ses raisons et ce pourquoi il avait besoin de leur Domaine. Plus que tout, il se met entre Vélios et les Inspirés afin de protéger ce dernier.

Vélios ne dit rien... sur l'instant. Il a, en réalité, sorti une dague qu'il tient cachée derrière lui. Il sait bien qu'il est perdu, mais il lui reste encore une carte à jouer. D'un geste vif, il tourne Édeln vers lui et lui tranche la gorge, avant de le jeter au pied de la fleur. Puis il recule.

La fleur tremble, elle s'agite. Le sang d'Édeln, actuel régent du Domaine, la nourrit et rétablit la connexion symbolique du Monarque à la terre. Dans un spasme, la corolle s'ouvre, révélant des pétales d'un jaune éclatant et la forme du Monarque des Jonquilles à l'intérieur. Elle vomit celui-ci dans un flot de pollen et de liquide nutritif.

Le Monarque titube, se relève et hurle sa douleur. C'est un être inachevé qui est né. Un de ses bras est recroquevillé, comme une branche morte. Son visage est déformé par un nœud de bois. Même ses fruits sont empoisonnés.

Il se jette sur ses ennemis et tente de les détruire. Vélios profitera de la distraction pour tenter de s'échapper et de fuir la Légion. Les Inspirés étant obnubilés par le combat contre le Monarque des Jonquilles, il y a fort à parier qu'il réussira.

Le combat doit être titanesque. Bien que fort diminué, le Monarque est l'un des Rois des Saisons, le Fils de la Nature. Son pouvoir est fantastique, et ses armes nombreuses.

Au moment où les Inspirés terrassent le Monarque des Jonquilles, celui-ci se dresse de toute sa hauteur et se fige. Les couleurs le quittent rapidement, et il ne reste plus de lui qu'un arbre mort, tordu et noirci

REMISE DE L'EXPÉRIENCE

Pour attribuer les PX de cet acte, veuillez considérer que les quatre scènes constituent quatre scénarios distincts. Pour la quantité de PX attribués dans chaque scène, référez-vous à la table de la page 200 d'AGONE. En plus des points liés au comportement des Inspirés dans le scénario, voici à titre indicatif les points que vous pouvez attribuer pour la réussite globale.

Scène 1 :
Rallier les troupes de Mélif : 1 point
S'allier à la seconde Légion de l'Été : 2 points
Penser seuls à chercher une Éminence grise : 2 points

Scène 2 :
Subtiliser le document à Ivan : 4 points
Se faire des alliés parmi les convives : 1 à 5 points selon le nombre d'alliées et la qualité de l'aide reçue.
Se faire un allié du Couronné : 2 points

Scène 3 :
Vaincre Daran : 2 points
Vaincre Sélent : 5 points
Se montrer digne dans le souvenir de Mélif (le porter lui et sa famille en tombe, poursuivre en son nom les soldats de Malecombe...) : 1 point

Scène 4 :
Mener l'été dans le Bois Rieur : 3 points (1 point si le moyen à été donné par un PNJ).
Vaincre le Monarque des Jonquilles : 5 points.
Tuer Vélios : 2 points.
Selon la décision prise vis-à-vis des lutins : de 1 à 3 points (peu importe si la décision est de les épargner ou pas. Il importe aux Inspirés de montrer la justesse de leurs décisions, d'agir de façon unie et réfléchie).

Enfin, des Inspirés ayant compris le thème de l'acte, la finalité et la présence sous jacente des Éternels pourront comprendre que cet acte était placé sous le signe de l'Âme. En ce cas, veillez à accorder aux Inspirés ayant cette réflexion 5 PX à attribuer en Aspect Âme ou dans les compétences de la famille Occulte.

par endroits. Une impression de tristesse envahit le lieu et les oiseaux entament dans le bois un chant mélancolique. L'enfant favori de la Dame du Printemps est mort... peut-être pour la dernière fois.

Épilogue

La Légion de l'Été pénétrera, rougie du sang des lutins, dans la clairière du Bois Rieur. Privés du lierre, les lutins n'ont guère pu opposer de résistance aux fils de l'été.
Lenmack et Fragile proposeront de brûler le bois et tous les prisonniers du lierre avant qu'ils ne s'échappent des grappes corruptrices de celui-ci. Lenmack sera également d'avis de passer les lutins corrompus au fil de l'épée.
Aux Inspirés de choisir. Il faut agir vite, mais tuer les lutins et leurs prisonniers est-il une bonne idée ? Ils sont certes corrompus, mais sans en être responsables. Prendre cette décision équivaut à commettre une boucherie sans nom. D'un autre côté c'est un cas de guerre, qui nécessite des sacrifices. En tout cas, il est nécessaire que la Compagnie comprenne la portée de leurs actes et la responsabilité qui pèse sur eux.
La nuit se couchera sur un Bois Rieur en flammes, le départ de la Légion de l'Été et la victoire des Inspirés.

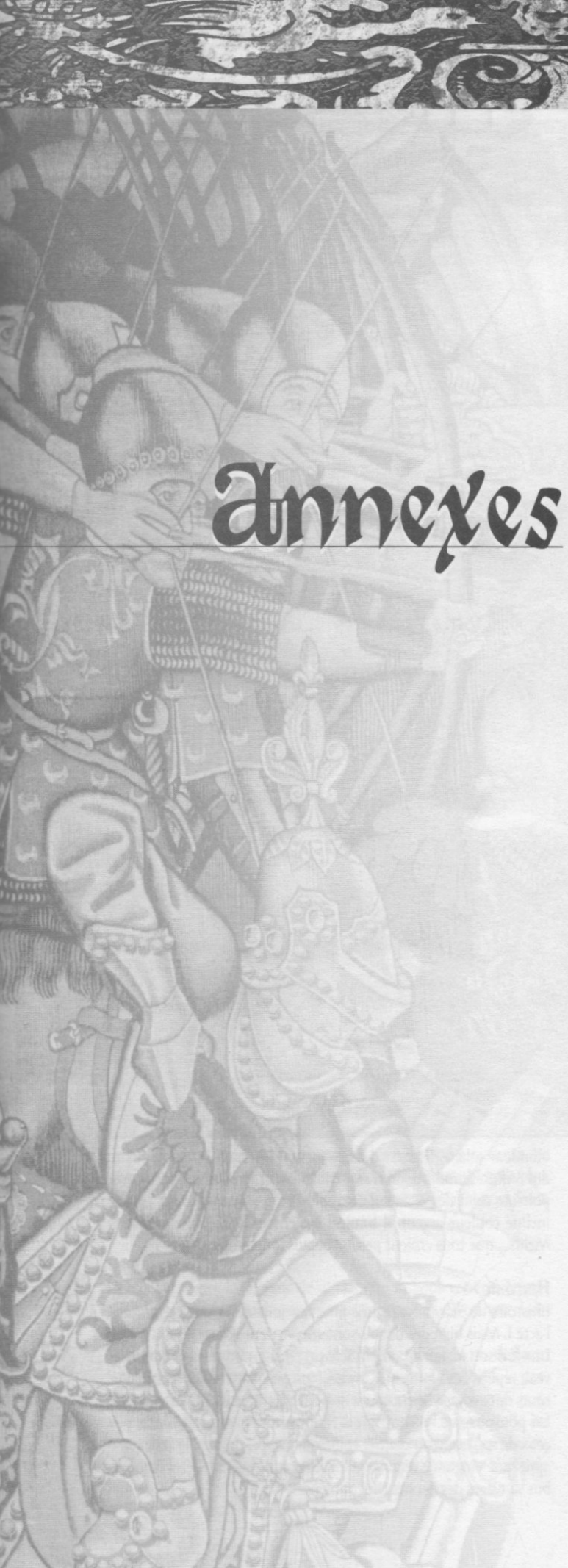
Conséquences

Le Domaine aura bien du mal à regagner sa grandeur passée. La plupart des habitants ont fui le développement du lierre perfide et craindront encore ses effets longtemps. Même le retour des soldats, que leur campagne soit victorieuse ou non, ne sera pas de trop pour reconstruire ce qui a été détruit.
Plus rien ne repoussera jamais là où se trouvait le Bois Rieur, et les lutins natifs fuiront un à un le Domaine.

Les Inspirés se trouveront, eux, dans une situation privilégiée. Leurs services leur vaudront honneurs et richesses de la part du régent de leur Domaine — s'ils ne le sont pas eux-mêmes —, et leurs responsabilités seront doublées dans les mois à venir. Des légendes naîtront de leur combat contre le Monarque des Jonquilles, et si le groupe contient des humains, ceux-ci deviendront le symbole d'une lutte entre humains et Saisonins. La légende de la « cinquième saison » naîtra de cet exploit, et sera réutilisée par certains groupes humains anti-saisonins, en particulier en Province liturgique.
Enfin, ils recevront dans le mois à venir la visite d'un Éclipsiste du Cryptogramme-magicien. Celui-ci, se constituera comme notaire et exécuteur testamentaire de Tharon de Mélif. Il expliquera comment, en l'absence d'héritiers, ils sont désormais seuls régents légitimes de la baronnie de Mélif et de ses richesses. À eux de décider comment gérer cette responsabilité.

Au Conseil des Décans, les lutins se feront quelque temps plus discrets, et l'infamie de la perversion du Monarque des Jonquilles pèsera longtemps sur leurs têtes. Peut-être tenteront-ils plus tard de fouiller les restes du Bois Joli pour voir s'il ne reste rien de lui ? Peut-être Vélios le fera t-il ?

Fin



Annexes

Les Chevaliers Senestres

Apparence

En apparence semblables à des humains, les Chevaliers Senestres ne s'en démarquent que par des signes subtils. Ils ont une peau assez pâle et des yeux d'un noir scintillant qui laissent transparaître la faim qui les consume.

Un Chevalier Senestre est une créature ancienne et manipulatrice. Il ne supporte que difficilement l'affrontement direct et se met aisément dans une rage folle et meurtrière. La haine est sa maîtresse et la faim sa compagne. Ses émotions le trahissent bien souvent.

Plus que tout, les Chevaliers Senestres ont deux qualités. La première est le froid de leur peau, bien souvent inférieur à la température ambiante (entre cinq et dix degrés même au plus fort de l'été). La seconde est leur surnaturelle légèreté. Un chevalier Senestre pèse souvent la moitié du poids d'un individu de sa corpulence. La plupart peuvent supporter des chutes colossales sans prendre le moindre dommage, certains peuvent chevaucher le vent.

Origine

Les Chevaliers Senestres sont parmi les plus rares créatures du Masque. En effet, ils sont créés lorsqu'un Inspirés — dont la Flamme n'est pas encore noircie — choisit de rejoindre le camp de son adversaire au moment de sa mort.

Le Masque, entendant cette prière, choisit parfois de l'exaucer en investissant une part de son pouvoir dans le mourant. Il accélère le départ de la Flamme et s'empare du corps qu'il maintient artificiellement en vie. Dans une parodie de la cérémonie d'adoubement utilisée par les Dames des Saisons pour ordonner leurs champions, il marque le nouveau Damné de sa main gauche et lui donne sa nouvelle mission : pourchasser les Inspirés pour souffler leurs Flammes. Utiliser ainsi les propres champions des Muses plaît au Maître du Semblant, son sens du tragique, et lui fournit de plus des guerriers d'expérience, souvent dévorés par la volonté de traquer leurs semblables par dépit ou fatalisme.

Habitat

Les Chevaliers Senestres vivent avec les mortels. Plus que leur nourriture, ces derniers composent leur nourriture et leur passion. Un Chevalier Senestre a besoin des mortels pour se convaincre qu'il existe encore. Il a besoin de voir les effets de ses manipulations, les souffrances qu'il cause pour s'assurer de son impact sur l'Harmonde, et ainsi qu'il n'est pas oublié. On les trouve donc bien souvent dans les grandes villes, où il cherchera à atteindre des positions de pouvoir ou de richesse. Leur remarquable et perfide intelligence est un avantage pour ces Damnées qui en usent avec largesse, se faisant les amis des puissants, à moins qu'ils ne les remplacent eux même.

Mœurs

Les Chevaliers Senestres n'ont qu'une passion, la chasse, et qu'une faim, la chaleur. En effet, en leur supprimant leur Flamme, le Masque fait d'eux des créatures habitées par un froid éternel que la chaleur des mortels ne peut que temporairement calmer. Ils errent donc de par l'Harmonde, séduisant les mortels avant de leur dérober leur souffle chaud dans un dernier baiser glacial.

Les Inspirés sont à ce titre une manne pour eux. Là où un Terne permettra à un Chevalier Senestre de calmer sa faim pour une semaine, un Inspiré le contentera pour une année par point de Flamme possédé. Ceci signifie cependant que l'Inspiré accepte de subir le baiser

de la créature. Cet acte nécessite une étreinte de trois tours par point de Flamme soufflée contre un tour seulement avec un Terne. Il lui faut donc souvent incapaciter sa victime. Nombre de Chevaliers Senestres prennent plaisir à rendre leur baiser plus doux, et parfois moins mortel, pour leur victime, en prenant leur temps et en épargnant la vie de leurs proies.

Les Chevaliers Senestres aiment le soleil. Sa chaleur réchauffe un peu leur peau, et parfois au cours des plus grandes canicules, leur ôte leur besoin de se nourrir.

Le Drame

Le but des Chevaliers Senestres est la « cueillette des Flammes ». Les Inspirés représentent en effet ce qu'ils étaient auparavant et ce qu'ils rêvent de redevenir : des mortels dotés de leur libre arbitre jouant un rôle dans la lutte pour sauvegarde de l'Harmonde. De plus, nombre d'entre eux ont fait appel au pouvoir du Masque en se sentant trahis par les leurs. Ils en ont souvent gardé une rancune tenace.

Pour mener ce combat, ils mettent à leur service les vastes structures de pouvoir et de contrôle qui leur apportent renseignements et moyens. Les Inspirés sont traqués et cernés. Petit à petit, ils voient leur influence minée, leurs proches disparaître, jusqu'au jour où le Chevalier Senestre se montre pour souffler la Flamme — de préférence en l'attirant dans son repaire.

Les Chevaliers Senestres se détestent tous. En effet, pour les motiver dans leur lutte contre les Inspirés, le Maître du Semblant leur dévoile à tous qu'il les a séparés de leur Flamme, et que celle-ci a été donnée à un autre Inspiré. Il leur fait comprendre que, s'ils pouvaient réabsorber leur Flamme, celle-ci leur redonnerait la vie, leur vie, et par la même occasion, l'Inspiration. Tant de Flammes ont été soufflées pour nourrir les appétits des Chevaliers Senestres qu'il est bien difficile d'y croire ; ce serait un hasard incroyable si un Chevalier Senestre pouvait regagner sa Flamme. En tout cas, le résultat ne serait sans doute pas la renaissance d'un Inspiré, mais bien l'émergence d'un Damné d'un genre nouveau.



Sélent, le Maître de la Lumière Froide

Allure

Sélent est presque la copie conforme de son lointain parent, le baron Tharon de Mélif. Comme lui, il a l'apparence d'un homme encore assez jeune — il avait trente et un ans au moment de sa mort. Tout en lui inspire le respect, que se soit son ton dur et assuré, sa démarche prédatrice ou son regard dévorant. Sélent est le maître, nul ne peut en douter. Si l'on retrouve cette présence chez Tharon, elle n'est que le reflet de celle de Sélent qui s'est perfectionné au fil des siècles.

Contrairement à son descendant, Sélent possède des cheveux d'une blondeur solaire. Il porte des vêtements riches, ornés des couleurs des Mélifs. Si nul blason n'est visible dans l'acte I, il portera sur la poitrine celui des Mélifs dans l'acte III : un if sinople sur un sol incliné couleur argent. Il brandit également l'épée ancestrale des Mélifs... que tous croient perdue depuis longtemps.

Histoire

L'histoire de Sélent est contée jusqu'au jour de sa vengeance dans l'acte I. Mais bien des détails sont encore dans l'ombre...

Une fois son méfait accompli, Sélent s'en alla, afin d'ériger son nouveau repère. Ses voyages le conduisirent à arpenter l'Harmonde. Au cours de ce voyage, Sélent apprit de nouveaux divertissements sadiques. Les pouvoirs que lui conférait la Flamme furent vite compensés par ceux de son nouveau maître, et lorsque l'appel du pays le fit revenir après une vingtaine d'années, il n'eut pas de mal à fédérer cinq tribus sauvages des Monts Drakonniens.

SÉLENT

Royaume : Janrénie
Peuple : n.a.
Sexe : n.a.
Âge : 736 an
Taille : 1 m 87 (TAI 0)
Poids : 35 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/1

Corps : 0/6
Bonus de Corps : 6
AGI : 9 FOR : 12
PER : 9 RÉS : 14

Esprit : 0/2
Bonus d'Esprit : 2
INT : 9 VOL : 8

Âme : 0/1
Bonus d'Âme : 1
CHA : 10 CRÉ : 6

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 10
EMP :- TIR : 9
PdV : 77 SBG : 29
SBC : 38 BD : +8

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonins : aucun
Ténèbre : 40
Perfidie : 50

Compétences
Épreuves : Arme (Épée) 10, Esquive 6, Athlétisme 5, Vigilance 6
Maraude : Discrétion 8, Poisons 7
Société : Diplomatie 7, Intendance 6
Savoir : pas de compétences remarquables !
Occulte : Démonologie 9, Harmonie 7

Note : étant donné son âge et ses expériences, on pourra estimer que Sélent possède une base de 3 dans toutes les compétences autres que celles de la famille Occulte.

Avantages, bienfaits : Conjuration Cercle I, II (Bienfait sombres), Anticipation, Chroniques du futur, Hargne, Sensualité (bienfaits perfides).

Défauts, peines : Diablotin farceur (a fui depuis bien longtemps), Cauchemars, Démon Facétieux (a lui aussi fui), Somnambule (Peines sombres), Méchanceté, Sang Venimeux, Sueurs Froides, Voix éraillée, Inversion de la main (Peines perfides)

Combat
Initiative : 24, Épée 25
Attaque au contact : Épée 26
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 21
Parade : Épée 26
Défense à distance 10

Armure : aucune

Capacités Spéciales : Sélent ne subit aucun des dommages dus à une chute. Il peut même planer dans les airs sur des kilomètres — et plus dans des montagnes dotées de forts courants ascendants. Il dispose de plusieurs rituels puissants appris au cours de sa longue « vie », lesquels lui permettent des actes inimaginables, si on lui en laisse le temps. C'est ainsi qu'il est capable d'endormir tout le château de Mélif lors de ses visites. Les armes mortelles — utilisant un pouvoir autre que celui de la Flamme — ne lui causent qu'un dixième des dégâts normaux. Les sorts et Œuvres lui font pleins dégâts. Le froid ne lui cause aucun dommage et le feu lui fait regagner son POT en points de vie.

Faiblesses : une arme souillée du sang du porteur de sa Flamme ajoutera le score de Flamme de l'Inspiré aux dégâts de celle-ci — et fera des dégâts normaux. Dans l'acte III, Sélent subira un malus de – 5 à toutes ses actions contre cet Inspiré, qui aura lui-même un bonus de + 5 à toutes ses actions réalisées à l'encontre de Sélent. La présence d'un feu magique l'immobilise pour un tour, partagé entre la faim et son besoin d'action.

Corruption générée : 1d10 + 5
Niveau de Perfidie : 50
Peine perfide : « Briser le Cycle »
Un Saisonin contaminé par Sélent pourra gagner la Peine perfide suivante « Briser le Cycle ». Celle-ci le coupe alors des Bienfaits de sa Saison. Le Saisonin n'est désormais plus sensible aux effets des Dames des Saisons sur son comportement et ses actions. Il gagne également un point d'Âme Noire.

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée	+ 1	+ 1	+ 1	+ 4 (P/T)	0

Sélent se fit le protecteur des Malecombois et devint en sous main leur seigneur. Il leur inculqua lentement ses connaissances amassées de par l'Harmonde. Il en fit un peuple tout dévoué à sa cause. Le Domaine de Malecombe venait de naître. Il ne quitta bientôt plus celui-ci que pour assouvir sa soif de vengeance sur les descendants des Mélifs.

Le Drame

La rencontre avec le porteur de sa Flamme va bouleverser Sélent. Il sait qu'une telle occasion ne se présentera qu'une fois ; il compte donc bien en profiter.

Sa première action une fois rentrée à Malecombe, à la fin de l'acte I, sera de dépêcher son meilleur espion à la cour de Mélif, le drakonnien Daran, afin de veiller à ce que rien n'arrive à l'Inspiré porteur de sa Flamme, et si possible de trouver un moyen de le lui amener après un laps de temps donné — qui correspondra plus ou moins à la durée de la quête des Inspirés pour trouver l'Édit de Janus.

Lui-même mettra ce temps à profit pour consulter les informations qu'il possède sur son état et sur sa Flamme, et découvrir un moyen de récupérer celle-ci. Ses travaux lui permettront de créer un rituel mêlant la corruption et la Démonologie en ce sens.

Enfin, sentant que la fin de sa vie d'immortel approche, il finira les affaires qui le lient à celle-ci. Il assassinera donc la famille de Tharon afin de reprendre son titre. Il fera ensuite de leur manoir le point focal de son rituel.

Le combat avec les Inspirés sera le tournant de sa non-vie. S'il gagne, peut-être pourra t-il redevenir humain. S'il échoue, son calvaire prendra de toute façon fin.

Rôle

Vous êtes presque aussi ancien que les montagnes. En tout cas, vous êtes sans doute aussi froid. Enfin, une chance vous est donnée de rejoindre les rangs des mortels. Pour cela, vous êtes prêt à tout et ce n'est pas le ridicule porteur de votre Flamme qui vous en empêchera. Il est étonnant d'ailleurs que les porteurs de Flammes en soient

réduits à se contenter d'Inspirés de piètre qualité. Pas étonnant que votre maître soit le seigneur de l'Harmonde.

Citation typique

« Moucheron insolent, ma Flamme brûlait d'une ardeur toute autre autrefois. Dans quelques minutes, elle aura retrouvé son éclat. »

Permutations

Si la Compagnie comporte une femme humaine aux cheveux roux, il est possible de l'intégrer au Drame de la façon suivante : la jeune femme sera le reflet exact de Flammine en son temps. Lors de la rencontre de Sélent, celui-ci la reconnaîtra comme telle, et la prendra pour sa femme, ressuscitée.

Dans l'acte III, il la fera enlever par Daran en même temps que l'Édit et amener à la forteresse de Mélif. Là, il la courtisera, et tentera de lui rappeler ce qu'il pense être son passé. Qu'en est-il réellement ? Hasard, coïncidence ? Ou agissements d'une autre force ? Vous seule, Éminence, le savez.

Si la Compagnie comporte une fée noire, il est possible que celle-ci ait rencontré Sélent dans sa première incarnation. Elle ne s'en rappellera pas tout de suite, mais par la suite (dans les actes II et III), il est possible qu'elle partage certaines des visions de l'Inspiré. Ces visions apparaîtront comme perçues par un observateur extérieur (la fée noire, compagne de Sélent), et pourront aider les Inspirés de la même façon.

Malecombe

Histoire et situation

Après être rentré dans ses montagnes natales, Sélent fut pris d'une grande nostalgie. Demeurer à Mélif le conduirait à se faire repérer un jour ou un autre et s'en éloigner équivaudrait à le séparer de la seule chose qui maintenait entière sa raison — sa vengeance sur les descendants de son frère. Il comprit alors que la seule chose susceptible de lui permettre de conserver son équilibre mental serait un projet susceptible de perdurer des centaines d'années. Il s'en alla donc dans les montagnes et créa une société sur un mode nouveau. Une société dans laquelle les gens seraient égaux, encouragés au progrès et à l'abri de la douleur. Pour cela, il emploiera la peur et régnerait par l'exemple. Il fédéra donc trois des tribus de pillards des glaces qui rodaient dans les montagnes en se présentant comme un dieu obscur venu faire d'eux son peuple élu. Il tua les chefs et prit leurs attributs de pouvoir, avant de les guider dans une vallée à une trentaine de kilomètres de Mélif.

Depuis six cent cinquante ans, force est de reconnaître que son projet est un succès. S'il est difficile de dire que son peuple est heureux, aucun de ses membres n'a à subir la faim, le froid ou le manque de quelques fournitures vitales que ce soit. Pourtant, la peur tenaille les habitants. Quiconque enfreint une des lois du clergé est passible de mort, la seule peine encourue. Cette dernière est appliquée sans abus. L'ombre du Sombre Sire hante donc ce lieu. Il le couve de sa cape froide et obscure.

Apparence

Le Domaine de Malecombe est un des plus proches voisins de la Baronnie de Mélif. Comme cette dernière, la géographie du lieu est en grande partie montagneuse. Elle se compose de hautes montagnes et de vallées encaissées, parcourue de torrents montagneux, et en hiver, couverte de glace et de neiges.

Trois bourgades occupent le rôle de capitales de Malecombe : Tournechène, Ventombre et Noirocher. Ces villes sont en fait le siège des trois clans dirigeant Malecombe et des familles qui leur sont affiliées.

MALECOMBE

Régent : Sélent	**Esprit : 5/0**
Effectif : mille Ternes.	Finances : 5
Corps : 5/0	Renseignements : 7
Armée : 6	
Défense : 7	**Âme : 2/**
Habitants : 5	Capacité Magique : 5
organisation : 5	Relations Diplomatiques : 2

Malecombe est officiellement une « théocratie éclairée ». Si le pouvoir y est aux mains de prêtres, ceux-ci n'agissent qu'après consultation d'un panel d'expert du sujet en question issu des familles régnantes. Ce système a pour avantage de permettre une unité politique liée à une très grande efficacité. Les prêtres ne sont jamais mis en doute, ils sont trop craints pour cela, mais eux même n'abusent que rarement de leur pouvoir, car leur maître les surveille de très près.

Ceci aurait pu avoir pour effet une économie dynamique, si Sélent n'avait poussé son peuple sur la voie de l'isolation. En effet, le contact avec d'autres modèles économiques et sociaux aurait inévitablement conduit à la dissolution du sien. Le Domaine produit donc pour ses besoins et guère plus. Cette politique n'a été brisée qu'occasionnellement, et toujours sur les ordres de Sélent, afin de proposer un débouché ou une aide à la baronnie de Mélif lorsque celle-ci se trouvait en difficulté. En effet, si Malecombe est son enfant, Mélif reste la patrie de Sélent, et il souhaite toujours la récupérer. Malecombe reste « sacrifiable ».

Culte

La seule religion tolérée à Malecombe est le culte du Sombre Sire. Il s'agit d'une tradition datant de la prise de pouvoir de Sélent. Une fois les chefs des trois clans tués et les clans fédérés, Sélent choisi de ne parler que par l'intermédiaire des prêtres, lesquels étaient au fait des coutumes de leurs tribus et disposaient d'une culture plus vaste que celle de leurs inférieurs.

Le rôle des prêtres n'a pas changé de nos jours, bien que les tribus n'existent plus de facto et que le niveau d'éducation du peuple soit en moyenne plus haut que dans la plupart des Royaumes crépusculaires. Ils servent donc d'intermédiaires entre Sélent, qui les visite parfois en rêve, et les dirigeants des trois villes.

La classe est cependant restreinte, car il n'existe que six prêtres dans tout le domaine : les trois officiants et leurs apprentis.

Troupes armées

Afin de parer à toute attaque, et ainsi pouvoir préserver Malecombe et Mélif si le besoin se faisait sentir, Sélent a obligé au maintien d'une armée de façon constante. Un service militaire est donc opéré comme corvée pour les hommes et femmes de moins de quarante ans du Domaine. Il se compose actuellement d'une cinquantaine d'individus formés et armés, mais au besoin, Sélent pourrait mobiliser jusqu'à quatre fois ce nombre.

Saisonins

L'atmosphère de Perfidie du Domaine en a fait fuir tous les Saisonins qui y vivaient lors de l'installation de Sélent. Depuis, seules cinq petites tribus de drakonniens ont osé y établir leur foyer. Sélent, reconnaissant la valeur et l'utilité des automnins métamorphes, a pactisé avec chacune. En échange d'armes et de nourriture, chacune des tribus accepte de le servir en lui envoyant une dizaine de ses meilleurs guerriers pour servir comme espions dans les Domaines voisins. Si besoin était, il est à parier que les automnins se battraient à ses côtés. Au fil des années, une certaine complicité s'est en effet liée entre les deux alliés.

Magie

Sélent ne fait pas confiance en la magie. Il a donc fermé les portes de son Domaine au Cryptogramme-magicien et constitue le seul être dans la place — hormis les drakonniens — à être capable de magie. Du reste, les Danseurs ne visitent que peu le Domaine. Celui-ci ne contient nul Vestige et possède une atmosphère trop corrompue pour leur être réellement agréable.

Songes hivernales

Suite à la rencontre de Sélent dans l'acte I, l'Inspiré porteur de la Flamme de Sélent verra son sommeil se troubler. Des visions lui viendront, qui lui montreront des images d'un autre temps, d'une autre vie. C'est sa Flamme qui s'est réveillée au contact de Sélent. Elle se souvient de cette incarnation et transmet ces souvenirs à l'Inspiré en tant que rêve afin de lui donner des armes pour accomplir son destin. Ces visions sont tellement réelles que l'Inspiré ne se reposera pas la nuit où elles le visiteront. Il parlera et se débattra.

Il vous appartient, Éminence, de faire jouer ces visions comme n'importe quel épisode de ce Drame. N'hésitez pas à semer le trouble chez le joueur concerné en fondant ces rêves avec la réalité de son rôle.

Première vision

Sélent est enfant. Son père l'emmène dans les montagnes. L'air y est pur, et le vol d'une nuée d'oiseaux blancs l'émerveille quelques instants. Son père fait un signal. Des chasseurs embusqués tirent sur les oiseaux. Le cœur de l'enfant est presque brisé. Il ramasse le corps ensanglanté d'un oiseau et éclate en sanglots. Son père le prend dans ses bras pour le consoler. Au matin, il se réveille avec une présence dans son lit. C'est un chiot que son père lui a offert pour se faire pardonner. La vision se brouille alors qu'il embrasse son père.

Deuxième vision

Sélent a grandi. Il s'entraîne aux armes avec les soldats de son père. Ceux-ci sont vaillants, mais ont déjà du mal à le combattre. Tout le monde l'aime, et la vie est merveilleuse. Qui plus est, il n'est plus seul. Sa mère a donné le jour il y a quelques années à un petit frère. Sélent façonne quotidiennement des jouets pour son frère. Il ignore pourquoi mais il aime les formes et les contours. Quand il aura fini, il ira le peindre, pour faire un dragon de bois. Son frère sera ravi.

La vision se brouille alors que le petit frère, prend le dragon de bois et commence à jouer avec. Son père a un grand sourire et caresse les cheveux noirs de Cerwynn et la chevelure blonde de Sélent.

Troisième vision

Sélent est triste. Son chien est mort hier. Certes, il était vieux, mais tous y étaient habitués. Rien qu'à y penser, Sélent pleure. Ce soir, il s'est enfermé dans sa chambre, et a même refusé de laisser son frère jouer avec lui pour le consoler. Il est presque un homme maintenant, et le futur Baron ne doit pas pleurer. Soudain, un mouvement à la fenêtre. Alors que Sélent regarde d'un œil rond, un petit être pénètre dans sa chambre grâce à un grappin. C'est un lutin. Trop éberlué pour appeler la garde, Sélent écoute le petit homme s'excuser pour cette entrée inopportune et se présenter. Myclenard, puisque tel est son nom, dit être membre du Conseil des Décans et avoir à parler au jeune garçon. Pendant toute la nuit, il lui dévoile son statut d'Inspiré et la lutte qui oppose les Muses au Maître du Semblant.

Au matin, il repart d'où il est venu, mais pour Sélent, tout a changé. C'est avec un regard nouveau qu'il contemple le monde. Il ouvre la porte et sort, sans remarquer son frère, qui s'était endormi devant sa porte.

Quatrième vision

C'est le grand jour. Sur les ordres de son père, Sélent se fiance. Lui-même n'y tient pas trop et sa lutte contre le Masque lui laisse bien peu de temps pour avoir une vie personnelle. Voire pour diriger le Domaine. C'est donc son père qui a choisi cette jeune fille, Flammine, la fille de l'un de ses meilleurs amis. Il espère au moins qu'elle sera gentille. Et belle, mais à quoi peut-il s'attendre d'un mariage arrangé. Ca y est, les gens s'écartent. Elle arrive.



LE MONARQUE DES JONQUILLES

Taille : 2m10 pour une masse de 200 kilogrammes (TAI +1)

Perfidie : 100
Corruption générée : 1d10 + 10

Caractéristiques
RÉS : 15
FOR : 15
AGI : 5
PER 3
MEL : 8
MV : 2
BD : +18
PdV : 100
SbG : 33.
SbC : 50

Compétences :
Armes (Griffes) 8 ; Esquive : 7 ; Vigilance : 6 ; Saison : Printemps : 10.

Armure :
écorce (5 points de protection sans encombrement). Les attaques de feu occasionnent le double des dégâts.

Note :
en combat, Monarque ne cherche qu'à attaquer avec ses monstrueuses griffes. Il ne parera jamais et n'esquivera que les attaques liées au feu et à la lumière. Au cours d'un combat, la nature avoisinante défend le Monarque des jonquilles comme si elle était sous l'effet de l'Œuvre de Viole « Agressivité Végétale » (Seuil : 15) en faisant 1d10 point(s) de dégâts à une cible différente à chaque tour. Il s'agira toujours d'une personne attaquant le Roi du Printemps, en visant particulièrement les personnes utilisant le feu. Enfin, le corps du Monarque des Jonquilles est couvert d'un pollen qui agit comme un poison de contact équivalent à la Raidure (cf. AGONE p.192).

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Griffes	8	+ 16	-	+ 19	-	-

Elle est splendide. Ses cheveux roux sont un torrent de soie et ses yeux, timidement baissés, laissent deviner des reflets émeraude. Lentement, elle relève la tête. Leurs regards se croisent... et ils se comprennent. Tous deux sont faits pour s'entendre, comme deux âmes sœurs longtemps séparées. En un regard, tout est dit. Ils s'approchent sans mot dire, et pourtant ils ont l'impression de déjà se connaître. Le coup de foudre existe donc ? En fin de compte, Sélent n'avait pas de raison de s'inquiéter. Il faudra qu'il partage son bonheur avec son frère. Il lui avait fait partager ses craintes à un tel point que celui-ci est au bord des larmes en regardant Flammine.

Cinquième vision

Maudits bandits. L'automne tombe, et cette poursuite dure depuis bien trop longtemps. Cela fait trois jours qu'ils sont dehors, et s'il n'y avait ce Conjurateur parmi eux, il y a bien longtemps qu'il les aurait laissés filer. Trois jours sans voir Flammine. Cela semble une éternité. Trois jours sans voir Cerwynn également.
Cerwynn. Heureusement qu'il est présent. Depuis qu'il est devenu le seigneur des lieux, Sélent a très peu de temps. Son combat contre le Masque et son amour pour Flammine ont pris le pas sur ses obligations seigneuriales, qu'il a confié à Cerwynn. Celui-ci se charge des finances, des tâches de tous les jours du Domaine. Il dirige les gardes, et a même engagé de nouveaux mercenaires pour combattre les pillards cet hiver. Il aurait fait un excellent Baron, s'il n'avait pas été le second. Il faudrait le remercier. C'est hélas difficile. Il semble jaloux de Flammine et de leur proximité. Chaque fois qu'elle est présente, ou que Sélent en parle, Cerwynn se renferme sur lui-même. C'est encore pire depuis la naissance du bébé.
Enfin, les bandits sont visibles. C'est l'hallali. Ce soir, les habitants de Mélif dormiront tranquilles.

Sixième vision

Il a trahi. C'était pourtant évident. Et pourtant Sélent n'a rien vu. Maintenant il est sur un cheval, les poings liés et une corde autour du cou. Bâillonne pour l'empêcher de plaider sa défense. Pourquoi se défendre ? Flammine est morte, noyée dans un lac avec le petit. Son propre frère, son meilleur ami, l'a trahi.
La neige fouette le visage de Sélent, et une rage folle l'emplit, le brûlant à l'intérieur. S'il ne s'était pas dévoué toute sa vie pour ce fantôme l'Inspiration, qu'est ce que cela lui a rapporté ? Elle ne semble pas plus proche, et son peuple le considère comme un conjurateur. Son peuple va l'exécuter comme tel. Lui. Et Flammine est morte.
Damnée soit l'Inspiration. Damnées soient les Muses. Le Masque a créé l'humanité, et celle-ci est marquée par lui, à jamais. Qu'il l'emporte alors, et que l'on n'en parle plus.
Cerwynn donne le signal, et le cheval part. Retenu par le garrot, Sélent tombe, et se brise la nuque. Un froid mortel l'envahit. Et la vision se brouille. À jamais.

LES ROIS DES SAISONS

Toutes les légendes saisonines s'accordent à reconnaître l'existence d'être mythiques liés à leurs Dames dans les temps anciens. Ces créatures représentaient la gloire de la saison et sa puissance, et étaient en quelque sorte les représentant de leurs Dames à la surface de l'Harmonde.
Leur nombre est inconnu, certains avançant un chiffre d'un par saison, d'autres d'un par Décan. Une chose est sûre en tout cas, tous ces êtres furent fortement impliqués lors des Guerres des Saisons qui opposèrent les Décans, et tous y furent vaincus et emprisonnés.
En tant qu'incarnation du pouvoir d'une saison, ces seigneurs saisonins ne peuvent pas être détruits par un être lié au pouvoir des Saisons. Seulement emprisonnés, ou paralysés. Tout porte donc à croire que ces créatures sont encore en vie mais inactives dans des endroits reculés du monde.
Si le Monarque des Jonquilles n'est pas détruit par un humain ou un Obsidien, il ne fera d'ailleurs que sombrer sous une forme dormante — celle du bulbe découvert par Édeln. Celui-ci représentera alors une énorme responsabilité pour qui le trouvera.

Le Monarque des Jonquilles

Apparence

Le Monarque des Jonquille est un être des plus singuliers. Sa morphologie générale est celle d'un lutin d'un peu plus de deux mètres

de haut. Ses membres font subtilement penser à des racines et son corps à un tronc. En fait, il a dépassé le stade du Saisonin pour approfondir son lien avec le monde végétal et ainsi devenir une plante vivante. Cette harmonie avec la nature a malheureusement été dévoyée par la Perfidie de Vélios.
Sa tête ressemble désormais à un visage grimaçant dans une corolle de jonquille géante d'où s'échappe une odeur de putréfaction. Si on peut lire dans son visage le reflet d'une harmonie passée, celui-ci est désormais défiguré par un nœud de bois qui le déforme, et ses yeux multicolores n'expriment plus que folie et douleur. Son bras gauche est noirci et rabougri, mais le droit se termine comme une branche morte et voit le bout de ses rameaux arborer des épines de roncier de cinq centimètres, acérées et assoiffées de sang. Son corps multicolore est couvert de fleurs de vives couleurs desquelles suinte un pollen jaunâtre. Des fruits d'une teinte rouge noire pendent dans son dos et gouttent sur le sol.

Histoire

Venu du fond des temps de l'Harmonde, le Monarque des Jonquilles est l'un des mythiques Rois des Saisons. Fils du Printemps, il représente le lien des lutins avec la nature d'une façon bien plus intime que la Sève. Son corps tout entier est végétal, et par ses racines, il est à même de contrôler les plantes qui l'entourent.
C'est cette ardente volonté qui a poussé la Dame du Printemps à faire de lui son Roi. Jusqu'à la Guerre des Saisons, il a représenté les lutins et les farfadets dans l'Harmonde, semant des forêts pour la plus grande gloire du printemps et se faisant l'ambassadeur de la fertilité et de la beauté.
Lorsque le choc des saisons a mené son peuple à la guerre, il n'a eu d'autres choix que de devenir une des plus grandes armes du printemps. Sous ses ordres, les forêts s'en allaient combattre les sbires de l'été, de l'hiver ou de l'automne. Des forteresses végétales se dressaient pour couper toute retraite à ses ennemis et le sol tremblait du pouvoir des Racines Ainées.
Sa mort aux mains des Champions de l'Hiver et de l'Automne, alliés pour la circonstance fut sans aucun doute une délivrance pour ce gardien de la vie et de la paix, et il put goûter à un repos mérité, son bulbe prisonnier de la prison des glaces du château nain de Mélif.
Ressuscité par Édeln, il n'est plus qu'un être souffrant. La Perfidie a coupé son lien avec les Racines Ainées et sa mère, la Dame du Printemps, ne répond plus à ses suppliques. Tout ce qui lui reste est un corps douloureux et meurtri, ainsi qu'une volonté de détruire pour purger dans la mort sa propre souffrance. Heureusement pour les Inspirés, la corruption du Monarque s'est révélée bien débilitante et il est possible de détruire cet être autrefois immortel.

Destin

Le destin du Monarque des Jonquilles est un sujet complexe. Seul un être non affilié à une saison peut le détruire à tout jamais. Ainsi, il faudra le concours d'un humain, d'un Saisonin coupé du cycle (100 points de Ténèbre ou 100 points de Perfidie, ou par une Peine spéciale, *cf.* Sélent) ou un Obsidien pour en venir à bout. Dans le cas contraire, la graine de ce Roi restera dans son cadavre. Il sera possible à quiconque trouvera cette graine de la planter pour faire renaître le Monarque des Jonquilles. Malheureusement, la graine restera corrompue, et son fruit sera toujours aussi malsain. Peut-il y avoir de l'espoir pour le Monarque des Jonquilles ? La graine peut-elle être purgée ou vaut-il mieux détruire à jamais cet être mythique ? C'est à vous, Éminence, de prendre cette décision, mais une telle quête serait une aventure digne des plus grandes légendes de l'Harmonde.

Recommandations

Cette campagne nécessite pour être mise en scène la seule possession des règles d'AGONE. Elle sera cependant grandement enrichie par l'utilisation conjointe des Cahiers Gris, le supplément traitant des Domaines. En effet, les modèles de Domaines présentés ci-après utilisent les règles de cet ouvrage.

Pour des raisons de simplicités, les faits de la campagne seront décrits en prenant pour base un Domaine urguemand : le Domaine de Rochronde ou de Beaucieux.
Il est cependant aisé d'adapter le Drame à des Domaines situés dans d'autres Royaumes. En effet, les seuls lieux décrits en détail sont le Domaine de Mélif et la cité d'Encre.
Le Domaine de Mélif est situé dans les Monts Drakonniens. Il sera cependant aisé de le placer à proximité de n'importe lequel des Royaumes crépusculaires en utilisant la chaîne de montagnes qui divise l'Harmonde. Seule une adaptation des noms afin de faire couleur locale sera alors nécessaire.
La cité d'Encre restera, elle, immobile, se trouvant située sur la frontière entre la République mercenaire et les Terres veuves. Éminence, vous aurez cependant à veiller à la longueur des trajets entre le Domaine des Inspirés et cette ville, afin de veiller aux développements dans leur Domaine en l'absence des Inspirés. En quelques mois de voyages, beaucoup de choses peuvent se passer, et les Inspirés devraient en être conscients.
Laeghdoved : dans ce cadre, la demande de Mélif et l'arrivée des lutins seront une aubaine pour tous. Chacun tentera en effet d'utiliser ces faits afin d'en tirer un avantage en accueillant de nouveaux membres ou en accroissant sa renommée. Le Bois Rieur sera une forêt touchant presque à la ville sur le côté nord. Elle sera fournie aux lutins par le prince Valdej Erzelski afin de veiller sur ses terres, et de tenter de placer un contre pouvoir à celui du collège dans la région.
Ventermitage : Mélif sera située dans les Monts Tarianders, entre la Janrénie et l'Enclave boucanière. Si la plupart des choses ne changent pas, l'ambiance du Bois Rieur sera-t-elle tout à fait différente. Il s'agira d'une forêt quasiment tropicale située en bas de la falaise soutenant le rouf. Lorsque le lierre se déploiera à la fin de l'Acte II, ce sera pour enserrer le rouf et en interdire l'accès.
Le Sérail de Soleidin : ce Domaine pose un problème, car il est mobile. Plutôt que de l'employer comme tel, le Drame aura pour focus la cité de Mésirah, à laquelle est fortement lié le Sérail. Lors de la prise de pouvoir des lutins dans l'Acte II, la caravane du Sérail sera présente dans la ville, et se verra immobilisée. Les Inspirés seront alors fortement liés à l'action, car plus qu'un simple Domaine, c'est leur mode de vie même qui sera menacé par les lutins.
Notons que le Prince des Mirages verra d'un fort mauvais œil les manigances de Sélent. Tous deux se connaissent et se détestent ardemment. Il pourra même aider les Inspirés contre son ennemi en leur fournissant troupes ou informations.
Sainte Escale : très proche culturellement de l'Urgemand, ce Domaine ne posera aucun problème. Le Bois Rieur qui deviendra le quartier général des lutins sera en fait un lieu-dit, une clairière dans la Forêt de Saint Mathieu, à une dizaine de kilomètres du Couvent des Sœurs de la Mélopée. Le pouvoir de celles-ci sur le Cantos — alliance de Geste et d'Accord — leur permettra de survivre au cours de l'offensive des lutins, sans avoir à quitter leur Domaine. Il est d'ailleurs fort possible que l'une d'entre elles vienne en aide aux Inspirés, si ceux-ci venaient à être en difficulté dans la forêt.

Les Hauts de Hainemont : étant donné la localisation géographique de la République mercenaire, il sera nécessaire de localiser la baronnie de Mélif dans les Monts Drakonniens, sans les mettre trop proches d'Encre. Il suffira de la placer à proximité de Roffre afin de conserver tout l'attrait du voyage. Lors du réveil du Monarque des Jonquilles, les vrilles du lierre blesseront le Rankchard et le feront souffrir. Il s'agitera alors et occasionnera de terribles dégâts parmi les bâtiments de la ville. Par contre, dès que la graine du Roi du Printemps sera plantée, Vélios la morgane se servira de son lien avec le Monarque pour influencer le Cœur Cornu. C'est donc l'ordre des druides que les Inspirés auront à combattre lors de leur retour.

Les Roches Pourpres : il faudra localiser la baronnie de Mélif dans les Monts Drakonniens, de la même façon que pour Hainemont. Le processus de décision dans le Domaine sera paralysé lors de la crise. En effet, Iriena et Alfah auront des buts tout à fait contraires qui les contraindront à annuler les décisions l'une de l'autre lors de la guerre contre les lutins. Leurs pouvoirs sur les danseurs leur permettront cependant de survivre en demeurant dans leur palais. Ardence, elle, fuira par l'un de ses Tableaux-mondes. Pour la rébellion, la libération du Domaine sera une aubaine fabuleuse que Mélifène ne ratera pas.

Le Pic du Dragon Foudre : pour adapter Mélif au Pic, il faudra faire de la baronnie une enclave dans les Monts Eiglophiens. La vie y sera beaucoup plus dure, et la cour plus frustre. Tharon lui-même sera décrit comme un chef de guerre paragéen.

La Baronnie d'Arboline : à l'instar des Domaines urguemands, celui-ci est adaptable sans changements majeurs.

La Horde : comme pour le Sérail de Soleidin, le problème majeur sera ici d'immobiliser la Hordre pour profiter du lierre du Monarque. Pour cela, il sera nécessaire de mettre en danger le foyer. Lors de l'arrivée des lutins, Edeln se présentera secrètement à Pantagrua comme en envoyé du Conseil des Décans (il lui montrera des créances factices) venu pour protéger le Foyer contre une menace : une troupe de minotaures ténébreux issus du Gouffre des Ombres. Lors du combat contre la Légion et de la prise de pouvoir des lutins, Pantagrua sera faite prisonnière et intégrée à l'un des fruits du lierre. Sa flamme ardente lui permettra cependant de résister longtemps à la perfidie, à tel point que lorsque les Inspirés la libéreront, ce sera le lierre qui en aura le plus souffert.

Et'han Rawk : ce domaine se prête de façon remarquable à ce Drame. En effet, s'il faut relocaliser la baronnie de Mélif dans les Montagnes du Zéphir, la fréquence des lutins sur ces terres devrait rendre l'intégration de ceux-ci beaucoup plus facile, et donc la trahison bien plus dure. Il faut remarquer que la solidarité entre lutins en Marche modéhenne conduira à un effet immédiat. Dès la prise de pouvoir des lutins dans le Domaine, des troubles se feront sentir chez ceux des autres Domaines. Ceux-ci se mettront à l'écart et généreront un véritable sentiment de différence ainsi qu'une volonté d'autonomie, laquelle pourra avoir un impact dans les événements futurs.

Notes : les Domaines utilisés comme référents dans ce supplément sont ceux présentés dans Les Cahiers Gris.

Aides de Jeu

ADJ1 : DE MÉLIF AUX INSPIRÉS

Mes amis

C'est un homme dans le besoin qui demande aujourd'hui votre aide. Je suis votre voisin, le Baron Tharon de Mélif, et j'ai entendu raconter vos exploits par les crieurs locaux.

Je fais aujourd'hui appel à vous, car je n'ai plus d'espoir. Ma famille est victime d'une antique malédiction, laquelle frappe, et tue, les baronnes de Mélif le jour de leurs trente ans.

J'aime mon épouse plus que tout au monde, elle aura trente ans le 7 du mois de l'Hydre de cette année. Je suis prêt à vous offrir tout ce dont vous puissiez rêver si vous parvenez à la sauver.

Répondez-moi vite, je vous en supplie.

Tharon de Mélif

ADJ2 : AVIS DE MÉLIF

LE TROISIÈME JOUR DE L'AUTOMNE

LE BARON THARON
DE MÉLIF
FAIT SAVOIR
PAR LA PRÉSENTE,

QUE TOUTE PERSONNE À MÊME DE METTRE FIN À LA MALÉDICTION QUI PORTE ATTEINTE À SA FAMILLE ET À L'HONNEUR DE CELLE-CI DEPUIS MAINTENANT SEPT CENTS ANS SE VERRA REMETTRE LA SOMME DE CINQ CENTS PIÈCES D'OR, AINSI QUE DES TERRES CULTIVABLES EN LA BARONNIE.
LES PERSONNES INTÉRESSÉES SONT PRIÉES DE SE RENDRE AU MANOIR DE MÉLIF AU-DESSUS DE MOGREBISE AU TOUT DÉBUT DU MOIS DE L'HYDRE.

ORDRE ET HIVER.
MÉLIF DEMEURE.

ADJ 3 : INVITATION

Mes très chers amis.

Cela fait si longtemps que nous ne nous sommes vus que j'en avais oublié jusqu'à votre existence. Afin de me faire pardonner, et pour que nous puissions à nouveau parler de ce passé si flou, veuillez me rejoindre ce soir à la célébration de la dernière année de notre Couronné. Le messager qui vous a porté ce message vous accompagnera pour acheter un costume adéquat à mettre dans la grande salle du Palais Coronal. Vous savez comme j'aurai souhaité vous accompagné, mais hélas mes yeux ne sont plus ce qu'ils étaient et je m'en voudrai de vous embarrasser en déchirant ma robe, dans le cas d'un éblouissement.

Fiez-vous à Vel, mon page, comme en ma personne. Il porte mes couleurs et son verbe est le mien.

À ce soir, donc.

S.

ADJ4 : LETTRE DU RÉGENT DÉVOILÉ AU COURONNÉ

Salutations du Dessous,

Ne m'en veux pas je t'en prie, toi mon frère d'en haut, de me montrer aussi franc avec toi, mais c'est ainsi que l'on parle à un mourant. Sache que dès aujourd'hui ton règne s'achève. Oh certes, il te reste une année, mais fais très attention au cours de celle-ci. J'ai entendu dire que les troupes qui descendent dans le Dessous remontent parfois des maladies étranges qui peuvent tout autant frapper les soldats que leurs proches, leurs commanditaires, ou les proches de ceux-ci.

Je te sais prudent, et je sais que tu profiteras de cette année au mieux, sans faire trop d'imprudences.

Pour te montrer comme je suis prêt à négocier, je te fais même part d'un renseignement utile. Ta cour comporte un élément incontrôlé : une femme. Tu ne l'as peut-être pas remarquée, le contraire m'étonnerait, mais elle est toujours présente, et elle affecte plus de choses par ses manipulations qu'Enguerrand lui-même. Ce soir, elle a fait venir des amis à elle. Ils ont une histoire à raconter. Écoute là, ils peuvent peut-être t'apporter une influence en dehors de la cité qui te servira l'année prochaine.

Tu vois, cette année peut bien se passer pour nous deux. Si tu veux me contacter à nouveau, n'hésite pas. Il suffit que la rumeur circule. Mes agents sont partout.

Bonne année.

ADJ5 : LETTRE DE SÉLIMONE

Très chers amis,

Je suis désolée de la rapidité de notre entretien, mais une vieille dame comme moi se doit de veiller à ne négliger aucune de ses relations. En tout cas, je vous remercie de votre gentille lettre. Voici comme promis le texte de loi demandé pour l'oncle Janus. Étant donné l'antiquité du texte ainsi que la valeur de son contenu, vous comprendrez que des précautions sont à prendre quand à l'utilisation du parchemin.

Celui-ci ne pourra être ouvert qu'une fois, afin de mettre en jeu son contenu. Veillez à ne le faire que sur les lieux du délit, sans quoi il serait vain d'espérer un quelconque résultat.

Ne me cherchez pas, de récentes nouvelles m'ont conduit à partir en voyage de santé.

Espérant vous revoir.

S.

ADJ 6 : SENTENCE DE JANUS

Attendu que le Cycle se répète toujours dans sa totalité,
Attendu que les Trois contre l'Automne sont alliés,
Faire perdurer le Printemps est une transgression
Contre la volonté même des Dames des Saisons.

Le Litige présent en ce jour est tranché
S'ouvriront les portes de la Saison inique
Lorsqu'une fois en son cœur viendra l'Été
Accorder au grand Cycle sa succession logique.

Le Monarque des Jonquilles

Quand vient l'hiver, les portes et les volets se ferment sur Mogrebise, laissant les habitants à leur peur et leur baron à sa malédiction. Elle va frapper les barons de Mélifs une fois encore...

Quand vient l'hiver, les Saisonins du printemps et de l'été sont bien affaiblis par le froid mordant qui descend des Monts Drakoniens. Et pourtant, la guerre gronde. Les Décans s'apprêtent à raviver la flamme des vieilles rancunes.

Quand vient l'hiver, les Éminences grises se terrent ou échangent bien des secrets. Elles intriguent et décident ainsi du destin des Royaumes Crépusculaires et de leurs dirigeants. Parfois, mais cela est rare, les Éminences servent la volonté de Janus en délivrant ses Sentences.



Le Monarque des Jonquilles est un Drame prêt à jouer destiné à une Compagnie de quatre à six Inspirés à la Flamme encore vacillante.

Alors qu'ils prêtent secours au baron de Mélifs, les Inspirés font d'étranges rencontres et attirent l'attention d'ennemis inattendus sur leur Domaine. Très vite, la guerre est à leur porte. Les Légions des Saisons sont réorganisées et s'apprêtent à s'affronter et à punir la Compagnie.

Mais qu'ont fait les Inspirés ?
Sont-ils les victimes d'une machination ? Du destin ?

Que peuvent-ils faire face à un ennemi inconnu ?

Multisim EDITIONS

Prix : 85 FF (12,96 €)
ISBN : 2-84476-066-X

l'Art de la magie



Un Grimoire des Royaumes Crépusculaires

Crédits

AGONE

un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan

Nouvelle
Mathieu Gaborit

Textes
David Benoit
Sébastien Célerin
Benoît Ferrière
Mathieu Gaborit
Benjamin Gruet
Jean-Baptiste Lullien
Xavier Spinat
Frédéric Weil

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Logo Agone
Franck Achard

Illustrations intérieures
Boris Courdesses
Sophie Guilbert
Gérard Trignac
Christophe Swal

Correction
Christelle Belloni

Conception graphique et mise en page
Patrick Mallet

Chargé de gamme
Mathieu Gaborit

Responsable fabrication
Nicolas Hutter

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Multisim Editions
13, passage du Clos Bruneau
75005 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Table des matières

Nouvelle	**4**
L'art du monde	**08**
Les Vestiges	**09**
Les Sanctuaires	**12**
Les Arts magiques	**23**
L'architecture ésotérique	**30**
L'Éclat	**37**
Les Artefacts	**39**
Le Cryptogramme-magicien	**45**
La Chorégraphie	**61**
Pavane pour un Mage défunt	**64**
Le Cahier des Mages	**81**
Obédiences	**82**
Le Jorniste	83
L'Éclipsiste	90
L'Obscurantiste	98
Avantages & Défauts	**106**
Le Cahier des Harmonistes	**109**
Les Harmonistes	**110**
L'Accord	112
La Cyse	124
Le Décorum	130
La Geste	138
Les Arts Secrets	**145**
L'Union	145
La Fusion	149
Avantages & Défauts	**152**
Sorts & Œuvres	**154**

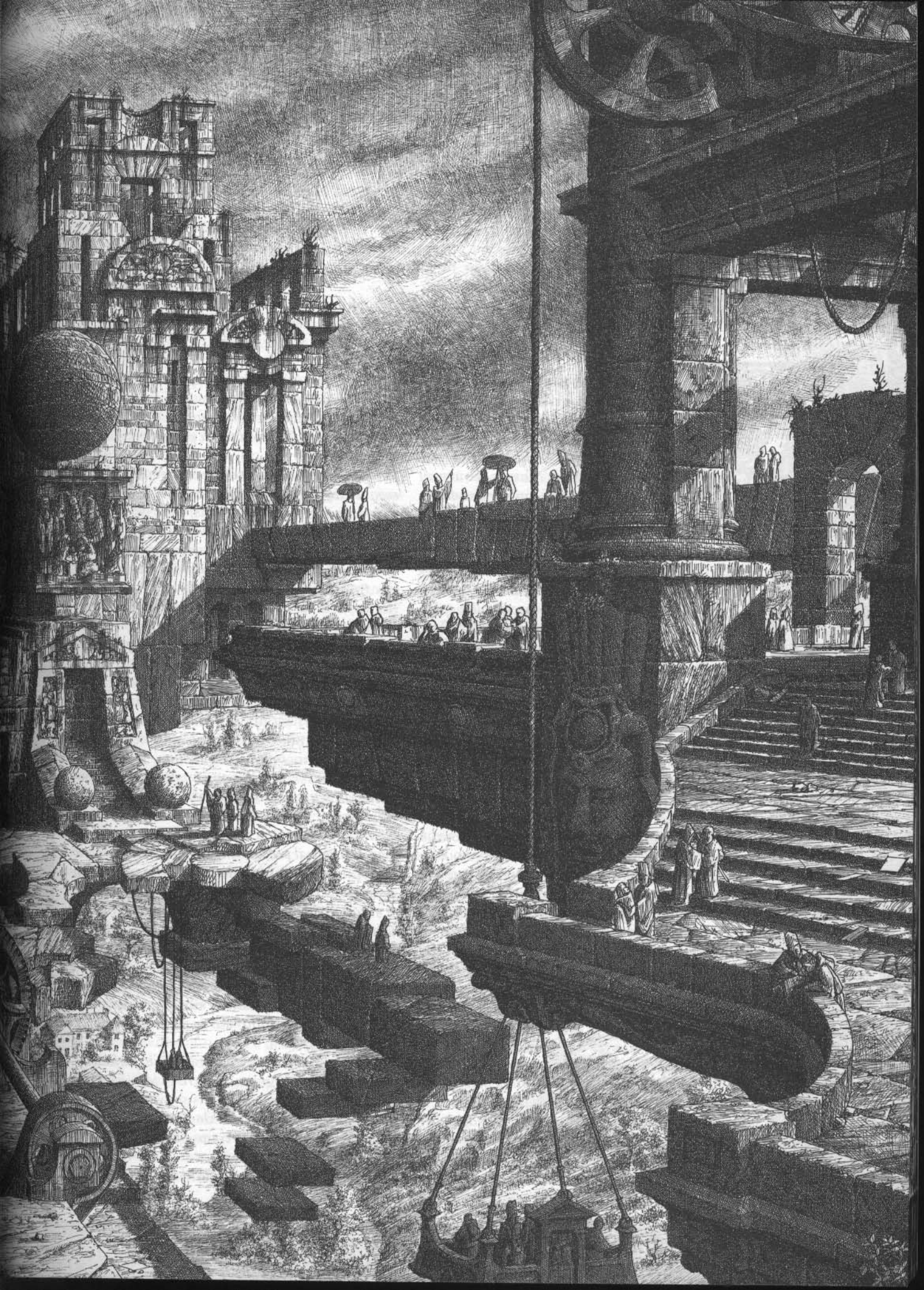
Remerciements

XS remercie tous ceux qui ont changé sa vie et qui l'ont changé lui aussi.
Grâce à eux, 2000 marquera à jamais le début d'une époque. Puisse-t-elle ne jamais cesser...

Benoît remercie son frère Dimitri pour son coup de mains sur les Œuvres et salue tous les amateurs de Muscat grec.

David tient à remercier Khrys de marcher dans son rêve, Émi et Raph pour leur soutien, Nico pour ne pas être trop psychorigide malgré le souci qu'on lui cause, ainsi que Valou et Sonia pour la bonne humeur qu'elles procurent. Un grand merci final à Natacha et tous les autres de la mailing-list AGONE pour avoir si vite prolongé notre songe.





Au vent de Neshe

Masser se prétendait artiste de sable. Venu des lointains déserts de Keshe, il usait de grains colorés afin d'être le digne colporteur des paysages de sa terre natale. Mais Masser demeurait un géant desservi par des doigts épais. Pour combler cette lacune, il usait de fins cornets d'argent qu'il fixait à l'extrémité de ses deux pouces afin de brosser des scènes d'une finesse extraordinaire. Répétées à l'infini sur les places des villages, ces toiles éphémères réjouissaient les cœurs des spectateurs. Masser œuvrait le jour et, avec la nuit, dispersait son travail d'un revers de main afin de se prémunir des troubles de l'orgueil.

Masser usait les semelles de ses larges bottes sur les routes de l'Harmonde. Exceptés le sable et les encres de Keshe qu'il portait en bandoulière, il ne possédait qu'un turban de soie bleu-nuit et une large tunique aux reflets nacrées. Cette étoffe tiède et soyeuse avait été tissée par les mains d'une fée noire dans la pénombre d'un Tableau-Monde qui figurait un grenier anonyme soumis aux pluies de l'hiver. Un soir venu, alors que les araignées escaladaient les poutres pour tisser leur toile d'argent, la fée noire avait recueilli le fil enchanté afin d'offrir au géant cette large tunique qu'il n'avait plus jamais quittée.

Digne et respecté par ceux qui croisaient son chemin, Masser usait du mieux possible de ses talents pour servir les Muses. Sous couvert de ses fresques de sable, il utilisait un grain particulier forgé, des millénaires auparavant, par le pas brûlant de la Dame de l'Été. Chacun de ses grains valait la fortune d'un roi et avait coûté la vie à bien de Prince-voleurs mais peu importait… Masser servait le Conseil des Décans et, sur son ordre, abritait dans ses paysages une communauté de farfadets logés dans les tours d'or qui saillaient dans le lointain des dunes. Depuis près d'une décennie, le géant luttait au côté des Inspirés sur les sentiers de l'Harmonde. Et pour la seconde fois, il empruntait celui qui menait au manoir de dame Leriezi, méduse et fondatrice d'un sanctuaire que le Masque avait balayé du souffle froid de la pestemétale…

Jad le bossu se dressait dans la perspective d'un escalier de marbre afin de dominer le hall dallé du manoir. En quelques mois, son visage s'était durci au même rythme que son dos s'arquait sous le poids de la Flamme qui grandissait à l'intérieur. Héritier de l'âme de Sombreçonge, la cité des Lamantines, Jad observait le ballet silencieux des cornets de Masser qui distillaient le grain enchanté sur le dallage. Peu à peu, le désert de Keshe naissait. La courbe d'une dune, puis une autre, jusqu'à ce que le désert brille de mille feux et qu'à l'horizon, se distinguent les pics d'or des tours du Décan. Plusieurs silhouettes avançaient dans le désert au fur et à mesure que Masser reconstituait pour eux le Tableau-Monde et le passage qui menait vers la réalité.

Enfin, Masser se releva, poussa un grognement de satisfaction puis s'écarta pour livrer passage au farfadet qui franchissait le seuil de ce monde. La peau cuivrée, le menton grignoté par un bouc, il portait une djellabah d'un blanc cru et dissimulait ses cheveux sous un keffieh écarlate.

Il s'était arraché au désert pareil au nageur sortant de l'eau. Avec lui, une bourrasque d'un vent sec et brûlant s'était engouffrée dans le hall. Dame Leriezi qui se dressait en retrait de la scène s'inclina avec respect tandis que Masser, le sourire franc, se penchait sur son compagnon et le saluait, une main sur le cœur :

– Paix, souffle-t-il.

– Et la paix soit avec toi, répondit le farfadet.

Le géant mit un genou à terre et leva les yeux vers le bossu :

– Jad, je te présente Dent-de-Lune.

– Les Muses éclairent ta route, fit le bossu en s'inclinant à son tour.

– Et que la tienne soit celle de la Perfection, salua le farfadet.

Malgré l'escalier qui les séparait, Jad percevait l'aura de bonté émanant de Dent-de-Lune. Vague douce et invisible, elle venait s'échouer contre son cœur et l'emplissait, au fur et à mesure qu'il descendait l'escalier, d'une profonde humilité.
Il se porta à sa rencontre et posa un genou à terre :
– Je suis ton serviteur.
– Non, Jad, murmura le farfadet en l'invitant à se relever. Tu ne sers que les Muses. Tu as beaucoup appris, ici, en compagnie de dame Leriezi. Mais à présent, il te faut affronter l'essentiel. Masser va nous conduire à Abyme. La plupart des bossus s'y trouvent déjà. Au début du printemps, nous serons tous réunis.
– Et le sanctuaire naîtra…
Pour la première fois, une lueur d'inquiétude brilla dans les yeux clairs du farfadet :
– Oui, le sanctuaire. Seulement, l'Ombre joue encore avec nous. Les Hauts Diables ne cessent de tergiverser. Seul Ambucias nous soutient aveuglément. Les autres hésitent et nous font perdre un temps précieux.
– Puis-je vous parler franchement, Dent-de-Lune ?
Avec le temps, Jad avait affermi sa voix. Sa question surprit visiblement le farfadet :
– Je t'écoute.
– Dame Leriezi m'a ouvert sa bibliothèque… Mes yeux se sont usés sur les lignes vacillantes des échevins de la Flamboyance. L'Ombre, dit-on, ne sert qu'elle-même. Si ce sanctuaire voit le jour dans les Abysses, parviendrons-nous à nous soustraire à son influence ?
– Le jeu du pouvoir, Jad. Le Conseil des Décans a pris sa décision. Seule l'Ombre peut nous offrir ce bouclier indispensable à la fondation de ce sanctuaire. Aucune magie ne serait capable d'étouffer son rayonnement. Si nous restons à la surface de l'Harmonde, le Félon nous trouvera.
– Et les Tableaux-monde ?
– Trop fragiles, Jad. Le Masque y dépêche chaque jour ses émissaires afin d'y traquer les Dames endormies. Aujourd'hui, seules des toiles éphémères comme celles de Masser nous soustraient encore à ses recherches.
– Alors, pourquoi ne pas s'y réfugier ?
– Masser n'est pas éternel.
– Mais l'Ombre…
– L'Ombre essayera de toute façon de prendre le contrôle de ce sanctuaire s'il parvient à s'édifier dans les Abysses. Pour elle, l'âme des villes représente un atout considérable, un moyen d'écouter et de déchiffrer le ballet des habitants de l'Harmonde.
– Mais alors, de quelle arme disposons-nous pour l'en empêcher ?
- Elle-même, Jad… elle-même. L'Ombre jalouse le Masque. Les Hauts Diables se lassent d'être les pièces d'un échiquier qui ne leur appartient pas. Sans compter certaines personnes qui sauront nous aider au cœur des Abysses. Un homme, en particulier.
– Un humain ?
– Oui. Un homme puissant, extrêmement puissant.
– Qui est-ce ?
– Je ne puis encore te le révéler. Il apparaîtra en son heure. Mais sache qu'il possède un atout précieux… le Jour.
– Le Jour ?
– Diurne, l'enfant solaire. À eux deux, ils forment un couple étrange dont le Conseil attend beaucoup. Mais je parle trop et je mets ta vie en péril. Pour l'heure, dis-toi que l'Ombre n'est pas comparable au Masque et qu'aux Abysses, le Conseil dispose de nombreux alliés. Les Génies par exemple… Ils arpentent les rives des fleuves noires et nous protégeront des tourments du Mensonge.
– Des Génies ?
– Plusieurs, Jad. Bien qu'un seul, à ce jour, les vaut tous. Un dénommé Maspalio.
– Je le connais pas.
– Lui te connaît. Et il faudra que tu le rencontres. Il accomplit très souvent le voyage entre les Abysses et Abyme. Lorsque la Confrérie du Bossu se réunira, il sera présent. Mais assez parler, Jad. Il nous faut quitter l'Harmonde.
En silence, le bossu salua dame Leriezi et Masser. Puis il emboîta le pas à Dent-de-Lune pour s'enfoncer dans les dunes. En pensée, il savait que ce voyage le mènerait aux Muses, qu'en ralliant Abyme, il allait devenir l'artisan d'un avenir où les Flammes des cités deviendraient peut-être l'arme d'un nouvel enchantement de l'Harmonde.



Premier livre

L'art du monde

1 ~ Les Vestiges

minence,

C'est l'heure du bilan. Lorsque les Muses firent l'Harmonde, elles le voulurent parfait. Elles mirent dans leur ouvrage tout leur savoir-faire, toutes leurs compétences, afin que ce qu'elles créaient ne souffrît d'aucun défaut.
Les suppositions concernant l'origine, les motifs, les résultats estimés et les raisons de l'échec de cette démarche ont occupé les Inspirés de la Flamboyance pendant des siècles, remplissant les millions de pages de milliers de volumes consacrés à cette épineuse question.
Les Muses ont toutefois légué aux Inspirés leur quête, leur soif de perfection. L'Harmonde n'a pas de paradis et pratiquement aucune légende concernant un éventuel pays merveilleux qui attendrait les défunts, et pour cause : par tradition, le paradis est l'Harmonde lui-même et il incombe aux Inspirés de faire en sorte qu'il le reste... ou le (re)devienne, selon les points de vue.
Les Vestiges de la Flamboyance, les Sanctuaires, les Arts magiques, l'architecture ésotérique, tout cela constitue le témoignage des efforts déployés pour faire de l'Harmonde le lieu enchanté qu'il devrait être : l'héritage des Muses. Mais qu'en est-il de nos jours, alors que les sbires du Maître du Semblant nous menacent chaque jour davantage ?

Généralités

Les Vestiges sont les rares héritages de la Flamboyance. En général, ce sont des bâtiments, car tout ce qui a pu être déplacé l'a été afin d'être vendu, revendu, usé jusqu'à la trame. Sans compter les objets dont le fonctionnement ne fut jamais compris et qui ont été détruits faute de leur trouver une utilité.
Il serait vain de vouloir recenser ce que trois millénaires d'inspiration mirent au point, ce que plus de cent cinquante générations d'Inspirés conçurent. Leur imagination dépassa de loin la nôtre, non parce qu'ils étaient supérieurs aux Inspirés modernes, mais parce qu'ils étaient tellement plus nombreux. De même, leurs besoins nous sont étrangers, au point que ceux qui étudient les modes de vie de cette époque sont persuadés d'avoir affaire à des jouisseurs impénitents, faibles et paresseux, qui mettaient au service de leur confort un don tellement précieux, un don qui aurait dû servir à terrasser le Masque et ses alliés.



Mais ces Harmonistes férus d'histoires anciennes, et bien souvent aigris, négligent l'effort de recherches de cette époque, le bouillonnement de nouvelles idées, de techniques qui permirent aux hommes d'asservir l'Harmonde afin de le rendre plus « confortable ». Bien entendu, utiliser la Cyse afin de rendre plus moelleux un fauteuil peut nous paraître une recherche futile, sans réelle utilité. Pourtant, c'est une des facettes des travaux qui conduisirent à la création des plus belles oasis du désert keshite, de sorte qu'on peut y vivre et qu'une des plus puissantes civilisations modernes s'y est développée.

On trouve des Vestiges partout. Ce sont des choses précieuses, qui ont été spécialement enchantées afin de témoigner éternellement de la grâce de l'Harmonde. Mais la règle n'est pas du tout immuable, car les artistes ont quelques fois d'étranges idées sur ce qui est « précieux » et ce qui ne l'est pas.

Un noble keshite a effectivement en sa possession une collection de cinq chaises, couvertes d'un tissu damassé dont les couleurs ont malheureusement disparu, qui sont toujours comme neuves après plus de deux millénaires sous l'effet d'un enchantement permettant de se tenir droit sans ressentir le moindre inconfort. Mais à l'inverse, le Ribat de Kjiil, avec ses fontaines d'eau toujours fraîches et ses jardins merveilleux, toujours parfaitement entretenus, est un héritage de la Flamboyance qui permet à des centaines de Keshites de vivre dans un désert terriblement inhospitalier.

Parmi les grandes merveilles de la Flamboyante, citons tout de même quelques exemples qui méritent que nous nous y arrêtions.

Les Mille Tours de Lorgol

En fait, personne n'a jamais pris la peine de compter réellement les tours de la capitale urguemande, d'autant plus que nombre d'entre elles disparaissent à l'occasion ou changent de place. Mais chacune d'entre elles possède une particularité unique qui en fait une Œuvre à part entière. Ainsi la Tour de Phaleen s'illumine-t-elle de minuscules apparitions lumineuses

tous les soirs ; la Tour des Trois-portes-sans-logique possède de nombreuses portes – dont trois donnant sur l'extérieur – qui ne s'ouvrent jamais sur la pièce que l'on s'attend à voir, à moins de souhaiter sortir de la tour ; la Tour Suspendue, qui commence au second étage est suspendue au-dessus du sol comme si le premier étage existait vraiment ; la Tour Transparente, qui à certaines heures de la journée possède un étage complètement transparent, étage qui change tous les jours ; la Tour Mouvante, qui s'incline et bouge au moindre souffle de vent, comme si elle était faite de bois (ses murs de pierres de taille ont pourtant un bon mètre d'épaisseur) ; la Tour-qui-pousse, qui possédait au dernier recensement plus de quatre cents étages pour une hauteur inchangée de vingt-cinq mètres de haut : un étage s'ajoute cependant tous les dix ans ; et ainsi de suite.

La Cité des Tertres

Cette prodigieuse nécropole lyphane abrite des centaines de sépultures. En son centre brille une flamme qui ne chauffe pas et ne brûle pas. Dans les tombes, sur la poitrine de chaque cadavre brille un cristal, quelque fois minuscule, d'autre fois énorme. Ceux qui les contemplent peuvent y distinguer des scènes du passé, telles que le mort les a vécues. Plusieurs Inspirés ont prétendu posséder une carte qui indiquerait une entrée secrète, située sous les tertres, permettant d'accéder à la raison de ce dispositif : les corps de plusieurs héros de la Flamboyance, enterrés ici afin que leur mémoire soit conservée. Jusqu'à présent, personne ne s'est vanté d'avoir découvert quoi que ce soit là-bas.

Coronis

La Forteresse, dont on dit qu'elle aurait une âme et que les vents des Parages, en s'engouffrant sous ses arches de verre produiraient d'étranges sons, échos des ères passées. Tout y est fait de verre, y compris les forges prodigieuses et les outils qui attendent que quelqu'un perce les secrets des verriers de la Flamboyance qui créait ici de formidables Œuvres de Cyse.

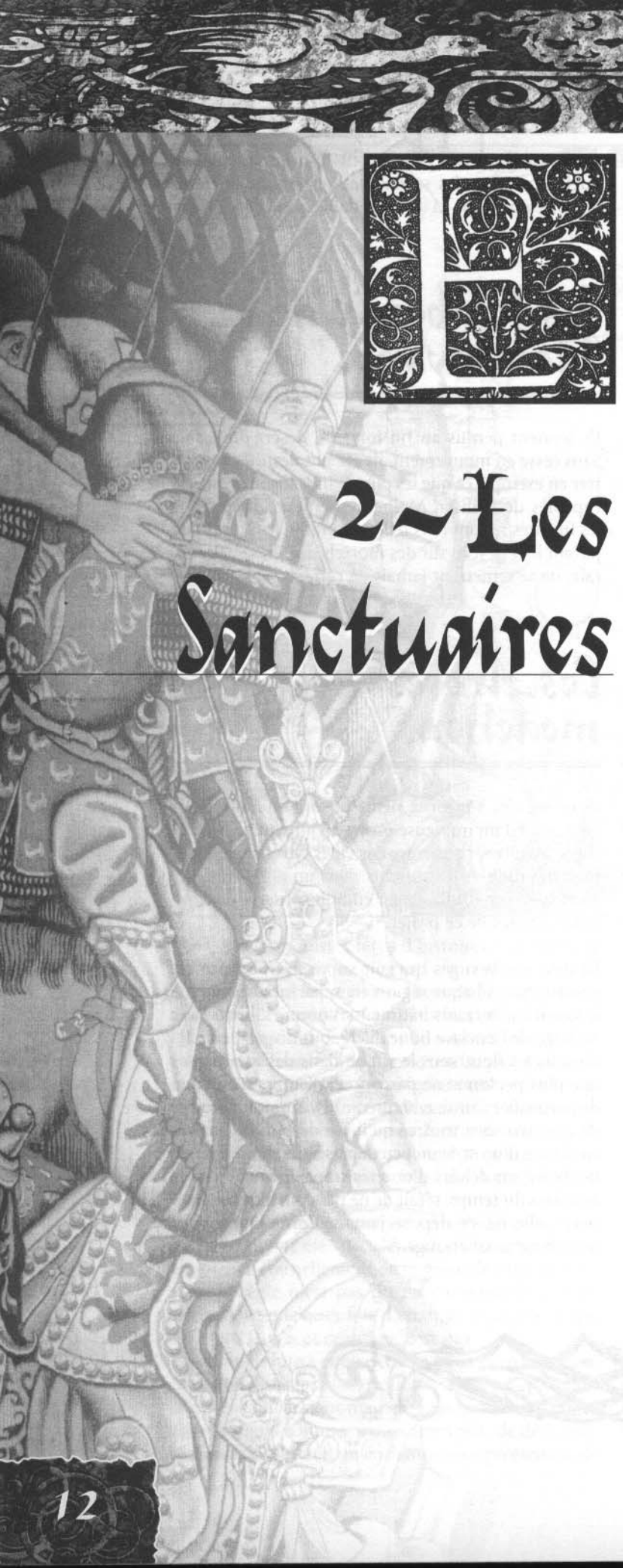
Les Tombeaux de la Flamboyance

Ils seraient perdus au fin fond du désert de Keshe. Sans cesse en mouvement, ils étaient destinés à montrer en exemple ce que les plus grands Inspirés ont été capables de réaliser. Malheureusement, depuis que les Inspirés se sont faits tellement rares, les Tombeaux jettent leur dévolu sur des mortels qui, en règle générale, ne se remettent jamais de cette expérience.

Les Arbres-Roi modéhens

Ils ne servent a priori à rien... Et sont en fait tout ce qu'il reste d'un immense projet architectural que l'Éclipse a avorté : construire des villes sylvestres regroupant des milliers d'habitants dans un seul arbre. Les Modéhens ont d'ailleurs par endroit conservé des souvenirs vagues de ce projet.

La liste des Vestiges qui ont survécu à l'Éclipse est gigantesque. Chaque région en a, parfois sans même le savoir car certains bâtiments, comme l'Île du Noir au large de l'Enclave boucanière, ont disparu en partie sous les flots, sous le sol ou dans des montagnes que plus personne ne parcourt... D'autres n'ont rien de particulier : ainsi, en Janrénie, il y aurait un groupe de cinq maisons tout ce qu'il y a de plus ordinaires en dehors d'un style un peu dépassé, dont la seule particularité, en dehors d'une résistance peu commune aux aléas du temps, serait de ne pas connaître la poussière : elle ne s'y dépose jamais. Comment repérer une chose aussi étrange ?



2~Les Sanctuaires

minence,

Un jour prochain, après de palpitantes aventures dans les Royaumes crépusculaires, vos Inspirés auront besoin de l'aide d'un Génie pour lutter efficacement contre la Perfidie et son maître, le Masque. Bien que certains de ces Génies soient errants à la surface de l'Harmonde (voir AGONE p. 207), ceux qui s'échappèrent de leurs « porteurs », au moment de l'Éclipse, sont ancrés en des lieux secrets, souvent à l'écart des villes et des villages. Ces lieux sont connus sous le nom de Sanctuaires. Ces havres de l'Harmonie doivent être découverts et protégés par vos Inspirés. Se faisant, ces derniers permettront au Génie de s'épanouir et il pourra alors communiquer son savoir aux Flammes en quête de votre Compagnie, former des apprentis et engendrer de nouvelles Flammes pour sauver l'Harmonde.

Le Génie

Note liminaire : *les considérations techniques de cette partie ne concernent que les Génies fondateurs – c'est-à-dire ancrés dans un Sanctuaire. Elles sont complémentaires des informations disponibles dans* AGONE *en pages 283-284.*

L'Évocation

Lorsque des Inspirés découvrent un Génie de la Flamboyance, fossilisé dans l'Harmonde, ils doivent tout d'abord réveiller sa Flamme en utilisant la leur. Ce processus est communément appelé l'Évocation. Il nécessite la pratique d'un rite occulte gardé en mémoire au fil des siècles dans la part de Diurne présente dans les Flammes. Son exécution lie les Inspirés au Sanctuaire et au Génie qui l'a fondé. Ce rite doit donc être renouvelé à chaque fois qu'un Inspiré quitte la Compagnie ou qu'un nouveau y est accueilli. Le rituel est en soi très simple : il s'agit de plonger sa main dans la Flamme du Génie. Celle-ci ne brûle que métaphoriquement, en dépit des apparences. Mais c'est, pour le Génie qui en est l'incarnation, une manière d'unir sa Flamme à celle de ceux qui veulent lier leur destin au sien.

L'Éveil

Comme tout Inspiré, un Génie possède une Flamme. Mais contrairement à eux, le Génie n'a pas à la développer. Elle a par définition ses trois Aspects épanouis.

Par contre, il est possible que cette Flamme ait perdu de son éclat au fil des ans où le Génie fut contraint à la solitude. Les Harmonistes disent alors que le Sanctuaire est endormi et que sa Flamme n'est plus qu'une flammèche.

Le premier rite d'Évocation qu'endure un Génie fondateur attise sa Flamme. Elle commence alors un long réveil que les Inspirés vont devoir accompagner. Régulièrement les Inspirés devront se réunir dans l'Âtre, autour de la Flamme du Génie évoqué, pour conter leurs aventures. Ces récits d'épopées rappelleront au fil du temps qu'il a commis lui aussi des exploits extraordinaires, qu'il a vécu l'aventure. De souvenirs en souvenirs, la mémoire et la force du Génie s'éveilleront pour soutenir la Compagnie dans ses efforts.

Le Potentiel d'Éveil (POT d'Éveil) mesure l'effet du temps sur le Génie. Il obéit à une échelle graduée de 1 à 10.

Non seulement ce potentiel limite les capacités du Sanctuaire mais il pénalise également les Inspirés. En effet, la progression des Aspects de leur Flamme est liée à leur Sanctuaire, de sorte qu'ils ne pourront bénéficier des avantages de PX offerts par le Génie afin de faire progresser plus vite leur Flamme qu'à concurrence de la hauteur du POT d'Éveil du Sanctuaire. Ainsi, le Corps, l'Esprit et l'Âme des Inspirés ne pourront excéder le POT d'Éveil du Génie en bénéficiant de ces réductions de coût (mais ils pourront toujours progresser normalement en s'acquittant des PX ordinaires).

Ce dernier progresse grâce aux dons des Inspirés sous la forme de PX lors des veillées dans l'Âtre. Ce sont les récits des aventures de la Compagnie qui réchauffent le Génie et attisent sa Flamme. En effet, les Inspirés d'une Compagnie doivent donner des PX à leur Sanctuaire s'ils veulent contribuer à son réveil. Ces points sont dépensés par tous les Inspirés simultanément et à même hauteur. Ils sont alors thésaurisés par le Sanctuaire et gérés par l'EG selon la règle suivante :

DONS DES INSPIRÉS

PX à dépenser pour obtenir +1 au POT d'Éveil :

POT d'Éveil actuel x POT d'Éveil suivant

Exemple : un Sanctuaire ayant un POT d'Éveil de 5 et dont ses Inspirés souhaitent le faire progresser à 6 devra cumuler 30 PX (5 x 6 = 30).
Ce même Sanctuaire peut de nouveau prendre un point supplémentaire de POT d'Éveil si les Inspirés lui consacrent 42 PX de plus (6 x 7).
Le Sanctuaire atteint alors un POT d'Éveil de 7.

FICHE : LE SANCTUAIRE

Nom du Génie : .....
Personnalité : .....

POT d'Éveil : .....

Première Marraine : .....
Deuxième Marraine : .....
Troisième Marraine : .....
Quatrième Marraine : .....

Nbre de Disciples : .....

Contexte et dangers : .....
.....
.....

Personnalité

Le Génie qui a fondé le Sanctuaire de vos Inspirés est un être conscient. Il est donc doté d'une personnalité qu'il vous appartient de manifester – dès que le POT d'Éveil atteint 4 – afin de ne pas résumer les interactions entre vos joueurs et le Sanctuaire à des échanges de PX et d'avantages. Voici quelques archétypes de personnalité propre aux Génies.

Bougon : ce Génie n'est jamais content. Toute occasion est bonne pour lui pour manifester son mécontentement qui n'a, la plupart du temps, aucune justification, sinon l'amitié indéfectible qu'il porte aux Inspirés, mais qu'il n'ose pas exprimer.

Chef : ce Génie aime dicter aux Inspirés ce qu'ils doivent faire. Il leur donne sans cesse des conseils – qui sont en fait des ordres déguisés – et ne tolère pas qu'ils n'y prêtent pas attention. En retour, il dispose d'une expérience quasi infinie et ses ordres, pour autoritaires qu'ils soient, sont toujours frappés au coin du bon sens.

Conteur : ce Génie veut faire revivre la Flamboyance, (re)vivre ses souvenirs. Ses quêtes seront celles des Arts. Il aura tendance à réunir les Inspirés dans son Âtre au cours de longues veillées. Mais quel puits de connaissances insatiablement ressassées !

Juge : ce Génie aime bien donner son avis sur tous les sujets abordés en sa présence. Il a beaucoup de mal à accepter que ses conseils ne soient pas appliqués à la lettre. Cependant, c'est un juge des hommes et des Saisonins comme il y en existe peu. Les espions et les traîtres sont tout simplement transparents à ses yeux.

Maternel : les Génies sont les intermédiaires entre les Muses disparues et les Inspirés. Ce Génie en est conscient et considère qu'il doit faire attention à ses petits protégés. Trop peut-être ? Généralement, un tel Génie sera très exigent sur le respect que portent les Inspirés à ses Harmoniums et à ses deux premières Marraines. En retour, son Sanctuaire sera une véritable perle, toujours rangé, en ordre et confortable.

Mélancolique : ce Génie supporte mal sa nature d'immobile et regrette ses voyages à travers le monde. Il poussera les Inspirés à accomplir des quêtes lointaines et préférera la lutte dans l'Harmonde à la naissance d'une nouvelle Flamme. Cependant, il semble connaître jusqu'aux recoins les plus ignorés de l'Harmonde et offre en général de savants conseils sur chaque contrée.

Plaisantin : ce Génie aime bien rigoler. Il est capable d'inventer des histoires qu'il croit drôles toute la journée. Il n'hésitera pas à duper les Inspirés avec des récits à dormir debout ou même à rire de leurs mésaventures, furent-elles tragiques. En retour, ce caractère aimable et porté au rire est une source de force extraordinaire pour les Inspirés qui ne peuvent que se laisser contaminer par l'humeur joyeuse de ce boute-en-train perpétuel.

Sage : ce Génie est posé et réfléchi. Il ne donne jamais un seul conseil mais plusieurs. Mais il ne décide pas – ou ne fait pas de choix – pour les Inspirés. À eux de trouver leur voie. Ses prédictions sont toutefois d'une profondeur extraordinaire, ne laissant échapper aucune possibilité.

Solitaire : ce Génie prétend ne pas apprécier la Compagnie des Inspirés. En réalité, il veut juste avoir la paix. Il pense qu'ils ont mis trop de temps à le retrouver. Il s'est habitué à sa tranquillité et entend bien la conserver. Si ce trait de caractère peut sembler déplaisant, il faut cependant bien admettre que dans l'introspection et la méditation, ce Génie est un maître capable d'inspirer la paix même à un berserker à demi fou. On ne s'énerve jamais en sa présence, le calme est la règle.

Vengeur : la haine que ce Génie porte au Masque obscurcit son jugement. Il pousse les Inspirés dans des intrigues trop dangereuses et trouve qu'ils n'en font jamais assez. Mais que de conseils, tant du point de vue de la tactique que du maniement des armes !

Violent : proche du « Vengeur », ce Génie poussera les Inspirés à la lutte armée sous forme d'expéditions punitives ciblant ceux qu'il croit être ses ennemis (il peut se tromper !). Il est soucieux de la création de nouvelles Flammes et donc de la naissance de nouveaux héros. Peut-être invente-t-il les conflits dans lesquels il entend que les Inspirés se lancent, cependant ce sont toujours des quêtes à la fois glorieuses et nobles, où le devoir ne se mâtine jamais de bassesse ou de veulerie : avec lui, le monde est plein de justes combats et d'ennemis infâmes.

Vous êtes évidemment libre de créer toutes les personnalités de votre choix. Rien ne doit vous empêcher de mélanger ces archétypes afin de faire du Génie un personnage à part entière, riche et complexe.
N'hésitez pas à baptiser le Génie et à rédiger son histoire. Cela vous aidera à développer les Harmoniums (voir plus bas) et ancrera définitivement le Génie dans vos Drames. Pour ce faire, certaines questions peuvent vous aiguiller. Quels sont les exploits de votre Génie ? Sa Flamme a-t-elle déjà été corrompue par la Ténèbre ou (et) la Perfidie ? Des Ternes vouent-ils un culte à l'un de ses anciens porteurs de Flamme ? A-t-il déjà été « réveillé » par une autre Compagnie par le passé ?



Le décor

En s'éveillant, le Génie va redonner consistance à la dimension physique de son Sanctuaire. Des pièces jusqu'alors invisibles s'ouvrent aux Inspirés. Elles recèlent des merveilles et des avantages insoupçonnés.

L'Âtre

Chaque Sanctuaire est doté d'un Âtre. Il s'agit du cœur du Sanctuaire, un lieu – généralement une pièce mais cela peut être une cavité naturelle ou non : espace derrière une cascade, boyau souterrain, faille dans la roche, etc. – dont l'architecture évoque l'œuvre des Muses, l'Harmonde. Des sculptures et des fresques témoignent des hauts faits des anciens Inspirés qui, au cours de la Flamboyance, participèrent à l'épanouissement d'une Flamme en un Génie. Les Muses sont également représentées symboliquement dans l'Âtre. En son milieu, les Inspirés découvrent la plupart du temps un creuset ceint de runes aux arabesques complexes qui contient une haute flamme. Elle irradie l'Âtre d'une lumière opalescente et procure à

DE LA PRUDENCE

Les Inspirés peu expérimentés auront tendance à prendre le Sanctuaire pour leur quartier général. Or, cela serait une erreur. En effet, le Sanctuaire est avant tout la « résidence » d'un Génie fondateur. Si compatissant ou si généreux soit-il, ce Génie est tout de même chez lui. Il se lassera plus ou moins vite de la présence continuelle des Inspirés.

Les Sanctuaires qui ont survécu jusqu'à nos jours ne l'ont pu que parce qu'ils étaient dissimulés aux yeux du Maître du Semblant et de ses sbires. L'unique moyen que possèdent les Inspirés pour protéger leur Sanctuaire est de maintenir cet état de fait. Ceci nécessite de la discipline. Les Inspirés devront donc prendre des précautions lorsqu'ils rendront visite à leur Génie : faire attention à ne pas être suivis certes, mais également ne pas y emmener n'importe qui.

Une fois ces détails exposés à vos joueurs, ils devraient constater que le Sanctuaire n'est pas à eux et qu'il ne s'agit pas non plus d'un méta-Domaine ! On se doit d'en prendre soin, de le respecter.

ceux qui plongent leur regard dans sa douce chaleur force, courage et inspiration. En sa présence, les Inspirés entendent leurs Flammes crépiter au plus profond d'eux-mêmes. Ils se sentent invincibles ; en termes techniques, ils récupèrent leurs points d'Héroïsme au rythme d'un point par minute.

L'Âtre est l'endroit où les rites d'Évocation doivent être pratiqués. C'est ici également que les Inspirés doivent se réunir pour donner leurs PX au Génie afin de permettre son épanouissement ou de créer une Flamme.

Les Harmoniums

Lorsque le Sanctuaire va s'éveiller, l'Âtre va se doter de seuils qui surgiront de nulle part. Un jour les Inspirés, en se rendant au Sanctuaire, découvriront ces portes sur lesquelles ils remarqueront les emblèmes des Muses. Quatre portes pour quatre Muses.

Chacune des salles dissimulées par ces portes obéit à certains critères. Elles se nomment des Harmoniums. Ce sont des enchaînements de salles aux formes variées qui s'emboîtent en de complexes labyrinthes qui coexistent autour de l'Âtre malgré des problèmes évidents de géométrie.

Le POT d'Éveil détermine le nombre de seuils à être actifs (reportez-vous au tableau ci-contre). L'ordre dans lequel les salles des Muses apparaissent a son importance. Ce choix influence directement sur les relations qu'entretient le Sanctuaire avec l'Harmonde. Les Muses choisies et actives à un instant de la « vie » d'un Sanctuaire sont nommées les Marraines du Génie. La première Marraine confère aux Harmonistes présents dans leur dédale un bonus de + 4 à tous leurs jets d'Art magique. La deuxième Marraine favorise les Harmonistes dans les mêmes conditions d'un avantage de + 3, la troisième de + 2 et la dernière de + 1. Cet avantage numérique décroît d'un point dans l'Âtre et de deux points hors du Sanctuaire dans un rayon de cent mètres. Au-delà, cette influence s'estompe définitivement pour toutes les Marraines et leurs Arts magiques.

Lorsque les quatre aspects auront été développés, la magie du Sanctuaire sera aussi puissante que celle d'un Vestige de la Flamboyance.

Mais que contiennent ces Harmoniums ?

Les Inspirés trouveront à l'intérieur des Artefacts sous l'emprise de la Marraine concernée, des Œuvres d'Arts anciens qui permettront, pour la plupart, aux Harmonistes de redécouvrir des effets très puissants ou à des non-Harmonistes de le devenir sans mentor. Les Harmoniums contiennent également des témoignages de la Flamboyance – scènes mirages, Tableaux-monde, armes enchantées, statues qui parlent, etc. – qui sont, pour vous, autant de sources infinies d'amorces de scénario. Vous pouvez grâce à ces éléments conduire les Inspirés sur les traces du Génie, de sa Flamme et de son parcours au cœur de l'Harmonde. Cependant attention, les objets, les Œuvres et tout ce qui se trouve dans le Sanctuaire sont les possessions du Génie qui l'anime. Il n'est pas question d'en faire une armurerie magique où tout un chacun vient récupérer les objets dont il a besoin. Ce sont des sources d'inspiration qu'il voudra peut-être leur prêter à l'occasion, entre autres afin de leur faire découvrir des Vestiges de la Flamboyance, des serviteurs de l'Ombre ou du Masque toujours menaçants. Tous ces éléments peuvent également vous permettre de rééquilibrer les rapports de force entre votre Compagnie et la menace à laquelle elle est confrontée. En effet, les Inspirés peuvent hériter grâce aux Harmonium d'objets magiques de toutes sortes – certains sont particulièrement puissants (Artefacts, Reliques...) – que les anciens porteurs de la Flamme du Sanctuaire avaient accumulés dans leurs périples.

Les Harmoniums contiennent également dans leur architecture et dans les manifestations magiques qui les habitent, des Œuvres que la Flamme devenue Génie génère et entretient.

Chaque Harmonium a ses propres manifestations, ses propres salles et son style. Les salles n'apparaissent qu'une par une, au fur et à mesure que les seuils s'ouvrent.

Les Harmoniums de l'Accord

Les salles d'un Harmonium de l'Accord

Elles sont immenses et pleines d'échos. Des mélodies imperceptibles, des fragments de chansons, le bruit joyeux d'un instrument en train de s'accorder hantent les salles, se mêlant en une cacophonie qui n'est jamais discordante et sait faire silence pour entendre un instrumentiste jouer.

MURMICANDE, LE CLAVECINISTE

Lorsque la famille du clavecin décida de trahir la cause des Inspirés, Murmicande se trouvait sous la protection d'un Génie. Il comprit immédiatement la terrible portée de la décision de ses frères d'instrument et s'en fut pour tenter de les ramener à la raison.
Lorsqu'il revint, une année plus tard, sa raison était anéantie, son corps n'était plus qu'une plaie...
Dans une dernière tentative de sauver la vie de leur ami, les Inspirés mirent au point un rituel d'Art Ancien, une pièce symphonique alliant Clavecin, Cistre et Harpe. Grâce à cette Œuvre, ils incorporèrent l'âme de Murmicande dans son clavecin.
Dans un Harmonium de l'Accord, quelque part, Murmicande attend, depuis, que quelqu'un vienne le sortir de sa solitude.
Son Clavecin est blanc rehaussé d'or et illuminé par une multitude de petites lanternes qui ne s'éteignent jamais, et pour cause : elles contiennent la Flamme de Murmicande. L'Inspiré communique désormais par le biais de la Musique ; il a composé un langage entièrement musical qu'il ne demande qu'à partager. Il connaît toutes les Œuvres de Clavecin, une bonne partie de celle du Cistre et quelques-unes de la Harpe, mais il a juré de tout faire pour que son instrument préféré, le Clavecin, disparaisse dans l'oubli : il n'enseignera donc rien qui le concerne en dehors des techniques susceptibles de se prémunir contre l'instrument.
En échange, il ne réclame guère qu'une seule chose : de la compagnie. Murmicande est un indécrottable bavard, avide de tout savoir, même les choses les plus insignifiantes.

INT 9, VOL 11, CHA 8, CRÉ 10

Compétences :
Éloquence 6, Musique 10, Us et coutumes d'une autre époque 7, Langue musicale 9, Accord 10, Harmonie 7.

LA SYMPHONIE DE LA CONSCIENC

De quand date l'exécution de cette Œuvre ? Nul ne peut p
le dire. C'est un chaos de sons apparemment sans lien
déambule dans les salles et les couloirs d'un Harmonium de l'
cord. Mais lorsque l'on y prête une attention plus précise,
s'aperçoit qu'il y a une logique derrière les sons désordonn
une musique dans le chaos apparent.
Cette Symphonie réclama plus de trois cents instrumenti
issus de toutes les familles de l'Accord. Elle créa tout simp
ment une conscience désincarnée, musicale, immortelle.
Elle ne sert à rien sinon à démontrer la grandeur de l'Acco
C'est pourtant un être à part entière, doué de raison et de s
timents, capable de réflexion, qui a même élaboré une so
de langue emphatique qui lui permet de communiquer
façon rudimentaire avec ceux qui l'écoutent.
Elle a une connaissance instinctive de l'Accord qui dépa
l'entendement humain et peut, simplement en étant mise
présence d'une partition, l'interpréter. Entre autres, elle
l'une des dernières entités à avoir entendu et à pouvoir jo
les Symphonies...

INT 10, VOL 5, CHA 12, CRÉ 16

Compétences :
Musique (spé : jouer elle-même) 10, Accord 10 (spé : jouer elle-même).

On y trouve des ateliers de luthier, des salles emplies de roseaux, de bois rares et odorants, de cordes et d'outils qui n'attendent qu'un artisan pour éveiller à la vie mille instruments. On y trouve des salles aux plafonds invisibles, pleines d'échos, de fauteuils confortables et de scènes brillamment éclairées pour les concerts. On y trouve des salles remplies de partitions et de vieux parchemins d'où s'exhale le parfum de mélodies oubliées. Ces salles s'organisent souvent en structures arrondies, en colimaçons, en étoiles, centrées autour des salles de concerts ou de répétitions. Elles ne respectent pas forcément (rarement, en fait) les lois de la gravité ou les canons architecturaux : elles ne sont conçues que pour l'acoustique, certaines étant nettement créées pour propager l'écho, d'autres au contraire pour répartir harmonieusement le son dans toute la pièce, d'autres encore, pour procurer le plus grand silence...

Ce que peut contenir un Harmonium de l'Accord

Les Harmoniums de l'Accord contiennent essentiellement des instruments et des partitions. Les instruments peuvent être de tout genre : des merveilles, fruit du génie d'un luthier de légendes, qui sonnent merveilleusement et n'attendent qu'un artiste pour leur redonner vie, mais aussi des instruments très moyens, qui ne sont visiblement conçus que pour l'apprentissage, préférant la solidité et la simplicité au raffinement des meilleurs instruments, voire de vieilles casseroles à peine capables de sortir un son, jamais accordées, à supposer que ce soit possible, qui n'ont obtenu le droit de séjourner en ces lieux que parce qu'elles ont appartenu à un héros mort depuis des siècles.
On y trouve bien sûr des partitions, innombrables. Encore une fois, les critères qui présidèrent à leur admission au sein de l'Harmonium ne sont pas forcément leur qualité ou leur intérêt. Bien souvent, on trouve aussi de vagues ritournelles, dont l'utilité est difficile à cerner, sinon qu'elles sont la marque d'un Accordé, peut-être les premières pièces qu'il écrivit, peut-être sa dernière... On trouve bien sûr tout ce qu'il faut pour apprendre un instrument, pour développer le solfège, pour composer une œuvre, profane ou occulte.
Enfin, on trouve aussi d'étranges dispositifs surnaturels, capables de restituer les sons, de les conserver, des automates musicaux qui, lorsqu'on joue en leur présence, se mettent à danser, entament un accompagnement, couchent par écrit la partition interprétée, des visages de pierre capables de lire et de chanter ce qui vient d'être composé... Dans les plus grandes salles, des orchestres fantômes attendent un Inspiré qui les dirigera ou s'intégrera dans leur formation.

Les Harmoniums de la Cyse

Les salles d'un Harmonium de la Cyse

Dans de petites salles emplies de poussière et d'éclats de roc, des blocs de toutes sortes de matériaux attendent, tandis que non loin une forge encore brûlante de la chaleur des artisans Inspirés attend que la Flamme rallume son foyer endormi. Dans le calme de cette petite pièce reculée, la glaise toujours humide est un appel au sculpteur, qui peut y travailler dans la tranquillité et le recueillement. Quelquefois ce ne sont que des couloirs jalonnés d'alcôves où s'exposent toutes sortes de statues, parfois ridicules, toujours agréables, mais ce peut aussi être, au détour d'un couloir, un jardin miraculeusement entretenu où s'exposent les Œuvres destinées affronter les rigueurs du climat, des villages silencieux emplis d'hommes et de femmes dénués de l'étincelle d'intelligence, mais parfaits pour tenir la pose, à la plastique idéale ou au contraire horribles. Ce peut aussi être un petit atelier où s'offrent mille poteries colorées, une échoppe chaleureuse toute emplie des odeurs de l'huile et du métal, uniquement destiné à afficher les réalisations extraordinaires des forgerons des temps passés.

Ce que peut contenir un Harmonium de la Cyse

Art de l'outil par excellence, la Cyse réclame une foule d'objets, que les Harmoniums s'ingénient à faire apparaître... Ou peut-être que le passage de nombreux artistes de la Cyse a-t-il fini par accumuler tout ce dont le sculpteur, même le plus maniaque, peut avoir besoin.

On y trouve donc toutes sortes d'outils, masses, massettes, piolets, pioches, burins, gouges, marteaux, papiers à poncer, toiles à reluire... Certains de ces outils sont merveilleusement équilibrés, d'autres incroyablement lourds, d'autres très ingénieusement conçus, d'autres n'ont aucun intérêt en dehors du fait qu'ils ont appartenu à un maître disparu depuis...

On trouve aussi tous les matériaux, du plus rare au plus commun, depuis les pierres précieuses, certaines dans des tailles qui défient l'imagination, jusqu'à la glaise ou le plâtre, en passant par toute sorte d'autres, souvent inattendus : bois exotiques, pierres météoritiques, métaux trop purs ou alliages improbables, poudres inconnues et liants étranges destinés à une sorte de plâtre à intérêt douteux...

Enfin, il y a aussi de nombreuses machines, certaines éveillées par quelques fées noires endormies de nombreuses fois depuis, wagonnets, rails et poulies, serviteurs de bois, de pierre, de métal chargés d'acheminer les substances les plus difficiles à manier, de détruire les Œuvres ratées trop encombrantes, mains de pierre incrustées dans une table chargée de tendre les outils, esprits frappeurs asservis au transport des choses les plus lourdes, engins conçus pour mettre en mouvement une structure mobile qui n'a finalement jamais vu le jour, armes enchantées, forgées par d'antiques héros qui ressentirent ici qu'un jour, elles serviraient, Éclat dissimulé dans une étrange cache qui empêche les émotions de se propager, armée de petits maçons métalliques perpétuellement en train de construire, nettoyer, renforcer, transformer...

Les Harmoniums du Décorum

Les salles d'un Harmonium du Décorum

C'est la lumière qui y règne. Peu importe où se trouve le Sanctuaire, comment il est organisé. En dépit de l'incohérence possible des pièces qui le composent, l'Harmonium offre des verrières baignées de soleil,

LES GANTS DE XUMOR GRANDES-MAINS

Cette paire de mains est construite en plâtre puis moulée de feuilles d'un métal inconnu, clair et brillant comme l'argent mais qui ne craint pas la corrosion. Il suffit d'en faire sortir le plâtre pour pouvoir enfiler une paire de gants. Le métal est léger et flexible comme du tissu mais a la résistance de l'acier. Il permet de ramollir la pierre et le métal, qui deviennent modelables comme la glaise entre les mains du porteur de ces gants.

Xumor était assurément un très grand Harmoniste de la Cyse, mais sa paresse l'empêchait de briller réellement. Il fit ses gants en succombant à son défaut. Cependant l'œuvre fut si longue et difficile que, lorsqu'enfin il en eut fini, dix longues années avaient passé. La légende prétend que lorsqu'enfin Xumor put enfin contempler le fruit de son travail, il fut prit d'une crise de fou rire en voyant à quoi la paresse l'avait poussé. Il n'utilisa jamais les gants, les laissant sur la forme de plâtre qu'il avait conçue pour leur servir de support.

LE BOUCLIER FUMANT

Ce bouclier gigantesque fut créé par un géant Harmoniste de la Cyse. Fatigué de voir les mortels s'entretuer sans cesse dans de vaines guerres, il décida d'enchanter son bouclier afin de lutter contre ces tendances belliqueuses.

Le Bouclier Fumant est un formidable disque de pierre cerclé de fer. Sur sa face interne, un visage sévère darde son regard en direction de celui qui l'arbore. Sur la face externe est gravée, avec une précision extraordinaire, une scène de réconciliation entre deux ennemis que l'histoire a oubliés depuis bien longtemps.

Quiconque frappe le porteur de ce bouclier brise son arme avant même que le coup ne soit asséné, tandis que le bouclier dégage une épaisse fumée, un miasme abominable, mélange d'odeur de sang, de charognes et de corps brûlés, qui recouvre immédiatement les cent mètres à la ronde, rendant la visibilité nulle et déclenchant de terribles crises de nausée.

En retour, le porteur du bouclier ne doit jamais s'en servir pour se battre. S'il le faisait, celui-ci lui adresserait des reproches incessants, n'hésitant pas à révéler des choses terribles sur la nature de son porteur, qu'il connaît parfaitement.

des trouées où vient se glisser un ciel infiniment bleu hanté par d'improbables nuages. On y trouve des couches, des chevalets, des modèles de toutes sortes, quelquefois même vivants, hommes ou Saisonins, qui ne font que déambuler dans ces salles en prenant la pause sans jamais être fatigués, plus ou moins vêtus mais toujours beaux. On y trouve aussi des vergers en fleur, des paysages d'hiver, des coupelles de fruits, toutes sortes de sujets. Il y a aussi les clairs laboratoires, pleins d'odeurs étranges et de couleurs en gestation, les entrepôts où la lourde senteur du poil animal indique les mille variétés de pinceaux attendant une main. Sans compter les vastes couloirs, les salles infinies où s'exposent fresques, tapisseries et tableaux de toute taille, de toute qualité.

LE TABLEAU CACHÉ

Une grande huile marine de deux mètres sur deux représente, avec un talent médiocre, un port. Sur celui-ci on voit des pêcheurs, des chalands, toutes sortes d'individus... Notamment, caché à divers endroits, un peintre, de dos, toujours en train de peindre la même vue d'un phare qui se dresse au loin. Il y a, dissimulés dans le tableau, vingt-sept peintres, qui ne sont en fait qu'un seul et même individu habillé et coiffé différemment à chaque fois. Quelle que soit leur position, ils peignent tous le phare sous le même angle, celui du tableau lui-même. Il faut bien entendu regarder le phare pour apercevoir, minuscules, deux personnages à l'entrée de celui-ci. Une femme embrasse un homme qui s'apprête à entrer dans le phare. Par la porte ouverte, on peut apercevoir sur le mur un tableau qui représente encore une fois la même vue du phare, à condition d'avoir une excellente vue ou une bonne loupe. Mais ce tableau-ci est achevé et d'une qualité tout autre. Il s'agit tout simplement d'un Tableau-Monde, caché dans un tableau « normal ». On y pénètre en prononçant le mot « vingt-sept ».

LA GRANDE TAPISSERIE DES SATISFACTIONS

Cet immense ouvrage de près de six mètres de long pour un peu plus de deux de haut représente vingt-quatre couples de Saisonins ainsi qu'un homme et une femme. Tous sont dans le plus simple appareil et d'une extraordinaire beauté. Il suffit d'en toucher un et de dire « viens » en vieux modéhen pour que le couple s'extraie de la toile. Les deux individus ne sont là que pour satisfaire tous les caprices sexuels de l'utilisateur. Ils n'accompliront rien d'autre. De nombreuses histoires courent sur cette tapisserie, la majorité prétendant que ce serait un Satyre rendu fou par la solitude qui l'aurait tissée. La vérité est, comme c'est souvent le cas, tout à fait différente.
C'est une humaine qui la réalisa, effectivement à destination d'un Satyre. Follement amoureuse de lui, elle ne supportait pas les infidélités inévitables et incessantes de son amant. Faute de pouvoir combler le puits sans fond de son désir jamais assouvi, elle finit par réaliser cette étrange Œuvre, dans l'espoir qu'il s'en contenterait. L'histoire ne dit pas ce qu'il en fut...

Ce que peut contenir un Harmonium du Décorum

On trouve là toutes sortes de choses, même s'il y en a sans doute moins que dans les Harmoniums de la Cyse. Il y a tout d'abord les supports pour la peinture : toile, panneaux de bois, de pierre ou de métal, cadres prêts à être tendus, toiles de diverses finesses, tissées dans toutes sortes de fibres, soie, chanvre, jute... Tout ce que des siècles d'Harmonistes ont pu accumuler, que leur imagination débridée a pu réclamer. Mais il y a aussi les chevalets, qu'ils soient de simples et légères structures de bois ou de lourds engins munis de roues et de systèmes destinés à les déplacer, des emplacements fixes sculptés dans le roc ou forgés et ancrés dans une salle. Il y a encore les pinceaux, des milliers de pinceaux, faits de poils de fourrure, de fibres végétales, d'autres substances inidentifiables, plus ou moins fournis, parfois tout dépenaillés, parfois ne possédant même qu'un seul et unique poil, des pinceaux de longueur, de diamètre, de couleur variables. Il y a aussi des brosses, des truelles, des morceaux de bois, des chiffons... Tout ce qui peut servir à étaler de la couleur.
Il faut encore ajouter à ce décor surchargé les ébauches entamées, attendant que quelqu'un les termine, les croquis qui n'ont jamais été transformés en tableau, les toiles vierges et pourtant déjà peintes, les toiles achevées mais réclamant un repentir que leur auteur ne leur a pas accordé...
Sans oublier les salles de lecture emplies d'ouvrages de perspective, de géométrie, de composition, sur l'art des couleurs, sur les saisons, sur les natures mortes, l'art du nu, du portrait, de paysage, parfois même des traités sur la nature des Tableaux-mondes.
Enfin il y a les habitants silencieux de ces harmoniums, des centaines de modèles qui défilent, errent, parcourent, apparaissant lorsque l'on a besoin d'eux, disparaissant lorsqu'ils ne sont plus nécessaires...
Et puis le tableau ne serait pas complet sans les essais innombrables, souvent farfelus, de peintures sur sculpture, de peintures emplies de mots et de phrases, d'œuvres miniatures ou au contraire monumentales, certaines cachant d'incroyables secrets...

Les Harmoniums de la Geste

Les salles d'un Harmonium

Ici le silence règne en maître. Le chuchotement y est à peine toléré, mais on y entend pourtant toujours des voix vibrantes déclamant d'improbables œuvres, le murmure enfiévré du poète récitant ses vers pour en vérifier la métrique, les rires joyeux de lurons s'esclaffant après un bon mot.
Pourtant, bibliothèques et salles de lecture s'y succèdent, où la lumière ambrée et reposante semble toujours éclairer la page à l'endroit que le lecteur parcourt, tandis que les lourds rayonnages promettent mille ans de bonheur aux lecteurs voraces.

L'ENCYCLOPÉDIE DES PRÉDICTIONS POÉTIQUES

Le secret de la fabrication de cette série d'ouvrages s'est perdu dans la nuit des temps. On sait simplement que, chaque fois qu'une prophétie est faite, chaque fois qu'une prémonition est obtenue par le bais de la Geste, une description précise en est donnée dans cette encyclopédie. Elle compte actuellement huit cents volumes, pour un total d'un peu moins d'un million de prédictions. Le classement semble être strictement chronologique. On peut trouver de tout, depuis les prévisions les plus banales, concernant le temps ou le résultat d'une opération financière jusqu'à la description précise des circonstances de la mort d'un individu.

Le seul point curieux de cette affaire est la numérotation des volumes : ils commencent en effet au numéro 576 : les autres auraient été perdus ou détruits pour une raison impérieuse mais restée inconnue. Le premier article du volume 576 est la fin d'un autre, qui commence sans doute dans l'un des ouvrages disparus. Il est écrit dans une langue inconnue – qui a pourtant été traduite - et parle des résultats d'un rituel qui sont observés à plusieurs millénaires dans le futur. Ce rituel parle d'un sacrifice et d'Éternels, notamment de Diurne. La prédiction concernerait un certain A. de R...

LA LOUPE DU PARESSEUX ANONYME

L'histoire n'a retenu de lui que sa paresse et son dégoût des langues. Plutôt que d'apprendre les innombrables langues et alphabets dont il avait besoin, cet inconnu décida d'utiliser les Arts Anciens de la Geste et de la Cyse afin de créer un instrument magique qui lui permettrait de traduire les textes rédigés dans une langue étrangère. À cette fin, il enchanta une immense feuille de papier de soie sur laquelle il inscrivit le mot « traduction » ainsi que toutes les lettres de tous les alphabets dans toutes les langues qu'il connaissait. Il créa ensuite la lentille de sorte que tout texte vu au travers serait traduit à condition que le mot « traduction » et toutes les lettres de l'alphabet de la langue en question aient été inscrits sur la feuille qui, une fois roulée soigneusement, servirait de manche. Malheureusement, au fil du temps les langues s'accumulèrent, emplissant des pages et des pages de lettres et de « traduction ». Aujourd'hui, si la loupe permet toujours de traduire toutes les langues, les différents utilisateurs ayant veillé à en enrichir le répertoire, le manche atteint pratiquement deux mètres de long. Il faut deux chariots pour le déplacer en évitant qu'il se brise...

LES SEUILS

POT d'Éveil	Nbre de seuils
1-2	0
3	1
4	1
5(*)	2
6	2
7(**)	3
8	3
9	4
10(***)	4

(*) : de tels Génies peuvent parler.

(**) : à ce niveau d'Éveil, un Génie peut générer des images du passé des Inspirés qui l'ont fait mûrir, soit grâce à des illusions ou des mirages, soit dans les rêves de ceux qui dorment dans le Sanctuaire.

(***) : les Génies ayant atteint un tel niveau de POT d'Éveil sont en mesure de créer de nouvelles Flammes.

Non loin, une parcheminerie répand son parfum de vieux papiers et d'encres précieuses, attendant un visiteur pour lui offrir lutrins et postes de travail chargés des vélins les plus fins, de plumes toujours parfaitement taillées et d'encres multicolores qui ne sont jamais ni trop sèches, ni trop liquides.

Ce que peut contenir un Harmonium de la Geste

Ils sont très dépouillés, ne contenant souvent que de quoi écrire et de quoi lire. Mais dans ce dépouillement réside une richesse extraordinaire. On y trouve en effet des trésors de connaissance. Ici, l'écrit est roi et retrace toute l'histoire de l'Harmonde depuis que le premier mortel a eu l'idée de créer un système pour conserver le savoir. Il y a donc toutes sortes d'ouvrages, certains ne sont que de simples tablettes d'argile fragile, d'autres sont tout simplement gravées sur les quatre murs d'une salle. On trouve de tout, même des pierres tombales, des obélisques entourés d'échafaudages pour permettre d'accéder aux écrits gravés à son sommet, des parchemins, des rouleaux, des livres cousus, reliés, collés, des feuilles de papiers, des fragments d'écorce, des plaques de bois, de verre ou des étendues de sable, de poussière, des structures de glace ou de neige, tout cela empli, couvert de multiples alphabets, venant de tous les horizons, y compris un certain nombre de Tableaux-mondes oubliés.

On trouve aussi des dictionnaires, des traités de langue, de métriques, de proses, de rimes, de grammaire, d'orthographe, des recueils et surtout des milliers et des milliers de recueils d'histoires, romans, légendes, fables, contes, romans historiques, biographies, autobiographies, livres d'histoire, récits de voyages, recueils de poésies, romans épiques, ouvrages religieux... Tout ce qui peut fournir de la matière au poète.





De plus, ces disciples sont autant de personnages que vos joueurs connaîtront bien et qu'ils pourront endosser si les leurs venaient à périr.
L'unique moyen de recruter de nouveaux Inspirés est bien entendu d'être doté d'une chance incroyable, ou – et ces dernières options sont les plus sûres – entretenir de bonnes relations avec un Saisonin Donneur de Flamme ou même avec un Conseil des Décans.
À moins de pouvoir créer de nouvelles Flammes...

... et de nouvelles Flammes

Au fil des années, alors que le Sanctuaire gagnera en puissance, la Compagnie pourra également accueillir des Ternes afin de leur donner des Flammes. Les Sanctuaires en pleine possession de leurs moyens sont en effet capables de générer des Flammes au prix d'une lente alchimie douloureuse et épuisante pour le Génie et la Compagnie. Un certain nombre de conditions doivent être remplies pour l'enfantement d'une Flamme :

- le POT d'Éveil doit être de 10 ;
- le futur Inspiré doit avoir l'âge de l'innocence – ce qui varie pour chaque peuple des Royaumes crépusculaires ;
- tous les membres de la Compagnie doivent sacrifier des PX pour un total de 30 points ;
- le rite d'Évocation doit avoir lieu avec le futur Inspiré lors du sacrifice de PX.

Dès lors, le Terne devient un Inspiré. Il ne reste plus qu'à la Compagnie à l'élever et gérer tous les problèmes liés à cette situation. Faut-il rendre l'enfant à sa famille ? Sinon, que dire à celle-ci ?

Les avantages

Des apprentis...

Les Sanctuaires peuvent aider les Inspirés à épanouir leur Flamme quel que soit leur âge. Ainsi, vos joueurs penseront sans doute à agrandir leur Compagnie en « recrutant » de nouveaux Inspirés, plus jeunes qu'eux, pour développer leur Flamme en même temps que la leur. Cette démarche sera profitable non seulement à l'Inspiré recueilli et à la Compagnie, mais également à l'Harmonde qui bénéficie ainsi d'Inspirés de mieux en mieux préparés. En terme technique, les Inspirés et leurs apprentis voient leur multiplicateur d'Expérience des Aspects baisser de 1 dès que le POT d'Éveil est supérieur ou égal à 3.

Les dangers

Les Ternes

Le commun des mortels dans l'Harmonde ne comprend pas les données liées à l'Inspiration et à l'Harmonie. Il ressent les choses sans parvenir à les percevoir comme un Inspiré – et donc un joueur – et peut parfois développer une haine tenace contre ce qu'il ignore ou même devenir l'ennemi de l'Harmonde par mégarde. Certains manifestent ce sentiment paradoxal en développant une volonté farouche de capturer ou de tuer des Génies comme de vulgaires créatures ou même des monstres. D'autres entretiennent avec les Sanctuaires une relation similaire à celle d'un pilleur de tombes vis-à-vis des biens qu'ils renferment.

L'Ombre

Bien que l'Ombre ne soit pas le véritable ennemi de l'Inspiration, elle ne voit dans les Sanctuaires que des refuges des Lueurs ou des adorateurs de son frère ennemi, Diurne. Les Démons, en parfaits serviteurs, éprouvent donc du ressentiment envers le Sanctuaire, surtout envers son Âtre. Aucun Démon ne supportera la présence de la Flamme d'un Génie si assoupi soit-il. Elle agit sur lui comme un feu POT (cf. *AGONE* p. 262).

Le Masque

Les sbires du Masque recherchent sans relâche les Sanctuaires afin de les détruire. Cette guerre occulte s'ajoute aux multiples dangers qu'il incarne.



D'autres Sanctuaires

Dans vos premières parties d'AGONE, les Inspirés n'auront pas de Sanctuaire et devront donc en découvrir un au hasard des Drames qu'ils traverseront. Mais viendra un jour où ce Sanctuaire aura rempli sa mission et où un ou plusieurs Inspirés donneront naissance à leur tour à un Génie. Peut-être un fondateur ? Ce choix vous appartient.

Lorsqu'un Inspiré développe sa Flamme au niveau 10, il devient un Génie. S'il s'agit d'un Génie fondateur, il sera doté d'un POT d'Éveil de 10. Le parchemin de l'Inspiré vous donnera l'ordre d'importance des Marraines. La première sera celle de la compétence artistique de la Famille Occulte (l'Accord, la Cyse, le Décorum et la Geste) qui est la plus élevée, la deuxième celle dont la compétence arrive ensuite dans l'ordre décroissant et ainsi de suite. S'il y a un litige, le joueur concerné tranche la question.

Création d'un Sanctuaire

En tant qu'Éminence Grise vous devrez calibrer le Génie fondateur que vous confierez à votre Compagnie. Nous vous proposons donc une classification sommaire reposant sur la puissance actuelle d'un Génie. Vous pourrez ainsi choisir le ton que vous souhaitez insuffler à vos premiers Drames. Gardez à l'esprit néanmoins que vos Inspirés devront un jour accoucher de leur propre Génie.

1 – Choisir le fondateur

Génie enfermé : le Sanctuaire n'existe presque plus. Seul l'Âtre peut être découvert. Vos joueurs doivent accomplir de très nombreuses quêtes dans tout l'Harmonde afin d'accumuler suffisamment de PX pour le développement de leur Sanctuaire et de leurs Flammes. Ces Génies possèdent un POT d'Éveil de 2. Un tel Sanctuaire oriente votre campagne dans une optique très sombre ; il n'y a décidément que peu d'espoir pour vos Inspirés et l'Harmonde.

Génie assoupi : le Sanctuaire n'est que peu développé et poussera très vite les Inspirés à partir à l'aventure au dehors de leur Domaine ou même de leur Royaume crépusculaire. Ces Génies sont dotés d'un POT d'Éveil de 4.

Génie discret : le Sanctuaire est encore en mesure de soutenir efficacement les Inspirés bien que ces derniers

doivent effectuer quelques sacrifices pour bénéficier d'une aide durable. Ces Génies sont dotés d'un POT d'Éveil de 6.

Génie actif : le Sanctuaire attendait les Inspirés pour reprendre la lutte contre le Masque et l'Ombre. Il peut être un bon quartier général s'ils savent le respecter et le protéger. Ces Génies sont dotés d'un POT d'Éveil de 8.

2 – Choisir sa personnalité

3 – Décider du lieu qu'il a choisi

Sanctuaires minéraux : ces Sanctuaires sont fondés dans des aspérités de la roche : dans les hauteurs de sommets abruptes ou enneigés, dans des boyaux souterrains naturels ou pas, etc. De tels Sanctuaires sont difficilement accessibles et sont, de ce fait, des places sûres. Malheureusement, ce relief est apprécié par les drakoniens.

Sanctuaires végétaux : perchés dans les arbres ou dissimulés dans un enchevêtrement de racines dans des recoins souterrains ou même au cœur d'un arbre gigantesque, ces Sanctuaires sont surprenants. Bien souvent d'origine saisonine, il n'est pas rare de constater que leur principale Marraine est Nuence en raison du Décorum proche des Dames des Saisons. Les plus éveillés ont généralement été fondés par des Génies ayant été souvent portés par des Donneurs de Flamme ou des membres du Conseil des Décans.

Sanctuaires maçonnés : au cœur des villes et des villages de l'Harmonde, certains Génies ont enchanté des quartiers entiers. Ces Sanctuaires sont souvent l'œuvre de Génies proches de l'homme, des farfadets et des nains. Ils sont les plus menacés par le Masque qui n'a généralement pas de mal à les agresser en manipulant les Ternes qui le côtoient au quotidien.
Sanctuaires et Vestiges : certains Génies – accomplis en général – se sont établis dans des Vestiges de la Flamboyance. Ces situations rares et précieuses pour les Inspirés sont sources d'un grand savoir mais elles sont difficiles à protéger des dangers qui guettent un Sanctuaire. Ce peut être la situation idéale pour confier un tel Génie à une Compagnie peu expérimentée tout en maintenant l'adversité et le danger dans vos parties d'*AGONE*.

3 - Les Arts magiques

minence,

Les Arts libres et anciens sont les plus importants héritages que la Flamboyance nous ait laissés. Bien qu'ils ne soient que la reproduction du travail des Muses créant l'Harmonde, le manque de moyens, d'aucun pourraient dire « l'imperfection », des mortels limitent grandement la portée des Arts magiques, qui, malgré tout le travail et la bonne volonté déployée, ne placent pas les peuples de l'Harmonde sur un pied d'égalité avec les Muses.

Vous conviendrez avec moi que les possibilités et les limites des Arts magique ne sont pas appréciées justement par toutes nos consœurs. Si par malheur vos connaissances en ce domaine étaient trop incomplètes, j'espère que vous trouverez dans ce codex les informations qui vous manquent.

L'Art ancien

Généralités

En dépit des différences qui séparent les différents Arts magiques, il y existe certaines constantes qui peuvent permettre de reconnaître une Œuvre d'Art ancien, quelle que soit sa nature.

En premier lieu, ces Œuvres sont définitives. Une fois exécutées, leurs effets perdurent dans le temps indéfiniment, à moins que l'exécution ait été imparfaite ou que quelque chose d'extérieur à l'Œuvre ne vienne la détruire ou l'endommager. Et même dans ces cas extrêmes, l'Art ancien déploie une stupéfiante résistance à l'altération. L'exemple le plus flagrant concerne les Tableaux-mondes qui, en dépit du fait que certains aient plus de deux mille ans d'âge, ne semblent pas avoir souffert du passage du temps.

En second lieu, il n'existe pas d'Œuvre dont le temps d'exécution soit inférieur à un mois. En général, la réalisation d'un tel chef-d'œuvre prend des années. Dès lors qu'il faut des durées de cet ordre pour exécuter une Œuvre, il s'agit d'Art ancien.

Enfin, les Œuvres d'Art ancien réclament bien souvent que de nombreux Harmonistes unissent leurs efforts. Il est évident, par exemple, que les Mille Tours ne sont pas le fruit du travail d'un seul et unique architecte génial. Contrairement aux Arts libres, les Arts anciens associaient les artistes pour

permettre la réalisation de ces exploits uniques. C'est d'ailleurs ce dernier point, plus que le temps d'exécution, qui pose problème aux Harmonistes modernes lancés dans l'étude de ces secrets anciens : on ignore, de nos jours, comment les artistes de la Flamboyance procédèrent pour travailler ensemble plutôt qu'en « parallèle ».

Les Œuvres

Chaque Art magique possède ses spécificités en ce qui concerne les Œuvres d'Art ancien. Ainsi il est impossible, en utilisant le Décorum, de créer une gargouille animée, pas plus d'ailleurs qu'avec la Geste, par exemple. Il faut pour cela utiliser la Cyse.
Voici les possibilités de l'Art ancien en fonction de chaque Art.

L'Accord

Exception qui confirme la règle, l'Accord n'a jamais perdu ses Œuvres d'Art ancien. En fait, tout le problème réside dans l'exécution de celles-ci. Pour réaliser une grande Symphonie, il faut parfois réunir jusqu'à trois cents Accordés – c'est-à-dire le nombre total de pratiquants des Arts magiques tout Art confondu ! Inutile de dire qu'il est pratiquement impossible d'exécuter ces Œuvres, même les plus mineures d'entre elles. Tout ce dont sont encore capables les Accordés, c'est d'unir leurs efforts pour interpréter un fragment d'une de ces Œuvres extraordinaires. C'est, entre autre, ce qui a donné naissance à l'Orchestre et à la Symphonie, appellations que beaucoup d'Harmonistes trouvent tristement pompeuses au vu de ce que furent réellement les Symphonies et des capacités que déployèrent les vrais orchestres de la Flamboyance... La difficulté ultime en ce qui concerne l'Orchestres et la Symphonie consiste à composer une de ses pièces. Pour réaliser ce genre d'exploit il faut effectivement réunir des Accordés en nombre et qu'ils travaillent des années durant, souvent sans autre résultat que de produire une cacophonie sans effet ou même une œuvre profane sans inspiration...
Ces Œuvres sont la synthèse des capacités magiques de tous les instruments qui les interprètent. Majoritairement, elles influencent l'esprit, altérant les sentiments, créant par exemple des élans de fureur ou au contraire le désespoir le plus total. Mais lorsque la Viole participe, les Symphonies peuvent tout aussi bien influencer la nature à l'échelle d'une région.
Il semble bien que les fragments qu'ils exploitent, ces « petits morceaux » d'Œuvres, sont les éléments de gigantesques pièces musicales, dont l'objectif n'était que de divertir, qui permettaient de vivre intensément une Œuvre, voire de retranscrire des événements importants de sorte que le spectateur ait l'impression de les vivre lui-même, émotionnellement en tout cas. Cette théorie est cependant rejetée avec horreur par l'ensemble des Accordés.

On ne peut plus utiliser l'Art ancien de l'Accord, faute d'effectif.

La Cyse

L'Art ancien de la Cyse consiste à créer des Artefacts. Les Harmonistes de la Cyse ne savent plus guère utiliser les techniques qui permirent de générer les trésors, essentiellement architecturaux, de la Flamboyance. Et pourtant, dans certaines régions reculées de l'Harmonde, on croise encore quelques Inspirés très âgés, retirés dans leurs retraites discrètes qui forgent, taillent, coupent, assemblent et créent ces merveilles.
Il y a deux écoles dans l'Art ancien : ceux qui créent des objets inanimés et ceux qui travaillent sur des objets animés.
Les objets inanimés réclament en général moins d'efforts... Mais ils sont souvent investis de pouvoir d'autant plus grand, de sorte que les difficultés restent égales dans l'une et l'autre des deux écoles.
Pour l'essentiel, créer un Artefact consiste soit à introduire de l'Éclat en lui, soit à travailler l'Éclat lui-même. Ce faisant, l'objet est investi de capacités magiques.
En règle générale, les objets ainsi créés disposent de capacités directement en rapport avec leur fonction première : une épée rendra son utilisateur plus efficace lorsqu'il la maniera, lui enseignera une botte secrète, lui évitera de prendre trop de dommages lorsqu'il parera et ainsi de suite. Mais en réalité, c'est le matériau dans lequel l'objet est façonné qui détermine réellement ce que l'on peut attendre de lui.
Pour créer ce genre d'objet, il faut de l'Éclat. La quantité varie selon la taille de l'objet en question : une

L'ÉCLAT

On ne trouve plus guère d'Éclat : la valeur qu'il a atteinte re
non seulement son coût prohibitif (de l'ordre de 500 PO l'on
mais surtout a mobilisé des hordes de chercheurs de trés
qui pillent toutes les réserves d'Éclat, anéantissant au passa
d'inestimables Vestiges sans même s'en apercevoir.
Heureusement, il n'y a pas vraiment de signes, en dehors d
émotions, qui permettent de détecter cette coûteuse substan
Les chercheurs d'Éclat démontent bien souvent de vieill
ruines, saccagent les objets les plus anciens en croyant av
senti quelque chose... Mais il n'en est généralement rien et
fragments qu'ils vendent pour de l'Éclat ne sont en fait q
d'antiques fragments d'objets tout à fait ordinaires, démunis
la moindre capacité magique.

bague ne réclamerait presque rien, tandis qu'un bâtiment demanderait des volumes extraordinaires de la précieuse substance.
Le processus exact de création des Artefacts est traité à part dans la dernière partie de ce carnet.

Le Décorum

L'Art ancien du Décorum crée des mondes, des univers. Il copie la réalité à tel point que la copie est plus vraie, plus juste que l'original. Il permet ensuite, en allant encore plus loin, de créer de toutes pièces des univers originaux, qui n'existent pas et n'ont jamais existé.
La première fonction de cet Art est de l'ordre de la mémoire. Pour les artistes de la Flamboyance, il s'agissait de se souvenir, de faire perdurer un événement après qu'il a eu lieu.
Les scènes qui sont représentées dans la majorité des Tableaux-mondes se sont donc déroulées, il y a bien longtemps. Les intervenants que l'on y trouve sont persuadés de vivre pendant la Flamboyance, et pensent en général que ce sont les gens qui les visitent qui habitent dans un (autre) Tableau-monde, et non l'inverse. D'ailleurs, de nombreux Harmonistes du Décorum s'interrogent très sérieusement sur la question de savoir lequel, de tous les Tableaux-mondes, pourrait être effectivement le véritable monde, à supposer que la réalité de l'Harmonde ne soit que le produit d'un Inspiré à l'humeur sombre. À titre de preuve, on a d'ailleurs avancé l'incapacité des Harmonistes actuels de créer des Tableaux-mondes : le véritable Harmonde, « l'original », doit être un endroit où cette capacité ne serait pas perdue ! Quoi qu'il en soit, nul ne sait plus réaliser de Tableaux-mondes.

L'ŒUVRE DE SINISTOS MARGINAPOIL

Harmoniste du Décorum et humoriste à ses heures perdues, Sinistos Marginapoil est une légende dans son Art, légende qui remonte à plus d'un millénaire. Dernier dépositaire des secrets de Tableaux-mondes, il en aurait créé un en usant du repentir afin de le transformer en un piège diabolique : au lieu de se retrouver dans la scène figurée sur le tableau, l'imprudent qui tenterait de pénétrer dans l'œuvre se retrouverait – les versions varient grandement puisque personne n'en est jamais revenu pour en parler – dans les Abysses, sur une île déserte, trente mètres au-dessus d'un volcan, dans une grotte sans issue ou encore au milieu d'un désert, bref, dans un endroit où il ne pourra jamais revenir, à supposer qu'il ait l'occasion d'essayer. En fait, une personne qui saurait que le tableau-monde est un piège et qui en gratterait la surface découvrirait en dessous la réalité de sa destination. Mais surtout, selon l'histoire, Sinistos Marginapoil aurait dissimulé au cœur de sa dernière Œuvre les secrets de sa fabrication. Tout le problème est : quel tableau et qui osera défigurer un tableau-monde sur une vague rumeur ?

La Geste

Les Œuvres d'Art ancien de la Geste influencent le temps, son écoulement, ce qui s'est déjà produit ou ce qui le sera.
Ce sont des monuments énormes, pratiquement illisibles de nos jours. En premier lieu, du fait du vieillissement de la langue dans laquelle ils ont été écrits, on ne sait plus vraiment comment les prononcer et bien souvent leur sens nous reste impénétrable faute de connaître les emplois particuliers de certaines expressions proverbiales de la Flamboyance. Il faut encore ajouter que les choses dont parlent ces ouvrages nous sont elles aussi inconnues, faute d'avoir vécu il y a un

MAÎTRE XIANG XIANG

Sa silhouette est bien connue des défenseurs de la grande muraille : tous les matins et tous les soirs du premier jour de la semaine, ce petit Farfadet rabougri, courbé par le poids des ans, arpente la longueur de ce monumental rempart. Tous les soldats princéens jurent l'avoir salué, alors qu'un homme muni d'un bon cheval aurait de la peine à parcourir la longueur de l'édifice en une journée. Pourtant le vieil Harmoniste, utilisant des Œuvres inconnues réalise cet exploit une fois par semaine. Les commandants d'unités sont attentifs à la manière dont il les salue : car s'il dit « belle journée pour une bataille » en regardant le ciel, c'est que les hordes lyphanes vont attaquer dans la semaine. Si au contraire il se contente d'une formule de politesse quelconque, c'est que rien n'arrivera dans la semaine. Nul ne sait qui est ce Farfadet, mais de nombreux Harmonistes prétendent qu'il s'agit de maître Xiang Xiang, un farfadet réputé pour son extraordinaire érudition en Geste. Il aurait, entre autre, créé de nombreuses Œuvres d'Art Libre, dont « Retour en arrière » et « Je n'y serais pas ».
Curieusement dans de nombreuses villes le long de la muraille, les poètes se rassemblent et l'un des plus grands festivals de poésie y est organisé chaque année : le gagnant n'y gagne rien, sinon de disparaître pendant des mois. Il n'y a d'ailleurs pas de premier prix, les lots n'étant attribués qu'à partir de la seconde place.

LE LIVRE DE L'ORACLE

Il y a une cinquantaine d'années, un des plus grands spécialistes de l'Art Ancien de la Geste fit une découverte extraordinaire dans un antique ouvrage. Caché dans un interminable récit héroïque, il mit à jour une Œuvre d'une immense portée. Lorsqu'il la réalisa, il se vit apparaître lui-même, se mettant en garde contre l'utilisation d'une autre Œuvre, qu'il n'avait pas encore trouvée et qui risquait de le bloquer dans un inextricable écheveau de paradoxes temporels. L'Harmoniste a disparu peu après cette première découverte, alors qu'il était sur la piste de l'autre Œuvre…
La légende prétend pourtant que ce n'est pas la première fois que cet ouvrage fait disparaître un utilisateur de la Geste un peu trop curieux.

millénaire et demi. Enfin, les gens qui ont rédigé ces Œuvres s'adressaient à des Inspirés arrivés au plus haut degré de l'Inspiration : ceux qui tentent d'en percer les mystères sont donc confrontés à des difficultés qui auraient rebuté un de leur ancêtre au temps de la Flamboyance. La tâche est donc terriblement ardue.

De tout cela découle que l'usage des Œuvres anciennes de la Geste est d'abord un fastidieux travail d'exégèse, d'interprétation, de traduction, difficile non seulement à réaliser mais même à évaluer.

Il faut encore ajouter que les Harmonistes de la Geste sont des gens prudents, très prudents. Ils savent que retourner dans le passé ou se projeter loin dans le futur peut avoir des conséquences terribles, qu'ils sont incapables de maîtriser dans l'état actuel de leurs connaissances. Les recherches se font donc avec un luxe de précautions tel que l'on peut se demander si elles n'aboutiront jamais.

Bien entendu, les Harmonistes de la Geste sont encore plus prudents en ce qui concerne la création de nouvelles Œuvres d'Art ancien. Ils préfèrent, et de loin, défricher les fascinantes possibilités de l'Union ou de la Fusion.

L'Art libre

Il y a beaucoup moins à dire sur l'Art libre. De portée plus limitée, mais nettement plus rapide à mettre en œuvre ; il ne pose de difficultés qu'au niveau des Arts Improvisés.

L'improvisation est, plutôt qu'une forme d'Art supérieure, plus difficile à maîtriser de ce fait, une déclinaison encore plus « abâtardie », en quelque sorte, de l'Art magique dont elle est issue. De même que le Décorum est nettement moins impressionnant dans ses effets lorsqu'il devient Art libre, les improvisations de Décorum sont nettement moins puissantes que l'Art libre.

Le principe de base dans les Arts improvisés, auquel de nombreux Harmonistes se heurtent, est la limitation des effets que l'on peut espérer obtenir. Il n'est pas possible de créer à la Flûte une Œuvre dont les effets sont plutôt ceux du Cistre, en dépit de la relative proximité de ces deux instruments. Inutile d'espérer, dans ces conditions, obtenir quoi que ce soit du domaine de la Cyse.



Ainsi, l'Accord n'influence que l'esprit, chaque instrument ayant sa spécialité : le Cistre le manipule, la Flûte le domine, la Harpe le calme, le Tambour l'excite. La Viole, exception qui confirme la règle, ne touche qu'à la nature.
La Cyse ne peut agir que sur la matière inanimée, la modelant, l'altérant, la détruisant.
Le Décorum ne touche qu'à ce qui relève des saisons et de l'état d'esprit qu'elles instaurent : croissance, humidité et espoir pour le printemps, colère, chaleur et violence pour l'été, désespoir, décrépitude et résignation pour l'automne, froid et mort pour l'hiver.
Enfin la Geste manipule le temps et le destin, revenant en arrière, observant le futur, faisant advenir l'inévitable.
Les effets qu'il est possible d'obtenir doivent entrer dans une de ces catégories. Un Harmoniste qui veut obtenir un effet magique doit utiliser l'Art en rapport : s'il tentait de passer outre, il n'obtiendrait, dans le meilleur des cas, rien, même pas une belle œuvre profane, au pire un résultat inattendu voire dangereux.



De nouvelles Œuvres

Les Arts Improvisés ont eu de graves conséquences sur l'ensemble des Arts magiques. L'abandon des Arts anciens au profit de l'Art libre se fit au dépend des capacités à créer de nouvelles Œuvres. De nos jours, il est donc extrêmement difficile de créer quoi que ce soit de réellement puissant : les véritables trésors de l'Art libre – entendez : les Œuvres de seuil 20 ou 25 – nous sont inaccessibles, à peu de choses près, comme si les techniques de créations actuelles, très inspirées des Arts Improvisés, n'étaient pas du tout adéquates, de sorte qu'il faut soit limiter sérieusement ses ambitions, soit bénéficier d'un coup de chance extraordinaire et déployer des efforts colossaux pour espérer parvenir à un résultat réellement intéressant.
Dans *AGONE*, à la page 236, figurent les règles permettant d'apprendre des Œuvres existantes auprès d'un mentor ou d'une Œuvre ancienne. De plus, il est possible aux Harmonistes d'inventer leurs propres Œuvres et de les transmettre à leurs disciples. Pour cela, il est nécessaire de tester les effets de l'Œuvre en passant par l'Art Improvisé (cf. *AGONE* p. 236) et de respecter le processus suivant :

- Avoir exécuté avec succès une même Œuvre d'Art Improvisé au moins trois fois en un mois ;

- Avoir dépensé un nombre de PX égal à deux fois le Seuil de l'Œuvre ;

- Faire un jet de CRÉ + Art magique contre DIF égale au Seuil de l'Œuvre – que le jet soit réussi ou non n'a aucune importance. L'Harmoniste compare la MR qu'il a obtenue avec le tableau ci-contre pour obtenir le temps de création nécessaire à partir du moment où les points d'Expérience sont dépensés.

TEMPS DE CRÉATION

MR	Temps
-11 et -	1 an
-6 à -10	6 mois
-1 à -5	2 mois
0	1 mois
1 à 5	2 semaines
6 à 10	1 semaine
11 et +	1 jour

Si ce processus est mené à son terme, la nouvelle Œuvre peut être ajoutée au répertoire de l'Harmoniste qui ne souffrira plus désormais d'un multiplicateur de x 2 pour l'exécuter. L'Œuvre sera jouée comme n'importe quelle autre en utilisant le POT d'Art magique.

Exemple : *Alguhr est un ogre, un Accordé du Cistre, qui possède les caractéristiques suivantes : Art 9, Accord 8, Cistre 9, POT Accord 18, CRÉ 7, POT Art Improvisé 16. Celui-ci désire inventer une Œuvre d'Accord appelée « Opacité Mentale » dont l'effet serait de fermer son propre esprit aux tentatives de lecture de pensées pendant une durée de cinq minutes. L'EG fixe un Seuil de 10 en précisant que la Mesure est d'une minute, soit une DIF finale de 20. Au cours du mois précédent, Alguhr est parvenu à exécuter trois fois son Œuvre en Art Improvisé (16 + 1d10 contre DIF 20). Celui-ci dépense alors les 20 PX (deux fois le Seuil) pour finaliser la création de l'Œuvre et tente alors le jet de création final : 7 (Créativité) + 8 (Accord) + 1d10 DIF 10 (Seuil de l'Œuvre). Une pure formalité pour Alguhr qui obtient 5 au dé pour un total de 20 (7 + 8 + 5) et assure ainsi une MR de 10 lui permettant de pouvoir ajouter « Opacité Mentale » à son répertoire en seulement une semaine.*



Paramètres des Œuvres

Les Œuvres se définissent par rapport à leur Seuil. Ensuite, les autres paramètres tels que Durée, Portée, Cible, Zone d'effet et Effet en découleront.
Grossièrement, on peut considérer – mais ceci peut varier à votre discrétion – que les Œuvres de Seuil 25 sont quasiment sans limites. Elles n'ont que rarement des effets permanents – l'Emprise le permet très difficilement – mais ils sont en général extraordinairement étendus : souvent, aucun chiffre ne peut en rendre la réalité. La cible ne prend pas de dommages, elle est tuée, elle ne voit pas une de ses caractéristiques augmenter, elle réussit tout ce qui est en rapport avec celle-ci. Dans le même ordre d'idée, la Portée et la Zone d'effet peuvent être très étendues, y compris au point de ne plus être exprimées en termes de chiffres : n'importe où, dans un lieu qui a déjà été visité...

Les sorts de Seuil 20 commencent à avoir des effets de masse : leur Zone d'effet dépasse les cinquante mètres habituels, les dommages qu'ils infligent sont suffisamment importants pour tuer net, les illusions deviennent parfaites... En ce qui concerne les Portées et Zones d'effet, elles sont aux limites de ce qui est considéré comme « ordinaire » dans l'Emprise : cinquante mètres, à vue etc. C'est-à-dire que, au-delà, il faudrait les spécifier en dehors des paramètres classiques (toucher/portée du regard/à vue).

Les sorts de Seuil 15 constituent une étape intermédiaire regroupant tout ce qui n'est pas encore très puissant mais n'est plus réellement faible. En général, ils n'ont pas énormément de différences avec les sorts de Seuil 10, sinon qu'ils n'en ont pas les inconvénients : ainsi, un sort de cécité qui n'obligerait pas le Danseur à ne rien faire pendant le prochain tour serait un sort de Seuil 15 – alors que « Cécité », du fait de cet inconvénient, a un Seuil de 10. De même, « Souffle Enflammé » permet de toucher une cible à courte distance en faisant un peu plus de dommages que « Toucher Ardent », dont le principal inconvénient est de réclamer que le Mage soit au contact de sa cible.

Les sorts de Seuil 10 sont soit de petits tours sans grande puissance, souvent limités à « portée du regard » ou à « toucher ». Lorsqu'ils ont des effets importants ou d'une durée relativement longue (comme « Cécité »), ils ont aussi un inconvénient (« Cécité » paralyse le Danseur pendant un tour, après le lancement du sort, mais il dure 24 heures ce qui est plutôt bien pour un sort de Seuil 10).

Les Œuvres Majeures

Les Vestiges sont les dépositaires, les réceptacles de très puissantes Œuvres, qui ont été utilisées afin de les créer. En majorité, ce sont donc aussi des « recueils » d'œuvres d'Art libre au potentiel très étendu.

N'importe quel Harmoniste de la Cyse rêverait de découvrir de nouvelles Œuvres simplement en habitant les Mille Tours de Lorgol. Il se trouve malheureusement que, pour obtenir ce résultat, il suffit simplement de se familiariser avec un Vestige ou de le contempler. Il faut en pénétrer les arcanes les plus secrètes, en comprendre la logique magique.
Une fois la connaissance des Œuvres d'Art ancien utilisées sur le Vestige acquis, il suffit alors d'en extrapoler les Œuvres d'Art libre. Bien évidemment, dans ces conditions, comprendre les mystères qui présidèrent à la naissance des Vestiges est tâche au mieux ardue, dont la difficulté est directement proportionnelle à l'importance du Vestige.

On peut grossièrement classifier les Vestiges en trois grandes catégories :

les Œuvres monumentales : elles ont, selon toute probabilité, mobilisé des dizaines, voire des centaines d'Harmonistes lorsqu'elles furent créées. Ce sont les Mille Tours de Lorgol, les Tableaux-mondes monumentaux de Sasmiyana par lesquels un navire entier pourrait passer, les cristaux contenant l'essence des héros de la Cité des Tertres en Lyphane, la Forêt de Coronis dans les Parages, les Roufs, l'Île du Noir et les Saintes Barbes de l'Enclave Boucanière, la grande fresque de Larsha sur l'Île de Bokkor, la vallée des poètes dans l'Empire de Keshe, les Arbres-Roi modéhens ou encore les « chants » de Hurlemont, en Janrénie. Décrypter ces Œuvres est pratiquement impossible, non seulement en raison de la difficulté de la tâche, mais aussi et surtout en raison du nombre de compétences qui devraient être mobilisées pour ce faire. Cependant, ceux qui parviennent même à lever un minuscule coin du voile qui pèse sur ces Œuvres sont assurés de faire des découvertes extraordinaires, des dizaines d'Œuvres de Seuil 20 ou 25.
En terme de règle, il faut réussir un jet d'Art + Art magique concerné, limitant Harmonie et toute autre compétence appropriée (Savoir-faire : maçonnerie, Savoir-faire : taille de la pierre, Savoir-faire : verrerie pour les Mille Tours, par exemple), contre DIF 30. Un jet peut être tenté pour chaque année de recherches. Une fois percé le secret du Vestige, il suffit de se conformer à la méthode ordinaire, exposée p. 236 du livre de règles.

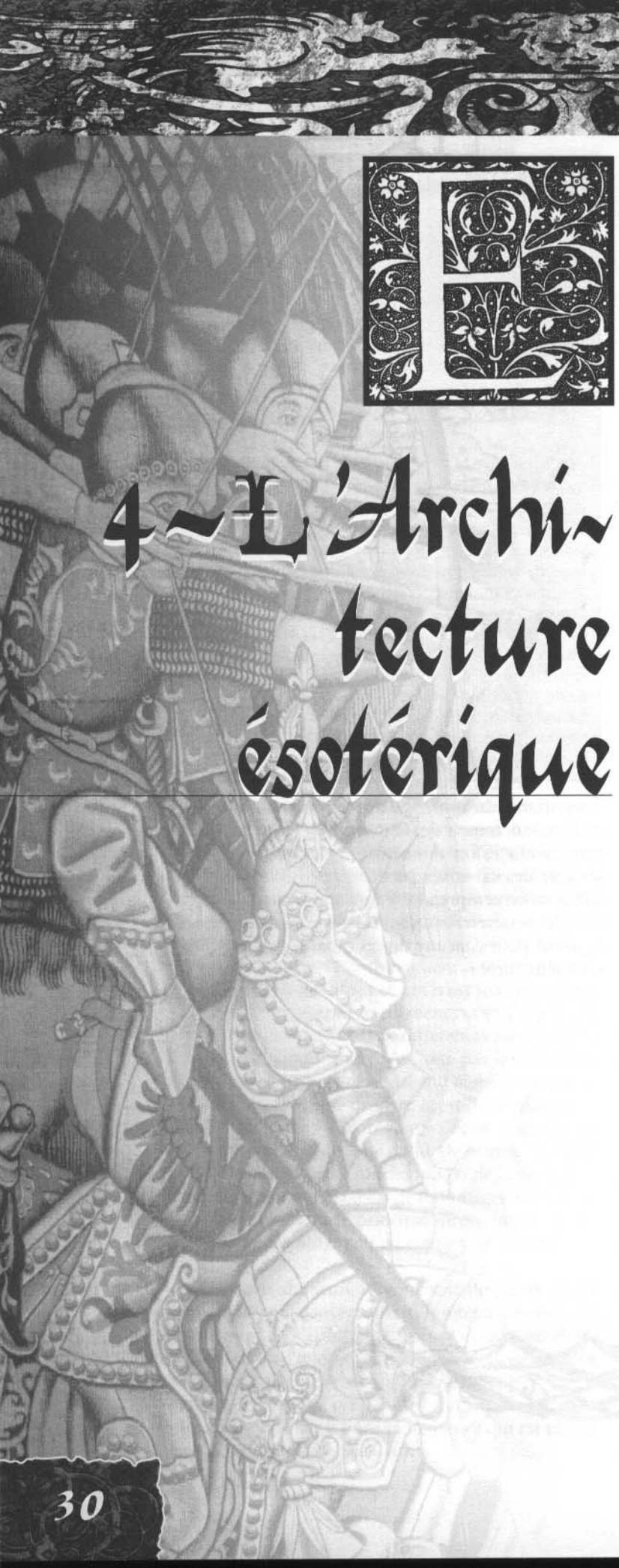
les Œuvres Majeures : ce sont des Œuvres qui, sans avoir le caractère exceptionnel des Œuvres monumentales, n'en sont pas moins de magnifiques exemples de ce que la Flamboyance a pu produire. Les Tableaux-mondes, les manoirs enchantés, les grandes Symphonies, les ouvrages majeurs de la Geste sont de bons exemples de ce que peuvent être les Œuvres Majeures. En général, ces Œuvres peuvent « contenir » pratiquement toutes les Œuvres exposées dans le livre de règles d'AGONE et une ou deux moins courantes (celles présentées dans le présent ouvrage).
En terme de règle, il s'agit de réussir un jet d'ART + Art magique concerné, limitant Harmonie, contre DIF 25. Un jet peut être tenté par saison (trois mois !). Une fois percé le secret du Vestige, il suffit de se conformer à la méthode ordinaire, exposée en page 236 du livre de règles.

les Œuvres mineures : ce sont en fait celles sur lesquelles les Harmonistes ont le plus l'habitude de travailler. Petits Tableaux-mondes, fragments de Symphonie, poèmes solitaires, et ainsi de suite, il suffit de les étudier quelques heures pour en extirper la sapience, selon la méthode ordinaire, exposée en page 236 du livre de règles.

Indépendamment du fait qu'elles soient le « réceptacle » d'œuvres d'Art libre, elles ont aussi des capacités spéciales, qu'il est possible de mobiliser. Les Mille Tours, par exemple, sont le siège de phénomène très nombreux, dont personne n'a jamais réellement réussi à percer la logique (ou du moins personne ne s'est vanté de l'avoir fait). Le processus est exactement le même que pour percer les secrets de fabrication : il faudra tenter un jet avec les mêmes caractéristiques et compétences, selon une périodicité variant suivant l'importance du Vestige ou de l'œuvre. Mais cette fois, au lieu de découvrir des Œuvres d'Art libre, on pourra comprendre le fonctionnement et les moyens d'utiliser une des capacités particulières du Vestige. Bien sûr, pour en comprendre le fonctionnement complet, il faudra persévérer et recommencer le processus depuis le début pour chacune de ces capacités, si le Vestige en a plusieurs.

SILENTINE, CELLE-QUI-SAIT

Silentine serait une très vieille Fée Noire, cachée au cœur de la forêt qui entoure Arnel. Régnant sans partage sur les tribus d'hommes et de Saisonins à demi sauvages qui l'habitent, cette chamane a unifié derrière elle toutes les communautés de la forêt grâce à sa maîtrise de l'Harmonie. Il est difficile de démêler la réalité des légendes, mais il semble que cette Fée Noire serait une Accordée de la Viole, au moins, et qu'elle maîtriserait en fait de nombreux autres instruments, si ce n'est tous, ainsi que d'autres Art magiques dont notamment le Décorum. Dans le monde des Arts magiques, Silentine est d'ailleurs reconnue comme la grande spécialiste de la Viole, ses élèves figurant parmi les maîtres les plus en vue.
Quoi qu'il en soit, la rumeur court que, par le biais de ses immenses connaissances en Harmonie, cette Fée Noire serait parvenue non seulement à vaincre le vieillissement, mais même à rajeunir. Elle ne serait même plus soumise à l'appel.
Comme preuve de la réalité de cette chamane mythique, on raconte souvent les inexplicables phénomènes qui se produisent dans l'immense forêt : neige et ouragans de glace soudains, orages d'été en plein hiver et surtout les chemins qui disparaissent du jour au lendemain, des voyageurs expérimentés qui tournent en rond inexplicablement quand un destin plus terrible ne les attend dans les profondeurs de ces bois… On parle notamment d'un camp de brigands, situé à quelques heures de l'orée de la forêt, dont tous les membres auraient été retrouvés morts de faim, emprisonnés dans les branches de plusieurs arbres mystérieusement mués en prison végétale…



4~L'Architecture ésotérique

minence,

Dans l'Harmonde, l'architecture ésotérique est une nécessité majeure. Les forteresses, les palais, les grandes maisons sont monnaie courante et peuvent atteindre des dimensions que l'architecture « traditionnelle » serait bien en peine de reproduire, en tout cas avec les matériaux disponibles.

Généralités

« Ce que nul autre peuple que le nôtre n'a compris, ou si mal, c'est la réalité de la magie dans l'architecture. Il n'est nul besoin de pièces qui se déplacent ou de dimensions intérieures supérieures à celles qui sont extérieures ; non, la réelle magie gît dans le bâtiment lui-même, dans le miracle de sa solidité et de son immuable stabilité. Prenez deux pierres, posez-les l'une sur l'autre. Combien de temps tiendront-elles dans cette position ? Voyez maintenant des bâtiments datant d'avant l'ère de la Flamboyance qui sont toujours debouts, alors que des montagnes se sont écroulées, et plus d'une fois, depuis qu'ils furent construits. Voilà où se trouve la vraie magie de l'architecture. Tout le reste n'est que fariboles et vains aménagements, à la portée du premier venu. »

Maître architecte Grondard le sévère,
in « *Introduction à l'Esprit de l'Équerre* ».

L'architecture ésotérique se charge de réaliser, de concevoir, des miracles. Un palais qui voit s'aplanir la montagne au sommet de laquelle il est perché alors que lui-même ne semble pas touché par les atteintes du temps, un château dont les tours effilées et vertigineuses sont plus qu'un défi, une offense aux lois de la gravité, des pièges complexes gardant toujours fidèlement, après des millénaires d'attente, une tombe antique, tout cela est la portée de cet art.
Car malgré ce que les doctes prétendent, l'Équerre a élevé au rang d'art la construction, notamment en y incluant un certain nombre de pratiques magiques qui permettent le genre de miracles que nous venons de donner en exemple.
Bien entendu, depuis que les Génies n'arpentent plus guère l'Harmonde, l'architecture ésotérique a connu, comme toutes les autres pratiques magiques, des difficultés dues notamment à la raréfaction de l'Éclat, qui entre pour une part non négligeable dans ses usages

les plus classiques. Mais comme les autres, elle est parvenue à surmonter ces désagréments et à perpétrer cet art si jalousement conservé par l'Équerre.

Un peu d'histoire

La légende prétend que, dans des temps mythiques, les nains découvrirent le premier Sanctuaire. Un Génie atypique y résidait, ayant refusé de retourner dans le Centresprit et demeurant dans une cachette découverte tout à fait par hasard. Le Génie fut contrarié de voir sa retraite découverte ; il condamna donc les importuns à garder le secret de ce lieu et, en gage de bonne fois, à accomplir en son nom un exploit. Comme le peuple nain était déjà réputé pour son savoir-faire en architecture, il leur demanda d'imaginer les plans d'un palais digne de lui. Il se chargerait de le construire et, en dédommagement, fournirait – si l'œuvre en était digne – les secrets de sa construction aux architectes de sorte qu'ils puissent, en échange de leur silence, reproduire ce qu'ils devaient construire pour lui.

Ainsi fut fait ; le plan que proposèrent les nains était si extraordinaire que le Génie dût déployer une grande partie de ses pouvoirs, au point que les architectes décidèrent de créer un ordre chargé de conserver les secrets qu'ils venaient de découvrir.

C'est ainsi que l'Équerre apparut. Son avenir fut rapidement assuré. En effet, les bâtiments qui portaient sa marque étaient toujours plus solides, plus gracieux, plus audacieux que les autres. La notoriété de l'ordre crut au-delà du peuple nain. L'époque, c'était la Flamboyance, exigeait des miracles et l'Équerre semblait toujours à même de les réaliser. La magie était une chose courante, les architectes ésotériques pouvaient concrétiser les rêves les plus fous... ou les plus absurdes.

Puis vint l'Éclipse. La pratique de l'architecture ésotérique, plus que toute autre tradition magique, fut frappée de plein fouet. Les commandes, dont certaines avaient été commencées depuis des années, ne pouvaient plus être honorées, des dizaines d'architectes furent mis en faillite, l'ordre fut montré du doigt : qui paierait pour les sommes faramineuses qui devront être remboursées en compensation des travaux interrompus ? Qui rendrait les arrhes tellement élevées que les architectes nains aimaient à réclamer ?

Après quelques délibérations et à la surprise générale, l'Équerre accepta de payer. Il fit apparaître d'incroyables sommes d'argent, révélant au monde sa richesse et son influence patiemment amassée au cours de ces quelques siècles d'existence.

Dans le même temps, les architectes ésotériques recherchaient une manière de retrouver au moins une partie de leur puissance passée. Ils y parvinrent d'ailleurs par trois moyens simultanés : l'architecture classique, l'enchantement de l'Éclat et l'Art sombre.

LE SANCTUAIRE DES ORIGINES

Les nains sont d'ordinaire un peuple plutôt discret, secret même. En ce qui concerne l'emplacement du palais du Génie qui leur a donné les secrets de l'architecture ésotérique, cette tendance confine cependant à la paranoïa, sans doute essentiellement due au fait que le Génie en question soit un être solitaire qui apprécie sa réclusion. On ne sait donc rien de lui, ni son emplacement, ni celui du palais qui l'abrite, ni même à quoi celui-ci peut ressembler, même pas quel est le nom de ce Génie. Il n'y a qu'une seule rumeur de trahison concernant ce secret, c'est-à-dire qu'il paraîtrait que quelqu'un aurait vendu cette information. Les nains ont rattrapé le coupable, l'ont puni et tué, ont tué tous ceux qui savaient, ne négligeant personne dans leur entourage, de sorte que l'on n'en sait finalement pas plus à propos de cette trahison qu'à propos du Génie lui-même...

Les trois pratiques modernes

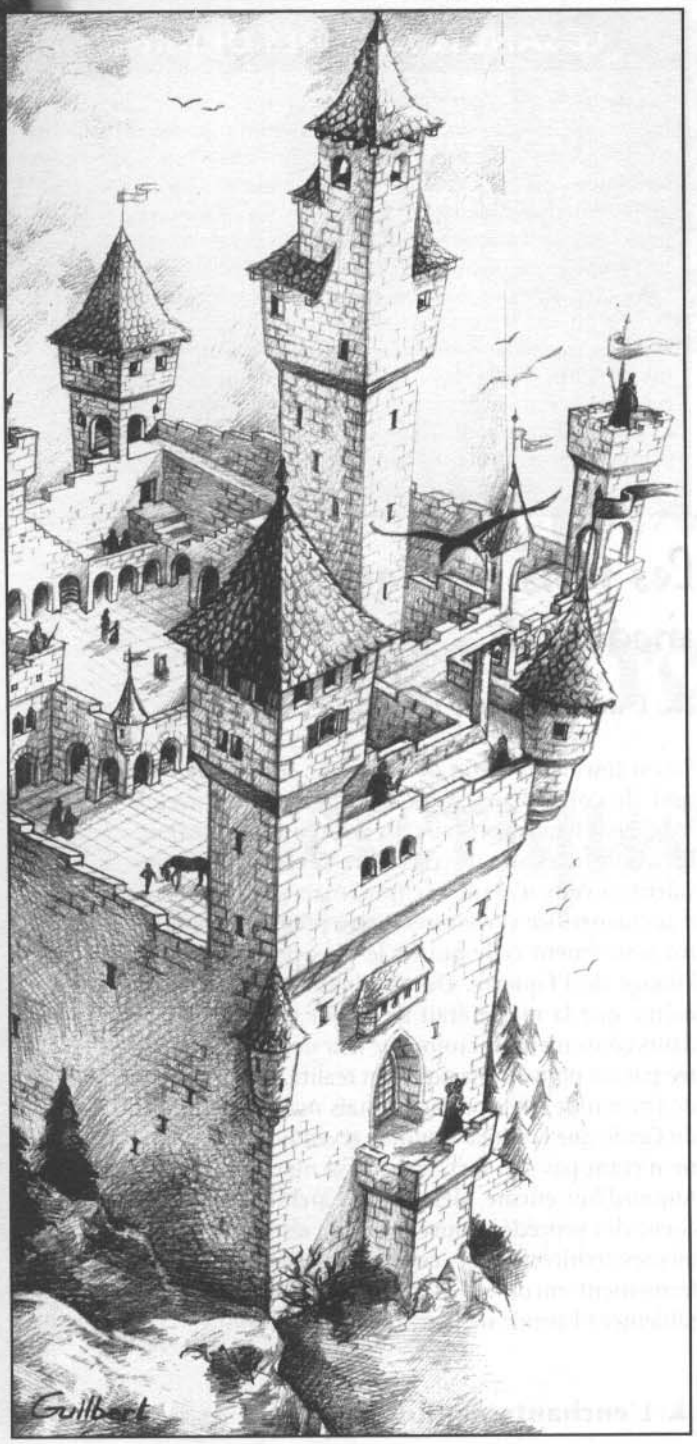
L'architecture classique

Parmi tous les Maîtres de l'Équerre, certains décidèrent de compenser ce qu'ils avaient perdu avec la magie par leur savoir-faire. Ils créèrent donc de nombreux procédés afin de construire des bâtiments équivalents à ceux d'avant l'Éclipse, mais sans le secours d'aucun artifice surnaturel. Cette première tendance fut assurément celle qui fit le plus pour réhabiliter l'image de l'Équerre. De nombreux clients crurent même que la magie était de retour et leurs descendants continuent de croire que leur demeure est habitée par un pouvoir magique. En réalité, il ne s'agit que de trucs tout à fait profanes, mais marqués du sceau du Génie que l'ordre a toujours revendiqué, la modestie n'étant pas son fort, comme sa marque.

Aujourd'hui encore, des maîtres architectes recherchent des procédés nouveaux pour résoudre les problèmes architecturaux ; ce type de recherches, qui est fermement encouragé par l'ordre, constitue indubitablement l'avenir de l'architecture ésotérique.

L'enchantement de l'Éclat

Après quelques dizaines d'années de recherches, l'Équerre finit par découvrir que, grâce à l'Éclat, il était possible d'enchanter de nouveau une construction. Malheureusement, cette pratique était à la fois plus difficile et plus onéreuse, de sorte qu'elle n'était pas promise à un grand avenir. En effet, d'une part l'Éclat ne permettait pas d'obtenir les formidables effets magiques que l'on mobilisait régulièrement pendant la Flamboyance. D'autre part, l'Éclat était une substance rare, difficile à se procurer, donc extrêmement onéreuse alors



que les projets les moins ambitieux en réclamaient des quantités appréciables. Finalement, ce fut l'architecture classique qui vint au secours de l'enchantement de l'Éclat. Puisqu'il était difficile de s'en procurer, on trouva des solutions physiques à chaque fois que c'était possible, réservant aux cas les plus désespérés l'usage de la précieuse substance. En ces temps troublés, on réutilisa même des fragments entiers de bâtiments datant d'avant l'Éclipse afin d'en construire d'autres en y intégrant les enchantements ainsi recyclés.

L'Arts sombre

On découvrit aussi que la Démonologie pouvait à la fois grandement profiter de l'architecture ésotérique tout en lui apportant des avantages non négligeables. Entre autres, certains Démons pouvaient accomplir les rituels que l'on pensait définitivement perdus, étaient capables de s'incarner dans un bâtiment afin de l'animer à l'aide de leurs pouvoirs, et ainsi de suite. En retour, il suffisait d'un plan habile et de quelques aménagements mineurs pour qu'un ouvrage projette des ombres extrêmement intéressantes, d'où par exemple des entités démoniaques majeures, telles que les Obsidiens, pouvaient s'extraire. Bien souvent, ces aménagements rendaient la pratique de la Démonologie plus facile, aidant encore les partisans de l'Art sombre à pratiquer leur métier. Finalement, cela devint une branche à part entière de l'architecture ésotérique. Discrètement, l'Équerre, toujours pragmatique, s'arrangea pour récupérer ce mouvement afin de faire en sorte qu'il ne dégénère pas sous l'influence des Démons, dont la perversité et la capacité à corrompre n'étaient plus à démontrer. Aujourd'hui, c'est un art dangereux mais reconnu, qui consiste à se maintenir toujours à la limite de sorte que la Ténèbre accorde ses faveurs à l'architecte sans le corrompre... Un Art bien difficile.

Les nains ne supportant pas le Masque et dans la mesure où celui-ci n'octroie pas d'avantages dont les architectes puissent réellement tirer profit, l'Art sombre ignorent complètement le Maître du Semblant... Encore que celui-ci corrompt régulièrement des membres de l'Équerre afin de jouer ses mauvais tours.

Les legs de la Flamboyance

Le reste de ce qui est aujourd'hui l'architecture ésotérique est constitué de Vestiges. L'art de l'Équerre a en effet permis à la majorité des constructions portant sa marque de traverser toutes les épreuves sans en souffrir. Ainsi, les Milles Tours de Lorgol demeurent-elles immuablement figées, en dépit des efforts de la racaille qui l'arpente et n'hésite jamais à percer une porte supplémentaire ou à refaire une façade ; sans compter que l'entretien a rarement la priorité dans ce quartier.

La seule constante des Vestiges est donc la solidité. Les édifices enchantés semblent en effet indestructibles. Il faut des efforts gigantesques pour les abattre, mais ce n'est pas impossible.

Pour le reste, chaque bâtiment possède ses petites particularités. Certains voient l'agencement des pièces varier, d'autres ne connaissent ni la poussière, ni la saleté, qui y disparaissent par enchantement. D'autres encore ne présentent aucune entrée si l'on n'a pas été accepté par le maître des lieux, et ainsi de suite, la liste est sans fin.

L'ordre de l'Équerre

Les lois et les sanctions

-Tu aideras les autres membres de l'Ordre, et plus généralement les nains.
Ne pas aider un membre de l'Ordre est puni selon la loi du talion : s'il en est mort, mise à mort ; s'il a perdu de l'argent, amende de même montant... Ne pas aider un nain est puni de manière très variable, suivant l'humeur du gardien des lois, depuis les simples sanctions physiques (coût de fouet) jusqu'à la radiation de l'Ordre.

-Tu honoreras ton contrat.
Les sanctions en cas de non-respect d'un contrat sont soit la radiation (si les conséquences ne sont pas trop graves), soit la mort.

-Tu ne copieras pas le Sceau d'un autre membre ; tu n'useras du tien que si les intérêts de l'Ordre ou ta propre vie sont en jeu.
La peine est la mort, systématiquement.

-Tu serviras l'Ordre et non l'inverse
Détourner les moyens de l'Ordre à son propre profit est passible au mieux de la radiation, au pire de la mort... Après avoir remboursé les pertes occasionnées.

-Tu conserveras les secrets de l'Ordre.
La peine pour avoir divulgué un secret de l'Ordre est la mort pour soi-même et pour tous ses proches, parents, amis, connaissances...

La radiation signifie que non seulement le membre de l'Ordre n'en fait plus partie, mais encore qu'il n'est plus considéré comme un homme ou un Saisonin : c'est un animal déplaisant, qui peut être mis à mort, frappé, torturé, sans que cela ait plus de conséquences que si un animal nuisible subissait le même traitement.

Les moyens

L'Équerre dispose en premier lieu de moyens financiers et humains très importants. Il peut aisément rassembler une petite armée d'une centaine de nains ou prêter 10 000 PO à un de ses membres. Si l'affaire est importante, il peut mobiliser des Mages, 500 nains, 50 à 100 000 PO. Dans les cas extrêmes, il peut envoyer en plus des Inspirés (dont il connaît l'existence et utilise les services).
Il donne des cours dans tous les domaines concernant de près ou de loin l'architecture (Cyse, Harmonie, Démonologie, Savoir-faire, Sculpture, Intrigue, Intendance, Étiquette, Armes, Vigilance...) de très bon niveau (les maîtres ont au moins 7 dans la Caractéristique et 8 dans la Compétence, mais ils peuvent atteindre 10, et 11 pour les plus doués, spécialistes dans un domaine précis).
Il conserve de nombreux Artefacts et Vestiges, qu'il prête régulièrement (et très temporairement, pour des durées précises) à ses membres qui en ont réellement besoin. Il peut mobiliser ses ressources pour protéger n'importe lequel de ses membres ou des gens dont il accepte d'assurer la protection : il est capable d'organiser de fausses morts, des changements d'identité, voire de mettre complètement hors d'atteinte n'importe qui dans des refuges à l'épreuve du Maître du Semblant lui-même...

Les objectifs

L'Ordre n'a pas d'autre objectif que de construire et de protéger ceux qui construisent. Dans cette optique, il se protège lui-même, puisque l'aide à tous les membres passe avant l'aide à un seul d'entre eux. Il offre occasionnellement ses services à tous ceux dont le métier est la construction, y compris s'ils ne font pas et ne feront jamais partie de l'Ordre. Il est aussi un employeur reconnaissant qui, s'il n'accepte toujours que les nains en son sein, n'hésite pas à créer des statuts spéciaux pour les « non-nains » qui lui sont utiles. Enfin, c'est un grand défenseur de la connaissance qui intervient régulièrement pour empêcher la disparition du savoir et favoriser son épanouissement, notamment au travers de nombreuses aides aux chercheurs de tout genre, y compris dans des domaines qui n'intéressent pas l'architecture. Pour l'Ordre, le savoir engendre la connaissance : il y a toujours une passerelle entre un domaine apparemment sans rapport avec l'architecture.

Organisation

L'Équerre s'organise en deux niveaux distincts : les architectes et les gardiens. Les architectes sont la partie visible de l'Ordre. Ils regroupent tous ceux qui participent directement à la construction des bâtiments commandés à l'Ordre, depuis les tailleurs de pierre jusqu'aux maîtres d'œuvre en passant par les ouvriers, les maçons ou les artisans-verrier. Les gardiens sont la face cachée de l'Ordre. Ils sont ceux qui se chargent de l'organisation interne de l'Équerre : ce sont les comptables, les gardes de l'Ordre, les Maîtres...

Les architectes

Au sein des architectes, une sorte de hiérarchie informelle s'est établie. Elle ne dépend en fait que du Maître d'œuvre, qui peut ou non s'en servir, la modifier, etc. Cela signifie aussi que, en dehors de la phase de

construction à proprement parler, tous les architectes, qu'ils soient simples ouvriers ou maîtres verriers, sont égaux. Ils ont les mêmes droits et les mêmes devoirs. En revanche, sur un chantier, tout cela change.
Les nains, toujours pragmatiques, jaugent l'importance de l'individu par rapport à l'importance de la tâche qu'il a à accomplir.

Au sommet de la hiérarchie, on trouve le **Maître d'œuvre.** C'est l'architecte qui a créé les plans de la construction. Il doit en superviser toutes les étapes, vérifier le travail de tous les ouvriers. Sur le chantier, il a le pouvoir de renvoyer n'importe qui, de faire recommencer les travaux, de refuser les travaux des artisans qui travaillent avec lui, etc. Les seuls à pouvoir lui tenir tête sont les Maîtres-artisans et encore seulement dans certains cas précis, notamment si ce que réclame le Maître d'œuvre est impossible à fabriquer. Le Maître d'œuvre peut aussi faire appel aux Gardiens des Lois si son chantier doit affronter un danger quelconque.

Viennent ensuite les **Maîtres-artisans.** Spécialisés dans un domaine particulier, il en existe quatre. Les Maîtres tailleurs sont chargés de superviser l'extraction, la qualité et la taille des pierres ; les Maîtres charpentiers sont chargés de superviser la sélection, la qualité et le travail de tout ce qui utilise le bois, depuis les charpentes jusqu'aux boiseries ; les Maîtres verriers ont en charge le processus de fabrication de tout ce qui est en verre, depuis les fenêtres jusqu'aux vitraux en passant par les miroirs sans tain ou les systèmes optiques d'espionnage ; enfin, les maîtres forgerons doivent diriger les équipes chargées non seulement de forger les pièces métalliques, depuis le moindre clou jusqu'aux ouvrages de ferronnerie d'art, mais aussi tous les dispositifs mécaniques. Au sein de ce second groupe, le Maître forgeron est en général celui qui dispose du meilleur statut. Mais encore une fois, cela dépend essentiellement de l'importance de son ouvrage par rapport aux autres. Une bâtisse en bois ferait la part belle au maître charpentier, aux dépends de tous les autres. Sur le chantier, ils ont le pouvoir de renvoyer n'importe quel membre de leur équipe (les ouvriers sont sous la responsabilité du Maîtres d'œuvre) et de faire remarquer au Maître d'œuvre que ce qu'il réclame est impossible à réaliser. Dans ce dernier cas de figure, on en réfère aux gardiens, qui se chargent de trouver une solution. Les Maîtres-artisans peuvent aussi faire appel aux Gardiens des Lois s'ils estiment que leurs ouvriers ou eux-mêmes sont en danger.

en dernier lieu viennent les **Compagnons-ouvriers.** Classe fourre-tout, on y trouve autant les ouvriers que les artisans, tous sur un pied d'égalité, même si des tensions existent notamment du fait de certains artisans qui s'estiment supérieurs à tous les autres. La seule nuance de statut entre les différents ouvriers dépend du nombre et de l'importance des chantiers auxquels ils ont participé. Plus ils auront d'expérience, plus ils seront respectés. Les Compagnons-ouvriers n'ont pas de pouvoir particulier sur un chantier, même si, en retour, le maître dont ils dépendent leur doit aide et assistance : il doit leur rendre justice en cas de litiges à l'intérieur de l'Ordre, les défendre contre les gens extérieurs à l'Ordre, au besoin en faisant appel aux Gardiens des Lois.

Les gardiens

Les gardiens regroupent tous ceux qui, du fait de leur rôle, doivent conserver les secrets de l'Équerre. Il en existe quatre types.

Les **Gardiens des Lois** sont les plus nombreux. Ce sont à la fois les dépositaires des lois qui régissent l'Ordre et ceux qui doivent les faire respecter. Ils sont donc autant législateurs, gardiens des traditions que soldats ou miliciens. Pour l'essentiel, ils se chargent de protéger tous les membres de l'Ordre de l'Équerre, leur assurant garde du corps, escortes armées, voire soldats lorsque la nécessité s'en fait sentir. Mais ils sont aussi l'autorité suprême en matière de justice, lorsque les Maîtres-artisans ou un Maître d'œuvre voient leurs décisions contestées. Les Gardiens des Lois s'organisent en fonction de leur ancienneté : les recrues, les plus jeunes, sont soldats ou miliciens ; les vétérans, ceux qui ont un peu d'expérience – au moins cinq ans - peuvent espérer commander une petite unité ou, le plus souvent, être détaché comme garde du corps auprès d'un membre de l'Ordre. Les anciens, les plus aguerris, qui peuvent se targuer d'au moins vingt ans d'ancienneté, deviennent soit commandant de détachements d'importance, soit juges des affaires internes. Toutes ces fonctions ne sont jamais attribuées de manière fixe et définitive. Chaque fois qu'un chantier se termine ou qu'une affaire arrive à sa conclusion, les responsables sont déchargés de leur fonction, jusqu'à ce qu'un nouveau problème advienne.

Les **Gardiens du Trésor** viennent, en nombre, juste après les Gardiens des Lois. Tout ce qui concerne l'or est de leur ressort. Ils sont donc non seulement comptables, mais aussi banquiers ou encore recouvreurs de fond. Pour l'essentiel, ils se chargent de compter et d'administrer l'immense fortune de l'Ordre. Mais ils se chargent aussi de fournir les fonds aux différents projets en cours, d'obtenir le paiement de ceux qui ont été livrés et même de résoudre les affaires de détournements de fond ou de mauvais payeurs. La position au sein des Gardiens du Trésor s'obtient au mérite : plus les affaires auxquelles ils ont participé sont importantes, plus leur statut est élevé, d'autant plus s'ils ont eu un rôle actif dans la résolution. Au premier rang on trouve les contrôleurs. Chargés des tâches administratives, ils ne rêvent que de la grosse affaire qui les fera passer au stade supérieur. Viennent ensuite les inspecteurs. Ils savent tout faire : mener une enquête,

démonter des montages financiers, menacer, voire torturer les mauvais payeurs... Assassins, soldats, enquêteurs, juges, ils doivent pouvoir faire face à n'importe quelle situation. Toujours à l'affût d'une « affaire », ce sont de redoutables espions qui, malgré leur spécialité, ont souvent démontré qu'ils pouvaient aussi apporter des informations d'importance, sans rapport avec l'argent de l'Ordre, mais qui lui ont été bien utiles. Au sommet de la hiérarchie, on trouve les Vigilants. Seuls les enquêteurs qui ont montré leur indéfectible attachement à l'Ordre peuvent espérer atteindre ce poste. Les Vigilants se chargent de désigner des enquêteurs sur les affaires que ceux-ci ont négligées, mais surtout ils surveillent les enquêteurs eux-mêmes, veillant à ce que ceux-ci n'abusent pas de leur position.

Les **Maîtres-Gardiens** sont l'élite de l'Équerre. Ils sont chargés de la recherche. Toujours sur la brèche, ils forment, suivant leurs affinités, des équipes de travail qui réfléchissent aux problèmes qui se posent à l'Ordre. Ils sont donc chargés à la fois de les résoudre lorsque ceux-ci se posent à un Maître d'œuvre ou à un Maître-artisan, mais ils vont aussi au devant d'eux, soit au moment de la conception du plan ou de l'établissement du projet, parce que l'on s'est adressé à eux pour savoir si certaines spécificités de la construction étaient réalisables, soit même sans raison particulière, juste pour satisfaire leur curiosité, lorsque par exemple ils découvrent un bâtiment dont ils ne comprennent pas les principes de construction. Leur seconde mission consiste à former, en permanence, les Maîtres d'œuvre afin que ceux-ci puissent utiliser les découvertes que les Maîtres-Gardiens ont faites. Il n'y a aucune hiérarchie au sein de ce corps : chacun agit suivant ses inspirations. La seule obligation consiste à assurer des formations chaque fois qu'ils découvrent quelque chose.

Les **Gardiens des Secrets** sont une poignée de privilégiés dont le seul rôle est de connaître les secrets les plus importants de l'Ordre. Le premier d'entre eux est l'emplacement du Sanctuaire des origines qui permit à l'Ordre de naître. Mais ils connaissent aussi toutes sortes d'informations dangereuses, telles que le nom des trafiquants d'éclat avec lesquels l'Ordre travaille, les chantiers sensibles de tel ou tel royaume, les secrets de fabrication d'une merveille que l'Ordre estime devoir garder pour lui, les noms d'Obsidiens qui peuvent aider les architectes de l'Art sombre, etc. Les Gardiens des Secrets n'ont pas de rôle actif au sein de l'Ordre en dehors de la conservation des secrets. Leurs seuls pouvoirs consistent en trois choses :

• décider du remplacement de l'un d'entre eux sur le point de mourir ;
• choisir si un secret doit ou non être révélé à un membre d'une autre faction de l'Équerre et quelle portée doivent avoir ces révélations - il y a toujours, au sein de cette assemblée au moins un Accordé du Cistre, qui se charge ensuite de faire oublier ce que nul n'aurait jamais du savoir ;
• mobiliser des effectifs de Gardiens des Lois ou du trésor afin de neutraliser une personne qui en sait trop. Dans ce dernier cas, les procédures sont claires et impitoyables : tous ceux dont on est sûr qu'ils savent doivent mourir. Ceux dont on n'est pas sûr sont aussi tués par précaution, ainsi que tous leurs amis, leur famille, les gens qu'ils connaissent, tous ceux à qui ils ont pu transmettre le secret. L'Équerre ne badine pas avec ce genre de situation.

Interpréter un membre de l'Équerre

Il faut en premier lieu décider à quelle branche de l'Ordre on appartient : les architectes ou les gardiens ? Au sein de ces deux groupes, il faut encore choisir sa faction ; les possibilités sont détaillées dans l'encart ci-contre, avec les minimums requis pour pouvoir y accéder.
La seule constante des membres de l'Équerre est la curiosité. Toujours à l'affût de nouvelles idées, ils sont des observateurs insatiables, pleins de questions et de suppositions à chaque détour de rue.

FACTIONS AU SEIN DE L'ÉQUERRE

Fonction	Requis	Coût de l'avantage « membre de l'Équerre »
Compagnon ouvrier	rien	1
Maître artisan	Savoir-faire à 8 et Harmonie (spé : Architecture ésotérique) à 6	2
Maître d'œuvre	Harmonie (spé : Architecture ésotérique) à 8	3
Gardien des Lois	Arme à 7, la spécialité en loi « Ordre de l'Équerre »	2
Gardien du Trésor	Intendance à 7, la spécialité d'Intrigue « Ordre de l'Équerre »	2
Maître Gardien... En architecture classique et/ou en enchantement de l'éclat	Harmonie (spé : architecture ésotérique) à 8	3
En Arts Maudits	Harmonie (spé : architecture ésotérique) à 7, Démonologie à 7	2

Avantages et défauts

Défaut : Radié de l'Ordre (3, nain seulement)

Vous avez accompli quelque chose qui vous a valu l'ire des dirigeants de l'Ordre. Peut-être avez-vous ignoré des instructions, créant de nombreuses difficultés à l'ensemble de la communauté ou encore avez-vous détourné ses finances, voire vous avez copié le Sceau d'un architecte et été découvert. Seul un crime majeur peut entraîner cette sanction. Toujours est-il que vos ouvrages ont vu votre marque effacée et que vous n'avez plus aucun secours à attendre des membres de votre ancienne confrérie qui vous considèrent au mieux avec mépris.

Avantage : considération (1, nain seulement)

Vous êtes un élément prometteur, très prometteur, dont l'Ordre prend grand soin. Vous bénéficiez de fonds importants, dès que vous entreprenez des travaux, qui vous sont gracieusement prêtés par l'Équerre. De même, vous n'avez pas à craindre de manquer de professeur. On considère généralement comme un privilège de vous enseigner quoi que ce soit.

Avantage : membre de l'Équerre (variable, nain seulement)

Vous faites partie de l'Ordre et cela vous offre les avantages suivants : aide et assistance de l'Ordre, qui mettra tous ses moyens en œuvre si vous êtes dans le besoin ; le vivre et le couvert gratuits dans toutes les grandes villes où l'Ordre dispose d'une succursale ; un Sceau personnel qui vous permet de désamorcer les pièges et les mécanismes dans les bâtiments que l'Ordre a construits – vous avez juré de ne pas vous en servir à mauvais escient ; la connaissance de nombreux passages secrets, issues dérobées et autres petites particularités de nombreux bâtiments dont vous avez participé à la construction — un point d'héroïsme vous permet d'indiquer à l'EG que c'est effectivement le cas : elle doit alors vous révéler une ou plusieurs particularités intéressantes, suivant votre rang dans l'Ordre.

LE SCEAU DE L'ARCHITECTE

Au sein de l'Ordre, il est une chose respectée plus que tou Sceau. Chaque membre possède le sien, qui est plus ou m renommé en fonction des réalisations qu'il a marquées. C le Sceau de quelqu'un est un crime capital au sein de l'Équ L'origine de cette pratique se perd dans la nuit des temps, elle possède, encore aujourd'hui, des fondements réels e solides. Le Sceau est en effet la touche finale apportée à un ment. Il est non seulement la signature de l'architecte mai tout la pierre angulaire de tout enchantement. En apposa Sceau, on met en action les éventuelles capacités surnatur du lieu, on active ou on neutralise les pièges, les mécani divers, bref on commande au bâtiment de s'animer. L'ap tion du Sceau de l'architecte donne d'ailleurs généralement à une cérémonie qui, pour être parfois succincte, n'en gard moins un caractère solennel, presque magique (encore que certains cas, l'aspect magique soit tout à fait présent).
Enfin, et c'est là un secret jalousement gardé que même les pervertis des nains n'ont jamais trahi, les Sceaux sont forme un modèle précis. Car en les apposant sur ceux que l'archi n'a pu manquer de disséminer dans son œuvre, on accède passages secrets, on désactive les pièges, les enchantemen ainsi de suite, ce qui permet aux membres de l'Équerre de voir toujours accéder à leurs créations et de faire les répara éventuelles sans craindre de tomber dans les pièges telle inventifs qui sont souvent installés.

Protégé par l'Équerre (2)

Vous n'êtes pas forcément nain, mais vous avez déjà apporté votre aide à l'Ordre de l'Équerre sans en être membre. En retour, celui-ci vous accorde sa protection — il déploiera ses moyens pour vous sortir d'une mauvaise passe et vous offre le vivre et le couvert dans toutes les grandes villes où il dispose d'une succursale.

Avantage : Démons architectes (2, nain seulement)

Vous connaissez un Démon dont la marotte est l'architecture. Il peut vous aider de ses conseils et ne réclame généralement rien d'autre que de participer à vos projets architecturaux en échange de ses services. Par ailleurs, il est capable de posséder une maison, la rendant à votre choix particulièrement dangereuse ou au contraire incroyablement confortable. Vous devez être un pratiquant de l'Art sombre pour bénéficier de cet avantage.

5 ~ L'Éclat

minence,

Vous le savez, la magie en tant que telle est née avec l'Éclat, lors de l'Éclipse. Il s'agit d'une forme matérielle et pure de l'essence magique des Éternels, une magie à l'état brut. Mais savez-vous que dans l'Harmonde, un principe est souvent appliqué à la pratique magique : « rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme ». En effet, tout l'Éclat est né lors de l'Éclipse et la quantité qu'il représente est toujours identique : l'Éclat n'est jamais perdu, il ne se consume pas, mais il n'apparaît pas non plus spontanément.
L'Éclat est donc amené à se recycler de lui-même et on peut très bien le retrouver sous plusieurs formes différentes selon le cheminement du hasard. Dans ce traité, Éminence, vous trouverez les sources actuelles de l'Éclat ainsi que l'usage que les Mages et les Harmonistes en ont.

Les Traces d'Éclat

Les principales sources d'Éclat sont les suivantes :

- **Le Danseur :** le squelette de ces petites créatures est constitué d'Éclat pur et c'est de lui qu'émanent les étincelles qui produisent les effets de l'Emprise. Les étincelles ne sont pas faites d'Éclat, elles en sont des reflets, des sortes de relais à son pouvoir.

- **Les Reliques et Vestiges :** ces constructions formidables sont l'exemple même de la cristallisation de la magie lors de l'Éclipse. La présence émotionnelle est très intense dans ces objets ou ces lieux, et c'est en cela qu'ils retirent leurs principaux pouvoirs. Les Vestiges et les Reliques ne sont pas vraiment ce que l'on pourrait appeler des objets magiques, ils sont des « objets de magie ».

- **Tableaux-mondes et Ergastules :** ces deux « produits » d'Art ancien ont une histoire bien plus complexe que la simple création d'Artefacts. En effet, contrairement à ces derniers, les Tableaux-mondes et les Ergastules contiennent une faible part d'Éclat qui leur permet d'activer leurs incroyables pouvoirs.

- **L'architecture ésotérique :** en effet, certains monuments d'architecture ésotérique contiennent de l'Éclat, mais ils restent encore très marginaux.

La Nature : à certains endroits, l'activité magique a été si importante qu'une grande quantité d'Éclat a été libérée sans pouvoir se recycler de manière immédiate. Dans de tels cas, il se crée un dépôt d'Éclat qui se cristallise de toute façon dans un objet. Lorsque l'Éclat est recueilli dans un végétal (ou même un animal), il se produit une sorte de conflit entre le potentiel émotionnel de la substance et l'être vivant rencontré. On a déjà vu des créatures étranges et éphémères naître de telles alchimies en attendant que l'Éclat retrouve le chemin normal de son cycle.

Les Alchimistes

Certains individus particulièrement éclairés ont eu l'idée de briser le cycle naturel de l'Éclat pour en obtenir un échantillon au moment voulu et pouvoir l'utiliser à des usages précis. Une corporation vit bientôt le jour sous le nom d'Alchimistes. Ceux-ci venaient alors de tous horizons : Mages de l'Emprise, Inspirés et même Ternes en quête de pouvoir. Rapidement, ces mortels prirent le pouvoir. Ils sont aujourd'hui principalement composés de mercenaires de l'Éclat sous-traités par le Cryptogramme-magicien ou pour d'autres usages plus douteux.

Les Alchimistes parviennent à extraire l'Éclat présent dans n'importe quel objet (avec une DIF dépendant de son origine). C'est une aptitude secrète qui n'est transmise que dans le cercle fermé de la corporation. En termes techniques, il s'agit en fait d'une spécialisation de la compétence Harmonie qu'il n'est possible d'apprendre qu'au contact des Alchimistes eux-mêmes.

Pour percevoir l'Éclat dans un objet ou un être vivant, l'Alchimiste se référera aux règles présentées en page 206 des règles d'Agone. Cependant, du fait de leur spécialisation, ils peuvent repérer n'importe quelle Richesse d'Éclat, même inférieure à 2.

Pour extraire l'Éclat, une fois qu'il a été perçu, l'Alchimiste doit réussir un jet de (CRÉ + VOL)/2 + Harmonie contre DIF égale à la Richesse de l'Éclat x 5. Il est cependant impossible d'extraire l'Éclat d'un Danseur.

Si ce jet est réussi, l'Alchimiste parvient à extraire un échantillon de ce métal étrange qui constitue l'Éclat. Il est ensuite possible d'utiliser ce précieux métal pour différents usages dont le plus connu et non des moindres est la Gemme : ce sont en effet les Alchimistes qui se chargent de créer le précieux objet, de faire en sorte que la Gemme puisse être enchâssée dans la chair sans trop de risques (notamment d'accoutumance émotionnelle). Mais il existe d'autres utilités et le Cryptogramme-magicien ne manque pas d'idées à ce sujet.

De même, l'Équerre est un marché insatiable pour ce genre de substance dont il réclame non seulement d'importantes quantités, mais encore sous des formes souvent originales pour enchanter les bâtiments.

L'accoutumance Émotionnelle

L'Éclat est un creuset d'Émotions intenses qui ne manque pas d'influencer les êtres qui l'environnent. Les individus qui passent beaucoup de temps en présence d'une même source d'Éclat peuvent être sujets à une accoutumance Émotionnelle. Lorsque la Richesse de l'Éclat est supérieure à 2, la menace devient réelle. Si le possesseur d'une Relique la porte sur lui plus de huit heures par jour ou si quelqu'un vit dans un Vestige pendant la même période, et cela pendant plus d'un mois, il doit effectuer un jet d'accoutumance.

Le personnage jette sa VOL + Harmonie contre DIF égale à la Richesse x 3. S'il réussit, il n'y a aucune conséquence. Par contre, si le jet est un échec, le personnage développe une accoutumance envers l'objet riche en Éclat ; il a besoin de sa présence et ressent une profonde empathie envers les Émotions dégagées par l'Éclat. Une telle accoutumance devient capitale lorsqu'il s'agit de se séparer de l'objet ; situation dans laquelle le personnage risque de ne pas être d'accord du tout...

On ne peut développer une accoutumance qu'envers une seule source d'Éclat.

***Remarque :** il est intéressant de noter que cette règle vaut également pour les Danseurs qui sont des créatures d'Éclat de Richesse 5. Ainsi, un Mage doit tenter un jet d'accoutumance tous les mois s'il passe trop de temps avec son Danseur. Ceci explique l'attachement extrême de certains Mages de l'Emprise envers leur Danseur.*

6 ~ Les Artefacts

Les Artefacts sont des objets d'une puissance phénoménale qui possèdent tout de même une grande faiblesse. En effet, contrairement aux Reliques qui contiennent une parcelle d'Éclat, les Artefacts sont totalement vides de toute nature magique. Seuls leur enchantement original, l'habilité de leur créateur et la Flamme de leur utilisateur permettent à ces objets de générer toute la magie dont ils sont capables. De plus, les Artefacts sont étroitement liés aux Arts magiques et plus précisément à la Cyse qui est à l'origine de leur création. La fabrication de tels objets est un héritage de l'Art ancien qui a survécu de nos jours grâce à une vulgarisation et une simplicité toute nouvelle. En contrepartie, les Artefacts ont perdu en puissance à cause des nouvelles méthodes employées et de la rareté des Flammes. Toutefois, ils font tout de même partie intégrante de la magie de l'Harmonde et sont à l'origine de nombreuses légendes colportées par les troubadours parcourant les Royaumes crépusculaires.

Usage

Pour espérer tirer parti d'un Artefact, il faut d'abord en percer le fonctionnement, ce qui ne va pas sans effort et une compréhension globale des Arts magiques. Il convient de se remémorer deux règles primordiales en ce qui concerne l'usage des Artefacts :

- Il faut posséder une Flamme (claire ou noire) pour se servir d'un Artefact ;

- Même un Terne peut comprendre qu'un objet est un Artefact et saisir les principes rudimentaires de son utilisation.

Le ressenti

On appelle « le ressenti » l'impression que laisse un Artefact sur les êtres qui l'entourent. Dès l'instant qu'un individu (Terne ou Inspiré) ou un animal se trouve à proximité d'un tel objet, il peut être affecté par le rayonnement qu'il dégage et le ressentir alors sous forme de rêve.
Tout individu en contact avec l'Artefact peut tenter un jet de PER + Harmonie contre DIF 20. Ce jet peut être fait à partir du moment où l'objet a été vu, ou qu'il se soit trouvé dans un rayon de trois mètres sans être vu. Si le jet est réussi, alors le personnage sera visité en rêve le soir même par une étrange vision. C'est à l'EG de s'inspirer de la nature de l'Artefact et

de ses propriétés pour concevoir le songe approprié. Si la MR du jet est supérieure à 5, le personnage s'endort immédiatement pour être victime du ressenti. Contrairement à l'utilisation ou la création d'un Artefact, n'importe qui peut tenter ce jet, qu'il soit Terne ou Inspiré ; en fait, certains des plus grands érudits en ce qui concerne les Artefacts sont des Ternes (souvent des Mages), même s'ils ne comprennent pas toujours pourquoi d'autres parviennent à faire usage de leur sujet d'étude alors qu'eux-mêmes n'en sont pas capables.
Le ressenti apporte un nombre d'informations qui dépend de la MR obtenue (se reporter au tableau ci-contre). Une fois percé le secret du fonctionnement de l'Artefact, celui-ci devient suffisamment clair pour qu'un Inspiré puisse espérer en exploiter les qualités. Un Terne sera véritablement intrigué par l'objet sans jamais pouvoir pousser plus loin ses investigations.

INFORMATIONS TIRÉES DU RESSENTI

MR	Informations
0	Le personnage visualise l'objet même s'il ne l'a pas vu
1 à 2	Le ressenti explique l'effet de l'objet de manière vague
3 à 4	Le personnage possède la clef d'utilisation de l'Artefact
5 ou +	Le ressenti est parfaitement clair et dévoile complètement l'Artefact

L'utilisation

Seuls les Inspirés peuvent utiliser et créer des Artefacts car, l'objet ne possédant pas d'Éclat, il est nécessaire de posséder une Flamme pour alimenter sa magie. Malheureusement pour les Inspirés, une Flamme noire peut tout aussi bien servir qu'une Flamme « claire ».
Pour relier une Flamme à un Artefact, il faut tisser un lien entre lui et son utilisateur. Il existe deux méthodes bien distinctes pour y parvenir.

L'enchantement

Cette méthode est peut-être la plus délicate à mettre en place mais c'est celle qui apporte un maximum d'efficacité. Elle consiste à trouver un animal enchanté *(cf. Le Bestiaire)* et d'utiliser l'écrin de la créature pour enchanter l'Artefact et l'harmoniser avec son utilisateur. Pour cela, le personnage effectue un jet de CHA + Harmonie + MR du ressenti, limitant : écrin de l'animal contre une DIF 10. Si le jet est réussi, l'Artefact est lié au personnage et il peut désormais déclencher ses effets à volonté. Si c'est un échec, il pourra retenter l'expérience avec un autre animal. Mais si c'est un échec critique, c'en est fini de ses espoirs de pouvoir utiliser un jour cet objet (il ne peut alors même pas utiliser la méthode de la quête).
Quoi que portant ses fruits, l'enchantement est quasiment impossible compte tenu de la rareté des animaux enchantés et de leur nature peu docile. Aussi, l'Inspiré devra, la plupart du temps, se rabattre sur la voie de la quête.

La quête

La quête consiste à retrouver le songe du ressenti et à tenter de passer au-delà. C'est ce que les Harmonistes appellent la voie royale car elle met directement en relation le personnage avec son Artefact en harmonisant leur relation à travers le phénomène du ressenti. Cependant, cette méthode, bien que plus facile à mettre en place, est bien plus ardue que celle de l'enchantement.
Pour tisser un lien entre l'objet et l'Inspiré, ce dernier doit réussir un jet de CHA + Harmonie + MR du ressenti contre DIF 20. Si ce jet échoue, le personnage pourra le retenter dans un mois. Si, en revanche, il s'agit d'un échec critique, l'Inspiré perd toutes ses chances de se lier un jour à cet Artefact (il ne peut d'ailleurs même plus tenter la voie de l'enchantement).



Créer un Artefact

La création d'une telle œuvre provient au départ d'un rêve. Un simple rêve d'un « artisan » de la Cyse représentant une envie, une idée, une utopie. Là où mène l'imagination, l'harmonie prend le pas sur le songe.

Le rêve

Il existe deux écoles parmi les Harmonistes de la Cyse qui pratiquent la conception d'Artefacts : ceux qui pensent que le rêve est source de toute chose et ceux qui croient qu'il est plus important de faire prendre corps au songe. Tous deux ont raison car c'est l'ensemble de ces principes qui concrétise l'Artefact dans sa forme finale.

La phase du rêve est purement théorique. L'Harmoniste détermine en songe la forme et l'état de l'Artefact, en imagine les plans et en définit les matériaux. Ce travail est celui d'un artiste, ni plus ni moins : s'il n'en résulte pas une œuvre d'art digne d'un grand maître, rien n'adviendra. C'est à ce moment que seront fixées les conditions d'utilisation, l'effet de l'Artefact, etc.
Pour parvenir à retirer les fruits de son rêve, l'Harmoniste doit réussir un jet de CRÉ + Harmonie, limitant Cyse, contre DIF 25. On ne peut tenter ce jet qu'une fois par mois. Un échec critique indique que l'idée ne parvient pas à sortir du domaine du songe et qu'elle ne reviendra jamais. Heureusement pour les Harmonistes, il n'est pas possible de créer un effet inattendu : on parvient à ses fins ou rien ne se passe.
Là encore il existe deux écoles. La première pense que c'est le hasard qui nourrit le rêve et que l'Harmoniste ne fait que reproduire ce don des Muses. La seconde croit au contraire à la toute puissance de l'esprit de l'artisan qui est inconsciemment à l'origine de ce rêve. La réalité du processus importe peu et, concrètement, l'EG peut très bien souffler des songes au creux de l'oreille d'un Harmoniste comme le laisser improviser à sa guise. Les deux phénomènes sont à doser par l'EG en fonction de l'orientation de sa campagne.

La réalisation

La première difficulté de la réalisation consiste à trouver l'endroit où créer l'Artefact. De nos jours, ce n'est en effet possible que dans un Sanctuaire, l'un des rares lieux de l'Harmonde encore sous l'emprise, même partielle, des Muses, par le biais du Génie qui y règne. Celui-ci, en sublimant sa Flamme, devient finalement une sorte de résurgence des Muses. Toute la difficulté de la création de l'Artefact provient de ce que finalement elles ne sont pas réellement là ou sous une forme tellement affaiblie, distante, que l'Inspiré doit compenser ce manque par une virtuosité de tous les instants.

LA FORME ET L'ÉTAT

Un Artefact possède une forme : il s'agit de son aspect, l'objet dans lequel le pouvoir sommeille. Les formes sont choisies parmi des œuvres d'art dont la nature peut varier de manière très diverse. Il s'agit en général de sculptures, de peintures, de dentelles, de bijoux ou d'armes taillées dans des métaux précieux.
Un Artefact possède un état : animé ou inanimé. Les Artefacts inanimés se contentent de fournir passivement leurs capacités à leur utilisateur. Les Artefacts animés sont dotés d'une forme de conscience, voire de volonté et peuvent faire usage de leurs propres capacités sans intervention de l'utilisateur, dès lors qu'ils ont été activés.
Certains combinent les deux états : ils peuvent s'animer, mais contiennent des capacités surnaturelles à celui qui les a activés.

Sculpter

C'est la phase la plus délicate de la création d'un Artefact. Cette fois, il faut concrétiser ce qui n'était que pur ressenti émotionnel. Pour ce faire, il faut souvent du temps, de nombreux essais, jusqu'à obtenir la forme recherchée.
Le constructeur de l'Artefact doit réussir un jet de CRÉ + Cyse contre DIF 25. La compétence servant à fabriquer ordinairement l'objet servira alors comme

LE CHOIX DU MATÉRIAU

La première étape consiste à choisir le matériau. Suivant la nature de celui-ci, il pourra servir de support à des capacités différentes. Les matières sont classées en cinq catégories qui regroupent l'ensemble des matériaux susceptibles d'être enchantés.
Le tissu offre des capacités de dissimilation et de comédie. Il permet aussi d'interagir avec les choses immatérielles, comme les Revenants, en les matérialisant, en les emprisonnant ou en s'en protégeant. C'est malheureusement l'une des substances préférées des Harmonistes corrompus.
Le verre peut servir à tout ce qui concerne les relations entre les êtres, que ce soit pour aider à la diplomatie, pour créer l'amitié voire l'amour, pour comprendre autrui… Tout ce qui est de l'ordre du relationnel. En tant que substance animée, il fournira des observateurs attentifs, des confidents (la collection de miroirs parlant du palais des glaces d'Estezia est renommée dans tout l'Harmonde), des diplomates, des chambellans…
Le bois entretient un rapport profond avec la nature dont il peut influencer le cours (ralentir ou accélérer la pousse d'une plante…). Il est utilisé dans la fabrication de nombreux Artefacts permettant de se repérer dans les zones sauvages, de se prémunir contre les attaques d'animaux, on a même vu à l'occasion des charmes destinés à repousser les insectes. En tant que substance animée, il sert de guide, de conseiller, donne des indications dans tous les domaines liés de près ou de loin à la nature (culture, herboristerie…).
La Pierre est détentrice des facultés de protection. Elle garde, protège, interdit, écarte face aux dangers tant naturels que surnaturels. Elle sert tout aussi bien dans la fabrication des talismans de protection qu'à créer certaines créatures animées. Attention cependant, le degré d'intelligence de ce genre de création est redoutablement limité. Ce ne sont, finalement, que des automates magiques, sans rapport avec ce que les Fées Noires sont capables de réaliser au travers de l'Accouchement des âmes.
Enfin, le métal est une substance agressive, qui fournit en général des moyens d'attaque destinés à faire mal, à blesser ou à tuer, ou encore à aider à obtenir ce genre d'effet (en renforçant les capacités d'attaque). Il se fait arme, armure ou golem-soldat.
Il faut ensuite créer la substance choisie, en tissant, soufflant, taillant ou fondant de manière à entremêler l'Éclat dans la structure même de l'objet. C'est le point le plus délicat. Plus riche l'Éclat, plus grande la difficulté. Si l'artiste ne crée pas une Œuvre parfaite, qui mêle les deux substances à la perfection, tous ses efforts sont perdus. Il faut des mois d'essais pour créer un simple mouchoir enchanté (pour l'usage qu'il peut y en avoir !), des années pour forger une arme de métal, des lustres pour créer un golem.

DÉLÉGUER LA RÉALISATION

Il est possible à un Inspiré de concevoir un Artefact dans la théorie avant d'en confier la réalisation à un Harmoniste de la Cyse. Pour cela, il est nécessaire d'harmoniser le ressenti des deux individus en un même songe. L'Inspiré doit alors réussir un jet de CHA + Harmonie, limitant Cyse, contre DIF 15 alors que l'Harmoniste de la Cyse doit effectuer avec succès un jet de PER + Harmonie, limitant Cyse, contre DIF 20. Si ces deux jets sont réussis, le ressenti est passé avec succès d'un individu à l'autre et l'Harmoniste peut alors entamer la concrétisation de l'œuvre. Si au moins un des deux jets échoue l'opération est à recommencer un mois plus tard. Si l'Inspiré obtient un échec critique il ne pourra plus transmettre son ressenti à personne. Si c'est, par contre, l'Harmoniste qui obtient un échec critique, l'Inspiré devra trouver un autre Harmoniste de la Cyse pour accomplir la réalisation finale.

limitant (une tapisserie réclamera la compétence Savoir-Faire : tisserand, par exemple). Un jet réclame 3 mois de travail acharné (impossible de faire quoi que ce soit d'autre) et les matériaux en quantité suffisante. Quelle que soit l'issue de cette tentative, ils seront gâchés dans l'opération.
En cas d'échec ou d'échec critique, il ne se produit rien de particulier, sinon un beau gâchis et beaucoup de fatigue en pure perte.

Harmoniser

L'Artefact doit maintenant recevoir à la fois ses futures capacités ainsi que ses conditions.
Il n'est pas question de revenir en arrière : l'objet qui vient d'être sculpté doit recevoir toutes les capacités fixées lors de sa conception. Il n'y a pas de repentir en matière d'Artefact.
Cette phase est sans doute la plus facile, mais aussi la plus longue. Chaque capacité réclame un jet de CRÉ + Cyse contre DIF 20, modifié selon le tableau de difficulté. Chaque jet réclame un mois de travail, qu'il réussisse ou qu'il échoue. Un échec critique obtient les résultats habituels des catastrophes de la famille de compétences Occultes.
Qu'un seul jet échoue et tout doit être repris depuis le début, à la phase de réalisation. Le ressenti reste éternellement gravé dans l'esprit de l'Harmoniste qui n'a pas besoin de concevoir une nouvelle fois l'objet.

Exemple de création d'un Artefact

Mumblos est un nain de l'Équerre adepte de la Cyse. Il dispose de 9 en CRÉ, 9 en Harmonie, 8 en Cyse et d'un bonus d'Âme de 5. Il décide de donner vie à un songe qui

MODIFICATEURS À LA RÉALISATION

Effet	modificateur à la DIF
Capacité permanente (ne s'arrête jamais dès lors qu'elle a été activée)	+7
Fonctionne 50 % du temps (seulement le jour ou une heure sur deux)	+5
La capacité peut être utilisée par l'objet (objets Animés seulement)	+3
Fonctionne dans des conditions précises (lorsqu'il neige, si l'utilisateur est blessé)	+1
Doit être activé à chaque fois ou ne fonctionne que dans des conditions très précises (si l'utilisateur est aux portes de la mort, s'il grêle pendant une nuit de pleine lune)	-1
Fait des dommages de plus de 30	+5 par tranche de 10 au-dessus de 30
Effet colossal (invoque une armée de revenants, crée une éclipse, Base de caractéristique + compétence de 20)	+10
Effet majeur (créer un mur de force de plusieurs dizaines de mètres de haut complètement indestructible et infranchissable, Base de caractéristique compétence de 15)	+5
Effet mineur (fait voler l'utilisateur, animer un objet, Base de caractéristique + compétence de 10)	0
Par capacité au-dessus de la seconde	+5
Par capacité au-dessus de la quatrième	+7

l'anime depuis peu : une armure Animée, capable de repousser les ennemis de son possesseur et de les combattre à sa place.
Il commence par établir les plans. Sa Base est de 22 en CRÉ + Harmonie car sa compétence Cyse est de 8 et limite son Harmonie.
Avec un 2, il échoue et ne peut recommencer l'expérience qu'au bout d'un mois.
Reprenant depuis le départ, il obtient un magnifique 9, pour un total de 31, ce qui suffit largement à réussir.
Il s'attaque maintenant au travail de sculpture. Sa Base est cette fois de 19 en CRÉ + Cyse à cause du limitant lié à la nature même de l'objet (Savoir-faire : armurerie 5). Il obtient 6 au dé, ce qui suffit tout juste à créer l'armure. Restent les capacités. La première d'entre elles est bien sûr la mobilité. Une armure ne se déplace pas toute seule, d'ordinaire. Pour cette première capacité, la DIF est donc de 20 + 7 (capacité permanente) + 0 (animer est un effet mineur) = 27. Avec un 8, pour un total final de 30, il anime son armure.
Elle peut repousser ses ennemis. Cette fois, il faut un effet majeur pour repousser les ennemis, et encore l'EG décrète-t-elle que ce ne sera que sur quelques mètres. Cette fois la DIF est de 20 + 1 (fonctionne seulement si l'utilisateur est blessé) + 5 (effet majeur) pour un total de 26. Avec un 7, Mumblos passe sans difficulté cette formalité.
Reste à lui apprendre le combat. Mumblos réfléchit bien et, enhardi par ses précédents succès, décide de créer un véritable maître d'armes. L'EG indique que ce sera un effet colossal. La DIF est donc de 20 + 7 (capacité permanente) + 10 (effet colossal) + 5 (troisième capacité) = 42.
À moins d'obtenir deux 10 de suite, Mumblos va perdre 3 mois de sculpture + 3 mois d'harmonisation, soit 182 jours de travail...



Quelques exemples d'Artefacts

Le miroir d'Esmerald

Cet objet est en fait un miroir sans tain qui permet à son possesseur de repérer un éventuel intrus dans une assemblée. Il suffit de regarder à travers et on distingue alors parfaitement les individus qui ne se sentent pas à leur place ou qui ont quelque chose à se reprocher vis-à-vis de l'Inspiré. Le miroir a également la capacité de s'animer tout seul en émettant un signal télépathique en direction du personnage afin que celui-ci sache qu'un intrus est présent quelque part dans la salle. De plus, l'Artefact apparaît comme un miroir normal (mais d'une superbe facture) à quiconque n'est pas harmonisé avec lui.

Les bottes du Passeur

Cet Artefact se présente tout simplement sous la forme de chausses en tissu bleu d'une incroyable finesse. L'objet permet à son porteur de marcher sur l'eau comme sur la terre ferme. Malheureusement, il est strictement impossible de stopper son effet autrement qu'en les ôtant. De ce fait, un individu qui tenterait de nager munis de ces bottes se verrait dans l'incapacité de le faire (son corps coulerait alors que ses pieds resteraient à la surface).

Le miroir stupide

Ce petit miroir n'a rien de particulier. Son manche est de bois, sans ornementation. Derrière le verre, sous le tain, à peine visible sous une lumière rasante, un visage à l'aspect stupide est dessiné avec un réalisme insoutenable. Quiconque soutient le regard du visage (se mire dans le miroir, donc) voit ses traits, déformés par la plus immonde bêtise, remplacer ceux du précédent occupant du miroir qui investit le corps ainsi délaissé.

LES CENT STATUES DES SŒURS MEZDI

Parmi toutes les tromperies des Sœurs Mezdi, il en est une qui attire les Harmonistes de la Cyse depuis tous les Royaumes : il s'agit des cent statues.
Réparties aux endroits les plus inattendus, changeant de place de leur propre volonté et par la malignité des habitants des deux villes, sont disposées cent statues figurant un satyre en train de sculpter une statue de lui-même sculptant une statue de lui-même et ainsi de suite cinq fois d'affilée. La légende prétend que Novostimore le Satyre, maître de la Cyse, aurait percé le secret de cet Art et serait parvenu à devenir lui-même une des statues animées qu'il créait avec une constance proche de l'obsession.
La rumeur veut que quiconque trouvera la statue qui est en fait effectivement le maître et lui tiendra compagnie une nuit entière aura l'occasion d'apprendre de sa bouche quelques secrets dont il serait le seul détenteur. Rumeur ou réalité, peu importe : ces Œuvres d'Art Anciens contiennent plusieurs Œuvres d'Art Libre, dont notamment « Animer une statue », bien entendu et attirent donc régulièrement un ou deux Harmonistes de la Cyse...

LES QUATRE FONDATEURS : LA RÉALITÉ

Lorsque la Flamboyance prit fin, les plus grands Harmonistes se réunirent afin de discuter de leur situation. À l'époque, les Inspirés, toujours nombreux, ne s'inquiétèrent guère du sort des Arts magiques. Même au sein de l'assemblée extraordinaire qui rassembla exceptionnellement tous les pratiquants de ces Arts, la question de la disparition de leur pratique n'était pas à l'ordre du jour.
Il y eu pourtant un oiseau de mauvais augure, un Harmoniste de la Geste, qui prédit que les Arts magiques étaient en grand danger. Conspué par ses pairs eux-mêmes, il dut se retirer de l'assemblée, mais non sans avoir fait quelques émules. Ils se rassemblèrent et tombèrent d'accord pour créer une nouvelle forme d'Art magique, plus simple, plus rapide, même au prix d'effets plus limités.
La légende prétend qu'ils n'étaient que quatre, un par Art magique mais en réalité ils étaient plus de trente dont une majorité d'adeptes de la Geste.
Ils se retirèrent dans un endroit discret et cherchèrent longtemps, sans grand succès jusqu'à ce que deux d'entre eux, au fil de la quête, deviennent des Génies. L'un fonda un sanctuaire, qui est désormais enseveli sous les Deux Sœurs Mezdi ; le second se fit errant et hante les Terres Veuves en prodiguant ses conseils aux artistes dont il croise le chemin. Il posséderait une modeste Galériande ou ne sont admis que les plus puissants Harmonistes.
Quand aux autres, nul ne sait ce qu'ils devinrent, sinon que sous l'impulsion combinée des deux Génies, ils finirent par dégager les grands principes de l'Art libre.
Il n'empêche, il est bien possible que le Sanctuaire perdu et la discrète Galériande ne soient pas pour rien dans l'amour que vouent les Terres Veuves à l'Art.

L'épée de l'éternel vainqueur

Cet incroyable objet permet à son porteur de bénéficier d'un charisme impressionnant lors des batailles. Toute personne qui vient à le combattre verrait la difficulté de toutes ses actions augmentée du score de CHA de l'Inspiré. De l'extérieur, il s'agit d'une étrange épée de bois sculptée et gravée dans une finition hors du commun. L'Artefact ne fonctionnera qu'une demi-heure par jour.

L'anneau de la veuve noire

Il s'agit d'un anneau de verre torsadé et translucide. Il ne peut être porté que par une femme qui n'est pas encore mariée et ne sera d'aucun effet sur un homme. L'Inspirée peut alors changer d'apparence à sa guise en restant dans les constantes de poids et de taille que lui impose sa corpulence. Cette propriété est efficace pendant une heure par jour mais l'objet est également doté d'une conscience personnelle qui lui permettra de changer automatiquement l'apparence de l'Inspirée en cas de nécessité (situations intéressantes en perspective...).

LE PETIT ORCHESTRE DE TLAWK

Parmi toutes les merveilles que propose la Marche modéhe
il en est une qui mérite de retenir l'attention des Harmonis
Installés dans un cirque rocheux qui possède une extraordi
acoustique, non loi de la forêt de Frabourg, sept Accordés —
du tambour, deux de la Flûte et un de chacun des autres
truments — se sont réunis afin d'empêcher que ne meure
grandes Œuvres symphoniques. Non-seulement ils sont p
nus à se réunir et à faire table rase des querelles de fa
pourtant vivaces au sein de l'Accord, mais encore leurs ef
ont-ils été récompensés par l'apparition d'étranges encha
ments nés des pièces qu'ils exécutaient pourtant sans
volonté que celle de s'entraîner. Une extraordinaire variété
maux « chanteurs » s'est réunie dans les montagnes avoisina
et se charge, génération après génération, de répéter les Œ
qu'ils entendent. On trouve ainsi des crapeaux-tambour de
extraordinaire, des rossignols flûtés qui ont appris à gazou
en rythme, trois variétés d'araignées harpistes, qui se nourri
des sons qu'elles capturent dans leur toile. Mais les plante
sont pas en reste, notamment grâce aux Saules-geignard
lorsque souffle le vent du nord, imitent à la perfection la mus
de la Viole. Même la pierre s'est mise de la partie : les cris
ping, qui sous la chaleur émettent de délicates harmonie
proches de celles qui peuvent jaillir d'un Cistre.
Depuis quelque temps, tous ces éléments se sont combin
commencent à répéter de leur coté les majestueuses Œuvre
sont interprétées par le petit orchestre de Tlawk. Il est ce
que, longtemps après la disparition du dernier membre de
chestre, les montagnes avoisinantes continueront de résc
des mélodies de l'Accord.

L'UNITÉ DE RECHERCHES BÉATIFIQUE « LE COUVENT DES SAINTES MÉLOPÉES »

Il n'y a pour l'instant qu'un seul endroit dans tout l'Harmo
où le Cantos est sérieusement étudié : c'est au sein du cou
des Saintes Mélopées, dans la Province Liturgique.
Sœur Constante, Sœur Perfection et Sœur Cristal sont trois
pirées à l'origine de ce projet. Elles étaient autrefois quatre,
l'adjonction de Sœur Margilène d'Alascandre, qui a fini
s'enfuir du sinistre couvent : d'une part de nombreuses so
souffraient de troubles terribles après certaines séances
Cantos, certaines sombrant même dans la folie, d'autre pa
cobayes que livraient les liturges aux sœurs n'étaient que
ment consentants
Incapable de supporter le remord, la sœur a fini par en p
la foi et s'est enfuie. Le couvent des Saintes Mélopées, apr
nombreuses et infructueuses tentatives pour retrouver
sœur a continué les travaux.
Elles disposent actuellement de toutes les Œuvres de C
(voir plus loin) et en ont trois sur le point d'être finalisée

minence,

Il est tant pour vous de percer les mystères du Cryptogramme-magicien, d'en comprendre les rouages, et surtout, d'en connaître les règles, les Codats. Il est tant en effet pour vous de découvrir ceux qui étudient l'Éclat des Danseurs en les manipulant, en faisant naître de leurs étincelles l'essence même de la magie ! Vous allez découvrir à la lecture de ce traité que les Mages de nos royaumes pourraient prendre le pouvoir et qu'ils sont assez sages pour ne pas le faire. Faut-il déduire qu'ils ne connaissent point la convoitise ou la soif de la domination ? Mystère !
Vous attendez de moi une réponse ? Je n'en ai pas ! Lisez plutôt, et faîtes-vous votre opinion… Mais ne vous attendez pas à tout découvrir, à tout comprendre sur leur obédience en une seule lecture ; les Mages sont les maîtres des secrets.

7 ~ Le Cryptogramme-magicien

Les fondations

Des trois obédiences

Le plus difficile pour les fondateurs de l'Ordre fut de réunir au sein du même groupe les trois obédiences pratiquant l'Emprise. Malgré une tentative d'unification de la pratique magique sous le régime de l'Éclipsisme, les maîtres des Danseurs ne purent se défaire des trois voies fondamentales de l'Emprise. Peut-être plus que la structure et la hiérarchie du Cryptogramme-magicien, les trois obédiences sont vraiment le fondement de la différence au sein de l'Ordre. On peut les considérer comme des groupes politiques en lutte afin d'obtenir la suprématie de la conduite des affaires de l'Ordre. La lutte est permanente, très souvent feutrée et presque invisible mais l'hostilité entre les trois Ordres est l'un des traits marquant du Cryptogramme-magicien. Cette hostilité est surtout manifeste à l'échelle des royaumes où la prise de contrôle de chaque chaînon de l'Ordre est plus commode et plus visible. Ainsi, les Mages passent une partie de leur vie à comptabiliser le nombre d'Éclipsistes, de Jornistes ou bien d'Obscurantistes dans chacune des possessions de l'Ordre.

De la structure de l'Ordre

En définitive, l'Ordre a peu varié dans sa structure et son organisation. Dès ses origines, les Mages fonda-

teurs ont toujours souhaité une structure peu centralisée permettant à chaque Mage d'un royaume de se réunir sans pour autant violer les coutumes de son pays. Il fallait aussi penser à ce que l'Ordre ne s'éparpille pas en de multiples factions nationales, déchiré par des querelles de frontières et de territoires comme cela est le lot commun de tous les pays de l'Harmonde. Ainsi, l'Ordre fut organisé selon deux niveaux de pouvoir. Le premier, l'apparent, est le niveau national. Chaque Royaume crépusculaire doit normalement accueillir une Haute Demeure et ses académies. Cette Haute Demeure préside aux destinées du Cryptogramme-magicien du pays et ses académies sont des sortes de monastères où sont sélectionnés les Mages et où se déroule leur apprentissage. Le deuxième niveau, le secret, est le niveau international. Là sur une cité volante et magique invisible pour les yeux profanes se trouve l'Invisible-Demeure, siège du gouvernement secret du Cryptogramme-magicien. Dirigée d'une main discrète mais extrêmement puissante par sept sages à l'âge impossible, l'Invisible-Demeure est aussi le lieu d'apprentissage des membres des Corps-francs, ces Mages spécialement formés pour être les gardiens de l'Ordre et de sa charte fondatrice, dont les plus connus sont les terribles Censeurs. Ainsi doté d'une structure presque symbolique et magique de pouvoir central, l'Ordre évite l'éclatement presque obligé de toute organisation de cette ampleur.



Un Ordre ésotérique

Fondé à l'origine pour protéger les Danseurs et les pratiquants de l'Emprise, le Cryptogramme-magicien est avant tout un Ordre ésotérique. C'est en effet un Ordre qui a toujours pratiqué le secret, le rite et l'enseignement occulte. L'histoire de l'Ordre peut fournir une explication, une autre est que la pratique de l'Emprise met le Mage en contact direct avec les événements de l'Éclipse et par conséquent avec la nature de l'Harmonde lui-même. Afin de pouvoir être digne de ce regard immense qu'offre l'Emprise, le Cryptogramme-magicien s'est donc constitué en un Ordre ésotérique, délivrant à la fois un enseignement secret mais aussi une connaissance mystique du monde, une approche différente du commun des Ternes.

CHRONOLOGIE

Année	Événement
0	Apparition des Danseurs Cristallisation de l'Éclat
20	Prémices de la pratique de l'Emprise
Premier Âge	
28	Établissement de la Charte
30	Premier Symposium : fondation du Cryptogramme-magicien
31	Indépendance du Cryptogramme-magicien
35 à 128	Premier Martyr cryptogrammique
Second Âge	
128	Reconnaissance officielle du Cryptogramme-magicien par les royaumes
672	Second Symposium : une Emprise des ténèbres
673 à 689	Création des onze Cryptogrammes-magiciens

Voici aussi un Ordre étrange, à la fois uni par une doctrine et un appareil commun mais en même temps désuni par trois obédiences radicalement différentes et par onze Royaumes crépusculaires. C'est ici que se trouve l'un des secrets de la réussite de cet Ordre maint fois centenaire. Il possède un gouvernement central très peu présent mais très fortement respecté (souvent grâce à la force), la mystérieuse Invisible-Demeure et des instances régionales très indépendantes les unes des autres formants en fin de compte un Cryptogramme-magicien par royaume.

La charte du Cryptogramme-magicien

La charte bâtie avant même la mise en place des structures de pouvoir du Cryptogramme-magicien est le principal texte fédérateur des pratiquants de l'Emprise. À la manière d'un serment et d'une constitution, la charte est chargée d'un pouvoir symbolique particulièrement important. Apprise par cœur par tout membre du Cryptogramme-magicien, elle est le texte unificateur de l'Emprise ; celui qui définit la pratique et surtout les responsabilités morales et magiques du Mage. Chaque académie et Haute Demeure conservent un exemplaire de la charte dans un endroit spécifique appelé la crypte. Les Apprentis Mages sont invités à y méditer très souvent.

La charte se compose de sept articles très généraux définissant les charges et les obligations d'un Mage de l'Emprise. On la dit directement inspirée des Muses, du souffle des âmes transpercées par l'Éclipse. Ces

BJORKAER, ORACLE OBSCURANTISTE IMMORTEL

Bjorkaer est l'un des plus illustres Mages que les Royaumes crépusculaires aient comptés. Né, selon la légende, au milieu du huitième siècle dans une hostile vallée des Cornes, l'Obscurantiste a peu à peu construit sa légende bien malgré lui. En effet, il a rapidement été mis en évidence que le Mage avait reçu un don des Muses. Celui-ci ne vieillissait pas et son corps restait éternellement tel qu'il était à dix-huit ans. C'est du moins ce que l'on crut au départ avant de réaliser que l'Obscurantiste vieillissait au rythme d'un an tous les dix ans. Aujourd'hui âgé de près de quatre-vingt-dix ans, Bjorkaer s'est révélé être un puissant Oracle capable de prédire le déroulement des grands événements à venir. Lui-même explique cela simplement en précisant qu'il est maintenant âgé de plus de sept cents ans et qu'il ne fait que des déductions logiques tirées de sa compréhension de l'homme et du saisonin au bout de tout ce temps vécu. Il n'en reste que ses prédictions se sont toujours révélées exactes et que nombreux sont ceux qui font aujourd'hui le trajet jusqu'à son refuge. L'Oracle a été recueilli dans une grotte des Cornes où il attend la mort. Il demande à ses visiteurs de subir une grande souffrance avant de leur accorder ses visions.

DRAËOLFIA, JORNISTE INVENTEUR DE LA CHORÉGRAPHIE

La Chorégraphie n'a pas toujours existé et il était un temps où les Mages ne savaient pas manipuler les Danseurs en groupe. C'est une fée noire du nom de Draëolfia qui mit en place les premières techniques de mise en commun de plusieurs Danseurs afin d'obtenir un mouvement harmonisé entre eux. C'est tout naturellement le Jornisme qui s'imposait le plus pour le développement de cette technique et la fée noire mit en place toutes les subtilités de l'Empathie pour parvenir à ses fins.
Aujourd'hui, Draëolfia a tout oublié de cette vie. Elle a perdu la mémoire au point de ne plus être capable de manipuler la Chorégraphie. Elle est aujourd'hui une Jorniste renommée et très douée mais elle est loin d'atteindre la maîtrise de l'Emprise et plus particulièrement de l'Empathie qu'elle possédait auparavant. Tous les jours la petite fée noire se retrouve confrontée à des Mages qui la vénèrent pour un acte dont elle ne se souvient même plus avoir fait et qu'elle est incapable de pratiquer aujourd'hui.

GORDAL, ÉCLIPSISTE HORS-LA-LOI-CRYPTOGRAMMIQUE

Gordal est resté un Mage fidèle au Cryptogramme-magicien pendant de nombreuses années jusqu'au jour où il s'est senti trahi. Intervenant en tant que Tribun dans une affaire opposant un Jorniste à un puissant Censeur, l'Éclipsiste fut victime d'une pression considérable afin de faire tomber le Jorniste. Il compris alors que celui-ci était devenu gênant et que son intervention n'y changerait rien. Gordal découvrit alors toute une nouvelle facette de l'Ordre : un Cryptogramme-magicien qui prenait des allures de syndicat du crime.
Dès lors, le lutin prit la fuite et devint un Mage rebelle, en conflit constant avec le Cryptogramme-magicien et ses disciples. Gordal est aujourd'hui une sorte de terroriste de l'Ordre. Il est parvenu à réunir suffisamment d'adeptes autour de lui pour représenter une force de frappe et de pression assez importante pour être prise en compte. L'Éclipsiste met sur pied une organisation opposante au Cryptogramme-magicien appelée « Le huitième Codat » en référence aux lois de l'Ordre. Ce regroupement de terroristes est actuellement dirigé à partir de la ville de Lorgol en Urguemand, mais ses ramifications sont sans bornes.

articles sont suffisamment généralistes pour couvrir de grands champs d'application tout en permettant une exégèse permanente et une glose très souvent poussée à l'extrême par de nombreux Mages passant plus de temps entre les murs de leur académie que sur les routes des Royaumes crépusculaires.

Les sept Codats

Mais au-delà du poids symbolique et juridique de la charte, l'institution du Cryptogramme-magicien est soumise au poids magique de cette charte par un de ces étranges enchantements de l'Harmonde. En effet, les sept articles ne sont pas seulement des lettres finement tracées sur des papiers et des parchemins entourés de magnifiques sceaux et cachets apposés par chacune des obédiences et respectueusement observés dans plus de cent demeures cryptogrammiques. Ils s'incarnent chacun dans des êtres magiques pouvant exercer une présence parmi l'Harmonde. Ils seraient les pendants directs du gouvernement invisible et si redouté qui constitue l'organe central directeur du Cryptogramme-magicien. Les Mages parlent entre eux de ces mystères en évoquant l'ombre de sept Génies ou même l'existence de sept Danseurs ailés qui par leurs multiples Chorégraphies seraient devenus des Génies. Il n'empêche que les Codats, tels que sont nommées ces entités extraordinaires, sont tels des livres vivants et parlants, bruissant de leur contenu, peuplant les requêtes des Censeurs et des Mages de messages, de réponses, de verdicts, de rêves et de cauchemars. Il est reconnu deux fonctions principales aux sept Codats. Ils sont capables d'enregistrer en eux tous les commentaires oraux et écrits qui s'effectuent sur l'article dont ils sont la personnification. Ce sont eux qui recrutent les membres des Corps-Francs du Cryptogramme-magicien (voir plus loin).

Les sept articles

Article 1 :
Le Danseur est toi et les Autres
Le Mage doit avant toute chose (lui compris) protection au Danseur. De ces frêles créatures, l'Emprise est possible mais aussi la préservation d'un peu de la Flamboyance antique et du Centresprit. Le Danseur est tout, il doit être au centre des préoccupations du Mage.

Article 2 :
Le pouvoir matériel est ton frère ennemi
Le Mage doit se consacrer à l'étude et la pratique du Danseur et de l'Emprise. Il ne doit pas, sous peine de faillite complète de ses idées, se mêler du pouvoir et de ses affaires. Ceci est bon pour le non-initié, le Terne et l'Inspiré insensible à la beauté et au lien empathique avec le Danseur. Mais pourtant, le Mage, de par ses capacités magiques, est régulièrement sollicité par le pouvoir. Il doit savoir lui résister et lui opposer son propre pouvoir ainsi que celui du Cryptogramme-magicien.

Article 3 :
Le Cryptogramme-magicien est ton royaume secret
Rien n'est plus important que de préserver le Cryptogramme-magicien, ses secrets et ses membres. Toute révélation sera bien sûr condamnée.

Article 4 :
L'Emprise est la lumière de ton âme
La vie du Mage se consacre exclusivement à la pratique de l'Emprise. Il se doit d'exceller dans celle-ci. L'Emprise doit être une forme de compréhension du monde et ceci quelle que soit l'obédience du Mage.

Article 5 :
Ton obédience est le cœur de ta famille
C'est dans l'obédience que se forge la vision du monde du Mage. Le Mage doit respect et fidélité à son obédience. Il faut remarquer la différence entre l'article 3 qui parle de royaume et l'article 5 qui parle de famille. Le Cryptogramme-magicien est toujours supérieur à l'obédience dans n'importe quel cas de conscience.

Article 6 :
Tu apprends toujours le long du chemin
La route du Mage est très longue, et celui-ci est un éternel étudiant qui doit toujours apprendre d'un plus sage que lui. L'élève doit toujours respect et obéissance à son maître. Le Mage est un quêteur à la recherche du sens de l'Harmonde et de la Flamboyance disparue, du mystère des Éternels et de l'Éclipse. Il montre aussi clairement que le Mage se doit de voyager pour pratiquer.

Article 7 :
L'Éclipse brûle les larmes de l'aveugle
Cet article est celui qui pose le plus de problèmes. Est-il une indication de la tâche mystique du Cryptogramme-magicien ? Est-il l'indication que les Mages se doivent d'être des quêteurs mystiques en plus des praticiens de l'Emprise ? Pour beaucoup de membres du Cryptogramme-magicien, cet article est le lien avec le mythe de l'Harmonde et le voile à soulever de l'Éclipse. D'autres pensent qu'au contraire, cet article montre que les Mages se doivent d'oublier le passé pour mieux comprendre la nature de l'Emprise.

Une école de magie

Le principal rôle du Cryptogramme-magicien est celui de former les pratiquants de l'Emprise et de leur attribuer les Danseurs. L'Ordre est donc bâti comme une école avec ses élèves et ses professeurs. Traditionnellement, quel que soit le royaume dans lequel se trouve le Cryptogramme-magicien, on retrouve toujours le même système d'apprentissage.

Il existe trois niveaux d'apprentissage avant d'être considéré comme un Mage.
En premier lieu, le néophyte. Il s'agit de l'individu ayant trouvé le chemin d'une académie ou bien ayant été repéré comme prometteur par un Mage. La plupart du temps, il réside dans des quartiers se trouvant à l'extérieur de l'académie. Presque en servage, le néophyte se doit de boire toutes les paroles venant d'un des résidents de l'académie. Les épreuves pour entrer à l'intérieur du bâtiment et acquérir le statut d'apprenti cryptogrammique sont très variées selon les royaumes. Cela peut aller d'être lettré à récitation par cœur de tous les Haut Mages du royaume jusqu'à la quête d'un Danseur. Cette période permet surtout aux Mages de déterminer vers quelle obédience, le néophyte pourra être dirigé. Ce choix peut aussi être à l'initiative de ce dernier. De manière générale, une épreuve très difficile vient conclure ce choix. Il arrive que des élèves très doués sautent cette étape de néophyte pour plonger tout de suite dans l'apprentissage.

Une fois accepté, l'apprenti est pris en charge par un Maître, c'est-à-dire un Mage qui consacre une partie de sa vie à l'enseignement de l'Emprise. Cet enseignement dure en général deux années complètes (mais pas obligatoirement durant un même laps de temps). Pour les moins doués, cette période peut s'étendre à trois ans. Au-delà, l'apprenti n'est pas jugé apte à la pratique de l'Emprise. La première année, l'apprenti se familiarise avec les Danseurs, la deuxième année, il forge ses premières connaissances dans le Trait pour lequel il semble doué et apprend ses premiers Sorts. À l'issue de l'apprentissage, les apprentis subissent une nouvelle épreuve appelée la cryptie. Démunis de tout, argent, armes et vêtements, les apprentis doivent survivre à l'extérieur de l'académie pendant plus de six mois. Cette période fondamentale de la vie d'un Mage est l'occasion pour lui d'acquérir son Danseur et de se confronter à la Charte.
Si le Mage survit à la cryptie, il peut être déclaré officiellement Mage. Son académie lui remet alors un Danseur s'il en n'a pas trouvé, sa Gemme, et l'inscrit sur les registres officiels du Cryptogramme-magicien. Le nouveau Mage doit alors deux ans au Cryptogramme-magicien durant lesquels il est au service de

son maître, du Principal de l'académie, ou envoyé en mission pour le compte du Cryptogramme-magicien. Après ces deux années, il est libre de faire ce que bon lui semble tout en observant parfaitement la Charte et les préceptes de la Haute Demeure dont il dépend. À tout moment, le Mage peut choisir de devenir un enseignant. Reclus dans l'académie, il choisit un néophyte et lui enseigne alors les rudiments de l'Emprise.

Ce qui vient d'être décrit est un peu le parcours idéal du Mage. Bien sûr le déroulement du cursus honorable du Mage est très rarement une réalité. Beaucoup abandonnent, meurtris par des épreuves trop impitoyables, brisés par les accidents magiques, fatigués par la tyrannie de leur maître, oublié des Danseurs ou bien même déjà en conflit avec un Censeur ou bien un Sycophante. Il peut arriver aussi que l'initiation à l'Emprise soit d'une rapidité extraordinaire quand l'élève surpasse le maître, quand le maître est déjà un original aux méthodes peu orthodoxes. Les Mages, malgré leurs places fortes, leurs codes, leurs rituels et leurs privilèges ont souvent des vies brisées, des carrières arrêtées, des existences plus courtes mais beaucoup plus intenses que la normale.

Les grandes figures

Le gros des membres du Cryptogramme-magicien est constitué de Mages, perpétuels étudiants au service de l'Emprise. Certains sont encore néophytes ou apprentis, alors que d'autres sont déjà parvenus au statut de Mage indépendant. Toutefois, l'Ordre est également constitué de quelques grandes figures : des artistes de l'Emprise qui jonglent avec les étincelles de leurs multiples Danseurs afin d'obtenir les effets les plus fous. Haut Mage ou Principal sont des statuts que tout un chacun rêverait d'atteindre un jour.

Maîtres

Les Maîtres sont des Mages qui ont atteint un niveau en Emprise suffisant pour transmettre leur savoir. Souvent, ce statut dépend plutôt des capacités pédagogiques de l'individu que de son réel talent en Emprise. La seule condition toujours vérifiée est celle qui veut que le Mage sache pratiquer sa magie sans mettre en danger son entourage.

Principal

Le Principat est une des plus hautes distinctions du Cryptogramme-magicien. En effet, il s'agit du chef suprême d'une académie et il n'en existe par conséquent qu'une centaine dans tout l'Harmonde. De plus, contrairement aux Hauts Mages, leur nombre est fixé par le nombre d'académies et reste figé tant qu'une nouvelle n'est pas construite. Ce sont les Principaux qui appliquent les Préceptes du Cryptogramme-magicien du royaume au sein de leur académie. Ils sont, par conséquent, la voix des Hautes Demeures.

Hauts Mages

Les Hauts Mages sont les meilleurs pratiquants de l'Emprise de tout l'Harmonde et gèrent l'Ordre à l'échelle d'un royaume. Ils sont l'élite du Cryptogramme-magicien et représentent sa tête pensante autant que son plus fidèle bras armé. Les Hauts Mages Inspirés sont souvent des Chorégraphes mais ils ne représentent qu'une très faible part de ces personnages de légende.



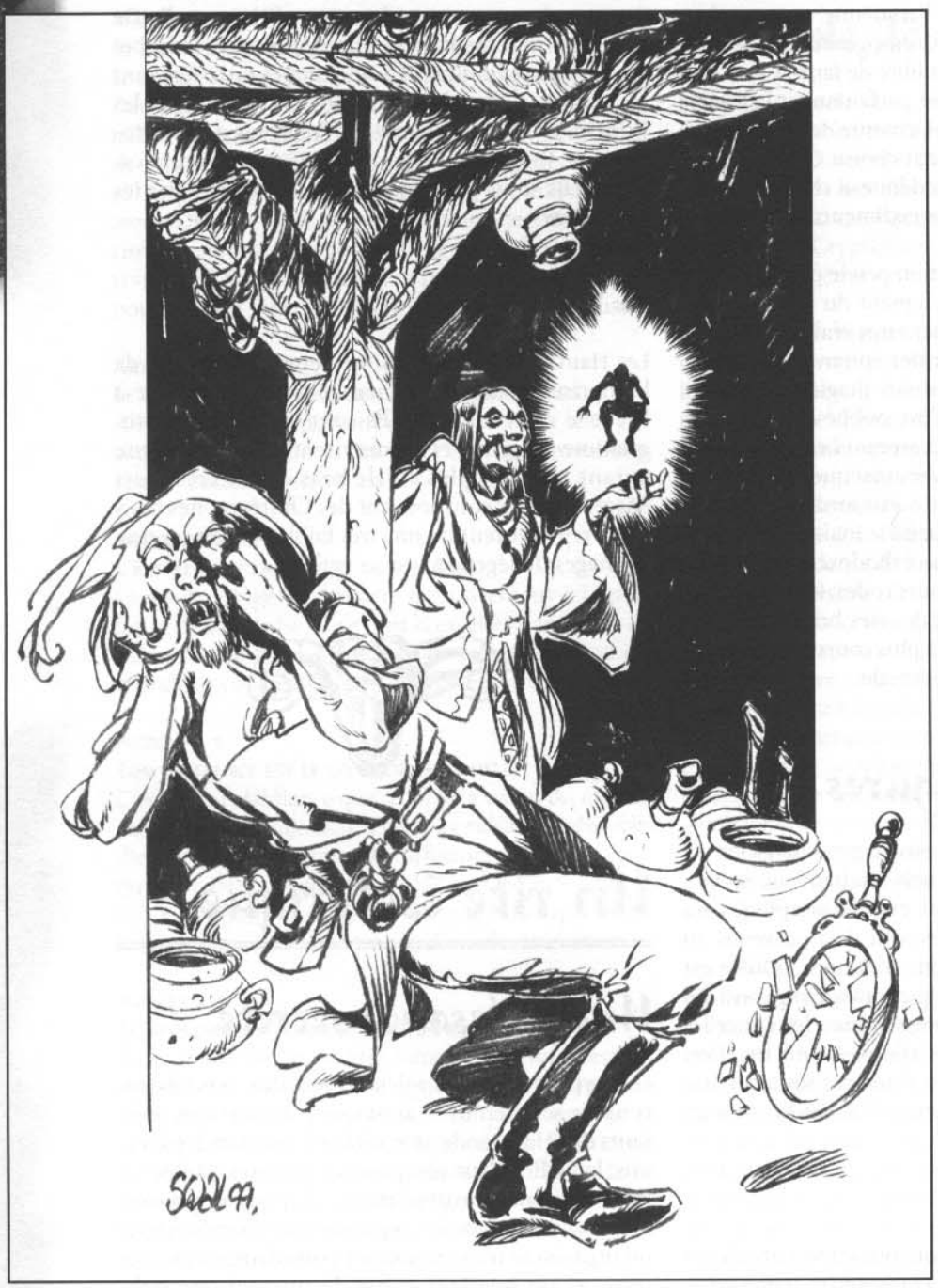
Un rite ésotérique

Une puissance secrète

Le Cryptogramme-magicien constitue pour beaucoup de ses membres, ainsi que pour certains puissants de l'Harmonde, une véritable puissance secrète avec laquelle il faut composer et compter. Même s'il fut à l'origine constitué pour échapper au pouvoir matériel des nobles, le Cryptogramme-magicien reste un organisme trans-royaumes possédant ses lois, ses terres et ses hommes et par-dessus tout une puissance magique qui rend ses membres indispensables à la marche politique et économique d'un royaume.

Des maîtres du mystère et de l'ésotérisme

Avant tout, le Cryptogramme-magicien possède une forte puissance symbolique parmi de nombreuses populations de l'Harmonde et ce quel que soit le niveau social. Ce sont des gens souvent craints, estimés, perçus comme mystérieux, puissants, différents.



Bien sûr chaque royaume, chaque culture juge selon son aune, mais il n'empêche ; le Cryptogramme-magicien est chargé d'une puissance symbolique très importante liée au sacré et au mystère.
Il n'est pas rare de voir des Mages bénir des milices de la République mercenaire ou bien des Jornistes s'occuper des plus défavorisés et parcourir, nu-pieds les routes poudreuses d'Urguemand ou bien de la Province liturgique et d'offrir aux nécessiteux les étincelles bienfaitrices de leurs Danseurs.
De multiples académies, souvent isolées, enfermées dans des murs crénelés de peur d'attaques intempestives menées par quelques nobles jaloux ou bien désargentés provoquent chez le paysan interrogations et bien souvent crainte. Mais que font-ils, ces humains et ces saisonins aux gemmes frontales dans les hautes tours de cette demeure glaciale ?
Il est clair que cette influence secrète, presque inconsciente du Cryptogramme-magicien a pour don d'énerver les puissants car c'est une concurrence directe à leur propre pouvoir symbolique. On rapporte encore l'anecdote d'un noble janrénien ridiculisé - et ceci bien avant l'interdiction des trois obédiences parce que ses paysans choisirent de verser la taille et la gabelle à une académie située à la lisière de la forêt domaniale plutôt que leur suzerain qu'ils considéraient comme trop dépensier. Une fois l'argent placé à l'intérieur de l'académie, les soldats du seigneur ne purent entrer et le noble fut mis sur la paille, lui et sa famille.

Des propriétaires fonciers secrètement puissants

Le Cryptogramme-magicien constitue aussi une puissance non dite en termes de propriétés. Il possède, si l'on fait la somme entre tous les royaumes de plus de 150 terres en nom propre. À ceci, il faut rajouter les dons de nobles et de paysans propriétaires suite à des services rendus ou bien à des manigances ainsi que toutes les acquisitions faites par chaque Cryptogramme-magicien dans son royaume. L'ensemble est impressionnant et dépasse de loin les terres d'un baron d'Urguemand par exemple.
Le Cryptogramme-magicien possède ainsi tout un réseau de terres et de bâtiments, routes, ponts,

péages, privilèges, impôts et taxes issus de ses propriétés foncières qui en feraient un des organismes les plus riches de l'Harmonde s'il était vraiment uni. Certains Mages prennent de plus en plus conscience de cet état de fait et cherchent à construire une vision d'ensemble du patrimoine cryptogrammique. Qui sait ? Peut-être que les Échevins au service du Cryptogramme-magicien seront les administrateurs d'un des plus grands Domaines de demain.

Des conseillers du pouvoir souvent recherchés

Même si le Cryptogramme-magicien a cherché au moyen de sa fondation même à racheter sa liberté et à se consacrer principalement à l'étude des Danseurs, il n'en reste pas moins que tous les puissants de l'Harmonde souhaitent, soit s'approprier une partie de la puissance magique des Mages, soit à contrecarrer cette force ésotérique. Les Mages font alors d'excellents conseillers occultes, atouts et armes secrètes lors d'épineuses négociations ou bien pendant des conflits qui s'éternisent. Il est à préciser que ce rôle de conseillers occultes, bien qu'il entre en concurrence avec celui des Éminences grises, est souvent très mal vu par les instances dirigeantes du Cryptogramme-magicien. Il arrive qu'un Mage soit obligé ou bien choisisse (souvent pour des raisons pécuniaires) de servir un noble ou bien un roi. Dans ce cas, il appartiendra à la justice cryptogrammique de juger de la faute du Mage. S'il fût obligé, son commanditaire s'en mordra les doigts, s'il choisît, le Mage connaîtra les joies de la rencontre avec un Censeur cryptogrammique. Depuis les événements liés à Agone de Rocheronde, de plus en plus de Mages commencent à participer au pouvoir et à mélanger Emprise et chose politique. Ce qui n'est pas vraiment pour plaire à l'Invisible-Demeure.
On peut noter qu'un bateau de l'Enclave boucanière, dirigé par un puissant Éclipsiste fut coulé par deux Censeurs car il avait choisi le camp de contrebandiers de Danseurs, principale source d'argent de la Hunette, il y a de cela quelques années.

La mémoire de l'Harmonde

Enfin le Cryptogramme-magicien est aussi du fait de son âge et sa fonction l'un des conservatoires les plus précieux de l'Harmonde. Des milliers d'écrits, de légendes, sont conservés souvent dans le désordre le plus total dans l'ensemble des bâtiments connus et cachés de l'Ordre magicien.
Ces textes et ces contes constituent en quelque sorte une mémoire profonde des Royaumes crépusculaires. Très souvent, les académies louent et vendent par le biais de bibliothèques, de prêts ou de recherches, les informations qu'elles détiennent. Par conséquent, certains Mages peuvent être aussi des érudits et font profiter de leur savoir et leur connaissance du monde différents individus allant du noble en passant par le marchand ou même le malfrat. Tout cela contre monnaie sonnante et trébuchante ou bien contre services et privilèges.

Vers un gouvernement invisible ?

La tentation est alors grande de considérer le Cryptogramme-magicien comme un gouvernement invisible potentiel, comme une société presque secrète qui, par en dessous, serait capable de tirer les ficelles du pouvoir. Quelques nobles, et même certains royaumes dans leur ensemble sont proches de cette vision. En revanche, beaucoup restent sensibles à l'une des philosophies basiques du Cryptogramme-magicien, celle d'être séparé du pouvoir séculier, celle qui incite les Mages à se retirer du monde pour mieux étudier l'Éclipse et l'art de l'Emprise pour ensuite partir sur les routes pratiquer la magie.

Le Voile

Cependant, il existe un courant politique au sein du Cryptogramme-magicien peu formalisé qui souhaite orienter l'ensemble de l'Ordre vers une prise du pouvoir sur l'ensemble des Royaumes crépusculaires, instituant alors un diktat magique et un imperium de l'Emprise. Ce courant, connu sous le nom du Voile, encore très minoritaire (environ 10 % des Mages du Cryptogramme-magicien), a tendance à grossir rapidement depuis environ cinquante ans. Pour une raison mystérieuse, les Censeurs ne sont pas intervenus contre les chefs factieux. Ceux-ci au nombre de trois (un par obédience) ont juré d'installer le Voile comme empire magique avant leur mort. Le leader du Voile, le chef factieux Obscurantiste est connu sous le pseudonyme mystérieux de Chat noir. Il serait l'un des Hauts Mages de la Haute Demeure de l'Enclave boucanière. Pour l'instant, ses actions font surtout l'objet de rumeurs parmi les autres Mages et même certains Danseurs transmettent ces émotions impérialistes à leurs nouveaux propriétaires.

L'Escarboucle

Pour certains des Inspirés Mages, le Cryptogramme-magicien recèle en lui la plus formidable machine de

LE CRYPTOGRAMME-MAGICIEN ET LE MASQUE

Seuls les Inspirés connaissent généralement l'existence du Masque. Le Cryptogramme-magicien étant composé en grosse majorité de Ternes, les Mages restent encore globalement ignorants des agissements du Maître du Semblant. L'Escarboucle (le plus grand regroupement de Mages Inspirés) ayant préféré taire ce genre de révélation en attendant que le Cryptogramme-magicien soit prêt à l'accepter. Les Inspirés dans leur ensemble ont décidé de suivre cet exemple. Même les quelques Hauts Mages Inspirés préfèrent utiliser le Cryptogramme-magicien dans la lutte contre le Masque en tant que pantin aveugle et inconscient des conséquences réelles de ses actes.

guerre contre le Masque. Ils peuvent y trouver un soutien logistique, une puissance de feu, de nombreux frères Inspirés, des informations à volonté, des endroits aussi sûrs que des Sanctuaires et une connaissance accrue de la nature de la Flamme par les Danseurs et les Génies. Les Inspirés liés par ces mêmes idées se sont alors regroupés depuis environ deux cents ans en une confrérie secrète baptisée l'Escarboucle dont le but principal est de transformer le Cryptogramme-magicien en une force unie contre le Masque et mettant toutes ses forces dans la guerre. Pourtant, l'Escarboucle est aussi très minoritaire parmi les Mages en général mais aussi parmi les Mages Inspirés. Les buts avoués de cette organisation sont trop en désaccord avec certains des articles de la Charte cryptogrammique. Les Inspirés membres de l'Escarboucle se reconnaissent entre eux à la marque de leurs Danseurs. En effet, ceux-ci portent une marque dorée en forme de pluie d'étincelles sur leur poitrine.

Certains membres de cette confrérie sont aussi membres du Voile. Ils commencent à parler d'une alliance objective entre les deux mouvements.

Des contre-pouvoirs encore solides

Le Cryptogramme-magicien ne peut pourtant pas être considéré comme un gouvernement invisible de tous les royaumes ou même à l'intérieur de chaque Royaume crépusculaire.

Il est encore trop peu centralisé et surtout particulièrement respectueux du deuxième article de la Charte. Ses membres dans leur grande majorité cherchent avant tout à mieux comprendre l'Emprise et les Danseurs. Ce reste de la magnificence de la Flamboyance suffit amplement à de nombreux Mages à remplir leurs journées et leurs nuits. Le fait de devoir préserver les Danseurs motive de très nombreux maîtres de l'Emprise dont une partie de leur vie est liée à la nature du Danseur, son rythme, sa personnalité et ses émotions.

Les structures classiques de pouvoir sont installées depuis plus de deux mille ans, certaines prenant racine directement dans l'époque lointaine d'avant l'Éclipse. Même, si elles peuvent connaître les vicissitudes propres à l'histoire des Mortels, elles ne sont pas prêtes à céder le pas à un gouvernement mondial et magique. Mais peut-être qu'un Mage Inspiré aux multiples facettes, jeune et ambitieux, particulièrement brillant et sachant manier la conjoncture pourrait s'imposer. Enfin, de nombreux nobles ont depuis longtemps réagi à la concurrence symbolique et élitiste du Cryptogramme-magicien en créant les Collèges. Ces institutions dont la principale fonction est de former aux arts du gouvernement les membres de la noblesse et des bourgeois (ou de leurs équivalents) permettent aussi à leurs membres de s'opposer aux académies cryptogrammiques. Elles aussi délivrent un savoir, elles aussi forment une élite et elles aussi sont auréolées d'un pouvoir symbolique souvent appuyé sur des privilèges fiscaux et fonciers.

Les rets de l'Invisible-Demeure

La plupart des habitants de l'Harmonde connaissent l'ambiguïté fondamentale du Cryptogramme-magicien. Sous le couvert d'un seul nom se cachent onze Cryptogrammes-magiciens, un par Royaume crépusculaire, très indépendants les uns des autres. Pourtant, il existe bien un gouvernement central, une instance supérieure commune à tous les Mages et seule référence de tout l'Ordre. Cette instance est connue sous le nom de l'Invisible-Demeure. Il s'agit de l'un des mystères et des secrets les mieux gardés de l'Harmonde. Les Mages eux-mêmes ne connaissent l'Invisible-Demeure que par légendes, ouï-dire, contes et légendes. Pour ainsi dire aucun Mage vivant à l'heure actuelle ne s'est rendu dans l'Invisible-Demeure. Certains d'entre eux pratiquent sa recherche comme une quête mystique les faisant avancer sur la voie de l'apprentissage et de la sagesse selon l'article 7 de la Charte. Les principales fonctions de l'Invisible-Demeure sont de veiller à l'application et au respect de la Charte dans tous les Cryptogrammes-magiciens. Ses principaux moyens sont les membres des Corps-Francs, Mages d'élites, spécialisés et entièrement dévoués à la Charte et au Cryptogramme-magicien ainsi que les sept Codats aux interventions beaucoup plus rares et plus fantasques.

L'Invisible-Demeure

Peut-être est-elle basée à Sombreçonge lovée dans les plis de l'énorme cervelet d'une des lamantines

porteuses de la cité, ou bien nichée dans les sommets les plus élevés des montagnes des Parages ou bien encore on la trouve dans les racines d'un des Arbres-rois de la Marche modéhenne. Non, les meilleurs parchemins la décrivent comme une tour invisible des Milles Tours de Lorgol.

Il est impossible de pouvoir placer physiquement l'Invisible-Demeure car elle est tout bonnement toujours en train de se déplacer. La mystérieuse capitale de l'Ordre est une ville volante à l'architecture démesurée, perchée sur un morceau de roche enchantée avant l'Éclipse, portée par une centaine de Danseurs ailés (cas unique dans l'Harmonde) dont les étincelles créent tout autour de cette étrange cité aux palais et aux demeures vides l'illusion de la non-apparence. Ainsi, la cité volante parcourt le monde, invisible aussi bien aux regards des mortels que des Éternels.

L'Invisible-Demeure abrite peu d'habitants pour sa superficie, mais ceux-ci sont tous habités par la magie de l'Emprise et présentent des caractéristiques très particulières. Les principaux résidents sont les sept Archontes, patriarches tutélaires de l'Ordre, les professeurs et les élèves des Corps-Francs logés dans les collèges-manoirs de la ville ainsi que les Codats. Mais, on peut y trouver aussi des Génies, des Danseurs, des émissaires des puissances de l'Harmonde comme le conseil des Décans, le Masque et l'Ombre. Rares sont les Mages conviés à monter dans la ville volante, encore plus rares sont les mortels non pratiquants de l'Emprise à y accéder. Depuis 150 ans, seul un jeune garçon a pu voir de ses yeux les sept Archontes. Ses exploits sont comptés dans les chroniques du jeune Lambarin, célèbre dans tout Urguemand.

Les Sept Archontes

Voilà les vrais maîtres du Cryptogramme-magicien. Ils restent une énigme pour tous les pratiquants de l'Emprise et même pour les membres des Corps-Francs. Au nombre de sept, ils sont d'un âge extrême, portant de nombreux Danseurs et pratiquant une Emprise dépassant tout entendement. Certains Censeurs avancent l'idée qu'ils porteraient sur eux l'ancienneté de l'Ordre et seraient donc âgés de plus de deux mille années. Bien que cela puisse paraître incroyable, certains Jornistes et Obscurantistes (par des méthodes radicalement opposées) ont montré que des danses arrivaient à prolonger quelque peu la durée de la vie. Mais pas au point de rendre quelqu'un insensible au passage du temps. D'autres membres de Corps-Francs comme les Échevins ou bien les Archivistes estiment que les Archontes possèdent une Emprise directe sur des Génies.

Composés de cinq Éclipsistes, d'un Jorniste et d'un Obscurantiste, les Archontes veillent avant tout aux intérêts du Cryptogramme-magicien donc au respect de la Charte. Siégeant de manière permanente, ils sont reliés entre eux par une forme de télépathie magique créée par leurs Danseurs. Cet opéra silencieux leur permet de statuer tout de suite sur les problèmes auxquels ils font face.

Les Corps-Francs

C'est ainsi que sont nommés les sept bras armés et utiles de l'Invisible Demeure. Parcourant le monde, éternels voyageurs, meilleurs des meilleurs, entièrement dévoués et formés par le Cryptogramme-magicien, les Corps-Francs sont un peu les fonctionnaires redoutés (et redoutables) de l'Invisible-Demeure. Ils sont choisis très tôt par un des Archontes puis après une série de tests, ils sont amenés (souvent contre leur volonté ou celle de leurs proches) dans la cité volante. Là, ils subissent un entraînement terriblement efficace, proche du conditionnement dans des collèges-manoirs dédiés chacun à la fonction du Corps-Franc dans lequel le jeune choisi a été placé. Par la suite après une ultime batterie de tests, ils sont envoyés en mission dans les Royaumes crépusculaires, veillant au respect de la Charte et séparant le bon grain de l'ivraie. Ces mortels (saisonins, femmes et hommes) constituent peut-être les personnes les mieux formées de tout l'Harmonde à l'exception des Éminences grises du tristement célèbre Souffre-Jour. Tous hautement spécialisés dans leur domaine, ils possèdent des compétences d'ordre général leurs permettant de faire face à presque toutes les situations sans avoir le besoin de recourir à autrui. Ils sont solitaires, déterminés et dévoués. Peu connaissent la vie de famille, l'amour et la tranquillité. Tous aiment l'aventure et la passion, le dévouement à la tâche et à la cause.

Les Censeurs

Ce sont les juges bourreaux chargés de faire respecter la Charte et les préceptes du Cryptogramme-magicien. Le plus connu des Corps-Francs, les Censeurs inspirent la peur et la crainte à la fois chez le Mage et le non-initié. En effet, il possède le droit de vie ou de mort et peut en même temps rendre la justice. Assassin, bourreau et juge, il est le gardien armé des lois cryptogrammiques. Véritable instructeur, il peut aussi pratiquer la Question haute et basse sur les Mages, c'est-à-dire différentes formes de tortures physiques et magiques. Ces Censeurs bourreaux se recrutent essentiellement parmi les Obscurantistes.

Les Censeurs sont la principale raison pour laquelle le Cryptogramme-magicien a pu s'affranchir de toutes les autres formes de justice et n'obéir qu'à ses propres lois. En effet, les Censeurs se sont révélés

beaucoup plus efficaces, intègres et justes que la plupart des autres systèmes judiciaires. Certains malheureux préfèrent se laisser embastiller par une justice seigneuriale, pensant ainsi échapper aux affres de la justice expéditive des Censeurs. Mais c'est très souvent peine perdue, le Censeur arrivera souvent à exécuter la sentence à travers les murs de la prison de la pauvre hère.
Les Censeurs apparaissent sur la demande d'un Haut Mage, souvent sollicité par des Mages lésés ou bien mis en danger par les autres justices. Souvent seuls, ce sont des individus masqués que rencontre le Haut Mage solliciteur (ou non). Les ordres sont rapidement pris pour permettre une sentence sans délai. Justice expéditive, l'action des Censeurs est l'un des ciments du Cryptogramme-magicien.

Les Reîtres

Le Cryptogramme-magicien s'est toujours trouvé mêlé à des guerres allant de l'escarmouche à la bataille rangée. Souvent contre son gré, quelquefois pour défendre les intérêts de l'Ordre. Les Mages se reposent alors sur le Corp-Franc des Reîtres. Ce sont des Mages guerriers surentraînés, à l'origine créés par le Cryptogramme-magicien des Communes princières. Très vite intégrés, ils sont devenus des gardiens et des protecteurs du Cryptogramme-magicien ainsi que des combattants pouvant s'impliquer dans des guerres selon les intérêts de l'Ordre.
Peu nombreux, ils sont redoutés de tous les combattants et même des mercenaires de la République mercenaire. Les Reîtres portent tous un plastron forgé de métal noir, avec dessus un Danseur armé gravé en argent. Beaucoup d'entre eux portent un plumet aux trois couleurs de l'Ordre, le gris, le noir et le blanc.

Les Échevins

La greffe des Gemmes a toujours été une pratique délicate et périlleuse pour une académie. En effet, les Gemmes sont rares, très chères et il n'est pas question de supprimer un Danseur pour en obtenir une autre. Très rapidement les Archontes se sont rendus compte du danger potentiel pour l'Ordre. Ils ont alors créé les Échevins afin d'éviter à certaines académies et Haute Demeures de tomber sous la coupe de marchands joailliers peu scrupuleux (et par conséquent de pouvoirs par trop avides) ou bien d'empêcher des Ternes trop motivés d'exécuter des Danseurs malencontreusement chassés afin de devenir Mages eux-mêmes ou bien se livrer à un odieux trafic.
Chargés de trouver, d'acheter les Gemmes, ils les redistribuent par la suite aux académies selon des instructions délivrées par les Archontes de l'Invisible-Demeure. De manière plus générale, ils tiennent maintenant les comptes des Hautes Demeures et des académies. Ils gèrent beaucoup d'argent et sont en train d'établir le Cryptogramme-magicien comme une vraie puissance financière capable de prêter de fortes sommes à des princes, des nobles souvent ruinés par de trop nombreuses guerres et fêtes.
Les Échevins portent tous une houppelande bordée d'hermine.

Les Voltigeurs

Voici dix farfadets Inspirés spécialement dévoués à la cause du Cryptogramme-magicien et dédiés entièrement à la Petite Chasse. En effet, la Petite Chasse pratiquée par les farfadets dans les cités des royaumes est l'un des moyens les plus sûrs pour les académies de se procurer des Danseurs. Pourtant, il arrive souvent que cette Petite Chasse entraîne une hausse trop importante des cours ainsi qu'une pénurie du compagnon du Mage. Sans compter les concurrences forcenées qui peuvent amener à la mort de la proie. Afin de résoudre ces situations de crise, l'Invisible-Demeure a réussi à recruter dix farfadets, pas un de plus pas un de moins. Entièrement dévoués au Cryptogramme-magicien, les Voltigeurs sont aussi spécialisés dans les actions les plus malhonnêtes comme le vol et le banditisme. Ils sont surtout redoutés des autres Petits Chasseurs et des malfrats de tout poil, à tel point que certains miliciens de grandes villes pensent que le Cryptogramme-magicien est la couverture d'une guilde de voleurs particulièrement bien organisée.
Les Voltigeurs n'ont pas de signes particuliers de reconnaissance, ils se doivent d'être très discret. En revanche, ils agissent toujours ensemble.

Les Archivistes

Ce sont les conservateurs et la mémoire de l'Ordre. Ils ont pour mission et lourde tâche de recenser l'immense fortune textuelle et informationnelle qui repose dans les propriétés des membres du Cryptogramme-magicien. Vrais sages, doublés de fonctionnaires tatillons voire maniaques, les Archivistes sont aussi des enseignants hors pair chargés d'éduquer les Mages sur de nombreux sujets. Il est dit qu'ils bâtissent une immense bibliothèque à l'aide de Vestiges de la Flambloyance dans l'Invisible-Demeure afin d'y entreposer leurs plus fabuleuses trouvailles. Cette

FONCTIONS NOTARIALES DU CRYPTOGRAMME-MAGICIEN

Dans tous les royaumes où le Cryptogramme-magicien possède une notoriété et un crédit suffisant, celui-ci est régulièrement appelé à remplir des fonctions notariales importantes. Ces activités concernent notamment les testaments et les contrats qui ont besoin du sceau de l'Emprise pour s'assurer une confidentialité et une inviolabilité totale. Ce sont les Tribuns (souvent des Mages Éclipsistes) qui tiennent dans ces cas là une fonction notariale reconnue aux yeux de tous.

LES CHARGES LIÉES AU CRYPTOGRAMME-MAGICIEN

Voici une liste de Charges que peuvent posséder un Mage.
Leur coût figure à coté de leur intitulé, suivi des compétences minimales à acquérir.

Maître 3
Emprise 7, Connaissance des Danseurs 8, Alphabet : cryptin 6, Cryptogramme 7, Éloquence 7

Principal 4
Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 7, Alphabet : cryptin 7, Cryptogramme 7, Intendance 7

Censeur 5
Emprise 8, Résonance 8, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme (spé : lois) 6, Lois 6

Reître 5
Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme 5, Arme 7, Esquive 7

Échevin 5
Emprise 8, Résonance 5, Connaissance des Danseurs 5, Cryptogramme 8, Intendance 8, Négoce 6, Alphabet : cryptin 5

Voltigeur 5
Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 8, Cryptogramme 5, Chasse 8

Archiviste 5
Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme 5, Alphabet : cryptin 7, une compétence de Savoir 8

Sycophante 5
Emprise 8, Résonance 7, Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme 6, Discrétion ou Intrigue 8

Tribun 5
Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme 8, Diplomatie ou Éloquence 8

bibliothèque serait si grande qu'il faut y naviguer par bateau sur des canaux spécialement aménagés. Les Archivistes aiment à porter la barbe (imitée par une perruque pour les femmes et les imberbes) ainsi que des lunettes de verre.

Les Sycophantes

Voici le Corps-Franc le plus secret et le plus sinistre de tous. Il s'agit des espions, agents doubles et triples, délateurs et autres traîtres. Spécialisés dans l'intrigue tordue, le coup bas, les techniques d'espionnage, de retournement, de pression, ils sont les yeux, les oreilles du Cryptogramme-magicien. Envoyés sous plusieurs couvertures dans les royaumes, au conseil des Décans, parmi les horreurs du Masque et les démons de l'Ombre, espionnant les faibles agissements des Éternels, ces Mages sans foi ni loi sont les maîtres espions de l'Ordre et sa police politique. Ils sont aussi chargés de « noter » les professeurs et les maîtres enseignants de l'Ordre. Leurs rapports peuvent déclencher souvent l'envoi d'un Censeur ou bien la mise à pied. Très peu nombreux car difficiles à entraîner et à endoctriner, les Sycophantes participent de la légende redoutable de l'Ordre.

Les Tribuns

Derniers des Corps-Francs, les Tribuns sont les moins nombreux de tous. Ils sont chargés à la base d'écouter et de rapporter à l'Invisible-Demeure les rumeurs, les demandes, les besoins de chaque Cryptogramme-magicien et souvent de chaque Mage. Ils sont souvent envoyés pour s'opposer à la violence d'un jugement, pour apporter la clémence des Archontes. La plupart du temps, le Tribun devient un fidèle allié du Cryptogramme-magicien dans lequel il se trouve comme un grand défenseur de sa cause. Grands spécialistes du droit cryptogrammique, ils assurent souvent la défense des Mages mis en cause par la justice cryptogrammique. Diplomates et notaires, les Tribuns assurent les relations publiques du Cryptogramme-magicien avec l'extérieur (voir encadré ci-contre).

Une guerre politique larvée

Aujourd'hui, les tensions entre les trois obédiences sont importantes. Ci-dessous sont détaillés les rapports en termes de pourcentage de répartition entre les trois obédiences pour chaque royaume. La plupart du temps, le groupe majoritaire est celui qui dirige le Cryptogramme-magicien local. Les autres obédiences cherchent souvent à prendre la place du majoritaire afin d'étendre son Trait. Cela peut passer par des discussions politiques, des votes, des

LES SYMPOSIUMS

Lors de grands événements, quand de graves décisions sont à prendre, on fait appel à un Symposium. Il s'agit d'un grande réunion au cours de laquelle se retrouve une bonne partie des Hauts Mages de tout l'Harmonde. Le Principal de chaque académie choisit d'envoyer une délégation d'un à trois Hauts Mages et peut même se déplacer personnellement. Généralement, c'est l'académie qui a invoqué le Symposium qui reçoit la réunion, sauf lors de rares exceptions où l'événement se déroule en terrain neutre. Quoi qu'il en soit, les Symposiums sont peu fréquents et il en survient rarement plus de deux en un siècle.

commissions ouvertes mais aussi par des courses aux Danseurs, aux néophytes dans les académies et plus sombrement à des meurtres politiques, des complots afin de faire chuter les gêneurs, des dénonciations et même des actions magiques pour atteindre le pouvoir. De nombreux Censeurs sont alarmistes et estiment que le Cryptogramme-magicien n'est pas loin de la séparation en trois Ordres concurrents et ennemis.



Les Cryptogrammes-magiciens des Royaumes crépusculaires

Fort de plus de cent possessions à travers l'ensemble des royaumes, le Cryptogramme-magicien est en fin de compte ni plus ni moins que onze Ordres, onze institutions différentes possédant chacune leur spécificité et surtout leur indépendance. Les onze Cryptogrammes-magiciens sont l'équivalent de onze communautés possédant ses lois, ses valeurs et ses pratiques. Les rituels, l'enseignement, l'ambiance peuvent êtres très différents d'un Cryptogramme-magicien à l'autre. La plupart des Mages aiment à porter une marque, un symbole propre montrant de quel royaume ils sont issus.

Une structure décentralisée et autonome

Par nature, il est difficile de décrire les généralités de 11 structures autonomes. Malgré cela, il est presque toujours possible de retrouver deux grandes formes d'organisation, les Hautes Demeures et les académies.

Les académies

Piliers de chaque Cryptogramme-magicien, elles sont le lieu d'étude et de formation des Mages. Assurant le gîte, le couvert et la protection à ses élèves, l'académie ressemble beaucoup à un monastère dans son fonctionnement. Les apprentis travaillent dur, parlent généralement peu et suivent les enseignements magiques, ésotériques et séculiers des maîtres et du principal (souvent un Haut Mage préférant s'éloigner de la politique de la Haute Demeure ou, plus rarement, étant éloigné par sa Haute Demeure). En général, on trouve une dizaine d'académies par Royaume crépusculaire.

Les préceptes

C'est ainsi que sont appelés les différents règlements, lois, ordres, circulaires, lettres de cachets, etc., que chaque Haute Demeure délivre pour son Cryptogramme-magicien. Les préceptes sont aussi l'interprétation officielle que se font les Cryptogrammes-magiciens de la Charte. Souvent réunis dans d'immenses tomes, les préceptes sont l'équivalent des codes de lois des autres types de justice propres aux royaumes. Lorsqu'un Mage viole un précepte, il est rarement nécessaire de faire appel à un Censeur. Généralement, le conseil des Hauts Mages se réunit en cours dite préceptorale, écoute la défense du prévenu et rend son jugement. Il peut aussi arriver que le conseil, estimant l'affaire trop grave, fasse appel à un Censeur. Dans ce cas, le prévenu, s'il se rend à la justice de l'Ordre peut demander la défense d'un Tribun. Mais ceux-ci sont rares et le délai de report est souvent très court dans beaucoup de procédures.

Le cryptin

Depuis le premier Symposium, les Mages du Cryptogramme-magicien ont adopté le cryptin comme langage universel. Déjà utilisé depuis très longtemps par les lettrés pour rédiger les documents destinés à voyager entre les royaumes, le cryptin était, pour

les Mages, l'outil parfait pour centraliser leurs archives sans tenir compte des barrières de langues. Le cryptin est devenu l'élément fédérateur par excellence et l'utilisation qui en fut faite par le Cryptogramme-magicien relança sont utilisation dans la vie courante, auparavant devenue désuète. Aujourd'hui, ce langage est de nouveau celui des érudits et des lettrés, en plus d'être celui des Mages de l'Emprise. Toutefois, seule la forme écrite a subsisté jusqu'à nos jours et seuls quelques Mages très anciens pratiquent encore le cryptin comme une langue vivante. Concrètement, tout document émanant d'une académie ou d'une Haute Demeure est obligatoirement rédigé en cryptin et il est fortement conseillé aux Mages qui désirent être lus par des confrères, de rédiger leurs travaux dans cette langue.
La compétence Alphabet : cryptin est égale au plus petit score entre la compétence Alphabet natal de l'Inspiré et la compétence Cryptogramme-magicien. Ceci n'est valable que pour un Mage ayant suivi une formation normale et complète dans une académie.

Les 11 Hautes Demeures

Il ne revient pas à ce texte de décrire en détail tous les Cryptogrammes-magiciens les uns après les autres mais plutôt de décrire brièvement quelques détails saillants de chaque Cryptogramme-magicien ainsi que les proportions des trois obédiences. Les répartitions données sont indicatives.

Les Communes princières

Le Cryptogramme-magicien de ce royaume est l'un des plus foisonnants et baroques de l'Harmonde. Du fait de la liberté de pratique édictée dans toutes les Communes princières, les Mages ont pu bâtir de nombreuses académies où l'Emprise est enseignée. Ici, la danse s'appelle la polka, la valse, le menuet, la pavane ou bien la parade. Les Danseurs sont habitués à pirouetter à travers les dômes de verre et d'or des villes. Certains Mages n'hésitent pas à les habiller de fines gazes de voile tissées à partir de la sanguine refroidie et des rets des Danseurs morts à la tâche. D'autres ont dressé leur Danseur à pratiquer une danse érotique et magique capable de mettre en émoi un prêtre liturge. La Haute Demeure du Cryptogramme-magicien princéen se trouve dans un immense palais de verre et de métal précieux situé à Sasmiyana.
Les Mages princéens sont réputés être vaniteux, démonstratifs et assez colériques. Les duels sont courants en particulier pour choisir le candidat au principat d'une académie ou bien même pour devenir Haut Mage. Beaucoup d'entre eux participent directement aux affaires du pouvoir, violant souvent le deuxième article de la Charte et donnant aussi du fil à retordre aux Censeurs.

Répartition par obédience
Jornistes : 10 %
Éclipsistes : 30 %
Obscurantistes : 60 %

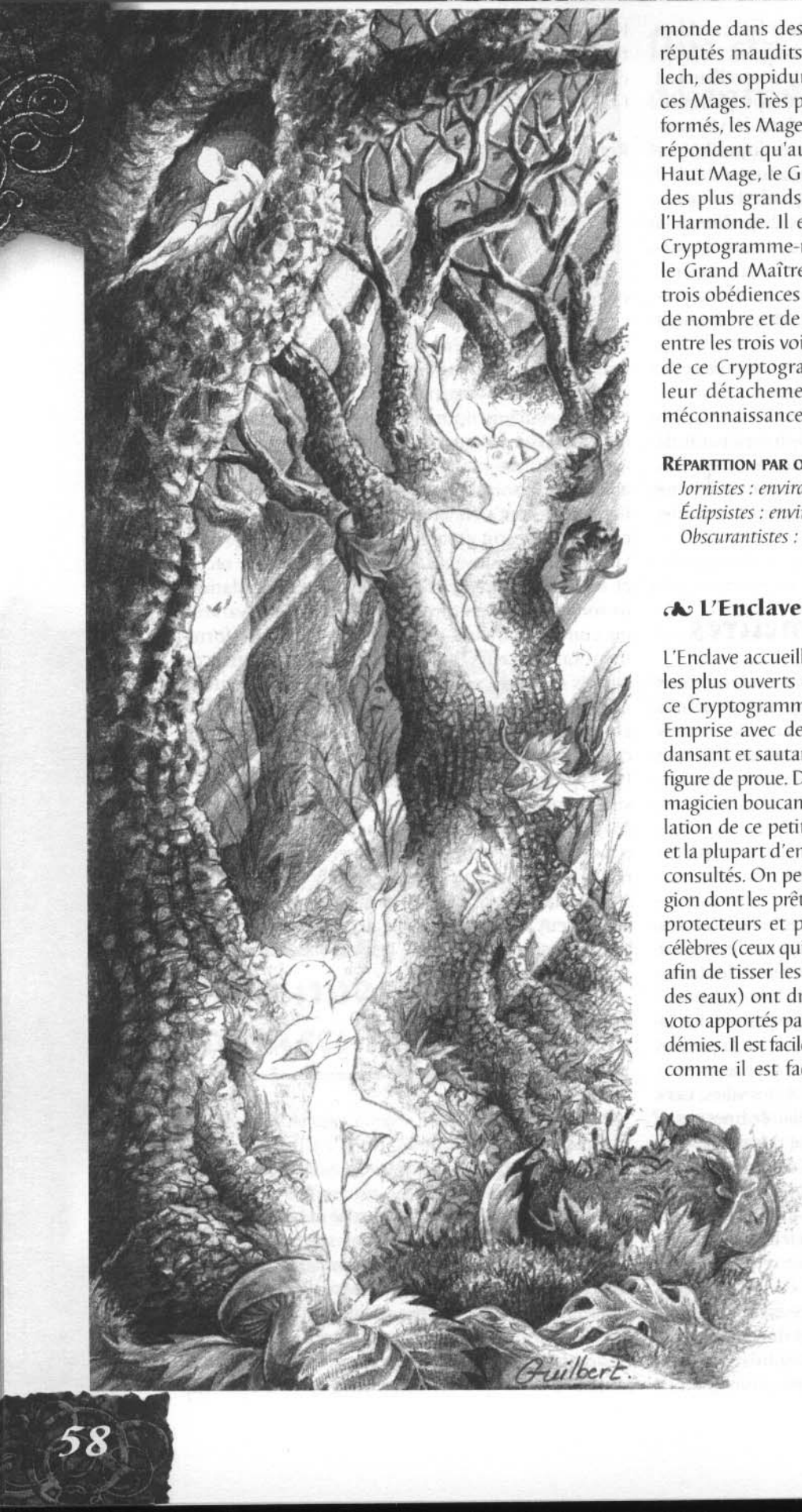
Lyphane

Ce royaume est un de ceux où le Cryptogramme-magicien est le plus faiblement implanté et où la Charte est la moins respectée. En effet, ses habitants, farouches nomades, ont été profondément marqués par les guerres magiques originelles du Cryptogramme-magicien. La magie a donc été mise au ban de la société depuis très longtemps, les cavaliers préférant s'en remettre à de vagues notions comme le Destin et la Fatalité.
Sur ces terres sauvages, les Mages vivent en reclus et en parias. Rarement acceptés par la population, ils sont considérés comme porteurs du mauvais œil ou comme parleurs-avec-les-morts, activité fortement tabou. Leurs rangs sont souvent constitués de bannis et Mages renégats en provenance des autres royaumes, vivant en marge des camps et des villes, attirés par le nombre important de Danseurs aimant courir dans les hautes herbes de la steppe.
Le Cryptogramme-magicien est dominé par les Éclipsistes. Très peu nombreux dans leur ensemble, les Mages ne se réunissent qu'une fois l'an dans un lieu connu d'eux seuls pour échanger avis, conseils et régler leurs problèmes internes. Il n'y a pas de Hauts Mages mais une assemblée démocratique où chaque Mage peut apporter sa voix aux autres et voter sur les propositions exposées. Il n'y a pas d'académies à proprement parler.

Répartition par obédience
Jornistes : 15 %
Éclipsistes : 65 %
Obscurantistes : 20 %

Les Parages

Terre inhospitalière pour l'Emprise et la pratique de la magie en général, les Parages sont pourtant le siège d'un Cryptogramme-magicien particulièrement actif et adapté aux interdits locaux.
En effet, ce Cryptogramme-magicien fut parmi l'un des premiers fondés et reste très proche de la Charte et des préceptes initiaux. En premier, sa Haute Demeure ainsi que ses académies sont retirées du



monde dans des endroits difficiles d'accès ou bien réputés maudits. Des tours isolées, de vieux cromlech, des oppidums forment les meilleurs refuges de ces Mages. Très peu nombreux et extrêmement bien formés, les Mages de ce Cryptogramme-magicien ne répondent qu'au commandement de leur unique Haut Mage, le Grand Maître considéré comme l'un des plus grands pratiquants de l'Emprise de tout l'Harmonde. Il est très difficile de rentrer dans ce Cryptogramme-magicien car la sélection menée par le Grand Maître est drastique. Sous sa férule, les trois obédiences sont exactement à égalité en terme de nombre et de puissance, recherchant un équilibre entre les trois voies jamais atteint ailleurs. Les Mages de ce Cryptogramme-magicien sont connus pour leur détachement des choses matérielles et leur méconnaissance des problèmes politiques.

Répartition par obédience

Jornistes : environ 33 %
Éclipsistes : environ 33 %
Obscurantistes : environ 33 %

L'Enclave boucanière

L'Enclave accueille un des Cryptogrammes-magiciens les plus ouverts de tous les royaumes. Les Mages de ce Cryptogramme-magicien aiment à pratiquer une Emprise avec des Danseurs au pied marin et agile, dansant et sautant de cordage en hauban, de mats en figure de proue. De manière générale, le Cryptogramme-magicien boucanier connaît l'attachement de la population de ce petit royaume maritime pour ses Mages et la plupart d'entre eux sont très respectés et souvent consultés. On peut presque y voir les signes d'une religion dont les prêtres seraient ces Mages, à la fois guides, protecteurs et poètes. Même les Danseurs les plus célèbres (ceux qui ont dansé lors d'effroyables tempêtes afin de tisser les Sorts permettant de calmer la furie des eaux) ont droit à une forme de culte via des ex-voto apportés par les marins et les pirates dans les académies. Il est facile de devenir un Mage dans ce royaume comme il est facile de s'attacher à un navire et d'y faire sa vie de Mage.

Répartition par obédience

Jornistes : 35 %
Éclipsistes : 45 %
Obscurantistes : 20 %

L'Empire de Keshe

La magie est dangereuse dans le désert de Keshe et cela est connu pour tous les membres du Cryp-

togramme-magicien. C'est pour cela que le Cryptogramme-magicien keshite est de taille réduite, sa Haute Demeure et ses académies sont perdues dans l'immensité du désert : forteresses, ribats, ksars et casbah battus par les vents sablés et les souffles des djinns. Là dans des salles aux murs couverts de chaux rouge, aux portes à voûte rondes, dans les jardinets luxuriants où coulent les sources magiques ou bien au sommet des minarets ornés de lunettes, les Mages keshites inventent tous les jours une Emprise subtile, élégante et mortellement dangereuse ou superbement régénératrice. Certains, pourtant, préfèrent former une caravane, une académie mobile. Le Cryptogramme-magicien keshite est réputé pour sa fine connaissance des potentialités de résonance avec les Danseurs. Ils n'hésitent pas envoyer dans les autres royaumes des émissaires à la recherche de nouveaux apprentis.
Les Obscurantistes sont très mal vus au sein de ce Cryptogramme-magicien et ils ne participent à aucun poste de décision. En effet, ultras minoritaires, certains Obscurantistes seraient des assassins mercenaires, travaillant pour les plus riches marchands et notables keshites.

Répartition par obédience
Jornistes : 60 %
Éclipsistes : 35 %
Obscurantistes : 5 %

Les Terres veuves

Organisé comme une Maison, le Cryptogramme-magicien est dirigé d'une main de velours par une Ancienne qui a fixé la Haute Demeure dans une des Tours noires du royaume. Beaucoup des méduses Mages sont Éclipsistes, ne pratiquant l'Emprise que pour ressentir l'attachement à leur Danseur et pour la beauté des Chorégraphies qu'elles peuvent inventer.
L'obédience Obscurantiste est formellement interdite par le conseil des Tours noires ainsi que par le Cryptogramme-magicien lui-même. Pourtant quelques humains et ogres Obscurantistes travaillent dans le secret des cachots et des égouts des Tours noires.

Répartition par obédience
Jornistes : 38 %
Éclipsistes : 60 %
Obscurantistes : 2 %

La Province liturgique

Le Cryptogramme-magicien de ce royaume est soumis secrètement au pouvoir religieux du Primat et de la religion de Saint Neuvêne. Tant que les Mages participent aux cultes et aux rituels dans les églises et les cathédrales de la Province, tout ce passe à merveille. Depuis peu un Censeur, Romurk essaie de changer cet état de fait très déshonorant pour le Cryptogramme-magicien. Il aurait fait appel à un Sycophante. Il est à noter que les Obscurantistes sont emprisonnés à vue et brûlés sans aucune autre forme de procès.

Répartition par obédience
Jornistes : 62 %
Éclipsistes : 35 %
Obscurantistes : 3 %

La Marche modéhenne

La Marche abrite l'un des Cryptogrammes-magiciens les plus puissants et les mieux organisés de tous les royaumes. Participant directement aux décisions des Druides, les Hauts Mages Jornistes veulent une Emprise épanouie, discrète et surtout utile à son prochain. Animés de sentiments altruistes, les Mages de ce Cryptogramme-magicien aiment à porter la bonne parole et la grâce des Danseurs tout autant dans la marche que parmi les autres Cryptogrammes-magiciens où ils se font volontiers les ambassadeurs de l'harmonie trouvée entre les Mages et les autres habitants de la Marche modéhenne.
Ce Cryptogramme-magicien est souvent vu comme naïf et prosélyte, donneur de leçons et poseur. Pourtant, il impose le respect. Ses Mages proches de la nature, enfants adoptés des Muses perdues, cultivent une harmonie incroyable avec leurs Danseurs dont la population est l'une des plus importantes de tous les royaumes. Il est arrivé plusieurs fois que des Mages Jornistes modéhens libèrent des Danseurs torturés par des Obscurantistes et leur offrent réconfort et joie parmi la nature généreuse de la Marche modéhenne.
Le Cryptogramme-magicien modéhens est aussi connu pour être l'un des plus fournis en documents, livres et manuscrits magiques de tous les Cryptogrammes-magiciens. Sa célèbre bibliothèque lacustre construite à l'image de la bibliothèque labyrinthique de l'Invisible-Demeure attire toutes les années pèlerins, néophytes en test, apprentis et Mages en mission. Seuls, les Obscurantistes sont fortement surveillés, souvent obligés de délivrer leurs Danseurs pour les confier à des gardiens leur remettant à la fin de leurs recherches.
La Petite Chasse est très réglementée comme tout ce qui touche au Danseur sur les terres modéhennes. Aucun enfant modéhen ne peut oublier la pluie *d'étincelles bleues et vertes qu'une famille de Danseurs* peut faire jaillir lors de sa course enchantée et joyeuse à travers les feuillages des Arbres-rois.

Répartition par obédience
Jornistes : 70 %
Éclipsistes : 25 %
Obscurantistes : 5 %

La République mercenaire

Le Cryptogramme-magicien de la République est ancien, connu et surtout en décadence. Ses autorités et sa base sont depuis longtemps en opposition, minées par des luttes d'influence et des conflits d'intérêt. Pour beaucoup, le Cryptogramme-magicien est dépassé par tous les problèmes auxquels il doit faire face. La contrebande de Danseurs est un abus de l'Emprise parmi les Mages mercenaires, une guerre larvée entre les deux obédiences majoritaires de l'Ordre. Au bord du gouffre, le Cryptogramme-magicien mercenaire attend son sauveur. Saura-t-il venir ?
Pourtant, l'Ordre comporte l'une des merveilles de la magie de l'Harmonde, la ville mouvante des Mages. Posée sur plus de deux cents lamantines flottant sur les cours des rivières de la République, cette étrange ville compte comme principaux habitants et résidants toute espèce de Mages. Pratiquants de l'Emprise, Harmonistes et même Conjurateurs, tous les thaumaturges se doivent un jour de leur vie passer par Sombreçonge. Ici s'échangent, s'étudient, se volent Danseurs, livres secrets, recettes et Œuvres gravées dans les joyaux les plus précieux. Attention au visiteur, tout est magie dans cette ville ! On y croise des Démons jouant avec des Danseurs et l'on raconte qu'on peut y trouver des Génies chantant la fin du monde sur l'une des petites places publiques à l'ombre des toits pentus et aigus. Sombreçonge est à la magie ce qu'Abyme est aux Abysses.

Répartition par obédience
Jornistes : 10 %
Éclipsistes : 40 %
Obscurantistes : 50 %

Urguemand

Depuis l'accession d'Agone de Rocheronde à la baronnie suprême, le Cryptogramme-magicien urguemand est en pleine expansion. Convaincu de l'utilité des Mages dans la marche des baronnies, Agone a fait en sorte de rapprocher les milieux magiques des milieux politiques et militaires. De nouvelles académies se créent, des néophytes sont cherchés activement parmi les jeunes de toutes les couches de la population, entraînant un effet positif par rapport au Cryptogramme-magicien parmi des sujets épuisés par de trop nombreuses guerres. Le seul vrai problème auquel est confronté ce Cryptogramme-magicien est une pénurie importante de Danseurs. Les Voltigeurs ont été récemment envoyés au Cryptogramme-magicien afin de remettre de l'ordre parmi les farfadets de Lorgol, entre autres.

Répartition par obédience
Jornistes : 30 %
Éclipsistes : 40 %
Obscurantistes : 30 %

La Janrénie

Officiellement, la Janrénie n'abrite pas de Cryptogramme-magicien. Celui-ci a été mis au ban de la société après la guerre liée à Agone de Rocheronde. En effet, les généraux abusés surtout par les Obscurantistes ont entraîné le royaume dans une guerre perdue et désastreuse pour le pays. Les femmes arrivées au pouvoir ont donc condamné tous les Mages au bannissement et à la destruction des académies et de la Haute Demeure. Depuis le premier Âge, c'est la première fois que l'on vit un tel acte hostile vis-à-vis du Cryptogramme-magicien. Ni les Censeurs, ni les Reîtres et encore moins les Sycophantes ne purent s'opposer à la volonté de presque tout un peuple. Aujourd'hui le Cryptogramme-magicien vit dans la clandestinité. De nombreux Mages ont payé de leur vie en étant pendus ou bien brûlés leur volonté de compromis. Certains, plus raisonnables ont fui la Janrénie et ont trouvé refuge dans les steppes lyphanes. Les autres se terrent et complotent au retour du Cryptogramme-magicien. Ils comptent beaucoup sur l'aide de l'Invisible-Demeure, ayant reçu une réponse positive des Sycophantes et de certains Codats.

Répartition par obédience
Jornistes : 35 %
Éclipsistes : 40 %
Obscurantistes : 25 %



minence,

La Chorégraphie n'est autre que l'art d'orchestrer un ballet de Danseurs capable de créer des Sorts vertigineux. Mais cela vous le savez déjà… Ce que vous ignorez c'est que seuls les Inspirés peuvent pratiquer cet « art » mystérieux qu'est la Chorégraphie. La Flamme qui guide les Inspirés peut entrer en résonance avec les êtres d'Éclat, les Danseurs, et certains Mages ont appris à maîtriser ce phénomène. On les nomme les Chorégraphes. Ils sont rares et leur discipline est sujette à mille rumeurs extravagantes. Incapables de rivaliser avec leur talent, de nombreux Ternes du Cryptogramme-magicien s'interrogent au sujet de ces confrères à la philosophie si étrange.
Mais découvrez plutôt par vous même ces ballets d'étincelles.

8 ~ Chorégraphie

Le Chorégraphe

Le Chorégraphe est donc un Mage à part qui diffère des autres aussi bien par le regard qu'il porte sur le Danseur que par la manière qu'il a de l'utiliser.

Devenir Chorégraphe

Contrée de l'Emprise interdite aux Ternes, la Chorégraphie est entourée d'un certain mystère au sein du Cryptogramme-magicien. Tout un chacun considère cette discipline comme l'une des plus dures à maîtriser, et part du principe que cet enseignement est réservé aux élèves d'exception. Cette vision des choses est entourée d'un halo de mysticisme entretenu par ceux des Inspirés du Cryptogramme-magicien qui l'enseignent aux autres porteurs de Flamme. Ce groupuscule très fermé fait figure d'institution archaïque et xénophobe dans l'organisation des Mages, et se sert de cette façade pour éviter toute justification compromettante avec les Ternes de l'organisation. Ils sont aussi conscients du danger que représenterait une telle technique aux mains de l'Ennemi, et leur méfiance tourne parfois à la paranoïa.
Les Inspirés ayant suivi des études de magie dans une académie peuvent avoir bénéficié de l'enseignement privilégié d'un Chorégraphe. Il faut pour cela qu'ils aient retenu l'attention de l'un d'eux, que celui-ci décide d'en faire leur élève, et que ses confrères

DEVENIR UN CHORÉGRAPHE

Les conditions sont les suivantes : il faut disposer de 6 Danseurs au minimum, d'un score de 9 en Emprise, Résonance et Connaissance des Danseurs.
Il faut encore trouver un maître, sachant qu'ils sont complètement paranoïaques et qu'ils ont horreur de devoir enseigner leur précieux secret. Bien entendu, il est impossible d'obtenir quoi que ce soit par le biais du Cryptogramme-magicien, qui passe son temps à tenter d'empêcher que cette redoutable technique ne se répande. Les restrictions concernant l'apprentissage de la Chorégraphie sont en effet aussi dures que celles concernant l'apprentissage de la magie pour les non-Mages, mais elles s'appliquent cette fois aux Mages eux-mêmes. En revanche, la puissance de la Chorégraphie fait qu'il n'existe aucune sanction pour punir ceux qui enseignent sans l'accord de l'Ordre. Celui-ci s'estime généralement satisfait si le nouveau Chorégraphe fait partie de son organisation et la sert de ses nouvelles capacités.
Il faut bien entendu être un Inspiré.

acceptent ces nouveaux venus. La chose est extrêmement rare. Le plus souvent, les Inspirés qui pratiquent l'Emprise, et se sont faits remarquer pour leur sagesse, leur volonté de contrer le Masque, ou leur compréhension des Danseurs, se voient contactés par les Chorégraphes et reçoivent ainsi leur enseignement.

Nature

La Chorégraphie n'est pas une maîtrise supérieure de l'Emprise, contrairement à l'idée reçue. Il s'agit en réalité d'une façon différente d'appréhender le Danseur et le lien qui se tisse entre lui et son Mage. Celui que construit le Chorégraphe est de ceux qui unissent une communauté, et non deux êtres. Il s'agit pour lui de susciter chez ses Danseurs la conscience de faire partie intégrante d'un tout cohérent centré sur sa personne, de le tirer de son individualisme.
C'est donc bien une autre philosophie de l'Emprise, et non un niveau de maîtrise plus élevé. Elle n'est accessible qu'aux porteurs de Flamme dans la mesure où celle-ci permet de rapprocher l'Inspiré de la nature même des êtres d'Éclat. Les Danseurs furent tous autrefois des Flammes. Le Chorégraphe réveille ce patrimoine lorsqu'il crée un lien, en le construisant sur cette nature commune qui le rapproche de ses Danseurs. Les rapports qu'il entretient avec eux sont bien sûr différents de ceux qui lient les autres Mages aux créatures d'Éclat. Le Chorégraphe n'a qu'une vision globale de son groupe, et n'a aucune affinité avec ses éléments en particulier. Les Danseurs sont très autonomes et vivent dans une harmonie relative entre eux, encadrés par le lien qui les rassemble autour du Chorégraphe.

Règles de Chorégraphie

Danseurs

L'Empathie collective qui unit le Chorégraphe à ses Danseurs est le moteur de sa magie. Ce Mage ne fait pas appel à des Sorts tapis aux frontières de la conscience de sa créature, à la manière de souvenirs concrets. Il parle à l'instinct du Danseur et l'invite à chaque fois qu'il lance un Sort à partager la même pulsion que lui et ses frères. Tous les Sorts de Chorégraphie sont enfouis au plus profond de chaque Danseur. À l'échelle de chacun d'entre eux, cette mémoire est trop primaire, trop brute pour révéler quelque magie que ce soit. Mais sous la tutelle de leur maître, entrant dans une sorte de transe collective, ils parviennent à unifier ces bribes et former un Sort, une Chorégraphie.
Malgré tout, une fois que les Danseurs ont appris une Chorégraphie, celle-ci est considérée comme un Sort sur le plan de leur mémoire et occupe autant de place qu'il compte de Seuils, comme un Sort ordinaire en temps normal. La communauté de Danseurs est considérée, du point de vue des règles, comme une seule entité reflétant une moyenne. Lors de la création de personnage, le Chorégraphe crée un seul Danseur dont les caractéristiques représentent un profil standard des éléments de son groupe. Ces caractéristiques sont prises en compte pour gérer tout ce qui se rapporte au groupe de Danseurs, ou à chacun d'entre eux en particulier.

Sorts

Donc, sur le plan technique, la Chorégraphie fonctionne de la même manière que l'Emprise. En fait, les Sorts que génère la Chorégraphie sont d'ailleurs les mêmes que ceux que pourrait générer un Mage ne disposant que d'un Danseur. La différence se fait au niveau des effets : un Chorégraphe touche en général des cibles nombreuses avec une puissance peu commune.

Le potentiel d'Emprise

Un Chorégraphe peut maîtriser une communauté composée d'un nombre maximum de Danseurs égal au produit de son Emprise et de son score de Flamme. Son potentiel d'Emprise se calcule comme celui d'un Mage ordinaire, mais la nature du lien qui unit tous les Danseurs du Mage ne permet pas de profiter de leur bonus d'Emprise. Un groupe de Danseurs réagit en masse au ballet du Chorégraphe, il s'agit d'une activité collective. Au lieu d'additionner le potentiel

d'Emprise de son Danseur à son EMP et sa Connaissance des Danseurs ou sa Résonance, le Chorégraphe y additionne le nombre de Danseurs qui composent son ballet divisé par trois, arrondi à l'inférieur.

RÉCAPITULATIF

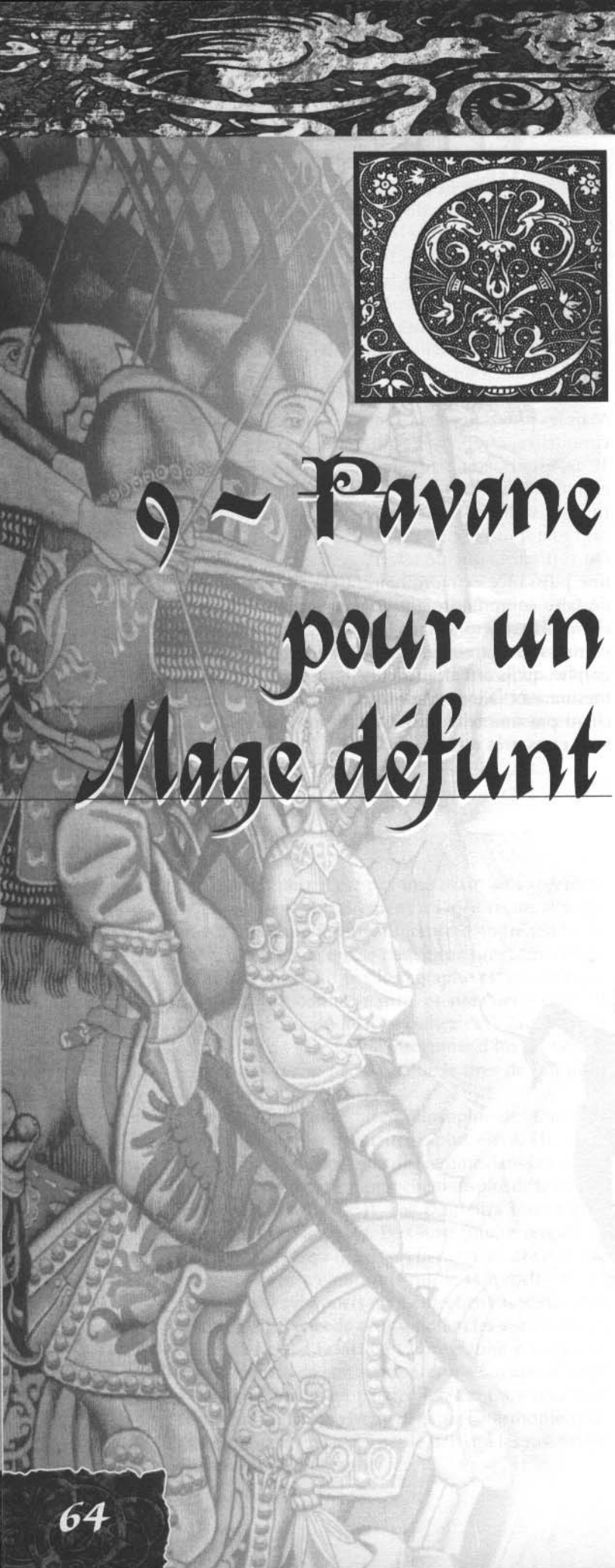
Nombre maximum de Danseurs =
EMP x Flamme

Potentiel d'Emprise du Chorégraphe =
EMP + plus faible score entre Résonance et Connaissance des Danseurs + (Nombre de Danseurs/3)

Sorts de Chorégraphie

Il n'existe pas, au sens propre du terme, de Sorts particuliers à la Chorégraphie. Ce sont les Sorts normaux, mais revisités de la manière suivante : la portée, la zone d'effet, le nombre de cibles, la durée et l'effet du Sort (les dommages, le potentiel de poison ou le nombre de PdV soignés, bref toutes les données chiffrées) sont multipliés par le nombre de Danseurs.
Exemple : un Jorniste disposant de 11 Danseurs guérira jusqu'à 11 cibles de (MR + 10) x 11 PdV à l'aide de « Guérison mineure ». Le Seuil reste bien entendu inchangé, de même que la portée (on ne peut pas multiplier « au contact ») et la durée (on ne peut pas multiplier « instantané »).
Dans le même ordre d'idées, un Chorégraphe éclipsiste disposant de 7 Danseurs pourrait poser une « Alarme magique » sur 7 pièces de 210 m² pour 7 semaines.
Mais les plus dangereux sont sans conteste les Obscurantistes, qui peuvent obtenir, par exemple, avec 10 Danseurs souffrant de concert, une « Sphère enflammée » de 10 mètres de diamètre capable de toucher sa cible à 1 000 mètres de distance et générant une fournaise de potentiel 10 x (MR + 20).
On voit par-là que de tels Mages peuvent déployer une puissance extraordinaire. L'EG aura donc soin de faire comprendre aux joueurs que, s'ils y touchent, ils passeront dans la cour des grands. Et de même, s'ils se trouvent face à un adversaire Chorégraphe, qu'ils ont affaire à une force sans commune mesure avec la leur. Mais tous les Mages ne recherchent pas une telle puissance. Et les Chorégraphes sont rares, très rares...





9 ~ Pavane pour un Mage défunt

« O Mort, vieux capitaine, il est temps ! levons l'ancre !
Ce pays nous ennuie, ô Mort ! Appareillons ! (...)
Nous voulons, tant ce feu nous brûle le cerveau,
Plonger au fond du gouffre, Enfer ou Ciel, qu'importe ?
Au fond de l'inconnu pour trouver du nouveau ! »

Le scénario se déroule dans la ville de Lorgol pendant le mois d'automne 1450. D'une manière ou d'une autre, la Compagnie va être mêlée à une étrange affaire qui agite le Cryptogramme-magicien urguemand.

L'intrigue

Synopsis

Au premier jour d'automne 1450, Dradonus, un Obscurantiste très réputé de Lorgol, meurt. Le Cryptogramme-magicien entoure ce décès du plus grand secret. D'autant que Menueto, un Danseur de Dradonus aux capacités exceptionnelles, a disparu. Malarmel, le Censeur de Rochronde, mène donc son enquête à Lorgol pour déterminer ce qui s'est effectivement passé et pour être sûr que Dradonus n'a pas été la victime d'un complot visant à s'emparer de Menueto.

Le Mage Souvyll, l'héritier de Dradonus, sait que Dradonus avait une disciple, une certaine Laliana, qui a disparu depuis la mort de son maître. Il se doute qu'elle est coupable.

Seulement, si cela venait à être découvert, Dradonus serait discrédité et tous ses biens seraient confisqués par le Cryptogramme-magicien. Souvyll ne veut pas perdre le droit de récupérer les biens et les Danseurs de Dradonus. Il ne peut donc pas se permettre de faire rechercher Laliana officiellement et va donc chercher à débusquer la jeune femme dans le plus grand secret.

En fait, l'affaire n'est pas aussi simple que le pense Souvyll. Laliana n'est pas responsable de la mort de Dradonus. C'est Menueto qui est la cause de tout. Ce Danseur n'en est pas à son coup d'essai, c'est déjà le troisième Mage qu'il élimine.

Le temps béni de l'enfance

L'histoire de Menueto est édifiante. Capturé il y a douze ans, il fut « adopté » par Iric Festal, un vieux Jorniste de Lorgol vivant dans une des Mille Tours, la Tour Phalène, réputée pour ses scintillements nocturnes semblables à des papillons blancs. Un

lien très fort s'établit entre les deux êtres. Quand Iric Festal mourut, de sa belle mort, au début de l'automne 1445, Menueto fut dévasté et décida de se laisser mourir sur le cadavre de son maître.

La valse mélancolique

Mais Vershanopim, l'héritier de Festal prit le relais. Il s'installa dans la Tour Phalène et apprivoisa peu à peu Menueto. Il découvrit les capacités extraordinaires du Danseur et s'efforça de lui rendre goût à la vie.
Mais rien n'y fit, le désespoir devint l'Émotion dominante de Menueto. À l'approche de l'automne 1446, un an après la mort de son ancien maître, Menueto fut agité par des tourments suicidaires. Il entama un ballet complexe inspiré par sa peine immense et, brusquement, une branche du Souffre-Jour poussa dans la Tour Phalène, la traversant de part en part. Vershanopim eut le cœur transpercé par le bois noir et mourut sur le coup.

La Mémoire des Âmes

Menueto, comprenant ce qu'il venait de causer, tenta de se tuer. Il se précipita sur une extrémité de l'arbre crépusculaire et s'empala sur une épine noire. Mais il ne mourut pas : il garda simplement un morceau de bois noir dans le cœur, gagnant ainsi une nouvelle puissance : la Mémoire des Âmes, lui permettant de susciter des spectres surgis de son passé.
Accablé de désespoir, il hanta alors la Tour Phalène, invoquant dans son sillage les fantômes de ses souvenirs, principalement ceux des Mages Festal et Vershanopim. La tour gagna la réputation d'être maudite et fut évitée par tous.

L'énergie du désespoir

Mais, un beau jour de printemps 1447, un Petit Chasseur audacieux du nom de Torne Dupe prit son courage à deux mains et, en utilisant un rituel saisonin pour se préserver de l'arbre, il pénétra dans la Tour Phalène. Là, il découvrit et captura Menueto, qu'il revendit pour une belle somme au Mage Jurangond, un notaire Éclipsiste. Jurangond mit un certain temps à s'habituer à Menueto et de même, il fallut que le Danseur apprenne à suivre l'Impulsion et non plus l'Empathie. Mais après quelques mois, Jurangond en fit son premier Danseur, celui qu'il utilisait de préférence. Sans s'en rendre compte, Jurangond fut peu à peu gagné par l'émotion du désespoir que dégageait Menueto.
Au début de l'automne 1448, la tragédie se produisit encore une fois : rongé par le désespoir, Jurangond libéra ses Danseurs puis mit fin à ses jours en se lançant du haut d'une tour pour s'empaler sur une branche du Souffre-Jour. Menueto retourna à la Tour Phalène, parmi les ombres de ses anciens maîtres. C'était le seul endroit où, grâce à la Mémoire des Âmes, il pouvait transformer son désespoir en une simple nostalgie. Jurangond, mais aussi le chasseur Torne Dupe, vinrent s'ajouter à l'assemblée des spectres de la cour de Menueto.

Jamais deux sans trois

Pendant l'hiver 1449, Torne Dupe entendit dire par d'autres Petits Chasseurs qu'on l'avait vu, de loin, parmi les spectres de la Tour Phalène. Intrigué, le farfadet retourna sur les lieux au printemps 1449 et captura une nouvelle fois Menueto dans la Tour Phalène. Apercevant le spectre de Jurangond parmi les autres, le farfadet commença à soupçonner que Menueto avait joué un rôle dans la disparition du Mage. Mais l'appât du gain était tel qu'il vendit malgré tout le Danseur exceptionnel cette fois à un Obscurantiste : Dradonus.
Menueto s'impliqua totalement dans le Supplice. Rongé par la douleur et le remords, le Danseur trouvait dans la douleur un moyen de se punir. Il considérait Dradonus comme son rédempteur, celui qui le laverait de ses fautes. Mais en fait de rédemption, les deux êtres entrèrent dans une spirale destructrice : Menueto demandait toujours plus de douleur et Dradonus, fasciné par les capacités du Danseur, allait toujours plus loin et en tirait un dégoût toujours plus profond de lui-même et du monde. Le paroxysme fut atteint au début de l'automne 1450 : Dradonus décida d'en finir avec la vie. Une fois de plus, Menueto se retrouva sans maître et rentra à la Tour Phalène.

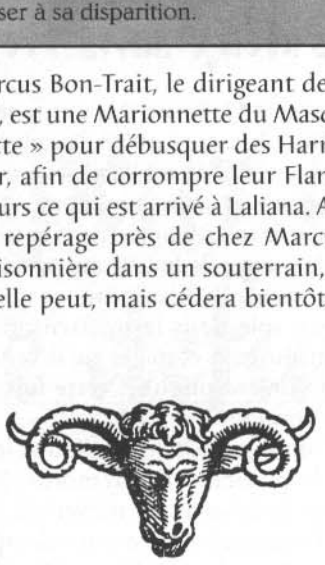
Variation

Mais, pendant ces derniers mois, Dradonus avait secrètement donné des leçons à Laliana, une Inspirée, spécialiste de l'Accord, qui avait décidé de s'initier à l'Obscurantisme pour lutter contre les Frères de l'Ordre Droit. Ce groupuscule urguemand, issu des Provinces Liturgiques, vise à imposer le primat de la Raison face à l'Art. La Confrérie de l'Ordre Droit est responsable de la destruction de nombreuses œuvres d'art.

ET SI... ?

Les moyens d'impliquer votre Compagnie dans ce scénario sont nombreux. Selon la nature des relations entres vos Inspirés et le Cryptogramme-magicien, d'autres pistes peuvent être envisagées.
Si un des Inspirés est un Obscurantiste, vous pouvez choisir de l'impliquer directement comme héritier de Dradonus en supprimant le personnage de Souvyll.
Si un des Inspirés est un Censeur, il pourrait très bien être appelé à enquêter lui-même sur la mort de Dradonus.
Si un des Inspirés est un Petit Chasseur, il peut être ami avec Torne Dupe, un des Petits Chasseurs les plus réputés de Lorgol, et il voudra peut-être l'aider à percer un mystère.
Si un des Inspirés est Accordé, il a pu entendre parler de Laliana et il pourrait s'intéresser à sa disparition.

En fait Marcus Bon-Trait, le dirigeant de la Confrérie à Lorgol, est une Marionnette du Masque qui utilise sa « secte » pour débusquer des Harmonistes et les capturer, afin de corrompre leur Flamme.
C'est d'ailleurs ce qui est arrivé à Laliana. Alors qu'elle partait en repérage près de chez Marcus, elle fut repérée. Prisonnière dans un souterrain, elle résiste autant qu'elle peut, mais cédera bientôt.



Lorgol

La nouvelle capitale d'Urguemand est une ville étrange. Située loin du centre du royaume, Lorgol jouit d'une réputation plutôt sombre : d'abord à cause des Bas Quartiers et de la maraude, ensuite à cause de l'arbre noir du Souffre-Jour. Mais le Premier Baron Agone a imposé sa décision et lentement, le choix de Lorgol a été accepté par tous les nobles urguemands.
Reportez-vous à *AGONE*, pages 55, 57, 298 et 300, pour une première description de la ville.
La cité de Lorgol est officiellement dirigée par un triumvirat qui rassemble Dame Kiarelle (la bourgmestre), Sire Gutran (qui dirige la milice) et l'Amiral Esgadol (qui dirige les Vigies).

Le Port

C'est la partie la plus cosmopolite de Lorgol. Là, on croise des représentants de tout royaume et de tout peuple. Ainsi toute la partie sud de la ville est occupée par des quais, des canaux, des entrepôts et des tavernes.
La Capitainerie est le lieu le plus notable : là, tous les échanges maritimes de la capitale sont enregistrés et taxés. C'est le centre de pouvoir de l'Amiral Esgadol qui commande les Vigies. Le corps des Vigies est indépendant de la Milice de Lorgol. Cette division d'élites regroupe beaucoup moins d'hommes, mais tous sont des soldats aguerris et des marins émérites. Ils sont capables d'intervenir sur mer avec leurs propres frégates si besoin est. De plus, les Vigies sont directement financées par les taxes maritimes et ont donc un équipement militaire bien meilleur que celui des miliciens.
On peut noter que le Phare de Lorgol est à la charge du Cryptogramme-magicien, c'est une des obligations des Mages en échange de leur contrôle des Mille Tours.

Les Hauts Quartiers

C'est là que vivent les habitants les plus riches de Lorgol. Les bâtisses sont somptueuses, pour la plupart bâties par des architectes nains. Ce quartier occupe l'Est de la ville, la long des routes qui conduisent vers la République Mercenaire.
La Citadelle est le centre des Hauts Quartiers, c'est là que la milice de Lorgol est basée et que le Premier Baron est sensé régner. Mais il semble que le Baron Agone laisse les affaires courantes du royaume à son Chambellan et se consacre intégralement aux sujets délicats : relations internationales, liaison avec le Cryptogramme-magicien... Le Premier Baron est donc souvent en déplacement.
Sire Gutran, le commandeur de la milice, est le garant de la sécurité dans Lorgol, mais inutile de dire que, malgré ses efforts, les Bas Quartiers ne sont pas très sûrs.

La Centrallée

C'est le quartier marchand de Lorgol. Il a la forme d'une longue avenue au centre de la ville, coincée entre les Bas et les Hauts Quartiers et liant le Port aux Mille Tours.
La Maison du Conseil est le cœur du Centrallée. C'est là que l'administration de la ville officie, sous la direction de Dame Kiarelle.
L'Étincelle, la fameuse académie éclipsiste, est située à la lisière de la Centrallée et des Bas Quartiers.

Les Bas Quartiers

La partie ouest de Lorgol est mal famée : du plateau des Mille Tours jusqu'à la mer, c'est un dédale de ruelles obscures, d'arrière-cours malodorantes, de traboules crasseuses, de recoins discrets. C'est le paradis de la maraude et la milice ne s'y aventure guère et surtout pas la nuit.
Les différents rois du crime et princes-voleurs se battent pour la suprématie des Bas Quartiers. La rumeur veut qu'Agone lui-même soit à la tête d'un de ces gangs, mais il paraît peu probable que le Premier Baron trouve le temps de se livrer à ce genre d'activités.

Les Mille Tours

Tout le plateau au nord de Lorgol est couvert d'un labyrinthe de tours enchantées. C'est là qu'Agone a planté un arbre crépusculaire hérité du Souffre-Jour, que les habitants de Lorgol appellent communément le Bois Noir, le Sombre Ébène ou le Ténarbre. Toute cette zone est désormais évitée par la plupart de la population. Seuls les Mages du Cryptogramme-magicien, les Petits Chasseurs et certains saisonins apprécient la majesté et la puissance de ce lieu et acceptent le risque que représente les mouvements du Bois Noir. La Tour Phalène est située dans la partie ouest des Mille Tours.

Les sous-sols

Cent rumeurs et mille légendes circulent au sujet des sous-sols de Lorgol. On parle de nécropole où les morts sans repos s'attaquent à ceux qui viennent les dépouiller, on murmure que des monstres marins remontent parfois les galeries inondées sous le Port et dévorent les imprudents, on évoque la présence de démons surgis des Abysses, de créatures difformes, de saisonins fous. On dit surtout que tous les criminels de la ville utilisent leur connaissances des souterrains pour échapper à leur concurrents et à la milice.
En tout cas, les bonnes gens évitent de descendre dans les égouts, les cavernes et les catacombes qui abondent sous Lorgol.



Les Personnages

Mage Souvyll, Mage cupide

Qui il est :
Cet Obscurantiste est un homme grand et carré. Cheveux blonds coupés court, sourire enjôleur, costume tiré à quatre épingles, il fait attention à son apparence et à son habillement, car soigner son image est, à son avis, un des premiers devoirs des puissants.
Souvyll est un être ambitieux, déterminé et sans cœur. L'appât du gain est peut-être une de ses seules motivations. Il pratique le Supplice sans remords, mais sans plaisir : il connaît le prix des Danseurs et ne veut pas les abîmer pour rien.

Ce qu'il sait :
Il est persuadé que Laliana est une jeune garce ambitieuse, qu'elle s'est liée à Dradonus uniquement pour le duper. Il n'imagine pas qu'elle soit responsable de la mort de son maître. Souvyll sait que Malarmel ne lui fera aucun cadeau (c'est un Jorniste !) mais il sait aussi qu'il n'a rien à se reprocher (ou presque).

Ce qu'il cherche :
Il veut seulement récupérer ce à quoi il a droit, c'est à dire tout l'héritage de Dradonus, Menueto inclus.

SOUVYLL

Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 43 ans
Taille : 1 m 84 (TAI 0)
Poids : 88 kg
MV : 3

Pour les caractéristiques de Souvyll, transposez celles de la Censeur Obscurantiste (cf. AGONE p 117). Souvyll n'est pas Inspiré, mais il a un point de plus dans toutes les compétences, ce qui compense son absence de Flamme pour la plupart des jets.

Magie
EMP : 10
Résonance : 8, Connaissance des Danseurs : 8
POT Emprise : 22

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Erdwin	24	+4	6	6

Citation typique : « Voyons, vous devez comprendre que je comptais sur votre discrétion. Depuis ce matin, on ne parle que de votre intervention dans toute la ville. Enfin, ce qui est fait est fait… Maintenant, dites-moi, qu'avez-vous appris ? ».

Il veut aussi se venger de Laliana, puisqu'il est persuadé qu'elle lui a volé son plus bel héritage. Cela dit, Souvyll sait que, si l'existence de Laliana est découverte, il perdra ses droits sur les biens de Dradonus et il fera donc tout pour que le Cryptogramme-magicien n'entende jamais parler d'elle.
Rien ne permettra de le dissuader de récupérer Menueto, même le récit de la « malédiction » qui pèse sur le Danseur. Si Souvyll a l'impression que les Inspirés essaient de le doubler, il leur fera comprendre qu'ils s'apprêtent à commettre une erreur et qu'on ne se moque pas impunément d'un Obscurantiste.

Torne Dupe, Petit Chasseur insouciant

Qui il est :

Torne Dupe est un des Petits Chasseurs les plus célèbres de Lorgol. Cet Éclipsiste est connu pour sa longue tresse de cheveux noirs terminée par un triangle en or qui lui permettrait, dit-il, d'appâter certains Danseurs. Plutôt petit (même pour un farfadet) et costaud, Torne Dupe aime s'habiller de tenues excentriques et voyantes. Son regard espiègle laisse deviner qu'il est très débrouillard et un peu filou sur les bords.
Il a toujours été très indépendant et il a la réputation (bien que ça n'ait jamais été prouvé) d'avoir pratiqué, du temps où la Fraternité du Minuscule existait encore, de la contrebande de Danseurs pour survivre.
Ces dernières années, il a plusieurs fois vendu des Danseurs exceptionnels pour des sommes astronomiques. Mais comme il est très dépensier (il adore faire la fête et a le démon du jeu), il n'est pas vraiment riche.

Ce qu'il sait :

Torne Dupe connaît le secret de la Tour Phalène et a imaginé un sortilège intuitif (DIF 20) qui lui permet de se protéger contre les spectres. De plus, il connaît un rituel saisonin qui semble limiter la pousse de l'arbre noir, mais ce rituel n'est efficace qu'au printemps.
Le Chasseur sait aussi que Menueto dégage une aura de nostalgie et de tristesse et qu'il ne semble heureux que dans la Tour.
Torne Dupe sait aussi que Dradonus se livrait à des activités parallèles au Cryptogramme-magicien : il lui a fournit un Danseur, plutôt médiocre mais discret, qui n'a pas été officiellement enregistré. Ce Danseur est aujourd'hui celui de Laliana.

TORNE DUPE

Peuple : farfadet
Sexe : masculin
Âge : 52 ans
Taille : 1 m 23 (TAI -1)
Poids : 49 kg
MV : 2

Pour les caractéristiques de Torne Dupe, transposez celles de Chasseresse farfadine (cf. AGONE p 119). Torne Dupe n'est pas Inspiré, mais il a un point de plus dans toutes les compétences ce qui compense son absence de Flamme pour la plupart des jets. De plus, Torne Dupe a les compétences suivantes :
Jeu 8, Étiquette : bas-fonds 8

Avantages et défauts
Célèbre, Mage inventif

Magie
EMP : 9
Résonance : 7, Connaissance des Danseurs : 7
POT Emprise : 18
POT intuitif : 18

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Lubaro	20	+2	6	4

Citation typique : « Vivemort crépouille ! Qu'ai-je entendu ? Tu m'accuses de contrebande de Danseurs ? Par la Gemme d'Agone, tu vas répondre de ces calomnies. J'ai fait de bonnes affaires, tout à fait légalement, c'est tout. Tout le monde sait que j'ai le flair pour trouver des Danseurs exceptionnels. »

Ce qu'il cherche :

Torne Dupe se doute que Menueto est dangereux mais il hésite à parler de ses soupçons puisque, du point de vue d'un Censeur, Torne Dupe serait alors en partie coupable du meurtre de Dradonus.
Il préfère donc éviter de se mêler de cette affaire, mais encouragera les Inspirés à tirer au clair le rôle du Danseur dans les deux morts.
S'il a confiance en la Compagnie, il les aidera franchement.
S'il pense que les Inspirés le dénonceront à la première occasion, il se contentera de les aiguiller vers des pistes convenables (les archives de l'Étincelle, par exemple).
Si Malarmel le soupçonne, Torne Dupe préférera rester dans le dédale des Mille Tours. Il sera alors mûr pour négocier avec les Inspirés : il les aidera s'ils lui permettent d'échapper à une lourde peine.

Malarmel, Censeur Jorniste en mission

Qui il est :
Pour sa description et ses caractéristiques, cf. AGONE p. 299.

Ce qu'il sait :
Il a comprit que Souvyll n'est pas clair dans cette affaire et veut prendre le temps d'enquêter. C'est pour cela que le Cryptogramme-magicien a ralenti la procédure de succession. Mais hélas, pour le Censeur, c'est une fausse piste.

Ce qu'il cherche :
Mettre au clair cette affaire et faire payer les coupables. Malarmel fera le rapprochement avec la mort de Jurangond le lendemain de l'implication de la Compagnie dans l'affaire. Il voudra alors interroger Torne Dupe, qui restera caché.
Si les Inspirés se mettent en travers de l'enquête Malarmel, il les accusera d'obstruction et se mettra en tête de trouver en quelle mesure ils ont agi contre les lois du Cryptogramme-magicien.

Fandor Dim, Prince-voleur

Qui il est :
Fandor Dim est un ogre grand mais plutôt maigre. Ses yeux clairs ont un charme qui tient plus du magnétisme et de la force que de la beauté. Ses cheveux grisés et sa peau pâle ajoutent encore à son aspect frêle et inquiétant. En fait, le Prince-voleur préfère qu'on le sous-estime, il a ainsi pu échapper à plusieurs tentatives d'assassinat : ses ennemis oublient souvent que le Prince-voleur est un vrai athlète et pas seulement un cerveau. Fandor Dim dirige un réseau d'informateurs et de voleurs. Il aime cultiver le mystère autour de sa personne, mais en fait, c'est un être franc, direct et honnête en affaire. Beaucoup de personnalités de Lorgol font appel à lui, souvent pour obtenir quelques renseignements, mais parfois pour des services plus conséquents.

Ce qu'il sait :
Il a été en contact avec Laliana et, même s'il ignore ses talents exceptionnels (d'Harmoniste et d'Obscurantiste), il a beaucoup de respect pour sa compétence et sa détermination. Fandor Dim connaît aussi Torne Dupe et sait que le farfadet vit au-dessus de ses moyens, surtout depuis 1447, année pendant laquelle il fit une vente de Danseur atteignant une somme mirobolante.

Ce qu'il cherche :
Aider Laliana, si c'est possible, mais surtout ne pas nuire à ses intérêts et à son réseau. Il tient beaucoup à son image d'homme de l'ombre, puissant et impitoyable. Si les Inspirés lui semblent sympathiques, il les aidera volontiers, surtout si ça ne lui coûte pas grand chose.

Marcus Bon-Trait, agent du Masque

Qui il est :
Officiellement, il est un simple échevin de Préceptorale, vendant ses services de scribe et de précepteur dans Lorgol. Avec son air sec, son regard sévère et ses cheveux blonds coupés au bol, il ressemble à beaucoup d'itinérants de Préceptorale et semble vivre dans un univers de contraintes et de privations dont le maître mot est « discipline ».
En fait, Marcus est une Marionnette (cf. *AGONE*) et il est le chef de la Confrérie de l'Ordre Droit à Lorgol.

Ce qu'il sait :
L'Art est mauvais et corrompu. L'Ordre Droit est la voie de la Vertu. Le Masque est l'avatar de la Perfection, voilà pourquoi il veut détruire les Muses et leurs créations. Il connaît l'existence des Inspirés (qu'il confond avec les Harmonistes) et il a détecté Laliana avant qu'elle n'organise une attaque contre sa Confrérie. Il sait que, au contact du Putride, elle finira par céder et devenir un agent de son maître.

Ce qu'il cherche :
Piéger et corrompre les Harmonistes pour que, à leur tour, ils servent son maître. Utiliser les Frères de l'Ordre Droit pour étendre la Perfidie et détruire toujours plus d'œuvres d'art.

Laliana, demoiselle en détresse

Qui elle est :
Laliana est ce qu'il convient d'appeler une femme forte. Caractérielle, elle porte sa colère comme un atout à sa beauté. Depuis que son maître, qui l'avait élevée, a été tué par les Frères de l'Ordre Droit, elle a juré qu'elle ne connaîtrait aucun repos tant qu'il ne serait pas vengé.
Grâce à ses talents d'artiste et à sa beauté, elle a pu gagner beaucoup d'argent, et des soutiens importants.

FANDOR DIM

Peuple : ogre
Sexe : masculin
Âge : 44 ans
Taille : 1 m 91 (TAI 0)
Poids : 79 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 9
FORce : 9
PERception : 6
RÉSistance : 9

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 5
VOLonté : 6

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 6
CRÉativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
EMP : -
MÊL : 9
TIR : 7
PdV : 59
SBG : 19
SBC : 29
BD : +2
Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Perfidie : 3
Ténèbre : 6

COMPÉTENCES :
Épreuve : Arme : hache ogre 6, Esquive 6, Premiers soins 5, Vigilance 6.
Maraude : Camouflage 5, Déguisement 7, Discrétion 7, Fouille 3, Intrigue 8, Jeu 5, Poisons 8.
Société : Baratin 5, Éloquence 8, Étiquette : bas-fonds 8, Négoce 5, Us et coutumes : Urguemand 5.
Savoir : Alphabet : Armgarde 2, Chirurgie 5, Herboristerie 2, Langue : urguemand 5, Langue : keshite 2, Lois 6, Saison : été 5.
Occulte : Connaissance des Danseurs 1, Cryptogramme 1, Démonologie 1.

Pouvoir de saisonin :
Embrasie

Avantages et défauts
Réseau d'espions, Abri secret

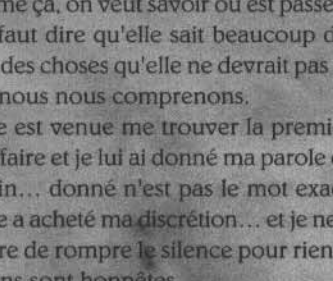
Combat
Initiative : 15, hache 16
Attaque au contact : hache 15
Esquive : 11
Parade : hache 13
Défense à distance : 5

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom + BD	TAI
Hache ogre	+1	0	-2	+12 (T)	0

Armure
Écailles
Partielle Malus -4, Prot. 7

Citation typique :
« Alors comme ça, on veut savoir où est passée la jeune Laliana ? Il faut dire qu'elle sait beaucoup de choses, cette petite, des choses qu'elle ne devrait pas répéter… Je vois que nous nous comprenons.
Cela dit, elle est venue me trouver la première. Nous avons fait affaire et je lui ai donné ma parole de ne rien révéler. Enfin… donné n'est pas le mot exact. Disons plutôt qu'elle a acheté ma discrétion… et je ne peux pas me permettre de rompre le silence pour rien, même si vos intentions sont honnêtes.
Bon, je crois avoir compris ce que vous attendez de moi. Parlons maintenant de ce que vous allez pouvoir me donner en échange. »



MARCUS BON-TRAIT

Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 45 ans
Taille : 1 m 78 (TAI 0)
Poids : 75 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 0/0

Corps : 0/1
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 8
FORce : 5
PERception : 8
RÉSistance : 6

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 8
VOLonté : 8

Âme : 0/2
Bonus d'Âme : +2
CHArisme : 7
CRÉativité : 2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
EMP : -
MÊL : 7
TIR : 8
PdV : 50
SBG : 16
SBC : 25
BD : 0
Points d'Héroïsme : 0
Pouvoir de la Flamme : aucun
Perfidie : 38 **Ténèbre : 7**
Pouvoirs corrompus :
La Mascarade

COMPÉTENCES :
Épreuve : Arme : dague 7, Esquive 7, Premiers soins 2, Survie 2, Vigilance 7.
Maraude : Discrétion 7, Fouille 3, Intrigue 7.
Société : Baratin 5, Éloquence 8, Étiquette : érudits 4, Négoce 7, Us et coutumes : Urguemand 8, Us et coutumes : Province Liturgique 4.
Savoir : Alphabet : Armgarde 7, Géographie 4, Histoire et Légendes 6, Langue : urguemand 8, Langue : liturge 5, Langue : keshite 3.
Occulte : Connaissance des Danseurs 2, Cryptogramme 1, Harmonie 2.

Avantages, Bienfaits, défauts, Peines
Mémoire eidétique, Sommeil léger, Spartiate, Hargne (Bienfait Perfide), Beau Parleur (Bienfait Perfide), Anticipation (Bienfait Perfide), Blasé, Sens déficients (goût, odorat et toucher), Acrimonie (Peine Perfide), Grandiloquence (Peine Perfide), Inversion de la main (Peine Perfide)

Combat
Init : 17, dague 17
Attaque au contact : dague 17
Esquive : 15
Parade : dague 16
Défense à distance : 7
(en utilisant son pouvoir d'anticipation, Marcus peut soit gagner + 5 à sa défense contre une attaque par tour, soit gagner un bonus de +5 à l'initiative et à son jet d'attaque)

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom + BD	TAI
Dague	0	+2	0	+1 (P)	-1

Armure
Cuir
Partielle Malus -1, Prot. 3

Citation typique :
« Oui, le laisser-aller, c'est la décadence. Seule la rigueur peut nous sauver. La rigueur en toute chose, absolue. Croyez-moi, à Préceptorale, j'ai appris la discipline et c'est ce qui m'a sauvé. À mon tour, je dois transmettre le sens de l'ordre autour de moi. »



LALIANA

Peuple : humain
Sexe : féminin
Âge : 26 ans (60 en apparence)
Taille : 1 m 72 (TAI 0)
Poids : 68 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 1/0

Corps : 1/1
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 7
FORce : 7
PERception : 7
RÉSistance : 6

Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 8

Âme : 2/0
Bonus d'Âme : +2
CHArisme : 9
CRÉativité : 7

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 8
EMP : 8
MÊL : 7
TIR : 7
PdV : 48
SBG : 16
Atteinte par la Mort Lente (gravité : 8) quand les aventuriers la trouveront, elle souffre d'une blessure grave permanente.
SBC : 24
BD : +1
Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Perfidie : 16
Ténèbre : 5

COMPÉTENCES :
Épreuve : Arme : dague 7, Arme : rapière 5, Athlétisme 3, Escalade 3, Esquive 9, Premiers soins 2, Survie 2, Vigilance 5.
Maraude : Acrobatie 3, Déguisement 5, Discrétion 5, Fouille 3, Intrigue 2.
Société : Baratin 6, Étiquette : bas-fonds 3, Musique : flûte 8, Musique : cistre 8, Us et coutumes : Urguemand 4, Us et coutumes : République mercenaire 5.
Savoir : Alphabet : Armgarde 1, Langue : urguemand 5, Langue : mercerin 5.
Occulte : Accord 9, Connaissance des Danseurs 5, Cryptogramme 1, Harmonie 5, Résonance : obscurantiste 5.

Avantages, Bienfaits, défauts, Peines
Jeune, Rapidité d'exécution, Danseur discret, Orpheline, Emportée, Obsédée (lutter contre les Frères de l'Ordre Droit), Disciple, Vieillissement prématuré (Peine Perfide).

Combat
Init : 14, dague 14, rapière 16
Attaque au contact : dague 16, rapière 14
Esquive : 14
Parade : dague 14, rapière 13
Défense à distance : 7

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom + BD	TAI
Dague	0	+2	0	+2 (P)	-1
Rapière	+2	+2	+1	+4 (P)	0

Armure
Cuir et métal
Partielle Malus -2, Prot. 5

Magie
EMP : 8
Résonance : 5, Connaissance des Danseurs : 5
POT Emprise : 17

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Cony	20	+3	2	5

Arts magiques
ART : 8
Accord : 8, Musique : Flûte : 8
POT Accord (Flûte) : 18
Œuvres connues : Ordre (10), Interdiction (15)

Accord : 8, Musique : Cistre : 8
POT Accord (Cistre) : 18
Œuvres Connues : Télépathie (15), rechercher un souvenir (15), Modifier la mémoire (20)

Citation typique :
« Bon, pas le temps pour les remerciements. Mieux vaut filer avant que d'autres créatures du Masque ne débarquent ! Allez, allez, on bouge. »

Mais Laliana reste une solitaire. Elle a appris à ne compter que sur elle et à développer tous les talents qui lui sont accessibles : l'Accord ne lui suffisant pas pour lutter, elle a donc passé un accord avec Dradonus pour s'initier à l'Emprise. Elle a choisi l'Obscurantisme car c'est l'efficacité qu'elle recherche, et elle n'a pas de place pour la pitié dans son cœur, surtout pour des Danseurs.
La corruption du masque a vieilli Laliana avant l'heure. Elle semble désormais avoir la soixantaine, mais, malgré les rides et les cheveux blancs, elle a gardé la force et le dynamisme de son jeune âge. Ses yeux clairs et pétillants et sa carrure athlétique semblent contredire la vieillesse de son visage.

Ce qu'elle sait :
Laliana se doute que c'est Menueto qui a rendu Dradonus à moitié fou. Mais cela lui importe peu. La disparition de Dradonus l'arrange plutôt vu qu'elle imagine que lui seul savait qu'elle était secrètement Obscurantiste.

Ce qu'elle cherche :
Survivre, garder le secret sur ses dons de Mage et son Danseur. Mais surtout détruire la Confrérie de l'Ordre Droit (et pas seulement à Lorgol).

Menueto, Danseur maudit

Qui il est :
Menueto fut d'abord un Danseur enjoué et remuant. Mais son histoire tragique a fait de lui un être qui ne vit que dans la douleur du souvenir. Il dégage une aura de tristesse et de mélancolie qui atteint même les esprits les plus joyeux. Il est reconnaissable grâce à deux marques : une note de musique sous le pied gauche et une tâche noire au niveau du cœur.

Ce qu'il sait :
Menueto est sans doute le seul à connaître sa tragédie, mais il sera incapable de la communiquer. Ce qui est sûr est qu'il dégage une impression de mélancolie et de nostalgie (dans la Tour) et que, s'il est capturé, cette émotion se changera lentement en tristesse et en désespoir.

Ce qu'il cherche :
Le repos. Il ne trouve une paix relative que dans la Tour Phalène, avec les fantômes de son passé. S'il est capturé, il causera sans doute la mort de son maître d'ici un ou deux ans, au premier jour de l'automne. Menueto accepte cette fatalité. Seule une puissante magie affectant la mémoire pourrait le libérer de sa malédiction.

MENUETO

Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
42	+6	10	9

Capacité spéciale :
la Mémoire des Âmes.

En dansant pendant un quart d'heure, Menueto est capable de créer un spectre ressemblant à quelqu'un qu'il a fréquenté par le passé. La proximité du Bois Noir est cependant nécessaire pour que le spectre ne se dissipe pas immédiatement.



Ouverture

Un employeur évasif

La manière la plus simple pour entraîner les Inspirés dans cette aventure est de les faire engager par Souvyll. Celui-ci leur proposera en échange un Danseur très doué (21 points à répartir), deux Danseurs normaux (14 points à répartir) ou bien une faveur du Cryptogramme-magicien (rien d'impossible... mais un recrutement est envisageable).

L'affaire est délicate. Il présentera d'abord Laliana comme une ancienne maîtresse, qui l'aurait séduit afin de lui dérober des documents de valeur. Il donnera d'elle une description précise et il sait aussi qu'elle a logé à la Lanterne Rouge, une auberge des Bas Quartiers. Il veut qu'elle lui soit ramenée, vivante et avec tout ce qu'elle pourra avoir sur elle. Il aimerait s'en occuper lui-même, mais il est retenu par des affaires officielles (des problèmes légaux).

Il n'est pas très difficile de voir que Souvyll ment (PER + Baratin contre DIF 18). Si on le travaille un peu, il finira par avouer la vérité : Laliana a dérobé un Danseur exceptionnel, Menueto, reconnaissable par une tâche sombre au niveau du cœur, et c'est ce Danseur qu'il veut récupérer. C'est la vérité (de son point de vue).

À l'académie

À l'Étincelle, on peut recueillir de nombreuses informations, soit en interrogeant les habitués (CHA + Intrigue ou Baratin, limitant Cryptogramme), soit en consultant les archives (INT + Cryptogramme, limitant Alphabet : Armgarde)
Si des renseignements sont obtenus, un jet de CHA + Cryptogramme (limitant Diplomatie) contre DIF 20 est de plus nécessaire pour que l'investigation ne soit pas détectée. Si ce jet est raté, l'enquête des Inspirés sera repérée par un PNJ.

Sur Souvyll

DIF 18 : Souvyll est le successeur légal du Mage Dradonus, qui vient de mourir.

DIF 20 : Dradonus (et Souvyll) ont été les cibles de plusieurs enquêtes mineures qui n'ont jamais abouties. Visiblement, ils ne sont pas les membres les plus honnêtes du Cryptogramme-magicien.
DIF 22 : Le Mage Dradonus se serait suicidé mais le Censeur Malarmel mène une enquête.

Si les Inspirés ne sont pas discrets, leurs questions seront rapportées à Souvyll qui commencera à se méfier d'eux.

Sur des Mages décédés

DIF 13 : Dradonus, Obscurantiste, suicide au premier jour d'automne 1450

DIF 18 : Jurangond, Éclipsiste, mort dans les mêmes circonstances en 1448.

DIF 22 : Vershanopim, Jorniste, mort le même jour en 1446

DIF 24 : Vershanopim était le successeur légal d'Iric Festal, Jorniste, mort en 1445.

Si les Inspirés ne sont pas discrets, leurs questions seront rapportées à Malarmel qui les interrogera dans le cadre de son enquête.

Sur Menueto (archives seulement)

DIF 13 : un Danseur du nom de Menueto, identifiable par un point noir sur la poitrine et le dessin d'une note de musique sur le pied gauche, est enregistré au nom de Dradonus en été 1449.

DIF 14 : le Chasseur qui a capturé Menueto est Torne Dupe.

DIF 16 : le même Danseur est enregistré au nom de Jurangond au printemps 1447.

DIF 17 : le Chasseur fournisseur était Torne Dupe.

DIF 21 : Rondo, un Danseur aux caractéristiques similaires à Menueto, est enregistré au nom d'Iric Festal puis de Vershanopim. Il n'a pas de tâche sombre sur le cœur mais porte bien la marque sur le pied.
Si les Inspirés ne sont pas discrets, leurs questions seront rapportées à Torne Dupe qui, selon leur attitude, décidera de les rencontrer ou de les éviter.



Premier mouvement : Laliana

Dans les Bas Quartiers

La Lanterne Rouge est facilement accessible, mais il est possible que des Inspirés un peu trop bien habillés soient pris à parti en traversant les Bas Quartiers. Une simple démonstration de force (magie ou combat) suffira à calmer les ardeurs des brigands.
Maître Perdeau, le tenancier de la Lanterne Rouge, ne se souvient plus de Laliana (elle a manipulé sa mémoire avant de partir). Il ne tient pas de registre. Les deux autres employés de l'auberge semblent n'avoir jamais vu Laliana eux non plus.
Par contre, un jet de CHA + Éloquence permet de trouver des habitués qui ne sont pas frappé « d'amnésie ».

DIF 12 : plusieurs personnes se rappellent parfaitement « la belle brune qui se baladait avec un luth ». Elle est restée ici plusieurs mois.

DIF 14 : Laliana n'était pas causante et plutôt irritable. Elle passait beaucoup de temps du coté des Mille Tours, ce qui lui valait un sombre réputation.

DIF 16 : Laliana a quitté l'auberge il y a deux jours, sans laisser de trace.

DIF 18 : Laliana a pris des contacts avec Fandor Dim, un prince voleur.

DIF 20 : Laliana a mené une enquête concernant le vol d'un tableau.

Les Inspirés pourront chercher à rencontrer Fandor Dim. Les compétences Étiquette : bas-fonds ou Intrigue seront utiles. L'argent (avec la compétence Négoce) est également une solution.
S'il est persuadé de l'importance de leur requête, Fandor Dim voudra rencontrer la Compagnie en personne. Il leur enverra un messager qui les conduira, à travers le dédale des Bas Quartiers. Pendant le trajet, si l'EG le souhaite, des concurrents de Fandor Dim pourrait bien essayer de convaincre la Compagnie de traiter plutôt avec eux. Si les Inspirés ne changent pas d'avis, ils parviendront jusqu'à une cave humide que Fandor Dim utilise parfois comme lieu de réunion. La salle est mal éclairée, volontairement, mais par contre, des fauteuils confortables ont été installés pour la Compagnie. Le Prince-voleur arrivera peu après, par un passage dérobé. Il ne s'assiéra pas, préférant rester debout, pour utiliser sa stature comme un atout dans les négociations. Il se montrera très sûr de lui et rappellera aux Inspirés qu'ils sont ici chez lui et qu'ils devraient se montrer prudents et polis.
Inutile de préciser qu'une dizaine d'hommes de mains armés de rapière et d'arbalète seront cachés dans les environs. Cinq d'entre eux sont prêts à tirer par des ouvertures discrètes dans les murs. Et les autres surgiront sans attendre au moindre signe de menace. La Compagnie ferait mieux de respecter Fandor Dim pour éviter des ennuis.

Le Prince-voleur demandera aux Inspirés de lui exposer ses demandes. Il les laissera parler sans les interrompre. Puis en laissant toujours un léger silence avant de parler, il posera quelques questions pour demander des précisions. Si les Inspirés sont convaincants, l'ogre révélera spontanément certaines informations. Il sera prêt à monnayer les autres.

DIF 12 : Laliana a contacté Fandor Dim plusieurs fois. D'abord au sujet de vol d'œuvres d'art. Laliana payait bien.

DIF 14 : Laliana mène une croisade personnelle contre une secte qui vole des œuvres pour les détruire. Fandor Dim était prêt à l'aider (car détruire une œuvre, c'est contraire à l'esprit de voleur).

DIF 16 : Avec l'aide de Fandor, Laliana voulait monter une expédition contre la Confrérie. Elle était prête à financer l'attaque mais elle voulait encore vérifier quelques informations avant de l'organiser.



DIF 20 : Laliana enquêtait sur Marcus Bon-Trait, un itinérant de Préceptorale qui vit dans la Centrallée.

Si les Inspirés payent bien, Fandor Dim choisira un ou deux hommes de confiance qui les suivront et leur prêteront main-forte en cas de problème. Il faut savoir protéger la poule aux œufs d'or.

La caverne du Putride

Pour retrouver Laliana, il suffit d'enquêter sur Marcus Bon-Trait. Cet échevin a effectivement une réaction très violente contre les artistes. À l'entendre, l'Art n'est qu'une perversion qui doit être éradiquée de la surface de l'Harmonde. Marcus prône la raison souveraine, la rigueur. Et pas la débauche et la distraction.
Une fois par semaine, une dizaine de Frères de l'Ordre Droit se retrouvent, la nuit tombée, chez Marcus. Ils entrent par la porte de derrière. Là chacun fait son rapport d'activité et raconte ce qu'il a fait, ce qu'il a pu observer. Marcus donne alors des ordres à chacun. Un tableau, un instrument de musique, un poème ou une pièce sculptée est ensuite brûlé. Il s'agit généralement d'œuvres mineures, mais Marcus fait de son mieux pour améliorer la qualité des prises de son groupe.
Chaque nuit, Marcus descend dans sa cave, là, un passage lui permet d'accéder à une caverne où se trouve Laliana, enchaînée, sous la garde d'un Putride (cf. AGONE p. 272). Le Putride est utilisé pour corrompre des Harmonistes et pour éliminer toute menace.
Il est possible (CRÉ + Chasse contre 17) de découvrir une faille qui conduit des égouts de la Centrallée jusqu'à la caverne du Putride.
Si les Inspirés lancent une attaque alors que les Frères sont réunis, tous (sauf Marcus) se changeront en Pantins grimaçants (cf. *AGONE* p. 272) et attaqueront la Compagnie. Marcus, lui, cherchera à s'enfuir dès qu'il se sentira menacé. Grâce à son pouvoir d'anticipation, il y a peu de chance pour que les Inspirés parviennent vraiment à le prendre au dépourvu.

Dans la caverne, outre Laliana transformée et son Danseur, l'EG peut décider que Marcus conserve une œuvre d'Art Perverti. Aux Inspirés de décider s'ils doivent la détruire ou la conserver en lieu sûr.



Second mouvement : Menueto

Au pied des Mille Tours

Les Mille Tours sont un lieu de mystères et d'enchantements. Les Inspirés ne doivent pas y pénétrer sans une certaine appréhension. Avant d'arriver à la Tour Phalène, ils doivent faire des rencontres étranges ou être confrontés à des phénomènes inexplicables. L'EG n'a qu'à choisir ce qui pourrait le plus dérouter sa Compagnie et favoriser l'aura énigmatique de ce lieu.

L'Éclat

Étant donné que les Mille Tours sont un vestige, toute la zone est riche en éclat ; La Richesse varie de 3 à 10 selon les endroits. Les Émotions exprimées sont souvent très diverses et il est rare qu'une seule d'entre elles soit suffisamment affirmée pour marquer véritablement les passants. Par contre, ceux qui restent trop longtemps au même endroit peuvent subir l'influence de l'Éclat. À moins de passer au moins un jour entier en un seul lieu, les jets de résistance aux Émotions sont faits avec un bonus de +10 du fait des influences contradictoires. On dit que les Mages qui s'installent aux Mille Tours pour profiter de la puissance du lieu finissent souvent par le payer cher car ils deviennent hantés par les émotions fossilisées. Les Émotions des Mille Tours sont souvent bénignes : joie, curiosité, générosité, cupidité, ambition...

Le Bois Noir

Le vrai danger des Mille Tours est surtout la présence du terrible arbre du Souffre-Jour planté par Agone. Cet arbre épineux est d'un noir intense, si profond qu'il absorbe même la lumière environnante, créant aux alentours une atmosphère de crépuscule. Même avec une source de lumière puissante, un malus de -1 dû à la pénombre est applicable dans toutes les Mille Tours. Le Bois Noir est quasiment indestructible. Seule la magie semble pouvoir l'endommager, et encore, très difficilement puisqu'il résiste comme un être vivant avec VOL 15.
De plus, l'arbre a la faculté de traverser la matière quand il pousse ou qu'il se déplace « de lui-même ». Ce qui fait qu'un être ou un objet qui se trouverait sur le trajet d'une branche quand elle grandit serait traversé par elle et se retrouverait bloqué, incapable

de bouger. La seule solution est alors de découper un passage pour libérer la branche (ce qui ne se fait pas sans dégâts) ou bien d'attendre que la branche, en continuant à pousser, finisse par « sortir ».
Dans certains endroits (comme la Tour Phalène), le Bois Noir semble ne pas se contenter de pousser : ses rameaux et ses racines se déplacent lentement. En d'autres lieux, le Ténarbre est calme et a une croissance normale. Il est difficile de dire quelle situation est la plus dangereuse : plus l'arbre est mobile, on a plus de chance d'être touché, mais aussi plus on peut espérer être libéré rapidement.

Un rencontre mystérieuse

Cette partie n'est qu'une suggestion de rencontre dans les Mille Tours. L'EG peut bien sûr choisir d'en incorporer d'autres.
Le principe de la rencontre est le suivant : Pader Fayn, un Éclipsiste versé dans l'art de la conjuration, a invoqué quatre Opalins qu'il a utilisé comme gardiens pendant deux jours. La connivence qu'ils ont exigée impliquait qu'ils pourraient, après leur service, rester pour lancer des œufs pourris sur huit passants. Ne pouvant pas perdre son temps à vérifier que les conditions seraient remplies, Pader Fayn a fourni les œufs aux Opalins et a chargé un de ses apprentis, un jeune nain du nom d'Udgall, de faire en sorte que les Opalins soient satisfaits sans que cela crée d'incidents.

Les Opalins sont postés sur une passerelle qui relie deux tours et, comble de malchance, la route des Inspirés passe sous cette passerelle.
Quelques mètres avant, Udgall arrête la Compagnie. « *Au nom du Cryptogramme-magicien, je vous conjure de ne pas avancer plus loin. Il y va de votre sûreté.* » Il refusera d'en dire plus. Il explique qu'il est juste là pour les avertir d'un danger, mais qu'ils peuvent continuer leur route « *à leurs risques et périls* » s'ils le désirent.
Udgall est un simple apprenti du Cryptogramme-magicien et ne prétend pas interdire quoi que ce soit aux Inspirés. Il n'évoquera en aucun cas le nom de son maître ou la présence des Opalins à moins d'y être forcé. Il ne possède encore ni Gemme, ni Danseur, mais il dit qu'il suffit d'aller consulter les registres de l'Étincelle pour vérifier qu'il appartient au Cryptogramme-magicien.
En réussissant un jet de PER + Vigilance (DIF 22), on peut apercevoir de petites formes en train de gigoter sur la passerelle. Si les Inspirés n'ont rien remarqué et continuent leur route, une pluie d'œufs pourris s'abattra brusquement sur eux. Rien de dangereux, mais sans doute de quoi attaquer leur superbe.

LES SENTINELLES POUACRES, OPALINS

Ils ressemblent à des crapaud ailés, de la taille d'un gros chien. Leur peau d'un jaune noirâtre évoque la vieille banane et leur odeur nauséabonde soulève le cœur.

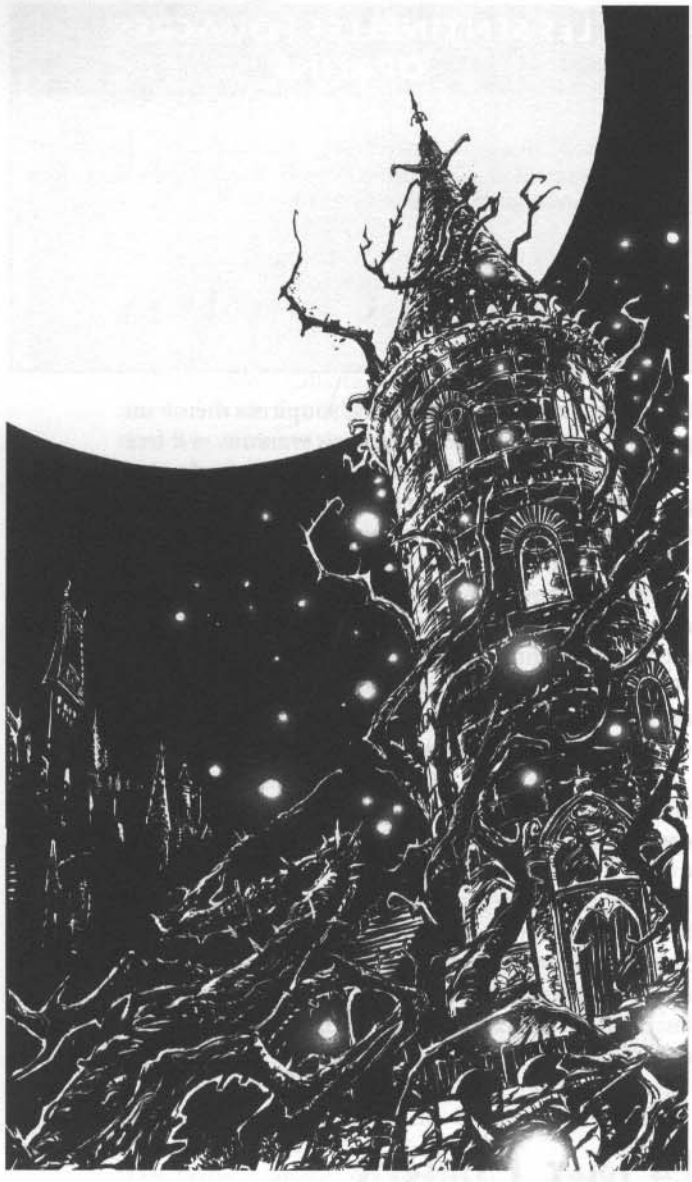
TAI : -2, MV : 1/9 (en vol)
5 à toutes les caractéristiques
Densité : 25, Opacité : 5
Esquive 7, Vigilance 10

Udgall gardera tout son sérieux, soupirera même un peu et marmonnera « *Je vous avais prévenus.* » Il fera de son mieux pour dissuader les Inspirés de s'en prendre aux Opalins, expliquant que « *Encore une fois, vous risquez de sous-estimer les risques d'un tel comportement.* » Les Opalins, eux, riront grassement. À priori, ils peuvent encore rester, en attendant de nouvelles victimes (à moins que la Compagnie regroupe plus de huit personnes). Mais s'ils sont attaqués, ils sauteront dans l'ombre la plus proche et rentreront aux Abysses, ne laissant derrière eux qu'une réserve d'œufs pourris.

Si les Inspirés s'attaquent aux Opalins malgré les conseils d'Udgall, l'apprenti ira rapporter les événements à son maître, qui en sera plutôt fâché mais se contentera d'en garder un léger ressentiment pour la Compagnie.
Si les Inspirés s'en prennent à Udgall, ils s'exposent à de sérieux problèmes. Ils contreviennent aux lois les plus élémentaires du Cryptogramme-magicien et Malarmel ne laissera pas passer un tel acte.

La Tour Phalène

La Tour Phalène est une construction toute simple : haute d'une douzaine de mètres, elle est composée de trois pièces rondes, une par niveau, reliée par des escaliers qui longent le mur. Le toit de la tour est conique. Des fenêtres sont percées à chaque niveau mais seules celles du dernier étage sont assez grandes pour permettre à quelqu'un de passer.
Des branches du Bois Noir, agitées de mouvements réguliers, surgissent de la paroi de la Tour, rendant le bâtiment difficile d'accès. Cette partie de l'arbre semble particulièrement vivace et c'est une raison supplémentaire pour éviter ce lieu.
La Richesse de la Tour Phalène est de 8. L'Émotion principale est la nostalgie, les Émotions secondaires sont la fierté et l'insatisfaction.
Chaque nuit, la Tour Phalène semble entourée d'un nuage de tâches lumineuses semblables à de petits



papillons. Avec le crépuscule qui se dégage du Bois Noir, ces lueurs ont un aspect encore plus surnaturel, un vrai ballet de lucioles enchantées au cœur de nuées ténébreuses.
Chaque nuit également, on peut apercevoir par les fenêtres de la tour des silhouettes fantomatiques : ce sont les spectres de Menueto.

Il est difficile d'entrer dans la Tour. Et plus difficile encore de s'y déplacer : la présence du Bois Noir oblige à faire un jet d'AGI + Esquive contre DIF 10 à chaque tour. Un échec implique qu'une épine s'est fichée dans le corps de l'intrus. Il perd 1 PdV et aura un malus de -6 à toutes ses actions du tour.
Il va sans dire que les dégâts infligés par l'arbre ignorent toute armure, même magique. Une réussite implique simplement un malus de -1 pour le tour (dû à l'attention nécessaire pour esquiver).

Les spectres et Menueto ne sont pas affectés par l'arbre.
Deux moyens permettent d'atteindre Menueto. Le premier est d'entrer par la fenêtre du dernier étage. Le second consiste à entrer par la porte puis à monter les escaliers, mais il faut alors faire face aux spectres.

L'escalade

Extrêmement dangereuse, cette approche permet d'atteindre le dernier niveau de la tour, où se trouve Menueto, sans faire face aux spectres.
Mais les branches de Bois Noir qui sortent des parois de la Tour et qui se déplacent peuvent emprisonner ceux qui tentent de grimper. Il faut effectuer un jet de AGI + Escalade (limitant Esquive).

Résultat
16 ou moins : c'est un fumble. L'Inspiré est empalé par une branche sombre. Il perd immédiatement 25 PdV et doit réussir cinq jets de RÉS + Escalade contre une Difficulté de 16 pour parvenir à se maintenir en place le temps que la branche passe son chemin (chaque échec indique une perte supplémentaire de 5 PdV).
Entre 17 et 25 : c'est un échec. L'Inspiré est obligé de rebrousser chemin, mais, égratigné par les épines de Bois Noir, il perd 3 PdV.
26 ou plus : l'Inspiré parvient au sommet sans trop de dommages. Il perd 2 PdV mais atteint son but.

Une fée noire, en volant, peut atteindre le sommet. Cela lui prendra deux tours et elle devra réussir un jet de RÉS + Athlétisme contre une Difficulté de 15 pour arriver à battre des ailes assez longtemps. Si la fée noire a eu assez d'énergie pour parvenir au sommet, elle procède alors à un jet de AGI + Esquive + 5 pour entrer dans la tour en évitant l'arbre (le résultat est donné sur la table précédente).

Affronter les spectres

Les cinq spectres de la Tour (les quatre Mages défunts et Torne Dupe) errent au hasard dans les trois niveaux de la Tour. Il y en a au moins un au deuxième étage, avec Menueto, les autres sont répartis aléatoirement quand les Inspirés pénètrent dans la Tour.
Un spectre attaquera automatiquement toute personne qui est dans la même pièce que lui. Il n'y a aucun moyen de ne pas être repéré, si ce n'est en utilisant le sortilège de Torne Dupe. Alors, moyennant un jet de AGI + Discrétion d'une Difficulté de 15 (un jet par personne et par spectre présent), il est possible de ne pas être détecté.

LES SPECTRES

Ces créatures n'existent pas réellement. Ils sont totalement muets, légèrement translucides et un peu lumineux. Ils errent dans la Tour en se livrant à un semblant d'activités (les Mages étudient des livres invisibles ou entraînent leurs Danseurs fantômes, Torne Dupe poursuit des ombres ou pose des pièges imaginaires).
Leur apparence dépend du souvenir qu'ils ont laissé à Menueto.
Le spectre d'Iric Festal a l'apparence d'un vieil homme souriant chez qui tout semble blanc : une tunique sobre, une longue barbe, des cheveux en bataille...
Le spectre de Vershanopim semble d'origine étrangère, sans doute modéhenne. Il a de long cheveux bruns, une peau foncée et des yeux larges et sombres. Il paraît préoccupé et pensif.
Le spectre de Jurangond semble avoir la quarantaine, un vieux beau parmi tant d'autres. Il porte un costume de cour, plutôt raffiné et coûteux. Il a l'air perpétuellement inquiet et regarde nerveusement autour de lui.
Le spectre de Dradonus apparaît très sombre et torturé. Plutôt âgé, il est vêtu d'un long manteau noir. Il affiche constamment un rictus cruel et dément.

COMBATTRE LES SPECTRES

Les spectres n'ont pas vraiment de caractéristiques réelles (TAI : 0 pour les Mages, -1 pour Torne Dupe).
À chaque tour où ils combattent, ils donneront toujours l'apparence d'utiliser des sorts compliqués (et leurs Danseurs fantômes dégageront des étincelles correspondantes) mais ils n'ont en fait qu'une attaque, une puissante décharge électrique. Leur base pour toucher est 15 et les dégâts sont de 1d10 + MR (ou 2d10 + 5 + MR si la cible porte une armure métallique).
Leur base de défense est 15 mais le seul moyen de les dissiper est de leur causer 10 points de dégâts magiques ou 20 points de dégâts physiques en un seul coup. Alors le spectre se dissipe sans laisser de traces.
Menueto en est immédiatement averti et il entame la danse pour le remplacer, un quart d'heure après.

Bien sûr, les spectres ne sont pas le seul danger : les Inspirés devront éviter les branches à chaque tour mais de plus, pour arriver à trouver un chemin d'un étage à un autre à travers les branches, un jet de PER + Chasse contre une Difficulté de 15 est nécessaire (un jet suffit pour toute la Compagnie).

Un total de quatre tours est nécessaire pour parvenir au deuxième étage. Un tour pour franchir le rez-de-chaussée (qui n'est plus qu'une salle vide et dévastée), un autre tour pour monter au premier, un tour encore pour traverser le premier étage (occupé par une vieille salle d'étude décrépie) et enfin un dernier tour pour atteindre, au dernier étage, l'ancienne chambre d'Iric Festal.

Capturer Menueto

Le Danseur n'est pas très réticent. Il se laissera facilement attraper par n'importe quel Inspiré (il suffit de battre une Difficulté de 12). Le problème est surtout de faire face, en même temps, aux spectres et à l'arbre. Une fois Menueto capturé, les spectres arrêteront d'attaquer les intrus et se contenteront de vagabonder dans la tour. L'arbre, par contre, continuera ses mouvements.
Si Laliana est présente et si on lui a expliqué l'histoire de Menueto, elle suggérera d'effacer la mémoire du Danseur pour calmer sa tristesse et soulager sa peine. Elle jouera au cistre un morceau lent et grave, un requiem fait pour apporter le repos à l'âme des morts. L'écharde de Bois Noir ressortira lentement de la poitrine du Danseur. Gageons qu'un Inspiré aura la bonne idée de l'extraire. Par la plaie ainsi formée, un sang noirâtre s'écoulera un moment, puis l'humeur mélancolique disparaîtra. Menueto a perdu la Mémoire des Âmes et ne pourra plus invoquer de spectres, mais il a aussi retrouvé sa bonne humeur, il bondira gaiement et entamera un quadrille endiablé. Ainsi, le Danseur oubliera tout son passé, mais sa Mémoire sera aussi divisée par deux. Il restera malgré tout un Danseur exceptionnel.
Si un des Inspirés est un Accordé du cistre, alors il pourra accompagner Laliana. L'œuvre sera alors plus efficace et la Mémoire de Menueto sera seulement réduite de 10 points.



Final

Beaucoup de portes sont ouvertes dans ce scénario et il reste à voir comment la Compagnie va les refermer.

Menueto

Si le Danseur n'a pas été guéri, il frappera encore et encore. Espérons qu'un Inspiré finira pas mettre fin à sa malédiction.

Malarmel

Il lui faut un coupable pour ne pas perdre la face. Les Inspirés progresseront sans doute plus vite que lui dans cette affaire, mais ils devront tôt ou tard

EXPÉRIENCE

Chacun des accomplissement suivants rapporte à chaque Inspiré deux points d'Expérience (ou un seul point s'il n'y serait parvenus sans aide) :

– Comprendre la mort de Dradonus (et la relier à celles de Jurangond et Vershanopim)
– Libérer Laliana de la caverne du Putride
– Démanteler la Confrérie de l'Ordre Droit à Lorgol
– Capturer Menueto dans la Tour Phalène
– Penser à un moyen de délivrer Menueto de son désespoir

Chacun des accomplissements suivants rapporte un point d'Expérience à chaque membre de la Compagnie :

– Tuer Marcus Bon-Trait
– Assister Malarmel dans la découverte de la vérité
– Régler la situation de Laliana vis-à-vis du Cryptogramme-magicien
– Régler la situation de Torne Dupe vis-à-vis du Cryptogramme-magicien
– Rester en bons termes avec le Mage Souvyll (notamment en lui donnant Menueto)

Soustrayez de ce total un point pour chaque PNJ majeur (Souvyll, Torne Dupe, Malarmel, Fandor Dim et Laliana) qui a de bonnes raisons d'en vouloir aux Inspirés à la fin du scénario.

En fonction des performances individuelles, vous pouvez ajouter un ou deux points au total de chaque Inspiré.

rendre des comptes. Les situations de Torne Dupe et Laliana devront être réglées.

Torne Dupe

Il est prêt à assumer une partie (mineure !) de responsabilités dans le décès de Jurangond. Les Inspirés pourront servir d'intermédiaires. L'affaire pourrait se régler avec une simple interdiction d'Emprise pour quelques mois... ce qui pourrait forcer Torne Dupe à engager des apprentis pour l'aider dans son travail.

Fandor Dim

Si les Inspirés lui ont promis de l'argent ou des services, il sera prompt à leur rappeler leurs dettes. Laliana pourra sans doute intervenir car il lui reste, cachées dans Lorgol, de grosses économies.
De plus, Fandor Dim pourra, si nécessaire, offrir une issue, illégale mais salvatrice, aux problèmes de Torne Dupe et Laliana. Bien sûr, si cela implique de s'opposer au Cryptogramme-magicien, le prix pourrait être prohibitif.

Souvyll

Alors que l'Obscurantiste sera prêt à rompre son marché avec les Inspirés s'il imagine un moyen de récupérer Menueto, il n'admettra jamais que les Inspirés puissent en faire autant. S'ils décident de garder Menueto pour eux, ils se seront fait un ennemi puissant.
Si Laliana est devenue leur alliée, Souvyll se débrouillera pour la dénoncer à Malarmel et pour impliquer les Inspirés dans cette affaire.
Si les Inspirés jouent franc jeu et s'ils le demandent, Souvyll pourra au contraire utiliser son influence pour faire discrètement accepter Laliana au sein du Cryptogramme-magicien.

Laliana

Vu sa situation, l'Harmoniste préférera vraisemblablement quitter Lorgol pour aller débusquer les Frères de l'Ordre Droit ailleurs dans Urguemand. Mais, même si elle ne l'avouera pas franchement, jamais elle n'oubliera la dette qu'elle a envers la Compagnie.
Si Marcus Bon-Trait est en fuite, elle le poursuivra. Sa situation vis-à-vis du Cryptogramme-magicien est bien sûr son plus grave problème, mais elle n'a pas peur d'être une renégate. Elle ne songera pas d'elle-même à demander à Souvyll de régulariser sa situation.

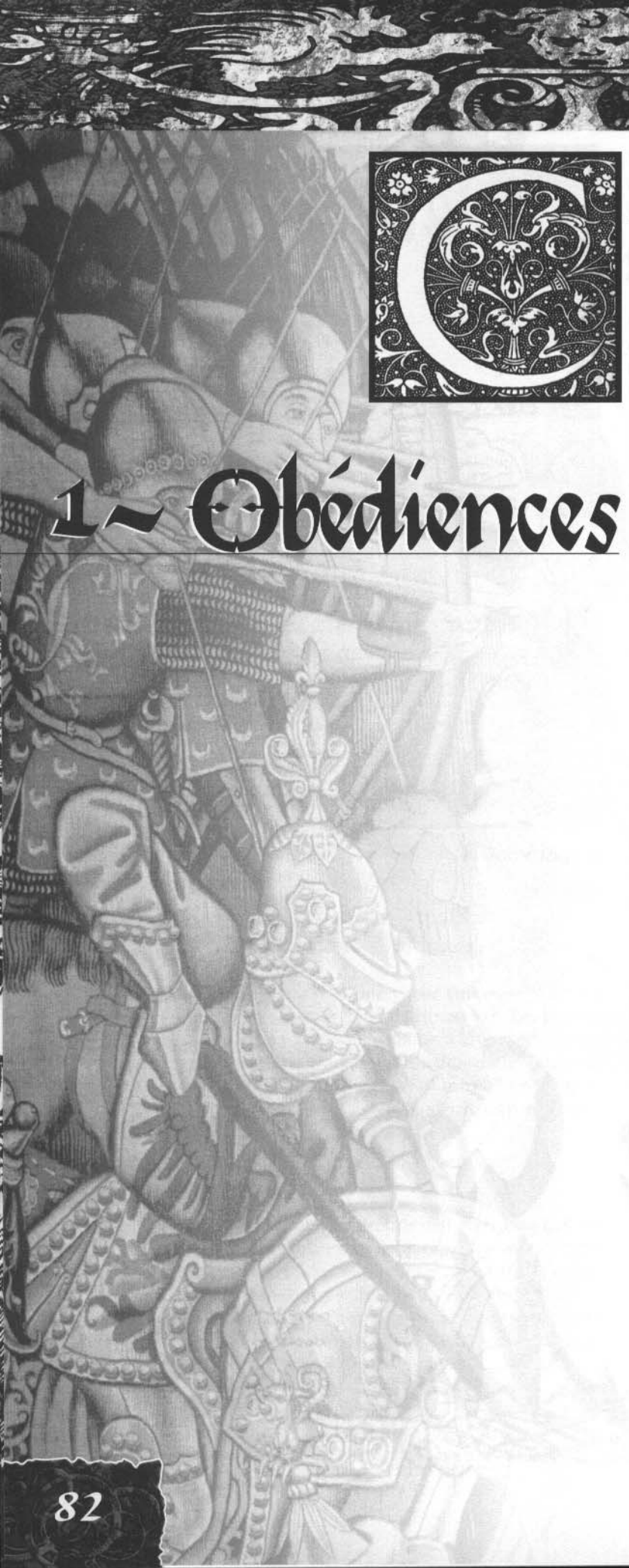
La Confrérie de l'Ordre Droit

La Confrérie de l'Ordre Droit est rongée par la présence d'agents du Masque et c'est un bon moyen de faire intervenir des Harmonistes corrompus, comme par exemple Egon Garnemis, le farfadet corrompu du scénario des Cahier Gris.
Ce groupe n'est pas uniquement composé d'humains et de saisonins au service du Masque. À travers tout Urguemand et la Province Liturgique, un petit réseau de fidèles se voue sincèrement à la destruction de toute forme d'art, pensant ainsi purger le mal qui ronge les royaumes. La lutte contre cette Confrérie et contre sa récupération par le Masque est une quête de longue haleine.



Deuxième livre

Le Cahier des Mages



1~ Obédiences

her collègue,

J'ai bien reçu votre lettre et je vais tenter de répondre à vos questions par la présente. Il est particulièrement compliqué de décrire les relations entre nos trois obédiences au sein du Cryptogramme-magicien. Cela reviendrait à écrire un traité de religions, mâtiné de sciences politiques et d'occultisme. Encore aujourd'hui, les rivalités et les alliances entre nos trois grandes « familles » sont au cœur de nos principales préoccupations. Il ne se passe pas une journée sans qu'une obédience accuse l'autre d'abus de pouvoir, de traîtrise ou même de félonie. L'une des tâches les plus compliquées de l'Invisible-Demeure est de faire en sorte que l'Ordre n'explose pas en une guerre fratricide entre les obédiences. Certains d'entre nous vont même jusqu'à organiser des tournois d'Emprise afin d'évacuer les tensions entre nos « familles ».

Cette opposition est compréhensible. Nous fabriquons trois manières opposées d'envisager l'Emprise, le rapport au Danseur, et surtout, la vie. Trois obédiences, trois visions du monde. Tel est l'un des principes fondateurs de notre Ordre. Cette perception différente de l'Harmonde est principalement due à la différence profonde de rapports que nous instituons avec les Danseurs. En effet, le mortel tisse une relation qui touche à l'intime, au plus profond de son être puisqu'il s'agit de mettre en résonance sa Flamme ou bien sa Gemme greffée, avec la partie « inspirée » du Danseur. Cette relation produit manifestement des effets sur le caractère, la mentalité et les idées du Mage comme la réciproque est également vraie. Il peut arriver qu'un Danseur ressente les émotions et les idées de son maître. Cette résonance a été baptisée très tôt le Trait. En effet, les premiers Mages ressentirent cette relation comme un trait entre eux, leur Danseur et le l'Harmonde, une ligne souple, mais incassable, qui donne la direction majeure de sa vie. C'est ainsi que le Trait blanc pour les Jornistes, le Trait gris pour les Éclipsistes et le Trait noir pour les Obscurantistes apparurent.

Mais vous savez déjà tout cela. Concentrons-nous plutôt sur ce que vous ignorez. Une dernière chose avant de poursuivre : soyez le bienvenu parmi nous.

Le Jorniste

Présentation

En premier lieu, le Jorniste est un être profondément ouvert sur le monde, à l'écoute des autres et surtout altruiste. Il serait fondamentalement faut d'affirmer que les Jornistes sont nature bonne et généreuse en toute occasion. Ce qui caractérise en premier lieu le Mage du Trait Blanc est son extrême franchise qu'il applique à tout comme une doctrine. Le Jorniste porte déjà sa Gemme sur le front pour symboliser la transparence de sa magie. Par ses actes, le Jorniste affirme haut et fort qu'il est membre du Cryptogramme-magicien. Il est fier d'être ce qu'il est : l'interprète d'une magie des Danseurs, le chorégraphe d'un art du mouvement.

Un Jorniste est en général un individu qui fait passer sa propre personne après toute autre. Il vit, dans l'ordre, pour les Danseurs, le Cryptogramme-magicien, les Jornistes, et le commun des mortels. Ayant le sens du sacrifice, les Jornistes se lancent pleinement dans leurs actions et affirment leurs opinions. Ils occupent souvent des places de choix au sein de la hiérarchie du Cryptogramme-magicien car on les sait droits, rigoureux et travailleurs.

Les Jornistes font également de parfaits professeurs. Ils représentent bon nombre des Principaux et mettent la plupart du temps un point d'honneur à transmettre leur savoir. C'est le meilleur moyen que l'obédience à trouver pour préserver l'Empathie et l'intégrité des Danseurs. Le Jornisme n'est pas une voie facile et nombreux sont ses adeptes à être décriés de par l'Harmonde. Mais les Jornistes pensent être les protecteurs des Danseurs et cela représente une grosse partie de leur engagement au sein du Cryptogramme-magicien.

Un métier

Au niveau de l'Ordre, les Jornistes sont les médecins et les volontaristes du Cryptogramme-magicien. Entièrement dévoués à la Charte, prompts à obéir aux ordres, ils essaient de n'envisager que le bien de l'Ordre face à leur individualité. Plus encore, ils pratiquent, quand les gouvernements le leur permettent, une Emprise ouverte sur le monde, essayant de répondre à la détresse des mortels, soignant blessures et maladies. Certaines académies entièrement dévouées au Jornisme sont plus des hôpitaux que des écoles de magie. D'autres Jornistes préfèrent offrir ou vendre leur « art » sur les chemins, tels des colporteurs de la magie bienfaisante du Jornisme. Enfin, certains se laissent à tisser de vrais liens amoureux avec leur Danseur et aiment à forger poèmes et arts divers exprimant la chaleur intérieure que l'Empathie peut créer en chaque mortel. Ce n'est pas pour autant que les Jornistes sont des brebis prêtes à se faire dévorer toutes crues par les obédiences. Les Jornistes ne sont pas des irresponsables lâches. Ils utilisent pour se défendre la Charte – et souvent les Corps-francs avec une certaine hypocrisie d'ailleurs –, l'autorité et la morale. Champions de la rhétorique, du phrasé et des grands discours, ils excellent aussi dans l'art difficile de la moralisation et de la contradiction. Grands discoureurs, adeptes des théories positives, ils font d'excellents leaders charismatiques et très souvent les académies sont dirigées par des Jornistes, prêts à se dévouer corps et âme à l'éducation de ses chers néophytes.

Le Trait blanc

Le rapport que le Jorniste institue avec son Danseur s'appelle l'Empathie. C'est-à-dire qu'il plonge sa psyché consciente et inconsciente au sein des émotions même du Danseur. Il cherche à partager cette vitalité enflammée que conserve le Danseur depuis sa formation au moment de l'Éclipse. Créature innocente, bercée par les émotions qu'elle touche, toujours virevoltante dans les airs, le Danseur est pour le Jorniste source de vie, de rires et d'espoir. Dans l'Empathie se forge aussi des liens d'amitié et d'amour très riches qui participent directement de la vie du Jorniste. Le Trait blanc peut être alors résumé en une conduite sereine, positive, altruiste et intuitive de la vie. La marche sur le chemin de la destinée se fait d'un pied léger et toute contradiction est une épreuve à passer, un problème à résoudre et surtout une expérience enrichissante. Tel est le Jorniste dans sa vie : complice avec son Danseur.

Confidences jornistes

Parmi les Jornistes, on peut signaler un courant influent appelé les Plumes angéliques. Ces Mages blancs dévouent leur vie à la recherche des mystérieux Danseurs ailés. Ils pensent qu'ils pourraient décupler de manière incroyable l'influence de l'Emprise dans l'Harmonde. Plus encore, ils pourraient détenir le secret de l'Éclipse et même celui du crépuscule qui s'étend sur l'Harmonde.

On raconte que certains groupuscules jornistes vouent une sorte de dévotion aux Danseurs. Ils

seraient menés par un Mage ayant poussé si loin sa relation Empathique avec son Danseur que leurs deux esprits auraient fusionné en une entité de chair et d'Éclat. On appelle cet être aux pouvoirs immenses le Chakral. Ce « miracle » n'a jamais été reconnu par les hautes instances du Trait blanc car il semblerait malheureusement que la philosophie du Chakral n'a plus grand chose à voir avec le dogme jorniste. Les paroles de l'entité tiennent en une seule phrase : « Laisse parler l'Éclat. » Personnage étrange et rejeté de ses pairs, le Chakral intéresse beaucoup Éclipsistes et Obscurantistes qui voient en lui une forme d'accomplissement éventuel. Du côté des Inspirés, on pense que le Chakral est en fait un Génie qui a un message à faire passer. Il veut, selon certains, affirmer la volonté de l'Éclat et l'héritage de l'Éclipse. D'autres pensent qu'il s'agit en fait d'un Danseur ayant pris le contrôle de son « maître ». Dans tous les cas ces perspectives sont terrifiantes.

Selon des sources relativement sûres, les Hauts Mages jornistes seraient en train d'installer des fidèles du Trait blanc à tous les postes importants de l'éducation de l'Emprise au sein du Cryptogramme-magicien. Les Jornistes œuvrent en effet dans l'ombre pour posséder le monopole absolu de l'enseignement en matière d'Emprise. Il ne s'agit pas réellement d'un coup d'état mais plutôt d'une subtile manipulation visant à imposer la doctrine jorniste comme la seule et unique par le biais de la formation des jeunes Mages.

La Corruption

Nombreux sont ceux qui pensent, à tort, qu'un Jorniste ne se rapprochera jamais de la Perfidie ou de la Ténèbre. Il existe des Mages du Trait blanc corrompus et leur semblant d'innocence ne les rend que plus dangereux. Par contre, les Jornistes vivent très mal leurs liens avec le Masque ou l'Ombre et leur esprit est souvent le théâtre d'une lutte sans fin.
Les Jornistes perfides pousseront la vérité et la franchise qui les caractérisent jusqu'à un niveau d'aberration délirante. Ils deviennent des quêteurs d'une vérité absolue, passant par la torture ou la manipulation pour imposer autour d'eux leur vision des choses. Un Jorniste perverti extrapolera son altruisme jusqu'à vouloir tout régir autour de lui : c'est sa manière de faire qui est la bonne, indiscutablement !
Les Mages blancs corrompus par la Ténèbre se sentiront fascinés par leurs nouvelles découvertes concernant les Démons. Un Jorniste conjurateur voudra appliquer une vision plus vicieuse de l'Empathie. Il cherchera à pénétrer son esprit par de petits jeux sadiques qui le pousseront à s'exprimer émotionnellement. Sans toutefois prendre la direction du Supplice, le Jorniste installera une relation plus malsaine et plus ambiguë avec son Danseur. Ces Mages corrompus sont toutefois les plus rares de tout l'Ordre. Ceci pour la simple raison qu'il n'est possible d'engranger des points de Perfidie qu'accidentellement – sauf cas extrêmes –, alors que les points de Ténèbres sont en relation étroite avec la pratique de la Conjuration.

L'accoutumance

Contrairement à leurs confrères, nombreux sont les Jornistes qui sont conscients du problème de l'accoutumance à l'Éclat. D'ailleurs, ceux-ci le vivent très bien et l'acceptent comme un état de fait indissociable à la pratique de l'Empathie. La plupart des Mages du Trait blanc sont donc en état d'accoutumance volontaire et consciente vis-à-vis de leurs Danseurs.
Toutefois, il en est autrement des objets ou lieux riches en Éclat. Les Jornistes aiment assez peu utiliser ces Reliques ou Vestiges et apprécient d'autant moins l'accoutumance envers ces sources d'Éclat. C'est pour cette raison que les Mages blancs préfèrent éviter toute source d'Éclat puissante en dehors de leur Danseur. Ceux-ci pensent d'ailleurs qu'il existe une forme de parasitage entre les Émotions de l'Éclat et qu'elle est nuisible à leur pratique de l'Emprise.

INTERACTIONS

Éclipsistes : ils sont égoïstes et avides de pouvoir. Il faut toujours se méfier de la parole d'un Mage du Trait gris, surtout c'est un farfadet…

Obscurantistes : nous nous demandons sans cesse comment le Supplice peut aboutir à la magie. Les Mages noirs n'ont pas grand chose à faire au sein du Cryptogramme-magicien, mêm si leur aide peut se révéler très précieuse lorsqu'il faut en venir aux mains.

Le Cryptogramme-magicien : l'Ordre est une bénédiction de l'Harmonde. Il serait impossible de concevoir la pratique de l'Emprise sans l'existence du Cryptogramme-magicien et de ses Censeurs pour faire appliquer ses lois.

La Menace : elle est incarnée aussi bien par la Perfidie que par la Ténèbre. Nous faisons tout pour la combattre et nous nous rangeons la plupart du temps aux côtés des liturges pour combattre la Conjuration.



Sorts jornistes

Appeler une monture

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : 1 kilomètre/1 monture
Durée : instantanée
Danse : 5 tours
Le Jorniste appelle à lui une monture quelconque. S'il en a une, c'est celle-ci qui viendra de préférence à tout autre. S'il n'en a pas, ce sera la plus proche. Le Sort ne touche ni celles qui sont déjà montées, ni celles qui sont incapables de venir. Par ailleurs, le Jorniste n'a aucun contrôle sur la nature de la créature qui répond à son appel. Ce peut très bien être, par exemple, un cheval sauvage.

Aura

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : personnelle/un cercle de dix mètres de diamètre
Durée : 15 minutes
Danse : 1 tour
Les étincelles se volatilisent rapidement, ne laissant comme trace de leur passage qu'une douce lueur ambrée, de l'intensité d'un clair de lune très brillant. Celle-ci éclaire également, sans laisser aucune zone d'ombre sur une dizaine de mètres de diamètre. Au-delà de cette distance, la luminosité s'arrête net comme si une barrière invisible l'empêchait de se diffuser. Cette lumière n'est pas visible en dehors du cercle éclairé de même qu'elle n'éclaire rien en dehors de cette zone. Rien ne permet de repérer le Jorniste auteur du Sort, si ce n'est qu'il se trouve au centre exact de la zone et qu'elle le suit dans ses mouvements ; il n'est pas lui-même illuminé plus particulièrement.

Bénédiction

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : au contact/1 cible
Durée : une tâche accomplie
Danse : 5 tours
La cible du Sort est parcourue d'étincelles qui entrent en elle et lui donnent une impression d'assurance et de bien-être. Lorsqu'elle accomplit la tâche pour laquelle le Sort a été lancé, cette impression s'intensifie, instaurant un grand calme et une immense paix intérieure dans l'esprit de la cible. Ses gestes sont plus assurés, ses mains ne tremblent plus et elle travaille extraordinairement sûrement. Le Sort lui offre un bonus de 2, plus 3 par 5 points de MR au Sort pour accomplir une tâche dont la durée ne doit pas excéder une journée, de l'aube au coucher du soleil. Certains Jornistes sont connus pour l'utiliser afin de faciliter l'agonie d'animaux ou d'hommes en fixant comme tâche de mourir sans douleur.

Eau

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : au contact/1 récipient d'un litre au moins
Durée : permanente
Danse : 1 minute
Le Jorniste fait exécuter une sarabande effrénée à son Danseur sur les rebords du récipient. Les étincelles qui retombent à l'intérieur se transforment en une eau fraîche et pure jusqu'à ce que le récipient soit plein et à concurrence de dix litres d'eau. Ce Sort est inefficace sur les gourdes, car le rebord de celles-ci est trop petit pour y faire danser le Danseur et les étincelles ne retombent pas à l'intérieur. La Confrérie du Bol, qui parcourt les déserts de Keshe pour secourir ceux qui s'y sont égarés est d'ailleurs renommée justement en raison de ce que tous ses membres portent, attaché autour du coup par une cordelette, un grand bol de bois destiné à la réalisation de ce Sort.

Mille échardes

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : 50 mètres/1 objet en bois
Durée : instantanée
Danse : 1 tour
Ce Sort couvre un objet en bois d'échardes cruelles. À moins de se protéger les mains à l'aide d'une protection métallique, elles empêchent quiconque de s'en saisir. Ces échardes font 5 points de dommages contre lesquels la protection est efficace. Si des dommages sont infligés à la personne tentant d'utiliser l'objet malgré une éventuelle protection, les échardes génèrent un malus de 5 et font un point de dommage supplémentaire par tour tant que l'objet est utilisé, jusqu'à ce qu'il soit lâché ou que les mains soient à ce point incrustées d'éclats de bois qu'elles en deviennent définitivement estropiées. Les Jornistes, qui

pensaient avoir créé une nouvelle manière de remporter un combat sans verser le sang, ont été très surpris de voir ce que les Obscurantistes sont parvenus à faire de ce Sort...

Parler aux animaux

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : à vue/1 animal
Durée : 1 minute
Danse : 3 tours
Ce Sort confère à un animal le don de la parole. Il s'exprime désormais dans la langue du Mage plutôt que dans son propre langage. Cela ne lui confère pas plus d'intelligence et ne garantit en rien que son discours soit intelligible. Un chien, par exemple, n'aboierait plus mais mettrait en garde les intrus contre toute incursion dans son territoire et ferait valoir ses crocs acérés et sa méchanceté. Il pourrait aussi indiquer dans quelle direction une piste qu'il suit se dirige, voire indiquer à qui appartient une odeur, à supposer qu'il puisse désigner ou identifier la personne qui l'a émise. Les apprentis du collège de magie de la Confrérie du Bol utilisent souvent ce Sort sur des animaux de bats, qui ont fait à de nombreuses reprises la preuve qu'ils disposaient d'un vocabulaire d'insultes d'une étendue stupéfiante. On raconte que, sur la chevelure d'une méduse, ce Sort a des effets intéressants, mais peu de gens se vantent de ce genre d'exploit.

Amitié

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : 15 minutes
Danse : 5 tours
Les étincelles produites par le Danseur pénètrent dans les yeux du Jorniste, qui devient éminemment sympathique. La personne ciblée ne sait pas forcément pourquoi, mais il lui semble que le Mage est une personne de confiance et ressent à son égard un élan de gentillesse. Le Sort s'interrompt immédiatement si le Jorniste fait preuve d'agressivité ou de méchanceté envers son nouvel « ami ». Bien que temporaire, cet effet magique a souvent servi de point de départ à de grandes amitiés, tout à fait naturelles cette fois. Par ailleurs, il fonctionne aussi sur les animaux, qui se laisseront approcher sans crainte. Leur réaction dépend ensuite de leur nature. Un lion affamé, par exemple, n'hésitera pas — en toute amitié — à dévorer le Mage.

Bouclier d'étincelles

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : au contact/1 cible
Durée : 15 tours
Danse : 2 tours
Le Jorniste invoque une nuée d'étincelles qui, en quelques secondes, se mettent à tourbillonner jusqu'à former un grand bouclier ovale, légèrement lumineux. Ce bouclier se fixe alors au bras de la cible. Celle-ci dispose désormais d'un pavois avec cette nuance que celui-ci ne demande pas pour être manié d'avoir une FOR minimum et qu'en cas de parade réussie, il arrête automatiquement tous les dommages, ignorant les règles de parade. Par ailleurs, il ne peut être arraché par un coup bien placé, est indestructible et ne peut pas non plus être abandonné par son nouveau et très temporaire propriétaire. Certains Jornistes aiment à utiliser ce Sort pour immobiliser le bras d'arme d'un individu belliqueux qui, une fois nanti d'un grand pavois à chaque bras, est bien en peine de dégainer une arme.

Gigantisme

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : 1 heure
Danse : 15 tours
La cible de ce Sort se met rapidement à grandir, gagnant en poids et en taille à toute allure. Sa TAI est augmentée d'1 point, plus 1 par 5 points de MR du Sort. Les Jornistes utilisent fréquemment ce Sort pour immobiliser des créatures géantes. En effet, les êtres gagnant de cette manière plus de 2 points ou dépassant une TAI de 3 sont en général incapables de se mouvoir, leur corps menaçant de se disloquer sous son propre poids. Les géants, notamment...

Nourriture

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : au contact/1 récipient d'un litre au moins
Durée : permanente
Danse : 1 minute
Comme pour le Sort « Eau », le Jorniste fait parcourir les bords du récipient à son Danseur. Les étincelles qui naissent de ses déambulations tombent dedans

et se métamorphosent en nourriture. Le Mage n'a aucun contrôle sur ce qui apparaît, mais il peut être sûr que le plat ainsi généré comprendra une viande étrange au goût inconnu, des légumes verts de forme inhabituelle et sera encore fumant. Il suffit à nourrir deux personnes affamées. La Confrérie du Bol est à l'origine de ce Sort, dont elle fait un usage intensif dans les quartiers les plus misérables des grandes villes keshites afin d'y distribuer des repas chauds aux nécessiteux.

Parler aux plantes

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/1 plante
Durée : instantanée
Danse : 10 minutes
Le Jorniste confère à une plante le don du langage. Celle-ci s'exprime désormais dans la langue maternelle du Mage. Cependant, ne possédant aucune intelligence, son discours sera pratiquement inintelligible et essentiellement composé de sentiments ou de concepts très généraux. Un arbre pourrait par exemple donner la direction du vent, évoquer la fatigue de ses racines et une impression de sérénité imperturbable. S'il a été le témoin d'un acte qui l'a, d'une manière ou d'une autre, affecté, il pourra aussi en faire part. Ainsi, il pourrait indiquer si un bûcheron a abattu un autre arbre près de lui, à supposer que celui-ci l'ait gêné. En revanche, il est incapable de désigner quelqu'un en particulier, à part une personne qui aurait personnellement pris soin de lui – ou lui aurait nuit – sur de très longues périodes.

Récolte fantastique

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : 1 kilomètre/1 zone d'1 kilomètre de rayon
Durée : une saison
Danse : 1 heure
Le Jorniste enchante une zone afin que celle-ci donne une récolte hors normes. Cette zone doit être cultivée et le Sort ne peut être employé afin de faire pousser des plantes qui ne pourraient pas, dans des conditions normales, croître dans l'environnement choisi : il est impossible de faire naître un champ dans un désert, par exemple, à moins de l'irriguer et de faire en sorte que même sans le Sort, il soit susceptible de produire autre chose que du sable. La récolte ainsi enchantée sera, en volume, dix fois supérieure à ce qu'elle aurait normalement dû être et d'une qualité exceptionnelle. L'oasis où est établie la Confrérie du Bol est connue pour n'être jamais la victime des disettes qui frappent épisodiquement l'Harmonde et du reste fournit fréquemment des denrées à toute la région lors de telles périodes.

Créer un familier

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : au contact/1 animal
Durée : permanente/jusqu'à la mort de l'animal ou du Mage
Danse : 6 heures
Ce Sort transforme un animal normal (pas une Excellence, par exemple) en familier. Cette créature n'a pas besoin d'être dressée, elle est désormais l'ami le plus sûr du Mage et lui obéit avec une confiance parfaite, même si elle reste capable de l'avertir que ce qu'il entreprend est dangereux ou présente un risque. Le Mage comprend instinctivement ce que pense son familier et réciproquement, quelle que soit la distance qui les sépare l'un de l'autre. L'animal peut être de n'importe quelle taille, même si les créatures les plus petites ont souvent la préférence dans la mesure où elles sont plus faciles à dissimuler. L'animal obtient par ailleurs de voir son cycle de vie ralenti ou accéléré de sorte qu'il ne s'éteindra pas avant son maître, même si son espèce n'avait pas une espérance de vie suffisante pour cela. Le lien entre le Mage et son familier est cependant partagé. Si l'un des deux venait à mourir, le second serait très affecté, pouvant même aller jusqu'à se suicider. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

Enchantement naturel

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : personnelle/1 zone de nature
Durée : 1 journée
Danse : 1 heure
Les étincelles qui naissent de cette Danse très complexe confèrent au Jorniste un instinct de survie exceptionnel dans la nature (c'est-à-dire par exemple dans une forêt, une savane ou un désert mais pas en ville ou dans une campagne cultivée). Le Mage dispose pour la durée du Sort d'un niveau 7 dans les compétences suivantes : Camouflage, Chasse, Discrétion, Herboristerie, Survie, Zoologie. S'il en disposait déjà à un score égal ou supérieur, il dispose désormais d'une spécialité correspondant à la zone où il se trouve.

ESPION JORNISTE

Joyeux et sociable, vous inspirez la confiance. Bon vivant et drôle, vous respirez la bonhomie. Les gens vous aiment et font appel à vous quand ils ont des problèmes. Pour eux, vous êtes un ami de la famille, un soutien précieux, un allié fidèle.
Mais vous n'êtes pas aussi généreux qu'ils peuvent le croire. En fait, vous informez le Cryptogramme-magicien sur les faits et gestes de vos patients. Confident de tous, vous vous empressez de rapporter les moindres détails dans des carnets que vous utiliserez plus tard.
Non, vous n'êtes pas un naïf guérisseur : vous êtes un guerrier de l'ombre et votre arme de pointe est la confiance. Tout dans votre apparence est calculé : votre embonpoint prouve à tous que vous manquez d'entraînement physique, votre sourire désarmant semble indiquer que vous n'avez que de bonnes intentions. Personne ne pense que vous pouvez être une menace : ils ont tous tort.

Origine : Urguemand
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 32 ans
Taille : 1 m 78 (TAI 0)
Poids : 88 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 6
FORce : 6
PERception : 7
RÉSistance : 6

Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 9
VOLonté : 7

Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 9
CRÉativité : 3

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
EMP : 9
MÊL : 6
TIR : 6
PdV : 49
SBG : 16
SBC : 24
BD : 0

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoir de la Flamme : aucun
Perfidie : 0
Ténèbre : 0

COMPÉTENCES :
Épreuves : Arme : bâton ferré 6, Esquive 6, Premiers soins 5, Vigilance 5.
Maraude : Chasse 2, Discrétion 7, Fouille 3, Intrigue 5, Poisons 5.
Société : Baratin 5, Diplomatie 5, Éloquence 6, Étiquette : mages 5, Us et coutumes : Urguemand 9.
Savoir : Alphabet : Armgarde 5, Chirurgie 5, Herboristerie 5, Langue : urguemand 9, Langue : keshite 2, Médecine 5.
Occulte : Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme-magicien 5, Harmonie 2, Résonance : jorniste 7.

Avantages et Défauts
Famille reconnue, Danseur indépendant, Danseur doué

Combat
Initiative : 14, bâton 16
Attaque au contact : bâton 15
Esquive : 12
Parade : bâton 15
Défense à distance : 6

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Bâton ferré	+2	+2	+2	+4 (C)	+1

Armure
Cuir
Partielle Malus -1, Prot. 3

Magie
EMP : 9
Résonance : 7, Connaissance des Danseurs : 7
POT Emprise : 19

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Zunith	24	+2	8	6

Citation typique :
« Et ça fait mal quand j'appuie ici ? Hmm, je vois… rien de grave. N'y pensez plus, je vais vous soigner en quelques instants. Ne vous inquiétez pas, ça ne fera pas mal. Parlez-moi plutôt de cette mission que Sire Boromion vous a confiée. C'est en rapport avec la flotte liturge, n'est-ce pas ? Ce n'est pas dangereux, j'espère. »



Ensemencer

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : instantanée
Danse : 10 minutes
Le Jorniste rend un être fertile et porteur de vie. Si c'est une femelle mammifère, elle est enceinte (cela fonctionne aussi sur les hommes ou les saisonins). Si c'est un autre type de créature, elle pond ses œufs, entame le processus de scissiparité, et ainsi de suite. Le Jorniste ne contrôle pas la nature du père et peut aussi bien créer un demi-saisonin qu'un homme en utilisant ce Sort sur une femme humaine, par exemple. Le Sort ne fonctionne pas sur ce qui ne peut créer la vie (ainsi, un mammifère mâle ne pourrait pas être ciblé).

Faire pousser une plante

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : au contact/une plante
Durée : instantanée
Danse : 15 tours
Le Jorniste fait pousser une plante jusqu'à sa pleine maturité. Celle-ci l'acquiert instantanément, même si elle n'était qu'une graine. Le sol n'a pas besoin d'être spécifiquement fertile, elle le défoncera aussi loin qu'il le faut pour y ancrer ses racines. Bien entendu, s'il n'est pas adapté à elle, elle mourra à plus ou moins courte échéance. Le Sort n'a pas de limite de volume, il peut donc aussi bien affecter un chêne qu'un brin d'herbe. Indépendamment de son utilité en agriculture, on connaît de nombreux exemples d'utilisation ingénieuse qui permirent de fermer une porte définitivement ou de faire s'effondrer des édifices.

Repousser un Démon

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/1 Démon
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour
Ce Sort est peu utilisé car le Danseur risque sa vie en le lançant. Il doit en effet s'approcher dangereusement près du Démon que le Mage souhaite repousser pour l'arroser d'étincelles. Cependant, si la petite créature y parvient, le Démon ne peut plus supporter d'être vu par le Jorniste. Il est envahi d'une panique insoutenable dès que le regard de celui-ci se pose sur lui et doit fuir aussi vite que possible à moins de réussir un jet de VOL contre DIF 25.

Détruire un Démon

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : à vue/1 Démon
Durée : 15 tours
Danse : 5 tours
Les étincelles qui envahissent le regard du Jorniste confèrent à celui-ci de détruire les Démons. Il suffit qu'il pose ses yeux sur l'un d'entre eux pour que celui-ci perde 5 points de Densité par tour tant que le regard pèse sur lui.

Guérison absolue

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : au contact/1 cible
Durée : instantanée
Danse : 5 tours
Le Jorniste guérit une cible. Celle-ci est complètement soulagée de toutes les conséquences d'une maladie, d'une blessure ou de tout autre handicap ayant une cause physique — c'est-à-dire pas magique, entre autres — unique. Un blessé souffrant de gangrène pourra ainsi être soigné de la gangrène ou de la blessure, mais pas des deux, puisque les origines sont différentes, infection dans un cas, blessure dans l'autre. Cela n'interdit pas, bien sûr, de jeter plusieurs fois le Sort. Le Sort peut être utilisé même lorsque l'origine du handicap a disparu : il éliminerait les dommages internes dus à un coup critique même après que la blessure ait guéri, par exemple.

Résurrection jorniste

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : au contact/1 mort
Durée : permanente
Danse : 1 heure
Le Jorniste peut ressusciter un cadavre de moins d'un jour. Celui-ci revient à la vie en pleine possession de ses moyens, guéri des éventuelles blessures qui l'ont abattu. Le Mage peut pratiquer ce rituel sur un Inspiré, mais doit le faire immédiatement après qu'il ait été tué, sous peine de le priver de sa Flamme ; dans ce cas, le corps ne revient pas à la vie.

Soulager d'une malédiction

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : portée du regard/1 effet magique néfaste
Durée : instantanée
Danse : 1 heure
Le Jorniste lève un effet magique néfaste, né de l'Emprise, qui pesait sur une personne. Si la victime était ciblée par un Sort d'un niveau supérieur, né de la Chorégraphie par exemple, le Sort ne prendra effet que si le Jorniste emploie des moyens d'une ampleur similaire : si le Seuil était supérieur à 25, c'est celui du Sort qui doit être levé qui remplace celui de « Soulager d'une malédiction ». Si la Chorégraphie a été employée, il devra lui aussi l'utiliser pour lever l'effet magique ciblé. Si le Sort réussi, le Sort d'origine cesse définitivement de produire ses effets. Mais cela n'interdit pas à la cible d'en être de nouveau victime.

Tonnerre et foudre

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : 1 kilomètre/1 cible
Durée : instantanée
Danse : 15 minutes
Le Jorniste appelle à lui une tempête. Celle-ci se déclenche avec une violence inouïe, saccageant tout sur son passage. Le Mage peut, s'il le souhaite, en contrôler certains paramètres et la rendre moins violente ou surtout, c'est d'ailleurs pour cela que le Sort fut créé, faire s'abattre la foudre sur une cible. Celle-ci est touchée automatiquement et meurt instantanément.



L'Éclipsiste

Présentation

Le Trait gris, la vision neutre, détachée de l'Emprise, voilà ce qui caractérise les Éclipsistes. Fondateurs par nécessité du Cryptogramme-magicien, les Éclipsistes en sont aujourd'hui les Mages les plus éloignés. En effet, le Trait gris forge une vision assez libre de la vie et centrée sur l'individu. Les Éclipsistes se reconnaissent mal dans des structures étouffantes, trop administratives où la liberté individuelle est brimée par les conventions et les règles. Bien que fondateurs de la Charte, ils ont quelques difficultés à en respecter toutes les explications de textes construites à posteriori par les autres Mages.
L'Éclipsisme est par nature le côté pratique et intéressé de la magie. Les Mages du Trait gris ne font pas de l'Emprise pour une quelconque raison mystique ou un idéal de vie qu'ils se sont fixé. Non, les Éclipsistes pratiquent la magie des Danseurs parce qu'elle leur est utile et qu'ils se servent concrètement de ses effets.
Les Éclipsistes ont une vision beaucoup plus ouverte que leurs confrères sur les possibilités qu'offre l'Emprise. Nettement moins fanatisés dans une doctrine étriquée, ils ont une approche naturelle et franche avec leur Danseur. Il en résulte une magie pragmatique, adaptée aux besoins quotidiens et beaucoup plus intuitive. Lorsque vous demandez à un profane de l'Harmonde comment il voit la magie, il vous donnera inconsciemment l'Éclipsisme comme exemple car c'est, dans l'Harmonde, la magie la plus abordable par tout un chacun.
De nature, les Mages gris sont des individualistes qui n'aiment à s'entourer des leurs confrères que pour monter des projets d'une envergure toujours plus grande. Les Éclipsistes sont des comploteurs par essence et ils aiment par-dessus tout l'aspect politique du Cryptogramme-magicien.

Un métier

Dans l'Ordre, les Éclipsistes jouent un rôle ambigu. Souvent diplomates, médiateurs entre les Jornistes et les Obscurantistes, ils peuvent être très ambitieux et ils aiment à revendiquer souvent les postes de pouvoir et de direction. Peut-être est-ce dans ces lieux de puissance qu'ils peuvent plus librement exercer leur libre-arbitre. D'autres comme les Jornistes pensent qu'au contraire, ces postes demandent une très grande responsabilité et donc enserrent le choix personnel dans une résille de dévouement et de sacrifices particulièrement serrée.
Les Mages gris sont aussi, de part leur nature de chercheurs, les grands mystiques de l'Ordre. Ils plongent avec délice dans les joutes oratoires et magiques sur la nature des Danseurs, de leur résille ou bien de leur sang. Leur regard neutre leur est très utile pour atteindre un niveau de compréhension supérieur aux autres Mages.

Contrairement à un Obscurantiste, et encore moins à un Jorniste, un Éclipsiste ne fera que rarement une profession à plein temps de ses pouvoirs. Très souvent, un Éclipsiste tirera parti de l'Emprise pour exercer une fonction dans la société « civile » de l'Harmonde. Ceux-là sont alors toujours aussi fidèles au Cryptogramme-magicien mais se sentent moins concernés par ses règles strictes et austères. À l'opposé, il existe un grand nombre d'Éclipsistes complètement dévoués à la cause et qui consacrent entièrement leur vie à l'Ordre.

Le Trait gris

Le Trait gris est celui de la liberté individuelle mais aussi de la maîtrise technique de la Danse et de l'Emprise, du détachement et de l'analyse. Il est nullement question d'Empathie, d'accord ou bien de contrôle tyrannique de son Danseur ; il faut au contraire être le plus détaché afin de pratiquer la meilleure des Danses. Le Trait gris est celui de la maîtrise technicienne, de l'excellence de la pratique, du talent appris et développé. Les Éclipsistes préfèrent entraîner leur Danseur afin d'atteindre la perfection du mouvement, de la danse et de l'effet magique. L'Impulsion est avant tout un entraînement, une mécanique qui se doit d'être apprise et comprise par le Mage et le Danseur. Cette compréhension s'étend aussi à la théorie magique. Les Éclipsistes sont les théoriciens et les savants de l'Emprise. Ils aiment à étudier les phénomènes magiques et à en tirer les lois pour améliorer la pratique.

Confidences éclipsistes

Ainsi, il n'est pas rare de voir plusieurs Éclipsistes former une compagnie et partir à la quête d'un des mystères de l'Harmonde. La quête la plus difficile entreprise par un groupe assez important d'Éclipsistes est celle de la recherche du Centresprit. Sorte d'absolu de tout Éclipsiste, le Centresprit est le lieu par excellence du Trait gris.

Les Éclipsistes ont bien tenté d'étouffer la trouble affaire provoquée par Lershwin (cf. Les Chroniques des Crépusculaires) il y a quelques années, mais en vain. Tout le monde aujourd'hui connaît les plans de ce farfadet manipulateur qui voulait offrir la magie au peuple de l'Harmonde, la rendre accessible à tout un chacun. Ce que peu de gens savent, c'est que le projet est encore en marche et qu'un groupe de fervent adeptes de Lershwin suivent ses traces et tentent d'accomplir son œuvre.

Passés maîtres dans l'art de l'intellectualisation de l'Emprise, les Éclipsistes sont ceux qui pratiquent le plus d'expérimentations magiques extravagantes. Certaines académies regorgent de Mages essayant par exemple de développer un moyen pour garder en vie un cerveau malgré la mort de son ancien hôte. Les Éclipsistes ont lancé dans la nature de nombreuses créations dont ils ne sont pas très fiers et, aujourd'hui, ils se mordent les doigts en entendant des rumeurs de monstres dévastant des villages entiers.

La Corruption

Les Mages du Trait gris sont perpétuellement sur le fil du rasoir. Ils sont des proies plus faciles pour le Masque car ils sont constamment indécis et risquent de descendre dans la voie sombre si on leur propose trop d'avantages à la clef. Les Éclipsistes ont ce défaut qui les rend faciles à appâter avec des arguments du type : plus de pouvoir, de nouveaux Danseurs, une grande maison, des livres... Le Masque sait qu'il peut jouer sur ce tableau et en profite allégrement. Lorsqu'ils sont corrompus, les Mages gris deviennent de plus en plus profiteurs et manipulateurs : plus rien ne doit être inutile et chaque moment doit apporter son lot de profit (spirituel ou temporel). L'Éclipsiste perfide aura tendance à prôner la loi du plus fort et à ne plus supporter la médiocrité. Il faut se battre pour conserver ses privilèges ; les faibles meurent et les forts les piétinent.
Lorsqu'ils penchent vers l'Ombre, c'est en général par fascination pour les Démons. Les Éclipsistes aiment cette relation avec une créature qui n'agit que dans son propre intérêt et qui vend ses services à autrui. Le côté roublard, beau parleur et diplomate du Conjurateur plaît énormément aux Mages du Trait gris. Lorsque ceux-ci commencent à être affectés par la Ténèbre, ils ont tendance à développer une attitude mesquine et perverse. Les Éclipsistes ont tendance à coller de plus en plus près au comportement des Démons qu'ils manipulent.

L'accoutumance

Les Éclipsistes subissent l'accoutumance à l'Éclat comme un vrai calvaire. C'est envers le Danseur que cette dépendance est la plus dure car elle perturbe l'Impulsion. En effet, les Mages gris passent beaucoup de temps à faire comprendre à leur Danseur qu'il n'existe pas de relation dominante et que chacun – Éclipsiste et être d'Éclat – apporte ses ingrédients à l'Emprise. L'Impulsion résulte en fait de

cette conscience de dépendance réciproque entre les deux parties. L'accoutumance vient briser tout cela en faisant pencher la balance du côté du Danseur. L'Éclipsiste compense alors régulièrement en maltraitant son Danseur, ce qui est très mauvais pour l'Emprise du Trait gris.
Par contre, l'accoutumance à l'Éclat présent dans les Vestiges et les Reliques est vue comme un état de fait avec lequel il faut vivre. Toutefois, certains Éclipsistes tentent de percer à jour le secret de l'accoutumance pour pouvoir s'en affranchir par des moyens magiques.

INTERACTIONS

Jornistes : les Mages blancs perdent leur temps à pratiquer une magie d'un autre temps, une magie de contes de fée et des histoires pour enfants. Ils feraient mieux de rejoindre le clan des Éclipsistes pour découvrir ce que l'on peut vraiment faire avec l'Emprise.

Obscurantistes : les Mages noirs ont peut-être été un peu trop loin dans leur obstination à vouloir pratiquer une magie violente et efficace. Peut-être devraient-ils comprendre qu'il est nécessaire d'obtenir une relation d'égal à égal avec son Danseur.

Le Cryptogramme-magicien : nous sommes à l'origine de sa création mais nous nous y sentons trop à l'étroit désormais : son carcan est trop mince et ses Codats trop bornés. Toutefois, il faut admettre que l'Ordre est nécessaire pour une bonne intégration des Mages dans la société.

La Menace : seul le Masque représente réellement une menace. Mais nous sommes bien assez grands pour savoir quel camp choisir lorsque le besoin s'en fait sentir.



Sorts éclipsistes

Bruit

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : trente mètres/un bruit
Durée : 3 tours x MR
Danse : 1 tour
Ce Sort génère simplement un son, qui peut durer aussi longtemps que le souhaite le Mage, avec cependant une limite imposée par la qualité de l'effet qu'il a produit. Ce son peut être de n'importe quelle nature à condition que l'Éclipsiste l'ait déjà entendu et s'en souvienne. Il ne peut pas imiter la voix d'un individu qu'il n'a jamais entendu parler ou du moins pas suffisamment pour se souvenir du son de sa voix, par exemple.

Fausse monnaie

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : au contact/dix pièces
Durée : 10 minutes
Danse : 3 tours
L'Éclipsiste fait apparaître dans sa main une poignée de pièces, qui peuvent être de n'importe quelle valeur. Celles-ci ont toutes les apparences de l'or, mais ne ressemblent à aucune monnaie connue, même si le métal dont elles sont faites semble relativement pur. Cependant, aucun numismate, aussi averti soit-il, ne saurait en reconnaître l'origine. Certaines variations de ce Sort font apparaître le profil du Mage sur la face des pièces.

Fausse mort

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Zone d'effet : personnelle
Durée : jusqu'à ce que le Mage arrête le Sort
Danse : 1 tour
Une fois sous l'effet de ce Sort, l'Éclipsiste à toutes les apparences de la mort. Il ne respire plus, son cœur ne bat pas... Le Sort ne s'arrête que lorsque l'Éclipsiste accomplit une action qui, d'une manière ou d'une autre, révèle la supercherie. Dans l'intervalle, toutes les méthodes visant à vérifier s'il vit encore seront sans effet. On peut le mutiler, le frapper, l'asperger d'eau glacée ou bouillante, son corps réagira comme s'il n'abritait plus aucune vie. Mais dès que l'Éclipsiste fera un mouvement, émettra un bruit, l'illusion sera levée.

Pacotille

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : à vue/un objet
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours
Ce Sort donne l'impression que l'objet ciblé est sans valeur. Le seul problème est que chacun perçoit un

défaut différent. L'un dira qu'il est visiblement brisé, l'autre le trouvera usé, le troisième le verra laid et sans grâce... Mais tous s'accorderont à dire que sa valeur est faible si ce n'est nulle, de l'ordre du centième de ce qu'il vaut effectivement. Cela n'interdit pas cependant à un marchand de vouloir le vendre au prix fort. Simplement, les acheteurs le prendront pour un fou et lui-même se demandera comment il a pu proposer à la vente quelque chose dont la valeur est si outrageusement exagérée.

Aveugler

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : portée du regard/un être doté de la vue
Durée : 5 tours
Danse : 2 tours
La cible est temporairement persuadée qu'elle a perdu la vue. En réalité, elle a juste fermé les yeux, mais elle ne le sait pas. L'une des manières de lever ce Sort consiste d'ailleurs à le lui faire remarquer. Tant qu'il fait effet, elle est considérée comme aveugle et subit un malus de -10 sur toutes ses actions.

Éclats de glace

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : 10 mètres x MR
Durée : instantanée
Danse : 2 tours
L'Éclipsiste fait jaillir de ces mains une série d'éclats de glace acérés. Ces éclats ne sont pas réels, mais leur cible en est persuadée, de sorte que les dommages apparaissent effectivement. Cette attaque occasionne 10 + MR points de dommages, contre lesquels la protection est efficace. Les Mages qui peuvent lancer ce Sort sont cependant immunisés contre ses effets (les dommages sont réduits à 0), puisqu'ils savent que ce n'est qu'une illusion, même s'ils ne peuvent se retenir d'un mouvement de recul lorsque les projectiles les touchent.

Grand maître

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnelle
Durée : 15 minutes + 5 x MR minutes
Danse : 1 minute
Les étincelles nées de la course agile du Danseur donnent à l'Éclipsiste l'apparence d'une personne importante. Ce n'est pas encore la personne la plus importante de la région mais, même s'ils sont bien en peine de dire pourquoi,
les éventuels interlocuteurs du Mage seront convaincus d'avoir eu affaire à une personne avec laquelle il faut compter. Libre à l'Éclipsiste de prétendre être un très riche marchand ou un bourgeois influent. On le croira sans peine, tant son air supérieur et son indéniable prestance lui donnent l'air important.

Lire les pensées

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée/zone d'effet :
portée du regard/une personne
Durée : 1 tour
Danse : 1 tour
L'Éclipsiste peut tout simplement savoir ce que pense la cible au moment où il lance le Sort. Il ne peut lire tout son esprit et ne perçoit que les idées que la victime a immédiatement à l'esprit. C'est cependant un Sort bien utile dans la mesure où, en règle générale, on pense à ce dont on parle et notamment à tout ce que l'on souhaite cacher.
Les Censeurs éclipsistes sont connus pour poser soudainement une question et lire la réponse dans l'esprit de leur interlocuteur à l'aide de ce Sort, au point que l'une des mesures élémentaires de précaution contre eux consistent justement à s'entraîner à ne pas penser.

Monture fantôme

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : 5 mètres
Durée : 1 heure
Danse : 10 tours
L'Éclipsiste fait apparaître devant lui une monture de son choix. Celle-ci aura toutes les apparences d'un véritable spécimen de son espèce et sera tout à fait capable de transporter quelque chose ou quelqu'un. Un étalon pourra ainsi être ombrageux, un âne obstiné et ainsi de suite. Cette monture est complètement incapable d'un acte agressif, même par mégarde.
Si on l'y contraint ou si une heure s'est passée, elle disparaît instantanément, laissant choir passagers et chargement.

Objet

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : 10 mètres
Durée : 15 minutes
Danse : 1 tour
L'Éclipsiste crée l'illusion d'un objet. Il peut ainsi faire apparaître n'importe quoi, à condition qu'il l'ait déjà vu une fois et qu'il n'ait aucune partie indépendante. Il pourra ainsi générer l'illusion d'une table, mais pas d'une commode à tiroir, d'une épée (qui peut être démontée mais dont aucune partie n'est réellement indépendante) mais pas d'un arc (dont la corde est, elle, indépendante). Cette illusion est indécelable... Sinon lorsque l'objet disparaît.

Amour

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : portée du regard/une personne
Durée : 1 jour
Danse : 1 minute
L'Éclipsiste persuade la victime qu'elle est amoureuse de lui. Cela peut se traduire de diverses manières, depuis la jalousie jusqu'à l'adoration, mais fondamentalement elle sera amoureuse du Mage. Cela peut constituer pour elle une étrange révélation si les deux protagonistes du Sort sont du même sexe.

Bruit maudit

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/une personne
Durée : permanente
Danse : 1 heure
Le Mage crée dans l'esprit de la cible l'impression d'un bruit permanent. Ce bruit doit être simple (un tintement, un sifflement, un coup sourd répété, mais pas une phrase ou de la musique). Il n'a aucun effet particulier sur l'audition de la cible, mais est particulièrement insupportable.
Au bout de quelques jours, la victime sera très irritable et en quelques mois elle pourrait même sombrer dans la folie. Suivant les individus, cette gêne permanente peut être rapidement ignorée ou devenir un fardeau tel que l'existence en devient insupportable.

Folie

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : portée du regard/une personne
Durée : 1 jour
Danse : 1 minute
La victime semble complètement folle. Elle est incapable de parler de manière cohérente, se comporte bizarrement, bref fait tout ce qu'il faut pour qu'on la croie démente. Cependant, un spécialiste serait bien en peine de déterminer l'origine du problème et aurait en fin de compte l'impression d'avoir affaire à un simulateur tant le comportement de la victime est sans logique.

Foudre

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : 100 mètres
Durée : instantanée
Danse : 5 tours
L'Éclipsiste projette un immense jet d'électricité en direction d'une cible. Celle-ci peut tenter d'esquiver le tir comme s'il s'agissait d'une flèche ou d'un carreau. La foudre, si elle touche, fait (25 + 10 x MR) points de dommages. Ces dommages ne sont pas réels (ils n'ont aucun effet sur un objet, par exemple) mais la cible est suffisamment convaincue du contraire pour en mourir. Comme dans le cas du Sort « Éclats de glace », un Mage qui serait capable de lancer le Sort ne subirait aucun dommage, puisqu'il sait avoir affaire à une illusion.

Prince

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Zone d'effet : personnelle
Durée : 15 minutes + 5 x MR minutes
Danse : 1 minute
Le Mage adopte subitement l'apparence d'une personne majeure de la région, un de ces individus qui régentent la vie de centaines de personnes. Les interlocuteurs de l'Éclipsiste seront très impressionnés par son indubitable prestance et se montreront à la fois déférents et respectueux. Ce Sort fait effet même sur les individus qui savent avoir affaire à un Mage sous l'effet de ce Sort. Il leur semblera simplement qu'ils avaient mal jugé l'Éclipsiste et qu'il est temps de rectifier cette erreur d'appréciation.

Parfaite connivence

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : un Démon
Durée : instantanée
Danse : 5 tours

Aidé par ce Sort, le Mage parvient à établir une connivence selon les termes de son choix, de manière à obtenir très exactement ce qu'il souhaite en payant le minimum de ce que pourrait accepter le Démon pour un tel service. Cependant, si le Démon ou un Advocatus Diaboli venait à savoir que ce Sort a été employé afin d'obtenir la connivence, cela constituerait une cause de rupture, avec les conséquences habituelles, même si le prix a été payé.

Pont illusoire

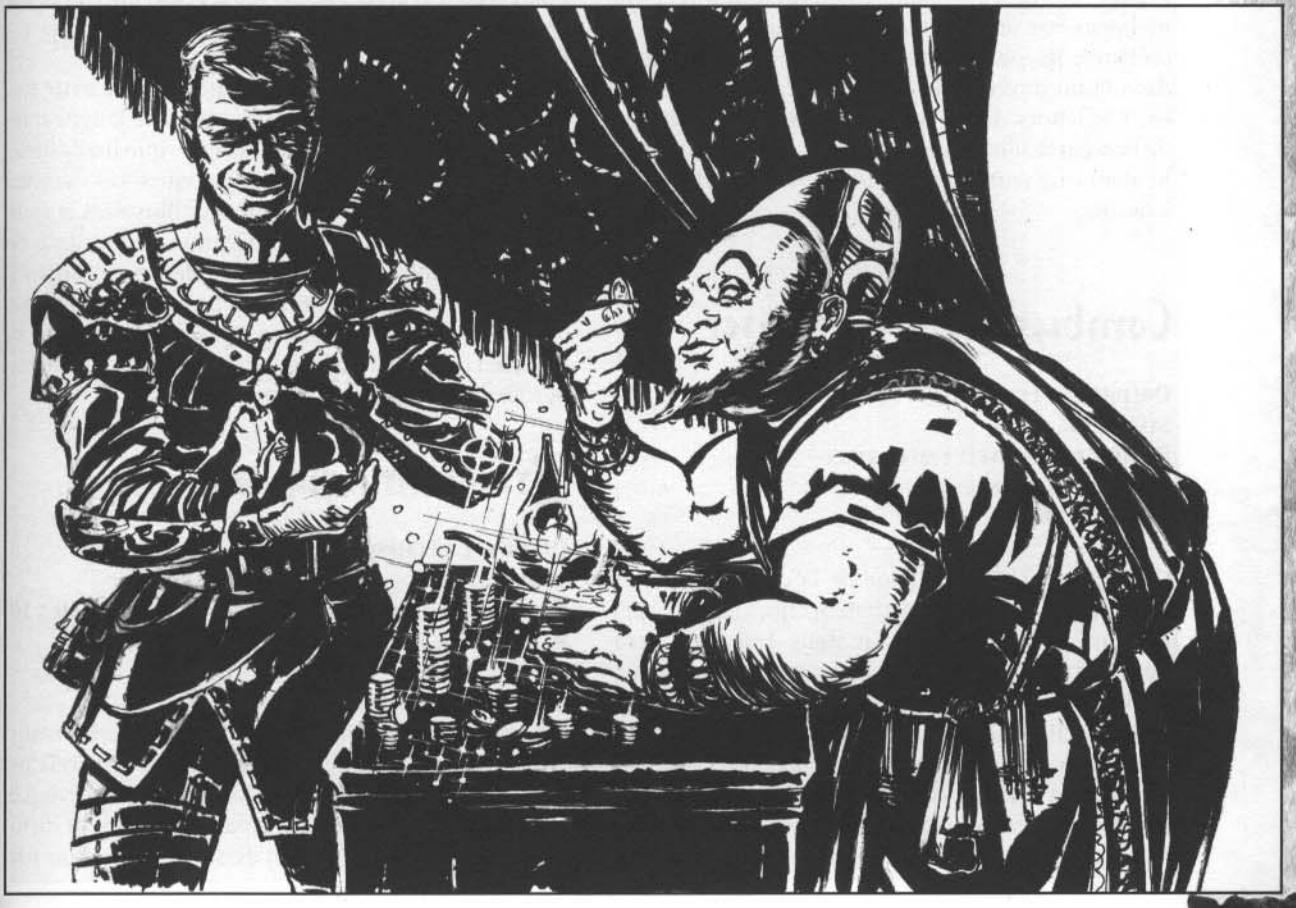
Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue
Durée : 5 tours
Danse : 5 tours

Ce Sort crée un pont illusoire. Celui-ci est franchissable par les personnes du choix de l'Éclipsiste. Ceux qu'il ne désire pas voir traverser son ouvrage seront soumis à l'illusion mais chuteront s'ils tentent de marcher sur le pont. On connaît des variations de ce Sort qui créent des illusions de portes, de fosses garnies de pieux, de murs.

Trompe-l'œil

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : 1 kilomètre/100 mètres de rayon
Durée : une semaine
Danse : 6 heures

L'Éclipsiste crée une illusion parfaite, de la taille et de la nature de son choix. La seule limite est qu'il doit en avoir déjà vu les éléments constitutifs. Les personnes qui y sont soumises sont persuadées d'avoir affaire à la réalité. Si un palais était créé par le biais de ce Sort, par exemple, les gens qui le visiteraient seraient convaincus de l'avoir effectivement fait, de même que les éventuels témoins de leur incursion dans les murs illusoires verraient entrer ceux qui y pénètrent.



Créer un familier

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : au contact/1 animal
Durée : permanente/jusqu'à la mort de l'animal ou du Mage
Danse : 6 heures
Ce Sort transforme un animal normal (pas une Excellence, par exemple) en familier. Cette créature n'a pas besoin d'être dressée, elle est désormais une créature extrêmement proche de l'Éclipsiste qui comprend instinctivement ce qu'elle pense. Mais la réciproque est vraie et la créature, même si elle reste très attachée à son nouveau maître, ne perd pas de vue ses intérêts, de sorte que celui-ci devra parfois lui monnayer ses services sous forme de menus cadeaux. Elle n'a pas non plus la moindre intention de risquer sa vie pour lui, de sorte qu'il faudra parfois la convaincre, voire l'acheter afin de bénéficier de ses services. Le Mage peut désormais utiliser ses sens et voir par les yeux de son familier (jusqu'à ce que la distance qui les sépare soit trop grande, c'est-à-dire dépasse VOL x 100 mètres), entre autres. L'expérience d'un odorat très supérieur ou d'une vue anormalement perçante peut néanmoins être, dans les premiers temps, particulièrement déroutante. L'animal peut être de n'importe quelle taille, même si les créatures les plus petites ont souvent la préférence dans la mesure où elles sont plus faciles à dissimuler. En dehors d'une certaine affection, il n'y a pas de lien particulier entre le familier et son maître. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

Combustion spontanée

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : au contact
Durée : instantanée
Danse : 3 tours

Le Mage touche la poitrine de la cible. Celle-ci est envahie d'une immense chaleur, qui devient rapidement insupportable. En deux tours, un évanouissement miséricordieux lui épargne le spectacle horrible de son corps brûlant de l'intérieur et se consumant rapidement en cendre. Contrairement à d'habitude, ce Sort n'a rien d'une illusion et son origine est un mystère dans la mesure où il ne correspond guère au répertoire habituel de l'Éclipse. Il n'existe aucune autre parade que d'empêcher le Mage de toucher sa poitrine.

Marionnette aveugle

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : portée du regard/une personne
Durée : 1 an
Danse : 1 jour
Une fois sous la coupe de cet enchantement, la cible agit selon les désirs du Mage. Celui-ci peut lui dire de faire n'importe quoi tant que cela ne met pas directement en danger la vie de la victime du Sort. Le plus beau avec cet effet magique est que la cible est persuadée d'avoir agi de son propre chef et n'a aucune conscience d'être sous l'influence de qui que ce soit, au point de ne plus percevoir l'existence du Mage, qu'elle ne voit tout simplement plus. Si on attire son attention sur cet étrange conseiller qui lui susurre des ordres à l'oreille, elle le prendra pour un serviteur ou pour toute autre personne sans importance et niera avoir reçu la moindre instruction de sa part.

Phénix

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : à vue/toute personne en vue
Durée : instantanée
Danse : 10 tours
L'Éclipsiste semble appeler un énorme oiseau de feu qui s'abat instantanément, suivi par une longue traînée de flammes, sur toutes les cibles que lui désigne le Mage, en quelques bonds fantastiques. Les victimes encaissent 30 points de dommages illusoires et sont la proie d'un feu de POT 15. Celui-ci s'éteindra avec la vie de la cible. Comme d'habitude, ces dommages ne peuvent affecter la matière et un Mage qui serait capable de lancer le Phénix ne subirait rien de la part de l'oiseau, si ce n'est un merveilleux spectacle pyrotechnique.

Prison magique

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : 100 mètres/un carré de 10 x 10 mètres
Durée : 1 heure
Danse : 2 tours
Les étincelles s'assemblent en une cage aux barreaux étincelants et crépitants d'énergie. Quoique cela ne fasse aucun dommage réel, les toucher provoque une vive douleur. Il est donc particulièrement difficile de s'en évader, sinon en dissipant le Sort ou par un autre moyen magique.

LUTIN CENSEUR ÉCLIPSISTE

Vous avez fait du mystère un mode de vie. Quand on est, comme vous, un Censeur important, on ne peut pas se permettre d'être un homme public. Vous vivez dans l'ombre et dans le secret. Quand vous intervenez en tant que Censeur, c'est en général sous couvert d'illusions ou de déguisements. On vous surnomme l'Épervier-Mage, en référence à la plume que vous laissez derrière vous pour signer vos actions.
Vos amis les plus proches, qui connaissent votre secret, vous reprochent souvent d'en faire trop et d'être paranoïaque. Mais ils ne savent pas ce que votre vocation de Censeur implique comme contrainte, comme danger. Vous êtes seulement dévoué et sérieux : vous ne prenez rien à la légère. Chaque indice peut être le signe d'une menace qu'il vous faudra gérer. Votre Danseur caché dans votre pourpoint de cuir, votre glaive à la main, vous profitez du couvert de la nuit pour semer vos concurrents et débusquer vos ennemis.

Origine : Urguemand
Peuple : lutin
Sexe : masculin
Âge : 44 ans
Taille : 1 m 03 (TAI -1)
Poids : 44 kg
MV : 2

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 3
PERception : 7
RÉSistance : 5

Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 9
VOLonté : 9

Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CRÉativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
EMP : 9
MÊL : 6
TIR : 7
PdV : 42
SBG : 14
SBC : 21
BD : -1
Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la flamme : aucun
Perfidie : 0
Ténèbre : 0

COMPÉTENCES :
Épreuves : Arme : glaive 5, Arme : arc 5, Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Déguisement 6, Discrétion 7, Intrigue 5, Passe-passe 3.
Société : Baratin 7, Étiquette : Mages 4, Us et coutumes : Urguemand 9.
Savoir : Alphabet : Armgarde 4, Astronomie 5, Herboristerie 5, Langue : urguemand 9, Lois 6, Saison : printemps 5.
Occulte : Connaissance des Danseurs 8, Cryptogramme-magicien 6, Résonance : éclipsiste 8.

Pouvoirs de saisonin
Sève

Avantages et Défauts
Censeur, Aura d'Emprise
Forte personnalité, Paranoïa

Combat
Initiative : 15, glaive 15, arc 19
Attaque au contact : glaive 13
Attaque à distance : arc 13
Esquive : 13
Parade : glaive 12
Défense à distance : 6

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Glaive	0	+1	0	+2 (PT) -1	-
Arc lutin	+4	0	0	+2 (P) -1	40m

Armure
Cuir
Complète Malus 0, Prot. 2

Magie
EMP : 9
Résonance : 8, Connaissance des Danseurs : 8
POT Emprise : 19

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Galfari	24	+1	4	6

Citation typique :
« Non, tu n'as pas besoin de connaître mon nom. D'ailleurs tu sais bien qui je suis. Tu t'en doutes depuis que j'ai franchi cette fenêtre. Je suis l'Épervier-Mage et c'est le Haut Mage Ylender qui m'envoie. Tes crimes ont été jugés : tu as été interdit d'Emprise pour un an. Tu as le choix, soit tu me donnes ton Danseur bien gentiment, soit tu te prépares à mourir. Et ne pense même pas que tu peux m'échapper. »

Résurrection éclipsiste

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : au contact/1 mort
Durée : permanente
Danse : 1 minute
L'Éclipsiste réinsuffle la vie dans un corps de moins d'un mois (cette durée peut diminuer si les conditions ne se prêtent pas à une bonne conservation du cadavre). Cependant, c'est un nouvel individu qui l'habite désormais. Il est guéri de toutes les blessures qui pourraient le tuer, ce qui peut signifier qu'il peut demeurer dans le coma. Le nouvel être ne sait absolument pas ni ce qu'il fait là, où il se trouve, ni qui il est. C'est un amnésique complet, qui conserve tout de même de son ancienne vie la capacité de parler la langue du mort dont le corps a été investi et peut se débrouiller tant bien que mal dans la société dont il est originaire. Si le mort était un Inspiré, il aura une Flamme mais il devra la développer depuis le début, comme s'il venait de la recevoir.



L'Obscurantiste

Présentation

Du fait même de leur pratique, les Obscurantistes sont les Mages les moins nombreux mais ils exercent une réelle fascination tant à l'intérieur de l'Ordre que pour les populations des Royaumes. Les Mages du Trait noir sont en quelques sortes victimes de l'aura de terreur qu'ils instillent autour d'eux. Elle leur permet de se faire respecter et craindre à travers l'Harmonde, mais elle leur empêche également d'établir une forme de communication avec leurs confrères. C'est cette mise en retrait sociale qui interdit à de nombreux Obscurantistes d'occuper des places de choix au sein du Cryptogramme-magicien. De plus, les Mages noirs sont opposés depuis toujours aux Jornistes qui tiennent les rennes de l'éducation des Mages. Ceux-ci ne manquent alors pas de mettre des bâtons dans les roues aux futurs adeptes du Supplice. Mais tout ceci n'affecte pas les Obscurantistes qui sont de nature sûre de soi et individualistes.

Un métier

Au sein de l'Ordre, les Obscurantistes sont souvent mal vus mais aussi mal compris. La souffrance qu'ils infligent aux Danseurs perturbe la pratique de l'Emprise et en même temps, ils constituent le meilleur rempart contre les dangers de l'Harmonde. Ils sont souvent vus comme une arme dangereuse, gênante, presque honteuse mais nécessaire au Cryptogramme-magicien. Mais les Obscurantistes le savent et en jouent beaucoup afin de rendre les membres de l'Ordre dépendants à leur présence. Cependant, on ne peut qu'admettre qu'il est rare de trouver un Principal Obscurantiste mais lorsqu'une académie est sous le gant de fer du Trait noir, sa puissance et son rayonnement sont immenses.
Les Obscurantistes profitent beaucoup de la puissance qu'apporte leur magie. Ainsi, il n'est pas rare de trouver des Mages du Trait noir exerçant des métiers aussi divers que garde du corps, mercenaire ou mage de guerre. En fait, tout le monde s'accorde à dire que si un jour les Obscurantistes se rebellaient contre le Cryptogramme-magicien, sa puissance militaire serait destructrice et inébranlable.

Note : contrairement aux autres obédiences, une fois engagé sur la voie du Supplice, le Mage ne peut pas revenir en arrière.

Le Trait noir

Voilà, des individus instaurant une relation de souffrance et de contrôle avec leur Danseur. C'est la pratique du Supplice. Tous les moyens sont bons pour tirer de cette petite boule d'Éclat les effets voulus, il n'est pas bon et même pas logique de s'attarder sur la morale de l'acte, du moyen. Au contraire, de telles interrogations rendent encore plus faible, plus vulnérable le Mage face à la cruauté et la dureté naturelle du monde. En effet, pour les Obscurantistes, l'Éclipse est vécue comme la mort définitive de la beauté et de l'Harmonie. Devant cet état de fait, il faut s'adapter pour survivre et l'Emprise est l'une de ces adaptations. De manière plus secrète, les Obscurantistes pratiquent la souffrance et la torture sur les Danseurs mais beaucoup d'entre eux sont au fond des êtres blessés par la mort de l'Harmonde et l'instauration de l'Éclipse. Cette douleur, cette souffrance intérieure, ils préfèrent la reporter sur leur Danseur et sur autrui plutôt que de l'accepter et d'en rire. Beaucoup d'entre eux sont marqués par des traits de caractère qui les rendent dangereux ou peu fréquentables. Souvent, nombre d'entre eux possèdent une faille intérieure – parents violents, amour déçu, vie ratée, etc. – qui les rend très sensibles

à la pratique du Supplice. En exploitant ses faiblesses, ses fêlures personnelles et surtout en ne les sublimant pas mais en les renforçant par le biais du Supplice, le Mage tisse un lien indéfectible avec lui-même, le Danseur et l'Harmonde. Son pacte est d'ordre faustien et beaucoup de jeunes Mages Obscurantistes ont l'impression de traverser une rivière infranchissable plus d'une fois.

Confidences obscurantistes

Parmi les Obscurantistes, certains Mages estiment que les Génies ne sont ni plus ni moins que des Danseurs beaucoup plus puissants. Ils font des recherches actuellement pour étudier la possibilité d'exercer un Supplice sur des Génies ! Bien sûr, cette possibilité est envisagée par les Inspirés mis dans la confidence comme l'un des plans les plus dangereux mis au point par le Masque.

Les Obscurantistes comptent parmi eux les plus fidèles partisans de la Sorcellerie. Certains grands Mages noirs ont voué leur vie à la restructuration de cette magie ancestrale et pourtant encore largement inexplorée. Le fait de lier Démons et Danseurs a toujours été source de fascination pour les Obscurantistes et ceux-ci ne comprennent pas cet acharnement à déclarer la Sorcellerie hérétique selon le code du Cryptogramme-magicien.

Une très ancienne faction au sein de la branche obscurantiste de l'Ordre est persuadée que les Jornistes complotent depuis toujours pour les faire disparaître. Cette organisation, « Les Réformistes », riposte en opérant de très nombreux actes terroristes ayant comme cible des bâtiments ou des personnalités jornistes. Ces derniers ont toujours nié en bloc toutes les accusations des Réformistes mais ils mettent cela sur le compte d'une ruse afin de faire croire à l'éternelle innocence des Jornistes...

La Corruption

Pour les Obscurantistes il existe une seule Corruption possible : celle du Masque. Contrairement à de nombreuses idées reçues, les Mages du Trait noir ne sont pas plus attirés que les autres par l'Ennemi mais c'est ce dernier qui s'intéresse de prêt à eux pour leur pratique du Supplice. Lorsqu'un Obscurantiste est animé de Perfidie, il développe un comportement nécrophile et s'amuse à reconstituer des cadavres et à errer dans les cimetières en tentant de parler aux morts.



Il est par contre impossible de nier le lien évident qui existe entre les Obscurantistes et l'Ombre. Les Mages noirs sont des Conjurateurs chevronnés qui rêvent à ce que l'Art sombre ne tombe plus en désuétude et qu'il devienne la nouvelle magie du Supplice. Lorsqu'ils sont atteints par la Ténèbre, les Obscurantistes ont tendance à se renfermer sur eux-mêmes et à ne plus communiquer avec personne. Un Mage gris commence par ne plus s'adresser qu'aux confrères de son obédience, puis à se sentir tellement détaché du monde qu'il ne ressent plus le besoin de parler. L'Obscurantiste pense alors que personne ne peut comprendre qu'il a atteint un stade de pensée supérieur à celui des autres habitants de l'Harmonde.

L'accoutumance

Le comportement des Obscurantistes face à l'accoutumance est bien simple : ils la nient ! Les Mages noirs affirment haut et fort qu'il serait aberrant qu'une parcelle d'Éclat puisse rendre dépendant un Mage digne de ce nom. Ceci est évidemment lié à la pratique du Supplice qui amène les Obscurantistes à se penser supérieurs à leur Danseur. Faire comprendre à un Danseur qu'on le respecte ou qu'on le craint c'est déjà avoir perdu la bataille de l'Emprise. Les Mages du Trait noir préfèrent alors tout bonnement ignorer l'accoutumance à l'Éclat pour ne pas y être sujet. Par contre, ils y sont sujets comme tous les autres...

INTERACTIONS

Jornistes : les Mages blancs sont un peu notre miroir de l'autre côté de la réalité. Seulement ce miroir s'est brisé il y a bien longtemps et les Jornistes ne sont plus capables de rien refléter. Leur magie est bonne enfant et sans réelle portée.

Éclipsistes : les Mages gris n'osent pas aller jusqu'au bout de ce qu'ils revendiquent. Ils mériteraient de rejoindre nos rangs si seulement ils ne voulaient pas garder cette foutue neutralité dans tout ce qu'ils font. Mais ils sont vraiment trop avides de pouvoir.

Le Cryptogramme-magicien : nous ne nous sentons pas très bien à notre place au sein du Cryptogramme-magicien. Il n'a pas vraiment été créé pour englober notre vision de l'Emprise et nous sentons bien que l'Ordre profite de nos pouvoirs sans vraiment vouloir nous intégrer.

La Menace : elle n'existe que si l'on veut bien lui donner corps. On ne peut pas considérer que l'Ombre est un danger potentiel dès l'instant où ses conjurations sont bien maîtrisées. Cependant, le Maque est un ennemi que nous sous-estimons peut-être trop souvent.



Sorts obscurantistes

Brûlure

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : au contact/1 être vivant
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

L'Obscurantiste projette une nuée d'étincelles en direction de sa victime. Chacune d'entre elles occasionne, au contact de la peau, une petite brûlure. Il suffit donc, pour s'en protéger, de se couvrir. Ces brûlures font MR points de dommages.

Crachat d'acide

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Zone d'effet : personnelle
Durée : 1 + MR tir(s)
Danse : 5 tours

Le Mage obtient la capacité de cracher de l'acide. Cette capacité demeure tant qu'il n'a pas effectué le nombre de tirs déterminé par la MR du Sort. Le tir s'effectue sous la compétence Arme : cracher. Les caractéristiques de cette étrange arme sont les suivantes :

Init : +2
Att. +1
Dom : acide de POT 5
Portée : FOR mètres.

Douleur mineure

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : portée du regard/une personne
Durée : 5 tours
Danse 1 tour

Ce Sort génère une grande douleur chez la cible. Le Mage est maître de l'endroit où elle se manifeste. Cette douleur n'a pas d'effet physique, sinon d'occasionner un malus de - 2 à toutes les actions de la victime, - 4 pour celles qui font entrer en cause la zone ciblée.

Nuée de vermines

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée : 20 mètres
Durée : permanente
Danse : 3 tours

Les étincelles qui sont projetées en tous sens par le Danseur se transforment chacune en un insecte déplaisant : ver de viande, mouche, cafard, scolopendre, papillon de nuit, guêpe, moustique... qui assaille immédiatement tout ce qui vit dans un rayon de vingt mètres, le Mage lanceur du Sort y compris. Cela n'a pas d'autre effet technique que de générer

une intense répugnance et de créer, si c'est possible, des colonies de ces immondes créatures dans les lieux propices à leur installation.

Ténèbres

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 10
PORTÉE/ZONE D'EFFET : 50 MÈTRES/UNE SPHÈRE DE 10 MÈTRES DE RAYON
DURÉE : 5 MINUTES
DANSE : 10 TOURS
Ce Sort crée une zone de complète opacité, dans laquelle aucune lumière ne pénètre ni ne sort. On y agit avec un malus de -10, y compris l'Obscurantiste. Il est impossible d'y distinguer quoi que ce soit. Les Démons ne sont pas affectés par cette zone, sinon qu'ils s'y sentent plutôt à l'aise.

Aide démoniaque

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE / UN DÉMON
DURÉE : 1 HEURE
DANSE : 10 TOURS
L'Obscurantiste devient une personne éminemment intéressante pour les Démons. En sa présence et tant qu'il les regarde, leur Densité est augmentée de 5 + MR du Sort, tandis que leur Opacité est majorée d'un point. Les Démons sont « en confiance » sous ce regard amical et seront peut-être un peu moins enclins à tenter de flouer le Mage... Mais rien n'est moins sûr.

Douleur majeure

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/UNE PERSONNE
DURÉE : INSTANTANÉE
DANSE : 2 TOURS
Dans une partie du corps de la cible au choix du Mage, une très intense douleur se fait ressentir. Pour le reste du tour, la victime est incapable de se servir de la zone en question et doit immédiatement faire un jet de VOL contre DIF 20. En cas d'échec, elle s'évanouit. Dans tous les cas, jusqu'à la fin de la confrontation avec l'Obscurantiste responsable, elle subit un malus de - 4 sur toutes ses actions à la simple idée de pouvoir de nouveau ressentir ce qu'il lui a infligé.

Haine

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE
DURÉE : 1 HEURE
DANSE : 1 MINUTE
La cible du Sort est envahie d'une haine intense et irrationnelle envers un objet au choix de l'Obscurantiste. Suivant sa nature, elle pourra aussi bien tenter de se maîtriser qu'attaquer franchement. Dans tous les cas, elle doit réussir un jet de VOL contre DIF 10 tant qu'elle est en présence de la cible de son ire ou tout faire pour lui nuire. La victime peut être consciente que la haine qu'elle ressent n'est pas naturelle dans la mesure où il n'y a aucune raison qui la motive. Cependant, il faut qu'elle prenne le temps d'analyser ses sentiments et cela n'a, de plus, aucune incidence sur la profondeur de ceux-ci.

Jet de flamme

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : CÔNE DE 10 MÈTRES DE LONG SUR DEUX DE LARGE
DURÉE : INSTANTANÉE
DANSE : 5 TOURS
L'Obscurantiste concentre en ces mains les étincelles générées par son Danseur. Au bout du cinquième tour, il les relâche brusquement, créant devant lui un grand jet de flammes. Cette fournaise affecte les dimensions d'un cône et touche toutes les cibles prises dans son aire d'effet. Le feu a un POT de 15 et peut se communiquer à toutes les matières inflammables.

Réduire

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : 5 MÈTRES/UNE CIBLE
DURÉE : 1 HEURE
DANSE : 15 TOURS
La cible du Sort se met à rapetisser. Elle perd à la fois en taille et en poids en quelques secondes. En terme technique, sa TAI baisse d'1 point + 1 par tranche « pleine » de 5 points de MR obtenus au cours du lancement du Sort. Cela fait aussi diminuer sa FOR et sa RES jusque dans les normes des créatures qui ont ses nouvelles dimensions. Si la TAI chute en dessous de - 3, la victime peut même être écrasée comme un insecte... dont elle a la stature.



Repousser la vie

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/TOUT CE QUI VIT
DURÉE : 1 MINUTE
DANSE : 1 TOUR
Le regard de l'Obscurantiste devient rouge, comme ensanglanté. Il est impossible de le soutenir et le simple fait de le sentir se poser sur soi réclame un jet de VOL contre DIF 20 pour ne pas s'enfuir. Les animaux ne s'y essaient même pas et fuient à vue, même les plantes s'écartent imperceptiblement de la route du Mage. Les Démons et les créatures du Masque ne sont pas incommodées le moins du monde, ils trouvent même un charme soudain et mystérieux à l'Obscurantiste.

Ténèbres maudites

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE
DURÉE : PERMANENTE
DANSE : 1 JOUR
La victime de ce Sort voit la luminosité baisser progressivement autour d'elle. Petit à petit, en un mois, son monde devient crépusculaire, puis nocturne au bout d'un an jusqu'à n'être plus que ténèbres au bout de trois ans. La victime est au cœur d'une sphère de ténèbres d'un diamètre sans cesse croissant : au début la baisse de luminosité n'affectait que quelques centimètres autour d'elle, puis ce fut un mètre, jusqu'à pouvoir englober un rayon d'une centaine de mètres, à la fin. Elle ne peut rien faire pour enrayer la progression de cette malédiction, mais ses jets de Démonologie se voient octroyer un bonus de 2 ou 5 lorsque la phase finale est intervenue.

Adieux

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 20
ZONE D'EFFET : PERSONNELLE
DURÉE : INSTANTANÉE
DANSE : 1 TOUR
L'Obscurantiste tue son Danseur et disparaît. Il est instantanément téléporté dans le lieu de son choix à condition qu'il y ait déjà répandu le sang de la créature qu'il vient d'abattre. Il n'y a pas de limite de portée et le Sort fonctionne toujours. Si quelque chose occupe l'espace prévu pour la réapparition du Mage, celui-ci se matérialisera à côté ou au-dessus de l'obstacle, voire le déplacera si c'est possible.

Coup critique

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 20
PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/1 CIBLE
DURÉE : PERMANENTE
DANSE : 5 TOURS
La cible est immédiatement victime d'une blessure critique – elle ne perd pas de PdV ! La gravité en est déterminée non pas en tirant au hasard mais en lisant les effets à hauteur du chiffre de la MR du Sort — une MR de 5 occasionne l'effet numéro 5 dans la table choisie ; une MR supérieure à 10 inflige un effet au choix de l'Obscurantiste. La table est au choix de l'Obscurantiste. Les conséquences s'appliquent exactement comme si ce coup critique avait été infligé et l'horrible blessure apparaît immédiatement sur la victime.

Détruire l'esprit

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 20
PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE
DURÉE : PERMANENTE
DANSE : 1 MINUTE
Les étincelles nées de la danse informe du Danseur vont frapper le front de la victime. Celle-ci voit une partie de son esprit remplacée par un agrégat de sensations douloureuses, d'impressions répugnantes et d'idées absurdes ou malsaines. Si la cible réussit un jet de VOL contre DIF 25, elle perd l'usage d'une compétence, qui devra être réapprise depuis le départ. Si elle le rate, le Sort attaque les fondements même de son esprit. Elle perd alors 1 point dans l'une des caractéristiques dépendantes de l'Esprit, plus 1 point par 5 points de MR obtenus en lançant le Sort. Si une de ces caractéristiques devait tomber à 0 de cette manière, la victime serait transformée en légume.

Esclavage mental

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 20
PORTÉE/ZONE D'EFFET : UNE CIBLE
DURÉE : 1 JOUR
DANSE : 1 JOUR
Pour jeter ce Sort, il faut disposer d'une mèche de cheveux de la cible. Celle-ci, sous l'influence de cet effet magique, n'est plus maîtresse de ses émotions. Le Mage ne peut lui dicter sa conduite, mais il peut en revanche lui faire ressentir à n'importe quel moment les émotions de son choix. Il peut choisir qu'elle soit envahie de désespoir ou d'intense désir sexuel. À moins qu'il ne suive sa victime, l'Obscurantiste n'a aucun moyen de savoir ce qu'elle fait et agit donc au hasard ou en fonction des informations dont il dispose. Mais dans ce milieu particulier, on considère que « programmer » des émotions aussi violentes que possible au hasard est une marque d'un certain goût... Ce Sort ne connaît aucune limite de distance et ne peut être interrompu qu'en détruisant la mèche de cheveux ou par un moyen magique.

Malédiction du Danseur

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 20
PORTÉE/ZONE D'EFFET : UNE CIBLE
DURÉE : 1 HEURE
DANSE : 15 TOURS
Ce prodige d'ignominie inflige tout simplement à la cible les tourments qu'endure un Danseur. Pour pouvoir jeter ce Sort, il faut disposer d'une pièce de tissu provenant d'un des vêtements de la victime, dont on se servira pour habiller le Danseur chargé de « transmettre ». Les blessures qu'on lui infligera apparaîtront sur le corps de la cible, si on l'enferme, elle aura l'impression de l'être, si on le tue, elle mourra. Mais peu de mortels sont capables de seulement résister à la quantité de douleur que supporte un Danseur. Si l'Obscurantiste le désire, il peut tenter de faire mourir sa victime par ce biais. Celle-ci doit réussir un jet de RES contre DIF 15. En cas d'échec, elle meurt d'une crise cardiaque, tant la souffrance est intense.

Créer un familier

OBÉDIENCE : OBSCURANTISTE
SEUIL : 20
PORTÉE/ZONE D'EFFET : AU CONTACT/1 ÊTRE VIVANT
DURÉE : PERMANENTE/JUSQU'À LA MORT DE L'ÊTRE OU DU MAGE
DANSE : 1 JOUR
Ce Sort transforme n'importe quel être vivant en un familier du Mage. Ce peut tout à fait être un homme ou un saisonin. Pour le lancer, il faut mettre à mort son Danseur, dont le sang doit être mélangé à celui de la victime. Celle-ci devient alors une simple extension de la volonté du Mage. Elle lui obéira en tout, sans poser aucune question, au mieux de ses capacités. L'Obscurantiste a désormais accès à ses sens et peut la diriger à distance (jusqu'à VOL kilomètres) au prix d'un simple effort de concentration. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

Évanouir

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : à vue/1 être vivant
Durée : instantanée
Danse : 2 tours
Ce Sort inflige la plus terrible douleur qui soit à la cible. Celle-ci ne pourrait être décrite et n'est pas spécialement localisée. La victime doit faire un jet de VOL contre DIF 25. En cas d'échec, elle meurt, terrassée par la souffrance. En cas de réussite, elle s'évanouit pour les dix prochaines minutes.

Piège à Démons

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : au contact/une zone de 400 m_
Durée : jusqu'à déclenchement du piège
Danse : 5 minutes
Grâce à ce sort, il est possible de dissimuler dans un lieu des pièges à Démons. Il s'agit d'une Sorte de minuscule parcelle de ténèbres, généralement dissimulée derrière un lambris, un tableau ou tout autre lieu susceptible de ne pas recevoir beaucoup de lumière. Il suffit alors au Mage de refaire le rituel dans le lieu de son choix pour pouvoir faire passer un Démon d'une zone de ténèbres à l'autre. Ce Démon peut s'en extraire ou simplement espionner la pièce, attaquer ou se dissimuler, comme l'Obscurantiste le désire et suivant ce que la connivence lui permet.

Résurrection obscurantiste

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : au contact/1 mort
Durée : VOL du mort heures/permanent
Danse : 1 tour
Ce Sort anime un cadavre dans une hideuse parodie de vie. L'âme de son ancien possesseur y est artificiellement rattachée et n'y demeurera que quelques heures si les soins appropriés ne sont pas apportés à son corps. Si on le soigne, le mort reprendra le cours normal de son existence, avec cependant l'impression persistante de vivre un cauchemar éveillé. Ce Sort fonctionne tout à fait sur un Inspiré.

Sculpter un corps

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : au contact/1 être vivant
Durée : permanente
Danse : 1 heure
Il vaut mieux immobiliser la victime du Sort, car elle est rarement consentante, encore que quelques exemples existent... Il faut aussi disposer de matériel de chirurgie. Le Danseur est utilisé de manière à ce que des étincelles tombent en continu dans le lieu où « l'opération » va être pratiquée de manière à ce qu'elles soient la seule source de lumière. Ce Sort permet alors de transformer un corps : la chair peut en être tailladée, recollée ailleurs, les os arrachés et fixés dans une autre position ou à un endroit inattendu... Il n'y a de limites que l'imagination du Mage et la résistance de la victime. En effet, elle encaisse 1 point de dommages à chaque fois que quelque chose lui est arraché et un autre lorsque cela lui est recollé.

Voler la vie

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : un Danseur
Durée : permanente
Danse : 1 tour
Ce Sort est l'un des rares qui permettent à un Obscurantiste de faire des soins. Il tue son Danseur et la cible du Sort récupère instantanément tous les PdV qu'elle a perdus, plus un, qui augmente définitivement son maximum de PdV d'1 point. Ce Sort ne guérit pas les blessures critiques, pas plus qu'il n'arrête les hémorragies.

Marionnette folle

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : une cible
Durée : un ordre
Danse : 1 jour
Pour jeter ce Sort, il faut disposer d'un texte écrit de la main de la victime. Le Danseur en suit les contours et grave en surimpression le texte d'un ordre unique. Cet ordre peut être de toute nature, très général ou au contraire soigneusement détaillé, outrageusement vague ou très précis. L'esprit de la cible va alors se mettre à sombrer dans la folie, discrètement, jusqu'au moment où son état mental lui suggérera d'accomplir l'ordre en question. Ce Sort, utilisé notamment contre le général Amrod pendant la campagne de Rochronde, est imparable. Il est extrêmement difficile de savoir que l'on en est la victime, de sorte que peu de personnes peuvent s'enorgueillir d'avoir échappé à son influence aliénante.

NOTAIRE OBSCURANTISTE DE LA RÉPUBLIQUE MERCENAIRE

Aux yeux des profanes, vous êtes la main de la Justice, son noir serviteur. Et ils n'ont pas complètement tort. On fait surtout appel à vous pour certifier des contrats, pour sceller des engagements, pour enregistrer des accords. Le Sceau du Cryptogramme-magicien est une garantie absolue. Mais ce n'est que le début de votre travail. C'est ensuite que les choses sérieuses commencent... quand une des parties rompt le contrat, quand un serment est brisé. C'est là que vous intervenez. Vous punissez les coupables, vous traquez ceux qui pensaient pouvoir duper le Cryptogramme-magicien. Bien sûr, vous devez coopérer avec les autorités. Normalement, vous n'êtes là que pour les assister dans leur tâche. Mais autant dire que sans vous, les fautifs s'en sortiraient toujours. Heureusement, tel l'ange sombre s'abattant sur sa proie, votre colère inlassable détruit tout ce qui sort du droit chemin. D'un coup de fouet, vos Danseurs deviennent une épée de la Justice qui tranche le destin des coupables.

Origine : République mercenaire
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 30 ans
Taille : 1 m 77 (TAI 0)
Poids : 71 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 7
PERception : 7
RÉSistance : 6

Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 9

Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CRÉativité : 7

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MÊL : 7
PdV : 48
SBC : 24
EMP : 9
TIR : 7
SBG : 16
BD : +1
Points d'Héroïsme : 2

COMPÉTENCES :
Épreuves : Arme : fouet 8, Équitation 5, Esquive 5, Premiers soins 2, Survie 2, Vigilance 7.
Maraude : Chasse 7, Discrétion 8, Fouille 3.
Société : Baratin 5, Éloquence 5, Us et coutumes : République mercenaire 6.
Savoir : Alphabet : Armgarde 4, Géographie 2, Langue : mercerin 6, Langue : keshite 5, Langue : urguemand 2, Lois 7.
Occulte : Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien 4, Harmonie 1, Résonance : obscurantiste 7.

Avantages et Défauts
Plusieurs Danseurs, Mage inventif
Présomptueux

Combat
Initiative : 15, fouet 14
Attaque au contact : fouet 16
Esquive : 5
Parade : fouet 14
Défense à distance : 2

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Fouet	-1	0	-2	+1 (T)	0

Armure
Cotte de maille
Partielle Malus -8, Prot. 11

Magie
EMP : 9
Résonance : 7, Connaissance des Danseurs : 6
POT Emprise : 19/17

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Ananké	24	+3	4	5
Némésis	18	+2	2	6

Citation typique :
« Tremble, mortel stupide, tremble ! Car je suis ta perte, le signe de ta dernière heure. Rappelle-toi : c'était à Rougelune, il y a un mois, tu signais un pacte qui, au moment où tu l'as rompu, est devenu ton arrêt de mort. Tu as cru pouvoir te jouer du Cryptogramme-magicien. Mais nous sommes partout. Je t'ai suivi depuis deux jours et j'ai vu que tu ne te repentais pas. Il est temps d'appliquer la sentence. Sens ! C'est l'odeur de la mort qui t'entoure. Mes Danseurs frémissent d'impatience. Ils ont hâte de sentir ta douleur s'unir à la leur. La nuit va être longue : profite en bien car ce sera la dernière. »

2 - Avantages et défauts

Les Mages sont des personnages à part entière et il convient de leur donner matière à se démarquer du commun des mortels. C'est chose faite avec ces nouveaux avantages et défauts qui viennent compléter ceux du livre de règle d'AGONE. Toutefois, l'EG est libre de les inclure dans sa campagne ou non.

Avantages

Bouclier des étincelles (3)
Votre affinité avec les Danseurs est telle que leurs étincelles glissent sur vous au lieu de vous atteindre. Quand vous faites un jet de résistance, la DIFF du jet de EMP x 2 est de 10 et non 15 comme pour les autres Mages.

Habitué aux Danseurs (2)
Vous avez vécu dans une région très fréquentée par les Danseurs. Vous avez très tôt appris à mieux les comprendre et à analyser leur comportement. Vous avez un bonus de + 1 en Connaissance des Danseurs (qui ne vous permet pas de dépasser 10, cependant).

Emprise rapide (4)
Vous êtes capable d'établir un lien très ferme avec un Danseur. Le temps de Danse des Sorts que vous lancez avec ce Danseur est divisé par 2 (si cette division fait apparaître une durée de un demi tour, cela correspond à un tour avec un bonus supplémentaire de + 10 à l'initiative). En revanche, avec tous les autres Danseurs, vous souffrez d'un malus de - 2 pour vos Sorts.
Cet avantage est incompatible avec le défaut « Magie lente ».

Mage inventif (3)
Vous avez un véritable don pour concevoir des effets magiques inédits. Vous ajoutez votre EMP à votre POT intuitif, votre base est donc de CRÉ + EMP + (Résonance ou Empathie du Danseur).

Double Obédience (3 ou 5)
Vous avez une affinité avec une Obédience qui n'est pas la vôtre. Vous êtes allié avec plusieurs Mages de cette Obédience et vous pouvez utiliser les Sorts de cette deuxième Obédience sans aucun malus. La combinaison Jorniste/Obscurantiste est extrêmement rare (elle vaut 5 points).

Ami imaginaire (4)
Vous avez grandi en compagnie d'un Danseur. À l'époque, vos parents croyaient que vous aviez un compagnon imaginaire, mais cette amitié surnaturelle vous a permis de développer un lien très particulier avec les Danseurs. Vous gagner + 1 en Résonance et + 1 en Connaissance des Danseurs.

Danseur indépendant (variable)
Un de vos Danseurs est particulièrement autonome. Si vous lui en avez donné l'autorisation, il est capable de lancer les Sorts qu'il a en mémoire sans votre aide. Pour cela, il procède à un jet d'Empathie x 2 + Bonus d'Emprise + 1D10. Malgré tout, ce Danseur ne prendra l'initiative de lancer un Sort qu'en cas d'extrême nécessité. Pour le reste, il agira surtout en fonction des directives que vous lui donnerez. En général, ce Danseur ne se livrera à cette action que si cela peut vous aider ou vous sauver. Par exemple, il essaiera de lancer un Sort de soin si vous êtes inconscient. De même, si vous lui en avez donné l'ordre, il tentera un Sort d'attaque sur quiconque s'approchant de vous pendant votre sommeil.
Le coût de cet avantage est de 3 pour un Jorniste, 4 pour un Éclipsiste et 5 pour un Obscurantiste.

Aura d'Emprise (variable)
Vous irradiez une énergie qui impose votre Emprise sur les Danseurs tout autour de vous. Cette aura est telle que les autres Mages ont du mal à pratiquer l'Emprise à vos côtés. Tous ceux qui veulent utiliser un Danseur à moins de quinze mètres de vous voient le Seuil de tous leurs Sorts augmenter de 5.
Le coût de cet avantage est de 4 pour un Jorniste, 3 pour un Éclipsiste et 2 pour un Obscurantiste.





Défauts

Magie bâclée (3)
Vous avez tendance à surestimer vos capacités d'Emprise et vous commettez souvent des bévues en croyant bien faire. Quand vous ratez un Sort, la MR négative est multipliée par 2, ce qui accroît considérablement les chances de catastrophe.

Mage sans exigence (2)
Vous êtes incapable d'atteindre l'excellence : vous vous contentez toujours d'un résultat moyen. Quel que soit le résultat de votre jet, vous ne pouvez pas dépasser une MR de 5 quand vous utilisez l'Emprise.
Si la MR obtenue était pourtant supérieure à 5, tous les points en excès sont perdus.

LES CHARGES DU CRYPTOGRAMME-MAGICIEN

Voici une liste de Charges que peuvent posséder un Mage. Leur coût figure à côté de leur intitulé, suivi des compétences minimales à acquérir.

Maître 3
Emprise 7, Connaissance des Danseurs 8, Alphabet : cryptin 6, Cryptogramme-magicien 7, Éloquence 7

Principal 4
Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 7, Alphabet : cryptin 7, Cryptogramme-magicien 7, Intendance 7

Censeur 5
Emprise 8, Résonance 8, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien (spé : lois) 6, Lois 6

Reître 5
Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien 5, Arme 7, Esquive 7

Échevin 5
Emprise 8, Résonance 5, Connaissance des Danseurs 5, Cryptogramme-magicien 8, Intendance 8, Négoce 6, Alphabet : cryptin 5

Voltigeur 5
Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 8, Cryptogramme-magicien 5, Chasse 8

Archiviste 5
Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme-magicien 5, Alphabet : cryptin 7, une compétence de Savoir 8

Sycophante 5
Emprise 8, Résonance 7, Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme-magicien 6, Discrétion ou Intrigue 8

Tribun 5
Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien 8, Diplomatie ou Éloquence 8

Magie intérieure (1)
Votre relation avec les Danseurs est si exclusive que l'influence du milieu qui vous environne s'efface. Quand vous utilisez l'Emprise, vous ne gagnez aucun bonus dû au lieu (Richesse en Éclat, architecture ésotérique...) Par contre, les malus (présence de chats...) sont également annulés.

Magie lente (5)
Vous aimez prendre votre temps quand vous employez l'Emprise. Le temps de Danse est doublé et si vous voulez faire de la magie instantanée, le Seuil du Sort est multiplié par 3 au lieu de 2.

Magie scolaire (3)
Vous n'avez aucun sens de l'innovation en magie : vous vous bornez à reproduire ce qu'on vous a enseigné. La magie intuitive vous est extrêmement difficile. Vous multipliez par 3 le Seuil des Sorts que vous tentez de reproduire en magie intuitive.

Attracteur d'étincelles (3)
Votre lien avec les Danseurs ne vous protège pas de la magie. Au contraire vous êtes plus sensible aux Sorts. Vous n'avez pas droit à la résistance magique propre aux Mages (EMP x 2) et vous souffrez d'un malus de -3 à vos jets de résistance « classiques » (VOL x 2) contre l'Emprise — mais pas contre les Arts magiques. Par contre, votre POT d'Emprise est augmenté de 1.

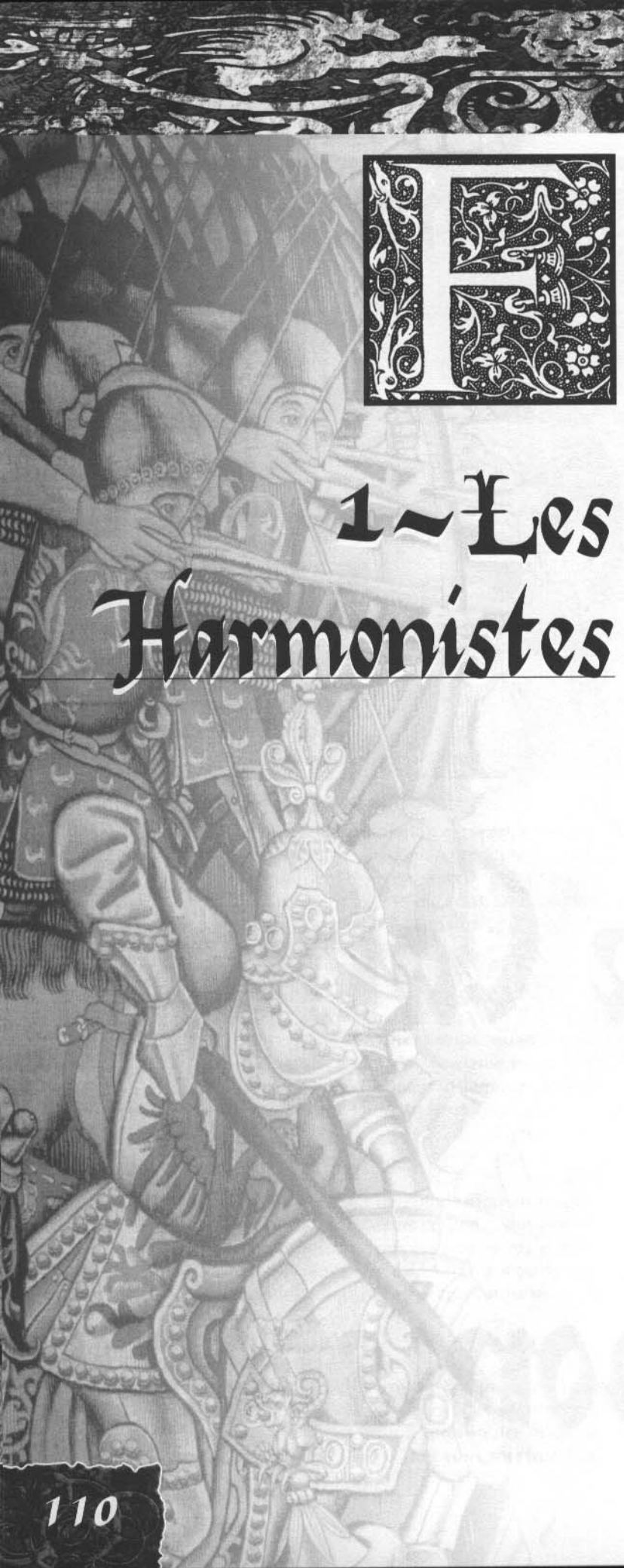
Obédience ennemie (3)
Vous avez un problème avec l'une des Obédiences du Cryptogramme-magicien. Leur manière de pratiquer l'Emprise vous est étrangère. Tout ce qui vient de cette Obédience vous pose des problèmes : plusieurs Mages vous en veulent personnellement, les Sorts sont très difficiles à lancer (+ 10 au lieu de + 5, + 15 au lieu de + 10), etc.

Stricte Obédience (5)
La manière dont vous employez les Danseurs est très figée, absolument conforme aux principes édictés par votre Obédience. Vous êtes incapable de générer des effets magiques des autres Obédiences, même en magie intuitive.



Troisième livre

Le Cahier des Harmonistes



1~Les Harmonistes

rère,

Être un Harmoniste, c'est avant tout devoir gérer la pratique des Arts qui, depuis que le Masque a provoqué l'Éclipse, doivent rester secrets. Alors que ce devrait être une grande force, c'est notre plus grande faiblesse. En effet, pour pratiquer les Arts, nous devons nous y exercer, aussi souvent que possible, ne jamais cesser de progresser, toujours tendre vers la Perfection. En général, c'est une activité exclusive, qui ne nous permet pas de nous consacrer à quoique ce soit d'autre. Mais l'excellence même des Œuvres réalisées par les Anciens est le meilleur indice de la présence d'un de nos Frères pour le Maître du Semblant. La découverte d'une Œuvre réalisée par l'un des nôtres, qui par définition excelle dans son art, est un signe que peu de Félons peuvent manquer. Car il n'existe finalement pas tellement de moyens de nous repérer. L'auteur de l'Œuvre est donc recherché, débusqué et corrompu, au cas où, même s'il ne s'agit que d'un Terne qui a réalisé une Œuvre d'exception...
Frère, fait bon usage du savoir que je te transmets, et surtout, prends garde !

Considérations générales

Les Ternes

Pour les Ternes, les Arts magiques relèvent de la légende. On raconte que, du temps de la Flamboyance, les Arts permettaient de réaliser des prouesses exceptionnelles. Mais tout cela remonte à plus d'un millénaire et désormais, le vieux bateleur qui régulièrement passe dans le village est tout ce qu'ils savent de l'Harmonie, en dehors de légendes fabuleuses racontées par les anciens le soir à la chandelle.
Lorsque des manifestations magiques, dues à l'Harmonie se manifestent devant un Terne, celui-ci les associe en général avec de l'Emprise, affiche une crainte révérencieuse et tente de faire comme s'il n'avait rien vu.

Le Cryptogramme-magicien

Curieusement, l'un des plus grands dangers pour un Harmoniste est constitué par les membres de cet Ordre. Attentifs à tous les effets magiques, les Mages ne sont pas mieux informés que le commun des mortels du devenir des Arts magiques. Étant incapable de les pratiquer, ils considèrent en général qu'il ne s'agit que d'une légende. Pour les plus au courant d'entre eux, la pratique de cette forme de magie – car il ne peut s'agir que d'une forme de magie ; les arts ne sont que futiles divertissements – est perdue depuis plus d'un millénaire et demi.

Confrontés à un effet d'Art magique, les Mages tendent donc dans le meilleur des cas à considérer l'effet comme une mystification de charlatan qui tente d'exploiter la réputation du Cryptogramme-magicien à son avantage. Leur réaction varie alors, depuis l'attaque en bonne et due forme afin de punir l'insolent jusqu'à la dénonciation aux instances du Cryptogramme-magicien, qui délèguent bien souvent un Censeur.

Dans le pire des cas, le Mage témoin d'un effet d'Art magique suppose qu'il s'agit là d'un Sort qu'il ne connaît pas. Cette fois, l'Harmoniste risque fort d'être dénoncé comme pratiquant illégal de la Magie. Il y aura forcément un Censeur mis sur sa trace, qui voudra savoir qui est le mentor de ce « Mage » et dont la mission risque fort de consister en l'élimination de « l'infraction ».

Les Inspirés

Pour les Inspirés, l'Harmonie est en voie de disparition. Ils se doivent de se prêter mains fortes sous peine de perdre un avantage de taille contre le Masque. Perpétuer et développer les Arts magiques devraient être pour tous une priorité. Malheureusement, du fait du nombre de plus en plus restreint d'Inspirés, beaucoup ignorent presque tout des Arts. Sans compter que parer aux plans du Masque est pratiquement toujours plus urgent que de s'initier et de répandre les Arts magiques.

À une époque reculée, les Harmonistes s'organisaient en factions, centrées autour des Arts qu'ils pratiquaient, certaines factions se subdivisant en clans organisés autour d'un aspect de chaque Art, les Saisons pour le Décorum, les familles instrumentales pour l'Accord. Le manque dramatique d'effectif a fini par rendre obsolète cette tradition. Aujourd'hui, former une Compagnie d'Harmonistes est un rêve que tous caressent.

Forcés à la solitude et au secret, les Harmonistes s'associent donc volontiers aux Inspirés non pratiquants. Mais ceux-ci comprennent rarement les problèmes inhérents à l'Harmonie, alors qu'un autre Harmoniste, même s'il ne connaît pas l'Art de son confrère, est soumis aux mêmes difficultés d'inspiration, de recherches de la perfection, de poursuite du travail des Muses. De plus, dans le petit monde des Arts magiques, les légendes concernant les orchestres d'Accordés, les possibilités de combinaisons des Arts sont légions. Tous les Harmonistes aspirent à la redécouverte de ces possibilités passionnantes, vestiges toujours vivaces d'une époque où tous pouvaient s'adonner aux Art magiques, où des Œuvres symphoniques furent composées...

Le Masque

Contrairement à Noxe, qui n'a guère d'intérêt pour cette pratique, le Masque est vivement intéressé par la capture et la corruption de tous Harmonistes. L'Art Perverti est son arme la plus puissante avec les Moucheurs. Il a donc depuis longtemps attribué la priorité à la chasse aux Harmonistes. Cela rend les Arts magiques d'autant plus dangereux, puisque les sbires du Maître du Semblant n'hésitent pas à se ruer toutes affaires cessantes vers les Harmonistes qu'ils repèrent.

Un métier ?

Quelques chiffres peuvent aider à comprendre la terrible solitude des Harmonistes. En dépit de leurs efforts pour répandre la pratique des Arts magiques, moins d'un Inspiré sur trois y est initié. Pire encore, cette proportion tend à se réduire. On peut légitimement supposer que d'ici moins d'un siècle, si le nombre d'Inspirés se maintenait, à peine un sur quatre connaîtrait l'usage des Arts magiques.

En terme de chiffres, la population des Inspirés se répartit de la manière suivante :

Un peu moins de trois cents Harmonistes dont...

- 120 Accordés, soit un peu plus de vingt par instrument. Heureusement, plus de la moitié d'entre eux maîtrisent plusieurs instruments.

- 40 artistes de la Cyse.

- 90 artistes du Décorum. En majorité des saisonins, ils ne pratiquent généralement qu'une saison. On y trouve donc effectivement un peu plus de vingt artistes pour chacune d'entre elles.

35 artistes de la Geste. Mais il est certain que certains d'entre eux se cachent en utilisant les capacités de prescience que leur accorde cet Art, ce qui les rend pratiquement impossibles à repérer. Ils sont donc sans doute plus nombreux.



L'Accord

Présentation

De plus en plus, il tend à y avoir une confusion entre les familles de l'Accord. Il y a moins de deux siècles, on appartenait encore à « la famille du Tambour » plutôt qu'à l'Accord d'une manière générale. Ce n'est plus le cas de nos jours, faute d'effectifs suffisants. Cependant, une tradition vivace demeure : en dépit du fait que la pratique de multiples instruments soit devenue monnaie courante, les Accordés sont encore « du Tambour et du Cistre », par opposition aux instruments qu'ils ne pratiquent pas.
Il existe cinq familles d'instruments. Dans chacune d'entre elles, on prône un état d'esprit spécial, une manière de penser propre à l'exercice de l'instrument. Lorsqu'un Accordé maîtrise plusieurs instruments, il doit aussi être capable d'en comprendre l'âme, le sentiment dominant. Cela ne veut pas dire que des instruments qui a priori s'opposent dans l'esprit ne puissent être maîtrisés par un même Accordé, mais bien qu'il doive être capable de s'y investir. Il n'y a pas de règles pour gérer cela. Cependant, un Inspiré devrait toujours se demander s'il est capable de comprendre, de jouer dans le sens de l'instrument sur lequel il jette son dévolu. Dans l'absolu, un Inspiré effacé et inaccessible à l'attrait de la sauvagerie primitive qui imprègne le Tambour, par exemple, ne devrait pas pouvoir devenir Accordé de cet instrument.

Voici donc les cinq familles d'instruments et l'état d'esprit en sous-tend la pratique.

Le Cistre s'intéresse à l'esprit. Il le considère comme une partition à retravailler, comme un ensemble instrumental que l'on peut orienter plutôt que diriger, à la manière d'un chef d'orchestre qui utilise les instrumentistes exécutant une partition pour obtenir un effet particulier, plutôt que de toucher à la partition elle-même. L'Accordé du Cistre est un grand observateur de la psyché humaine, qui cherche à percer les secrets les plus profondément enfouis puis procède par petites touches, par subtiles altérations. Il ne force jamais l'individu : il le manipule. Lorsque tout a échoué, il retourne la force de sa cible contre elle-même, diminuant, voire anéantissant, ses capacités de réflexion. Froid et détaché, il observe puis utilise, sans état d'âme.

La Flûte est un instrument étrange, autoritaire. Elle ne permet pas la réflexion, n'autorisant que l'obéissance. Elle nie l'individu qui doit plier devant une force plus grande que lui : la volonté des Muses. Les Accordés de la Flûte sont autoritaires, durs, sans pitié. Ceux qui ne plient pas devant eux doivent être brisés et la volonté d'autrui n'existe que pour être dominée.

La Harpe est l'instrument du calme et de la bonté. Ceux qui usent de la Harpe sont en général des individus posés, réfléchis, habités par une conscience aiguë de ce que l'Harmonde est un tout, qui comprend entre autre le Masque et ses sbires. Briser, tuer, fracasser, combattre est totalement étranger à un Accordé de la Harpe. En détruisant les choses, l'Inspiré détruit l'Harmonde. Il faut autant que possible empêcher que quiconque en vienne à de semblables extrémités. Pour lui, tout conflit peut se résoudre en comprenant la souffrance et les problèmes qui l'ont provoqué. Dès lors, il suffit d'apaiser la première et de résoudre les seconds pour remporter la victoire... Par abandon.

Le Tambour voit l'Harmonde comme un ensemble d'interactions Violentes, comme un univers de forces indomptables qui s'opposent et se heurtent, toujours avec Violence. La philosophie du Tambour se fonde dans l'action, et au-delà même de ce concept, dans le contrôle et l'altération des forces qui se matérialisent dans l'action. En dehors de celles-ci, il n'est rien. Les individus qui mobilisent, utilisent ou subissent ces forces n'ont pas de valeurs en eux-mêmes, mais parce qu'ils mobilisent, utilisent ou subissent une ou plusieurs forces. Le Tambour est donc un instrument Violent, sauvage, qui s'inquiète peu de la mort ou de la vie.

Les Accordés de **la Viole** ne veulent percevoir l'Harmonde que dans une globalité plus vaste : ce que les Muses ont créé. En l'occurrence, le plus important n'est pas l'homme ou ses actions, mais la nature, les plantes et les animaux. Ce sont eux, les véritables héritiers de l'Harmonde. Nous ne sommes que des passagers clandestins, embarqués de force par le Masque sur un navire merveilleux qu'il convient de protéger et d'entretenir. Les Accordés de la Viole influencent donc surtout les plantes et les animaux. Ils sont patients et attentifs à ce qui les entoure même si, à l'image de la nature qu'ils protègent, ils peuvent se déchaîner implacablement contre ceux qui voudraient la souiller.

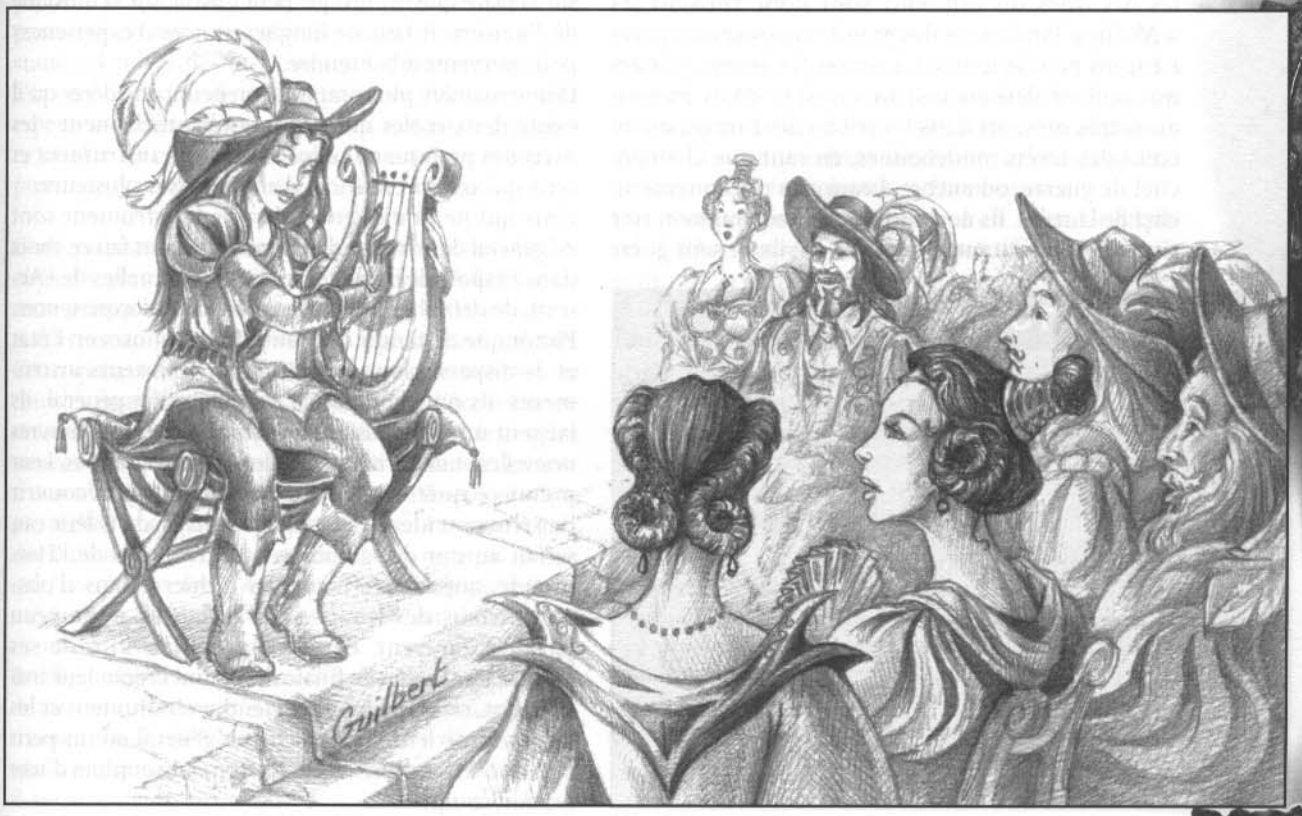
Le Métier d'Accordé

L'Accordé est, parmi tous les pratiquants des Arts magiques, celui qui a le plus de facilités à vivre de son art. En règle générale, il se fait baladin, troubadour, arpentant les routes de l'Harmonde afin d'apporter un peu de bonheur à ceux qui lui accordent le vivre et le couvert.
Lorsqu'il ne peut plus continuer ses errances, soit qu'il soit trop vieux, soit qu'il ne le désire plus, il a encore les ressources de devenir musicien de cour, ou de se faire engager dans un établissement quelconque – auberge, salle de spectacle d'une grande ville... –, voire, dans les cas les plus extrêmes, à donner des spectacles de rue. Sa force réside dans l'universalité de son art : même les mendiants sont sensibles à la musique, qui ne réclame d'eux pas d'autres efforts que celui d'écouter.
Mais les positions recherchées par les Accordés et les métiers qu'ils en viennent à exercer sont souvent bien différents en fonction de l'instrument qu'ils pratiquent. La logique de celui-ci ne leur dicte pas toujours d'adopter la conduite que l'on est en droit d'attendre d'un artiste de cours.

Les Accordés du Cistre sont les plus aptes à devenir artistes auprès d'un puissant. Leurs dons d'observation et la présence omniprésente, dans les plus riches maisons, qu'un musicien chargé d'égayer les soirées les rendent précieux, non seulement en raison de leur relative discrétion, mais aussi parce que le maître de maison peut se reposer sur eux pour espionner les invités, découvrir ce qu'ils trament et le rapporter. Les Accordés du Cistre, évidemment, se trompent rarement lorsqu'ils évaluent un homme : ils peuvent le lire comme un livre ouvert grâce à l'Accord.

Les Accordés de la Flûte sont les plus mal lotis : ils ne peuvent guère se plier à la rigueur du protocole d'une grande maison, qui leur impose une attitude servile sans rapport avec l'état d'esprit de leur instrument. Ils sont donc obligés de se placer dans une position dominante qui, en plus d'être difficile à acquérir, ne correspond pas vraiment à l'image classique de leur instrument, plutôt réservé à la plèbe, souvent assimilée au pipeau des bergers. Pour l'Accordé de la Flûte, le plus simple est de se placer dans l'ombre d'un criminel ou d'un homme du pouvoir à l'esprit faible. Ainsi, il leur est possible de manipuler leur prétendu maître non seulement par les Arts magiques, mais aussi par le simple exercice de leur volonté supérieure. Cette technique n'est cependant pas sans risques, car derrière un pouvoir faible se dissimule aussi bien souvent les sbires du Masque, prompts à remarquer les exercices étranges de l'Accordé et son influence surnaturelle.

Les Accordés de la Harpe excellent dans le rôle de baladin et de voyageur itinérant vivant tout autant de leurs prédispositions musicales que d'une foule



d'autres petites compétences qui, pour n'être que de peu d'utilité pour un homme riche, sont très appréciées dans les basses classes de la population. Adoptant l'apparence d'un homme qui est allé partout, à vu tellement de choses, il devient une sorte de sage itinérant, fournissant ses conseils et un peu de musique en échange de sa pitance, connaissant les domaines les plus variés, depuis les premiers soins jusqu'à l'herboristerie, avec une préférence marquée pour les conseils d'ordre psychologique : il a vu tant de gens qu'il sait déceler les problèmes, les colères, les amours contrariés et tous ces petits riens qui rendent l'existence pénible. Il a toujours une solution, qui lui vaut la reconnaissance d'une foule de gens dont le peu d'importance est compensé par le nombre. Il n'y a pas un village où ses conseils ne lui aient valu la reconnaissance si ce n'est de la communauté dans son ensemble, du moins d'un nombre suffisant de personnes pour qu'il puisse y trouver en toute saison au moins une assiette de soupe, un quignon de pain et une paillasse dans un coin.

Les Accordés du Tambour sont des guerriers dans l'âme. On les trouve au cœur des tribus les plus sauvages, où ils exaltent la sauvagerie, dans les fanfares militaires, couvrant les trompes en battant la charge. Ils sont si bien implantés dans la société militaire que les modéhens et les mercerins n'utilisent pratiquement plus que des Tambours pour « sonner » les ordres. Profitant de cette situation, les Accordés du Tambour sont donc souvent les « Maîtres-Tambour » des grandes garnisons, apprenant un peu de leur art à toutes les jeunes recrues qui veulent devenir instrumentistes. Mais ils sont aussi très présents dans les tribus des Parages ou au cœur des forêts modéhennes, en tant que chaman, chef de guerre, ou encore, beaucoup plus rarement, chef de la tribu. Ils ne dominent jamais vraiment une situation, se contentant de la vivre : ils ne sont guère doués pour prendre des décisions et sont plus à l'aise pour amplifier ou modérer l'enthousiasme que celles-ci génèrent.

Les Accordés de la Viole, enfin, figurent parmi les plus secrets instrumentistes de l'Accord. Ne s'attachant pas tellement à l'humanité, ils s'en tiennent le plus souvent à l'écart, lui préférant la compagnie des arbres et des animaux. Leur devenir est alors tout tracé : forestiers dans les grands royaumes, ils parcourent les Domaines boisés de la noblesse, traquant les braconniers, sélectionnant discrètement les gibiers que leurs employeurs chasseront. Dans les pays plus sauvages, ils se font herboristes, trappeurs ou druides, défendant les régions les plus sauvages qu'ils connaissent mieux que tout autre et dont ils ont appris à apprécier toute la majestueuse beauté.

La Pratique de l'Accord

Pratiquer l'Accord réclame des efforts constants, qui heureusement ne sont pas tellement difficiles à fournir. Au quotidien, l'Accord est fait de travail, d'entraînement permanent - un Accordé ne lâche jamais son instrument et profite de chaque instant pour s'entraîner - et de réflexion à la fois sur la nature de cet Art magique, mais aussi sur celle de l'Harmonde, sur la place que la musique peut y avoir, sur la musique de l'univers. Il faut de longues années d'expériences pour parvenir à l'entendre.

D'une manière plus pratique, on peut considérer qu'il existe deux écoles qui s'excluent mutuellement : les Accordés pratiquant exclusivement un instrument et ceux qui ont fait le choix d'en maîtriser plusieurs.

Ceux qui ne pratiquent qu'un seul instrument sont en général des maîtres dans leur art. Ils ont fait ce choix dans l'espoir de dépasser les limites actuelles de l'Accord, de défricher de nouveaux terrains d'expériences. Plutôt que de tenter de maintenir les choses en l'état et de disperser leur attention entre plusieurs instruments, ils ont opté pour l'excellence. En général, ils laissent une impressionnante bibliothèque d'œuvres nouvelles et de variations sur les Œuvres connues. Leur première quête consiste généralement à découvrir l'instrument idéal. Le compagnonnage, dans leur cas, se fait autour des grands centres culturels de l'Harmonde, auprès des meilleurs luthiers, dans d'obscures tribus des Parages à la recherche de la peau parfaite. Souvent, l'Équerre n'est pas loin de ses artistes, car la touche finale dont aura besoin leur instrument, celui qui leur conviendra absolument et les suivra toute leur vie consiste en général en un petit apport d'Éclat, voire en enchantement toujours d'une grande complexité.

L'ACCOUTUMANCE À L'ÉCLAT

Comme nous l'avons vu précédemment, de nombreux maîtres utilisent l'Éclat, incrusté dans leur instrument, afin de favoriser leur inspiration. Pour un Accordé, ne plus pouvoir se passer d'un instrument ou d'un lieu enchanté par l'Éclat constitue certes un inconvénient dans la mesure où l'immobilité n'est pas le propre de son métier, mais il est surtout la marque d'une maîtrise supérieure de son Art. La recherche de tels objets et de lieux enchantés constitue donc à la fois une quête assez bien vue et très pratiquée.

Un certain nombre d'histoires courent d'ailleurs, concernant des instruments dont les émotions ne sont pas compatibles avec la pratique de la famille à laquelle ils appartiennent. On parle notamment d'une Harpe inspirant la colère et le dégoût de l'humanité. Le phénomène est grave dans la mesure où de nombreux Accordés sont prêts à faire des sacrifices importants en échange des bénéfices recueillis au contact de la précieuse substance.

Il leur faudra ensuite partir à la recherche des grands maîtres de leur instrument. Malheureusement, le nombre de plus en plus restreint d'Harmonistes a fini par raccourcir dramatiquement cette seconde étape. De plus, en même temps que le nombre de maîtres décroît, ceux-ci deviennent d'autant plus difficiles à découvrir. Ils s'installent dans des endroits souvent inattendus, profitant d'une particularité acoustique ou du silence d'une grotte dissimulée pour se mettre dans des conditions idéales à l'exercice de leur art. Finalement, au bout de quelques années, soit que l'artiste solitaire se soit lassé de rechercher l'hypothétique maître parfait, soit qu'il n'ait plus rien à apprendre de l'un d'entre eux – du moins le pense-t-il –, il passe à la dernière quête, celle qui a motivé tous ces efforts.

La recherche fondamentale dans l'Accord est la dernière étape d'un maître harmoniste. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, elle ne consiste cependant pas à se retirer dans un endroit inaccessible et à travailler, seul, dans un isolement royal. Il faut autant s'accorder le temps d'une réflexion calme et posée, effectivement dans un endroit calme, ce qui par conséquent peut parfois réclamer l'isolement, mais cette réflexion doit être mâtinée de l'expérience de la vie. Les Harmonistes ne créent rien d'abstrait : ils modèlent la substance même de l'Harmonde. Ils recherchent les processus que les Muses utilisèrent afin de le créer, tentent de les comprendre et finalement mettent au point des Œuvres susceptibles de reproduire ces procédés, en tout ou en partie. Pour ce faire, ils doivent donc partir à la recherche de la nature de l'Harmonde, le parcourir en tous sens afin de s'imprégner de sa substance, d'en voir les mécanismes les plus secrets. Une fois en possession de cette expérience, l'Accordé peut espérer la transcender au travers de son art, reproduire ce qu'il a vu en quelque sorte, en exposer la nature profonde à la face du monde... En musique.

Ceux qui pratiquent de nombreux instruments ont des objectifs plus concrets et plus réalisables. À la base de cette pratique, il y a d'abord le désir de ne voir mourir aucun instrument, d'en faire vivre le plus grand nombre. Cette quête ne passe pas forcément par la maîtrise de tous les instruments, dans la mesure où l'Accord ne se satisfait pas de la médiocrité. Là encore, il faut de longues années de compagnonnage afin de découvrir les instruments qui conviennent à l'Accordé. Si ceux-ci n'ont pas réellement besoin de constituer le summum de l'art des artisans qui les ont construits, il n'en reste pas moins que, encore une fois, l'Accord ne se satisfait guère de la médiocrité. Sur un instrument moyen, on obtient rarement des résultats extraordinaires.

Parallèlement à cette première recherche, il s'agit aussi de découvrir les maîtres qui enseigneront tous les instruments maîtrisés par l'Accordé et aussi à découvrir lesquels ce dernier est capable d'apprendre à utiliser. Car il serait faux de croire que, avec le maître approprié, toutes les familles d'instruments peuvent être abordées par n'importe quel Inspiré. Chacune d'entre elles a son esprit, ses méthodes, réclamant par là même une sensibilité particulière qu'il faut avoir. Les Accordés de la Harpe sont pratiquement inconnus dans les Parages, par exemple : terre sauvage et indomptée, elle ne donne pas facilement naissance à des individus suffisamment posés et calmes pour avoir l'état d'esprit nécessaire à la pratique de cet instrument. En revanche, les Accordés du Tambour originaires de cette contrée figurent parmi les plus grands de l'Harmonde.

LES DILETTANTES

Conséquences du manque de moyens, on trouve une nouvelle sorte de pratiquants de l'Accord : les Inspirés qui, sans en faire leur métier, utilisent à l'occasion une ou deux mélodies de leur cru pour obtenir de petits effets, très simples, car ils ne se sont pas donnés les moyens de maîtriser réellement leur instrument. C'est, pour les Accordés, une grande source de frustration. À force de vouloir à tout prix que l'ensemble des Inspirés maîtrise les Arts magiques, ils se sont en effet heurtés à un phénomène tristement classique : les élèves ne sont pas réellement intéressés par ce qu'on veut leur enseigner et pratiquent les Arts à contrecœur. Il en ressort des instrumentistes peu doués, peu pressés de progresser, pour qui l'Accord est un « plus » bien utile, mais certainement pas une fin en soi.

Les Arts secrets

L'Accord, regroupant le plus grand nombre d'Inspirés, est l'Art magique qui possède le plus de légendes « d'Arts Secrets », de rumeurs concernant de puissantes partitions aux effets dévastateurs, d'histoires de maîtres ayant fait une mystérieuse découverte qui surclasse tout ce qui a pu se faire depuis la Flamboyance.

En conséquence de quoi l'Accord est le seul à disposer « d'Arts Secrets », qui sont soit l'héritage jamais perdu de la Flamboyance, soit le fruit de recherches originales qui ont fini par aboutir.

Au sein de l'Accord, cet état de fait n'est plus guère un secret. Si l'on en parle à mots couverts, c'est moins de peur d'attirer l'attention d'un espion du Masque qui ne peut être qu'intéressé par l'accès à cette pratique secrète que pour respecter une réelle volonté de discrétion au sein de l'Accord lui-même.

Comme la Chorégraphie pour un Mage, les Arts Secrets sont l'ultime consécration d'un pratiquant de l'Accord. Malheureusement, bien peu accèdent à ce niveau supérieur de compréhension de l'Harmonde. De plus, l'apprentissage de l'Accord est déjà en lui-même un sacerdoce qui réclame d'énormes efforts tout en devant rester discret. Lorsqu'il faut en plus apprendre un autre Art magique, les candidats assez doués et suffisamment motivés se font rares. Heureusement, le prestige et la puissance inhérente au statut de détenteurs

des Arts Secrets attirent encore occasionnellement quelques maîtres qui, rassemblés autour d'un chef d'orchestre ou d'une cantatrice, apprennent l'Union ou la Fusion.
L'Accord est de ce fait détenteur d'un nombre impressionnant de techniques secrètes, oubliées mais non perdues, qui survivent tant bien que mal : le Cantos en est l'exemple le plus patent. Aboutissement de plusieurs siècles de collaboration entre les Accordés et les artistes de la Geste, il fait, au sein du petit monde de l'Harmonie, l'effet d'une figure de proue, à la pointe de la recherche sur la Fusion des Arts. De nombreux artistes, certains ne pratiquant d'ailleurs ni l'Accord, ni la Geste, se sont mis à ces Arts magiques afin de pouvoir étudier le processus de Fusion dans l'espoir de le reproduire dans leur domaine d'origine.
À l'inverse, la Symphonie, qui utilise plusieurs instrumentistes et mélange les familles d'instruments est l'un des trésors que la Flamboyance mit à jour et que les Accordés parvinrent à conserver : l'Union. Cette fois, il ne s'agit que de prestige. Tandis que les artistes du Décorum perdaient les secrets des Tableaux-Mondes, l'Accord conservait précieusement ces inestimables legs d'un âge d'or révolu.

La Corruption

Encore une fois, du fait du nombre relativement important d'Accordés, la Corruption est un fléau plus présent au sein de cet Art que dans tous les autres.
En premier lieu parce que les différents entre familles d'instruments sont un terreau fertile pour les conflits, les rancunes millénaires et les haines tenaces. Autant de sentiments qui figurent parmi les angles d'attaque préférés du Masque. La famille du Clavecin en est l'illustration la plus éclatante. Depuis ce tragique incident, les autres familles ont quelque peu modéré leurs passions.
Mais il faut aussi prendre en compte la décadence des Arts magiques : les Accordés, trop rares pour maintenir seul leur Art durent accepter des compromis, pratiquant plusieurs instruments afin de permettre la survie de toutes les familles. Depuis ce dernier compromis, l'Accord est le plus réfractaire des Arts, lorsqu'il s'agit de Corruption, essentiellement parce que le changement de camp de toute une famille fut un avertissement suffisant. En second lieu parce que les Accordés influencent tout particulièrement l'esprit. De ce fait, il est difficile à un corrompu de cacher sa nature : les marques qu'il porte, y compris celles qui sont infligées à son psychisme, sont trop faciles à repérer. Enfin, il est indéniable que depuis son premier résultat éclatant, le Masque se repose un peu sur ses lauriers et a tourné son attention sur les autres Arts.

LE TAMBOUR DE G'SHURNIL

Les géants qui pratiquent l'Accord ne sont pas nombreux, et pour cause : les instruments à leur taille sont rares et difficiles à construire.
G'shurnil était l'une de ses exceptions. Son Tambour, fruit de plus d'un siècle d'errance, fut construit à partir du fût d'un Arbre-Roi. La peau tendue dessus est censée être tirée d'une tarasque, que le géant, les larmes aux yeux, aurait été pêchée sur un bateau conçu de ses propres mains.
Enfin, de minuscules inscriptions orneraient le pourtour de cette Œuvre magnifique : chacune d'entre elles serait une Œuvre, l'ensemble constituant une Symphonie pour Tambour.
Nul ne connaît le devenir de ce Tambour : il aurait été détruit par G'shurnil, rongé de remords à l'idée d'avoir tué une Tarasque pour créer un simple Tambour. Il n'empêche, on dit toujours dans les Parages, lorsque résonne le tonnerre : « G'shurnil s'entraîne ».



Nouvelles Œuvres

Harpe

Mensonge vraisemblable
Instrument : Harpe
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : portée du regard/1 cible
Durée : instantanée
Mesure : 2 tours
Cette Œuvre permet de faire passer un mensonge avéré pour une vérité indiscutable. Par exemple, le témoin d'un vol affirmera ne jamais avoir vu le coupable présumé du larcin ou encore tromper la vigilance d'un garde quant à sa véritable identité De plus, il sera tellement borné qu'il refusera d'entendre les arguments contraires de ses camarades, sa réaction demeurant tout de même conforme à son caractère ordinaire (un soudard tentera d'imposer ses vues par la force, un Jorniste par la discussion).

Réconfort
Instrument : Harpe
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : Portée du regard/une cible
Durée : définitive
Mesure : 1 minute
Cette douce mélodie a pour effet de faire reconsidérer à la cible sa situation actuelle dans des circons-

tances difficiles ou pénibles. La cible n'oublie pas ses problèmes, mais les envisage sous un jour plus optimiste. « Tout cela ne durera pas », « ce n'est pas si grave », « on va s'en sortir » semble lui murmurer la petite musique de la Harpe. La cible conservera cette optique optimiste seulement dans le cadre de sa situation actuelle. Si les choses empirent, elle pourra reconsidérer sa position... Accessoirement, cette Œuvre permet de faire oublier toute idée de suicide.

Contre Influence

Instrument : Harpe
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/une cible
Durée : 1 journée/spécial
Mesure : 1 journée

La cible est libérée de toute influence mentale ou physique, qu'elle soit profane ou magique. Ses décisions et ses actes ne seront dictés que par sa seule volonté. Les liens qui la retiennent éventuellement tomberont au sol dès qu'elle le souhaitera ; elle ne sera plus tentée d'obéir instantanément aux ordres de ses supérieurs hiérarchiques, même si une longue habitude cautionne ce comportement et ignorera complètement le chantage. Cette mélodie simple est particulièrement épuisante : elle n'a d'effet que tant que la cible entend la musique. Dès que celle-ci cesse ou si elle ne peut plus l'entendre, elle ne produit plus rien. En revanche, il est possible de l'interrompre n'importe quand et rien ne force à jouer effectivement toute la journée (la durée indiquée est celle maximum de l'Œuvre).

Évanouissement des phobies

Instrument : Harpe
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : portée du regard/1 cible
Durée : instantanée
Mesure : 1 heure

Cette Œuvre agit un peu à l'instar d'un traitement psychanalytique. En effet, la mélodie permet à la personne ciblée de revenir dans son passé et découvrir les causes de la phobie ou de la peur panique dont elle est victime. Elle devra citer clairement celle-ci et, à son réveil, pourra enfin lutter contre ses angoisses, voire même se débarrasser définitivement de l'affection (le défaut est éliminé, sans coût en PX).

Bien-être

Instrument : Harpe
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : Portée du regard/une cible
Durée : 1 heure
Mesure : 3 tours

Pour toute la durée de l'Œuvre, la cible ne ressent plus les conséquences négatives de la douleur. Elle est consciente qu'elle devrait avoir mal, mais ne souffre pas. Elle pourra ainsi s'endormir sur un lit de verre brisé, consciente de se couper, mais ne ressentant pas d'inconfort à ce fait. Techniquement, les malus des blessures sont ignorés. Bien entendu, la torture n'aura aucun effet sur la cible.

La plus grande Bonté

Instrument : Harpe
Seuil : 20
Zone d'effet : personnelle
Durée : Définitive
Mesure : 5 tours

L'Harmoniste est instantanément envahi par l'envie de faire quelque chose pour la personne à laquelle il pense en jouant l'Œuvre. Il n'a aucune difficulté à résister à cette impulsion, cependant celle-ci lui commande de faire ce que la personne en question appréciera le plus. Par ailleurs, le plan d'action qui s'impose à son esprit est celui qui sera le plus facile et le moins dangereux à réaliser. S'il le suit, il n'en résultera aucune conséquence néfaste ni pour lui, ni pour la personne à laquelle il pensait.

Chance insolente

Instrument : Harpe
Seuil : 20
Zone d'effet : personnelle
Durée : jusqu'au facteur déclenchant
Mesure : 5 tours

Cette douce mélodie nimbe l'Harmoniste d'une aura brillante, comme une sorte d'ange gardien, presque perceptible à l'œil nu. Celle-ci lui permettra de réussir automatiquement la prochaine action nécessitant un jet de dés, quelle que soit sa complexité et le fait qu'il soit ou non expert en la matière, à condition toutefois que cette action soit réalisable (il ne pourra pas sauter un précipice de 10 mètres de large sans élan, par exemple).

Échapper à la mort

Instrument : Harpe
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : au toucher/une cible ou personnelle
Durée : jusqu'au facteur déclenchant
Mesure : 5 tours

Cette Œuvre rythmée et romantique nimbe le bénéficiaire de l'Œuvre d'une aura brillante perceptible à l'œil nu. Elle permet, au moment où ce dernier se retrouvera en position potentiellement mortelle (chute, coup d'épée...) d'échapper à une mort certaine en réduisant de moitié les dommages incrimi-

nés. Dès que l'effet aura pris forme, l'aura s'évanouira en un instant. Si la diminution des dommages est insuffisante, la cible obtiendra automatiquement les effets de la dépense d'un point d'Héroïsme (elle est à - RÉS + 1 PdV, aux portes de la mort).

Obéissance par l'amitié
Instrument : Harpe
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : portée du regard/une cible
Durée : un acte
Mesure : 10 tours
La cible est persuadée d'être le meilleur ami de l'Harmoniste. Elle accomplira pratiquement tout ce que celui-ci lui réclamera, par amitié tout simplement. Suivant son caractère, elle ira jusqu'à se mettre ou non en danger ou acceptera des choses plus ou moins extraordinaires. Une femme, par exemple, pourra tout à fait refuser de coucher avec l'Harmoniste « pour ne pas gâcher cette belle amitié », un avare pourrait se sacrifier pour lui mais refuser de lui prêter le moindre argent.

Flûte

Bégaiement
Instrument : Flûte
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : portée du regard/1 cible
Durée : 1 minute
Mesure : 2 tours
Cette lente mélodie s'insinue au plus profond de l'esprit de la victime au point d'en affecter le rythme et le débit de ses paroles. Celle-ci se verra incapable de tenir un discours suivi sans aussitôt trébucher sur toutes les syllabes. Tous les scores en rapport avec la parole (notamment la Geste) sont réduits de moitié.

Discorde
Instrument : Flûte
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/1 groupe de personnes (entre 2 et 10)
Durée : 1 heure
Mesure : 1 minute
Cette Œuvre influence plusieurs personnes regroupées dans une association amicale ou de fait. Elle fera naître dans chaque esprit des sentiments hostiles à l'égard des autres, favorisant la naissance d'une dispute dans le groupe. Dans le cas d'un combat, certains peuvent rompre les rangs et invectiver un de leurs partenaires d'un instant à l'autre.

Contrordre
Instrument : Flûte
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/une cible
Durée : instantanée
Mesure : 1 tour
La cible interrompt immédiatement ce qu'elle était en train de faire. Elle s'arrêtera de se battre, s'immobilisera si elle se déplaçait, et ainsi de suite. L'Œuvre n'a aucun effet si elle ne faisait rien (elle ne s'arrêtera pas de respirer) ou si cet arrêt entraîne des conséquences trop néfastes (blessures, mort), elle continuera de se défendre par exemple, mais cessera d'attaquer si elle en a la possibilité.

Silence
Instrument : Flûte
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/une cible
Durée : 15 tours
Mesure : 1 tour
La cible fait silence. Si elle parlait, elle cesse immédiatement. Elle ne peut pas non plus crier ou tenter de produire volontairement un son, même si elle peut le faire en se déplaçant ou en accomplissant une action quelconque dont l'objectif n'est pas de faire du bruit. En revanche, elle ne peut pas volontairement tenter quelque chose afin de produire un son (se mettre à courir pour produire un bruit de pas, etc.).

Sans Repos
Instrument : Flûte
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : portée du regard/une cible
Durée : 1 jour
Mesure : 1 minute
La cible est hantée par la mélodie qui vient de lui être interprétée. Elle peut, si elle en a l'idée, faire le lien entre celle-ci et son état actuel, mais ce n'est pas automatique. Tant qu'elle est sous l'effet de l'Œuvre, elle ne peut plus prendre de repos. Elle ne dort plus, ne peut trouver le réconfort d'un instant d'abandon... Elle ne trouvera aucun repos, de quelque sorte que ce soit. Si elle court, elle continuera d'être essoufflée, si elle se fatigue d'une manière ou d'une autre, elle ne récupérera pas tant que l'Œuvre fera effet. Cette Œuvre n'occasionne pas de malus particuliers (pas pour une seule journée, en tout cas) mais rend la vie très inconfortable à la cible.

Paranoïa
Instrument : Flûte
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/une cible
Durée : 1 semaine
Mesure : 15 tours

Cette Œuvre bizarre et bien silencieuse se compose d'abord de silence et de temps morts ; seuls quelques sifflements aigus et déplaisants sont audibles. Dès qu'elle prend fin, cependant, la cible est persuadée que certains ont compris. Et qu'ils savent mais ne veulent pas lui dire, que derrière ce morceau étrange, des choses se cachent, des sons que seuls des êtres spéciaux peuvent entendre. Dès lors, elle est persuadée d'être entourée d'ennemis ; personne n'est digne de sa confiance. Ils sont là, ils ne sont pas normaux mais ont notre apparence et veulent la perte de l'Humanité, voire, plus spécifiquement, celle de la cible.

Douleur
Instrument : Flûte
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : 50 mètres/une cible
Durée : instantanée
Mesure : 2 tours
La cible est prise d'un spasme de douleur incontrôlable. Elle tombe au sol, tétanisée. Cette Œuvre ne peut provoquer la mort, mais la cible doit réussir un jet de VOL x 2 contre DIF 10 à chaque fois qu'elle risque d'être de nouveau exposée à cette insupportable douleur. Si elle échoue, elle ne peut que fuir tout ce qui pourrait la mettre en position de la ressentir de nouveau (notamment mécontenter l'Harmoniste).

Farandole
Instrument : Flûte
Seuil : 25
Portée : à portée d'ouïe
Durée : tant que l'Harmoniste joue
Mesure : spécial
Toute personne entendant la mélodie envoûtante de la Flûte se sent envahie d'un besoin de danser. Elle va se placer derrière l'Harmoniste afin de se joindre à la grande farandole que forment toutes les victimes de l'Œuvre. Celles-ci ne peuvent que danser et rire, comme si elles participaient à quelque fête joyeuse. Elles suivent le joueur en montrant tous les signes de la plus grande joie sans aucune trace de fatigue ou de lassitude, mais leurs yeux sont terrifiés par ce qu'elles sont en train de vivre. Mises dans l'impossibilité d'entendre la Flûte, elles ne pourront subir l'influence de l'Œuvre (les conséquences éventuelles de leurs danses endiablées se feront alors sentir : épuisement, voire mort si l'Harmoniste impitoyable les a fait danser trop longtemps).

Viole

Prolongement animal
Instrument : Viole
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : 5 minutes
Mesure : 5 tours
L'Accordé acquiert la possibilité de voir à travers les yeux d'un animal ciblé, quelle que soit sa nature (oiseau, mammifère, poisson, etc.). Attention, l'Harmoniste n'est pas pour autant capable d'influer d'une quelconque manière sur le comportement de l'animal. Il n'apercevra le décor que selon le bon vouloir de la cible.

Refuge sylvestre
Instrument : Viole
Seuil : 15
Zone d'effet : personnelle
Durée : 1 journée
Mesure : 10 tours
L'Harmoniste est d'un seul coup doté d'une chance phénoménale dans les forêts. Il tombe toujours sur les buissons portant des baies comestibles, découvre sans efforts les points d'eau et tombe même à l'occasion sur des cadavres d'animaux suffisamment frais pour être comestibles. Il dispose toujours d'un arbre creux, d'une petite caverne naturelle ou d'un endroit susceptible de l'abriter. Tant que cette Œuvre fait effet, l'Harmoniste est en sécurité. Il ne souffrira ni de la faim, ni de la soif, ni des attaques d'animaux sauvages (il n'en croisera tout simplement pas, ce qui rendra d'ailleurs la chasse très compliquée). On raconte que des versions plus complexes existent, qui ont le même effet dans le désert ou en montagne.

Langage animal
Instrument : Viole
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : 1 minute
Mesure : 5 tours
L'Accordé peut, en interprétant cette Œuvre, être capable de se faire comprendre d'un animal en formulant des questions simples et également pouvoir interpréter en retour les réponses que l'animal lui formulerait. Attention, l'animal n'est nullement obligé de répondre à l'injonction. Il faudra donc lui proposer quelque chose en échange.

Mur de végétation
Instrument : Viole
Seuil : 20
Zone d'effet : une sphère de 25 mètres de rayon autour de l'Harmoniste
Durée : instantanée
Mesure : 2 tours
L'Harmoniste rend la végétation complètement inextricable derrière lui. Il faudra contourner le mur de végétation ou passer au moins une demi-heure pour

se frayer un chemin. Les arbres sont trop serrés, surchargés de végétation grimpante, un tapis de ronces et de fougères d'une densité peu commune couvre le sol...

Ressusciter un végétal

Instrument : Viole
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : au toucher/un végétal
Durée : instantanée
Mesure : 5 minutes

La petite mélodie que l'Harmoniste interprète réinsuffle la vie dans un végétal mort. Cette Œuvre peut être jouée tant que la cible existe encore physiquement et n'a pas été complètement détruite (un arbre complètement brûlé ou débité en planches ne pourra être ressuscité de cette manière, mais un autre qui aurait juste été foudroyé, empoisonné ou abattu pourrait l'être). Le végétal doit être mort, ce qui peut, dans le cas de grands arbres, prendre beaucoup de temps. La résurrection se manifeste par une reprise de la plante, qui génère de nouveaux bourgeons, repart depuis le sol, etc. Cette Œuvre n'a l'air de rien, mais un certain nombre de lutins tueraient pour la connaître...

Contrôle animal

Instrument : Viole
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : 5 minutes
Mesure : 1 minute

Cette Œuvre s'apparente à « Prolongement animal » avec toutefois une différence importante : cette fois, l'Accordé a la possibilité de dicter ses gestes à l'animal même si ceux-ci vont à l'encontre de son instinct. On pourrait ainsi imaginer un cochon se ruer à l'attaque d'un groupe de malandrins ou un loup laper affectueusement un prédateur félin.

Demi-Sève

Instrument : Viole
Seuil : 25
Zone d'effet : personnelle
Durée : instantanée
Mesure : 7 heures

L'Harmoniste tisse entre lui et un végétal un lien vital du même type que celui qui uni un lutin et son arbre. Désormais, il pourra transmettre ses blessures au végétal (un buisson : 1 blessure, un arbre de 6 mètres : 2 blessures, un arbre de 15 mètres : 4 blessures, un arbre de 30 mètres : 8 blessures, un Arbre-roi modéhen : seuls les coups d'un géant pourraient l'ébranler, et encore). Cependant, contrairement au lutin, la mort de l'arbre impliquera automatiquement la sienne, le bris d'une branche se transformera en un membre brisé et ainsi de suite.

Forêt enchantée

Instrument : Viole
Seuil : 25
Zone d'effet : une forêt
Durée : définitive
Mesure : 7 heures

L'Harmoniste enchante une forêt entière, qui réagira désormais à sa musique. Elle pourra ainsi devenir plus touffue, se clairsemer ou faire disparaître un chemin. Cependant, découvrir les mélodies qui l'influenceront reste une tâche monumentale, sans doute infinie (chaque ordre possible doit faire l'objet d'un apprentissage équivalent en temps et en efforts à celui d'une Œuvre ; cependant aucun maître n'est nécessaire).

Tambour

Déconcentration

Instrument : Tambour
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : 50 mètres/une cible
Durée : instantanée
Mesure : 1 tour

Cette mélodie se compose d'une note, unique et triomphale, qui fait vibrer la cage thoracique de tous ceux qui peuvent l'entendre. La cible quant à elle, est parcourue d'une puissante vibration qui rend difficile si ce n'est périlleux toute action en cours. Si elle ne réussit pas un jet de deux fois la caractéristique impliquée dans l'action qu'elle entreprenait contre DIF 15, elle doit s'interrompre. En cas d'échec critique sur ce jet, elle obtient automatiquement un échec sur la table des catastrophes en rapport avec l'activité qu'elle pratiquait.

Explosion sonore

Instrument : Tambour
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : 50 mètres/une zone de 5 mètres de rayon
Durée : instantanée
Mesure : 2 tours

L'Harmoniste doit se saisir de son Tambour et viser le point qu'il souhaite atteindre avec celui-ci de manière à ce que les sons qu'il produit partent dans la direction voulue. Il entame alors un roulement de plus en plus puissant qui s'interrompt brutalement Au centre de la zone visée, un fracas apocalyptique retentit. Dans les 5 mètres, toutes les cibles (peu importe qu'elles puissent ou non entendre) encaissent 10 points de dommages, sans

armure, et sont complètement assourdies. Elles doivent immédiatement tenter un jet d'équilibre ou chuter.

Défaitisme exacerbé
Instrument : Tambour
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : 10 minutes
Mesure : 3 tours
Cette Œuvre influence directement l'esprit de la victime et lui donne des proportions faussées quant au combat auquel il participe. Elle a l'impression que l'opposant est beaucoup plus fort que lui et que sa seule chance réside dans la retraite. Dès ce moment, il fera tout pour tenter de convaincre ses partenaires d'abandonner la partie et de rompre le combat. À vous de voir maintenant si ses arguments feront pencher la balance de ce côté.

Dégoût des armes
Instrument : Tambour
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : 1 minute
Mesure : 2 tours
L'Harmoniste peut, au moyen de cette Œuvre subtile, influer sur le jugement d'un individu au point de lui faire perdre tout sens des réalités au combat. Il décidera que ses armes ne peuvent plus lui être d'aucun secours et que le salut réside dans le combat à mains nues. En un instant, il se défera de tous ses armements et se mettra à charger l'ennemi le plus proche, persuadé du côté judicieux de son choix.

Matamore
Instrument : Tambour
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : instantanée
Mesure : 5 tours
Cette Œuvre générera dans l'esprit de la victime un courage exacerbé et une volonté d'en découdre physiquement avec le plus puissant de ses adversaires. Elle se révèle meurtrière. En effet, on a déjà vu des fées noires tenter de régler leur compte au corps à corps avec plusieurs minotaures.

Accélération
Instrument : Tambour
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/une cible
Durée : 1 tour
Mesure : 2 tours
La cible se laisse porter par le rythme qui va rapidement en s'accélérant. Pendant le premier tour où l'Harmoniste joue, son initiative est augmentée d'un point. Le second tour, son initiative est multipliée par deux et elle dispose de deux réactions (mais toujours d'une seule action). Enfin, lorsque la musique s'arrête au début du troisième tour, son initiative est multipliée par trois, elle dispose de deux actions et de deux réactions.

Le grand sommeil
Instrument : Tambour
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : portée du regard/une cible
Durée : 5 tours
Mesure : 5 tours
L'Harmoniste commence à battre un rythme étrange : deux coups rapprochés, comme un cœur qui bat. Il se met en rythme avec celui de la cible et commence à ralentir. Le cœur suit le mouvement, de sorte qu'au bout du second tour, la cible ne puisse plus entreprendre d'action Violente. Au bout du troisième elle s'endort, au bout du quatrième elle sombre dans le coma. Au bout du cinquième, l'Harmoniste cesse tout doucement de jouer (l'arrêt du cœur est définitif)... Si le rythme s'interrompt à n'importe quel autre moment, la cible demeure dans l'état où elle se trouvait.

Voie musicale
Instrument : Tambour
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : aussi loin que le battement peut être audible/personnelle
Durée : le temps du voyage
Mesure : 1 minute
L'Harmoniste interprète une étrange mélopée qui donne une étrange envie de voyager. Il doit ensuite introduire le rythme d'un moyen de transport. Ce peut donc être un pas, un bruit de galop, mais pas celui d'un oiseau ou d'un carrosse, plus difficile à reproduire à l'aide d'un Tambour. Au bout de la minute de mélodie, il disparaît. Il réapparaîtra à l'endroit de son choix, comme s'il avait voyagé dans des conditions normales à l'aide du moyen de transport qu'il a simulé. Il peut aller aussi loin que porte la musique.

Cistre

Le miroir de l'esprit
Instrument : Cistre
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : à vue/une cible
Durée : instantanée
Mesure : 1 tour

L'Harmoniste devient capable de percevoir ce que pense, en surface, la cible. Il sait à peu près quelles sont ses intentions au moment où elle entreprend une action et peut savoir si elle ment consciemment. L'Harmoniste ne peut rien chercher, seulement percevoir. Si la cible dort, par exemple, il saura de quoi elle rêve, si elle mange sans penser à autre chose, il verra ce qu'elle mange et saura si elle l'apprécie ou non.

La grande faute

Instrument : Cistre
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : portée du regard/une cible
Durée : instantanée
Mesure : 5 tours

L'Harmoniste devine instantanément quelle est la chose que la cible se reproche le plus. Il ne sait pas pourquoi, ne connaît aucun détail, mais sait ce que c'est. Un enfant qui a tué son père sera parricide, mais un homme qui a volé sera simplement voleur. Un individu fondamentalement persuadé qu'il n'a jamais rien fait de mal ne laissera rien apparaître et l'information que fournit cette Œuvre est complètement dépendante de la moralité de la cible. Un assassin pourrait très bien considérer le meurtre comme une bagatelle et se reprocher d'avoir volé une personne qui lui est chère.

Protéger l'esprit

Instrument : Cistre
Seuil : 15
Zone d'effet : personnelle
Durée : 1 semaine
Mesure : 5 minutes

L'Harmoniste protège son esprit. La magie aura désormais le plus grand mal à agir sur lui. Tous les effets magiques (peu importe leur origine, Art magique ou Emprise) qui ciblent l'esprit directement doivent obtenir une MR de 10 en plus de la Marge de qualité qui a éventuellement été fixée. Dans le cas contraire, ils n'ont aucun effet. Ainsi, on ne pourra rendre fou l'Harmoniste, mais on pourra en revanche prendre le contrôle de son corps, à condition que ce soit sa musculature qui soit ciblée et non son esprit.

Illusion gigantiste

Instrument : Cistre
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible amie
Durée : 1 minute
Mesure : 5 tours

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de cibler un des membres de sa Compagnie afin que celui-ci apparaisse aux yeux de tous comme un géant de 4 mètres ou plus, monstrueux, surarmé, visiblement à la fois très énervé et pressé d'en découdre. La cible est toujours capable d'infliger des dégâts, mais ceux-ci ne sont pas modifiés par l'illusion. Les victimes doivent réussir un jet de VOL contre DIFF 20 pour rester sur place et ne pas détaler en courant dans la direction opposée.

Perte illusoire d'un sens

Instrument : Cistre
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : 1 jour
Mesure : 2 minutes

L'Accordé pince les cordes de son instrument dans le but de créer une Œuvre qui s'attaquera spécifiquement à un sens désigné à l'avance chez la victime. Bien sûr, on imagine rapidement les conséquences de la cécité en combat mais que dire d'un goûteur professionnel qui perd en un instant toute sensation palatale. Son sens fonctionnera toujours mais la mélodie lui restera en tête, empêchant son cerveau de répondre aux stimuli.

Horreur

Instrument : Cistre
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : portée du regard/une cible
Durée : 5 tours
Mesure : 5 tours

L'Harmoniste fait revivre à la cible l'action la plus moralement répréhensible qu'elle ait entreprise. Mais cette fois, toutes les conséquences de ses actes lui apparaissent clairement. La cible est prostrée, elle se sent abominablement coupable. Elle se laissera punir, voire tuer sans résister. Curieusement, cette Œuvre n'a aucun effet sur les êtres disposant de plus de 25 points de Ténèbre ou de Perfidie : au contraire même, ils semblent réjouis et emplis d'entrain sous son influence.

Amnésie totale

Instrument : Cistre
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : portée du regard/1 cible
Durée : instantanée
Mesure : 5 tours

Cette Œuvre se veut une déclinaison de « L'attaque mentale ». Toutefois, elle ne s'attaque pas directement au cerveau mais à son contenu. La victime oublie instantanément tous les souvenirs de sa vie, ses connaissances, ses capacités, jusqu'à son nom et ses origines. Cette amnésie est permanente. Le fait de présenter des souvenirs à la victime ne déclenchera en elle aucun processus de rémission.

MUHUL VOIT-LOIN, CHAMAN PARAGÉEN

Lorsqu'il est sorti des Abysses, Muhul est tombé presque immédiatement sur un Accordé du Tambour. Délaissant tout le reste, il s'est passionné pour cet instrument, accumulant une somme de connaissances phénoménale à son propos. Son seul regret était de ne pouvoir former un apprenti qui prendrait sa suite, car au cours la dernière bataille, que le clan a perdu et où le minotaure a été gravement blessé, Muhul a dû admettre qu'il n'était pas éternel. Le Conseil des Décans a semble-t-il entendu sa prière, puisqu'il est, depuis quelques mois, le parrain d'un jeune Inspiré auquel il enseigne les secrets de l'Accord…

Royaume : Parages
Peuple : Minotaure
Âge : 55 ans
Taille : 3 m 26 (TAI 2)
Poids : 357 kg
MV : 6

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 1
Flamme Noire : 0

Corps : 1
Corps Noir : 0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 5
FORce : 11
PERception : 5
RÉSistance : 10

Esprit : 1
Esprit Noir : 1
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 6

Âme : 1
Âme Noire : 0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 9
CRÉativité : 8

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 8
MÊL : 6
EMP : -
TIR : 5
PdV : 121
SBG : 37
SBC : 55
MD : +8
Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de saisonins
Encorne, Nyctamopie mineure

Poids portable : 315
Demi-charge : 157
Charge quotidienne : 78

Ténèbre : 10
Perfidie : 0

COMPÉTENCES :
Épreuve : Arme : massue 5, Esquive 2, Vigilance 5
Maraude : Camouflage 5, Chasse 3, Discrétion 5, Intrigue 5, Poison 4
Société : Baratin 5, Étiquette 5, Musique 10, Us et coutumes (Parages) 5
Savoir : Histoire et légendes 2, Langue (Nordik) 5
Occulte : Accord 10, Harmonie 1

Avantages, bienfaits
Chaman, Charismatique, Colosse, Invocation de cercle I (Bienfait Sombre)
Défauts, peines
Personnage à charge (son apprenti), Emporté, Boiteux, Diablotin Farceur (Peine Sombre)

Combat
Initiative : 11
Attaque au contact : massue 13
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : massue 11
Défense à distance : 5

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Massue	0	+1	-1	+11 (C)	-

Armure
Aucune

Arts magiques
ART : 8

Accord 10, Tambour 10
POT d'ART 18
Œuvres connues :
Berserk (10), surmonter la peur (10), Explosion sonore (15), Accélération (20), Le Grand Sommeil (25).

Citation typique :
« Agir ! Il faut agir maintenant ou nous laisser mourir, maintenant aussi ! Qui sommes-nous pour attendre que le courage nous vienne ? Les présages sont favorables, je l'ai lu dans les entrailles de l'aigle ! » (Roulement de Tambour, qui redonne courage aux guerriers fatigués).



Soigner l'esprit

Instrument : Cistre
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : portée du regard/une cible
Durée : définitive
Mesure : 1 heure

L'Harmoniste entre délicatement dans l'esprit de la cible et y insinue sa mélodie lénifiante. Les dégâts provoqués par magie dans l'esprit de la cible sont alors soignés (les pertes de caractéristiques mentales sont annulées, la mémoire détruite est restituée). Tout ce qui dépend de la Perfidie ou de la Ténèbre reste intouchée, au contraire même, la cible comprend que, quelque part, elle apprécie cette partie sombre et malsaine d'elle-même... Une expérience très désagréable.



La Cyse

Présentation

La Cyse ne s'inquiète que du matériel, du concret. Elle ne se penche pas vraiment sur le vivant, qui change sans cesse d'état, échappe à l'artiste qui doit le poursuivre s'il souhaite l'influencer. Posés et prudents, les artistes de la Cyse veulent prendre leur temps.

De plus, l'exercice de leur Art requiert le contact avec la matière. Il leur faut la palper, la sentir, en deviner les défauts et les faiblesses, établir ce qu'elle pourrait devenir. Ce rapport presque sensuel à la matière a toujours mis la Cyse un peu à l'écart des autres Arts. Les artistes de Cyse eux-mêmes, d'ailleurs, ne sont pas opposés à cet éloignement des autres Harmonistes. Ils sont effectivement différents, ils n'ont pas les mêmes préoccupations que leurs confrères de l'Accord ou du Décorum.

Tout d'abord, l'Art de la Cyse est plus durable, par nature, que les autres Arts magiques. Alors que les accords s'éteignent et meurent, alors que les mots disparaissent une fois prononcés, la statue, la sculpture survit à son achèvement. Elle peut même survivre à son propre créateur. Le seul allié reconnu de la Cyse, le seul Art qui partage ce sentiment de durabilité est le Décorum.

Par ailleurs, la Cyse n'entend pas réellement modifier ce que les Muses ont créé. En partie à cause d'une sorte d'admiration quasi religieuse pour l'œuvre des Muses, en partie dans l'idée d'une supériorité à demi reconnue, les Harmonistes de la Cyse pensent que la démarche de la Geste et de l'Accord, qui ne créent rien mais modifient ce qui existe déjà est à la fois un peu blasphématoire – ce que les Muses ont fait peut-il réellement être amélioré ? –, et trop timoré : les Inspirés ne portent-ils pas l'héritage des Muses en eux ? Pourquoi ne pas aller jusqu'au bout de cet héritage et créer réellement, plutôt que simplement modifier par petites touches ?

Bien entendu, derrière cette attitude que certains trouvent presque condescendante se cache la réelle détresse des Harmonistes de la Cyse. Depuis que l'éclipse a eu lieu, personne n'est plus capable de créer un effet réellement définitif, de sculpter une Œuvre qui durera éternellement. La Cyse n'échappe pas à la règle. Si ses Œuvres durent parfois plus longtemps que celles des autres Arts magiques, elles sont très loin d'avoir le caractère permanent auquel tous les Harmonistes de la Cyse aspirent.

Un métier ?

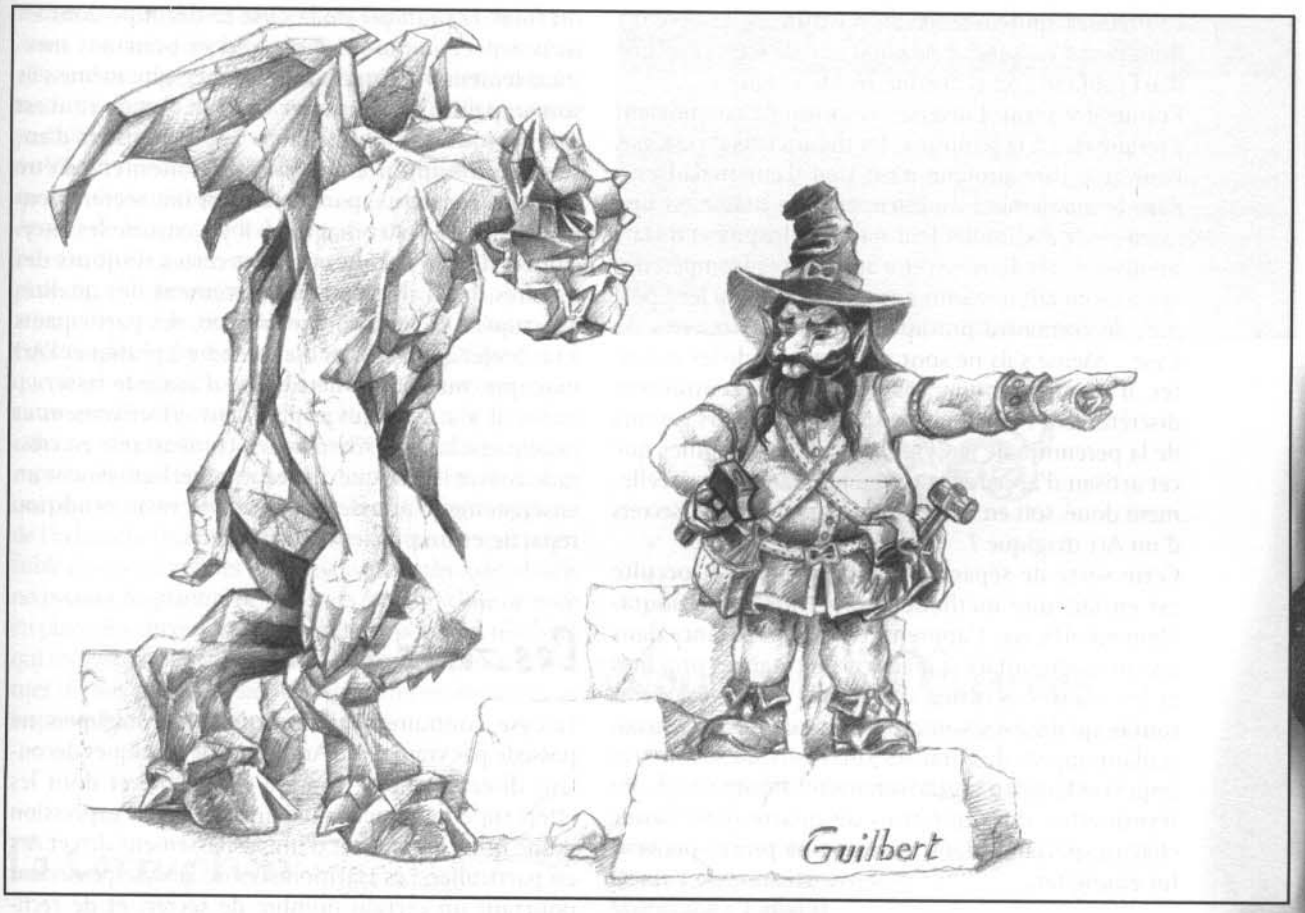
Il n'y pas de secret : l'artiste de Cyse n'a tout simplement pas la possibilité de vagabonder comme tous les autres. Son matériel est lourd, mais surtout, il est difficile de parcourir l'Harmonde avec une charrette chargée de cinq tonnes de marbre ou de bronze prêts à devenir une grande statue.

Par ailleurs, l'art de la sculpture prend souvent du temps. Les Œuvres les plus monumentales réclament parfois des années d'un patient travail.

Le sculpteur itinérant est donc rarissime. Mais à l'inverse des positions un peu orgueilleuses des Harmonistes des autres Arts magiques, ceux qui pratiquent la Cyse ont trouvé de nombreux débouchés, modestes certes, mais qui les mettent à l'abri de la convoitise du Masque et leur laisse le loisir de s'adonner discrètement à l'exercice de leur Art.

Le plus courant est l'artisan. Potier, charpentier, le sculpteur se fait modeste, mais pas trop tout de même et propose des Œuvres de très grande qualité, qui lui permettent de s'adonner tranquillement, à l'abri du besoin, à la sculpture. Si cette profession n'a rien d'extraordinaire, au contraire des postes à responsabilité convoités par les Accordés de la Flûte ou du Cistre, elle garantie cependant une remarquable tranquillité et un anonymat précieux.

L'autre possibilité est de devenir effectivement artiste, mais un modeste artiste chargé de réaliser pour les particuliers, pour les villes et villages, à l'occasion pour un grand de l'Harmonde (mais pas trop souvent non plus) des statues, des bustes, bref toute sorte d'ouvrages d'art, depuis les statues monumentales exaltant la



gloire d'un héros de légende, en passant par les bas-reliefs des portes de la ville jusqu'au simple souvenir d'une personne aimée. La fortune n'est que rarement au rendez-vous de ce genre d'activités, mais elles assurent les revenus d'une confortable bourgeoisie, tout en maintenant encore une relative discrétion.

Reste enfin le cas rare, exceptionnel dans le mode de la Cyse, du véritable artiste de cours. Ceux qui acceptent de s'exposer ne le font pratiquement jamais par ambition, mais plutôt parce qu'ils se sentent responsables d'un certain nombre d'abus commis à l'aide de leur Art. Entre autre, on croise un peu trop de statues animées espionnant les conversations des puissants, de tapisseries observant des salles où nul œil ne devrait être présent, et ainsi de suite : pour ces Harmonistes, la Cyse est une arme qui doit permettre de lutter contre la Corruption. Ils savent aussi qu'ils sont en danger permanent et que leur action relève pratiquement du suicide : immanquablement, ils seront repérés et anéantis... Mais le sens des responsabilités des Harmonistes de la Cyse ne leur offre tout simplement pas d'autre alternative.

Reste enfin, voie royale parmi toutes les autres, l'Équerre. Rejoindre cet Ordre, pour un Harmoniste de la Cyse, est l'ultime consécration, le couronnement de son Art. Les nains de l'Équerre, pourtant farouchement traditionalistes, acceptent en effet à l'occasion un membre d'un autre peuple. Pas « dans » leurs rangs, bien entendu (à moins qu'il ne soit lui-même un nain), mais à leur niveau, au même grade que n'importe quel nain faisant effectivement partie de l'Ordre. La collaboration avec l'Ordre de l'Équerre est un formidable tremplin pour n'importe quel artiste de Cyse. Les secrets qu'il possède, les moyens dont il dispose et surtout la réputation et la sécurité presque absolue dont bénéficient tous ceux qui travaillent pour l'Équerre sont d'un inestimable secours.

La Pratique

La Cyse possède une particularité exceptionnelle dans le monde des Arts magiques : elle sépare très nettement la pratique profane - la sculpture - et la pratique occulte - la Cyse. Il n'y a pas de rapport aussi fort entre ces deux facettes de la Cyse qu'entre musique et Accord, ou entre poésie et Geste.

Très orientés vers les résultats concrets, vers le matériel, les artistes de Cyse sont d'abord des sculpteurs. Peu importe qu'ils ne soient pas doués en Cyse, s'ils ne sont pas capables de réaliser une œuvre d'art, ils ne sauront jamais réaliser non plus une Œuvre d'Art magique.

Le premier apprentissage d'un maître de la Cyse n'a donc rien d'occulte : il ne s'agit que de sculpture, que d'art profane... Sans aucune réalité magique.
Et puis il y a tout l'inverse : ceux qui ne connaissent presque rien à la sculpture, les théoriciens de la Cyse. Pour eux, l'art profane n'est rien. Leur maladresse dans le maniement du burin et de la masse est une manière de dissimuler leur nature d'Inspiré et d'Harmoniste. Mais derrière cette apparente incompétence se cache en fait une immense érudition, qui leur permet de connaître pratiquement toutes œuvres de Cyse... Même s'ils ne sont pas capables de les exécuter. Il n'empêche que, ces maîtres, qui centralisent discrètement l'information sont les meilleurs garants de la pérennité de la Cyse : qui irait soupçonner que cet artisan d'apparence tout à fait banale, pas réellement doué, soit en fait le dépositaire des vastes secrets d'un Art magique ?
Cette sorte de séparation entre profane et occulte est en fait une méthode d'apprentissage redoutablement efficace. L'apprenti de la Cyse se lance dans un compagnonnage qui alterne les maîtres profanes et les maîtres occultes, apprenant sans le montrer tout ce qu'il y a à savoir pour pratiquer son Art, accumulant auprès des maîtres successifs un savoir très important, qu'un seul n'aurait sans doute pas pu lui transmettre, mais que trois ou quatre professeurs, chacun spécialisé dans un domaine précis, peuvent lui enseigner.

Plus fort encore, en tout cas dans le monde secret et fermé des Arts magiques, les Ternes ne sont pas excluent de ce système. Car s'ils ne peuvent pas enseigner la Cyse, ils sont tout à fait capables d'accéder à l'excellence en sculpture, et donc à la fois de fournir de précieux enseignements, mais aussi d'apporter une aide très estimable à l'exécution d'œuvres tout à fait occultes cette fois. Dans la mesure où ce sont des artistes, même s'ils n'ont pas l'inspiration, qu'est-ce qui pourrait leur interdire de participer à la réalisation de travaux importants ?

L'ACCOUTUMANCE À L'ÉCLAT

L'accoutumance à l'Éclat est, curieusement, un phénomène presque tabou, une sorte de maladie honteuse de la Cyse dont on parle à mots couverts... Lorsque seulement on en parle. Tous les plus grands maîtres, tous ceux qui maîtrisent l'enchantement de l'Éclat, y sont sujets à des degrés plus ou moins grands. Comment, dans ces conditions, il est difficile de lutter ou même seulement de réfléchir à ce problème. De plus, les Harmonistes de la Cyse ne sont pas des gens très remuants, de sorte que certains d'entre eux peuvent être au dernier stade de l'accoutumance sans que personne ne le sache...
Autant dire que, si l'on interroge un pratiquant de la Cyse sur ce sujet difficile, ses réponses, lorsque seulement il admet l'existence du phénomène, sont bien embarrassées.

Au final, la pratique de la Cyse se découpe donc en trois aspects nettement séparés, et pourtant inextricablement imbriqués : les profanes, qui, même s'ils sont capables de pratiquer la Cyse - mais ce n'est pas du tout une obligation -, se contentent d'enseigner la sculpture. Ceux-là se contentent d'être des gens normaux, participant en fait secrètement à la survie d'un Art magique. Il y a ensuite les encyclopédistes de la Cyse. Ce sont certes toujours des Inspirés, mais ils n'ont pas forcément des qualités artistiques. Ils sont, encore une fois, des participants à un projet qui n'est pas d'apprendre à pratiquer l'Art magique, mais à permettre que d'autre le fasse.
Enfin, il y a ceux qui apprennent effectivement et pratiquent la Cyse. Chercheurs, combattants en croisade contre le Masque, ils reçoivent effectivement un enseignement poussé, grâce à une vaste érudition répartie entre plusieurs professeurs.

Les Arts secrets

La Cyse, contrairement aux autres Arts magiques, ne possède pas vraiment d'Art Secret, de pratiques découlant directement de la Cyse elle-même et dont les effets supérieurement puissants seraient l'expression d'une quintessence ou d'un surpassement de cet Art en particulier. Les Harmonistes de la Cyse possèdent pourtant un certain nombre de secrets et de techniques qu'ils ne confient pas à n'importe qui ; mais elles n'ont qu'un rapport lointain avec la Cyse.

ENCHANTEMENT DE L'ÉCLAT

Art : Cyse, Art Ancien
Seuil : 25
Zone d'effet : sans limite
Durée : variable
Modelage : 1 mois à 1 an

Cet enchantement permet « d'alimenter », en quelque sorte, une Œuvre de Cyse dont les effets ne sont pas permanents à l'aide de l'Éclat lui-même. La durée de l'œuvre en question devient alors plus longue. Malheureusement, ce dernier paramètre n'est pas sous le contrôle de l'Harmoniste. C'est pourquoi cette Œuvre ne fait pas partie de la liste fournie dans le présent ouvrage : elle n'est pas régie par les règles normales de la Cyse. En fait, on peut se demander si elle est seulement régie par une règle quelconque.
Tant que cette Œuvre fait effet, celle sur laquelle elle a été utilisée fonctionne.
Le temps de modelage est d'un mois si l'Éclat à une Richesse de 1 à 3, de trois mois s'il a une Richesse de 4 à 7, de six mois s'il a une richesse de 8 ou 9, d'un an s'il a une Richesse de 10.
Cette Œuvre fonctionne éternellement si son auteur obtient égal ou moins que la Richesse de l'Éclat en jetant 1d10. S'il obtient plus que la Richesse, elle durera de quelques semaines à des siècles (l'EG décide).

Toutes ces techniques concernent l'utilisation de l'Éclat. Ainsi, certains des plus grands Harmonistes de la Cyse connaissent des enchantements qui permettent d'introduire dans la réalisation d'une Œuvre de Cyse une parcelle de cette substance, de manière à rendre plus ou moins permanente l'Œuvre en question. Bien qu'extraordinairement compliquée, cette technique a encore de beaux jours devant elle dans la mesure où l'Ordre de l'Équerre s'y intéresse énormément et propose des conditions très avantageuses aux Inspirés qui acceptent de l'utiliser pour le compte de l'Ordre.
Certains des Inspirés qui travaillent pour l'Ordre de L'Équerre connaissent aussi des méthodes permettant d'exécuter une Œuvre sous l'influence de l'Éclat de sorte que celle-ci prolonge les effets surnaturels produits par l'Harmoniste. Et ainsi de suite, il existe toute une liste d'Œuvres qui permet de recycler en quelque sorte l'énergie magique de l'Éclat afin de renforcer celle de la Cyse. Le seul point faible de ces techniques est la relative longueur des rituels nécessaires, la quantité de matériels et la difficulté de mise en place des circonstances adéquates, pour des résultats qui restent, en dépit des recherches et des travaux effectués depuis plusieurs siècles, relativement aléatoires et imprévisibles, presque incontrôlables.

La Corruption

Pour les Harmonistes de la Cyse, la Corruption est pire que la mort. Le rapport pratiquement amoureux qu'ils entretiennent avec la matière et les horreurs qu'ils sont capables de perpétrer à son encontre lorsqu'ils sont sous l'influence du Maître du Semblant rendent d'autant plus insupportable l'idée de sombrer. Si d'aventure ils croisent la route d'une créature du Masque, leur première réaction est de fuir, de peur d'être entraînés avec elle dans la spirale de la Corruption. La Cyse ne leur donne de toute façon pas vraiment les moyens de lutter contre ce genre d'êtres. Lorsque la Corruption vient, et à supposer qu'ils en soient conscients, les plus courageux tentent de trouver une solution. De toute façon, dans la mesure où il n'en existe en fait aucune, ils finissent toujours par contacter les saisonins afin que ceux-ci récupèrent leur Flamme... Ce qui signifie bien entendu la mort. Dans les cas rares où l'un d'entre eux sombre complètement dans la Corruption, de sorte qu'il n'a pas l'occasion (ou le courage) d'en finir, la traque s'organise. Le malheureux n'a plus qu'à éviter les villes où tous les artisans sont sollicités afin de découvrir la retraite du corrompu. Elle n'aura de cesse que le problème soit « résolu ».
Les méthodes des Harmonistes de la Cyse ont connu *jusqu'à présent un succès relatif, puisque seule une poignée* d'êtres corrompus est parvenue à percer superficiellement les secrets de cet Art magique.

LES DILETTANTES

Il n'y a aucune distinction entre un spécialiste de la Cyse et un Inspiré qui ne la pratique qu'à ses heures perdues. L'idée est que le peu de connaissances dont dispose le « dilettante » est à la fois un petit pas en direction d'une véritable renaissance de cet Art, une excellente chose pour sa conservation et un point plutôt positif dans la mesure où, si le Masque venait à le corrompre, son manque de connaissance limiterait les problèmes.



Nouvelles Œuvres

Perception des enchantements
Seuil : 10
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : instantanée
Modelage : 1 minute
L'Harmoniste est capable de percevoir l'enchantement d'un objet, si celui-ci l'est, c'est-à-dire s'il contient de l'Éclat, est une relique, est sous l'effet d'une Œuvre ou d'un sort. Si ce n'est pas le cas, il sait qu'il n'y a rien de surnaturel dans l'objet. En s'imposant une Marge de Qualité de 5, l'Harmoniste peut connaître la nature de l'enchantement (Éclat, Relique, Art magique ou Emprise). Au prix d'une Marge de Qualité de 10, il peut avoir une idée grossière de ce que peut produire la qualité surnaturelle de l'objet (« cette épée est plus efficace » ; « ce siège est un piège magique » ; etc.). En s'imposant une Marge de Qualité de 15, l'Harmoniste sait tout ce qu'il y a à savoir sur l'objet. Bien entendu, la règle de résistance des matériaux s'applique !

Disparition de la matière
Seuil : 15
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : 30 minutes
Modelage : 1 minute
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de travailler la surface d'un objet jusqu'à ce qu'elle se confonde parfaitement avec son environnement immédiat. Pour parler *clairement, l'objet devient parfaitement transparent.* Attention, si l'objet vient à être déplacé, l'illusion cessera et l'objet sera à nouveau visible.

Réduction de la matière
Seuil : 15
Zone d'effet : 1 objet moyenne
Durée : 5 minutes
Modelage : 5 tours
Cette Œuvre très impressionnante permet de modeler la matière afin de réduire son volume de moitié. Elle n'entraînera aucune déformation de l'objet, les proportions étant parfaitement respectées, mais à une échelle inférieure, à l'image d'une œuvre de modéliste. L'objet ainsi modifié en garde toutes ses capacités, adaptées toutefois à sa nouvelle taille. Par exemple, une arme sera sûrement sanctionnée d'un code de dégâts inférieur. Au terme de l'effet, l'objet reprendra sa taille normale, même s'il se trouve confiné dans un objet plus petit. Le plus résistant brisera l'autre.
La contrepartie de cette Œuvre existe également sous le nom d'« Augmentation de la matière » avec les mêmes paramètres.

Fermeture de serrure
Seuil : 15
Zone d'effet : 1 serrure
Durée : instantanée
Modelage : 2 tours
L'Harmoniste ferme définitivement une serrure. Il est désormais impossible de la faire fonctionner : ses éléments sont tous soudés ensemble. Non seulement il est impossible de la crocheter puisqu'elle ne possède plus de parties mobiles, mais elle est de ce fait plus résistante : ses éléments constitutifs sont tous solidaires (elle gagne de ce fait 5 points de Solidité).

Animer une statue
Seuil : 20
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : 1 minute
Modelage : 5 tours
L'Harmoniste insuffle à une statue une vague conscience et la capacité de se mouvoir. Très certainement dérivée de la capacité des fées noires à « accoucher » des âmes, cette Œuvre n'en est qu'une copie imparfaite. L'objet ainsi animé n'est capable que de protéger l'Harmoniste et de répondre à certains ordres très simples (couché, debout, attaques...).

STATUE ANIMÉE
FOR 12, AGI 1, MÊL 4,
PdV 40 (bois)/80 (pierre)/120 (métal)
Init. 6, Att 10, Déf. 1 (la statue ne se défend pas), dommages 15.
La statue est insensible aux blessures graves et critiques. Elle ne retourne à l'immobilité que si ses PdV tombent à 0 ou si la durée du sort expire.

Commander à la matière
Seuil : 20
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : un ordre
Modelage : 1 minute
L'Harmoniste donne un ordre mental à l'objet de son choix. Celui-ci s'anime alors et tente de l'accomplir dans la mesure de ses moyens. Une épée pourra ainsi devenir molle et s'enrouler autour du bras de son utilisateur, une chaise se mettre à courir avec son occupant, mais un livre ne pourra faire mieux que de claquer stupidement : il ne s'envolera pas, ne mordra pas (faute de disposer de dents). Les statues animées de cette manière ont des caractéristiques similaires à celles du sort « animer statue ».

Liquéfaction de la matière
Seuil : 20
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : 10 minutes
Modelage : 1 minute
Cette Œuvre permet de développer une technique très impressionnante puisqu'elle permet de réduire à l'état de liquide tout objet se trouvant à sa portée. Le volume de liquide obtenu sera le même qu'à l'état solide avec toutefois la possibilité de le fractionner en plusieurs récipients. Le liquide garde l'aspect de la matière de base. Au terme de l'effet, le liquide redevient solide avec des conséquences graves dans le cas où le liquide avait été scindé : la destruction pure et simple de l'objet.

Liaison mentale
Seuil : 25
Zone d'effet : 1 gros objet
Durée : 1 an et 1 jour
Modelage : 1 mois
L'Harmoniste se lie avec un objet. Il peut désormais ressentir des choses au travers de celui-ci. Selon la nature de l'objet, les sensations possibles seront différentes : tous transmettront le sens du toucher avec une extraordinaire précision, mais un mur ne verra que s'il dispose d'une fenêtre, un vêtement s'il dispose d'un décolleté (des particularités dont la fonction est de montrer, de faire voir) ; le sens de l'ouïe, à moins que le mur, par exemple, soit insonorisé ou au contraire pourvu d'ouverture destinée à permettre d'espionner une conversation, sera en général absent, et ainsi de suite.



ZAPAKOED LE DÉCHU

Zapakoed est un pauvre artisan des Terres veuves. Autrefois sculpteur reconnu, il a officié auprès des plus importantes familles de la capitale. Malheureusement, sa réussite lui a valu d'attirer l'attention d'une Marionnette. Averti à temps, il a organisé sa propre mort et pris le large. Il est depuis coincé, tremblant mais pas anéanti, dans une petite échoppe de potier. Nul doute que si l'aventure l'appelait de nouveau, il se lancerait dans la bataille. Mais pour l'instant…

Royaume : Terres veuves
Peuple : Humain
Âge : 36 ans
Taille : 1 m 66 (TAI 0)
Poids : 57 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 1
Flamme Noire : 0

Corps : 1
Corps Noir : 0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 6
FORce : 6
PERception : 7
RÉSistance : 6

Esprit : 1
Esprit Noir : 0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 5

Âme : 1
Âme Noire : 0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 9
CRÉativité : 9

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 9
MÊL : 6
EMP : -
TIR : 6
PdV : 48
SBG : 16
SBC : 24
MD : 0

Points d'héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de saisonins

Poids portable : 84
Demi-charge : 42
Charge quotidienne : 21

Ténèbre : 0
Perfidie : 0

COMPÉTENCES :
Épreuve : Arme : dague 3, Esquive 5, Vigilance 7
Maraude : Discrétion 5, Intrigue (spé : monde de la Cyse) 8
Société : Diplomatie 2, Étiquette (Méduses des Terres veuves) 5, Savoir-faire (poterie) 5, Sculpture 10, Us et coutume (Terres veuves) 5
Savoir : Histoire et légendes (spé : Cyse) 7, Langue (Ophidien) 5
Occulte : Cyse 10, Harmonie 5

Avantages, bienfaits
Célèbre, Vestige de la Flamboyance (une gargouille animée), Bon sens
Défauts, peines
Réputé mort (mais s'en moque)

Combat
Initiative : 14
Attaque au contact : Dague 12
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 12
Parade : Dague 10
Défense à distance : 6

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Dague	0	+2	0	+1 (P) -1	-

Armure
Aucune

Arts magiques
ART : 9

Cyse 10, Sculpture 10
POT d'ART 20
Œuvres connues :
Copie Parfaite (10), Remodeler (10), Perception des enchantements (10), Altération de la Matière (20), Mémoire matérielle (20), Animer une Statue (20)

Citation typique :
« Heu… C'est-à-dire que ce ne serait pas très prudent, non ? Remarquez, vous avez raison : je n'ai plus grand-chose à perdre, n'est-ce pas… » (sourire triste)



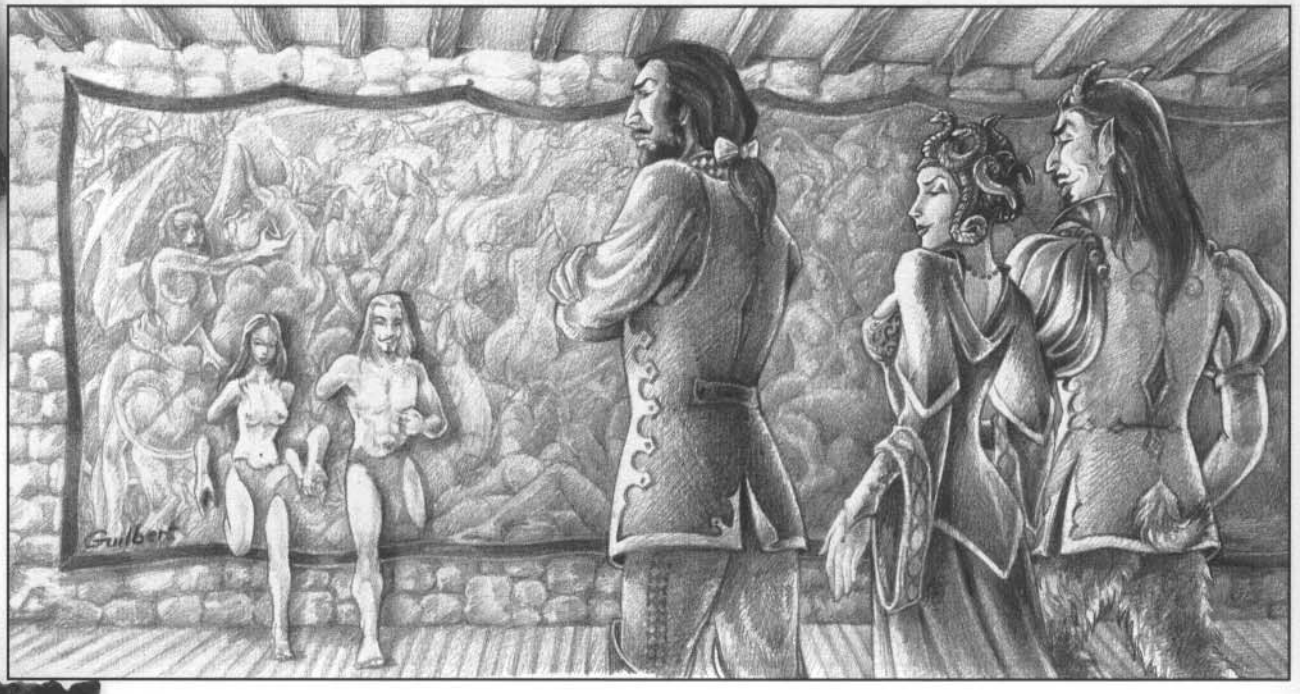
Le Décorum

Présentation

Il n'y a pas d'Art plus contrasté que le Décorum. Tout d'abord en raison des disparités dans sa pratique et dans ses effets : une Œuvre du Décorum peut tout aussi bien créer une végétation extraordinairement luxuriante qu'anéantir la vie sur des kilomètres à la ronde.
Et comme si ces premières difficultés ne suffisaient pas, il faut encore ajouter que la majorité des Inspirés qui pratiquent le Décorum sont des saisonins. Chacun privilégie bien entendu sa saison, rivalisant de virtuosité pour en démontrer l'incontestable supériorité. Et bien que les guerres des Décans soient finies depuis bien longtemps, les tensions entre eux sont toujours puissantes.
Au final, le Décorum fait figure d'Art à la fois hétéroclite, mal défini, dont le domaine d'action est mal connu, dont la théorie et l'usage sont obscurs.
Il se trouve que c'est effectivement le cas. Les plus grands maîtres de cet Art magique sont des saisonins qui se spécialisent dans une saison, à l'exclusion de toutes les autres. Pire encore, ils refusent d'entendre parler des travaux de leurs confrères qui étudient les autres saisons...
Finalement, bien que très vivant, le Décorum est disparate, mal organisé. Il cherche dans toutes les directions à la fois sans concentrer ses efforts sur aucun aspect particulier ni pratique ni théorique. Les Œuvres sont donc plus difficiles à découvrir, ne se renouvellent guère, ou très lentement, et les recherches fondamentales, tellement actives dans les autres Arts magiques, sont dramatiquement inefficaces.
Sous cette réalité disparate se cache cependant une sorte de logique, comme inconsciente de ceux qui la vivent, se dégage cependant petit à petit. De plus en plus, le Décorum devient, au-delà d'un terrain d'affrontement « amical » entre les Décans, une extension des Dames des Saisons au même titre que leurs enfants. Chacun des peuples qui les pratiquent s'en sert comme d'un instrument pour démontrer la supériorité de sa saison... Au milieu de tout cela, les humains, pris comme des arbitres ou des témoins, ont fort à faire pour éviter de catalyser sur eux les tensions qui parcourent le monde pourtant restreint du Décorum.
Cependant, la position des hommes au milieu de ce champ de bataille virtuel n'est pas non plus sans avantages. Centralisant l'information, usant de leur versatilité, ils sont finalement à la pointe de la recherche dans les Œuvres rattachées à plusieurs saisons. Il reste encore, et ce ne sera pas un mince défi, à faire accepter la réalité des résultats obtenus par les plus grands du Décorum, qui, étant bien entendu des saisonins en majorité, risquent de voir d'un très mauvais œil la perte de leur prédominance dans cet Art à cause d'une nouvelle pratique qu'ils refusent obstinément.

Un Métier ?

La disparité des manières et des pratiques qui divisent le Décorum rend improbable la description des différentes manières de vivre de cet Art magique. Chaque



LES DILETTANTES

Les Inspirés qui pratiquent le Décorum en amateur sont assez rares. En général, ce sont des Mages de l'Emprise qui voient dans cet Art magique un utile complément de leurs propres sorts. Des Éclipsistes spécialisés dans l'Été, des Obscurantistes utilisant le Printemps...
Les spécialistes du Décorum n'accordent pas grande importance à ces dilettantes, trop absorbés par leurs propres dissensions pour réfléchir sur la signification de cette nouvelle tendance.

L'ACCOUTUMANCE À L'ÉCLAT

L'accoutumance à l'Éclat est un phénomène pratiquement inconnu des Harmonistes du Décorum. Bien que certains utilisent quotidiennement des outils de dessin ou de peintures chargés d'Éclat, ils en ignorent les méfaits ou les cachent. Mais dans la mesure où l'usage de l'Éclat n'est pas courant dans le Décorum, ce phénomène ne concerne pas plus d'une demi-douzaine de personnes et ne suscite qu'indifférence.

saison à ses particularités, de même les combinaisons de plusieurs d'entre elles génèrent-elles de nouvelles optiques...
Il y a tout de même un certain nombre de grandes lignes directrices. Le métier le plus simple pour un Harmoniste du Décorum est bien entendu peintre. Mais ce n'est pas, finalement, la profession la plus fréquente notamment parce que, contrairement aux hommes, les saisonins ne conçoivent pas cet Art magique comme une simple pratique occulte, mais plutôt comme une sorte de pratique religieuse ou philosophique au travers de laquelle ils espèrent renouer avec Nuance et, au-delà de ce premier résultat, à retrouver le lien perdu avec la Dame de leur Saison. On peut même légitimement se demander si le Décorum n'est pas tout simplement une manière de rendre hommage à celle qui leur a donné le jour. Ils se font donc souvent chamans, rebouteux, répandant dans les airs leurs étranges substances colorées, générant à l'aide de diverses réactions chimiques simples fumées et flammes de pacotilles... Jusqu'au moment où il s'agit de déployer la réalité de leur Art. Les saisonins du printemps assument souvent le rôle de puissances positives, aidant aux naissances, pratiquant des rites de fertilité, fournissant toutes sortes de drogues depuis les aphrodisiaques jusqu'aux baumes de guérison. Les saisonins de l'été proposent, se positionnent plutôt en tant qu'émissaire de puissances guerrières, frappant les ennemis de la tribu de mille petits maux : sécheresse, insolation, foudre. Les saisonins de l'hiver sont des sorciers, rebouteux et autres personnages de mauvais augure. Ils lancent de terribles malédictions et, d'une manière générale, vivent moins par l'assistance qu'ils apportent que de la crainte qu'ils inspirent. Quant à ceux qui pratique le Décorum de l'automne... Qui peut savoir ?
Dans les grandes villes, ils se muent en charlatans, devenant des sortes de chamans des villes. On en trouve aussi sous l'apparence de marchands de couleurs pour les plus fortunés d'entre eux, fournissant les pigments à leurs confrères en art - qu'ils soient artistes profanes ou pratiquants des Arts magiques.
Mais on connaît aussi des cas d'Harmonistes du Décorum entrés dans des organisations criminelles, qu'ils servent de leurs pouvoirs, devenant pyromanes, assassins, abusant des Œuvres pour semer la mort et la destruction... Finalement, il y a autant de possibilités que d'Harmonistes, surtout parmi les hommes qui, versatiles, ne privilégient rien et se permettent d'en faire des usages qui sont complètement impensables pour un saisonin : ils ne possèdent pas ce respect quasi religieux de leur Art.

La Pratique

Malgré l'apparent désordre de cet Art magique, on peut dénombrer deux grandes écoles : les alchimistes et les peintres.
Les alchimistes fabriquent et exploitent les pigments. Plutôt que d'approfondir leur Art, ils en explorent les outils, et plus particulièrement les Pigments, le cœur du Décorum. Pour eux, il existe certainement une méthode pour rendre encore plus pure, encore plus puissante la précieuse substance. Plutôt que de se perfectionner dans l'Art du dessin, plutôt que de rechercher la ligne parfaite, le coup de pinceau absolu, ils se concentrent sur la couleur, sur les nuances, sur la lumière, sur la manière de transcrire les couleurs de la réalité au travers de leur palette. Les saisonins du printemps et, dit-on, les Automnins, sont à la pointe de la recherche dans ces domaines, même si, en l'occurrence, aucun peuple n'a abandonné ce domaine, d'autant plus que les Alchimistes fournissent l'essentiel de l'approvisionnement en Pigments.
À l'opposé de cette démarche, on trouve les Peintres. Pour eux, l'œuvre de Nuance ne peut pas se résumer à la couleur. C'est un tout dont la première difficulté est le trait. Dessiner, obtenir le geste parfait qui donnera le coup de pinceau absolu, tout cela est la base du Décorum. Derrière cette recherche du dessin, du style absolu se cache bien entendu le rêve de retrouver le secret des Tableaux-mondes. Mais faute d'être parvenus à retrouver ce secret extraordinaire, les Peintres se sont faits les spécialistes de la compilation d'œuvres. Leur répertoire est souvent d'une amplitude extraordinaire, comme si le fait de centraliser l'ensemble de toutes les Œuvres connues pouvait permettre de percer le secret du Décorum, découvrir l'harmonie qui en sous-tend le fonctionnement. Ce qui est d'ailleurs le cas : les Peintres espèrent effective-

ment percer, au travers de l'érudition, les secrets du Décorum. Cette seconde voie est en priorité le domaine des hommes, même si, dans une moindre mesure puisqu'uniquement à l'échelle de leur Saison, les peuples de l'hiver et de l'été s'y consacrent aussi.

Les Arts Secrets

Le Décorum possède assez peu de techniques secrètes. De plus, la seule dont on puisse dire qu'elle ait abouti à des résultats concrets et efficaces est entourée d'un luxe de précautions qui la rend inaccessible. Pour l'instant, il n'existe que deux personnes qui puissent se vanter d'être parvenues à quoi que ce soit de concluant. Pour l'essentiel, il s'agit de mélanger, en savants dosages, les pigments. Tout le problème réside dans le fait que cette technique rencontre, de la part des saisonins, qui sont encore les grands maîtres du Décorum, une inébranlable opposition. L'avènement de cette technique signifierait en effet la perte de leur prédominance à moins d'accepter d'abandonner le traditionnel cloisonnement des saisons et des saisonins. Et il n'est même pas sûr qu'un saisonin puisse effectivement utiliser les Œuvres d'une saison différente de la sienne. Dès lors, faute de pouvoir ni participer à ces recherches, ni même seulement envisager qu'elles puissent aboutir, les saisonins tentent de la maintenir à l'état de légende. De leur côté, les deux humains responsables de l'essentiel des percées dans le domaine, redoutant une réaction excessive à leur encontre – crainte qui, en ce qui concerne les saisonins de l'été, risque fort de se révéler tout à fait justifiée –, se cachent de tous et dissimulent les conclusions, pourtant très encourageantes, de leurs recherches.

Il reste les sempiternelles rumeurs de redécouverte du secret des Tableaux-monde. Jusqu'à présent, aucune percée décisive n'a été faite. Il semble que cette technique soit réellement perdue et inaccessible aux pauvres moyens que le Décorum a réunis pour la retrouver.

La Corruption

Dans un désordre pareil, la seule chose qui sauve la communauté de la Corruption est sa composition : regroupant essentiellement des saisonins, avertis des dangers de la séduction du Masque, ils offrent une résistance inattendue, qui n'a bien entendu rien à voir avec l'exercice de leur Art. Les humains, qui en quelque sorte, suivent le mouvement, ne sont pas plus exposés.

L'essentiel des problèmes provient de la trahison de la Dame de l'Automne. Les Œuvres d'automne sont mal vues de ce fait, et pire encore, il existe un certain nombre de corrompus qui ont fait, à plusieurs reprises, la grande puissance du Décorum perverti, allant jusqu'à percer des secrets qui échappent encore au Décorum « normal », créant notamment de hideuses parodies de Tableaux-mondes, qui bien qu'abominables, fonctionnent plus ou moins. De même, Noxe s'est-elle lancée dans les recherches, parvenant encore une fois à de stupéfiants résultats dont le tristement célèbre Artificier d'Abyme n'est qu'un exemple parmi d'autres.

Cette situation très préoccupante est malheureusement encore beaucoup éclipsée par les querelles entres les saisonins, qui entre autres refusent de croire que le Décorum est à l'origine des pouvoirs de l'Artificier...



Nouvelles Œuvres

Printemps

Assurance de progéniture

Saison : Printemps
Seuil : 10
Portée : toucher
Durée : la gestation normale de la cible
Dessin : 1 minute

Ce Pigment, dès qu'il est projeté sur le ventre de la cible (humaine ou animale), à hauteur de la matrice, au plus tard le lendemain de l'acte, s'assurera que la grossesse de la cible ira jusqu'à son terme et provoquera à coup sûr la naissance d'un enfant ou petit, viable et en bonne santé. Cette Œuvre peut marcher également sur les femmes stériles.

Petite pluie

Saison : Printemps
Seuil : 10
Zone d'effet : région où se trouve l'Harmoniste
Durée : 1 heure
Dessin : 1 minute

L'Harmoniste déclenche une petite pluie printanière. La pluie est fine et tiède, elle ne gène pas spécialement la visibilité et, d'une manière générale, est bien agréable. Elle est par contre idéale pour exécuter l'Œuvre « Inondation » (voir plus loin).

Créer une source d'eau
Saison : Printemps
Seuil : 20
Portée : toucher
Durée : permanent
Dessin : 5 tours
Ce Pigment permet de faire jaillir spontanément une source d'eau de n'importe quel type de sol, même le plus aride et inhospitalier. Celle-ci produira 1 litre d'eau par minute et coulera au gré du relief du sol jusqu'à rejoindre l'affluent le plus proche. Rien ni personne ne peut faire tarir cette source.

Nuée d'épines
Saison : Printemps
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : 20 mètres/une cible
Durée : définitive
Dessin : 2 tours
L'Harmoniste doit disposer de quelques graines de roncier qu'il intégrera au Pigment afin de réaliser l'Œuvre. Lorsqu'il le projettera, un buisson de ronce impénétrable jaillira aux pieds de la victime. Celle-ci ne peut plus bouger et ne cesse de se prendre dans les milliers d'épines qui l'enserrent. Chaque tour, elle prend 1 point de dommage (contre lequel l'armure protège si elle est complète) jusqu'à ce qu'elle se soit libérée. Cela nécessite un jet d'AGI ou de FOR contre DIF 20. Tant que ce jet ne sera pas réussi, la victime est non seulement immobilisée mais reçoit 1 point de dommage à chaque tour.

Prolonger le printemps
Saison : Printemps
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : la région où se trouve l'Harmoniste
Durée : 1 jour
Dessin : 1 heure
Le printemps durera une journée de plus dans la région. Cette journée supplémentaire interviendra le premier jour de l'automne. Elle sera extraordinairement douce, fraîche, légèrement humide, pleine de fleurs en bourgeons et de verdure printanière. Les saisonins du printemps se sentiront en confiance, plein d'énergie et obtiendront ce jour particulier un bonus générique de 1 sur tout ce qu'ils entreprendront. Il n'y a pas d'insulte plus mortelle pour un Automnin que de jeter ce sort.

Inondation
Saison : Printemps
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : à vue/une zone d'un kilomètre de rayon
Durée : définitive
Dessin : 1 minute
Cette Œuvre ne peut être exécutée que s'il pleut. La pluie s'intensifie brutalement, noyant la zone sous des trombes d'eau qui rendent la visibilité nulle, génèrent des cours d'eau éphémères et des torrents de boue. Le niveau de l'eau monte aussi haut que possible, générant une inondation plus ou moins importante suivant les possibilités de l'endroit. La pluie s'arrête alors, laissant une zone dévastée où l'eau s'écoule doucement.

Luxuriance
Saison : Printemps
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : à vue/un bâtiment (ou une structure de dimensions équivalentes)
Durée : définitive
Dessin : 1 heure
Dans le temps que l'Harmoniste met à exécuter le dessin, la végétation entourant la cible commence à croître, devient luxuriante. Des espèces inconnues apparaissent, couvrant les murs de fleurs éclatantes, de lianes épaisses. Lorsque le dessin est fini, la végétation a entièrement recouvert la zone, la dissimulant sous une luxuriance qui peut paraître bien étrange dans un climat différent d'une jungle épaisse.

Repousse miraculeuse
Saison : Printemps
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : toucher/une personne
Durée : définitive
Dessin : 1 jour
L'Harmoniste dessine avec soin le membre manquant de la cible (peu importe quand il a été amputé ou à quelle hauteur). Lorsque la cible met le dessin au bout de son moignon, l'Œuvre disparaît. Immédiatement, l'extrémité manquante se met à la démanger, tandis qu'une reproduction miniature du dessin y apparaît. Cette dernière grandit à vue d'œil, à tel point qu'en quelques heures, une repousse surnaturelle rend à l'amputé son membre. Ce sort ne permet pas de faire ressusciter quelqu'un qui aurait été décapité.

Été

Objet luminescent
Saison : Été
Seuil : 10
Portée : toucher
Durée : 1 heure
Dessin : 1 tour
Cette Œuvre crée sur un objet ou un membre humain ciblé une source lumineuse équivalente à celle d'une

torche à main classique. Il est impossible de l'éteindre avant la fin de l'effet Seuls les matériaux liquides ne pourront être affectés par l'effet de cette Œuvre assez usuelle et pratique.

Orage
Saison : Été
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : la région où se trouve l'Harmoniste
Durée : 15 minutes
Dessin : 1 minute
Un Violent orage se déclenche. En dehors de mouiller tout ce qui se trouve sous lui, il n'a pas d'autre effet. Par contre, il est idéal pour permettre de jeter « Foudroyer » (voir plus loin).

Ami du jour
Saison : Été
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : personnelle
Durée : jusqu'à ce que le soleil se couche
Dessin : 10 minutes
L'Harmoniste possède désormais certaines qualités d'un ogre. Lorsqu'il est dans la lumière solaire, il bénéficie d'un bonus de 1 sur tout ce qu'il entreprend, mais en retour devient irritable et prompte à la colère, souvent sans raison valable. Un ogre sous l'effet de ce sort en obtient tous les bénéfices, mais sans les inconvénients. Avec une Marge de Qualité de 5, le bonus peut augmenter à +5, cependant la vue de l'Harmoniste baisse terriblement dans le noir (il est considéré comme aveugle dans la pénombre).

Coup de chaleur
Saison : Été
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/une cible
Durée : instantanée
Dessin : 2 tours
La cible est prise d'un coup de chaleur. Elle doit réussir un jet de RÉS x 2 contre DIF 20 ou s'évanouir. Même si elle le réussit, elle est tout de même à - 2 sur toutes ses actions suite aux nausées et aux brusques étourdissements qui la frappent pendant les 20 - RÉS prochaines minutes.

Insolation
Saison : Été
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : toucher/1 hectare
Durée : instantanée
Dessin : 1 heure
Cette Œuvre longue à accomplir permet de frapper un sol cultivable d'une forte insolation qui frappe toutes les cultures de la zone et toutes les terres fertiles de celle-ci. Toutes les récoltes sont perdues pour cette saison.

Maturité
Saison : Été
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : toucher/un végétal ou un petit animal
Durée : définitive
Dessin : 1 minute
La cible atteint instantanément sa maturité physique. Si c'est un arbre, il peut briser les choses qui l'empêchent de grandir, déformer le sol, etc. Dans le cas de plantes moins puissantes ou d'animaux, l'impossibilité de croître induira des difformités de la même manière que s'ils avaient effectivement grandi sans bouger à l'endroit où ils le font magiquement.

Prolonger l'été
Saison : Été
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : la région où se trouve l'Harmoniste
Durée : 1 jour
Dessin : 1 heure
L'été durera un jour de plus cette année. Le quinzième jour de l'automne sera torride, plein de soleil, d'une nature généreuse, éclatante de vitalité. Tous les saisonins de l'été se sentent, ce jour-là, pleins d'énergie et de bonne humeur. Ils bénéficient d'un bonus de 1 sur toutes les actions qu'ils entreprendront en cette merveilleuse journée. Bien entendu, les Automnins apprécient assez peu ce genre de libéralités avec leur saison déjà si courte...

Foudroyer
Saison : Été
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : à vue/une cible
Durée : instantanée
Dessin : 5 tours
Cette Œuvre ne peut être exécutée que si un orage s'est déclenché. L'Harmoniste fait tomber la foudre sur la cible, qui est instantanément tuée. Si elle en dispose, elle peut cependant user d'un point d'héroïsme pour survivre ; elle encaisse tout de même une blessure critique : « brûlures multiples et système nerveux touché. L'AGI est réduite de deux points (son maximum aussi) et la victime obtient le défaut défiguré ».

Automne

Nuages
Saison : Automne
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : la région où se trouve l'Harmoniste
Durée : 1 heure
Dessin : 1 minute
Une couverture nuageuse sombre et menaçante obscurcit brutalement le ciel. Un temps lourd se met en place. En dehors de l'aspect quelque peu désespérant de la météorologie, cela n'a pas d'autre effet. En revanche, cela peut faciliter grandement l'exécution de l'Œuvre « tempête de grêle ».

Tapis de feuilles
Saison : Automne
Seuil : 10
Portée : toucher
Durée : permanent
Dessin : 3 tours
Cette Œuvre permet, dans un environnement automnal (présence de feuilles mortes) de faire croître de manière impressionnante l'épaisseur du tapis cramoisi dans une zone de 200 m^2 depuis le point de lancement. Celle-ci entravera les mouvements des personnes se trouvant dans la zone, diminuant leur rapidité de déplacement de moitié et donnant un malus de 10 dans toutes les compétences acrobatiques.

Calme doré
Saison : Automne
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : 50 mètres/10 personnes
Durée : 6 heures
Dessin : 1 minute
Toutes les cibles de cette Œuvre sont envahies par l'esprit calme et nostalgique de l'automne. Les affrontements, les efforts, tout cela leur paraît d'un seul coup futile et sans utilité. De toute façon, l'hiver arrive toujours, finalement, détruisant les pitoyables efforts des mortels pour s'en prévenir... Toute initiative leur demande un jet de VOL contre DIF 15 ; mais ils se défendront tout de même s'ils sont attaqués.

Dépendance
Saison : Automne
Seuil : 15
Portée : toucher
Durée : 30 jours
Dessin : 2 tours
Ce Pigment, une fois projeté dans un type de nourriture ou de boisson, provoque une accoutumance terrible à cet aliment. La victime doit en consommer au moins toutes les deux heures sous peine d'être victime de tremblements et de crises de manque terribles, même si l'aliment ou la boisson ne génèrent pas habituellement de dépendance, même ingérée en grandes quantités (comme l'eau par exemple).

L'énergie du désespoir
Saison : Automne
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : 50 mètres/10 personnes
Durée : 6 heures
Dessin : 1 minute
Cette Œuvre est la contrepartie exacte de « Calme Doré ». Elle ne peut être exécutée que dans une situation désespérée. L'esprit de l'automne envahit bien les cibles, mais bien qu'elles comprennent que leurs efforts sont vains, elles prennent le parti d'emporter autant d'ennemis avec elles que possible et de finir, autant que faire se peut, en beauté, dans une apothéose désespérée dont les mortels se souviendront longtemps. Les cibles sont immunisées à la peur et prêtes à tenter n'importe quoi, tant que cela peut déboucher sur une action d'Éclat, de préférence suicidaire.

Sentir l'automne
Saison : Automne
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/une cible
Durée : instantanée
Dessin : 5 tours
L'Harmoniste doit rapidement dessiner la cible. Lorsque son esquisse est finie, il saura si elle est sous l'influence de l'automne : il pourra ainsi reconnaître les sorts et les Œuvres appartenant à cette saison, les effets magiques dus à un Automnin, les drakoniens usant de leur capacité polymorphique, les mortels soupirants après une morgane et ainsi de suite...

Sale blessure
Saison : Automne
Seuil : 20
Portée : toucher
Durée : instantanée
Dessin : 2 tours
Cette Œuvre, quand elle est appliquée à une arme tranchante, enduit le fil de la lame d'une sorte de rouille (provisoire et uniquement en surface). Lors de la prochaine blessure infligée, cette dernière s'infectera automatiquement et provoquera une gangrène galopante si elle n'est pas soignée de manière appropriée dans l'heure qui suit.

DUN SUNG, OBSCURANTISTE, DILETTANTE DU DÉCORUM

Après plus de cinq années dans les Abysses, cet Obscurantiste a commencé une lente campagne de vengeance contre l'individu qui lui a valu cet exil. Son premier mouvement consiste à se tenir tranquille et à se faire oublier. Dans cette optique, il a entamé un discret apprentissage auprès d'un maître du Décorum. Faute de véritables motivations, il est peu probable qu'il se révèle un grand artiste. Mais son maître actuel, un géant perdu au fond d'une petite forêt des Communes princières, s'en moque.

Royaume : Communes princières
Peuple : Humain
Âge : 27 ans
Taille : 1 m 81 (TAI 0)
Poids : 62 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 1
Flamme Noire : 0

Corps : 1
Corps Noir : 0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 6
FORce : 6
PERception : 6
RÉSistance : 1

Esprit : 1
Esprit Noir : 1
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 10

Âme : 1
Âme Noire : 0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 1
CRÉativité : 10

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 5
MÊL : 6
EMP : -
TIR : 6
PdV : 34
SBG : 11
SBC : 17
MD : +0

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Poids portable : 42
Demi-charge : 21
Charge quotidienne : 10

Ténèbre : 10
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus : Aucun

COMPÉTENCES :
Épreuve : Arme : épée ogre (à deux mains) 7, Esquive : 7, Vigilance : 7
Maraude : Discrétion 6, Intrigue 5
Société : Peinture 3, Us et coutumes (princéens) 6
Savoir : Alphabet (Septentrien) 4, Chirurgie 1, Langue (Kiéménite) 6, Langue (Keshite) 1
Occulte : Décorum 3, Connaissance des Danseurs 10, Cryptogramme-magicien 1, Démonologie 10, Harmonie 1, Résonance (Obscurantiste) 10

Avantages, bienfaits
Famille reconnue (fils de Prince), Bonne école (+30 points de sort), Plusieurs Danseurs (3), École de Laegdoved (Eldin, +12 points de compétence), Invocation de Cercle I (Bienfait Sombre).
Défauts, peines
Remonté des Abysses, Lépreux (petit cadeau des Hauts Diables), Réputé mort, Terrible ennemi (son père, le prince, qui est responsable de son séjour dans les Abysses), Obsession (se venger), Diablotin Farceur (Peine Sombre).

Combat
Initiative : 13
Attaque au contact : épée ogre 15
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 0
Parade : épée ogre 15
Défense à distance : 0

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée ogre (à deux mains)	+0	+1	+1	+6 (C/T)	0 -

Armure
Armure de platte complète malus : -14, prot. 14

Emprise
EMP : 10
Résonance (Obscurantiste) 10, Connaissance des Danseurs 10

Danseur	Mém.	B. Emp.	Empat.	End.	POT d'Emp.	POT Int.
Horreur	12	0	8	7	20	21
Terreur	14	+6	2	7	26	21
Flambeau	18	+4	2	7	24	21

Sorts connus :
Horreur : Cécité, Dissimulation
Terreur : Portail, Dissimulation, Inspirer la crainte, Souffle enflammé
Flambeau : Toucher Ardent, Souffle enflammé, Bouclier personnel, Sphère enflammée, Portail
Arts magiques
ART : 5

Décorum 3, Peinture 3
POT d'ART 9
Œuvres connues :
Prolonger la Vie (Été, 15)

Citation typique :
« Vengeance ! Voilà ce que je veux ! Je me vengerai, je le jure devant tous les Hauts Diables des Abysses ! Je l'ai déjà juré devant eux, d'ailleurs… »

Pleurer la Dame
Saison : Automne
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : portée du regard/une cible
Durée : 15 minutes
Dessin : 5 tours
La cible comprend tout d'un coup la tragédie que vivent les Automnins, enchaînés à leur Dame devenue folle et souffrant infiniment entre les mains du Masque. Cette douleur est intenable. La victime doit immédiatement faire un jet de VOL contre DIF 25. En cas d'échec, elle tente de mettre fin à ses jours par tous les moyens à sa disposition. En cas de réussite, elle est simplement horrifiée et comprend ce que subissent les Automnins Tant qu'elle est sous l'effet de cette Œuvre, elle tentera par tous les moyens de venir en aide à ces « pauvres créatures ». Cela peut prendre de multiples formes : les massacrer pour abréger leur souffrance, les traîner de force jusqu'à l'île de l'Automne... L'Œuvre n'obscurcit cependant pas son jugement au point qu'elle fasse confiance à des créatures aussi perfides.

Tempête de grêle
Saison : Automne
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : 3 kilomètres/une zone d'1 kilomètre de diamètre
Durée : 15 minutes
Dessin : 5 tours
Il faut une couverture nuageuse épaisse pour pouvoir exécuter cette Œuvre. Dans un fracas apocalyptique, d'énormes grêlons s'abattent sur la zone ciblée. La visibilité y devient nulle, les déplacements sont extrêmement difficiles (jet d'équilibre à chaque tour) et les téméraires qui tentent de braver la tempête encaissent 3 points de dommages à chaque tour (l'armure protège si elle est au moins partielle). Lorsque le phénomène cesse, la végétation est complètement ravagée, les objets fragiles (verre, bois vermoulu) sont fracassés.

Hiver

Neige
Saison : Hiver
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : la région où se trouve l'Harmoniste
Durée : 1 heure
Dessin : 1 minute
Le ciel se couvre rapidement et une petite neige se met à tomber. Elle couvre rapidement le sol d'un manteau blanc du plus bel effet qui ne dépassera pas quelques centimètres d'épaisseur. Elle peut provoquer des glissades, mais ne gène pas spécialement le mouvement. Elle est en revanche idéale pour exécuter l'Œuvre « Tornade de glace ».

Asthme foudroyant
Saison : Hiver
Seuil : 15
Portée : toucher
Durée : 24 heures
Dessin : 5 tours
Cette Œuvre provoque un froid grandissant dans les bronches de la victime, réduisant ses capacités pulmonaires de moitié. Elle sera fatiguée deux fois plus vite, pourra porter des charges deux fois moins lourdes, devra se reposer une minute après chaque minute de combat ou dix minutes toutes les heures de marche.

Coup de froid
Saison : Hiver
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : Portée du regard/une cible
Durée : instantanée
Dessin : 5 tours
La cible prend froid. En quelques minutes son nez se met à couler, elle commence à tousser et est prise de légères fièvres. Elle vient d'attraper un « coup de froid ». Contrairement à ce que l'on pourrait croire, cette maladie est très sérieuse, puisqu'elle peut déboucher sur la « Racle Rouge », une forme atténuée de Mort Lente. Le malade se met à tousser du sang et finit étouffé par une hémorragie pulmonaire... (VIR 15, Périodicité 1 semaine ; après deux échecs successifs, le malade est atteint par la « Racle Rouge », VIR 20, Périodicité 1 mois, même effet que la Mort Lente).

Avalanche
Saison : Hiver
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/une coulée de neige
Durée : instantanée
Dessin : 5 tours
Il faut, pour pouvoir exécuter cette Œuvre, disposer d'une pente enneigée susceptible de voir se produire le phénomène. Dés la fin de l'exécution la neige se met en mouvement et une avalanche se déclenche. L'Harmoniste en contrôle la course.



Engourdissement d'un membre

Saison : Hiver
Seuil : 20
Portée : toucher
Durée : instantanée
Dessin : 1 tour

Cette Œuvre rapide provoque un froid glacial et très localisé dans un membre de la victime. Ce dernier devient tout de suite engourdi et inutilisable et devra être au mieux amputé s'il n'est pas réchauffé près d'une source de chaleur suffisante (un feu de taille moyenne) pendant 5 minutes dans l'heure qui suit.

Prolonger l'hiver

Saison : Hiver
Seuil : 20
Portée/zone d'effet : la région où se trouve l'Harmoniste
Durée : 1 jour
Dessin : 1 heure

L'hiver commencera avec un jour d'avance cette année. Le dernier jour de l'automne sera une journée glacée et étincelante, pleine de glace, de froide lumière et de neige. Les saisonins de l'hiver s'y sentiront particulièrement à l'aise et obtiendront un bonus de 1 sur toutes les actions entreprises cette journée. Les Automnins, quant à eux, réserveront un sort peu enviable à celui qui a exécuté cette Œuvre.

Gel

Saison : Hiver
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : toucher/une cible
Durée : instantanée
Dessin : 3 tours

La cible gèle instantanément. Si elle est vivante, cela la tue. L'Œuvre peut influencer jusqu'à un volume équivalent à une taille 3. Au-delà, elle ne gèle qu'une partie de l'être touché... Ce qui suffit de toute façon généralement à le tuer. Sur les objets, cette Œuvre produit les effets normaux du froid (la pierre peut éclater, mais le métal ne subit pas grand-chose, par exemple).

Tornade de glace

Saison : Hiver
Seuil : 25
Portée/zone d'effet : 5 kilomètres/une zone de 5 mètres de diamètre
Durée : 1 heure
Dessin : 1 minute

Il faut qu'il neige pour exécuter cette Œuvre. Elle permet de faire se lever un tourbillon de glace, qui rejoint le ciel et la terre en une colonne hurlante de projectiles glacés, de particules de givre et de neige piquante. Tout ce qui est pris dans l'aire d'effet reçoit 30 points de dommages dus au froid et aux projectiles de glace qui volent en tous sens. Les créatures de taille inférieure à 2 seront emportées dans les airs et retomberont plus loin (la chute se fera d'une hauteur de 500 mètres, ce qui risque fort d'être fatal).

La Geste

Présentation

La Geste est, plus que tous les autres, un Art Secret, adepte de la plus parfaite discrétion, maître dans l'art de n'être jamais là où il ne faut pas, d'éviter les ennuis et de fuir les problèmes avant même qu'ils ne naissent. Cet exercice permanent de prescience les rend insaisissables, invisibles, impossibles à aborder si eux-mêmes n'ont pas prévu de se laisser faire. Pour de nombreux Harmonistes, les insaisissables poètes sont surtout des lâches, qui désertent leurs devoirs et laissent le soin aux autres de lutter contre l'influence du Masque, contre les manœuvres infinies de Noxe... Et les artistes de la Geste eux-mêmes le reconnaissent ; leur action se limite souvent à une petite touche ici ou là, à un mot lancé au hasard d'une foule, à un court voyage dans un endroit apparemment sans danger suivi d'une prompte retraite dans les antres discrets où ils aiment à se dissimuler pour développer leur Art. De ce fait, les artistes de la Geste sont d'autant plus secrets qu'ils sont bien conscients que leur apparent manque d'activités leur vaut si ce n'est le mépris, du moins l'inimitié des autres pratiquants des Arts magiques.
En réalité, pourtant, il y a deux facettes à cet éloignement de la Geste par rapport aux autres Arts magiques.

En premier lieu, les poètes agissent peu, mais au maximum de leur efficacité. Là où les autres ne prennent que quelques secondes, il leur faut parfois des journées entières pour parvenir à obtenir l'effet qu'ils cherchent. Leur Art est parmi les plus lents. De plus, la maîtrise du temps et des conséquences de leurs actes permettent aux Harmonistes de la Geste de savoir très exactement vers quoi ils s'acheminent en agissant ou en n'agissant pas. Les plus puissants d'entre eux n'hésitent pas à regarder le passé des siècles en arrière ou le futur des mois à l'avance, afin de démêler précisément l'écheveau des causes et des conséquences puis de prévoir exactement ce que produiront leurs actes. Il leur suffit alors d'une minuscule action, d'un mot, d'être présent à un endroit donné pour que le futur s'oriente dans une direction totalement diffé-

rente. Une direction prévue, planifiée de longue date, dont ils ont, autant que possible, vérifié tous les futurs, qu'ils surveilleront des années durant. Trop conscients que le temps joue contre eux, que les projets les plus solides finissent toujours par s'éroder, ils préfèrent limiter leur action à une chaîne de conséquences précise, sur laquelle ils veilleront aussi longtemps que nécessaire de sorte que tout se déroule comme prévu. « Comme prévu » pourrait, en fait, être la devise des artistes de la Geste.

En second lieu, moins que leur apparente inaction, dont les fruits s'affichent quelquefois avec insolence, moins que l'incompréhension de leurs méthodes d'action qui ne sont pas si obscures aux yeux des autres Harmonistes que ceux-ci ne veulent le reconnaître, c'est surtout la constante supériorité, tranquillement affichée, des gens de la Geste qui a créé ce fossé entre cet Art magique et les autres. Les poètes sont toujours de bons conseils. Lorsqu'ils prédisent l'échec d'un plan, même minutieusement monté et apparemment sans faille, ils ont systématiquement raison. S'ils ne veulent pas être retrouvés, il faut des plans infiniment complexes pour espérer en approcher un. De plus, leur état d'esprit, très particulier, qui les pousse à tout planifier avec soin, à systématiquement vérifier et vérifier chaque étape de leurs actions, est un motif constant d'agacement : soit parce que les auteurs des plans en question voient rarement d'un bon œil cette inspection trop minutieuse et les remises en cause incessantes de leurs décisions, soit en raison de la décontraction et la lenteur ostensiblement affichée de « Ceux de la Geste ».

Les Harmonistes de la Geste connaissent bien entendu cet état de fait et les causes qui ont permis que la situation s'installe. Et comme ce ne sont, finalement, que des hommes, ou peut-être parce que, pour une fois, leurs prévisions furent prises en défaut, ils s'en accommodent ; mieux encore ils développent cette réputation d'insupportables troubles-fête perpétuellement en train de critiquer et de lancer des avertissements de mauvais augure. Enfin, il ne faut pas non plus occulter que, lorsqu'il s'agit de prévoir le futur, le fait de limiter les intervenants permet de contrôler les événements à venir d'autant plus facilement.
En définitive, les Harmonistes de la Geste ne sont pas si mécontents de leur isolement et se sont en fait volontairement aménagés les tours d'ivoire du haut desquelles ils peuvent à loisir contempler le passé et l'avenir, sereinement, sans interférences, d'où ils lancent à l'occasion une petite action, discrète et bien organisée.

Un métier ?

Au premier abord, on pourrait croire que, plus encore que l'Accord, la Geste est un exercice facile, qui ne réclame guère qu'un peu d'encre, de papier et d'inspiration. L'encre et le papier ne nécessitent pas beaucoup d'efforts pour se les procurer, l'inspiration est le propre des Inspirés. Cependant, s'exercer à la Geste n'est pas si évident.
Tout d'abord, si les moyens nécessaires à l'exercice de cet Art magique sont restreints, les circonstances adéquates sont nettement plus délicates à définir et à rassembler... Elles sont propres à chacun des pratiquants : l'un voudra une excellente acoustique, l'autre réclamera un calme absolu, le troisième préférera avoir de l'animation autour de lui. Il n'y a pas de professeurs qui puissent enseigner cela, rien que l'expérience personnelle. Stance est une Muse capricieuse, facilement effarouchée, insaisissable, toujours fuyante devant ceux qui ont choisi de la poursuivre.
Par ailleurs, il n'y a pas de virtuosité technique qui puisse servir de support à la poésie. Une excellente calligraphie ne sert à rien. Même la connaissance approfondie de la langue dans laquelle l'Harmoniste souhaite écrire n'est que de peu d'utilités. Les qualités qui font le grand poète sont en fait terriblement mystérieuses : chaque Harmoniste a sa propre réponse, qui ne correspond pas à celle de son confrère...
Par ailleurs, la poésie n'a pas le caractère direct et universel de l'Accord, de la Cyse ou du Décorum. Pour un paysan, voir un homme déclamer des vers ne signifie rien, n'est pas immédiatement appréciable. Bien souvent, les mots sont trop compliqués, les phrases incompréhensibles et la musique de la Geste échappe à l'auditoire peu intéressé. Alors qu'une statue, qu'un portrait et qu'une petite ritournelle est facile à appréhender, un quatrain, même court, même simple, ne parle pas toujours à l'auditoire. Il faut sombrer dans un exercice beaucoup moins agréable, parfois dangereux, pour émouvoir son public simplement avec des mots : la dérision. Mais se moquer n'est pas toujours sans risques, ni sans difficultés d'amour propre. En l'occurrence, l'excellence est d'autant plus préjudiciable que si un Harmoniste de la Geste peut, en regardant le futur ou le passé, lancer des phrases horriblement assassines, il est beaucoup plus avisé de se limiter ; il ne s'agit pas d'offenser le public.
Mais comme pour tous les autres Harmonistes, cette première option n'est réservée qu'à une élite. Bien souvent, il existe des solutions non moins satisfaisantes et beaucoup plus accessibles.
La plus simple consiste à se placer parmi les conseillers des puissants. Avides de conseils avisés et compréhensifs envers le passe-temps apparemment sans conséquence de leur « conseiller-poète », ceux-ci apprécient grandement l'aide des Harmonistes de la



Geste, qui prévoient toujours les conséquences de chaque décision avec une acuité supérieure, non seulement parce qu'ils peuvent effectivement regarder dans le futur, mais aussi parce qu'ils ont pris l'habitude d'analyser très finement les causes et les conséquences, acquérant en quelque sorte par « déformation professionnelle » une acuité particulière dans ce domaine. Obtenir ce genre de poste est d'autant plus facile lorsque l'on fait profession d'être éloquent et que l'on peut prévoir par avance les besoins de son entourage.

Cependant, comme à chaque fois qu'un Harmoniste s'intéresse au pouvoir, cette solution évidente n'est pas sans présenter des risques importants, car le pouvoir attire tout aussi bien les Inspirés que les sbires du Masque et de Noxe. Il est donc aisé de se faire remarquer, encore que l'action d'un conseiller trop avisé soit nettement plus difficile à déceler que celle d'un Accordé de la Flûte, par exemple.

Il y a ensuite une infinité de déclinaisons de sorcier, oracle, cartomancien, augure, chaman, rôles dans lesquels les Harmonistes de la Geste excellent : lorsqu'ils ne peuvent effectivement prédire l'avenir, il leur reste toujours la ressource de faire usage de la simple éloquence, qualité dont, par définition, ils ne manquent pas.

La Pratique

La Geste, parce que ses utilisateurs sont plus ou moins tenus à l'écart des autres Arts magiques, s'est refermée sur elle-même, créant un milieu très homogène, fermement organisé par ceux qui en détiennent les secrets les plus précieux, tenu à la cohésion par des liens plus forts qu'une simple convergence d'intérêts : par l'exercice de leurs dons de prévision et de projection dans le futur. Le petit monde de la Geste ne peut survivre sans que ses membres s'entraident. L'hostilité, même voilée, des autres Harmonistes est un handicap trop lourd.

La première étape de tout Inspiré souhaitant s'adonner à la Geste consiste à trouver un mentor. Contrairement aux autres Arts magiques, cette première étape est importante ; c'est une sorte d'épreuve initiatique que toute la communauté va suivre avec attention, attendant au moins un rapport complet sur la manière dont le candidat est parvenu à débusquer et à amadouer son futur maître. Mais bien souvent, une dizaine de poètes font le déplacement uniquement pour se délecter des péripéties de cette étrange « chasse ».

Les plus grands maîtres sont bien entendu pratiquement inaccessibles et mettent d'insurmontables obstacles entre eux et leurs futurs élèves.

Cette sorte d'épreuve, tout absurde qu'elle paraisse, est en fait motivée par deux raisons essentielles : en premier lieu, elle est l'occasion pour l'élève de se confronter avec les limites de l'Art qu'il veut pratiquer : le futur change, varie, bifurque sans cesse sur des voies inattendues. En parvenant à déjouer les prévisions de son maître potentiel, il démontre qu'il a compris cette première vérité. Ceux qui ne tentent même pas de se mesurer à la réalité versatile du temps en sont généralement pour leur frais.

En second lieu, c'est un test grandeur nature des défenses créées par les Harmonistes de la Geste autour d'eux. Ont-ils suffisamment couvert leurs traces, se sont-ils dissimulés correctement ? Où le premier sbire du Masque tombant sur leur piste peut-il les retrouver, les capturer et les livrer au Maître du Semblant ?

Une fois initié aux mystères de la Geste, il reste encore à l'Harmoniste à tisser son fil de prédictions. Exercice

imposé, indispensable aux yeux des maîtres de cet Art magique, c'est une condition inévitable si l'on souhaite être admis au sein de cette communauté élitiste. Comment mourra l'Harmoniste ? Qui le tuera ? Comment parviendra-t-il jusqu'à lui ? La connaissance de ces faits a-t-elle modifié le futur ? De quelle manière ? On constate que la première et la plus importante Œuvre est Prophétie. Ceux qui ne la maîtrisent pas sont regardés avec un certain dédain par les autres.

Pourtant, c'est la base d'un schisme qui va grandissant dans la pratique de la Geste. D'un côté, les anciens, qui prônent la prudence, une analyse fine et complète de chaque action, de l'autre une génération montante qui ne voit pas dans la Geste uniquement la capacité d'analyser le futur, mais aussi et surtout une arme terrible, pouvant porter des coups significatifs à l'ennemi. Dans leur cas, la Geste est une arme à double tranchant, qui permet tout effectivement d'agir vite et bien en prévoyant le futur, en comprenant le passé, mais surtout en usant de la maîtrise du temps pour améliorer ses propres capacités. Cependant, elle est aussi dangereuse pour ceux qui s'en servent dans la mesure où la connaissance de son avenir immobilise celui qui l'a acquise, le paralysant de terreur à l'idée qu'il pourrait mourir.

Heureusement pour la Geste, ce schisme est bien accepté de part et d'autre. Les adeptes de la prudence admettent que la démarche résolue et active de la nouvelle génération des Harmonistes obtient des résultats non négligeables, tout à fait imprévus, ce qui est, pour un Harmoniste de cet Art, une excellente nouvelle. De l'autre coté, la nouvelle génération a besoin des anciens, qui détiennent les Œuvres les plus puissantes, qui ont souvent une analyse extraordinairement pertinente des causes et des conséquences, même sans faire usage de la Geste.

Les Arts Secrets

Manœuvre visant à redorer un blason fort terni dans l'esprit des Harmonistes des autres Arts ou usage particulièrement puissant des grandes Œuvres de la Geste, cet Art magique est, après l'Accord, l'un de ceux qui disposent des travaux les plus aboutis dans les Arts Secrets. Les plus grands poètes de la Geste sont sortis de l'anonymat pour apporter leur concours à la découverte du Cantos. Ils sont d'ailleurs parmi ceux qui le maîtrisent le mieux, au-delà de ce que l'Accord est parvenu à obtenir. Leurs pièces, nombreuses et puissantes, sont malheureusement d'accès très difficile... Car celui qui espère s'initier au Cantos doit d'abord connaître la Geste, donc passer toutes les épreuves que les maîtres de cet Art ont créées... Cela n'est pas sans grandement mécontenter les Harmonistes de l'Accord, mais dans la mesure où au sein de ce dernier Art magique, apprendre le Cantos est encore plus difficile, il leur serait difficile de reprocher quoique ce soit à leurs partenaires de la Geste... On raconte, comme d'habitude, qu'il existerait d'autres tentatives d'association de la Geste, notamment avec la Cyse, mais ces légendes n'ont jamais accouché du moindre résultat probant. Quant à l'Union, il semble que les poètes n'aient pas fait de recherches dans cette direction, ou du moins que celles-ci soient à la fois confidentielles et peu efficaces jusqu'à présent.

La Corruption

La Corruption était un fléau pratiquement inconnu des Harmonistes de la Geste, jusqu'à une époque récente en tout cas. Leur prudence, excessive dans certains cas, avait cet avantage de faire vérifier et revérifier ce genre

LES FONDATEURS

Aussi appelés les immortels, les avatars, les souvenants, ceux-qui-savent, ils circulent à leur propos mille légendes toutes plus folles les unes que les autres.

Ce sont les quatre Harmonistes qui fondèrent l'Art Libre. On raconte que, du temps de la Flamboyance, une sorte de gigantesque concours rassemblait tous les Harmonistes afin de désigner les six plus doués d'entre eux, un par Art. Le prix que remportaient les vainqueurs n'était rien de moins que l'immortalité. Pour beaucoup d'Inspirés, cette immortalité est celle de l'Art, et non celle des fées noires.

Toujours est-il que les derniers à avoir remporté le prix le firent quelques mois avant l'Éclipse. Lorsque celle-ci eut lieu, ils se firent les champions de l'Inspiration et créèrent des techniques permettant de pratiquer les Arts magiques même si les Inspirés devaient se raréfier.

Puis ils disparurent, sans laisser de traces. Ici s'arrêtent les connaissances détenues par les Harmonistes actuels.

L'ACCOUTUMANCE À L'ÉCLAT

Pour les Harmonistes de la Geste, l'accoutumance prend une forme étrange, communautaire. Ils s'installent en général auprès d'une source très puissante de la précieuse substance, assez forte pour influencer un lieu plutôt qu'un objet. Ce lieu devient alors à la fois le terrain privilégié pour l'inspiration, mais aussi une sorte de test pour découvrir s'il est possible de se « libérer » de l'influence de l'Éclat.

Bien entendu, cette pratique demeure assez rare dans la mesure où les fragments d'Éclat assez puissant pour avoir une influence aussi vaste sont rares. De plus, ce n'est pas dans « l'esprit » de la Geste : les Œuvres, pour puissamment inspirées qu'elles soient, vont finalement toujours dans le même sens, celui de l'émotion dominante de l'Éclat. Les Harmonistes trouvent cela trop limité, comme si l'inspiration n'était pas plus grande, mais plus concentrée. En général, les endroits sélectionnés pour ce genre d'expérience n'attirent donc pas grand monde et les artistes qui ne peuvent se passer de leur influence sont toujours regardés avec une certaine pitié, voire du mépris pur et simple.

de détail mille fois avant d'entreprendre quoi que ce soit, de les faire se surveiller mutuellement et ainsi de suite. Avec l'arrivée de la nouvelle génération, ces considérations « frileuses » ont été plus ou moins abandonnées, de sorte que l'on déplore déjà au moins une demi-douzaine de pertes.

Cependant, la grande fraternité des Harmonistes de la Geste reste toujours impénétrable au Masque. En effet, les corrompus sont généralement rapidement démasqués, comme leurs petites trahisons sont mises à jour, avant ou après avoir eu lieu. En général, le corrompu est amené auprès du Conseil des Décans et sa Flamme est... recyclée. Il semble que les plus anciens poètes aient soigneusement réfléchi à la question et formulé une prévision : la Corruption est la méthode qui permettra au Masque de remporter la victoire. Toutes les autres petites manœuvres, prises de pouvoir, organisations de révoltes ou de guerres, épidémies artificiellement déclenchées et amplifiées, vols de Flamme... Tout cela ne restera que marginal. Si tous les Inspirés succombent à la Corruption, en revanche, la victoire du Maître du Semblant sera proche.



Nouvelles Œuvres

Langue Morte
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : personnelle
Durée : 1 jour
Verbe : 1 minute
L'Harmoniste devient capable de lire et de comprendre une langue morte. Il ne peut pas l'écrire, sinon en tentant de recopier laborieusement les écrits dont il dispose, ni la parler (sinon de manière phonétique).

Sens du danger
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : personnelle
Durée : 1 minute
Verbe : 2 tours
L'Harmoniste, en déclamant ces quelques vers, expérimente une curieuse impression de tension qui lui indique à quel moment, dans un délai d'une minute, il sera en danger. La nature ou la provenance du danger resteront une inconnue, mais il saura instinctivement quand il va se manifester.

Stase temporelle
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : 1 minute
Verbe : 2 tours
Cette déclamation rapide et rythmée permet de cibler un adversaire et de réduire sa vitesse de mouvement et de coordination de moitié (arrondies à l'inférieur). Tous les scores obtenus lors d'actions physiques se voient divisés de moitié. Au bout de trente secondes, la victime peut tenter un jet d'AGI x 2 niveaux 20 pour ne plus réduire le score que du quart (arrondi au supérieur).

Funeste présage
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : portée du regard/une cible
Durée : instantanée
Verbe : 3 tours

YOREN A'TLAHWK, POÈTE-MERCENAIRE

Yoren A'Tlahwk est un des poètes ogres les plus connus de sa génération. Il parcourt les champs de bataille de l'Harmonde en exaltant la beauté du combat et la grandeur des armes. Immense, couturé de cicatrice, son visage balafré est reconnu par tous les commandants de garnison de l'Harmonde. Au fil des conflits, il s'est imposé non seulement comme un poète d'exception, mais aussi et surtout comme un « porte-bonheur » qui apporte systématiquement la victoire à son camp. Il a aussi et surtout dévoilé plusieurs conspirations visant à faire perdre des guerres en dehors des champs de bataille. Les Mages de l'Emprise constituent son sujet de prédilection. Il les hait de toute son âme, considérant que leurs interventions dans les conflits auxquels ils prennent part rendent futiles et pitoyables la bravoure et la force des guerriers, qui ne peuvent rien contre la magie. Bien entendu, Yoren est un partisan de l'action, tête de file de la jeune génération de la Geste pour qui l'action prime sur l'attente.

Royaume : Marche modéhenne
Peuple : Ogre
Âge : 33 ans
Taille : 2 m 01 (TAI 0)
Poids : 130 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 1
Flamme Noire : 0

Corps : 1
Corps Noir : 0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 5
FORce : 8
PERception : 6
RÉSistance : 8

Esprit : 1
Esprit Noir : 0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 5

Âme : 1
Âme Noire : 0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 9
CRÉativité : 11

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 11
MÊL : 6
EMP : -
TIR : 5
PdV : 59
SBG : 19
SBC : 29
MD : +1

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de saisonins : Embrasie

Poids portable : 112
Demi-charge : 56
Charge quotidienne : 28

Ténèbre : 0
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus : aucun

COMPÉTENCES :
Épreuve : Arme : épée ogre 6, Arme : Pavois 6, Arme : bagarre 5, Arme : arc composite 4, Athlétisme : 1, Esquive : 3, Premiers soins 5, Vigilance : 3.
Maraude : Intrigue 1, Jeu 5.
Société : Musique (Tambour) 1, Poésie 10, Us et coutumes (modéhens) 5.
Savoir : Alphabet (Moden'Hen) 5, Chirurgie 5, Langue (Modéhen) 5, Langue (Keshite) 5, Saison (été) 5,
Occulte : Accord 1, Geste 10, Cryptogramme-magicien 2, Harmonie 2.

Avantages, bienfaits
Caractéristique flamboyante (Créativité), Charismatique, Enthousiaste, Célèbre.
Défauts, peines
Terrible secret (a tué un Censeur), Défiguré, Emporté, Obsession (nuire aux Mages de l'Emprise), Paranoïa (tous les Mages veulent le tuer).

Combat
Initiative : 12, épée ogre 14, pavois 8, bagarre 8, arc composite 16
Attaque au contact : épée ogre 14, pavois 12, bagarre 13
Attaque à distance : arc composite 9
Défense au contact :
Esquive : 0
Parade : épée ogre 14, pavois 18
Défense à distance : 0

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée ogre	+2	+1	+1	+6 (C/T)	0 -
Pavois	-4	-1	+5	+3 (C)	1 -
Bagarre	-4	+1	-	-2 (C)	-
Arc composite	+4	0	-	+8 (P)	100 m.

Armure
Aucune
Cotte de mailles
Partielle : malus -8, prot. 11

Arts magiques
ART : 11
Accord 1, Musique (Tambour) 1
POT d'ART 13
Œuvres connues : Berserk (10)
Geste 10, Poésie 10
POT d'ART 22
Œuvres connues :
Érosion (10), temps d'avance (15), Guérison accélérée (15), Prophétie (15), Prémonition (15), Je n'y serais pas (20)

Citation typique :
« La bataille ! Voilà un événement qui peut vraiment donner tout son sens à une vie. Les mollassons des villes... Peuh !
L'espoir,
La gloire !
La peur...
Déshonneur ! »

L'Harmoniste peut, à l'aide de cette Œuvre, générer dans l'esprit de la victime l'image mentale de sa propre mort. Bien sûr, celle-ci ne sera pas forcément la même que celle qui arrivera mais la victime, choquée par le réalisme de cette vision toujours liée à un événement actuel, devra réussir un jet de VOL contre DIFF 20 pour ne pas tomber en catatonie pour les dix minutes à venir.

Perturbation visuelle

Seuil : 15
Portée/zone d'effet : portée du regard /une cible
Durée : 1 tour
Verbe : 1 tour
Cette Œuvre crée dans l'esprit de la victime l'image de l'échec de l'action qu'elle est en train d'entreprendre. Celle-ci perturbe son jugement en plus de la diminuer moralement et de la faire douter profondément de ses capacités. Donc, la difficulté de l'action intentée se verra majorée de 10 points.

Je n'y serais pas

Seuil : 20
Portée/zone d'effet : personnelle
Durée : instantanée
Verbe : 1 minute
L'Harmoniste se garde de la prochaine situation dangereuse à laquelle il sera confronté : il n'y sera tout simplement pas. Lorsque cette Œuvre a été exécutée, l'EG doit s'arranger pour que, la prochaine fois qu'un danger s'abattra sur la compagnie, l'Harmoniste soit comme par hasard malade, absent, retenu ailleurs, de sorte qu'il ne sera pas exposé aux circonstances potentiellement dangereuses.

Flétrissure cutanée

Seuil : 20
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : instantanée
Verbe : 1 minute
Contrairement à l'Œuvre « Vieillissement », cette déclamation s'attaque directement à l'apparence de la victime, la faisant vieillir de dix ans en apparence mais nullement au niveau de son métabolisme. Les cheveux deviendront gris ou blancs, tomberont dans des cas extrêmes. Des rides profondes marbreront le visage et la pilosité s'atténuera chez les personnes âgées ou s'intensifiera chez les enfants et adolescents.

Retour en arrière

Seuil : 25
Zone d'effet : personnelle
Durée : instantanée
Verbe : 2 tours
Grâce à cette Œuvre, l'Harmoniste devient capable de revenir une minute dans le passé. Il disparaît donc aux yeux de ses contemporains pour revenir à l'endroit où il était une minute auparavant. Il garde un total souvenir des actions intentées dans ce laps de temps et ses camarades ne percevront pas la différence de manière sensible.

2 ~ Les Arts secrets

rère,

Pendant longtemps, les Arts magiques ont été un domaine neuf dans lequel chacun expérimentait dans des directions toujours nouvelles. Certains Harmonistes recherchaient des manières inédites d'utiliser la magie des Muses et de nombreuses approches expérimentales donnèrent naissance à une foule d'Œuvres insolites, parfois réussies, parfois absolument ratées.

Mais avec l'influence du Perfide et la naissance de ses Arts, ces tâtonnements apparurent comme dangereux et nous nous organisâmes avec plus de rigueur : nos pratiques s'uniformisèrent et de nombreuses tentatives intéressantes furent oubliées.

Mais pourtant quelques vestiges de la splendeur passée subsistent et deux principes majeurs ont survécu : l'Union et la Fusion.

Par l'Union, il nous est possible de réunir la créativité de plusieurs Harmonistes pour pratiquer une seule Œuvre. L'exemple le plus répandu est sans doute, pour l'Accord, la pratique de l'Orchestre et de la Symphonie.

Par la Fusion, il nous est possible de combiner des Arts différents. L'exemple le plus répandu est le Cantos, mélange d'Accord et de Geste.

Je te conseille d'acquérir la maîtrise de ces Arts si tu souhaites défendre ardemment ta Flamme et poursuivre notre mission : protéger l'Harmonde.

L'Union

Plusieurs Harmonistes peuvent unir leur talent pour produire des effets plus puissants. Mais cette pratique obéit à des règles précises : les Harmonistes, organisés en groupes, doivent suivre les directives d'un seul artiste pour que leurs efforts ne s'opposent pas.

Le Maître d'Œuvre

Pour que l'Union opère, un Harmoniste, le Maître d'Œuvre, doit d'abord effectuer un jet de Direction. Il effectue pour cela un jet d'ART + Art magique employé.

La Difficulté qu'il doit passer est de 5 fois le nombre d'Harmonistes intervenants.

Avant le jet, le Maître d'Œuvre peut choisir une Qualité qui s'ajoute à la Difficulté La Qualité de la Direction s'ajoutera sous forme de bonus dans le jet d'Œuvre.
Si le Maître d'Œuvre ne fait pas qu'encadrer et surveiller les autres Harmonistes mais participe lui aussi à l'Œuvre, il aura un malus de - 10 à son jet de Direction.
Si le jet de Direction est réussi, les artistes peuvent tenter un jet d'Œuvre. Si la Direction échoue, aucun jet n'est plus nécessaire : tous les Harmonistes perdent leur temps car leurs efforts, mal coordonnés, n'aboutiront à rien.

Les groupes

Pendant l'Union, les Harmonistes sont classés par groupes. Un Harmoniste ne peut appartenir qu'à un seul groupe à la fois.
Pour la Cyse et la Geste, il n'y a toujours qu'un seul groupe rassemblant tous les Harmonistes. Mais pour l'Accord, il y a un groupe par famille d'instrument représentée. Et pour le Décorum, il y a un groupe par saison intervenant dans l'Œuvre.
Chaque groupe effectue un jet séparé des autres. Par contre, pour le jet de Direction, le nombre de groupes présents n'intervient pas : seul le nombre total d'Harmonistes compte.
Le bonus de Qualité de Direction doit être réparti entre les groupes (s'il y en a plusieurs) comme le Directeur l'entend, avant de procéder aux jets.

L'Œuvre unie

Dans chaque groupe, un Harmoniste joue un rôle plus important que les autres : c'est le Prime Harmoniste. C'est sa caractéristique ART qui intervient pour le jet du groupe.
Le score de compétence utilisé est le plus bas parmi les compétences concernées d'Art et d'Art magique.
La Base est donc simplement la somme de ces deux quantités.
Pour effectuer le jet, on lance un dé par Harmoniste du groupe. Seul un dé, correspondant au Prime Harmoniste, est ouvert. Les autres dés sont fermés.
Si le Maître d'Œuvre est membre du groupe et ne se contente pas de diriger, le jet subira un malus de - 5.
L'Union permet en général de jouer les Œuvres habituelles d'un Art magique avec des résultats bien plus efficaces. En effet, en augmentant la Qualité de l'œuvre – et donc la difficulté à atteindre pour la réussir –, des Harmonistes pratiquant l'Union peuvent en effet augmenter les effets magiques selon les règles habituelles (*cf. Agone* p. 234).

RÈGLES DE L UNION

POT de Direction =
ART + score d'Art magique du Maître d'Œuvre
- 10 si le Maître d'Œuvre participe à l'Œuvre

POT d'Union d'un groupe =
ART du Prime Harmoniste
+ score le plus faible (entre tous les Harmonistes du groupe) entre Art et Art magique
- 5 si le Maître d'Œuvre participe à l'Œuvre au sein du groupe

Jet du groupe =
POT d'Union + 1 dé par Harmoniste
+ éventuel bonus de Qualité de Direction

L'Orchestre

L'Union de l'Accord est appelée l'Orchestre. Il y a longtemps, cette pratique était très répandue, mais les dissensions entre les familles d'Accordés ont finalement conduit à la lente disparition de ces instants de communion harmonique.
Quand deux Accordés essaient de jouer en même temps, on assiste plus souvent à l'apparition du Désaccord qu'à une vraie harmonie. C'est là toute la difficulté de l'Orchestre : organiser les différences, les contrepoints, les rythmes...
En Accord, le directeur est appelé le Chef d'Orchestre et le Prime Harmoniste est appelé le premier instrument. Les groupes sont appelés les ensembles.
Un ensemble rassemble tous les Harmonistes utilisant les instruments d'une même famille.

La Symphonie

Vu la rareté des Accordés et les scissions entre les différentes familles, les Orchestres les plus répandus ne contiennent qu'un seul ensemble.
Ces Orchestres se contentent de pratiquer des œuvres classiques d'Accord à un niveau très avancé.
Certains Orchestres, extrêmement rares, perpétuent l'art presque disparu de la Symphonie : des Accordés s'assemblent pour jouer des œuvres qu'aucun ne pourrait produire séparément. C'est au travers de la Symphonie que la vraie puissance de l'Union se révèle.
Certaines œuvres symphoniques ne nécessitent qu'un seul ensemble. Mais néanmoins, un Accordé seul est incapable de les réaliser : même dans ce cas, c'est la conjonction harmonique de plusieurs instruments d'une même famille qui rend possible l'effet symphonique.

Mais la vraie puissance de la Symphonie réside souvent dans le regroupement de plusieurs types d'instruments.
Les Orchestres rassemblant plusieurs ensembles comportent en général des percussions car cette famille semble particulièrement adaptée pour accompagner d'autres instruments.

Les Œuvres symphoniques

Une œuvre symphonique possède un Seuil par famille d'instruments nécessaire pour la jouer. On ajoute la Qualité de l'Œuvre à tous les seuils pour obtenir la difficulté du jet de chaque ensemble.

Rancune tenace
Instrument : Symphonie
Seuil (Tambour) : 10
Seuil (Cistre) : 20
Portée/zone d'effet : portée du regard/1 cible
Durée : 10 minutes
Mesure : 3 tours
La victime entre soudain dans une colère noire. Elle se rappelle tous ceux qui lui ont causé du tort, particulièrement ceux qui sont à ses côtés, et commence à les interpeller en leur reprochant des offenses souvent mineures comme s'il s'agissait d'actes graves. Elle exigera des réparations, trouvera toujours à redire et aura un comportement de plus en plus paranoïaque. À moins d'arriver à le calmer (jet de CHA + Diplomatie ou Baratin contre une difficulté de 15 + Qualité de l'Œuvre), la cible deviendra rapidement Violente et n'hésitera pas à aller jusqu'au meurtre, même si elle n'avait jamais sombré dans un comportement aussi extrême en temps normal.
Inutile de préciser que, si la situation était déjà tendue et si la cible en voulait déjà à quelqu'un de présent, tout dégénérera très rapidement même si on essaie de la raisonner.

Fureur bestiale
Instrument : Symphonie
Seuil (Tambour) : 10
Seuil (Viole) : 20
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : 5 minutes
Mesure : 1 tour
La cible devient soudainement enragée et se précipite sur les personnes les plus proches dans le but de les tuer. Elle sera insensible à la douleur (les malus de blessures graves ou critiques sont ignorés) et se battra jusqu'à la mort. Il aura un bonus de + 2 à l'attaque et de + 2 aux dommages.

Nostalgie volubile
Instrument : Symphonie
Seuil (Flûte) : 15
Seuil (Cistre) : 15
Portée/zone d'effet : portée du regard/1 cible
Durée : 10 minutes
Mesure : 2 tours
Soudain, la victime de l'Œuvre est submergée par ses souvenirs et souhaite absolument les raconter à qui veut bien les entendre. Par exemple, dès qu'elle entreprend quelque chose, elle se sent obligée de dire tout haut « Ça me rappelle la fois où... » et de raconter une anecdote vaguement en rapport avec la situation.
La cible se remémorera en premier lieu ses meilleurs souvenirs. Mais quiconque l'interroge sur son passé obtient automatiquement les réponses à ses questions, même les plus embarrassantes, sur le ton de la confidence amusante.

Béatitude
Instrument : Symphonie
Seuil (Harpe) : 20
Seuil (Flûte) : 15
Portée/zone d'effet : portée du regard/1 cible
Durée : 1 heure
Mesure : 1 tour
Un bonheur simple et incommensurable s'empare de la victime. Elle n'a envie de rien de plus et de rien de moins : elle souhaite seulement rester là, sans rien faire d'autre que profiter du moment. Humer l'air, soupirer d'aise. La cible ne fait attention à rien et ne se soucie que de rêvasser.
L'effet de l'Œuvre est si puissant que la cible considérera les éventuelles agressions (verbales ou physiques) comme faisant partie de son tout nouveau et parfait bonheur, s'exposant aux coups et aux insultes comme elle s'exposerait à un chaud soleil de printemps.

Folie Douce
Instrument : Symphonie
Seuil (Flûte) : 15
Seuil (Tambour) : 15
Portée/zone d'effet : à vue/1 cible
Durée : définitive
Mesure : 3 tours
La victime commence à avoir des lubies légères : des lapsus absurdes, des visions farfelues, des envies inexplicables, un comportement excentrique, des crises de fou rire... Rien de bien méchant, mais en tout cas, assez pour discréditer n'importe qui auprès de son entourage. De plus, la cible souffrira d'un malus de - 1 pour tous les jets exigeant une certaine concentration.

Sauf-Conduit
INSTRUMENT : SYMPHONIE
SEUIL (HARPE) : 15
SEUIL (TAMBOUR) : 10
SEUIL (VIOLE) : 15
PORTÉE/ZONE D'EFFET : PORTÉE DU REGARD/1 CIBLE
DURÉE : 1 JOUR
MESURE : 30 MINUTES
Pendant une journée, la cible sera protégée de toutes les créatures du Domaine dans lequel l'Œuvre a été jouée : aucun humain, aucun saisonin et aucun animal ne l'attaqueront. L'effet sera dissipé si la cible saisit une arme ou entame une action offensive. Cette Œuvre fonctionne aussi sur les créatures du Masque, mais pas sur celles de l'Ombre.

Enchantement harmonique
INSTRUMENT : SYMPHONIE
SEUIL (HARPE) : 25 **SEUIL (FLÛTE) : 15**
SEUIL (VIOLE) : 20 **SEUIL (CISTRE) : 15**
ZONE D'EFFET : UN DOMAINE
DURÉE : 1 MOIS
MESURE : 30 MINUTES
Un souffle magique souffle sur le Domaine dans lequel l'Œuvre est jouée. Un peu partout, les manifestations surnaturelles inoffensives ou bénéfiques se multiplient. Les Danseurs sont plus présents et plus visibles. Les créatures et plantes enchantées se multiplient. Les habitants acceptent tout cela très bien et se rappellent tout l'héritage occulte (traditions, cultes, légendes, rituels...) de la région. Pendant la durée des effets, le score d'Âme du Domaine augmente d'un point et celui d'Âme Noire est réduit d'un point.

Désorganisation militaire
INSTRUMENT : SYMPHONIE
SEUIL (FLÛTE) : 25
PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE UNITÉ MILITAIRE
DURÉE : UNE BATAILLE
MESURE : 5 MINUTES
Une troupe de soldats est envoûtée par l'Œuvre : elle devient complètement incapable de manœuvrer, inefficace, voire nuisible dans la stratégie de son armée. Au mieux, l'unité part en déroute. Au pire, elle gêne le mouvement de ses alliés. Même désorganisés, les soldats préféreront fuir plutôt que de mettre leur vie en danger.

Folie guerrière
INSTRUMENT : SYMPHONIE
SEUIL (TAMBOUR) : 25
PORTÉE/ZONE D'EFFET : À VUE/UNE UNITÉ MILITAIRE
DURÉE : 5 MINUTES
MESURE : 10 MINUTES
Tous les soldats d'une troupe sont saisis d'une envie irrésistible d'en découdre avec leurs adversaires les plus proches. Ils se jettent au combat sans hésiter et ne seront satisfaits que si le sang est versé. Ils ignoreront les pénalités dues aux blessures graves. Dès qu'il y aura un mort, dans un camp comme dans l'autre, l'effet de l'Œuvre cessera.

Légitime autorité
INSTRUMENT : SYMPHONIE
SEUIL (HARPE) : 30
ZONE D'EFFET : UN DOMAINE
DURÉE : 10 JOURS
MESURE : 30 MINUTES
L'influence du seigneur du Domaine où l'Œuvre est jouée est brusquement renforcée dans le cœur et l'esprit de tous ses sujets. Les comportements collectifs se modifient : les chances d'émeute ou de révolte sont grandement diminuées. Momentanément, le score de Corps ou d'Esprit Noir du Domaine (au choix de l'EG) est réduit de 1 point.

Prospérité naturelle
INSTRUMENT : SYMPHONIE
SEUIL (VIOLE) : 30
ZONE D'EFFET : UN DOMAINE
DURÉE : 1 MOIS
MESURE : 30 MINUTES
Dans le Domaine où l'Œuvre est jouée, la nature est brusquement plus fertile. Les récoltes sont meilleures, le gibier abonde, la population et les finances du Domaine en profitent. Le score de Corps ou d'Esprit (au choix de l'EG) du Domaine est augmenté temporairement de 1 point.

Amnésie collective
INSTRUMENT : SYMPHONIE
SEUIL (CISTRE) : 30
ZONE D'EFFET : UN DOMAINE
DURÉE : INSTANTANÉE
MESURE : 30 MINUTES
Un événement récent (moins de 24 heures) est effacé de la mémoire des habitants du Domaine dans lequel l'Œuvre est jouée. Directement interrogés sur le sujet, ils doivent effectuer un jet d'INT + VOL contre DIF 25 + Qualité de l'Œuvre pour parvenir à dépasser le blocage imposé par le sort. L'événement concerné peut être parfaitement localisé dans l'espace (un assaut contre un fort) ou non (le passage d'une caravane).

La Fusion

En voulant s'approcher de toutes les Muses à la fois, certains Harmonistes ont développé la volonté de pratiquer un art complet, le plus parfait possible. C'est ainsi qu'est née la Fusion. Alors que l'Union n'a pas complètement été perdue, les secrets de la Fusion ont été dispersés et oubliés. Seules quelques bribes des arts combinés ont survécu. Parmi eux, un seul mérite vraiment d'être mentionné : le Cantos.

Le Cantos

Le Cantos mêle l'Accord et la Geste en un seul Art. Paroles et musique se combinent en une Œuvre magique vibrante. Le caractère temporel de la Geste rejoint l'aspect vivant de l'Accord : les effets du Cantos portent surtout sur les modifications du corps et des sens.

Exécuter une Œuvre

Pour déterminer la Base de Cantos, on fait la moyenne entre le POT d'Accord et le POT de Geste.

L'accompagnement

Pour pratiquer le Cantos, aucun instrument n'est vraiment nécessaire, puisque c'est le domaine Chant de la compétence Musique qui intervient. Cela dit, l'utilisation d'un instrument permet d'accompagner le chant et facilite l'Œuvre.
Pour accompagner un chanteur, il suffit d'un musicien, pas nécessairement Harmoniste. Le musicien doit avoir une compétence en Musique-Instrument égale au moins à la moitié du score de Musique-Chant du chanteur pour que l'accompagnement soit efficace.

MODIFICATEURS AU POTENTIEL DE CANTOS

Lieu riche en Éclat	+ Richesse
Lieu favorable à l'Inspiration	+ 2
Lieu défavorable à l'Inspiration	2
Accompagné par un orchestre	+ 3
Accompagné par un musicien	+ 1
A capella	-2
Silence parfait (excepté l'accompagnement)	+ 2
Beaucoup de bruit (en plus de l'accompagnement)	- 2

Si un Harmoniste du Cantos exécute une Œuvre sans accompagnement, il aura un malus de - 2. S'il s'accompagne lui-même (en jouant d'un instrument pour lequel il a une compétence au moins égale à la moitié de son score de Chant), il n'a aucun malus. Si le chanteur est accompagné par des musiciens (ayant au moins une compétence de Musique égale à la moitié de son score de Chant), il gagne un bonus de +1 par musicien (maximum + 3).

Désaccord

Un Harmoniste pratiquant le Cantos ne peut pas être désAccordé par un autre Accordé Mais le milieu sonore joue un rôle important dans les modificateurs qui influencent les jets de Cantos. Donc l'utilisation simultanée d'un instrument peut perturber la réalisation d'une Œuvre.
Par contre, un Harmoniste peut, grâce au Cantos, tenter de perturber l'exécution d'une Œuvre d'Accord. Mais dans ce cas, le jet de Désaccord subit une pénalité de 5, qui représente la différence entre la voix et les instruments.

Les Œuvres de Cantos

Les Œuvres de Cantos sont des chants, la conjonction d'un poème et d'une musique. Le temps nécessaire pour exécuter une Œuvre de Cantos est appelé le Souffle.

Éveil des sens

Seuil : 10
Portée/zone d'effet : portée du regard/1 cible
Durée : 5 minutes
Souffle : 2 tours
La cible a soudain une capacité d'attention bien meilleure : elle gagne momentanément + 1 en Vigilance.

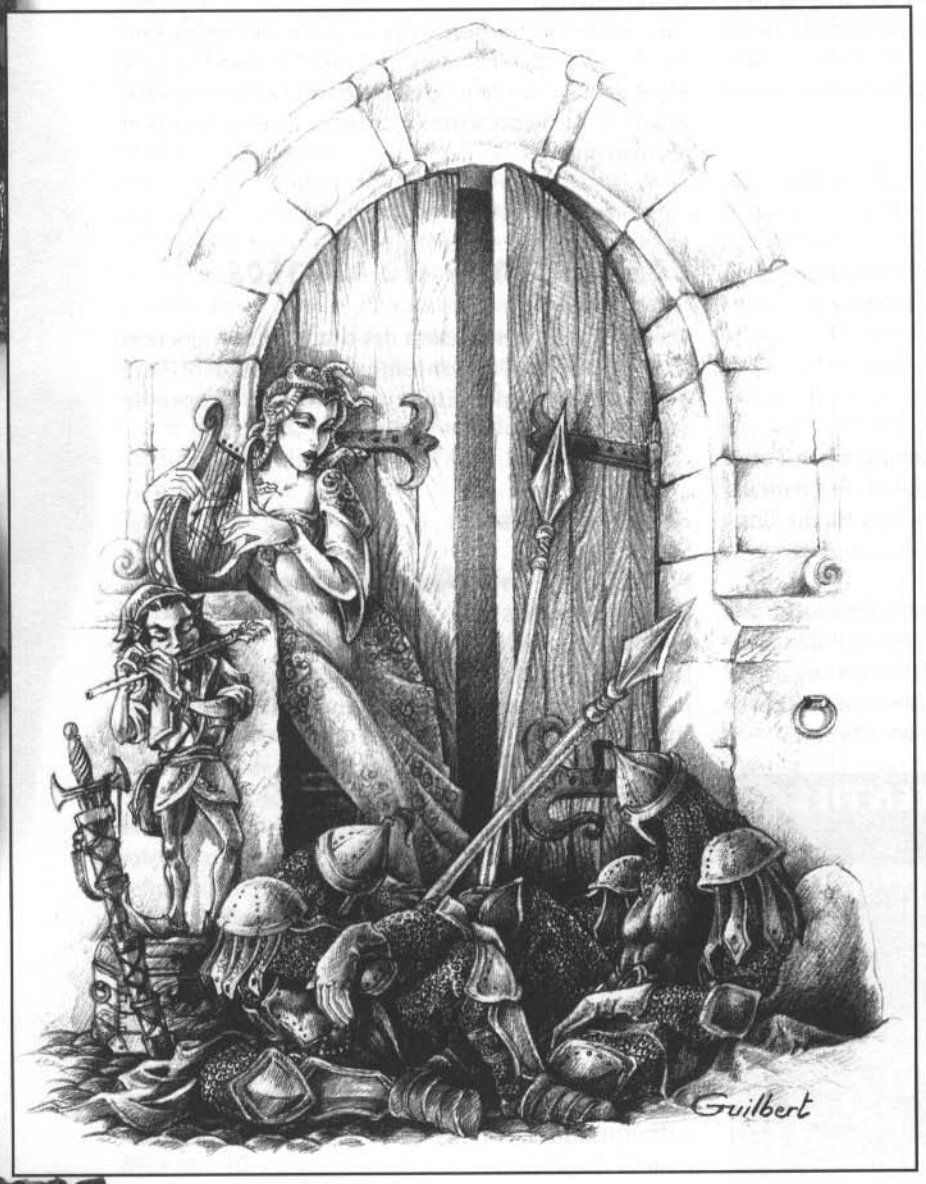
Aria captivante

Seuil : 10
Portée/zone d'effet : 10 mètres/1 cible
Durée : le temps du chant
Souffle : 1 tour
Une fois cette Œuvre entamée, la cible subjuguée ne peut que rester et écouter l'Harmoniste. Cela dit, elle est tout à fait consciente qu'elle est victime d'un effet magique. Si jamais l'Harmoniste cesse de chanter, ou bien si la cible est perturbée d'une manière ou d'une autre (attaquée, fouillée...), l'Œuvre cesse immédiatement d'opérer.

Surdité soprane
Seuil : 10
Portée/zone d'effet : 10 mètres/1 cible
Durée : 5 minutes
Souffle : 1 tour
Cette Œuvre provoque une surdité complète de la victime : elle échoue automatiquement aux jets de PER ou de Vigilance basés sur l'ouïe et a un malus de - 20 sur tous les jets où celle-ci pourrait intervenir (l'esquive de projectiles par exemple, qu'elle n'entend plus arriver).

Cécité soprane
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : 10 mètres/1 cible
Durée : 5 minutes
Souffle : 2 tours
Cette Œuvre provoque une cécité complète de la victime : elle échoue automatiquement aux jets de PER ou de Vigilance basés sur la vue et à un malus de - 20 sur tous les jets où celle-ci pourrait intervenir (les compétences d'armes par exemple).

Surdité tonale
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : 10 mètres/1 cible
Durée : 5 minutes
Souffle : 2 tours
Cette Œuvre provoque une surdité partielle de la victime : celle-ci n'entend plus désormais que ce que l'Harmoniste veut bien qu'elle entende. Lancée sur un garde, cette Œuvre permet par exemple qu'il continue à entendre les ronflements de son collègue et les sons venants de l'extérieur, mais par contre, il sera sourd aux bruits de combat de la salle voisine. L'Harmoniste doit préciser clairement au moment du lancer si sa victime entend « tout sauf tel et tel type de bruit » ou bien plutôt « rien sauf tel et tel son ». Après l'exécution de l'Œuvre, il est impossible de modifier ses paramètres.



Hymne curatif
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : au contact/1 cible
Durée : instantané
Souffle : 1 minute
Emplie d'une réconfortante sensation de bien-être, la cible regagne 2 PdV si elle n'a pas de blessure grave et, sinon, 1 PdV seulement. Elle ignore les malus de blessure grave et réussit automatiquement les jets de VOL dus à la troisième qu'elle encaisse.

Berceuse
Seuil : 15
Portée/zone d'effet : 10 mètres/1 cible
Durée : 15 minutes
Souffle : 2 tours
La cible est envahie par une torpeur insidieuse. Si rien ne l'empêche d'aller dormir, c'est ce qu'elle fera. Si elle doit rester éveillée, elle subira un malus de -2 pour tous les jets qui nécessi-

tent une attention soutenue et devra, toutes les minutes, effectuer un jet de VOL x 2 contre DIF 15 + Marge de Qualité de l'œuvre pour ne pas s'assoupir.

Cécité tonale

Seuil : 20
Portée/zone d'effet : 10 mètres/1 cible
Durée : 5 minutes
Souffle : 3 tours

Cette Œuvre provoque une cécité partielle de la victime : celle-ci ne voit plus désormais que ce que l'Harmoniste veut bien qu'elle voie. Lancée sur un garde, cette Œuvre permet par exemple qu'il continue à voir les murs et le décor qui l'entourent, mais par contre, il ne verra pas les voleurs qui lui passeront sous le nez. L'Harmoniste doit préciser clairement au moment du lancer si sa victime voit « tout sauf tel et tel type de choses » ou bien plutôt « rien sauf tel et tel objet (ou personne) ». Après l'exécution de l'Œuvre, il est impossible de modifier ces paramètres.

Beauté parfaite

Seuil : 20
Portée/zone d'effet : 10 mètres/1 cible
Durée : 30 minutes
Souffle : 5 tours

La cible voit désormais l'Harmoniste sous l'apparence de la créature la plus désirable qui soit à ses yeux. Il est prêt à tout (ou presque) pour obtenir ses faveurs. Évidemment, quand l'Œuvre ne fera plus effet, la victime comprendra qu'elle a été dupée.

SŒUR MARGILÈNE D'ALASCANDRE

Par un froid matin d'hivers, un baron urguemand eut la surprise de voir se présenter à la porte de son château une religieuse liturge en grand habit. Se riant de ses explications, il fit enfermer la jeune femme et en profita pour lui faire subir tous les outrages auquel son caractère libidineux put lui faire penser.
Finalement, il commit une erreur fatale : il laissa l'occasion de chanter à sa prisonnière, découvrant au passage les possibilités du Cantos. La jeune femme mit à mort tous les habitants du château avant e disparaître dans la nature.
Transfuge fuyant la théocratie liturgique, elle viendrait d'un mystérieux couvent dont les pratiques l'auraient dégoutée de la religion. Toujours est-il qu'elle aurait finalement trouvé refuge dans les profondeurs de la forêt de Moscagne. Là, elle attendrait les Inspirées interessées par l'apprentissage du Cantos. Gare aux males qui oseraient se présenter devant elle, cependant : aucun d'entre eux n'a survécu, au point que le Conseil des Décans, faute de pouvoir lutter contre ses pouvoirs, a dépêché sur place une émissaire chargée de rapporter les Flammes « libérées » par la jeune Liturge.

Lai héroïque

Seuil : 25
Portée/zone d'effet : portée du regard/1 cible
Durée : 1 heure
Souffle : 4 tours

La cible gagne 5 points dans une caractéristique physique (au choix de l'Harmoniste). Quand les effets s'arrêtent, la cible perd 2 PdV. Si les effets sont augmentés grâce à la qualité de l'Œuvre, la perte de PdV est également augmentée.

3 ~ Avantages et défauts

Avantages

Don directeur (2)
Vous êtes doué en Orchestre et vous avez un grand talent de Maître d'Œuvre. Vous gagnez un bonus de + 2 à tous les jets de Direction et, contrairement aux règles habituelles, s'il y a plusieurs groupes dans la formation, vous pouvez choisir d'attendre que les jets de chaque groupe aient été faits avant d'affecter les bonus dus à la qualité de votre direction.

Synergie artistique (1)
Vous avez des prédispositions évidentes pour l'Union. Quand vous exécutez une Œuvre conjointement avec d'autres, vous donnez un bonus de + 2 à votre groupe.

Voix bien placée (1)
Vous avez un don naturel qui vous permet de chanter juste à coup sûr dès les premières notes. Vous n'avez aucun malus quand vous pratiquez le Cantos a capella.

Maître attentionné (1)
Celui (ou celle) qui vous a enseigné les Arts magiques a gardé pour vous une certaine affection. Il vous considère un peu comme un disciple privilégié et est resté en contact avec vous Ce mentor vous sera sans doute d'une aide précieuse à l'avenir, mais il vous demandera parfois quelques services.

Mécène (1)
Vos talents artistiques ont attiré l'attention d'un riche notable qui, désormais, patronne vos efforts. Vous avez, vis-à-vis de votre mécène, quelques obligations, mais il vous le rend très largement en faisant connaître vos Œuvres et en vous payant généreusement. Vous obtenez gratuitement la compétence « Intrigue : mécénat » au niveau 5.

Volonté mélodique (3)
Vous êtes capable de vous concentrer sur un air et de faire abstraction des bruits qui pourraient vous perturber. Tous ceux qui tentent de vous contrer avec le Désaccord ont un malus de -5 et vous ne recevez aucun malus lié à un environnement sonore quand vous pratiquez l'Accord, la Geste ou le Cantos.

Protégé d'une Muse (3)
Vous êtes en partie immunisé contre les effets d'un Art magique (un seul). Votre score de résistance contre cet Art est calculé par (VOL + CRÉ) x 2.

Rapidité d'exécution (4)
Vous êtes doué pour un Art magique et le temps d'exécution des Œuvres de cet Art est, pour vous, divisé par 2. Dans le cas où la division ne tomberait pas juste (en nombre de tours), une moitié de tour compte comme un tour complet, mais avec un bonus supplémentaire de + 10 à l'initiative pour l'exécution de l'Œuvre.
Cet avantage est incompatible avec le défaut « Artiste tatillon ».

Défauts

Rigidité artistique (1)
Vous êtes incapable de combiner vos talents d'Harmoniste entre eux ou avec les autres. L'Union et la Fusion vous sont interdites. Ainsi, vous ne pouvez pas travailler en Orchestre, utiliser la Symphonie ou pratiquer le Cantos.

Isolement harmonique (1)
Vous n'êtes pas affecté par les influences des lieux pour la pratique des Art magiques. Vous ne gagnez jamais de bonus, quelle que soit la Richesse de l'Éclat ou l'Inspiration qui baigne le lieu. Par contre, en cas d'influence négative, vos compétences d'Harmoniste subissent un malus, mais celui-ci est réduit de moitié.

Manque de rigueur artistique (2)
Vous avez une tendance à être trop sûr de vos dons artistiques et vous bâclez parfois la fin d'une Œuvre car vous vous sentez trop certain de réussir. Si vous obtenez une MR négative, vous devez encore soustraire 5 à ce score afin de voir si vous obtenez un fumble (qui intervient de toute façon à hauteur de ce nouveau score, même si vous en obteniez déjà un). Ce défaut ne peut pas être cumulé avec « Artiste tatillon ».

Paresse artistique (2)
Vous êtes incapable de faire des efforts pour produire une Œuvre exceptionnelle. Donner le meilleur de vous-même vous fatigue trop. Vous ne pouvez produire des Œuvres que d'une Qualité de 5 au plus. Ce défaut ne peut pas être cumulé avec « Exigence excessive ».

Concurrent (1)
Un Harmoniste ayant appris le même Art magique que vous vous considère comme un adversaire. Il n'aura de cesse de prouver qu'il est meilleur que vous dans le domaine artistique et il fera tout pour vous empêcher de découvrir de nouvelles Œuvres. Cumulé avec « Maître hostile », ce défaut indique que votre Maître a rompu tout contact avec vous car il ne voit en vous qu'un concurrent ambitieux qu'il faut discréditer.

Difficulté d'apprentissage (2)
Vous avez un problème pour mémoriser de nouvelles Œuvres : le processus vous demande deux fois plus de temps et le Seuil est augmenté de 5.

Art vivant (3)
De manière inexplicable, vous vivez votre Art et la pratique des Arts magiques vous coûte énormément du point de vue physique. Quand vous exécutez une Œuvre magique, vous perdez un nombre de PdV égal à la Qualité + 1 (avec un maximum de 30 PdV).

Artiste tatillon (2)
Vous prenez systématiquement deux fois plus de temps pour exécuter vos Œuvres. Par contre, en cas de fumble, vous pouvez ajouter 5 à votre MR pour réduire l'ampleur de la catastrophe.
Si vous tentez une Œuvre instantanée, vous multipliez son seuil par 3 au lieu de 2 seulement.
Ce défaut est incompatible avec l'avantage « Rapidité d'exécution » et avec le défaut « Manque de rigueur artistique ».

Exigence excessive (2)
Par vanité ou par goût de la perfection, vous ne produisez des Œuvres que d'une Qualité de 5 au moins (mais cela génère les effets normaux si possible, à votre choix). Ce défaut ne peut pas être cumulé avec « Paresse artistique ».



Annexes

Sorts & Œuvres

Le format des Sorts est le suivant :

Nom du Sort (Obédience, Seuil, Portée/zone d'effet, Durée, Danse)
É : Éclipsiste ; J : Jorniste ; O : Obscurantiste ;
Éc : Éclipsiste corrompu ; Jc : Jorniste corrompu ; Oc : Obscurantiste corrompu.
La présence d'un * signifie que le Sort était évoqué dans le livre de base d'AGONE.
La présence d'un † signifie que le Sort nécessite l'utilisation d'un Danseur corrompu.

Savoir cryptogrammique

Adieux (O, 20, personnelle, instantanée, 1 tr)
Aide démoniaque (O, 15, à vue/1 démon, une heure, 10 tr)
Alarme magique (É, 15, 30 m_, 1 semaine, 30 mn)*
Altérer l'apparence (É, 15, contact/1 cible, une heure, 5 mn)*
Amitié (J, 15, à vue/1 cible, 15 mn, 5 tr)
Amour (É, 20, regard/1 cible, 1 jour, 1 mn)
Appeler une monture (J, 10, 1 km/1 monture, instantanée, 5 tr)
Aura (J, 10, personnelle/10 m de diamètre, 15 mn, 1 tr)
Aura protectrice (J, 25, 5 m de rayon, 1 mn, 2 tr)*
Aveugler (É, 15, regard/1 cible, 5 tr, 2 tr)
Bénédiction (J, 10, contact/1 cible, tâche accomplie, 5 tr)
Bouclier d'étincelles (J, 15, contact/1 cible, 15 tr, 2 tr)
Bouclier magique (J, 15, personnelle, 5 tr, 1 tr)*
Bouclier personnel (O, 15, personnelle, 2 mn, 1 tr)*
Bras invisible (J, 15, 100 m, 5 mn, 5 tr)*
Bruit (É, 10, 30 m/1 bruit, 3 tr x MR, 1 tr)
Bruit maudit (É, 20, à vue/1 cible, permanent, une heure)
Brûlure (O, 10, contact/1 cible, instantanée, 2 tr)
Cécité (O, 10, à vue/1 cible, 24 h, 1 tr)*
Clairvoyance (J, 20, N/A, N/A, 1 mn)*
Combustion spontanée (É, 25, contact, instantanée, 3 tr)
Coup critique (O, 20, à vue/1 cible, permanent, 5 tr)
Crachat d'acide (O, 10, personnelle, 1 + MR tirs, 5 tr)
Créer un familier (É, 25, contact/1 cible, permanent, 6 h)
Créer un familier (J, 20, contact/1 animal, permanent, 6 h)
Créer un familier (O, 20, contact/1 cible, permanent, 1 jour)
Détruire l'esprit (O, 20, regard/1 cible, permanent, 1 mn)
Détruire un Démon (J, 25, à vue/1 Démon, 15 tr, 5 tr)
Discerner la Flamme (J, 15, à vue, une heure, 5 tr)*
Dissimulation (O, 20, personnelle, 5 mn, 3 tr)*
Douleur majeure (O, 15, regard/1 cible, instantanée, 2 tr)
Douleur mineure (O, 10, regard/1 cible, 5 tr, 1 tr)
Eau (J, 10, contact/1 litre au moins, permanent, 1 mn)
Écho illusoire (É, 10, 100 m, 10 s, 5 tr)*
Éclats de glace (É, 15, 10 m x MR, instantanée, 2 tr)
Écouter les murs (O, 15, spécial, une heure, 5 mn)*
Émotion exacerbée (O, 20, regard/1 cible, 10 mn, 3 tr)*
Enchantement naturel (J, 20, personnelle/1 zone de nature, 1 jour, une heure)
Ensemencer (J, 20, à vue/1 cible, instantanée, 10 mn)
Esclavage mental (O, 20, 1 cible, 1 jour, 1 jour)
Évanouir (O, 25, à vue/1 cible, instantanée, 2 tr)
Faire pousser une plante (J, 20, contact/1 plante, instantanée, 15 tr)
Fausse monnaie (É, 10, contact/10 pièces, 10 mn, 3 tr)
Fausse mort (É, 10, personnelle, selon Mage, 1 tr)
Fausse piste (É, 10, N/A, une heure, 2 tr)*
Folie (É, 20, regard/1 cible, 1 jour, 1 mn)
Force accrue (É, 10, personnelle, 30 mn, 2 tr)*
Foudre (É, 20, 100 m, instantanée, 5 tr)
Gigantisme (J, 15, à vue/1 cible, une heure, 15 tr)

Grand maître (É, 15, personnelle, 15 mn + 5 mn x MR, 1 mn)
Guérison absolue (J, 25, contact/1 cible, instantanée, 5 tr)
Guérison majeure (J, 20, contact/1 cible, instantanée, 5 mn)*
Guérison mineure (J, 15, contact/1 cible, 2 tr)*
Haine (O, 15, regard/1 cible, une heure, 1 mn)
Halo lumineux (É, 10, à vue/30 m, une heure, 5 tr)*
Illusion complète (É, 20, à vue, une heure, 1 mn)*
Illusion vraie (É, 25, à vue, 30 mn, 2 mn)*
Impression de vérité (J, 10, personnelle, 5 mn, 3 tr)*
Inspirer la crainte (O, 15, regard/1 cible, 10 mn, 1 tr)*
Insuffler la terreur (O, 15, à vue/1 cible, 10 mn, 1 tr)*
Invisibilité (É, 25, contact, 10 mn, 6 tr)*
Jet de flammes (O, 15, 10 m de long sur 2 de large, instantanée, 5 tr)
Jeux de ténèbres (O,10, 10 m de rayon, 5 mn, 2 tr)*
Jeux de lumière (É, 10, 100 m, 5 mn, 1 tr)*
Les huit pas de l'araignée (É, 15, personnelle, 30 mn, 2 tr)*
Lieu sûr (O, 25, personnelle, instantanée, 1 mn)*
Lire les pensées (É, 15, regard/1 cible, 1 tr, 1 tr)
Mal du Danseur (O, 15, à vue/1 cible, 5 mn, 4 tr)*
Malédiction du Danseur (O, 20, 1 cible, une heure, 15 tr)
Marionnette aveugle (É, 25, regard/1 cible, 1 an, 1 jour)
Marionnette folle (O, 25, 1 cible, 1 ordre, 1 jour)
Marquer un Danseur (J, 15, contact/1 cible, instantanée, 10 mn)*
Mille échardes (J, 10, 50 m/1 objet en bois, instantanée, 1 tr)
Monture fantôme (É, 15, 5 m, une heure, 10 tr)
Nourriture (J, 15, contact/1 litre au moins, permanent, 1 mn)
Nourriture saine (J, 10, contact, 5 mn, 3 tr)*
Nuée de Vermines (O, 10, 20 m, permanent, 3 tr)
Objet (É, 15, 10 m, 15 mn, 1 tr)
Ouverture (É, 15, contact/1 cible, instantanée, 3 tr)*
Pacotille (É, 10, à vue/1 objet, une heure, 5 tr)
Parfaite connivence (É, 20, 1 Démon, instantanée, 5 tr)
Parler aux animaux (J, 10, à vue/1 animal, 1 mn, 3 tr)
Parler aux plantes (J, 15, à vue/1 plante, instantanée, 10 mn)
Percer les ténèbres (O, 10, personnelle, une heure, 1 tr)*
Phénix (É, 25, à vue/toute personne, instantanée, 10 tr)
Piège à Démons (O, 25, contact/400 m_, jusqu'à déclenchement, 5 mn)
Pluie acide (O, 20, 50 m/10 m_, instantanée, 3 tr)*
Pont illusoire (É, 20, à vue, 5 tr, 5 tr)
Portail (O, 25, personnelle, instantanée, une heure)*
Prince (É, 20, personnelle, 15 mn + 5 mn x MR, 1 mn)
Prison magique (É, 25, 100 m/10 m_, une heure, 2 tr)
Projectile magique (É, 20, 100 m/1 cible, instantanée, 2 tr)*
Provoquer la douleur (O, 15, regard/1 cible, 5 tr, 1 tr)*
Puissance (O, 15, personnelle, 15 mn, 2 tr)*
Purification du corps (J, 15, N/A, instantanée, 1 mn)*
Pyrokinésie (O, 20, 50 m/1 cible, instantanée, 2 tr)*
Récolte fantastique (J, 15, 1 km/1 km de rayon, 1 saison, une heure)
Réconfort du Danseur (J, 10, contact/1 cible, instantanée, 1 mn)*
Réduire (O, 15, 5 m/1 cible, une heure, 15 tr)
Reflet illusoire (É, 15, à vue, 1 mn, 2 tr)*
Repousser la vie (O, 15, à vue/toute cible, 1 mn, 1 tr)
Repousser un Damné (J, 20, à vue/1 cible, une heure, 5 tr)*
Repousser un Démon (J, 20, à vue/1 Démon, 1 mn, 1 tr)
Résister aux températures extrêmes (J, 15, personnelle, 10 mn, 1 mn)*
Résurrection éclipsiste (É, 25, contact/1 mort, permanent, 1 mn)
Résurrection jorniste (J, 25, contact/1 mort, permanent, une heure)
Résurrection obscurantiste (O, 25, contact/1 mort, VOL heures, 1 tr)
Sanctification (J, 25, à vue/100 m_, 3 jours, une heure)*
Sarbacane (É, 15, 50 m/1 cible, instantanée, 1 tr)*
Saut (É, 10, personnelle, 5 tr, 1 tr)*
Sculpter un corps (O, 25, contact/1 cible, permanent, une heure)
Sommeil (É, 20, contact/1 cible, une heure, 2 mn)*
Souffle enflammé (O, 15, 10 m/1 cible, instantanée, 1 tr)*
Soulager d'une malédiction (J, 25, regard/1 effet magique, instantanée, une heure)

Sphère de silence (J, 20, personnelle/3 m de diamètre, 2 mn, 5 tr)*
Sphère enflammée (O, 20, 100 m/spécial, instantanée, 6 tr)*
Ténèbres (O, 10, 50 m/10 m de rayon, 5 mn, 10 tr)
Ténèbres maudites (O, 15, regard/1 cible, permanent, 1 jour)
Tonnerre et foudre (J, 25, 1 km/1 cible, instantanée, 15 mn)
Touché ardent (O, 10, contact/1 cible, instantanée, 1 tr)*
Trompe-l'œil (É, 20, 1 km/100 m de rayon, 1 semaine, 6 h)
Vague d'effroi (O, 25, à vue/jusqu'à 50 cibles, une heure, 10 tr)*
Vérité (J, 20, regard/1 cible, 5 mn, 1 mn)*
Verrouiller (É, 10, contact/1 cible, 24 h, 2 mn)*
Vigueur (J, 10, personnelle, 30 mn, 2 tr)*
Vision floue (É, 10, à vue/1 cible, 1 mn, 1 tr)*
Voir à travers un mur (É, 10, contact/10 m_, 1 mn, 1 tr)*
Voler la vie (O, 25, 1 Danseur, permanent, 1 tr)
Zone de silence (J, 15, à vue/3 m de diamètre, 5 mn, 2 tr)*

L'Emprise corrompue

Le Reflet (Jc, 15, spécial, 1 semaine, 1 mn)
Le Martyre (Éc, 15, regard, instantanée, 5 tr)
La Mascarade des Âmes (Éc, 20, regard, 1 jour, 1 mn)†
Fécondation (Oc, 25, 10 m de rayon, 1 jour, 5 mn)†
Le Masque d'Horreur (Jc, 15, 1 km de rayon, 1 semaine, 1 mn)†
Le Vent des Folies (Oc, 15, 50 m/10 m_, 1 tr, 5 tr)

Les Arts magiques

Il doit être bien entendu que ces Œuvres ne sont, loin s'en faut, des classiques accessibles auprès de n'importe quel maître. Si les plus simples d'entre elles peuvent effectivement être découvertes auprès d'une Œuvre d'Art Ancien mineure ou par le biais des plus grands maîtres qui les ont tout simplement créées, il est évident que les plus puissantes d'entre elles sont des trésors pratiquement introuvables, notamment en ce qui concerne toutes celles dont le seuil dépasse 15.

Le format des Œuvres est le suivant :
Nom de l'Œuvre (instrument, Seuil, Portée/zone d'effet, durée, mesure)
H : Harpe ; C : Cistre ; F : Flûte ; T : Tambour ; V : Viole ;
P : Printemps ; É : Été ; A : Automne ; H : Hiver
La présence d'un * signifie que l'Œuvre était évoquée dans le livre de règles.

Accord

Accélération (T, 20, à vue/1 cible, 1 tr, 2 tr)
Agressivité végétale (V, 15, 30 m/1 cible, 1 tr, 1 tr)*
Âme sœur (H, 15, regard/1 cible, 10 mn, 2 tr)*
Amnésie totale (C, 25, regard/1 cible, instantanée, 5 tr)
Apaisement (H, 10, 5 m/1 cible, une heure, 2 tr)*
Attaque mentale (C, 25, regard/1 cible, instantanée, 1 tr)*
Beauté intérieure (H, 10, regard/1 cible, 1 jour, 2 tr)*
Bégaiement (F, 10, regard/1 cible, 1 mn, 2 tr)
Bénédiction (H, 15, contact/1 cible, 1 semaine, 5 mn)*
Berserk (T, 15, à vue/1 cible, combat, 1 tr)*
Bien-être (H, 20, regard/1 cible, une heure, 3 tr)
Chance insolente (H, 20, personnel, jusqu'au déclenchement, 5 tr)

Changer l'humeur (C, 10, regard/1 cible, une heure, 5 tr)*
Charisme (H, 20, spécial, 30 mn, 5 tr)*
Charme (F, 15, regard/1 cible, une heure, 1 tr)*
Commandement à la nature (V, 25, à vue/1 cible, 15 mn, 5 tr)*
Comportement chaotique (T, 15, regard/1 cible, 5 mn, 4 tr)*
Contre Influence (H, 15, à vue/1 cible, 1 jour, 1 jour)
Contrôle animal (V, 20, à vue/1 cible, 5 mn, 1 mn)
Contrordre (F, 15, à vue/1 cible, instantanée, 1 tr)
Déclencher une émotion (F, 10, regard/1 cible, 10 mn, 3 tr)*
Déconcentration (T, 10, 50 m/1 cible, instantanée, 1 tr)
Défaitisme exacerbé (T, 15, à vue/1 cible, 10 mn, 3 tr)
Dégoût des armes (T, 15, à vue/1 cible, 1 mn, 2 tr)
Démence (T, 15, regard/1 cible, 10 mn, 5 tr)*
Demi-Sève (V, 25, personnel, instantanée, 7 h)
Discorde (F, 15, à vue/entre 2 et 10 cibles, une heure, 1 mn)
Douleur (F, 25, 50 m/1 cible, instantanée, 2 tr)
Échapper à la mort (H, 25, contact/1 cible, jusqu'au déclenchement, 5 tr)
Évanouissement des phobies (H, 20, regard/1 cible, instantanée, une heure)
Explosion sonore (T, 15, 50 m/5 m de rayon, instantanée, 2 tr)
Farandole (F, 25, à portée d'ouïe, tant qu'il joue, spécial)
Forêt enchantée (V, 25, une forêt, définitif, 7 h)
Horreur (C, 20, regard/1 cible, 5 tr, 5 tr)
Hypnotisme (F, 20, regard/1 cible, une heure, 5 tr)*
Illusion gigantiste (C, 15, à vue/1 cible, 1 mn, 5 tr)
Interdiction (F, 15, regard/1 cible, 24 h, 1 mn)*
Jeu des saisons (V, 10, 100 m/1 cible, 1 semaine, 30 mn)*
La grande faute (C, 15, regard/1 cible, instantanée, 5 tr)
La plus grande Bonté (H, 20, personnel, définitif, 5 tr)
Langage animal (V, 15, à vue/1 cible, 1 mn, 5 tr)
Le grand sommeil (T, 25, regard/1 cible, 5 tr, 5 tr)
Le miroir de l'esprit (C, 10, à vue/1 cible, instantanée, 1 tr)
Leader (T, 20, 50 m de rayon, 30 mn, 1 mn)*
Matamore (T, 20, à vue/1 cible, instantanée, 5 tr)
Mensonge vraisemblable (H, 15, regard/1 cible, instantanée, 2 tr)
Modifier la mémoire (C, 20, regard/1 cible, 1 jour, 1 mn)*
Mur de végétation (V, 20, 25 m de rayon, instantanée, 2 tr)
Obéissance par l'amitié (H, 25, regard/1 cible, 1 acte, 10 tr)
Ordre (F, 10, regard/1 cible, 1 tr, 1 tr)*
Paranoïa (F, 20, à vue/1 cible, 1 semaine, 15 tr)
Perte illusoire d'un sens (C, 20, à vue/1 cible, 1 jour, 2 mn)
Prison végétale (V, 15, 50 m/30 m³, une heure, 3 tr)*
Prolongement animal (V, 10, à vue/1 cible, 5 mn, 5 tr)
Protéger l'esprit (C, 15, personnel, 1 semaine, 5 mn)
Racines agrippantes (V, 10, 50 m/1 cible, 1 mn, 2 tr)*
Rechercher un souvenir (C, 15, regard/1 cible, 1 tr, 1 tr)*
Réconfort (H, 15, regard/1 cible, définitif, 1 mn)
Refuge sylvestre (V, 15, personnel, 1 jour, 10 tr)
Ressusciter un végétal (V, 20, contact/1 cible, instantanée, 5 mn)
Sans Repos (F, 20, regard/1 cible, 1 jour, 1 mn)
Silence (F, 15, à vue, 1 cible, 15 tr, 1 tr)
Soigner l'esprit (C, 25, regard/1 cible, définitif, une heure)
Surmonter la peur (T, 10, personnel, 30 mn, 2 tr)*
Télépathie (C, 15, à vue/1 cible, 5 mn, 2 tr)*
Voie musicale (T, 25, personnel/à portée d'ouïe, temps du voyage, 1 mn)

Orchestre

Rancune tenace (T/C, 10/20, regard/1 cible, 10 mn, 3 tr)
Fureur bestiale (T/V, 10/20, à vue/1 cible, 5 mn, 1 tr)
Nostalgie volubile (F/C, 15/15, regard/1 cible, 10 mn, 2 tr)
Béatitude (H/F, 20/15, regard/1 cible, une heure, 1 tr)
Folie Douce (F/T, 15/15, à vue/1 cible, définitif, 3 tr)
Sauf-Conduit (H/T/V, 15/10/15, regard/1 cible, 1 jour, 30 mn)

Enchantement harmonique (H/F/V/C, 25/15/20/15, un Domaine, 1 mois, 30 mn)
Désorganisation militaire (F, 25, à vue/1 unité militaire, bataille, 5 mn)
Folie guerrière (T, 25, à vue/une unité militaire, 5 mn, 10 mn)
Légitime autorité (H, 30, un Domaine, 10 jours, 30 mn)
Prospérité naturelle (V, 30, un Domaine, 1 mois, 30 mn)
Amnésie collective (C, 30, un Domaine, instantanée, 30 mn)

Cantos

Aria captivante (10, 10 m/1 cible, chant, 1 tr)
Beauté parfaite (20, 10 m/1 cible, 30 mn, 5 tr)
Berceuse (15, 10 m/1 cible, 15 mn, 2 tr)
Cécité soprane (15, 10 m/1 cible, 5 mn, 2 tr)
Cécité tonale (20, 10 m/1 cible, 5 mn, 3 tr)
Éveil des sens (10, regard/1 cible, 5 mn, 2 tr)
Hymne curatif (15, contact/1 cible, instantanée, 1 mn)
Lai héroïque (25, regard/1 cible, une heure, 4 tr)
Surdité soprane (10, 10 m/1 cible, 5 mn, 1 tr)
Surdité tonale (15, 10 m/1 cible, 5 mn, 2 tr)

Cyse

Aiguiser une lame (10, 1 objet moyen, une heure, 2 tr)*
Altération de la matière (20, 1 objet moyen, une heure, 1 mn)*
Altérer l'usure (10, 1 objet moyen, 1 jour, 5 mn)*
Animer une statue (20, 1 objet moyen, 1 mn, 5 tr)
Changement d'état (15, 1 petit objet, 1 mn, 4 tr)*
Cohésion de la matière (10, 1 petit objet, une heure, 5 tr)*
Commander à la matière (20, 1 objet moyen, 1 ordre, 1 mn)
Décomposition (20, 1 objet moyen, instantanée, 1 mn)*
Disparition de la matière (15, 1 objet moyen, 30 mn, 1 mn)
Fermeture de serrure (15, 1 serrure, instantanée, 2 tr)
Fusion dans la matière (25, personnel, une heure, 1 tr)*
Liaison mentale (25, 1 gros objet, 1 an et 1 jour, 1 mois)
Liquéfaction de la matière (20, 1 objet moyen, 10 mn, 1 mn)
Perception des enchantements (10, 1 objet moyen, instantanée, 1 mn)
Point faible (10, 1 petit objet, instantanée, une heure)*
Réduction de la matière (15, 1 objet moyen, 5 mn, 5 tr)
Remodeler (10, 1 petit objet, instantanée, 1 tr)*
Serrurerie (15, 1 petit objet, instantanée, 1 tr)*

Geste

Érosion (10, à vue/1 objet moyen, instantanée, 1 mn)*
Esquive temporelle (25, personnel, une heure, 5 tr)*
Flétrissure cutanée (20, à vue/1 cible, instantanée, 1 mn)
Funeste présage (15, regard/1 cible, instantanée, 3 tr)
Guérison accélérée (15, contact/1 cible, instantanée, 2 tr)*
Je n'y serais pas (20, personnel, instantanée, 1 mn)
Langue Morte (10, personnel, 1 jour, 1 mn)
Perturbation visuelle (15, regard/1 cible, 1 tr, 1 tr)
Prémonition (15, N/A, N/A, 20 mn)*
Psychométrie (15, contact/1 objet moyen, N/A, une heure)*
Retour en arrière (25, personnel, instantanée, 2 tr)
Sens du danger (10, personnel, 1 mn, 2 tr)
Stase temporelle (15, à vue/1 cible, 1 mn, 2 tr)
Temps d'avance (15, personnel, 5 mn, 1 tr)*
Vieillissement (20, contact/1 cible, instantanée, 5 mn)*
Voir le passé (20, 100 m_, N/A, une heure)*

Décorum

Ami du jour (É, 15, personnel, jusqu'au coucher du soleil, 10 mn)
Appeler le soleil (P, 20, N/A, une heure, 1 mn)*
Armure d'hiver (H, 20, personnel, 10 mn, 2 tr)*
Assurance de progéniture (P, 10, contact, gestation de la cible, 1 mn)
Asthme foudroyant (H, 15, contact, 24 h, 5 tr)
Avalanche (H, 20, à vue/une coulée de neige, instantanée, 5 tr)
Calme doré (A, 15, 50 m/10 cibles, 6 h, 1 mn)
Chaleur (É, 15, 100 m de rayon, une heure, 1 tr)*
Combustion (É, 20, à vue/1 cible, instantanée, 1 tr)*
Coup de chaleur (É, 15, à vue/1 cible, instantanée, 2 tr)
Coup de froid (H, 15, regard/1 cible, instantanée, 5 tr)
Créer une source d'eau (P, 20, contact, permanent, 5 tr)
Décrépitude (A, 15, contact/1 m^3, définitif, 3 tr)*
Dépendance (A, 15, contact, 30 jours, 2 tr)
Engourdissement d'un membre (H, 20, contact, instantanée, 1 tr)
Fertilité (P, 10, 5 m de rayon, 24 h, 1 tr)*
Flétrissent (A, 10, contact, définitif, spécial)*
Foudroyer (É, 25, à vue/1 cible, instantanée, 5 tr)
Froid (H, 15, 100 m de rayon, une heure, 1 tr)*
Gel (H, 25, contact/1 cible, instantanée, 3 tr)
Inondation (P, 25, à vue/1 km de rayon, définitif, 1 mn)
Insolation (É, 15, contact/1 hectare, instantanée, une heure)
L'énergie du désespoir (A, 15, 50 m/10 cibles, 6 h, 1 mn)
Lumière aveuglante (É, 10, à vue/1 cible, 5 tr, 5 tr)*
Luxuriance (P, 25, à vue/1 bâtiment, définitif, une heure)
Masque d'automne (A, 20, personnel, une heure, 2 tr)*
Maturité (É, 20, contact/1 cible, définitif, 1 mn)
Mort végétale (H, 10, contact, définitif, 1 tr)*
Neige (H, 10, région, une heure, 1 mn)
Nuages (A, 10, région, une heure, 1 mn)
Nuée d'épines (P, 20, 20 m/1 cible, définitif, 2 tr)
Objet luminescent (É, 10, contact, une heure, 1 tr)
Orage (É, 10, région, 15 mn, 1 mn)
Petite pluie (P, 10, région, une heure, 1 mn)
Pleurer la Dame (A, 25, portée du regard/1 cible, 15 mn, 5 tr)
Poison (A, 15, contact, définitif, 1 tr)*
Projectile de glace (H, 15, à vue, instantanée, 1 tr)*
Prolonger la vie (É, 15, contact/1 cible, une heure, 2 tr)*
Prolonger le printemps (P, 20, région, 1 jour, une heure)
Prolonger l'été (É, 20, région, 1 jour, une heure)
Prolonger l'hiver (H, 20, région, 1 jour, une heure)
Repousse miraculeuse (P, 25, contact/1 cible, définitif, 1 jour)
Sale blessure (A, 20, contact, instantanée, 2 tr)
Sentir l'automne (A, 20, à vue/1 cible, instantanée, 5 tr)
Soigner une blessure (P, 15, contact, définitif, 3 tr)*
Tapis de feuilles (A, 10, contact, permanent, 3 tr)
Tempête de grêle (A, 25, 3 km/1 km de diamètre, 15 mn, 5 tr)
Tornade de glace (H, 25, 5 km/5 m de diamètre, une heure, 1 mn)
Végétation chaotique (P, 20, 20 m, 30 mn, 5 tr)*



Les Muses sont source de toute chose en Harmonde. Depuis la nuit des Temps, les Inspirés leur ont rendu hommage en nourrissant leur création grâce aux Arts magiques. Les Mages, ternes ou inspirés, n'ont que faire de l'Accord, la Geste, la Cyse et le Décorum. Ils ont développé l'Emprise qui accouche des étincelles des Danseurs.

Mais l'Ennemi n'est pas loin. Le Cryptogramme-magicien, tout comme bien des Harmonistes, est impuissant face à la Menace. Les Arts sont pervertis, les Danseurs corrompus !

Il ne reste qu'un seul espoir...

Que les Inspirés renouent avec l'Art de la Magie.



L'Art de la magie contient tous les renseignements nécessaires aux joueurs pour parfaire l'interprétation des Mages du Cryptogramme-magicien et des Harmonistes, ainsi que des informations complémentaires pour l'Éminence Grise sur la nature de l'Harmonde, l'Équerre et le Cryptogramme-magicien.

Dans les pages de ce supplément, l'Éminence Grise retrouvera tous les secrets des Mages, de nouveaux Sorts et les arcanes de la Chorégraphie, de nouvelles Œuvres et Artefacts, mais aussi de nouvelles pratiques occultes réservées aux Inspirés les plus expérimentés.

Véritable mine d'informations, ce Grimoire contient également de nombreux avantages et défauts ainsi que des Archétypes prêts à jouer.

Multisim Editions

Prix : 180 F

ISBN : 2-84476-043-0

H60 06 171 F


ÉCLAT DE SANG
Un Drame des Royaumes Crépusculaires

Éclat de sang

« Une ville en flammes,
Des femmes qui crient,
Des enfants qui pleurent,
Des rivières de sang,
Une pluie de cendres,
La guerre !!! »

Yorem At'Lawk, l'ogre-mercenaire
et Bors de Gard, Grand Cornu

Un Drame
des Royaumes crépusculaires

Affiche

AGONE

Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Dramaturgies (textes)
Vincent Kaufmann et Grégoire Laakmann
d'après une idée originale du Masque

Costumes (mise en pages)
flu

Régisseur (fabrication)
Nicolas Hutter

Décors (illustrations)
Boris Courdesses

Lumières (plans)
Matthias Haddad

Souffleur (correction)
Benoît Huot

Mise en scène (direction éditoriale)
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Acteurs

Almidiane, Ardelin, Artemise, Sinavre d'Arveil, Belœil et Volepatte,
Édelnar de Clères, Mécilène, Palidanore, Râblangon, Sybelline, Vardefrousse, Vartemuse,
la troupe des chevaliers Mandalore et en exclusivité le Masque et les Lueurs.

Remerciements

Vincent Kaufmann remercie lK pour ses remises dans le droit chemin, Bors de Gard et Yorem At'Lawk pour leur citation, le Masque pour son Inspiration ainsi que Druek le magnanime, Panchika la cueilleuse de champignons et Synaïah la « *Perfide moi ? Jamais !* » pour avoir été les premiers à goûter aux lames des Mandalore et à essuyer les larmes de Sybelline...
Grégoire Laakmann remercie Matthias et Isabelle. Comme ça. Pour la beauté d'un premier dimanche d'été passé en leur compagnie.

MULTISIM édition

Multisim Éditions
32, boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

www.agone-rpg.com

www.multisim.com
info@multisim.com

Imprimé par Publiprint (57155 MARLY)

Sommaire

Préambule 4

Acte I :
Où les chevaliers ne sont pas ce qu'il semble 6

Ambiance 6
Scènes clefs 6
Rencontre avec Sybelline 7
L'attaque des chevaliers Mandalore 7
Décors 8
Un paisible Domaine 8
Un manoir dévasté 8
Acteurs et comparses 9
Ardelin, le futur chevalier 9
Sybelline, une jeune fille abandonnée 10
Les chevaliers Mandalore, lueurs de mort 13
Indices 15
Les restes d'un tableau 15
Les visions de Sybelline 16
La tarasque, le blason des chevaliers 16
Dramaturgie 17
Lever de rideau 17
Sybelline 17
Entracte 18

Acte II :
Où une légende et quelques marauds valent mieux qu'une armée 20

Ambiance 20
Rumeurs de guerre... 20
Dans une cité protégée ? 21
Scènes clefs 22
La rencontre avec Mécilène 22
Rencontre avec le seigneur d'Arveil 22
Décors 23
La basilique de Notre-Garde 23
La châtellenie d'Arveil 24
Les vestiges du Sanctuaire d'Artemise 25
Acteurs & comparses 26
Mécilène, le collectionneur acharné 26
Belœil & Volepatte, les marauds d'art 28
Vardefrousse, l'iconoclaste haineux 29
Râblangon, l'honorable patriarche 35
Les gardenostres 36
Sinavre d'Arveil, le châtelain dans l'oubli 37
Indices 39
La légende des chevaliers Mandalore 39
Les Tableaux-monde 40
Synophylène 40
Le château d'Arveil 41
Dramaturgie 42
Lever de rideau 42
La légende des Mandalore 42
Au domaine d'Arveil 44
Entracte 45

Acte III :
Où les Inspirés se découvrent un bien étrange allié 46

Ambiance 46
Scène clef 46
La rencontre avec Artemise 47
Décors 48
Sombreçonge 48
Le Sanctuaire d'Artemise 51
Acteurs et comparses 53
Palidanore, le directeur bourru 53
Almidiane, le professeur Inspiré 54
Édelnar de Clères, illuminé de l'Escarboucle 54
Vartemuse, Conjurateur de l'Escarboucle 56
Indices 56
La Fresque-monde 56
La Chandelle sombroscure 56
Dramaturgie 57
Lever de rideau 58
Balade à Sombreçonge 58
L'envers de la Fresque-monde 60
Tomber de rideau 61

Préambule

L'Inspiration est une arme contre le Masque et ses alliés. Mal utilisée, elle devient un danger pouvant mettre en péril l'Harmonde. *Éclat de sang* a pour enseignement ce danger, mais son thème principal est sans aucun doute la guerre. Séparé en trois Actes, ce Drame amènera la Compagnie à affronter d'autres Inspirés et les conduira au cœur de la République mercenaire, dans la grande Orkhane et l'étrange Sombreçonge, en quête des légendes fondatrices du royaume et à la recherche d'un Sanctuaire de la Flamboyance. Durant leur périple, la guerre embrasera et s'étendra à l'Harmonde, des villes tomberont et des populations seront massacrées. Le Drame s'achèvera dans l'étrange cité de Sombreçonge.

Le sort des Royaumes crépusculaires est entre les mains de vos Inspirés et d'un allié des plus inattendus. Le Masque !

Contexte

Avant l'Éclipse

Un Inspiré répondant au nom d'Artemise vainc le Masque au jeu de la Perfidie et apprend que les hommes sont les enfants du Maître du Semblant. Il se met à croire que les Ternes sont des alliés en puissance de ce dernier et commence à sombrer dans la folie.

Quelques années plus tard, Artemise est devenu un Génie. Il a rassemblé une armée, les chevaliers Mandalore, qu'il souhaite utiliser pour unifier l'Harmonde sous une seule bannière avant d'entamer une guerre absolue contre le Masque et ses alliés. Ce dernier est en train de préparer l'Éclipse. Craignant un affrontement direct avec Artemise, il décide d'utiliser la première ébauche du manteau de l'Automne pour recouvrir le Sanctuaire et l'armée des Mandalore. Son plan fonctionne parfaitement et ces derniers se retrouvent prisonniers de l'Éclat.

Ce que le Masque ignore est qu'à l'instant où le Sanctuaire est coupé de l'Harmonde, vingt et un Tableaux-monde subissent un effet magique inattendu et se retrouvent dispersés à travers les royaumes. Ensemble, ils forment un polyptyque représentant l'armée des Mandalore réunie devant la façade du Sanctuaire. À cause de cet effet magique, ces Œuvres sont devenues quelque chose qui tient autant de l'Ergastule que du Tableau-monde. Pourtant, il est impossible d'y entrer ou d'en faire sortir quoi que ce soit. Un vernis recouvre la peinture et la rend inactive...

Au Deuxième Âge

Plus de mille ans après l'Éclipse, un Inspiré du nom d'Oscuro « visite » les ruines du Sanctuaire d'Artemise et y découvre une étrange fresque emplie d'Éclat. Celle-ci s'est formée peu après que le Masque a emprisonné Artemise et les Mandalore. Percevant la nature magique de cette « Fresque-monde », Oscuro décide de la ramener avec lui à Sombreçonge. Il utilise ses pouvoirs de Mage, d'Harmoniste du Décorum et de Conjurateur pour arracher la fresque. Au moment de repartir, lui et ses compagnons sont assaillis par les gardiens du lieu, descendants des sbires placés par le Masque pour protéger les ruines. L'un des

AVERTISSEMENT

Éminence, nous vous conseillons de lire attentivement le synopsis avant de vous attaquer au Drame proprement dit. De même, lisez ce dernier dans son intégralité avant de le mettre en scène.

Enfin, nous vous recommandons de relire les règles de combat d'*AGONE*, même si vous estimez déjà les connaître. En situation de guerre, une bonne tactique est toujours salvatrice !

hommes d'Oscuro, Carmineuil, tombe au combat. Sous l'influence de la Ténèbre, ce dernier devient une Âme-en-peine et reste dans les ruines. Oscuro ramène la fresque dans son école, Errenuance.

S'étant attiré l'inimitié des saisonins durant ses recherches sur le Décorum de la Flamboyance, Oscuro met en scène sa mort et disparaît sans laisser de traces. Ses aventures quittent la scène de ce Drame.

145(?)

Le Masque, revêtu de son costume de l'innocence feinte — une jeune fille blonde appelée Sybelline —, découvre l'un des tableaux dans le manoir du petit Domaine de Chantevigne. En le touchant, il détruit le vernis qui le recouvre et permet aux chevaliers représentés de rejoindre l'Harmonde. Ceux-ci sont déboussolés et emplis de violence et de haine à cause de l'Éclat et du tempérament d'Artemise qu'ils côtoient depuis près de mille cinq cents années. Confrontés à des Ternes, ils n'ont qu'une réponse : la mort.

Le Masque parvient à échapper au massacre, mais il découvre avec horreur qu'il est prisonnier de son costume. Convaincu qu'il doit stopper Artemise pour s'en sortir et qu'il ne peut y parvenir sans l'aide de l'Inspiration, il décide de s'allier à une Compagnie. La vôtre, bien sûr...

Acte I : Où les chevaliers ne sont pas ce qu'il semble

Après avoir massacré les convives du manoir, les cinq chevaliers de l'armée d'Artemise s'attaquent au village voisin. Un jeune garçon parvient à s'échapper d'une écurie en flammes en s'agrippant à un cheval affolé. C'est à cet instant que les Inspirés entrent en scène, l'animal rendu fou par les flammes fonce droit sur eux. Après l'avoir stoppé, la Compagnie apprend que le village du garçon est attaqué par des « lueurs de morts ». Elle s'y rend, mais arrive trop tard. La seule âme qui vive encore est une petite fille qui semble porter en elle l'Inspiration : Sybelline. Elle est en larmes et veut retrouver son père, garde au manoir de Chantevigne. Les Inspirés s'y rendent en sa compagnie et découvrent un atroce spectacle. Tous sont morts, les hommes, les femmes et même, les enfants.

Grâce à la Geste ou aux visions de Sybelline — le Masque fait semblant d'en avoir pour guider la Compagnie —, les Inspirés comprennent deux choses : les chevaliers sont sortis d'un tableau et tout ceci n'est qu'un début, une armée entière va déferler sur l'Harmonde.

En suivant la piste des chevaliers depuis le village, les Inspirés parviennent à une grande auberge où se déroule une bataille. L'heure du premier affrontement avec les Mandalore est venue. La victoire ne sera pas aisée et les Inspirés seront peut-être dans l'obligation de faire appel à une milice ou à une armée pour les arrêter.

L'Acte s'achève lorsque les Inspirés partent vers Orkhane, la capitale de la République mercenaire. Ils espèrent y trouver des réponses à leurs questions. En effet, une vision de Sybelline a pour cadre cette cité et si la Compagnie a trouvé dans les archives du manoir l'acte de vente du tableau d'où sont sortis les chevaliers, la piste qu'il inaugure se poursuit à Orkhane. –

Acte II : Où une légende et quelques maraudS valent mieux qu'une armée

Les Inspirés arrivent dans une Orkhane agitée par les préparatifs de guerre. Dans la ville, une gigantesque basilique correspond à une des visions de Sybelline : Notre-Garde. En son sein, les Inspirés trouvent une gigantesque fresque représentant les chevaliers et apprennent ainsi que ces derniers sont un ordre défunt de la Flamboyance : les chevaliers Mandalore.

Munis de l'acte de vente du tableau de Chantevigne, les Inspirés peuvent aussi retrouver le vendeur : Belœil, Membre de la Maraude, ce dernier est prêt à échanger quelques informations : l'origine du tableau — il l'a volé à un collectionneur des faubourgs d'Orkhane — ainsi que l'existence d'une œuvre semblable cachée à l'intérieur de Notre-Garde, hors de vue des visiteurs.

En s'intéressant à celle-ci, les Inspirés s'attirent l'attention d'un sbire du Masque : Vardefrousse, membre d'une fraternité d'iconoclastes. Ensemble, ils peuvent organiser le vol du tableau. Si cette porte pour les chevaliers Mandalore est dangereuse et si Vardefrousse rêve de la détruire, elle n'en demeure pas moins le meilleur moyen de faire la connaissance de Mécilène le collectionneur des Tableaux-monde. Ainsi, les Inspirés auront la possibilité de découvrir les quatre Œuvres qu'il conserve. Mais ils devront d'abord négocier avec Vardefrousse ou s'en faire un ennemi.

Durant ces événements, la Compagnie a l'occasion d'en apprendre plus sur les chevaliers Mandalore, mais aussi sur le peintre des tableaux, Synophylène, et sur un héritier bien tardif des techniques de ce dernier, un certain Oscuro. Au cours de ces recherches, les Inspirés comprennent que la mer de Cendre (*cf. AGONE*, p. 54) est à l'origine de bien des légendes, notamment celle des chevaliers Mandalore.

En se rendant dans cette contrée maudite, la Compagnie accède au passé oublié des seigneurs d'Arveil — vieille caste corrompue établie par le Masque —, mais surtout pénètre dans les ruines du Sanctuaire d'Artemise... Là-bas, les Inspirés découvrent, notamment par la voix de l'Âme-en-peine qu'est devenue Carmineuil, qu'une fresque magique a été dérobée, il y a de cela trois cents ans, par le peintre-Mage Oscuro, fondateur d'une prestigieuse école de peinture à Sombreçonge, encore en activité.

Acte III : Où les Inspirés se découvrent un bien étrange allié

Les Inspirés n'ont que peu d'indices et à moins qu'ils ne souhaitent se diriger vers l'un des nombreux fronts de la guerre, ils se rendent à Sombreçonge pour retrouver la piste d'Oscuro.

La cité des Mages est pleine de surprises. La Compagnie retrouve l'école qu'avait fondée Oscuro et a l'occasion de croiser des Inspirés membres de l'Escarboucle. Ceux-ci souhaitent pactiser avec les Mandalore pour en faire une arme contre le Masque. Grâce à des indices laissés par Oscuro dans son école, la Compagnie finit par retrouver la fresque magique dérobée par l'Harmoniste et cachée dans sa propre tombe.

En entrant dans la fresque, les Inspirés pénètrent dans le « véritable » Sanctuaire d'Artemise. Après avoir visité les lieux et peut-être avoir affronté le courroux de certains gardiens des Harmoniums, ils se retrouvent face à Artemise. Le Génie les voit comme des Masquards et leur propose de faire une partie de cartes dont l'enjeu n'est autre que le destin de l'Harmonde...



Acte 1 :

Où les chevaliers ne sont pas ce qu'il semble

Les Inspirés sont confrontés à des chevaliers issus d'un Tableau-monde et semant le chaos dans un petit Domaine. Ils font la rencontre de Sybelline, une jeune fille douée de visions qui a survécu au massacre. Grâce à elle, ils comprennent que le Drame ne fait que commencer et qu'une véritable armée de chevaliers sanguinaires va déferler sur l'Harmonde. Ce qu'ils ignorent est que Sybelline n'est pas ce qu'elle prétend car elle est l'un des costumes du Masque.

Ambiance

L'Acte 1er d'*Éclat de sang* est placé sous le signe du malheur, de la mort, de l'impuissance et du désespoir. Confrontés à la folie destructrice des chevaliers Mandalore, les Inspirés risquent de connaître la peur et la défaite. Même s'ils parviennent à triompher, les visions de Sybelline leur feront comprendre que tout ceci n'est qu'un début et qu'une guerre s'apprête à embraser tout l'Harmonde.

Scènes clefs

Deux scènes marquent particulièrement cet Acte 1er. La première est celle de la rencontre des Inspirés et du Masque revêtu du costume d'un ange. La seconde est leur première confrontation avec les chevaliers Mandalore, ceux par qui le Drame arrive...

Rencontre avec Sybelline

Aphorismes

Dans le village de Chantevigne, une seule personne a réchappé de l'assaut des chevaliers Mandalore : Sybelline. Cette fillette a survécu à l'attaque grâce à l'écroulement d'un mur contre lequel elle se trouvait. Elle veut « retrouver son papa » et voit dans les Inspirés de preux chevaliers qui la sauveront. Enfin, c'est ce qu'elle leur raconte...

Mise en scène

C'est donc dans le village de Chantevigne que les Inspirés font la rencontre de Sybelline.

Petite fille blonde au milieu des villageois éventrés et des maisons brûlées, Sybelline a l'apparence d'un ange perdu au milieu d'un champ de bataille. Elle incarne la pureté qui ne peut être souillée. En la trouvant, c'est l'espoir que ressentent les Inspirés et, en l'approchant, ils sentent presque la caresse des Muses sur leurs Flammes. Sybelline se jette dans les bras d'un des Inspirés — celui qui a le plus de chance de vouloir la protéger — et pleure à chaudes larmes dans son cou. Durant un trop court instant, l'odeur de suie et de sang laisse place à une douce fragrance où se mêlent mille parfums.

Coulisses

Les séquences qui suivent se sont déroulées avant le lever de rideau. Elles présentent la vérité sur Sybelline, l'un des douze costumes du Masque (*cf. AGONE*, p. 266).

Intérieur nuit, salle de réception du manoir de Chantevigne :

Une fête se déroule au manoir, de nombreux invités des Domaines alentours sont présents. Le Masque s'est glissé parmi les convives en revêtant un de ses costumes préférés, celui de l'innocence feinte. Il a l'apparence d'une jeune fille qu'il a baptisée Sybelline. Cette dernière lui permet d'espionner les conversations des convives sans se faire remarquer. À la mi-nuit, le Maître du Semblant remarque le Tableau-monde accroché au mur derrière le seigneur de Chantevigne. Cela fait quelque temps qu'il n'était pas venu au manoir et il ne l'avait jamais vu. Étonné, il s'en approche et reconnaît les chevaliers Mandalore, l'armée du Génie Artemise. Son étonnement laisse place à l'inquiétude. Il a lui-même emprisonné cette armée hors du temps et de l'Harmonde à la veille de l'Éclipse et il ne devrait pas exister d'Œuvre comme celle-ci. En effet, la scène qu'elle représente reprend dans les moindres détails une partie de ce que vit le Masque au moment même où le manteau de l'Automne retombait sur le Sanctuaire du Génie (*cf. Acte III, Scène clef*).

Il tend la main vers l'un des chevaliers et à l'instant où il le touche, la peinture se boursoufle et se craquelle. Le vernis se détache et les chevaliers peints se mettent à bouger. L'un d'eux enjambe même le cadre du tableau ! Le Masque se souvient alors d'Artemise, de sa puissance et de son armée. Pour la première fois depuis longtemps, il a l'impression de ne pas avoir toutes les cartes en main. Il doute.

Un à un, les chevaliers surgissent du tableau. Montés sur des destriers immaculés, ils portent des armures d'or et d'argent ciselées et peintes d'arabesques mouvantes. Les convives, d'abord effrayés, se rassurent en croyant assister à une formidable mise en scène. Tous se tournent vers le fond de la pièce. Le silence est absolu. Le seigneur de Chantevigne qui est assis dos au tableau s'étonne de ce calme soudain et se retourne pour voir ce que ses invités observent avec tant d'attention. Il n'a le temps d'apercevoir qu'un simple trait de lumière. Sa tête s'envole dans les airs et s'écrase au pied d'un mur.

Pris de panique, la plupart des convives se mettent à hurler et tentent de fuir, mais il est trop tard. Un des chevaliers est déjà devant la porte. La danse de mort peut commencer. Elle ne s'arrêtera qu'au petit matin, lorsque tous auront péri.

Extérieur nuit, Domaine de Chantevigne

Profitant du chaos, le Masque quitte la propriété de Chantevigne. Il parvient jusqu'au lieu perfide où il a l'habitude de laisser Sybelline, mais là, une mauvaise surprise attend le plus grand des comédiens. Il lui est impossible de quitter son costume. L'aura d'Artemise vient à nouveau de toucher l'Harmonde et la force de son Inspiration a piégé le Grand Tricheur. Pour la première fois depuis la Guerre des Éternels, le Masque a peur.

Extérieur jour, bourg de Chantevigne

Le Masque, sous les traits de Sybelline, passe le reste de la nuit à réfléchir. Il sait qu'il ne peut affronter Artemise directement car la puissance du Génie l'a piégé dans son costume. Il sait aussi qu'il n'arrivera pas à corrompre l'armée de chevaliers. Protégée par l'Inspiration d'Artemise, elle est presque insensible à la Perfidie et cela prendrait trop de temps et trop d'énergie. Une chose est sûre : les chevaliers Mandalore sont un danger pour l'Harmonde. Et il ne veut pas laisser Janus gérer ce Drame. Dès lors, il lui semble évident que des Inspirés tenteront de stopper l'armée du Génie. Aussi décide-t-il de trouver une Compagnie et de la guider au plus vite vers Artemise et surtout vers le lieu où il croit ce dernier prisonnier : la châtellenie d'Arveil en République mercenaire.

Il se rend alors au bourg de Chantevigne et assiste à la fin du massacre (*cf. L'attaque des chevaliers Mandalore*). Grâce à une Œuvre de Geste pervertie proche de « Prémonition », il découvre que des Inspirés devraient pénétrer dans le village d'ici quelques heures. Il commence à courir au milieu des ruines, tombe plusieurs fois, se blesse volontairement et recouvre son visage de poussière. Il finit par se créer une « cachette » sous un mur effondré dont une enfant de l'âge de Sybelline n'aurait aucune chance de sortir seule. Tout cela afin de faire croire aux Inspirés qu'elle était bien présente lors de la bataille. Le Masque est en place. Ce Drame dont il n'est pour une fois qu'un simple acteur peut commencer.

L'attaque des Mandalore

Aphorismes

Un groupe de cinq chevaliers a pénétré dans le Domaine de Chantevigne et massacre les habitants sans distinction de sexe ou d'âge. Après avoir vu les dégâts qu'ils ont causés dans le village et le manoir, les Inspirés assistent à leur attaque d'une auberge-relais. Oseront-ils les affronter ?

Mise en scène

La scène doit être terriblement violente. Dénués de pitié, les chevaliers s'attaquent aussi bien aux hommes en armes qu'aux femmes et aux enfants. Mettez bien en avant le contraste entre leurs armures ciselées, leurs armes flamboyantes et la brutalité de leurs actes. Si cela est possible, des personnages importants pour vos Inspirés doivent périr : des alliés, des contacts, des amis ou même certains d'entre eux — après tout, ils ont des points d'Héroïsme et en perdre quelques-uns pour échapper à la mort dès l'Acte Ier devrait instaurer une tension certaine pour la suite du Drame.

S'il y a des saisonins dans la Compagnie, ils seront une priorité pour les chevaliers dès que ceux-ci les verront. Pour eux, ils sont la pire des aberrations. Seuls des humains Inspirés pourraient les raisonner en évoquant les Muses et l'Inspiration, démontrant ainsi que leurs actes n'ont rien à voir avec ces dernières. Cette possibilité est envisagée dans le chapitre *Dramaturgie* à la fin de l'Acte Ier.

Coulisses

L'armée d'Artemise : les chevaliers Mandalore sont issus de l'armée du Génie Artemise qui fut créée peu avant l'Éclipse dans le dessein de faire un seul empire de l'Harmonde et de combattre le Masque. Malheureusement, le Grand Tricheur est parvenu à enfermer Artemise et son Sanctuaire dans une sorte d'Ergastule, une Fresque-monde (*cf. Acte II* et *Acte III*). Cette dernière est le seul point permettant aux Inspirés de pénétrer dans le Sanctuaire du Génie, mais il est impossible à ceux qui s'y trouvent d'en sortir.

Le Tableau-monde du manoir : les chevaliers Mandalore ont rejoint l'Harmonde grâce à un Tableau-monde. Il en existe vingt et un de la sorte, tous assez semblables — ils représentent au second plan une partie du Sanctuaire d'Artemise et au premier, des chevaliers plus ou moins nombreux, pour la plupart montés sur des chevaux cabrés. Ces Œuvres sont dispersées à travers tout l'Harmonde et l'une d'entre elles a été récemment vendue non loin du Domaine des Inspirés, au seigneur de Chantevigne. Leur origine est dévoilée dans les Actes suivants. Tout ce qu'il est important de savoir pour le moment est que le vernis qui les recouvre, empêchant les chevaliers d'en sortir, a commencé à se craqueler, avec le temps. La présence du Masque dans le manoir de Chantevigne a accéléré le processus non seulement pour le tableau s'y trouvant, mais aussi pour les autres. Tous laisseront sortir les chevaliers dans les semaines à venir.

De leur psychologie : cela fait plus de mille ans que les chevaliers sont emprisonnés. Mille années à s'entraîner aux Arts magiques et au combat. Mille années à se nourrir des enseignements d'Artemise, mais surtout de sa personnalité violente. L'Éclat qui environne leur prison s'est lui aussi chargé de cette émotion créant une assourdissante résonance dans les Flammes des chevaliers. Dès lors, il ne faut pas s'étonner de leur brutalité. Sans compter qu'ils ignorent le temps écoulé et l'histoire de l'Harmonde depuis leur emprisonnement.

Les premiers à sortir des Tableaux-monde sentent avec horreur que l'Harmonde ne baigne plus dans sa magie. Pire, ils sont entourés de Ternes. Leur massacre n'est pas, de leur point de vue, un acte mauvais. Ils savent que les hommes sont les enfants du Masque et que les Ternes sont coupés de l'Inspiration. Ils ne voient en eux que des marionnettes du Grand Tricheur. Quant aux saisonins qui, faut-il le rappeler, ne se mêlaient pas des affaires humaines durant la Flamboyance, ils ne sont à leurs yeux que des bêtes sauvages. Et pour ceux qui sont Inspirés, les chevaliers les voient comme des aberrations nées des manigances du Masque — des animaux intelligents, mais corrompus.

Décors

Un paisible Domaine

Les terres de Chantevigne ne s'étendent que sur une dizaine de milliers d'hectares. La majeure partie est occupée par les vignes qui ont fait la réputation du Domaine. On dit que ceux qui s'enivrent de son vin — au demeurant délicieux — peuvent chanter incroyablement justes. Ceci est parfaitement vrai, mais personne ne sait pourquoi, même si certains érudits y voient la marque de l'union des quatre Muses. En plus des vignes, le Domaine n'abrite que peu de choses. Au centre se trouve un petit village. À l'ouest, une auberge relais réputée pour ses soirées festives où le vin coule à flots et justement appelée *Le Lutin chantant*. Enfin, à l'est, se tient la demeure du seigneur de Chantevigne.

Un manoir dévasté

En fait de manoir, c'est plutôt une grande maison bourgeoise. Haute de deux étages, celle-ci est entourée d'une petite étendue d'herbe de deux hectares. C'est dans cette bâtisse que les premiers Mandalore sont revenus en Harmonde et c'est donc ici qu'ils ont commis leur premier massacre.

En plus du manoir, **la propriété** comptait deux bâtiments : une écurie et une petite étable. « Comptait » car ils ont été incendiés par les chevaliers. Les toits se sont effondrés.

Les décors du Drame

L'Acte Ier se déroule dans un petit Domaine répondant au nom de Chantevigne. Éminence, si le vocabulaire et les décors de celui-ci sont connotés Urguemand, ils peuvent facilement être adaptés à des endroits fréquentés par vos Inspirés.

Si votre Compagnie tient un Domaine, celui de Chantevigne lui est attenant. Si elle est itinérante, sa route passe par le village. Dans tout autre cas, il suffit de profiter d'une visite de courtoisie, d'une chasse ou même d'une simple promenade pour les conduire non loin du Domaine de Chantevigne.

Les Actes II et III se déroulent en République mercenaire, mais peuvent être déplacés si vous en ressentez le besoin. Vous devez toutefois peser votre décision car ce royaume n'a pas été choisi au hasard. Il est celui où les rumeurs et les nouvelles arrivent et circulent le plus vite — notamment grâce au Cryptogramme-magicien — et sa nature le place aux premières loges des conflits se déroulant en Harmonde…

Il n'en reste que deux tas de torchis et de poutres noircies encore chaudes entre lesquelles on aperçoit des carcasses d'animaux.

Quatre cadavres de gardes se trouvent au pied de l'escalier permettant d'accéder au manoir. En étudiant leurs blessures, les Inspirés se rendent compte qu'ils n'en ont subi qu'une chacun. Un peu à droite de l'escalier, le cadavre d'une jeune femme est étendu sur le sol. Au vu de ses atours, c'est une courtisane. Elle n'a aucune blessure apparente, mais en réussissant un jet d'INT + Médecine contre DIFF 15, un Inspiré remarque qu'elle a plusieurs os brisés. En vérité, elle est morte en sautant du second étage où elle avait réussi à se réfugier, alors qu'elle était prisonnière des flammes.

De l'extérieur, on se rend compte des dégâts qu'a subis le manoir. La charpente a brûlé et le toit s'est effondré sur **le second étage**, le rendant difficilement accessible. Le seul moyen de l'atteindre est de passer par l'extérieur et de grimper par le pignon (AGI + Escalade contre DIFF 15). En fouillant consciencieusement, les Inspirés peuvent découvrir des restes de cadres de tableaux, quelques portraits de la lignée des Chantevigne épargnés par le feu, des armes sans grand intérêt plus ou moins rouillées, etc. Le **second** étage servait essentiellement de débarras. Seule la galerie des portraits pouvait avoir un intérêt quelconque pour des Inspirés, mais elle a brûlé.

En pénétrant dans **le hall d'entrée du manoir,** les Inspirés sont frappés par l'odeur de sang. Elle est si forte qu'elle semble imprégner les murs. La seconde chose, c'est justement le sang. Il forme une immense flaque sombre recouvrant le hall. Trois cadavres de gardes dont les protections ont été fendues trempent dans cette mare vermeille. L'un d'eux a eu le bras tranché net à hauteur de l'épaule.

À droite, un couloir mène aux logements des serviteurs, à gauche un escalier mène au premier étage et en face, une double porte donne sur la salle de réception.

C'est dans **la salle de réception** que le spectacle est le plus insoutenable. L'odeur est atroce. En ouvrant les portes, on comprend d'où vient le sang qui remplit le hall. À l'entrée se trouve un empilement de cadavres lacérés et de membres tranchés. Parmi les corps, il y a bien sûr des gardes, mais aussi des nobles, des courtisanes, des serviteurs et même des enfants.

Ceux qui parviennent à surmonter cette vision d'horreur voient que la pièce est emplie de corps. Une quarantaine au total. Certains n'ont même pas eu le temps de se lever de table avant de mourir à l'image du seigneur de Chantevigne, la première victime. Son corps est toujours assis à sa place alors que sa tête a roulé dans un coin de la pièce.

Au fond de la salle, derrière le cadavre du seigneur, les Inspirés remarquent (PER + Vigilance contre DIFF 15) que le mur est noirci et qu'au milieu de cette tâche sombre se dessine une empreinte rectangulaire. Au sol, des morceaux de bois calcinés, une bûche à moitié consumée et un homme, sans doute un serviteur, étendu dans son sang. Ce sont les restes du cadre du Tableau-monde par lequel sont arrivés les chevaliers (*cf. Indices*). À gauche de ce tableau, un escalier monte au premier étage.

Les logements des serviteurs ne contiennent rien d'intéressant pour les Inspirés. On y trouve six cadavres dont deux d'enfants. L'un d'eux est quasiment encastré dans un mur, sa tête n'est plus qu'une bouillie informe. L'autre a été littéralement coupé en deux.

Le premier étage est la partie la plus épargnée du manoir. Si les Inspirés y accèdent par la salle de réception, en arrivant en haut de l'escalier, ils remarquent (PER + Vigilance contre DIFF 12) une traînée de sang qui suit le couloir qui leur fait face. Elle mène jusqu'à une chambre dont la porte a été défoncée à l'aide d'une masse d'armes. Trois cadavres de femmes aux visages et aux poitrines enfoncées sont étendus autour d'un berceau. À l'intérieur se trouvait un bébé dont le visage a été écrasé par un gantelet de métal.

C'est à cet étage que se trouvent les archives du château dans lesquelles les Inspirés peuvent découvrir l'acte de vente du Tableau-monde (*cf. Indices*).

Acteurs et comparses

Ardelin, un futur chevalier

« Laissez-moi ! Je suis assez grand pour me battre. Ils ont massacré tout le village ! Ils ont tué mon père, ma mère et même ma petite sœur ! Je rattraperai, je combattrai et je vaincrai ces maudites lueurs ! »

Notes : *Ardelin est le premier personnage à entrer en scène et il est probable qu'il meure avant la fin de l'Acte Ier. Si les Inspirés sont non loin de leur Domaine, il s'avèrerait plus intéressant de remplacer Ardelin par un personnage qu'ils connaissent. Sa mort serait d'autant plus douloureuse...*

De l'effroi au manoir

Ci-dessous sont présentées les différentes parties du manoir où un jet d'Effroi est nécessaire ainsi que leurs DIFF et gains de Ténèbre.

Lieu	DIFF	Gain de Ténèbre
Hall d'entrée (pour l'odeur)	10	2
Salle de réception	**25**	**6**
Logements des serviteurs (les enfants)	15	3
Premier étage (le bébé)	**25**	**5**

Note : les DIFF sont modulables en fonction de l'habitude de voir ce genre de spectacle de chaque Inspiré.

Allure
Ardelin a quinze ans. Il semble frêle, mais ce n'est qu'une apparence. Ses yeux sont aussi sombres que ses cheveux. C'est un fils de vigneron, mais il a le maintien d'un noble.

Histoire
Né dans le bourg de Chantevigne, il a toujours souhaité partir à l'aventure pour sauver la veuve et l'orphelin des griffes d'horribles créatures ou de vils personnages. Il se rêve portant une magnifique armure et une lourde épée. Il aime tant les histoires de chevaliers que lorsqu'il vit les Mandalore galoper vers le village, il crut que sa chance de quitter Chantevigne était arrivée. Cette pensée lui resta quelques minutes. Jusqu'au moment où une paysanne fut balayée par un fléau d'armes. Préambule sanglant au carnage à venir.

Ardelin voulut prendre les armes, mais son père lui ordonna de se cacher dans une grange. Comme il refusait, ce dernier finit par l'assommer. Lorsque le garçon revint à lui, il était dans une écurie en flammes. Il libéra les chevaux affolés et s'accrocha à l'un d'eux. Les chevaliers ne le virent pas et il parvint à s'échapper. Le rideau du Drame se lève quelques minutes après cet épisode (*cf. Dramaturgie*).

Ce qu'il sait
Il a vu les chevaliers et peut les décrire succinctement. Pour lui, ils ressemblent aux « lueurs » des légendes de son village à la différence que, eux, sont des monstres. Il n'a pas vu le massacre et ignore que sa famille a entièrement péri. Il sait aussi que les chevaliers venaient de l'est du village, dans la direction du manoir.

Quant à Sybelline, il l'a déjà vue au manoir, il y a longtemps. Il pense qu'elle est fille de servante.

Ce qu'il veut
Une fois retourné au village avec les Inspirés, Ardelin découvre toute l'horreur qu'il n'avait vue lors de sa fuite. Il se saisit d'une arme et part à la poursuite des chevaliers. À moins que la Compagnie ne l'en empêche ou qu'elle ne décide de l'accompagner, Ardelin est tué non loin du *Lutin chantant*, non sans avoir amusé son bourreau quelques minutes.

Conseil d'interprétation
Affolé et épuisé lorsqu'il rencontre les Inspirés, Ardelin reprend vite le dessus. Il a plus que jamais envie de devenir un grand chevalier et sait qu'il doit être courageux.

Sybelline, une jeune fille abandonnée
« Vous, vous êtes gentils. Vous me croyez quand je dis que je vois des choses. D'habitude, les gens, ils se moquent de moi. Une fois, ils ont même voulu me faire brûler... Alors mon papa, il m'a dit qu'il fallait pas que je dise que je voyais des choses, mais avec vous j'ai confiance... Vous ne me laisserez jamais toute seule, n'est-ce pas ? »

Allure
Sybelline est une frêle jeune fille de huit ans. De longs cheveux blonds et bouclés encadrent son doux visage. La profondeur du bleu de ses yeux dégage une innocence rare. Lorsque les Inspirés la rencontrent, ses larmes ont laissé deux sillons sur son visage recouvert de cendres.

Histoire
Sybelline est un des costumes du Masque. On ne se méfie jamais assez des enfants et le Maître du Semblant le sait bien. Capable de se glisser partout comme une petite souris, elle est une parfaite espionne. L'innocence et la douceur de son visage peuvent venir à bout du plus fier des ogres et de la plus dure des méduses. Elle est l'incarnation de l'innocence feinte.

Bien sûr, elle a une histoire toute prête pour les Inspirés. Elle se dit fille d'un garde du manoir et d'une servante morte en couches qui, d'après son père était très, très belle.

Ce qu'elle sait
D'un côté, il y a le Masque qui sait tant de choses qu'il ne sert à rien de les lister. De l'autre, il y a Sybelline qui du haut de ses huit ans ne sait presque rien. Elle n'est jamais sortie du Domaine de Chantevigne et à part la culture du raisin, elle ne connaît pas grand-chose.

Ce qu'elle veut
Elle veut rester avec les Inspirés — qui lui assurent une protection certaine — et les conduire au Sanctuaire d'Artemise pour qu'ils affrontent et terrassent le Génie (*cf. Les Inspirés et le Masque*).

Conseil d'interprétation
Douce, gentille, aimable, émouvante et quelquefois espiègle — elle aime, entre autres choses, répéter les traits d'humour redondants au sein de la Compagnie —, Sybelline est une « véritable » petite fille modèle qui voit dans les Inspirés sa seule chance de survivre dans ce monde terrible. Elle a une grande confiance en eux et les encourage régulièrement — « Moi, je sais que vous réussirez, je vous avais vus dans une vision. » De plus, son sourire a cette grâce qui réchauffe les cœurs et ravive les Flammes.

ARDELIN
TAI : 0
MV : 4
PdV : 43, SBG : 14, SBC : 21, BD : + 0

Initiative : 10, épée 11
Attaque au contact : épée 9
Esquive : 8
Parade : épée 8
Dom. + BD : + 4 (P/T)
Armure : Aucune

SYBELLINE

Origine : au choix de l'EG — celui où se déroule l'Acte Ier
Peuple : humain
Sexe : féminin
Âge : 8 ans
Taille : 1,10 m (TAI -1)
Poids : 27 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/10
Bonus de Corps : +10
AGIlité : 7
FORce : 4
PERception : 8
RÉSistance : 10

Esprit : 0/5
Bonus d'Esprit : +5
INTelligence : 10
VOLonté : 10

Âme : 0/10
Bonus d'Âme : +10
CHArisme : 7
CRÉativité : 10

Note : *ces Caractéristiques sont celles de Sybelline et non celles du Masque, qui est limité par le costume qu'il porte. Celui-ci étant humain, il ne peut dépasser 10 dans les caractéristiques. Pour résister aux Sorts et aux Œuvres, il ne faut pas tenir compte de la VOL* (cf. Les Inspirés et le Masque).

Caractéristiques secondaires
ART : 8
MÉL : 6
TIR : 7
PdV : 60
SBG : 20
SBC : 30
BD : - 1
Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : Aucun
Pouvoirs de saisonin : Aucun
Perfidie : 100
Ténèbre : 50
Pouvoirs corrompus :
tous (*cf. AGONE*, pp.271-272).

Note : *ces niveaux de Perfidie et de Ténèbre sont totalement indécelables — même avec les pouvoirs de l'Onyxium. En effet, les costumes du Masque sont conçus pour qu'on ne voie pas au-delà et celui de Sybelline incarne l'innocence feinte. On ne peut donc y voir autre chose, sauf si celui qui le porte en décide autrement.*

Compétences :
Épreuves : Arme : dague 7, Athlétisme 7, Équitation 3, Escalade 3, Esquive 10, Natation 5, Premiers soins 5, Survie 8, Vigilance 10.
Maraude : Acrobatie 6, Camouflage 8, Chasse 1, Déguisement 8, Discrétion 10, Fouille 7, Intrigue 10, Jeu 3, Passe-passe 7, Poisons 1, Serrurerie 5.
Savoir, Société et Occulte : toutes les Compétences à 10, le Masque ayant accès à toutes ses connaissances.

Avantages, Bienfaits : tous les Bienfaits perfides (*cf. AGONE*, pp.270-271).
Défauts, Peines : Aucun

Combat
Initiative : 25, dague 25
Attaque au contact : dague 25
Esquive : 27
Parade : dague 23
Défense à distance : 13

Note : *Sybelline n'utilisera ses compétences de combat que si elle est acculée. Le Masque n'est pas idiot et évite de montrer que cette jeune fille se bat mieux que beaucoup de minotaures !*

Armure
Aucune

Arts magiques
ART : 8
Arts magiques pervertis
(Cyse pervertie, Décorum perverti de l'Automne, Faux Accord, Geste pervertie) : 10
Arts normaux (tous) : 10
POT Art magique (n'importe lequel) : 28
Œuvres perverties : elle connaît celles décrites *in AGONE* (*cf.* pp. 275-277) et bien d'autres que vous êtes libre de créer en vous inspirant de celles existantes, Éminence.

Note : *comme pour le combat, Sybelline n'utilise ses Arts magiques qu'en dernier recours.*

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Dague	0	+ 2	0	+ 0 (P)	- 1	-
Dague (lancée)	+ 2	0	-	+ 0 (P)	- 1	16 m

Les Inspirés et le Masque

Comment faire pour que Sybelline reste avec les Inspirés

S'il y a une méduse dans la Compagnie : c'est d'elle que Sybelline se rapproche le plus. Elle complimente ses tenues, ses manières, sa beauté et bien sûr ses serpents — « Moi, j'aime bien les serpents. Je comprends pas pourquoi les gens, ils en ont peur. » En effet, le Masque connaît bien l'histoire des méduses et une Inspirée carme pourrait croire que Sybelline porte la Flamme d'Assandria ou qu'elle est enfant d'une méduse née sans serpents à l'image des premières représentantes du peuple (*cf. Le Codex des méduses*).

Dans les autres cas, c'est vers l'Inspiré le plus paternaliste et le plus protecteur qu'elle se tourne. Quoi qu'il se passe, elle ne veut pas se séparer de la Compagnie.

Si les Inspirés ne veulent pas l'emmener avec eux, elle se jette dans les bras de celui qu'elle considère comme son protecteur et se met à pleurer. S'ils ne craquent pas, elle fera son possible pour les accompagner — en se cachant dans leur chariot s'ils en ont un, en se débrouillant pour aller seule à Orkhane et en tentant d'y retrouver les Inspirés ou même pourquoi pas en hypnotisant l'un d'entre eux grâce à un de ses pouvoirs perfides.

Les visions

Sybelline a des visions qui s'accompagnent de convulsions semblables à celles d'une crise d'épilepsie. Tout ceci n'est que comédie du Masque. Il a de grands pouvoirs, mais n'est pas doté du don de divination, en tout cas pas plus que le meilleur Harmoniste de la Geste.

Les visions que délivre Sybelline lors de l'Acte Ier ont pour but d'aider les Inspirés à comprendre ce qui se passe et à les guider vers Orkhane et la châtellenie d'Arveil (*cf. Acte II*) — Domaine où se trouvait le Sanctuaire d'Artemise. Dans les Actes suivants, Sybelline a régulièrement des visions évoquant l'expansion de la guerre à travers l'Harmonde, notamment si les Inspirés se relâchent. Vous vous devez donc d'en ajouter de temps à autre, Éminence, afin de maintenir l'illusion.

Interrogée à ce sujet, Sybelline répond qu'elle a des visions depuis qu'elle est toute petite. Elle raconte qu'elle a notamment sauvé Garel, un page du manoir de Chantevigne de l'écroulement du toit de l'écurie et qu'elle a vu des lueurs de mort envahirent le Domaine il y a déjà plus d'un mois, mais que son père, un garde du manoir, s'était montré rassurant et lui avait demandé de n'en parler à personne.

Les pouvoirs

Le Masque, même coincé dans son costume, possède l'intégralité de ses pouvoirs. Il résiste aux Sorts et aux Œuvres dont il est la cible, mais si le besoin s'en fait sentir — par exemple, si les Inspirés se méfient de Sybelline et la « testent » avec une Œuvre comme Rechercher un souvenir —, il ne bloquera pas leurs effets ou modèlera la réaction ou la réponse attendue de la part d'une enfant.

Lorsqu'il se sent en danger et est hors de vue des Inspirés, il n'hésite pas à utiliser le Rideau et à reparaître une fois le péril écarté.

De l'aide inattendue

Le Masque veut que les Inspirés parviennent jusqu'à Artemise et il est prêt à les y aider. Les visions de Sybelline les guideront, mais il est probable que cela ne suffira pas. Si le besoin s'en fait sentir, le Grand Tricheur utilise des Œuvres perverties pour aider la Compagnie. De plus, il peut offrir temporairement — jusqu'à la prochaine aube — à un ou plusieurs d'entre eux un Bienfait perfide. Si l'un de ceux qui en bénéficient s'en sert pour s'amuser ou plus que de raison, il le gagne définitivement et acquiert la Peine qui lui est associée.

Gain de Perfidie ?

Éminence, comme vous le savez, la simple présence du Masque peut rendre perfide le plus valeureux des Inspirés. Pourtant, voyager avec Sybelline n'est en rien néfaste à vos protégés. En effet, le Masque a besoin d'eux pour défaire Artemise. La Perfidie n'ayant aucune emprise sur ce dernier, il pense — à juste titre — que seule l'Inspiration pourra le vaincre et c'est donc d'eux Inspirés et non corrompus qu'il a besoin.

Le Masque découvert

Il est peu probable que les Inspirés découvrent la vérité sur Sybelline. Si cela se produit, le Masque leur proposera une alliance. Il leur parlera d'Artemise en ces termes : « Bien plus que moi, c'est Artemise votre ennemi. Regardez où sa rage l'a conduit, regardez les atrocités qu'il a ordonnées au nom de cette chose que vous vénérez et qui l'a conduit à la folie. L'Inspiration. Croyez ce que vous voulez ! Vous avez des yeux pour voir, des oreilles pour entendre et une Flamme pour comprendre. Nous sommes ennemis uniquement parce que nous n'avons pas la même vision des choses. Artemise, lui, est un danger pour tous. Il mettra l'Harmonde à feu et à sang, il ne s'arrêtera que lorsque le dernier des Ternes sera mort, soyez-en assuré ! Je suis un Éternel et je ne peux agir comme je le souhaite, mais vous, vous le pouvez. Allions-nous et je vous aiderai à empêcher la destruction de l'Harmonde, de notre Harmonde. »

Si les Inspirés le menacent, il en va de même et s'ils se font trop agressifs, il leur tient à peu près ce langage : « Que croyez-vous me faire ? Je suis un Éternel ! Tout ce à quoi vous arriverez est la mort de cette pauvre enfant. Si j'avais voulu vous tuer, ce serait déjà fait et depuis longtemps. Il me fallait un corps pour agir et pour vous séduire. Le sien était si innocent et si pur qu'il seyait parfaitement. Maintenant, calmez-vous et écoutez. Si vous voulez tuer cette petite, faites donc ! J'en serai le dernier peiné, mais je n'ai pas de temps à perdre alors réfléchissez bien et demandez-vous où est votre intérêt dans cette affaire. » Si ce n'est déjà fait, il enchaînera sur la proposition d'alliance.

Enfin, si les Inspirés ne se laissent pas attendrir par ce discours, le Masque n'hésite pas à les pousser vers la Perfidie ou même à souffler leurs Flammes et s'il s'estime condamné, il fuit dans les Abysses. Il lui faudra alors trouver une autre Compagnie à tromper.

Les Inspirés ont une petite chance de le vaincre — n'oubliez pas qu'il est emprisonné dans son costume et est de ce fait mortel (si cela n'était pas le cas, il lui aurait suffi de tuer le « corps » de Sybelline pour retrouver sa forme habituelle). S'ils y parviennent, c'est à vous, Éminence, de décider de la suite. L'Harmonde débarrassé de la Perfidie prendra un nouveau visage, les Automnins seront tous libérés et l'Ombre elle-même pourrait mourir pour redevenir Noxe. Le plus raisonnable serait peut-être de considérer que c'est la fin de l'Histoire et recommencer au début du jeu avec d'autres Inspirés. À moins qu'Artemise, transcendé par la mort du Masque, ne devienne ce dernier…

Les chevaliers Mandalore, lueurs de mort

« Nous sommes l'ordre flamboyant des chevaliers Mandalore, nous sommes l'armée d'Artemise et les ennemis jurés du Masque. Notre arme est l'Inspiration et notre voie est celle du sang. »

Allure

Chevauchant des destriers immaculés et harnachés, les Mandalore portent de magnifiques armures finement ciselées sur lesquelles on peut apercevoir des écritures dans un alphabet inconnu ainsi que des scènes de combat ou des créatures grotesques terrassées. Leurs heaumes sont surmontés d'un cimier représentant une tarasque — leur blason (*cf. Les indices*). Chaque arme, bouclier et armure qu'ils portent est une pièce unique, un véritable chef-d'œuvre.

Lorsqu'ils combattent, chaque coup porté, chaque moulinet effectué est d'une telle souplesse et d'une telle pureté que les chevaliers donnent l'impression d'effectuer une danse de mort. Il n'est pas rare de voir des traînées d'étincelles suivre les mouvements des armes et des arabesques lumineuses apparaître sur leurs armures. Les effets magiques ainsi produits sont inconnus des Inspirés.

Histoire

Les chevaliers Mandalore sont un ordre créé lors de la Flamboyance par un Inspiré du nom d'Artemise. Son but était de combattre le Masque, l'Ombre et leurs alliés. Lorsque leur chef devint un Génie, l'ordre devint une armée de conquête devant unifier l'Harmonde sous une seule bannière. La sienne.

Emprisonnés hors de l'Harmonde lors de l'Éclipse, maintenus en vie par le Sanctuaire d'Artemise et sa maîtrise de la Geste, les chevaliers s'entraînèrent sans relâche pour améliorer leur art de la guerre.

Aujourd'hui, le vernis des Tableaux-monde reliant le Sanctuaire à l'Harmonde se fissure et permet aux Mandalore de rejoindre l'Harmonde après plus de mille ans emprisonnés dans un Sanctuaire figé dans l'Éclat. Inondés de l'émotion principale de ce dernier et de la personnalité d'Artemise, ils ne sont que violence.

Ce qu'ils savent

Ils connaissent de nombreuses choses sur la Flamboyance, les Arts magiques, Artemise, le Masque et ses alliés. Le plus intéressant est ce qu'ils ignorent.

Ils ne savent rien de ce qui s'est produit depuis l'Éclipse : que les Flammes sont peu nombreuses, que les Ternes sont devenus la norme, que les saisonins sont sortis de leurs écrins et que certains d'entre eux sont des Inspirés. En un mot, ils ignorent que leur croisade n'est plus d'actualité.

Ce qu'ils veulent

Les chevaliers Mandalore sont engagés dans une croisade qui vise à unifier les Royaumes crépusculaires et à détruire le Masque et ses alliés.

Conseil d'interprétation

Ce sont de véritables guerriers qui ne connaissent ni la peur, ni la pitié. Lancés dans une croisade contre les forces du Masque, ils respectent leurs ennemis les plus valeureux, mais pas la piétaille qu'ils massacrent sans arrières pensés. Comme cela a été dit dans les *Scènes clefs*, seuls des Inspirés humains ont une chance de les raisonner, mais pour cela, il faut déjà parvenir à leur parler et à se faire comprendre. En effet, ils parlent le modéhen ancien et même si cette langue est à l'origine de l'actuel modéhen, leurs similitudes sont très peu nombreuses.

Œuvres de la Flamboyance

Les Mandalore connaissent de nombreuses Œuvres datant de la Flamboyance — notamment de soins. Les Inspirés ont peu de chances de les voir car les Mandalore font suffisamment confiance à leurs armes et à leurs armures.

Pouvoirs des armes Mandalore : en alliant la Cyse — qui leur permit de forger leurs armes —, leur art du combat et éventuellement un autre Art magique, les Mandalore créent des Œuvre particulières. Ci-dessous sont listés trois exemples de ces Œuvres. Pour les réussir, les chevaliers doivent réussir en même temps leur jet d'attaque — avec un malus de – 5 — et leur jet d'Art magique.

Brise armure (Accord, Seuil 20) : en touchant, l'arme provoque des vibrations dans la pièce d'armure qui se brise ou se fend à l'endroit où le coup est porté. La pièce n'est plus d'aucune protection mais les dégâts de ce coup sont divisés par deux.

Flammes (Décorum, Seuil : 20) : grâce à des pigments de l'été mélangés à l'alliage qui la compose, l'arme s'enflamme au moment du coup et ajoute des dégâts du feu d'un potentiel de 10.

Traverse armure (Geste, Seuil : 25) : l'arme passe purement et simplement à travers l'armure de l'adversaire. Cette protection est donc ignorée dans le calcul des dégâts.

Pouvoirs des armures Mandalore : ces armures ont été forgées grâce à la Cyse, mais le Décorum a aussi été utilisé — c'est de là que viennent les arabesques mouvantes que l'on peut y voir. Celles-ci sont en fait une Œuvre permanente appelée Troublevils. Les armures offrent aussi différentes résistances.

Troublevils : Après cinq tours d'affilée à combattre des Mandalore, un individu doit réussir à chaque tour et pendant les dix prochains un jet de VOL contre DIFF 15 ou subir un malus cumulatif de – 1 à toutes ses actions par échec — – 5 au plus.

Bonus pour résister aux Sorts d'Emprise : + 5
Bonus pour résister aux Œuvres : + 2
Immunité au feu

LES CHEVALIERS MANDALORE

Origine : -
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : -
Taille : 1,80 m (TAI 0)
Poids : 78 kg
MV : 4

Caractéristiques
Flamme : 6/0

Corps : 8/0
Bonus de Corps : + 8
AGIlité : 9
FORce : 9
PERception : 7
RÉSistance : 8

Esprit : 6/2
Bonus d'Esprit : + 4
INTelligence : 7
VOLonté : 8

Âme : 6/1
Bonus d'Âme : + 5
CHArisme : 8
CRÉativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : 8
MÉL : 9
TIR : 8
PdV : 55
SBG : 18
SBC : 27
BD : + 2
Points d'Héroïsme : 12

Pouvoirs de la Flamme : à la discrétion de l'Éminence. Toutefois, parmi les cinq Mandalore de cet Acte Ier, deux possèdent Immolation. Aucun des deux n'hésitera à l'utiliser s'il est le dernier survivant. Certains possèdent Flammèches tournoyantes.
Pouvoirs de saisonin : Aucun
Perfidie : 0
Ténèbre : 8
Pouvoirs corrompus : Aucun

Compétences :
Épreuves : Armes — dépend de l'arme portée — (spécialité : sa propre arme) 10, Athlétisme 7, Équitation 9, Escalade 6, Esquive 7, Natation 2, Premiers soins 4, Survie 6, Vigilance 8.
Maraude : Camouflage 2, Chasse 6, Discrétion 5, Fouille 5, Intrigue 3, Jeu 7.
Société : Baratin 3, Diplomatie 2, Éloquence 3, Étiquette 4, Musique : au choix 4, Peinture 7, Poésie 5, Savoir-faire 1, Sculpture 9, Us & coutumes : Flamboyance 7.
Savoir : Alphabet : Moden-hen 7, Astronomie 1, Culte : Flamboyance 8, Histoire & Légendes (spé : Flamboyance) 8, Langue : Modéhen ancien 7, Médecine 2, Stratégie 8, Zoologie 2.
Occulte : Accord 2, Cyse 8, Décorum 7, Geste 2, Harmonie 8.

Combat
Initiative : 24, épée Mandalore 27, fléau d'arme Mandalore 26, hache Mandalore 27, pavois Mandalore 23
Attaque au contact : épée Mandalore 32, fléau d'arme Mandalore 30, hache Mandalore 31, pavois Mandalore 29
Esquive : 20
Parade : épée Mandalore 32, fléau d'arme Mandalore 29, hache Mandalore 30, pavois Mandalore 34
Défense à distance : 10

Armure
Plaques Mandalore
Complète, Malus – 4, Prot. 20

Arts magiques (voir *Œuvres de la Flamboyance*)
Art : 8
Accord 2, Musique : au choix 4
POT Accord : 15

Cyse 8, Sculpture 9
POT Cyse : 21

Décorum 7, Peinture 7
POT Décorum : 20

Geste 2, Poésie 5
POT Geste : 15

Devise
« Notre arme est l'Inspiration. Notre voie, celle du sang ».

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI
Épée Mandalore	+ 3	+ 4	+ 4	+ 1 (P/T	0
Fléau d'arme Mandalore	+ 2	+ 2	+ 1	+ 1 (C)	0
Hache Mandalore	+ 3	+ 3	+ 2	+ 1 (T)	0
Pavois Mandalore	– 1	+ 1	+ 6	+ 6 (C)	– 1

FLAMMÈCHES TOURNOYANTES

Au prix d'un point d'Héroïsme, l'Inspiré extrait de sa Flamme quatre flammèches qui se mettent à tournoyer rapidement autour de lui à une distance d'environ deux mètres. Chaque flammèche a un potentiel de feu de 15 et disparaît si elle touche un individu (ou un animal). L'Inspiré peut les lancer sur un adversaire à vue. Il utilise pour cela TIR multiplié par 2.

Indices

Les restes d'un tableau

Dans la salle de réception du manoir de Chantevigne, les Inspirés peuvent trouver à côté d'un cadavre, les restes du cadre d'un tableau.

Coulisses

Ce sont les restes du Tableau-monde par lequel sont arrivés les chevaliers Mandalore. Le cadavre est celui du serviteur qui eut la présence d'esprit de lui faire prendre feu à l'aide d'une bûche enflammée. Il a été transpercé par l'épée d'un chevalier consumé avec la toile alors qu'il commençait à en sortir.

Ce que peuvent apprendre les Inspirés

En utilisant Psychométrie :

- Avec une MR inférieure à 10, l'Harmoniste ressent dans l'ordre l'étonnement et la peur d'une personne touchant le tableau, la foi, la colère et la violence de différents personnages et enfin, la terreur d'un dernier individu. Seule cette dernière émotion donne une image facilement interprétable : des flammes qui embrasent le tableau.
- Avec une MR supérieure à 10, les visions de l'Harmoniste sont suffisamment explicites pour qu'il puisse comprendre précisément ce qui s'est passé : Sybelline touche le tableau, d'abord étonnée, puis effrayée ; les chevaliers commencent à sortir, c'est la foi qui domine, puis la colère et la violence les envahissent. Enfin, un serviteur terrifié met le feu au tableau. L'Inspiré sait que les Mandalore sont cinq à être sortis de ce dernier.

Interrogée, Sybelline se met à pleurer, criant qu'elle n'a rien fait. Elle se réfugie contre l'Inspiré le mieux disposé — ou le moins méfiant — envers elle. Elle finit par reconnaître qu'elle était là quand tout a commencé. Elle a cru voir le tableau bouger, s'en est approchée et l'a touché. C'est alors qu'il s'est déformé et que les chevaliers ont commencé à en sortir. Effrayée, convaincue qu'elle avait fait une bêtise, elle s'est enfuie avant même que le premier Mandalore soit entièrement passé dans l'Harmonde.

En utilisant Voir le passé :

- Avec une MR inférieure à 5, l'Inspiré voit les chevaliers sortir du tableau et commettre leur massacre. Sybelline n'apparaît pas.
- Avec une MR comprise entre 5 et 15, il voit le tableau, Sybelline qui le touche et s'enfuit, les cinq Mandalore sortir et leur massacre.
- Avec une MR supérieure à 15, il voit la scène entièrement et avec précision. Il voit un des Mandalore bloquer la sortie de la salle de réception, monter à l'étage, un autre sortir vers le hall. Il voit la puissance des coups portés, leurs armures et leurs armes ciselées ainsi que les Œuvres étranges qu'ils produisent en frappant.

Dans les archives du manoir de Chantevigne : à moins que les Inspirés ne fassent des recherches précises sur le Tableau-monde, ils ne trouvent rien — sauf s'ils sont prêts à y passer de nombreuses heures. Sinon, après une heure de recherches, ils trouvent (INT + Fouille, limitant Alphabet local, contre DIFF 15) l'acte de vente du tableau (*cf.* aide de jeu). La piste est limpide, le négociant d'art à l'origine de la vente du tableau vient d'Orkhane et les Inspirés devront s'y rendre s'ils veulent le rencontrer.

L'acte de vente

Moi Ghil-Espalion, seigneur de Chantevigne, reconnais et confesse
avoir porté en commande de vous Belœil d'Orkhane, membre de l'honorée
corporation des négociants ès arts de République mercenaire, l'œuvre intitulée
Les Chevaliers et les Ruines, pour laquelle, à titre de change, suis d'accord
de vous donner et verser, à vous ou à votre envoyé spécial, moi ou mon envoyé,
la somme de mille trois cents pièces d'or, bonne monnaie d'Orkhane, en bon paiement
de ladite créance au terme où l'on a coutume de faire et tenir aux foires de Lorgol.
Faute de quoi, je vous promets, à vous stipulant, une pénalité double de la créance ;
et cette pénalité, je vous la garantis en obligeant dix tonnelets tirés de mes vignes.
Vous-même renonçant aux exceptions de l'argent non compté,
de l'espoir de compte à venir, de dol, à la condition sans cause et tout droit.

Fait à Chantevigne,
L'an 1450, le dix-huitième jour du troll, entre le lever et le coucher.

Les visions de Sybelline

Comme cela a été dit (*cf. Les Inspirés et le Masque*), les visions de Sybelline sont fausses. Le Masque s'en sert avant tout pour aiguiller les Inspirés vers le Sanctuaire d'Artemise situé en République mercenaire, mais aussi pour donner un intérêt à Sybelline et éviter ainsi que les Inspirés ne s'en séparent trop vite.

Pour donner plus de crédibilité à ses visions, celles-ci se passent toujours de la même manière. Sybelline s'écroule au sol, les yeux révulsés, son corps parcouru de tremblements. Cela dure quelques dizaines de secondes pendant lesquelles elle parle de manière saccadée. Cela finit souvent avec un cri et son évanouissement.

Note : *à aucun moment, les visions n'évoquent d'autres Tableaux-monde d'où sortiraient les chevaliers. La raison en est simple. Le Masque ignore leur existence — sinon cela ferait bien longtemps qu'il aurait essayé de les détruire.*

Première vision

Lieu et instant : Sybelline a cette vision dans la salle de réception du manoir de Chantevigne, près des restes du Tableau-monde d'où sont sortis les chevaliers Mandalore.

Ce qu'elle dit : « une armée d'or et de lumière s'avance... Une bataille. Du sang. Des tonnes de sang, des cadavres par milliers. Des tours brûlent. Dix, vingt, des centaines de tours... Un port, une ville près de la mer. Les gens se battent dans les rues. Des arbres gigantesques en flammes. Du feu, du feu et des cris ! Ce sont les arbres ! Les arbres crient ! »

Ce que les Inspirés peuvent en tirer : s'ils demandent des précisions à Sybelline, elle fond en larmes en criant que c'était horrible. Le sens de cette vision est simple. Tout ne fait que commencer, l'Harmonde va sombrer dans la guerre. Les lieux évoqués sont dans l'ordre, Lorgol en Urguemand, Tortage-la-rouge dans l'Enclave boucanière et la forêt de Frabourg dans la Marche modéhenne.

Deuxième vision

Lieu et instant : lorsque les Inspirés voient pour la première fois les Mandalore, probablement à l'auberge du *Lutin chantant*.

Ce qu'elle dit : « une ville avec de grandes murailles. Un îlot plein de monde avec une magnifique et gigantesque maison. Il y a plein de gens qui entrent dedans... C'est beau ! Des statues, des fresques de batailles, des... flammes ! ! Tout brûle ! Du sang, des rivières de sang ! [pendant quelques secondes, elle ne dit rien, mais respire bruyamment avec un sifflement] Des montagnes escarpées, un immense lac sombre, un château sur une statue de géant... Il y a des ombres. J'ai peur, elles sont partout. Elles viennent d'une maison creusée dans la montagne. Plus personne n'habite dedans à part les ombres. Il y a des arbres partout... Ahhh ! Une méchante lueur frappe un homme avec une couronne et il fait tout noir ! Il n'y a plus de soleil ! La lueur a tué le soleil ! »

Ce que les Inspirés peuvent en tirer : cette vision évoque, dans l'ordre, la cité d'Orkhane, la basilique de Notre-Garde — immédiatement identifiée par des natifs de la République mercenaire —, les abords de la mer de Cendre, le château d'Arveil construit sur un Rankchard (*cf. AGONE*, p. 52) et enfin, l'entrée du Sanctuaire d'Artemise. La fin de la vision représente la mort du seigneur d'Arveil et la réalisation de la malédiction (*cf. Acte II*).

S'ils demandent des précisions à Sybelline, celle-ci tente de décrire l'intérieur de la basilique de Notre-Garde qui est le seul élément de la vision dont elle se souvient en plus d'un symbole étrange. Elle décrit ce dernier comme étant un cercle dans lequel se trouve la gueule d'un animal féroce traversée par une épée — le blason de la République mercenaire.

La tarasque, le blason des chevaliers

En affrontant les chevaliers ou simplement en les observant d'assez près, les Inspirés remarquent (PER + Vigilance contre DIFF 15 en combat ; et DIFF 12 en les observant) les cimiers de leurs heaumes. Ceux-ci représentent une tarasque (*cf. Le Bestiaire*, p. 49). Les joueurs doivent réussir un test de PER + Histoire & légendes contre DIFF 15 ou PER + Harmonie contre DIFF 10 pour reconnaître l'Excellence.

Les coulisses

La tarasque est donc le symbole de l'armée d'Artemise. L'animal est ce qui lui semblait le plus proche de son armée : impressionnant, d'une puissance phénoménale, mais aussi un allié des Muses et un ennemi du Masque et de l'Ombre. De plus, le sillon que laisse une tarasque sur son passage dont la couleur a été maintes fois qualifiée d'or rouge ou de lumière de sang n'est pas sans rappeler l'image que peuvent laisser les chevaliers Mandalore.

Ce que peuvent en tirer les Inspirés

INT + Histoire & légendes contre DIFF 15 : une fraternité de pirates de l'Enclave boucanière utilisait une tarasque comme symbole.

Même jet contre DIFF 18 : cette fraternité s'appelait, à juste titre, l'ordre de la tarasque et a sévi à la fin du Troisième Âge. Elle fut démantelée après avoir pillé un bateau contenant des objets à destination du Cryptogramme-magicien. L'Inspiré se souvient aussi de la légende de Jode et la tarasque (*cf. Acte II, La basilique de Notre-Garde*).

Même jet contre DIFF 20 : la tarasque a été utilisée par une armée de la Flamboyance qui souhaitait réunir les différents royaumes de l'Harmonde sous une seule bannière.

Note : *l'ordre de la tarasque a bien existé, mais il n'a strictement rien à voir avec les chevaliers Mandalore.*

Si un ou plusieurs Inspirés sont issus de la République mercenaire : en fonction de la connaissance de leur royaume — et de leur capacité de mémorisation ! —, ils peuvent se souvenir que dans la basilique de Notre-Garde à Orkhane (*cf. Acte II*) se trouve la statue d'un certain Jode dont l'histoire est liée à une tarasque ainsi qu'une fresque sur laquelle est représenté plusieurs fois le symbole stylisé de l'Excellence. Ils sont en tout cas incapables de s'en souvenir avec précision... Eh oui ! Les mercenaires sont rarement des érudits !

Dans de riches archives (Cryptogramme-magicien, Tour noire, etc.) : les Inspirés peuvent découvrir quelques informations sur la légende des Mandalore (*cf. Acte II*) à votre discrétion, Éminence.

Note : *les organisations saisonines — Renégade, cénacle, etc. — ou même le Conseil des Décans ne possèdent aucune information au sujet de ces chevaliers.*

Dramaturgie

Lever de rideau

La première scène se déroule non loin du village de Chantevigne. Le rideau se lève sur un jeune cavalier qui dévale une colline comme s'il avait le Masque aux trousses. Son cheval s'emballe et fonce droit sur les Inspirés. Une fois l'animal maîtrisé (FOR + Équitation contre DIFF 15), ces derniers peuvent parler avec le cavalier.

Il s'appelle Ardelin. Son discours est confus. Il parle d'êtres de lumière, de flammes, de cadavres et de lueurs de mort. Une chose est évidente, il est épuisé et effrayé. Une fois qu'il s'est quelque peu calmé, il parvient à dire que son village, le bourg de Chantevigne, est attaqué par des chevaliers impitoyables, mais lumineux, qui semblent ne vouloir laisser personne vivant.

À moins que les Inspirés n'aient pas compris, ou abandonné, le rôle qu'ils doivent tenir, ils devraient se précipiter vers Chantevigne au triple galop.

La jeune orpheline...

Scène clef : *Rencontre avec Sybelline.*

Avant le passage des chevaliers Mandalore, le bourg de Chantevigne était un petit village de paysans composé d'une douzaine de chaumières. Les gens avaient de quoi manger grâce à l'agriculture, la chasse et la production de vin. Ils n'avaient ni froid, ni faim. En un mot, ils vivaient heureux. Après le passage des chevaliers, il n'en reste rien.

La plupart des maisons ont été brûlées. Il n'en reste que quelques monticules de pierre noircie et de bois cendré. Le sol est jonché de cadavres. Hommes, femmes, vieillards et enfants, tous ont été massacrés et la plupart alors qu'ils fuyaient... Au-delà de la vision d'horreur que cela peut inspirer, il y a l'odeur. Une odeur où se mêlent le sang, la suie et la chair brûlée.

Seule Sybelline est encore en vie...

La rencontre

En fouillant ce qu'il reste du village à la recherche de survivants, les Inspirés entendent (PER + Vigilance contre DIFF 10) des sanglots provenant de sous un mur écroulé. En soulevant quelques pierres (FOR contre DIFF 18), ils découvrent une petite fille en larmes, Sybelline (*cf. Scènes clefs*).

Elle raconte que des lueurs ont attaqué le village et ont tué tout le monde, qu'elle s'est retrouvée bloquée sous les pierres, qu'elle a faim et froid et surtout qu'elle veut retrouver son père qui est un garde du manoir de Chantevigne.

Pendant ce temps, Ardelin découvre les cadavres des membres de sa famille. Fou de douleur, il s'empare d'une arme et part à la poursuite des Mandalore. S'il n'est pas arrêté par les Inspirés, ceux-ci trouveront son corps entre le bourg et l'auberge du *Lutin chantant*.

S'ils ont pris le temps de lui poser la question, Ardelin peut leur dire de quelle direction venaient les chevaliers sinon, Sybelline le leur apprendra.

Les Inspirés ont le choix : partir à la poursuite des Mandalore ou se rendre au manoir de Chantevigne — ce que souhaite ardemment Sybelline qui n'arrête de pleurer que s'ils l'y emmènent. Le Masque pense que les Inspirés doivent se préparer avant d'affronter les chevaliers et que le manoir les aidera à comprendre leur véritable puissance. S'ils partent à la poursuite des Mandalore, ils les trouvent en train de se reposer à quelques lieues du village. Face aux cinq chevaliers, les membres de la Compagnie peuvent périr.

Au manoir de Chantevigne

Le manoir est décrit dans le chapitre *Décors*, plus haut.

Si les Inspirés essayent de préserver Sybelline et ne la laissent pas entrer dans la bâtisse, elle s'y glisse discrètement dès qu'elle le peut. Arrivée dans la salle de réception, elle réalise une performance d'actrice dont seul le Masque a le secret. Pétrifiée, les yeux exorbités et le visage livide, elle contemple le spectacle. Son regard se pose sur le corps d'un garde. Elle hurle « Papa ! », se précipite vers lui, glisse dans le sang et s'effondre sur le cadavre. Elle se relève, encore plus pâle et se met à reculer lentement. De ce fait, elle s'approche des restes du Tableau-monde. Une fois à côté de celui-ci, elle est prise de convulsions et s'effondre (*cf. Les visions de Sybelline*).

Si les Inspirés n'ont pas compris que les Mandalore sont sortis d'un Tableau-monde et qu'ils ont confiance en Sybelline, celle-ci leur racontera la « vérité » vers la fin de l'Acte 1er (*cf. Indices, Les restes d'un tableau, Ce que peuvent comprendre les Inspirés*).

À un moment donné, alors qu'ils regardent par une fenêtre du manoir ou lorsqu'ils le quittent, ils aperçoivent une colonne de fumée vers l'ouest, au-delà du village.

... Et les « preux » chevaliers

Scène clef : *L'attaque des Mandalore.*

Les Mandalore continuent à tracer leur sillon sanglant à travers le royaume. Après le manoir et le village, c'est à l'auberge-relais du *Lutin chantant* qu'ils s'attaquent non sans avoir pris soin de se reposer quelques heures.

L'assaut du Lutin chantant

Gigantesque bâtisse de pierre, l'auberge-relais du *Lutin chantant* est située à l'intersection de deux grandes routes commerciales du royaume. Capable d'accueillir jusqu'à cent personnes dans ses chambres et près du double dans sa salle de réception, elle est une étape quasi obligatoire pour les caravanes marchandes tant la réputation de son vin et de ses filles de joie est grande. Aujourd'hui, l'ambiance ne sera pas à la fête puisqu'elle est la prochaine cible des chevaliers Mandalore.

Lorsque les Inspirés arrivent — à moins qu'ils aient pris leur temps car dans ce cas, l'auberge est à l'image du village et du manoir —, l'écurie ainsi que des chariots conte-

nant tissus et armes keshites sont en flammes tandis que des cadavres jonchent son pourtour et le devant de l'auberge. C'est à l'intérieur que la bataille se livre. Pour la description des combats, vous devez vous reporter au chapitre *Scènes clefs*. N'oubliez pas Éminence que Sybelline a une vision — à un moment où cela ne dérange pas les Inspirés.

L'un des chevaliers est dans la salle principale en train de massacrer les serveuses. Un groupe de dix guerriers Madjids (*cf. AGONE*, p. 42) est parvenu à bloquer deux Mandalore dans un des deux grands escaliers en bois qui montent à l'étage. Il ne faudra pas plus de cinq rounds à ces derniers pour terrasser leurs adversaires. Les deux derniers chevaliers sont à l'étage en train d'occire consciencieusement les filles de joie de l'auberge.

L'art de la guerre

Une Compagnie puissante, sachant combattre intelligemment et discrètement aidée par Sybelline a une petite chance de venir à bout des chevaliers. Jusqu'à présent ces derniers n'ont pas utilisé toute leur puissance, mais si l'un d'eux est tué, les autres n'hésitent plus à utiliser leurs pouvoirs de Flamme et leurs Arts magiques. Une Compagnie non préparée court donc à sa perte en les attaquant de front.

Les Inspirés peuvent bien sûr laisser l'armée du royaume se charger de les abattre, mais ce serait un acte fort lâche pour les héros qu'ils sont censés être — cela mériterait d'ailleurs une perte significative de PX.

La solution la plus simple — et la plus raisonnable — est de monter une petite armée avec l'aide des Domaines voisins. Si les Inspirés ont des Charges dans le royaume, cela ne devrait pas poser de problèmes. Sinon, ils risquent de perdre du temps à prouver le danger que représentent les chevaliers et perdre du temps, c'est laisser des innocents se faire massacrer.

C'est à vous, Éminence, qu'il revient de gérer cette partie du scénario en fonction du royaume où se trouvent les Inspirés et de ce qu'ils en connaissent. Chaque jour qui passe, un village au moins est rasé et des dizaines de personnes sont tuées.

Entracte

Quel que soit le chemin emprunté, le rideau tombe lorsque les Inspirés prennent la route pour Orkhane. L'Acte 1er se termine. Les acteurs peuvent quitter la scène.

Le Domaine de Chantevigne n'existe plus. Les survivants, s'il y en a, se comptent sur les doigts d'une main et à moins que les Inspirés n'aient rapidement arrêté les chevaliers, les vignes elles-mêmes ont flambé. Au final, ce paisible Domaine n'est plus qu'une vaste lande recouverte de cendres et de sang. Il faudra sans doute des années pour que des gens osent à nouveau s'y installer...

Les armes des Mandalore

Lorsqu'un chevalier périt, son corps et les objets qu'ils portent subissent le même sort que le tableau par lequel il a rejoint l'Harmonde. Ils brûlent si le tableau a été brûlé, se déchirent s'il a été lacéré, etc. Si le tableau est intact, tout reste dans l'Harmonde jusqu'au moment où il est détruit.

Mandalore et diplomatie

Des Inspirés diplomates souhaiteront sans doute parler aux chevaliers avant de les attaquer, histoire de comprendre leurs motivations et d'essayer de les raisonner. Il y a deux problèmes à cela. Les Mandalore ne parlent que le modéhen ancien et ils ne respectent que les Inspirés humains. Comme ils se croient dans un territoire aux mains de l'Ennemi, même s'ils arrêtent de combattre pour essayer de communiquer — en utilisant le pouvoir de langue de feu par exemple — le moindre geste brusque, le moindre mouvement de colère d'un membre de la Compagnie sera un prétexte pour que la bataille reprenne.

Stratégie au Lutin chantant

Si les Inspirés attaquent les Mandalore au *Lutin chantant*, voici un exemple de ce qui peut se passer :

• La Compagnie se jette sur celui se trouvant seul dans la grande salle, laissant les guerriers keshites aux prises avec les deux se trouvant dans l'escalier. Elle a une bonne chance de le tuer sans subir de pertes. Néanmoins, en utilisant la manœuvre Mur de fer et ses pouvoirs de Flamme, le chevalier peut leur donner du fil à retordre et appeler ses compagnons à la rescousse.
• Il est fort probable que les Mandalore tuent les Madjids en moins de cinq rounds, et ce, d'autant plus que, si les Inspirés mettent à mal l'un d'eux, ils commencent à utiliser leurs différentes techniques de combat. L'affrontement avec ces deux adversaires risque de donner beaucoup de mal à la Compagnie et un ou deux morts dans ses rangs — sauvés grâce aux points d'Héroïsme — ne seraient pas étonnants. Dès que l'un des deux Mandalore meurt, l'autre utilise le pouvoir de Flamme Immolation.
• Si les Inspirés les vainquent, il reste encore deux Mandalore indemnes à moins que ceux-ci ne soient déjà venus à la rescousse de leurs compagnons…

LA CAMPAGNE DES MANDALORE

Éminence, voici une chronologie présentant le parcours des cinq Mandalore, elle ne tient pas compte des actions de vos Inspirés :

J0, nuit	Carnage au manoir.
J0, matinée	Massacre au bourg de Chantevigne.
J0, soirée	Tuerie au *Lutin chantant*.
J + 1	Incendie des vignes de Chantevigne, attaque d'une caravane marchande venue des Communes princières et qui espérait s'arrêter au *Lutin chantant*. Un seul survivant : un Éclipsiste. Les Mandalore pénètrent dans un Domaine voisin et rasent le premier village qu'ils croisent. Le seigneur envoie sa — petite — garde. Elle se fait massacrer, mais parvient à blesser un Mandalore.
J + 2 à J + 4	Les Mandalore continuent leur chemin dans le sang. Un autre village est rasé dans la matinée, les populations alentours apprennent les nouvelles et un exode commence. Les vieillards qui refusent de quitter leurs terres sont massacrés.
J + 5	La population trouve refuge dans la demeure du seigneur du Domaine. Les défenses sont organisées, les guerriers sont prêts. Au soir, les Mandalore arrivent, mais campent à quelques lieues, préférant attaquer de jour. Un groupe de vingt guerriers tente de les surprendre, mais le lieu a été protégé par des Œuvres. En moins de deux minutes, tous sont tués.
J + 6	Les Mandalore attaquent la demeure du seigneur.
J + 7	Les défenses tombent, les Mandalore pénètrent dans l'enceinte du château. Le soir, la bataille est terminée. Un seul des chevaliers a été tué et deux ont été blessés.

DES PX !

l'En plus des gains de PX inhérents à tout Drame, les Inspirés peuvent en acquérir ou en perdre à la fin du premier Acte en fonction des actions suivantes :

- avoir démasqué Sybelline : +5 PX.
- avoir sauvé Ardelin : +3 PX.
- avoir trouvé l'acte de vente dans la manoir de Chantevigne : +2 PX.
- avoir tué des Mandalore sans aide d'une milice : +3 PX par Mandalore.
- ne pas avoir arrêté les Mandalore à l'auberge du *Lutin chantant* :
  - par peur : 1d10 points de Ténèbre.
  - pour sacrifier les vitimes et préparer une embuscade ou autre raison perfide : 1d10 points de Perfidie.





Acte II :
Où une légende et quelques maraux valent mieux qu'une armée

Ambiance

L'œil du cyclone est le symbole de ce deuxième Acte pour *Éclat de sang*. Les Inspirés sont au cœur du Drame, mais ne font que recevoir les échos d'âpres batailles qui se jouent ailleurs. Pendant que d'autres héros souffrent et meurent, terrassés par les chevaliers Mandalore, les Inspirés doivent se plonger dans les légendes fondatrices de la République mercenaire, cambrioler une basilique et visiter les ruines d'un Sanctuaire. Et pourtant, le sort de l'Harmonde dépend de leur diligence...

Rumeurs de guerre...

Selon la durée de voyage pour se rendre à Orkhane, les Inspirés verront différemment la ville. Quelques jours après la première attaque, personne n'a saisi le danger qui menace les Royaumes crépusculaires. À l'inverse, si le voyage prend de nombreuses semaines, la situation est bien différente !

Toute la République mercenaire est en ébullition. Des messagers arrivent pour recruter les compagnies disponibles. Les contrats se négocient à prix d'or et le royaume connaît une phase soudaine de prospérité, alors qu'il est épargné par la guerre.

Les colporteurs et messagers vont et viennent, contribuant à propager nouvelles et rumeurs. À vrai dire, les rumeurs ne sont pas bonnes, sauf pour les mercenaires. Les Inspirés vivent quotidiennement la préparation de la guerre : les artisans produisent des armes en un temps record, les compagnies vont en procession, toutes bannières déployées, à la basilique de Notre-Garde, afin de laisser un témoignage de leur existence. Puis elles quittent Orkhane pour la guerre.

Au fur et à mesure de l'arrivée des rumeurs, les Inspirés comprennent que la ville est très rapidement informée des nouvelles attaques. La raison de ce prodige est simple : le Cryptogramme-magicien. Particulièrement impliqués dans le mercenariat, les Mages mercerins utilisent des moyens de communication magiques pour se tenir informés de l'avancée de l'invasion. Il en va de même pour les sbires du Masque qui utilisent leurs miroirs pour transmettre rumeurs alarmistes et véritables informations. Enfin, plus simplement, de nombreux messagers et ambassadeurs arrivent et repartent pour demander de l'aide aux compagnies.

En une ou deux semaines, la ville est dépeuplée, les deux tiers de sa population étant partis se battre contre les chevaliers Mandalore. La République mercenaire se vide de ses forces vives et s'avérerait bien incapable de se protéger en cas d'attaque des chevaliers.

Dans une cité protégée ?

Tôt ou tard, vos Inspirés se poseront bien la question. Alors que preuve est faite de l'existence d'une demi-douzaine de tableaux dans la région, pourquoi les chevaliers Mandalore n'attaquent-ils pas ?

La raison en est relativement simple : l'influence de l'Éclat. Les tableaux de Mécilène sont conservés dans une pièce protégée par des enchantements, au sein d'un Vestige de la Flamboyance. Leur vernis est ainsi alimenté par l'Éclat du lieu et la magie d'un Danseur — qui est fait d'Éclat. Dès que Sybelline entre dans cette pièce pourtant, les tableaux subissent le même sort que les autres.

Quant à la basilique, si elle n'est pas un Vestige, l'Équerre, lors de sa construction, a utilisé des fragments d'Éclat qui, cumulés aux Reliques gardées dans la galerie des arts, ont maintenu le vernis du Tableau-monde. Ce qui veut dire qu'une fois volés, ces tableaux redeviennent des portails pour les chevaliers Mandalore.

C'est la guerre

Voici une sélection de rumeurs destinées à faire comprendre aux Inspirés que, pendant qu'ils enquêtent à Orkhane, les Royaumes crépusculaires sont submergés par la puissance des chevaliers Mandalore. Le chaos s'empare de l'Harmonde et des massacres sans nom s'enchaînent.

Dans les Terres veuves, plusieurs Domaines ont été dévastés. Des vignes brûlent, des œuvres de la Flamboyance sont détruites. La reine a mobilisé ses meilleures guerrières et Mages pour faire face à l'envahisseur, mais les domaines frontaliers, sans défense, sont soumis au pillage des Keshites ! (vrai)

Ranne est en ruines ! L'ancienne capitale d'Armgarde a subi une invasion, venue de ses propres murs. La milice de la ville est dépassée, tout comme la Loge pacifiste. Dans l'urgence, les nobles ont décidé de reprendre les choses en main et ont fait arrêter les maires. (faux, pour l'instant)

Les forêts modéhennes sont en flammes ! Les chevaliers Mandalore ont provoqué de gigantesques incendies. Les Chênais lutins sont décimés et les Druides tentent vaillamment de rassembler les guerriers de la contrée. (certains incendies ont eu lieu)

À Lorgol, les chevaliers Mandalore ont tenté d'attaquer les Mille Tours, mais les Mages ont réussi à les repousser. En furie, les chevaliers ont brûlé de nombreux vaisseaux dans le port, avant d'être précipités dans l'eau d'où ils ne sont pas remontés ! (vrai)

Quelques seigneurs urguemands ont décidé d'agrandir leur territoire à peu de frais. Ils ont lancé leurs armées contre les châtellenies du Nord, abandonnées par leur compagnie franche pour d'autres batailles. Les châtelains craignent une invasion venue d'Urguemand. (vrai)

En Abyme aussi les chevaliers sont apparus, il a fallu l'union du Palais d'Acier et des plus grands Conjurateurs de la ville pour les repousser (vrai). On raconte qu'en échange, les autorités ont décidé un « moratoire » sur les Connivences ! De puissants Démons rôdent dans la ville (faux).

Les chevaliers Mandalore se sont alliés à la Province liturgique pour envahir l'Urguemand et la Janrénie ! La guerre sainte va reprendre, ils ont été touchés par la grâce de Saint Neuvêne. (faux)

Quatre cités des Communes princières ont été ravagées par les chevaliers Mandalore, il ne reste plus personne dans leur enceinte. (faux).

Pourquoi les Keshites sont-ils épargnés ? C'est sûrement le résultat de l'un de leurs complots ! Ils veulent dominer l'Harmonde ! (faux)

Les chevaliers Mandalore sont nos héros ! Surgis de notre passé, ils sont les hérauts des temps nouveaux ! Guerre et prospérité pour notre République ! Un âge de batailles sans fin s'annonce ! (aux Inspirés d'en décider…)

N'hésitez pas à en rajouter, Éminence, selon le temps que dure ce deuxième Acte. Notamment, vous pouvez insister sur le caractère soudain et mystérieux de l'apparition des chevaliers Mandalore. Chacun craint que de nouveaux ennemis apparaissent dans l'enceinte de sa demeure. Le lien n'a pas été encore fait avec les Tableaux-monde, sauf par vos Inspirés, sans doute.

Scènes clefs

Deux scènes constituent l'articulation dramatique de cet Acte : la rencontre avec Mécilène et l'arrivée au château d'Arveil, près des vestiges du Sanctuaire.

Rencontre avec Mécilène

Aphorismes

Les Inspirés mis sur la piste par l'acte de vente à Chantevigne peuvent rencontrer le mystérieux collectionneur des œuvres de Synophylène, par l'intermédiaire de Belœil. C'est une occasion inespérée pour apprendre de nombreuses choses sur l'auteur de la série des Tableaux-monde qui provoquent le chaos dans les Royaumes crépusculaires...

Mise en scène

Mécilène ne doit être rencontré qu'après maintes péripéties. En échange de bons procédés — le Tableau-monde de la basilique, une autre œuvre de Synophylène, une somme rondelette pour rembourser ses dettes — ou d'autres plus abrupts, il est prêt à livrer toutes les informations qu'il possède sur Synophylène et les quelques autres qu'il a sur les Tableaux-monde en particulier.

Pourtant placée sous le symbole de la révélation et de la docte conversation, la scène doit ensuite évoluer drastiquement. Mis en présence des Inspirés, les quatre Tableaux-monde de la collection de Mécilène sont atteints de la même « lèpre » que les autres dans l'Harmonde : le vernis s'écaille très rapidement, la peinture cloque et les chevaliers s'animent. C'est la mort qui guette les Inspirés s'ils ne s'enfuient pas au plus vite.

Coulisses

Voici comment Belœil a acquis le Tableau-monde avant de le vendre à Chantevigne. En bon négociant d'art, il a eu l'occasion de rencontrer Mécilène il y a quelques années. C'est ainsi qu'il a découvert son obsession pour les œuvres d'un peintre datant de la Flamboyance : Synophylène. Récemment, à la suite de plusieurs indiscrétions, il a appris qu'une des œuvres de ce peintre allait arriver à Orkhane, commandée par Mécilène. Lui et Volepatte ont donc décidé de s'attribuer l'objet d'art. Volepatte a exécuté le commis censé apporter le tableau à Mécilène et a ramené ledit tableau à son ami. Par la suite, Belœil a proposé le tableau à un riche seigneur, d'une contrée éloignée afin d'éviter que Mécilène n'apprenne la transaction. C'est ainsi que le tableau est arrivé dans le domaine de Chantevigne. L'affaire a eu lieu il y a un peu plus d'un an. Évidemment, Mécilène a appris l'existence d'un tableau du polyptyque à Chantevigne et s'y est rendu... pour découvrir avec stupéfaction un tableau qu'il avait déjà payé en partie. Fort énervé, Mécilène a été éconduit par le seigneur de Chantevigne mais n'a pas tardé à découvrir l'identité du « vendeur » du tableau. De retour à Orkhane, il a utilisé ses talents magiques pour approcher Belœil sans que celui-ci ne le reconnaisse et l'a agressé. Depuis, Belœil est borgne et voue une haine éternelle au Mage collectionneur.

Rencontre avec le seigneur d'Arveil

Aphorismes

Ayant découvert que la contrée de la mer de Cendre est l'ancien fief des chevaliers Mandalore, les Inspirés ont tout intérêt à s'y rendre. Un seul domaine existe encore : Arveil. C'est l'occasion pour eux de continuer leurs recherches, de rencontrer le descendant d'une longue lignée de sbires du Masque et de découvrir les ruines oubliées du Sanctuaire d'Artemise.

Mise en scène

Les Inspirés sont entrés dans un Domaine où règnent la morosité et la peur. La nature est une ennemie et les hommes vivent difficilement. Pourtant ils sont tous très accueillants. Jouez sur le doute, Éminence. Que peuvent cacher des gens mourant de faim, mais prenant la peine de mettre leurs visiteurs en confiance ? Durant leur voyage, les Inspirés auront bien eu l'occasion de croiser quelque voyageur les mettant en garde contre les gens d'Arveil : « de pauvres hères souvent rendus fous par la faim, ils recourent à d'ignobles moyens pour se nourrir et se sont alliés aux Revenants. Ces derniers dévorent l'âme des voyageurs, les gens d'Arveil se contentent du reste. » Jamais de paroles claires et directes, le cannibalisme est un tabou.

Coulisses

Après sa « victoire », le Masque plaça des sbires pour protéger les vestiges du Sanctuaire et empêcher que quiconque puisse accéder à la Fresque-monde. Cette dernière était une sorte « d'anti-Ergastule » ayant capturé le Sanctuaire et donc le seul moyen de rejoindre Artemise. Les sbires du Masque restèrent sur les lieux et bâtirent un domaine avec leurs gens : Arveil. Un millier d'années plus tard, un Inspiré du nom d'Oscuro de Sombreçonge, passionné par Synophylène et ses travaux, découvrit les ruines du Sanctuaire. Il crut avoir trouvé le tombeau du peintre. À l'intérieur, il trouva la Fresque-monde et décida de l'emmener avec lui pour l'étudier ultérieurement. Oscuro était un Mage, un Harmoniste du Décorum et un Conjurateur. Avec ses compagnons, il parvint à déjouer la vigilance des sbires du Masque et à leur subtiliser une fresque d'Éclat ! Ces derniers, constatant le méfait, décidèrent de le cacher à leur maître. La Perfidie quitta peu à peu leur cœur au fil des générations pour aboutir à Sinavre d'Arveil, le dernier descendant, à peine touché par l'humeur du Masque.

Décors

La basilique de Notre-Garde

Édifice gigantesque qui domine la ville, Notre-Garde est le temple des compagnies franches. Bâtie sur un des îlots centraux d'Orkhane, elle draine des milliers de pèlerins venus de toute la République mercenaire, mais aussi de tout l'Harmonde. Son vaste parvis est ainsi parcouru de nombreux hommes en armes, par groupes ou seuls. Parmi eux évoluent les gardenostres, troupe de moines-soldats qui se consacrent à la défense du lieu sacré. Un portail, orné de fresques de batailles du passé — jet INT + Histoire & légendes, limitant Harmonie, contre DIFF 15 : il s'agit de la Guerre des Éternels —, permet d'accéder à l'intérieur. Les différents détails de la basilique prônent les vertus guerrières que se doit d'honorer toute compagnie franche. De lourdes draperies suivent les courbures de l'édifice et sont décorées de l'épée et de la pièce d'or, le blason de la République mercenaire.

L'entrée

Les pèlerins sont frappés par le gigantisme du lieu. Une armée pourrait tenir entre ses murs. Et pour cause ! La basilique est aussi construite pour être le dernier refuge des Citoyens en cas de guerre dans la ville.

Les chapelles

Partant du seuil, une large travée mène à l'abside. De hauts piliers s'égrènent jusqu'à elle et sont reliés par des voûtes gravées de scènes de bataille. Chaque pilier supporte une lourde oriflamme représentant l'une des compagnies fondatrices de la tradition mercerine. Il y en a vingt-quatre en tout, douze de chaque côté qui bordent un réseau de salles hexagonales. Ces salle contiennent les chapelles consacrées aux compagnies franches. Les pèlerins peuvent y voir le blason de la compagnie, un buste de son capitaine fondateur et les statuts gravés dans la pierre. Parfois, les mercenaires tiennent à jour un registre des capitaines qui se sont succédés. Des cierges brûlent en permanence pour éclairer ces lieux de recueillement... ainsi que le bénitier consacré aux donations pour la famille des soldats défunts. Certaines salles ne sont pas accessibles au public et sont dissimulées par des passages secrets — un Inspiré peut le remarquer en réussissant un test de PER + Fouille contre DIFF 13 ou PER + Harmonie (spé : Architecture ésotérique) contre DIFF 10. Ces chapelles accueillent des objets d'une grande valeur. On y trouve des tableaux et des sculptures précieuses qui n'ont pas été transférés dans la galerie des arts du deuxième niveau. Deux réseaux de chapelles existent aussi à l'étage.

L'abside

Au fond de la basilique, l'abside offre une vue d'ensemble sur cinq chapelles éclairées par la lumière du jour. Ce sont les plus richement dotées et elles comportent chacune une statue sur pied de l'un des cinq héros fondateurs de la République mercenaire : Garde-Mort, Malthus le Bleu — fondateur de Sombreçonge —, Valrok le Capuchonné, Ralag Kovar l'Encorneur et Jode l'Abbé des Épées.

Les Inspirés, sur un jet d'Histoire & légendes (DIFF 10) ou Us & coutumes (DIFF 20) dédiés à la République mercenaire connaissent l'histoire de la fondation du royaume et ses personnages (*cf. AGONE*, p. 53).

Une peinture recouvre le plafond de l'abside. Là encore, il s'agit d'une vaste scène de bataille où des chevaliers à l'armure d'or et d'argent finement ciselée et dont le cimier représente une tarasque affrontent des soldats revêtus des armures de Moden-Hen'.

Les logis

De part et d'autre du corps de bâtiment principal, deux ailes sont réservées aux gardenostres. L'une est consacrée aux écuries et possède une vaste cour d'entraînement, l'autre accueille les lieux de vie des moines-soldats (cellules monacales, réfectoire, salle d'armes). Ce dernier possède aussi un étage, avec un autre lot de cellules et les appartements personnels de maître Mistigri. Cet homme a la charge des nombreux chats qui vivent dans la basilique et peuvent

Héros et statues

Personnage	Représentation
Garde-Mort	Statue de marbre vert veiné de noir représentant un farfadet en armure.
Malthus le Bleu	**Statue en grès sombre représentant un humain vêtu noblement.**
Valrok le Capuchonné	Statue de basalte représentant un humain couvert d'un manteau à capuche.
Ralag Kovar l'Encorneur	**Statue de bronze représentant un minotaure engoncé dans une armure.**
Jode l'Abbé des Épées	Statue de marbre blanc aux veines d'argent représentant un humain guerrier utilisant deux épées. Une tarasque est gravée au niveau de son cœur.

Jode et la tarasque

Le blason personnel de Jode figure, outre deux épées et la croix liturge, une tarasque que l'on peut voir représentée sur la statue. L'origine de ce symbole remonte à quelques années avant la fondation de la République mercenaire. La légende dit que Jode combattit une tarasque qui menaçait les côtes liturges. Armé de ses épées, il plongea d'une falaise et parvint à blesser la tarasque et à la dominer par la puissance de son art et de sa volonté. Dès lors, l'Excellence lui fut loyale et obéit à ses ordres. La légende se scinde ensuite, selon que l'on se trouve en Province liturgique ou en République mercenaire.

Chez les Liturges — lesquels oublient facilement que Jode s'expatria avec les moines-soldats de son ordre en République mercenaire —, la tarasque est restée attachée à la Province liturgique et sommeille au fond du port de Ronde-Cité, prête à le défendre contre tout envahisseur.

Chez les Citoyens mercerins, la tarasque s'attacha définitivement aux pas de Jode. À la mort de l'Abbé des Épées, elle retourna dans les océans de l'Harmonde.

Pour connaître l'histoire originelle de Jode et de la tarasque : INT + Histoire & légendes contre DIFF 15.
Pour connaître la suite liturge : INT + Histoire & légendes contre DIFF 15.
Pour connaître la suite mercerine : INT + Histoire & légendes contre DIFF 20.

évoluer via un réseau de tunnels dans les murs. Ils ont pour but de perturber tout usage de l'Emprise (–5 à tout jet de Sort). C'est le Cryptogramme-magicien de la République mercenaire qui forme de tels individus, spécialistes des chats et des Danseurs : les maîtres féliniers. Les logis de l'étage ne communiquent pas avec le réseau de chapelles.

Enfin, les gardenostres ont la possibilité de s'entraîner en groupe sur un vaste espace aménagé. Il s'agit en fait d'une mezzanine et les bruits métalliques des combats sont répercutés dans toute la basilique, rappelant à tous que le monde est perpétuellement en guerre.

La galerie des actes

Situé au premier étage, une bibliothèque réunit une vaste collection de manuscrits et de registres. La basilique garde ainsi l'ensemble des statuts de toutes les franches compagnies du royaume, les listes des capitaines qui s'y sont succédés et même les contrats entre les compagnies et leurs clients — seigneur, marchand, corporation... Plus de trois cents ans d'histoire de la République mercenaire sont ici conservés. Les fonds sont régulièrement entretenus : chaque capitaine mercenaire se doit un jour de faire un pèlerinage à Notre-Garde pour y déposer un fragment de l'histoire et de la vie de sa compagnie.

Cette collection n'est pas ouverte à tous. Elle n'est officiellement consultée qu'en cas de litige entre une compagnie et son client ou l'un de ses héritiers — qui peuvent se prévaloir d'un contrat inexécuté. Cinq soldats-profès font office de bibliothécaires sous la direction du scribe-convers Vardefrousse.

La galerie des arts

De l'autre côté du transept, au même étage que la galerie des actes, un musée privé a été emménagé. Les trésors de la basilique sont ici exposés : l'une des épées de Jode, le premier blason d'Orkhane peint par Garde-Mort lui-même, le Danseur de Malthus figé pour l'éternité... et, bien évidemment, l'un des Tableaux-monde.

Il est exposé sur un meuble de bois rare et représente les traditionnels chevaliers Mandalore devant une partie du Sanctuaire d'Artemise. La signature de Synophylène est clairement visible. Le musée est réservé aux invités du capitaine-prélat et sert de salon particulier pour des rencontres diplomatiques.

Tout comme pour la galerie des actes, on y accède depuis les parties réservées aux gardenostres.

Le second étage

Ici se trouvent les appartements de Râblangon et de Vardefrousse. Ici vit aussi Scarigos, le baliste-vicaire qui veille sur les instruments de guerre de la basilique. Le second étage réunit un certain nombre d'engins de guerre : balistes, lance-poisse à feu grégeois... Tous pointent vers l'extérieur de la basilique et sont prêts à fonctionner. Ils sont destinés à assurer la dernière défense en cas d'invasion de la ville. Une demi-douzaine de gardenostres assurent quotidiennement leur entretien sous les ordres de Scarigos.

Le colombarium

Sous la basilique s'étend le mausolée des compagnies franches. Les murs sont constellés de niches scellées, chacune contenant l'oriflamme de la compagnie défunte et divers documents sans intérêt aujourd'hui. Bien que l'endroit soit ouvert aux pèlerins, peu de gens s'y rendent.

La châtellenie d'Arveil

Le Domaine

La châtellenie est logée en moyenne montagne, dans les Monts Drakoniens, avec une vue directe sur la mer de Cendre. La couleur dominante est ici le gris : le gris du ciel toujours chargé de lourds nuages, le gris de la roche affleurante que ne parvient pas à masquer l'éparse végétation, le gris reflet des eaux, le gris et triste visage des rares habitants du Domaine. La population parvient à survivre chichement. Le bétail est famélique et l'essentiel de l'activité est tourné vers l'extraction de minerais de fer. Malheureusement, les négociants sont fort peu attirés par la contrée, réputée maudite et dangereuse. Les gens d'Arveil envoient donc de lourds convois de lingots vers Rougelune pour survivre.

Le Domaine est effectivement maudit (*cf. AGONE*, p. 54) : villages fantômes, Revenants et navires sans équipage achèvent de terroriser les voyageurs et les populations voisines — fort éloignées au demeurant, Arveil étant le seul lieu de vie établi près de la mer de Cendre.

Étrangement, les trois cents habitants du Domaine sont toujours accueillants. S'ils n'ont rien à offrir et n'ont d'hospitalier que la volonté — certes pas les moyens —, ils sont toujours heureux de rencontrer des gens de l'extérieur, pour peu que ceux-ci soient aimables.

En levant les yeux, on peut voir la forme d'un Rankchard. La créature semble s'être abattue sur la montagne et son corps épouse le relief, laissant malgré tout quelques passages entre elle et la roche, de véritables grottes artificielles. Le village est niché sur son dos alors que le château en lui même forme une couronne sur l'occiput du Rankchard. Un chemin de roche usé par les convois facilite le déplacement jusqu'au château. Mis à part le village, trois hameaux sont disséminés sur la montagne, à l'orée des mines. Les gens sortent rarement de leur demeure et jamais la nuit.

Le château

Se dressant sur l'occiput du Rankchard, le château d'Arveil n'est pas un symbole de bienvenue pour le voyageur. Édifices sinistres faits dans la pierre grise de la région, ses remparts semblent sortir naturellement du Rankchard et

UNE MALÉDICTION

Le voyage et tout autre déplacement au sein du domaine d'Arveil se passent sans problème pour les Inspirés. À croire que les Revenants ne sont qu'une légende ! Il n'en est rien pourtant. Les créatures du Masque ont senti l'arrivée de leur maître et se sont recroquevillées dans les ombres. Elles ne sortiront pas tant que Sybelline sera avec les Inspirés.

Malgré tout Éminence, si vous tenez à donner du fil à retordre à vos protégés, n'hésitez pas à modifier quelque peu la donne. Quelques Revenants (*cf. AGONE*, p. 274) pourraient bien être finalement attirés par Sybelline et s'en prendre à ses « compagnons ».

étendent une ombre menaçante sur le village en contrebas — où est fondu le minerai de fer. Contrairement aux habitations, le château est pourtant dans un excellent état et semble prêt à résister aux meilleurs sapeurs des armées mercerines. Les gens d'Arveil mettent un point d'honneur à l'entretenir.

L'intérieur de la demeure est froid et triste. Le seigneur n'a guère les moyens d'améliorer son lieu de vie. Les pièces exhibent des murs nus où quelques tapisseries usées jusqu'à la trame ne font pas leur office. Les meubles sont rares, mais moins que le feu dans l'âtre. Le bois est cher et réservé pour les travaux de métallurgie. En hiver, seuls les vêtements de fourrure permettent d'échapper aux morsures du froid.

L'entourage du châtelain n'a que peu d'occasions de se divertir. Malgré tout, il est aussi accueillant que les villageois et se fait un plaisir d'inviter les Inspirés dans les chambres spartiates et poussiéreuses du château.

Les vestiges du Sanctuaire d'Artemise

La façade

Malgré l'ancienneté de l'édifice, les ruines s'élèvent encore majestueusement. La structure de l'ancienne façade est restée. Une construction large de trois cents mètres se présente aux Inspirés, précédée de colonnes pulvérisées et d'éclats de pierres épars. Un escalier dont le tiers des marches est brisé permet d'y entrer. Au-dessus de l'entrée, une vaste fresque représente un massacre sans nom. Des chevaliers Mandalore subissent mille tourments, infligés par une horde de créatures grotesques. Sans doute engagés dans une guerre qu'ils sont en train de perdre, ils meurent sous le regard vide d'un Masque, situé en haut à droite de la fresque. À gauche, on peut voir la lune et au centre le soleil.

Éminence, le Masque a en réalité modifié la fresque après sa victoire sur Synophylène. La version originale est décrite dans les *Décors* du troisième Acte.

L'entrée

Après l'escalier, un gigantesque couloir s'enfonce dans la montagne. Large de dix mètres, haut de vingt, il est entièrement recouvert de débris et de poussière. Plus les Inspirés progressent, plus ils se sentent freinés, ralentis. Le lieu exsude la présence de la Perfidie et les Inspirés le ressentent : odeurs de charogne et de décomposition, vers grouillant dans les alcôves qui bordent le couloir, rires grinçants et râles cacochymes. S'ils progressent, les Inspirés doivent réussir un test de VOL contre DIFF 18 ou « gagner » 1d10 points de Perfidie.

Après avoir progressé durant une bonne heure, non sans difficultés — plafond éboulé, fissures et lézardes — les Inspirés arrivent dans une pièce.

La salle de l'Harmonde

Parfaitement ronde et le plafond bombé, la salle est large d'une trentaine de mètres. À l'opposé de l'entrée, un autre couloir — identique au précédent — continue dans la montagne. Le sol est irrégulier, fait de dépressions et de bosses. Seul un Inspiré perspicace peut comprendre qu'il s'agit d'une carte de l'Harmonde, presque entièrement effacée par le temps — CRÉ + Géographie, limitant Vigilance, contre DIFF 25). Le couloir qui part de l'autre côté de la pièce continue sur deux kilomètres... avant de déboucher sur une impasse.

La fresque ?

Les gens d'Arveil ont muré l'ancienne salle de l'Âtre. Pour passer, les Inspirés doivent briser cet obstacle de pierres et de mortier (Solidité : 80). Ensuite, ils pénètrent dans une salle gigantesque, capable d'accueillir un bon millier de personnes ! Un escalier qui longeait autrefois le mur est désormais écroulé et a répandu ses blocs de marbre sur le sol. Les murs sont nus, mis à part certaines tâches de peinture aujourd'hui délavée. De nombreuses fresques devaient agrémenter cet endroit. Le temps a fait son œuvre, mais pas seulement. Des individus ont pris plaisir à détruire les gravures, comme le prouve une pioche rouillée dont la hampe est totalement vermoulue. En un autre endroit, une dépression irrégulière montre qu'une fresque a sans doute été arrachée. En observant bien — PER + Vigilance contre DIFF 20 — on peut apercevoir quelques éclats métallique fichés dans la roche. La fresque avait sans doute un support métallique soudé au mur. Les éclats ont un aspect cuivré et, sur un jet de PER + Harmonie contre DIFF 20, un Inspiré peut sentir la présence infime de l'Éclat.

Trois autres couloirs sont murés. Sur un jet de PER + Savoir-faire : maçonnerie, ou PER + Harmonie (spé : Architecture ésotérique) contre DIFF 15, les Inspirés comprennent que ces trois murs sont beaucoup plus anciens et semblent bien plus solides (Solidité : 160). Un Jugement de la Ligne apporte les mêmes informations et une Perception des enchantements indique que les murs sont sous l'influence d'une Œuvre de Cyse (Cohésion de la matière permanente).

Les Harmoniums

Le reste des ruines n'est pas ici décrit. Si les Inspirés décident de tout explorer, Éminence, basez-vous sur les *Décors* du troisième Acte pour leur présenter un Sanctuaire oublié depuis mille quatre cents ans. Vides, leurs décorations décrépies et effacées, leurs statues brisées et le reste tombé en poussière, les Harmoniums inspireront un grand désespoir à leur visiteur.

Éclat & Sanctuaire

Nature : Vestige
Richesse : 5
Bonus : Décorum de l'Automne + 4
Émotion principale : Désespoir
Les Inspirés doivent réussir un jet de VOL contre DIFF 25 ou être soumis à l'Œuvre Calme doré (*cf. L'Art de la magie*, p. 135).

Acteurs & comparses

Mécilène, le collectionneur acharné

« Laissez-moi en paix, vous dis-je ! Je ne veux voir personne, je suis occupé ! Rentrez chez vous ! »

Allure

Mécilène est un homme d'âge avancé à l'apparence desservie par une vie recluse : les cheveux en bataille qui servent de terrain de jeu à son Danseur, la barbe mal taillée et des vêtements bourgeois mais usés qui mériteraient un bon lessivage. Mécilène donne l'impression d'un ermite qui aurait endossé la vêture d'un riche notable et pris possession de sa maison.

Histoire

Mécilène a passé sa vie au service du Cryptogramme-magicien, comme greffier. Fonctionnaire sans envergure et sans futur, il a ainsi vécu de nombreuses années n'ayant pour seule passion que la peinture. Non pas sa pratique, mais sa contemplation. C'est ainsi qu'il a découvert les œuvres de Synophylène et a vite été obsédé par elles. Notamment par ce qu'il appelle le « polyptyque des chevaliers Mandalore ». Il a alors utilisé ses connaissances et sa fonction pour détourner de l'argent et s'enfuir d'Urguemand. Non sans emporter son premier Tableau-monde qui appartenait à l'Académie qu'il servait. Il a changé d'identité en arrivant en République mercenaire et a pu acquérir quatre autres Tableaux-monde.

Récemment, un monte-en-l'air lui a soustrait l'un de ses tableaux. Mécilène n'a pu identifier l'individu, mais il est convaincu qu'il s'agissait d'un Mage (*cf. infra Acte III*) — il s'agirait de Nabarn l'Éclipsiste. Désormais, le collectionneur ne possède plus que quatre tableaux.

Ce qu'il veut

Le tableau volé

Mécilène spécule sur l'identité de son cambrioleur... ou plus exactement sur l'identité du commanditaire. Le collectionneur pense que l'affaire a certainement un lien avec les nombreuses dettes qu'il a contractées. Une sorte d'avertissement en somme. Il ne pense pas particulièrement à Belœil, mais ne peinerait pas à croire que celui-ci a joué un rôle dans l'affaire. Mécilène a repris contact de façon épistolaire avec certains Mages de son obédience à Orkhane, afin de tâter le terrain.

Le tableau de la basilique

Mécilène a découvert que les gardenostres possédaient l'un des tableaux du « polyptyque des chevaliers Mandalore ». Il est entré en contact avec Râblangon qui a poliment mais fermement décliné les offres du collectionneur. Mécilène craint de se rendre personnellement à Orkhane : ses créanciers l'attendent de pied ferme et ses inimitiés avec Belœil risquent de lui causer bien du souci.

Il serait particulièrement heureux que les Inspirés fassent office d'intermédiaires auprès de Râblangon. À vrai dire, il est prêt à raconter tout ce qu'il sait sur Synophylène et les chevaliers Mandalore en échange de ce petit service. De plus, il se fend d'une demande implicite de vol du Tableau-monde en cas de refus de la part de Râblangon.

Dettes

Le collectionneur est un homme ruiné, ou presque. Les sommes qu'il a dû débourser pour acquérir les différents Tableaux-monde l'ont conduit à contracter des emprunts auprès de marchands, d'usuriers et de personnes peu scrupuleuses. Son appartenance au Cryptogramme-magicien et les sommes de départ ramenées d'Urguemand avaient à l'époque convaincu ces hommes de finances de prêter leur argent. Aujourd'hui, le temps a passé et les créanciers s'impatientent. Ayant perdu ses contacts et sa charge en s'installant en République mercenaire, Mécilène n'a plus de moyen de se renflouer. Il n'ose pas non plus retourner à Orkhane, fort bien conscient du destin qui l'y attend. Il a donc besoin d'hommes de confiance pour renégocier le remboursement de ses emprunts... voire de bienfaiteurs prêts à lui céder une somme importante.

Ce qu'il sait

Synophylène

Cet homme est l'un des derniers grands peintres de l'Harmonde ! Il était déjà fort renommé lorsque est survenue la décadence des arts — l'Éclipse. Il a vécu à Laedysse, dans l'actuelle Marche modéhenne et a fondé une école de peinture. Puis Synophylène a décidé de rejoindre la cour d'un prince modéhen, sur la rive nord de l'Omerenche, à l'est de l'actuelle République mercenaire. Quelques années après l'Éclipse, il est retourné à Laedysse puis a disparu de nouveau, définitivement. Il a au préalable transmis un important secret à l'un de ses disciples dont le nom s'est perdu et a fermé son école.

Les chevaliers Mandalore

Cf. Indices : la compagnie Mandalore (jusqu'à DIFF 20)

Totalement isolé du monde extérieur, Mécilène a vaguement entendu parler des combats, il n'a pas eu de description des envahisseurs et est donc loin de s'imaginer qu'il s'agit des chevaliers Mandalore.

Les Tableaux-monde

Mécilène sait qu'il s'agit de tableaux magiques, lui et son Danseur ont ressenti l'Éclat. Il est tout simplement fasciné par ces œuvres et par leur agencement. En les réunissant toutes, elles doivent certainement dévoiler un grand secret, c'est en tout cas son opinion. Seuls, les tableaux n'ont aucune utilité. C'est tout le « polyptyque Mandalore » qui doit permettre de découvrir le trésor de Synophylène. Le peintre en a peut-être laissé la clef à son disciple.

Le collectionneur, grand connaisseur de Synophylène, a repéré les différences de style entre les Tableaux-monde et les œuvres « classiques » du peintre. Cela le conforte dans son idée. Il en parle d'ailleurs aux Inspirés pour tenter de prouver, si besoin est, qu'il y a quelque chose d'étrange dans ces peintures.

Oscuro

Un des plus grands peintres de la République mercenaire, toutes périodes confondues. Un peintre et un héros.

Oscuro fut un compagnon de Malthus le Bleu, fondateur de Sombreçonge, mais surtout, il institua un style pictural novateur qui rompit avec la tradition déclinante d'une représentation magnifiée de la réalité, de héros triomphants et de décors fantasmés. Oscuro établit un code à l'esthétisme sobre et pur, à la représentation de la violence des combats, de la mort et du sang, à une vision réaliste du quotidien et des personnages ainsi qu'à un usage parcimonieux de la lumière, faisant ressortir le trait et les ombres. Vers la fin de sa vie pourtant, Oscuro se lança dans une recherche obsessionnelle des techniques de Synophylène. Ce fut peu après la fondation de l'école d'Errenuance, à Sombreçonge — école qui existe encore. Le nom se rapportait directement à l'école fondée par Synophylène à Laedysse. Oscuro déclara avoir retrouvé le tombeau de Synophylène, mais il périt assassiné par des saisonins.

Conseil d'interprétation

Un personnage bourru qui s'éclaire soudainement dès que l'on aborde le sujet de Synophylène et du « polyptyque Mandalore ». Il devient fébrile, parle avec un grand débit et s'excite comme un enfant devant un jouet tant attendu.

Le problème est de réussir à l'approcher. Depuis le vol de l'un de ses tableaux, Mécilène est devenu particulièrement méfiant. Il ne laisse plus personne entrer dans sa demeure, s'est débarrassé de son domestique et utilise l'Emprise pour être averti de toute approche.

MÉCILÈNE

Origine : Urguemand
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 53 ans
Taille : 1,68 m (TAI 0)
Poids : 74 kg
MV : 4

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : + 0
AGIlité : 6
FORce : 6
PERception : 8
RÉSistance : 6

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : + 0
INTelligence : 9
VOLonté : 8

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : + 0
CHArisme : 5
CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : –
EMP : 8
MÉL : 6
TIR : 7
PdV : 47
SBG : 15
SBC : 23
BD : + 0
Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : Aucun
Pouvoirs de saisonin : Aucun
Perfidie : 0
Ténèbre : 0
Pouvoirs corrompus : Aucun

Compétences
Épreuves : Arme : stylet 6, Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Fouille 4, Intrigue 6.
Savoir : Alphabet : Armgarde 5, Alphabet : cryptin 6, Histoire & légendes 5, Langue : urguemand 9, Langue : mercerin 6, Lois 6.
Société : Baratin 6, Diplomatie 7, Éloquence 5, Étiquette : Mages 5, Intendance 8, Négoce 4, Peinture 6.
Occulte : Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme 6, Harmonie 2, Résonance : éclipsiste 6.

Avantages, Bienfaits
Aucun
Défauts, Peines
Aucun

Combat
Initiative : 14, stylet 14
Attaque au contact : stylet 14
Esquive : 11
Parade : stylet 12
Défense à distance : 5

Armure
Vêtements lourds
Veste seulement, Malus 0, Prot. 1

Magie
EMP : 8
Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6
POT Emprise : 19
POT intuitif : 11

Danseurs

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Silhouette	16	+ 5	5	4

Sorts connus :
Alarme magique (15), Altérer l'apparence (15 ou spécial), Verrouiller (10), Vision floue (10).

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Stylet	+ 0	+ 2	+ 0	+ 1 (P)	– 2	–

Belœil & Volepatte, les marauds d'art

« Tu peux me croire l'ami. À nous deux, on a bon pied, bon œil ! Ah ah ah ! »

Allure

Belœil est un homme de haute taille, fin comme un fil et toujours habillé de belle manière. Il passerait pour un précieux, n'était le bandeau qui lui couvre l'œil gauche et lui donne un air dangereux. Ses gestes sont toujours courtois, empruntés.

Volepatte est de même taille que Belœil, mais un peu plus costaud. Homme habitué à vivre dans l'ombre, il semble capable de passer inaperçu n'importe où. Là où est Belœil, Volepatte ne se cache jamais loin. Doté d'un visage disgracieux desservi par deux yeux de fouine, Volepatte n'en possède pas moins un corps d'athlète. Contrairement à Belœil, sa vêture est fruste, rapiécée et sans couleur.

Histoire

D'aussi loin qu'on s'en souvienne dans la Maraude, Belœil et Volepatte ont toujours été ensemble. Depuis leur enfance, pas un n'a passé une journée sans l'autre. Volepatte a appris à cambrioler, à se battre, à espionner alors que Belœil a bénéficié de l'enseignement d'un marchand ambulant : art du négoce, baratin et flair de la bonne affaire. Instituant un partenariat fraternel, les deux larrons ont décidé de s'intéresser à l'art. Produits de luxe, tableaux de maître, Belœil a su sortir de sa crasse originelle et se faire un nom parmi les collectionneurs et les artistes. Volepatte est resté attaché à lui et sait « finement » résoudre certains problèmes...

Ce qu'ils veulent

Le profit

Belœil et Volepatte sont des larrons : ils cherchent le gain facile sans se poser d'autre question. Mis à part le lien qui les unit — basé sur la confiance et une amitié fraternelle —, la volonté de profit est leur unique rapport au monde. Il n'est pas un moment où les deux marauds d'art ne cherchent le gain. Leur offrir un profit facile, un marché avantageux pour eux, une proie affaiblie est le meilleur moyen pour délier leur langue et s'attirer leur sympathie.

La vengeance

Belœil garde une rancœur tenace envers Mécilène pour la perte de son œil. Malheureusement, le collectionneur reste le plus souvent enfermé dans sa demeure, une véritable petite forteresse — et un Vestige de la Flamboyance. Un bon moyen de s'attirer l'attention de Belœil est de lui transmettre toute information qu'il pourrait réutiliser contre Mécilène.

Les marauds d'art

Belœil, le négociant

Origine : République mercenaire
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 26 ans
Taille : 1,85 m (TAI 0)
Poids : 75 kg
MV : 4

VOL : 9

PdV : 45, SBG : 15, SBC : 22, BD : + 0

Base de Compétences
Maraude : Intrigue (spé : commerce) 15.
Société : Baratin 14.
Savoir : Négoce (spé : œuvres d'art) 17.

Combat
Initiative : 14, canne 14, arbalète légère 19
Attaque au contact : canne 14
Attaque à distance : arbalète légère 13
Esquive : 12
Parade : canne 14
Défense à distance : 6

Armure
Cuir
Veste seulement, Malus – 1, Prot. 2

Armes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Canne	+ 0	+ 1	+ 1	+ 2 (C)	– 1	–
Arbalète légère	+ 5	+ 1	+ 0	+ 6 (P)	– 1	60 m

Volepatte, le contre-assassin

Origine : République mercenaire
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 27 ans
Taille : 1,70 m (TAI 0)
Poids : 70 kg
MV : 4

VOL : 6

PdV : 55, SBG : 18, SBC : 27, BD : + 1

Base de Compétences
Épreuves : Athlétisme 13, Escalade 11, Vigilance 17.
Maraude : Camouflage 14, Discrétion 16, Serrurerie 13.

Combat
Initiative : 17, rapière 19, dague 17,
arbalète légère 22, dague (jet) 19
Attaque au contact : rapière 19, dague 15
Attaque à distance : arbalète légère 17, dague (jet) 14
Esquive : 16
Parade : rapière 18, dague 13
Défense à distance : 8

Armure
Cuir
Partielle, Malus – 1, Prot. 3

Armes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Rapière	+ 2	+ 2	+ 1	+ 4 (P)	0	–
Dague	+ 0	+ 2	+ 0	+ 2 (P)	– 1	–
Arbalète légère	+ 5	+ 1	–	+ 7 (P)	– 1	60 m
Dague (jet)	+ 2	+ 0	–	+ 2 (P)	– 1	28 m

Ce qu'ils savent

Synophylène
Il s'agit d'un grand peintre de l'Éclipse dont les œuvres ont survécu au lent passage des années. Synophylène était en son temps un virtuose des pigments et détenait un savoir perdu aujourd'hui. Il semble qu'il ait voulu représenter les batailles héroïques que menèrent les chevaliers Mandalore. Peut-être participa-t-il à leur rêve d'unir les Empires Flamboyants ? L'Éclipse a fait son œuvre et les toiles de Synophylène sont aussi rares que chères.

Oscuro
Un peintre du XIIe siècle qui donna un style propre à ses confrères mercerins. Le courant oscurcien dura environ une cinquantaine d'années après la mort d'Oscuro de Sombreçonge, mais il influence encore notablement le style des peintres actuels. Violences des combats, viscosité du sang, plaies ouvertes et jeu des ombres et de la lumière sont sa marque. Il ne reste plus qu'une seule école qui étudie de façon scolastique le courant oscurcien : celle d'Errenuance à Sombreçonge, fondée par Oscuro et toujours en activité.

Les tableaux
Belœil et Volepatte n'ont aucune connaissance de l'Harmonie. Comme tous les connaisseurs d'art, ils savent que les artistes de l'époque utilisaient des techniques aujourd'hui perdues et faisaient preuve d'un talent qu'il est difficile de retrouver dans les Royaumes crépusculaires.

Les deux marauds d'art n'ont d'autre intérêt que le profit dans leur volonté de s'emparer des tableaux de Mécilène. Ils ne sont pas stupides pour autant. Grâce aux Inspirés, il vont s'en doute se rendre compte que les tableaux ont une certaine importance. Difficile de penser autrement devant l'intérêt de mystérieux étrangers pour des tableaux datant de plus de mille quatre cents ans et représentant des chevaliers qui font une réapparition aussi soudaine que destructrice.

Conseil d'interprétation

Belœil est sans doute des deux marauds d'art celui qui a le plus de chance de nouer un contact « civilisé » avec vos Inspirés. C'est un individu au ton jovial, malgré son regard toujours teinté de menaces. Quelle que soit la situation, il semble la considérer avec flegme et bonne humeur. Même en combat, il ne peut s'empêcher quelques traits d'humour et plaisanteries peu à propos. C'est un beau parleur, un homme à panache !

Volepatte est tout l'inverse. Personnage taciturne, il fait plus facilement parler son arbalète que son gosier. Toujours en retrait, toujours dans l'ombre, Volepatte ne devrait être, pour vos Inspirés, qu'une silhouette qui colle aux pas de Belœil. Abordé, ce sera un individu froid, gêné par le contact des autres. S'il est en retrait, Volepatte n'est pas un imbécile, c'est un individu plein de ruses et de ressources.

Vardefrousse, l'iconoclaste haineux

Allure

Le visage de Vardefrousse s'efface devant une particularité : les yeux du scribe se voilent sans cesse de larmes et sont rougis par l'irritation. Vardefrousse porte une tenue commune pour un homme de sa fonction : ses vêtements sont recouverts d'un surcot de coton destiné à collecter les tâches d'encre. Autrement, il affectionne les vêtures confortables faites de chausses de daim, de chemises immaculées et de pourpoints de lin.

Histoire

Le scribe-convers n'est pas originaire de République mercenaire. Il est né en Janrénie et a passé son enfance dans l'un des gîtes de Préceptorale, comme apprenti. À l'issue de sa formation, il a entamé sa tournée des royaumes héritiers d'Armgarde et c'est ainsi qu'il s'est retrouvé à Lorgol et à recevoir les enseignements de Marcus Bon-Trait, membre de la phratrie de l'Ordre droit. C'était il y a plusieurs années maintenant, mais Vardefrousse a définitivement été convaincu de rejoindre la phratrie. Il est aussi, sous l'influence de Marcus Bon-Trait, devenu une Marionnette (*cf. AGONE*, p. 272). Exilé de Janrénie à la suite d'un incident malencontreux — la destruction d'une œuvre appartenant à une famille influente — le précepteur s'est réfugié au sein de la République mercenaire. Il est aujourd'hui à un poste enviable : il est chargé de conserver le savoir et les actes de plus de trois cents ans de vie des compagnies franches.

Ce qu'il veut

La purification et la perfection
Vardefrousse cherche à libérer l'Harmonde de ces arts qui le pervertissent et empêchent la victoire de la Raison. Le scribe-convers est persuadé de servir une divinité qui est affaiblie par la perpétuation des arts à travers les Royaumes crépusculaires. L'art existe pour enfermer l'humain dans la crasse et la sottise. La puissance de l'écrit permettra à la civilisation de progresser. Non pas l'écrit tel qu'il est vilement pratiqué par les poètes, mais un écrit débarrassé du poids de l'esthétisme pour transmettre savoir et puissance du raisonnement.

L'ORDRE DROIT

Société secrète dissimulée au sein de Préceptorale (*cf. L'Art de la magie*, p. 69 & *Les Organisations*, p. 32) — appelée phratrie — l'Ordre droit cherche à détruire l'art, perçu comme un instrument d'aliénation de l'esprit. Ses membres sont d'acharnés iconoclastes et vouent un culte à la Raison. En sous-main, la phratrie est contrôlée par le Masque. Elle concourt ainsi à la lutte contre l'Inspiration en détruisant des Œuvres anciennes.

L'Ordre droit ne se contente pas d'agir dans les royaumes héritiers d'Armgarde et envoie ses sbires un peu partout dans l'Harmonde.

Le tableau de Synophylène

La destruction de cette œuvre est une priorité pour Vardefrousse. Il n'est pas stupide, il a compris qu'il y avait certainement un lien entre ce tableau et le retour des chevaliers Mandalore. Sans doute pas un lien direct, mais la destruction de l'œuvre serait un rituel symbolique contribuant à l'affaiblissement magique des chevaliers Mandalore. Le vol du tableau et sa destruction relèvent donc d'une véritable croisade !

Ce qu'il sait

Synophylène

Cet homme était l'un des prêtres de ce que l'Ordre droit appelle la fantaisie, une force qui paralysait les humains et leur donnait l'illusion d'une grande puissance magique. En réalité, cette force les maintenait dans la futilité et la luxure. Les œuvres de ce peintre sont donc dangereuses !

Mandalore

Un ordre maléfique de chevaliers qui voulaient imposer à tous la loi de la fantaisie alors que les humains commençaient à s'en libérer. Héritiers de l'empire brisé de Moden-Hen', ces hommes pensaient le reformer et conquérir l'Harmonde. Ils avaient tissé autour d'eux de puissants enchantements les faisant paraître comme des êtres de lumière et de flammes, afin de tromper les plus faibles d'esprit. Le retour de ces chevaliers inaugure un âge sombre pour l'Harmonde. Vardefrousse n'en sait guère plus.

Mécilène

Vardefrousse a évidemment entendu parler de Mécilène en tant qu'éminent spécialiste de Synophylène. Il sait aussi que l'individu est un collectionneur, mais surtout qu'il cache un passé bien sombre. Ayant quelques amis parmi les archivistes de la Haute Demeure mercerine, Vardefrousse a découvert qu'aucun Mage correspondant à Mécilène n'est attaché au Cryptogramme-magicien. Malheureusement,

VARDEFROUSSE

Origine : Janrénie
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 32 ans
Taille : 1,68 (TAI 0)
Poids : 72 kg
MV : 4

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/1
Bonus de Corps : + 1
AGIlité : 5
FORce : 6
PERception : 7
RÉSistance : 5

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : + 0
INTelligence : 9
VOLonté : 10

Âme : 0/1
Bonus d'Âme : + 1
CHArisme : 6
CRÉativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : –
EMP : –
MÊL : 5
TIR : 6
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 23
BD : + 0
Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : Aucun
Pouvoirs de saisonin : Aucun

Perfidie : 27
Ténèbre : 0
Pouvoirs corrompus : Chuintive

Compétences
Épreuves : Arme : dague 7.
Maraude : Intrigue 4.
Société : Baratin 8, Intendance 5, Savoir-faire : reliure 5.
Savoir : Alphabet : Moden-Hen'7, Alphabet : Armgarde 7, Culte : Perfection 8, Géographie 6, Herboristerie 5, Histoire & légendes 5, Langue : janrénien 9, Langue : keshite 6, Langue : mercerin 8, Lois 5.

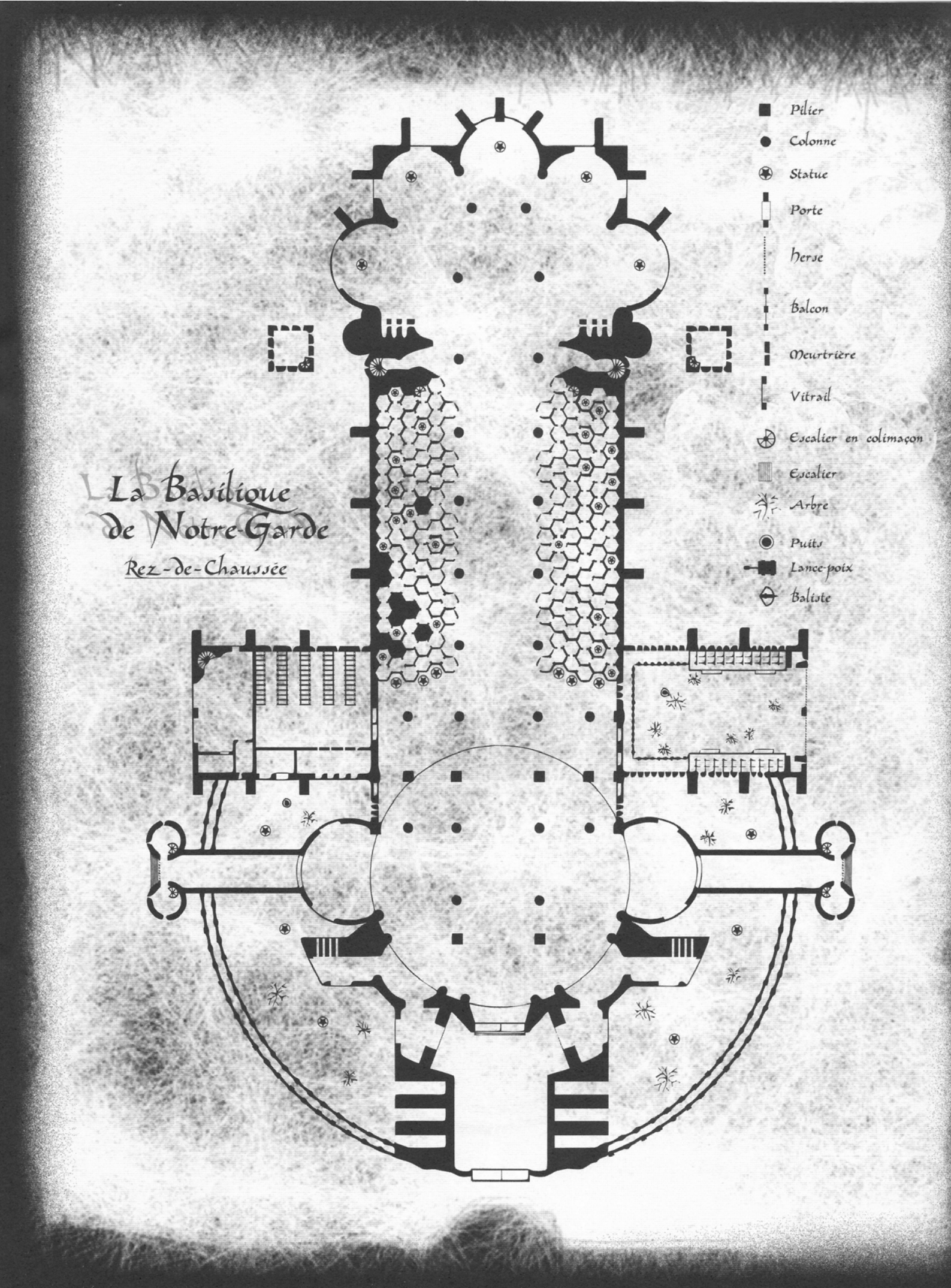
Avantages, Bienfaits
Beau parleur (Bienfait perfide),
Funeste sapience (Bienfait perfide).
Défauts, Peines
Aveuglement (Peine perfide),
Grandiloquence (Peine perfide).

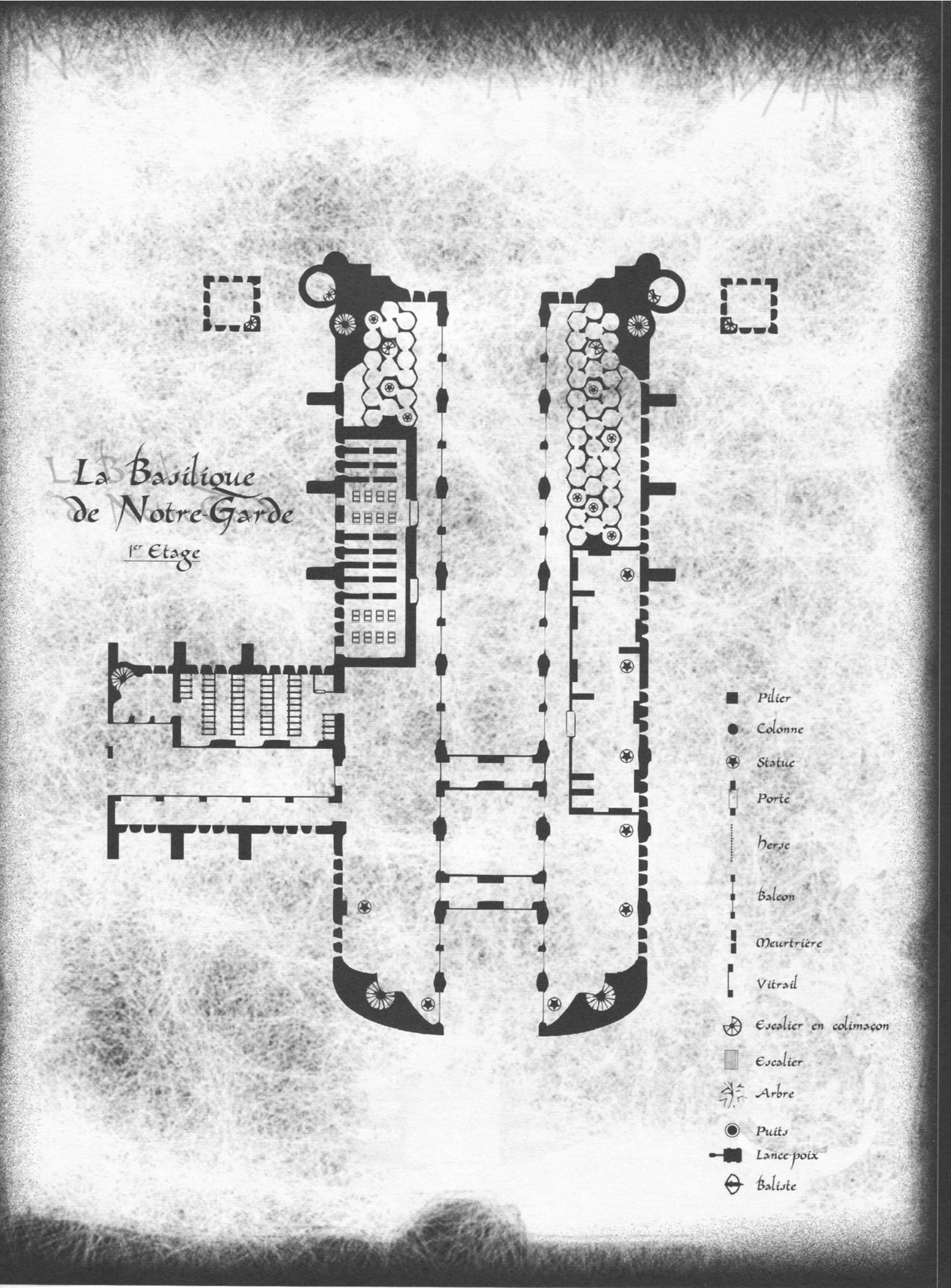
Combat
Initiative : 13, dague 13, dague (jet) 15
Attaque au contact : dague 15
Attaque à distance : dague (jet) 14
Esquive : 6
Parade : dague 13
Défense à distance : 3

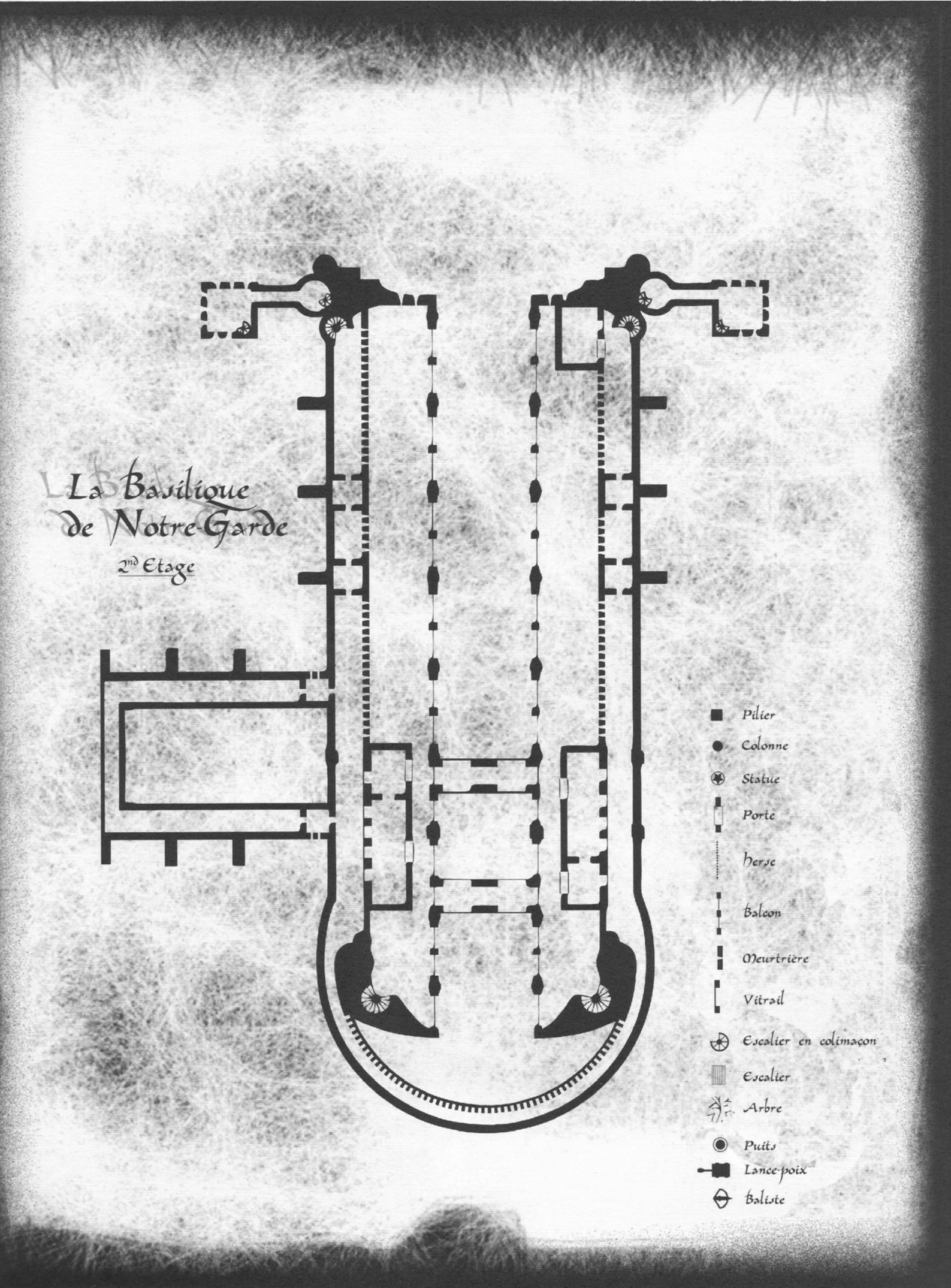
Armure
Vêtements lourds
Veste seulement, Malus 0, Prot. 1

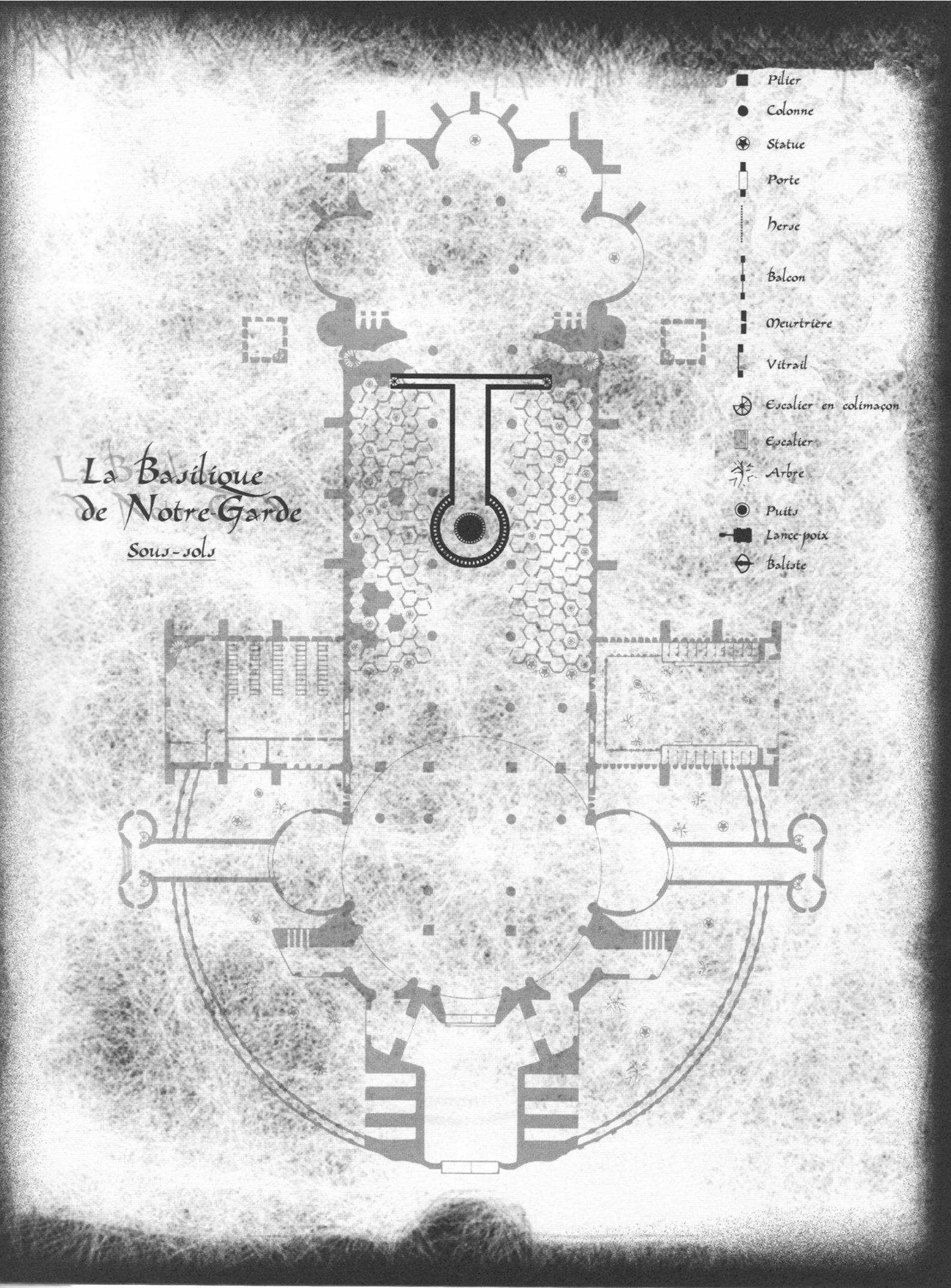
ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Dague	0	+ 2	0	+ 1	- 1	-
Dague (jet)	+ 2	0	-	+ 1	- 1	24 m


La Basilique de Notre-Garde
Rez-de-Chaussée
Pilier
Colonne
Statue
Porte
Herse
Balcon
Meurtrière
Vitrail
Escalier en colimaçon
Escalier
Arbre
Puits
Lance-poix
Baliste


La Basilique
de Notre-Garde
1er Etage
Pilier
Colonne
Statue
Porte
Herse
Balcon
Meurtrière
Vitrail
Escalier en colimaçon
Escalier
Arbre
Puits
Lance-poix
Baliste


La Basilique
de Notre-Garde
2nd Etage
Pilier
Colonne
Statue
Porte
herse
Balcon
Meurtrière
Vitrail
Escalier en colimaçon
Escalier
Arbre
Puits
Lance-poix
Baliste


La Basilique
de Notre-Garde
Sous-sols
Pilier
Colonne
Statue
Porte
Herse
Balcon
Meurtrière
Vitrail
Escalier en colimaçon
Escalier
Arbre
Puits
Lance-poix
Baliste

les événements récents ont empêché la Haute Demeure d'enquêter plus avant...

Oscuro

Il est le fondateur d'un courant de peinture qui a marqué le XIIe siècle dans la République mercenaire. Le style oscurcien s'est détaché du dogme hérité de la Flamboyance : personnages héroïques, foisonnement des détails. Guère plus en vogue dans l'Harmonde, il laisse des marques profondes dans le styles des peintres mercerins.

Conseil d'interprétation

À son travail, Vardefrousse est un homme méticuleux, posé et réfléchi. Dès que l'on aborde les thèmes qui lui sont chers, il s'agite. Ses yeux prennent un éclat encore plus enfiévré et ses mains tremblent.

Râblangon, l'honorable patriarche

« La guerre et le commerce sont les mamelles de notre République, y contrevenir est séditieux. »

Allure

Râblangon dépasse allègrement les soixante ans. Il porte des vêtements trop luxueux pour un simple soldat à la retraite. Cependant, tout respire en lui l'homme de guerre : le port droit et fier, le regard inquisiteur et franc, le geste brusque et le parler acerbe et commandant. Râblangon porte une chasuble de soie dorée sur des vêtements noirs en daim. Une étole blanche où sont cousues des pièces d'or couvre ses épaules. Une épée courte est ceinte à son côté. Il a des cheveux gris, longs et bouclés, et une barbe frisée et huilée.

Histoire

Il y a une dizaine d'années, Râblangon a décidé de prendre sa « retraite » et est devenu sergent-diacre. Depuis deux ans, il tient le rôle de capitaine-prélat et règne donc sur l'île de Notre-Garde.

Il est aussi un Obscurantiste dangereux. En s'installant à Notre-Garde, Râblangon a su tracer sa propre voie et personne ne conteste aujourd'hui sa position... sauf quelques Éclipsistes, fort déçus que les gardenostres s'accaparent des documents historiques qui devraient leur revenir de droit.

À plusieurs reprises, les gardenostres sont entrés en conflit avec le Trait gris à propos de leur rôle dans l'établissement de contrats de mercenariat. Les compagnies fidèles à la tradition continuent pourtant d'alimenter la galerie des actes. Râblangon, en bon Obscurantiste, est loin d'apaiser les tensions. Il a déjà personnellement affronté deux Éclipsistes, sans aller jusqu'au sang. Aussi, le Trait gris ne serait pas mécontent d'apprendre sa disparition, quitte à la provoquer quelque peu.

Ce qu'il veut

L'argent

Râblangon cherche le profit. Ses années de mercenariat lui ont apporté un petit pécule largement engraissé par sa fonction de capitaine-prélat. Son rôle l'amène à devoir arbitrer certains litiges et Râblangon a su s'attirer de nombreuses amitiés intéressées par ses décisions pleines de « justice » et « d'équité ».

Très fier de sa charge, Râblangon considère comme une offense toute offre de corruption. Il trouve par contre légi-

Le capitaine-prélat

Élu par les sergents-diacres, le capitaine-prélat est le maître de la basilique de Notre-Garde et de son île. Il a toute autorité sur les gardenostres et fait office de seigneur de justice pour tout litige intervenant dans le Domaine. Par tradition, Notre-Garde est considérée comme une châtellenie à part entière et le capitaine-prélat siège à l'assemblée annuelle des châtelains de la République mercenaire.

Râblangon

Origine : République mercenaire
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 67 ans
Taille : 1,88 m (TAI 0)
Poids : 90 kg
MV : 4

VOL : 8

PdV : 44, SBG : 14, SBC : 22, BD : + 0

Combat
Initiative : 13, épée courte 13, dague 13, dague (jet) 15
Attaque au contact : épée courte 18, dague 19
Attaque à distance : dague (jet) 17
Esquive : 15
Parade : épée courte 17, dague 17
Défense à distance : 7

Armure
Cuir
Veste seulement, Malus – 1, Prot. 2

Magie
POT Emprise : 17
1 Danseur, Endurance 6

Sorts connus (obscurantistes) :
Bouclier personnel (15), Coup critique (20), Inspirer la crainte (15), Repousser la vie (15), Toucher ardent (10).

Armes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée courte	+ 0	+ 1	+ 0	+ 4 (P/T)	– 1	–
Dague	+ 0	+ 2	+ 0	+ 2 (P)	– 1	–
Dague (jet)	+ 2	+ 0	–	+ 2 (P)	– 1	28 m

time que certaines personnes, fort satisfaites de son intégrité, lui prouvent ensuite leur reconnaissance. Les bonnes relations font le reste et pèsent lourdement dans les décisions de Râblangon.

Il faut le connaître pour comprendre ses sous-entendus et ses offres de marché. Autrement, il est bien difficile de saisir sa véritable nature — jet de PER + Baratin contre DIFF 25. Par la suite, quelques belles paroles — CHA + Baratin contre DIFF 20 — peuvent l'assurer d'une « reconnaissance » de ses interlocuteurs.

La guerre
Râblangon aime les conflits. Il a vécu par et à travers la guerre. C'est un vice qui ne vous quitte jamais tout à fait. Si aujourd'hui le capitaine-prélat a surtout une fonction d'intercesseur, il ne cesse pourtant de manifester sa puissance physique — il est encore fort bien bâti — et magique.

Ce trait de caractère le pousse continuellement à provoquer des situations de crise. Si les Inspirés se dévoilent un tant soit peu comme ennemis, il cherchera à tout prix un affrontement direct.

Ce qu'il sait

Le tableau et Mécilène
Râblangon connaît bien évidemment l'existence du tableau et sa localisation — la galerie des arts. Il connaît aussi son peintre, de nom du moins : Synophylène. Il s'agit d'un artiste fort ancien. À quelques lieues de la ville, un Mage collectionne ses œuvres : Mécilène. Ce dernier lui a fait plusieurs offres pour acheter le tableau de la basilique.

Les chevaliers de la fresque
Un ordre de guerriers qui remonte à bien loin. Bien avant la fondation de la République mercenaire, en tout cas. Les chevaliers Mandalore font partie de la tradition mercerine. Peu avant l'Éclipse, ils provoquèrent de nombreuses batailles en cherchant à conquérir les marches modéhennes dans l'espoir de reformer Moden-Hen'. Ils étaient à la solde d'un prince modéhen au nom oublié.

Oscuro
Oscuro était un lieutenant du grand Malthus le Bleu, Mage renégat fondateur de Sombreçonge. Il appartenait à la compagnie franche du Trait Bleu, uniquement constituée de Mages. Peu après la fondation de la ville, il se consacra exclusivement à sa marotte : la peinture. Il réalisa notamment la fresque de l'abside de Notre-Garde.

Conseil d'interprétation
Râblangon est un étrange mélange entre le soldat droit et rigoureux et l'homme d'influence intrigant et intéressé. Il reste toujours digne, drapé dans son « honneur » de militaire.

Il est pourtant prompt à « s'énerver », même s'il garde en réalité son calme. Il saute sur toute occasion de provoquer un affrontement ouvert, même verbalement. S'il sent que l'on met son honneur en cause, Râblangon défie son interlocuteur.

Soldats-profès

TAI : 0
MV : 4

VOL : 4

PdV : 47, SBG : 15, SBC : 23, BD : + 0

Initiative : 7, pertuisane 9, glaive 7
Attaque au contact :
pertuisane (spé. : point faible) 14, glaive 13
Esquive : 10
Parade : pertuisane 13, glaive 12
Défense à distance : 5

Armure
Écailles
Partielle, Malus – 4, Prot. 7.

Citation typique
« Holà l'ami ! Tu es dans un lieu sacré, respecte donc sa quiétude et n'inquiète pas plus nos frères Citoyens venus ici en paix ! »

Note : *les gardenostres manipulent la pertuisane de telle façon qu'il est impossible de* Presser le contact. *Ils tiennent la pertuisane, lame vers le sol, la hampe passant au-dessus de leur épaule.*

Armes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Pertuisane	+ 2	+ 1	+ 1	+ 11 (T)	+ 1	–
Glaive	+ 0	+ 1	+ 0	+ 3 (P)	– 1	–

Les gardenostres
La basilique de Notre-Garde et son île sont gardées et servies par un ordre de moines-soldats : les gardenostres. Cette compagnie est réputée dans tout le royaume, non pas pour ses hauts faits guerriers, mais pour sa fonction sacrée : protéger le lieu saint de la tradition mercerine, le cœur de l'acier et de l'or. Les gardenostres surveillent les alentours de l'île du haut de l'enceinte, les trois ponts et l'intérieur même de la basilique pour éviter tout brigandage et vandalisme. Il existe trois niveaux hiérarchiques. Le dernier est celui tenu par Râblangon : capitaine-prélat.

Les soldats-profès
Chargés des tâches les plus communes, ce sont généralement de jeunes Citoyens qui se refusent à quitter le confort d'une vie urbaine tout en se soumettant au dur apprentissage du métier des armes. Les soldats-profès portent une armure de cuir et d'écailles recouverte d'un manteau de laine frappé de l'épée d'acier et de la pièce d'or. Leur arme traditionnelle est une pertuisane dont le manche est constellé de pièces de cuivre incrustées. En plus de leurs tours de garde, les soldats-profès veillent à la propreté et au bon maintien des lieux, s'assurent que tous les cierges sont bien allumés et recueillent les doléances des pèlerins.

Les sergents-diacres
Ces hommes sont chargés d'encadrer les soldats-profès et d'intervenir face à des guerriers expérimentés rompant la quiétude de Notre-Garde. En général, un sergent-diacre

SERGENTS-DIACRES

TAI : 0
MV : 4

VOL : 6

PdV : 47, SBG : 15, SBC : 23, BD : + 1

Initiative : 12, épée longue 14, targe 9
Attaque au contact : épée longue 16, targe 16
Esquive : 8
Parade : épée longue 16, targe 18
Défense à distance : 4

Armure
Lamelles
Partielle, Malus – 6, Prot. 9

Citation typique
« Dis-moi rufian ! C'est de ta vie dont il s'agit !

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée longue	+ 2	+ 1	+ 1	+ 6 (P/T)	0	–
Targe	– 3	+ 1	+ 3	+ 1 (C)	– 1	–

commande à une équipe de huit soldats-profès, mais il existe aussi des détachements uniquement composés de sergents-diacres.

Ils portent tous une longue tunique grise sous un plastron de métal orné d'une pièce en cuivre, ont le crâne recouvert d'une calotte d'acier et sont armés d'une épée longue au côté et d'une targe.

En dehors de leur mission martiale, les sergents-diacres ont aussi vocation à servir d'intermédiaire dans de nombreux contrats.

SINAVRE D'ARVEIL, LE CHÂTELAIN DANS L'OUBLI

« Soyez les bienvenus, voyageurs, amenez ici un peu de gaieté et de joie. Et espérons que vous aurez la bonté de laisser ici quelque chaleureux souvenir. »

Allure

Sinavre est un jeune seigneur, plein de vie malgré la morosité de son environnement. Il affectionne des vêtements de couleur et déteste le gris, si présent autour de lui. Enfin, il est perpétuellement agité de frissons, comme s'il sentait un esprit mauvais se glisser derrière son dos.

Histoire

Sinavre a été élevé par un père conscient du poids de sa charge et par une mère se lamentant de son sort : délaissée par sa famille et confiée à ce seigneur afin qu'il perpétue sa lignée et que ne se réalise pas la légende (*cf. La légende d'Arveil*, un peu plus loin en encart).

Aujourd'hui, Sinavre est seul. Il n'a pour compagnie que quelques domestiques, et nulle épouse. Ses gens sont terrifiés à l'idée qu'il meure sans descendance. Ils lui ont envoyé différentes filles des villages afin qu'il en prenne une pour épouse, sans résultat. Quant aux domaines voisins, ils semblent avoir finalement « oublié » la légende d'Arveil.

Sinavre passe son temps à parcourir son domaine, à cheval sur les sentiers, à pied dans les rochers. Il chasse, rencontre ses gens, vérifie la bonne fonte du fer et reste seul dans ses appartements la nuit.

Ce qu'il veut

La liberté
Élevé dans le rappel constant de son destin, Sinavre porte le poids de sa charge chaque jour. La légende le dit bien, un jour où l'autre, le dernier d'Arveil s'éteindra. Et Sinavre est persuadé qu'il est celui-là.

Alors, il rêve qu'il est un autre, un aventurier, un chevalier errant sans attache, uniquement préoccupé de sauver le pauvre et le faible. Hélas — ou heureusement — il est trop noble pour s'enfuir et laisser mourir ses gens. Il reste donc, vigie solitaire et vaillante, et se morfond un peu plus chaque soir.

Un domaine prospère
En attendant la fin de l'Harmonde, Sinavre veille attentivement sur les travaux de ses gens. Le fer est l'unique ressource dont dispose la châtellenie. Des mines au village où s'opère la métallurgie, Sinavre est présent. Il rend régulièrement visite aux responsables, s'enquiert de l'avancée des tâches et recompte sans cesse les réserves du Domaine.

Ce qu'il sait

La légende d'Arveil
Cette légende existe depuis qu'un jour le soleil se voila, au tout début du Premier Âge. Elle va de pair avec la lignée d'Arveil, semble lui avoir donné naissance et lui donnera la mort un jour. Sinavre ne connaît pas l'Inspiration, les Muses ou la Menace. Bien sûr, il connaît l'Éclipse, lorsque la nuit attenta à la vie du jour, lorsque l'Automne recouvrit le ciel de ses feuilles. Lorsque magie et harmonie quittèrent l'Harmonde. Depuis, le jour est affaibli et la nuit est tapie, attendant de régner en maîtresse absolue. Sinavre a conscience que ses ancêtres en savaient plus et luttaient contre la nuit elle-même, mais il ne sait rien de plus.

La mer de Cendre
Cette contrée maudite date de l'Éclipse, la nuit en a fait son domaine privilégié. Avant l'Éclipse, elle était pourtant un sanctuaire de la lumière. D'après les légendes locales, la nuit se terre dans les eaux noires de la mer de Cendre lorsque vit le jour. En ce lieu de cauchemar, l'esprit des morts revient hanter les vivants *(cf. Décors : la châtellenie d'Arveil)*.

LA LÉGENDE ET LE MASQUE

Cette légende, Éminence, est un pied de nez du Maître du Semblant. D'après elle, les seigneurs d'Arveil seraient de nobles gardiens destinés à lutter pour préserver le jour contre la nuit. Il n'en est rien. Ceux-ci n'ont jamais eu que la tâche de protéger les ruines du Sanctuaire d'Artemise et de garder la Fresque-monde. Des agents du Masque donc, mais Sinavre n'en sait rien.

C'est pour cela que les Arveil se sont établis ici. Ils sont les vigies de l'Harmonde, prêts à sonner du cor quand les armées de la nuit sortiront des eaux de cendre.

Les ruines du Sanctuaire
Il existe dans le domaine les vestiges d'un ancien temple dédié à la puissance du jour. Sinavre n'y est pourtant jamais entré, en souvenir de l'interdiction que lui en faisait son père lorsqu'il était enfant. Sinavre a entendu parler des légendes sur les chevaliers Mandalore. Malgré la fresque qui les représente sur le fronton du « temple », Sinavre ne pense pas qu'il s'agit de leur forteresse. Tout simplement parce que ça ne ressemble pas à sa vision d'une forteresse d'un ordre de chevaliers. Il pense plutôt qu'il s'agit de l'une de leurs chapelles.

Sinavre a conscience d'un secret au sein de sa lignée. Il sait juste qu'un de ses ancêtres a failli à sa tâche et que nul ne doit le savoir. Le sujet est tabou : le blason d'Arveil ne doit pas être souillé.

Conseil d'interprétation

Durant le jour, Sinavre est un jeune noble plein d'entrain. Il va d'un bout à l'autre de son domaine, salue joyeusement ses gens et s'enquiert de leur vie. Le soir, il sombre dans la morosité la plus profonde et s'enferme dans un silence gêné.

SINAVRE D'ARVEIL

Origine : République mercenaire
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 24 ans
Taille : 1,78 m (TAI 0)
Poids : 77 kg
MV : 4

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/1
Bonus de Corps : – 1
AGIlité : 9
FORce : 9
PERception : 7
RÉSistance : 7

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : + 0
INTelligence : 5
VOLonté : 6

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : + 0
CHArisme : 5
CRÉativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : –
EMP : –
MÉL : 9
TIR : 8
PdV : 56
SBG : 18
SBC : 28
BD : + 2
Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : Aucun
Pouvoirs de saisonin : Aucun
Perfidie : 12
Ténèbre : 0
Pouvoirs corrompus : Aucun

Compétences
Épreuves : Arme : espadon 7, Arme : masse 8, Arme : écu 8, Arme : arc long 5, Athlétisme 4, Équitation 8, Esquive 8.
Maraude : Chasse 6.
Société : Étiquette : nobles 2, Intendance 6, Négoce 4.
Savoir : Géographie 5, Histoire & légendes 6, Langue : mercerin 5, Langue : keshite 4, Lois 3, Stratégie 3.

Avantages, Bienfaits
Seigneur
Défauts, Peines
Sueurs froides (Peine perfide), Blasé, Secret terrible (vol de la Fresque-monde), Illusions (le cor d'Arveil préviendra tous les rois de l'Harmonde).

Combat
Initiative : 15, espadon 6, masse 7, écu 4, arc long 11
Attaque au contact : espadon 15, masse 17, écu 16
Attaque à distance : arc long 12
Esquive : 16/8*
Parade : espadon 14, masse 15, écu 20
Défense à distance : 8/4*

* Sans/Avec armure

Armure
Cotte de mailles
Partielle, Malus – 8, Prot. 11

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Espadon*	– 1	0	– 1	+ 10 (P)	+ 1	–
Masse	0	+ 1	– 1	+ 6 (C)	0	–
Écu	– 3	0	+ 4	+ 3 (C)	0	–
Arc long	+ 4	0	–	+ 8 (P)	+ 1	150 m

* : arme maniée à deux mains

Indices

La légende des chevaliers Mandalore

Coulisses

Mythe fondateur de la République mercenaire, les chevaliers Mandalore n'en restent pas moins mystérieux. Qui connaît leur véritable fonction ? Leur blason ? La légende a gardé l'idée d'une troupe de chevaliers totalement dévoués au seigneur les ayant recrutés ainsi que l'image grandiose de soldats luttant envers et contre tous pour restaurer une grandeur passée : un Empire Flamboyant.

Ce que peuvent apprendre les Inspirés

Les Inspirés possèdent différents moyens pour se renseigner sur les chevaliers Mandalore, les recherches textuelles — INT + Alphabet : Moden-Hen', limitant Histoire & légendes — ou le renseignement auprès de personnes bien informées — CHA + Langue : mercerin, limitant Baratin.

La compagnie Mandalore

DIFF 10 : les chevaliers Mandalore formaient une troupe de mercenaires de la Flamboyance, peu avant l'Éclipse. Ils étaient établis dans l'actuelle République mercenaire, ce qui n'était à l'époque que l'une des marches modéhennes.

DIFF 15 : en réalité, c'était un ordre chevaleresque lancé dans une croisade sacrée : reformer l'Empire Flamboyant de Moden-Hen'. Ils avaient pour symbole général la tarasque, mais chaque chevalier bénéficiait de son propre blason, sur lequel se retrouvait toujours l'Excellence. Ils disparurent sans explication quelques années après l'Éclipse.

DIFF 18 : l'ordre se composait des plus grands chevaliers de l'Harmonde et certains venaient de loin. C'étaient de nobles seigneurs doués dans tous les arts. Ils jurèrent fidélité à un prince modéhen qui régnait sur un vaste domaine à l'est de ce qui est aujourd'hui la République mercenaire.

DIFF 20 : les chevaliers Mandalore voulaient unir l'Harmonde sous une même bannière. Peu après l'Éclipse, leur forteresse fut assiégée par des drakoniens. Les vaillants chevaliers purent se libérer, mais au prix de lourdes pertes et l'ordre périclita.
Note : *la légende est fausse, mais bien ancrée chez les érudits en République mercenaire.*

DIFF 22 : la forteresse des chevaliers Mandalore se trouvait près de la mer de Cendre, nul ne sait pourquoi ces hommes s'installèrent dans cette contrée. Les derniers chevaliers s'enfermèrent dans son enceinte et se sacrifièrent. Leurs esprits protègent encore les ruines de leur fief passé et leurs trésors. Ils vénéraient une divinité liée à la puissance du jour.

DIFF 25 : les chevaliers Mandalore étaient tous des guerriers parfaits, invaincus. Ils avaient développé une magie liée à la lumière et au feu, leurs armes et leurs armures étaient faites de métaux précieux et de gemmes qui leur conféraient de grands pouvoirs. Pour certains auteurs, les chevaliers Mandalore n'étaient pas humains, mais des armures animées par une lueur magique. Des émissaires du jour.

DIFF 30 : le prince modéhen qui forma l'ordre des chevaliers Mandalore n'a certainement jamais existé. Du moins pas en tant que prince. Une épopée de l'époque mentionne Artemise, mais non pas comme un homme, plutôt comme un envoyé des Éternels, un être de lumière. La forteresse des Mandalore était en réalité une sorte de temple magnifique entièrement consacré à Artemise.

La mer de Cendre

INT + Géographie contre DIFF 10 : les informations livrées dans *AGONE*, p. 54.
DIFF 15 : il n'existe qu'une seule châtellenie présente dans cette région : Arveil.
DIFF 20 : le châtelain d'Arveil n'est pas nommé par une compagnie franche, mais hérite de sa charge. À vrai dire, aucune compagnie n'est établie là-bas.

INT + Histoire & légendes contre DIFF 18 : le domaine d'Arveil est plus ancien que la République mercenaire. Ses seigneurs remontent à l'Éclipse et se sont intégrés naturellement dans le nouveau système lorsque les compagnies franches ont pris le pouvoir. Ils ont le titre de châtelain, mais n'ont jamais participé aux assemblées de la République mercenaire.
DIFF 20 : la châtellenie d'Arveil est liée à une légende locale très influente en relation avec la mer de Cendre. Elle parle du rôle fondamental des seigneurs d'Arveil dans la lutte contre « la nuit éternelle ».
DIFF 30 : un noble exilé d'une marche à l'est des Montagnes du Zéphyr, prit possession de ces terres, sans que personne ne lui conteste ce droit. Il s'appelait Arvile. Les circonstances rappellent étrangement la fondation de la lignée d'Arveil.

La légende d'Arveil

« Écoute mon conseil, homme.
« Que tu sois voyageur, baladin, maraudeur ou peu malin. Si un goût de cendre agresse ton gosier, si tes yeux n'y voient que gris, alors tourne bride ! Tu viens d'entrer dans le domaine de la mer de Cendre. Là où est né le crépuscule, est mort le soleil étincelant et où demeurent les sans-âmes. Ici, le brave prend peur et le fol perdure.
« Et si vraiment, plein d'assurance, tu continues sur ce chemin amer, lève les yeux vers la source d'ombre. Tu verras alors le castel d'Arveil, couronne de pierre sur un ancien roi de roc. Détourne vite le regard, car ses seigneurs veillent. Sentinelles éternelles dans leur armure lithique, ils sont les garants de la dernière lueur. Celle du jour moribond. Et comme le dit la légende : le soir où le dernier d'Arveil s'éteindra, la nuit éternelle s'étendra. Elle couvrira l'Harmonde de son suaire. Les corps froids seront figés. Le noir obscur régnera. Sans étoile au firmament, sans lueur d'espoir.
« De cet avenir maudit, les seigneurs d'Arveil sont le dernier rempart, la digue vénérée qui nous protège. Alors, détourne le regard devant eux, ils sont maudits. Alors, incline-toi devant eux, ils sont les révérés protecteurs. »

Les Tableaux-monde

Coulisses

L'étude approfondie d'un Tableau-monde apporte différents éléments aux Inspirés. Néanmoins, il ne faut pas oublier que les chevaliers apparaissent rapidement quand Sybelline est proche d'un tableau.

Ces tableaux étaient à l'origine des Tableaux-monde réalisés par Synophylène pour Artemise. Ils permettaient aux chevaliers Mandalore de sortir rapidement du Sanctuaire pour rejoindre vingt et un endroits de l'Harmonde, chaque lieu étant représenté sur le Tableau-monde. Lorsque le Sanctuaire fut coupé de l'Harmonde par le Masque, les tableaux subirent une étrange alchimie : ils échouèrent sur le lieu qu'ils représentaient et leur toile se modifia pour montrer l'entrée du Sanctuaire d'Artemise. Par un coup du sort, la signature — faite d'Éclat — de Synophylène resta sur les Tableaux-monde, alors qu'il n'en était plus l'auteur !

Ce que peuvent apprendre les Inspirés

PER + Harmonie contre DIFF 14 : l'Inspiré perçoit des veinures dorées dans la trame du tableau. Elles sont caractéristiques de la présence de l'Éclat, plus importante que celle d'un Tableau-monde « normal ».

Perception des enchantements, MQ inférieure à 5 : comme ci-dessus.
MQ 5 + : un Tableau-monde doté d'un Éclat très riche.
MQ 10 + : ce Tableau-monde est différent. Il s'agit d'une porte de sortie et il ne semble pas y avoir moyen d'y pénétrer.
MQ 15 + : le mécanisme de cette Œuvre est en fait complexe. Il s'agissait à l'origine d'un Tableau-monde, mais il a été ensuite transformé et relève désormais tout autant de la Relique et de l'Ergastule que du Tableau-monde. Enfin, une couche de vernis, invisible à l'œil nu, empêche son fonctionnement, mais elle se désagrège rapidement.

CRÉ + Fouille contre DIFF 14 : les pigments utilisés sont bien étranges, aucun Inspiré, même Harmoniste du Décorum ne sera capable de les reconnaître. Sont-ils minéraux, végétaux ou animaux ? Impossible à dire. À croire que le tableau a été peint avec des pigments oubliés !
DIFF 15 : une signature est cachée dans le tableau.

INT + Peinture contre DIFF 19 : cette signature est celle de Synophylène, un peintre célèbre de la fin de la Flamboyance.

PER + Peinture contre DIFF 24 : étrangement, le style de ce tableau est relativement différent de celui de Synophylène, il y a bien certaines ressemblances, notamment dans la façon de proportionner les corps et de disposer les lignes de fuite, mais le tracé n'est pas du tout le même, de même que l'utilisation des nuances, qui sont ici beaucoup plus ternes. D'ordinaire, Synophylène préférait des couleurs chatoyantes. C'est d'autant plus étrange que les scènes se prêteraient à de telles couleurs !

Synophylène

Coulisses

Synophylène était déjà un virtuose du Décorum lorsque Artemise le contacta pour l'aider dans sa quête. Il lui demanda de réaliser vingt et un Tableaux-monde devant représenter vingt et un lieux stratégiques. Par la force de son Inspiration, Artemise parvint à décrire parfaitement ces lieux et le talent de Synophylène fit le reste. Malheureusement, le Masque parvint à déjouer les plans d'Artemise et les vingt et un Tableaux-monde furent transformés. Après la victoire du Maître du Semblant, Synophylène essaya de retrouver le Sanctuaire, sans succès. Pire, sa disciple la plus brillante, Alazarine, fut capturée par les sbires du Vagabond. Comprenant que l'Harmonde glissait vers un Crépuscule éternel, Synophylène décida de se piéger lui-même dans un Tableau-monde de sa confection.

Un millier d'années plus tard, un Inspiré, Harmoniste du Décorum et Mage s'intéressa de près à Synophylène. Il retrouva les ruines du Sanctuaire d'Artemise, malgré les Revenants. C'est ainsi qu'il découvrit la Fresque-monde qui s'était créée « naturellement » à l'intérieur des ruines. Elle représentait le Sanctuaire dans toute sa gloire. Oscuro décida de l'emmener avec lui. Il l'arracha donc du mur, avec le soutien de ses gens et de ses nombreux pouvoirs magiques. Il transporta la Fresque-monde jusqu'à Sombreçonge. Il n'avait pourtant pas le temps de l'étudier. Fermement décidé à s'instruire sur les teintes les plus sombres, et notamment le pouvoir des encres de Conjuration mêlées à des Pgments, il décida de plonger dans les Abysses. Il mit en scène sa propre mort et cacha la Fresque-monde dans le caveau qui lui était consacré. Oscuro ne revint jamais à son école et la Fresque-monde est aujourd'hui encore dans la dent d'une lamantine (*cf. infra Acte III*)...

Ce que peuvent apprendre les Inspirés

INT + Peinture contre DIFF 20 : Synophylène est surtout connu pour son gigantesque (trois mètres sur deux) portrait en pied du dernier empereur modéhen. Ce tableau trône aujourd'hui dans la salle du conseil des Druides de la Marche modéhenne, à Arnel.
DIFF 22 : au XIIE SIÈCLE, un peintre participa grandement à la redécouverte de Synophylène et étudia de façon approfondie ses techniques : Oscuro de Sombreçonge, peintre-Mage aventurier. La fresque de l'abside de Notre-Garde est son œuvre.
DIFF 23 : Oscuro fonda la première école de peinture de Sombreçonge, Errenuance. Il travailla longtemps sur les principes du clair-obscur et se fit une célébrité en harmonisant parfaitement le jeu des ombres et des lumières. Il travailla les techniques de Synophylène pour retrouver sa maîtrise de l'éclat et des couleurs chatoyantes afin de les allier à sa propre maîtrise des ombres et du noir.

INT + Histoire & légendes contre DIFF 20 : il est possible de retrouver des mentions d'Oscuro au côté de Malthus, fondateur de Sombreçonge. Il était peintre, Mage, Aby-

Éclat & Tableaux-monde

Nature : Relique
Richesse : 4
Bonus : Cyse + 2, Décorum + 1, Geste + 1
Émotion principale : Courage
Émotion secondaire : Haine

mois et servait de lieutenant au capitaine légendaire du Trait Bleu, une compagnie franche de Mages guerriers. Après la fondation de la Cité des Mages, Oscuro décida de quitter le Trait Bleu et ne s'intéressa plus qu'à la peinture.

DIFF 25 : Quelques années après la fondation de son école et alors qu'il aimait encore beaucoup voyager, Oscuro annonça qu'il avait trouvé le tombeau de Synophylène et le secret de ses pigments dans une jarre. Il fut assassiné quelque temps plus tard et l'affaire fit grand bruit, les meurtriers étant des saisonins de l'hiver, des méduses sorties de leur écrin.

Le château d'Arveil

Coulisses

Le château renferme mille quatre cents ans d'activité masquarde. De l'établissement des seigneurs d'Arveil à leur héritier actuel, en passant par la faute qui entraîna ensuite le lent déclin de la lignée : le vol de la Fresque-monde par Oscuro.

Dans la bibliothèque se trouve aussi un livre vivant (*cf. AGONE*, p. 277) fait à partir d'Alazarine, disciple de Synophylène.

Ce que peuvent apprendre les Inspirés

Les archives du château

Couvrant tout un étage du donjon, les archives relatent la vie des châtelains du Domaine. Les Inspirés vont pouvoir se plonger dans les manuscrits, carnets de notes et palimpsestes de la bibliothèque.

INT + Alphabet : Moden-Hen', limitant Fouille, contre DIFF 15 : un texte récent, écrit par Sinavre lui-même, mentionne la présence renforcée de Revenants autour des ruines du « temple du jour ». L'écrit date de quelques jours après la destruction de Chantevigne.

DIFF 20 : les Inspirés mettent en parallèle la généalogie des Arveil et certains récits. Ils comprennent qu'un châtelain — le trisaïeul de Sinavre — est mort alors que son héritier était encore jeune. Mention est faite par la mère d'une rupture dans la tradition orale de la lignée : elle doit élever seule son enfant et ne connaît pas l'ensemble des secrets et pouvoirs du lignage d'Arveil.

DIFF 22 : un récit fait état de la faute et du déshonneur des seigneurs d'Arveil. Son auteur, Bradogne, craint que la « faute » n'entraîne la disparition de la lignée. Aucune précision n'est faite sur cette « faute », mais le texte date de 1107.

DIFF 25 : les Inspirés retrouvent des écrits datant de l'Éclipse. Ils peuvent ainsi avoir une description du Sanctuaire avant qu'il ne tombe en ruines. Éminence, reportez-vous aux *Décors* du troisième Acte et décrivez-leur le long couloir cerné d'un millier de statues de chevaliers mais aussi d'artistes. Mentionnez aussi l'existence d'un Ergastule — en voyant la Fresque-monde, les sbires du Masque crurent qu'il s'agissait d'une scène cristallisée à laquelle nul ne devait assister — et la condamnation de ses accès « par la pierre et la Cyse ».

Alazarine, livre vivant

En réussissant un jet de PER + Fouille contre DIFF 17, les Inspirés découvrent un sachet en toile de jute caché derrière une pile de livres. Le sachet dégage une forte odeur (semblable au cuir tanné) et la toile est tachée. En l'ouvrant, ils découvrent un livre se présentant sous la forme d'une reliure faite d'un cuir couleur chair dans lequel sont incrustées des dents sur le pourtour et une entaille colmatée par une croûte jaunâtre. La reliure est refermée sur elle-même par une couture qui ressemble à une plaie purulente suturée. Il est impossible de lire l'ouvrage. Si l'un des Inspirés cherche à l'ouvrir ou, d'une façon ou d'une autre, à accéder à son contenu, l'entaille s'ouvre alors pour révéler, derrière les fragments de croûte, un œil suintant. Une voix éraillée, mais féminine (elle ressemble plutôt à une viole désaccordée) : « Que veux-tu savoir, lecteur ? ».

Vous l'aurez compris Éminence, il s'agit du livre vivant. Voici un échantillon de ses réponses.

Note : *la première intervention d'Alazarine est en modéhen ancien, sa langue natale, mais elle parle et comprend toute langue.*

Qui es-tu ? Qu'es-tu ?

« Ce que j'étais avant, Alazarine la merveilleuse, Harmoniste du Décorum et fidèle de Synophylène, le maître d'Errenuance. »

Errenuance ?

« Un lieu de souvenir, d'amour et de peine : une école du Décorum qui n'est plus. Synophylène l'a brûlée avant de quitter Laedysse et de m'emmener avec lui. »

C'est le même nom que l'école fondée par Oscuro !

« Je ne connais pas Oscuro. »

Mandalore ?

« Les chevaliers-lueurs. Des guerriers à la Flamme puissante. Les sauveurs de l'Harmonde et de l'Inspiration. Ils sont entrés au service du plus puissant d'entre nous pour lutter contre le Masque, mais nous les avons perdus. Leur Sanctuaire s'est fermé et les créatures du Semblant m'ont capturée. Ce que les chevaliers sont devenus, je l'ignore ».

Qui est le « plus puissant » ?

« Il s'appelait Artemise. Il a disparu avec ses chevaliers. Je ne le connais pas, seul Synophylène le connaissait. Mon maître disait qu'il était un génie, un virtuose de la Cyse et de la Geste. »

Un Génie ?

« Oui, un être de lumière et de Flamme. Un Harmoniste accompli dans son Inspiration. Un de nos guides. »

UN LIVRE PERFIDE

L'utilisation du livre vivant entraîne une contamination par la Perfidie. Chaque Inspiré qui pose une question à Alazarine doit réussir un jet de VOL contre DIFF 20 ou gagner 1d10 points de Perfidie. S'il échoue à son jet, l'Inspiré gagne un point de Perfidie pour chaque nouvelle question posée.

Comment es-tu devenu *cela* ?
« Les créature du Semblant m'ont capturée près du Sanctuaire éteint des Mandalore. Arvile le Félon m'a transformée ainsi pour s'approprier mon savoir. Synophylène a pu s'échapper, il m'a laissée là. »

Arvile ? Tu veux dire Arveil ?
« Non, Arvile le Félon. Un artiste grossier qui pervertit nos dons. Il est au Masque ce qu'Artemise est aux Muses. Il maîtrise la Geste et la Cyse de façon dévoyée. Il m'a faite ainsi. »

Pour le reste Éminence, réutilisez les informations distillées dans les parties *Indices* des trois Actes. Gardez cependant à l'esprit qu'Alazarine ne sait rien de ce qui s'est passé après sa capture. Elle ne connaît pas Oscuro ou le vol de la Fresque-monde et n'a jamais rencontré Artemise.

RÉPARTITION DES TABLEAUX

Localisation	État
Selon votre Drame, Chantevigne	Détruit
Communes princières, Lakmashi	**Actif**
Communes princières, Sasmiyana	Actif [1]
Enclave boucanière, un rouf	**Actif**
Janrénie, Mortencre	Actif
Janrénie, Ranne	**Actif**
Lyphane, ruines de Malikta	Actif
Marche modéhenne, Fraine	**Actif [2]**
Marche modéhenne, Laedysse	Inactif
Parages, Coronis	**Inactif**
Province liturgique, Abyme	Actif
Province liturgique, Ronde-Cité	**Actif**
République mercenaire, Orkhane	Inactif
République mercenaire, chez Mécilène	**Inactif**
République mercenaire, chez Mécilène	Inactif
République mercenaire, chez Mécilène	**Inactif**
République mercenaire, chez Mécilène	Inactif
République mercenaire, Sombreçonge	**Actif**
Urguemand, Lorgol	Actif
Terres veuves, une galériande	**Actif**
Terres veuves, Sœurs Mezdi	Actif
Terres veuves, un domaine rural	**Actif**

Notes :

1. détruit dans l'Acte II *(cf. Eldenar de Cleres).*

2. Ramené à Sombreçonge par Vantemus *(cf. Acte III).* **Aux mains de l'Escarmoucle.**

Dramaturgie

Note *: les différentes scènes de cet Acte n'ont pas d'ordre chronologique. Il vous appartient, Éminence, de les présenter selon l'action de vos Inspirés. Le cambriolage peut ainsi avoir lieu avant la rencontre avec Mécilène.*

Lever de rideau

L'Acte commence par l'arrivée des Inspirés à Orkhane, capitale de la République mercenaire.

Le voyage a pu se dérouler différemment, selon la distance qui les séparait d'Orkhane et selon vos préférences. Durant tout le trajet, Sybelline s'est comportée comme une jeune fille ordinaire, avec ses caprices, ses peurs, ses rires et ses larmes. À vous, Éminence, de la rendre la plus attachante possible, mais elle ne doit pas rester une poupée sage dans les bras de vos Inspirés. Elle vit et a des besoins d'enfant, tout simplement.

En parallèle, selon la durée du voyage, n'hésitez pas à présenter une ou deux rumeurs présentées dans *Ambiance*.

La légende des Mandalore

Vos Inspirés ont deux pistes pour enquêter sur ces mystérieux chevaliers à Orkhane : l'acte de vente trouvé dans le manoir de Chantevigne et la vision de la basilique par Sybelline.

Belœil : art et Maraude

L'acte de vente nommant précisément Belœil, il ne sera pas trop difficile aux Inspirés de retrouver le vendeur du tableau. Le personnage est un négociant d'art réputé sur la place d'Orkhane. Il ne possède aucune échoppe, mais tout le monde sait où le rencontrer : *Au temps flave*, une taverne accueillante dans le quartier ouest de la ville.

Sur un jet de CHA + Intrigue contre DIFF 20, les Inspirés apprennent que Belœil a des liens avec la Maraude. Il a passé son enfance en son sein et reste un personnage trouble, mêlé dans quelques histoires de vol d'œuvres d'art.

Personnage affable, Belœil ne révèle pourtant pas l'origine du tableau vendu à Chantevigne, à moins que les Inspirés ne lui proposent de monnayer ses informations, sous forme pécuniaire ou en échange de services. Si les Inspirés cherchent à contraindre Belœil, Volepatte caché près de son ami, intervient aussitôt. Avertie que des étrangers cherchent à nuire à ses membres, la Maraude d'Orkhane devient alors particulièrement agressive.

Sinon, Belœil explique aux Inspirés qu'il a « acquis » le Tableau-monde auprès d'un collectionneur : Mécilène.

Belœil est un ennemi personnel de Mécilène, il cherche à comprendre pourquoi les Inspirés le cherchent et en quoi cela peut l'aider à nuire au collectionneur. S'il sent qu'il est possible de s'acoquiner avec eux, Belœil leur propose clairement son aide pour s'attaquer au collectionneur. Il leur révèle alors que Mécilène possède plusieurs tableaux comme celui qu'il a vendu au seigneur de Chantevigne mais il ignore combien. Malheureusement, le collectionneur est un Mage et vit reclus dans les faubourgs d'Orkhane. Il a élu domicile dans une demeure qui s'avère une véritable petite forteresse, issue des temps anciens. Éminence, si Belœil ne connaît pas

l'existence des Vestiges, il sait par contre que les architectes de la Flamboyance étaient particulièrement doués.

Néanmoins, Belœil est persuadé que Mécilène ne résistera pas à l'appel d'un autre tableau Mandalore. Reste à s'en procurer un et le maraud d'art sait que la basilique de Notre-Garde en possède un. Hélas, Râblangon a toujours refusé de s'en séparer.

Belœil peut alors leur proposer une alliance : dérober le tableau de la basilique pour pouvoir rencontrer Mécilène. Le maraud cherche en réalité à dérober les tableaux du collectionneur pour les revendre ensuite.

Éminence, n'oubliez pas que Belœil peut aussi révéler certaines informations sur Synophylène, Oscuro et les tableaux Mandalore (*cf. Acteurs & comparses*).

Notre-Garde : grandeur et corruption

Durant l'Acte premier, Sybelline a eu la vision de la basilique de Notre-Garde. Cette dernière domine la ville de toute sa masse et de toute sa hauteur. Une fois arrivée à Orkhane, Sybelline montre du doigt la silhouette impressionnante de Notre-Garde et s'exclame : « Regardez ! C'est ça que j'ai vu l'autre jour ! Oh ! C'est joli ! On y va ? ».

Les Inspirés devraient bien se décider pour une petite visite touristique parmi la masse des pèlerins.

Éminence, reportez-vous à la partie *Décors* pour décrire l'édifice. En son sein, les Inspirés remarquent la fresque peinte sur le plafond de l'abside.

Sur un jet de PER + Peinture contre DIFF 20, ils apprennent que la fresque appartient au courant oscurcien, très en vogue au XIIe SIÈCLE et réputé pour son caractère dépouillé, son traitement réaliste et l'utilisation parcimonieuse de la lumière pour renforcer les ombres.

Le courant oscurcien se rapporte évidemment à Oscuro, aussi pouvez-vous vous reporter aux *Indices : Synophylène*.

En se renseignant un peu plus, les Inspirés peuvent découvrir que la fresque représente les chevaliers Mandalore, un ordre mythique de guerriers vénérés par les compagnies franches. Éminence, vous pouvez mettre en scène les recherches de vos Inspirés en utilisant les Indices exposés précédemment. Un simple gardenostre a peu de chances d'en savoir plus et renvoie les personnages sur Vardefrousse, le scribe-convers de la basilique. Celui-ci peut les renseigner sur les chevaliers Mandalore, mais guère sur les tableaux en eux-mêmes... Il leur parle de l'existence d'un autre tableau représentant les chevaliers Mandalore. Bien sûr, Vardefrousse essaie ainsi de les motiver pour qu'ils l'aident à dérober le tableau et à le détruire...

À un moment ou un autre, les Inspirés ont l'occasion de croiser Râblangon, soit qu'il fasse sa tournée d'inspection dans le transept de la basilique, soit qu'il rende une visite à Vardefrousse alors que les Inspirés sont présents. Interrogé subtilement, le capitaine-prélat peut guider les Inspirés vers Mécilène, « un grand spécialiste des œuvres de Synophylène, auteur d'un tableau sur les chevaliers Mandalore ».

Autrement Éminence, reportez-vous à la partie *Acteurs & comparses : Râblangon* pour gérer les révélations du capitaine-prélat.

Vardefrousse : perfection et destruction

Dès que Vardefrousse apprend, de lui-même ou par un contact, que les Inspirés se renseignent sur les tableaux des chevaliers Mandalore, il envoie un émissaire rencontrer les Inspirés et leur proposer un rendez-vous discret avec sa « confrérie ». À cette occasion, il propose aux Inspirés de participer au vol du tableau Mandalore de la basilique. Il ne prend pas la peine de se dissimuler, convaincu qu'ils sont dans le même camp que lui.

En échange de leur participation, Vardefrousse leur autorise l'accès à la galerie des actes pour qu'ils puissent se renseigner sur la légende des chevaliers Mandalore.

Le cambriolage

Si les Inspirés acceptent le marché de Vardefrousse ou de Belœil, la tâche n'est pas aisée : la galerie des arts n'est accessible qu'aux gardenostres. Si Vardefrousse est l'allié des Inspirés, il ne sera pas d'une grande aide, en réalité. Il craint de trop se dévoiler mais pourra par contre révéler certains pièges de la basilique (*cf. Annexes*) sans qu'il les connaisse tous.

Les Inspirés devront agir finement, par la magie ou la corruption. Les gardenostres sont loyaux et emplis de fierté envers leur fonction mais ils ont aussi besoin de manger.

Les Inspirés doivent réussir à se glisser par une porte dans cette partie de la basilique où vivent les moines-soldats. Cela suppose de réussir à corrompre un gardenostre, de se déguiser ou de profiter d'une diversion. Reste ensuite à retrouver son chemin, à croiser d'autres prêtres sans encombre et à accéder à la galerie proprement dite... pour faire le chemin en sens inverse, avec éventuellement le tableau.

Il est aussi possible de « convaincre » Râblangon de vendre la toile...

Éminence, les *Annexes* présentent un plan légendé de la basilique vous permettant de gérer un groupe d'Inspirés intéressés par une séance épique de Maraude.

PLUS ROYALISTE QUE LE ROI ?

Vardefrousse est une Marionnette, Sybelline est le Masque. Voilà qui devrait normalement simplifier les rapports entre le scribe-convers et les Inspirés.

Grâce à son Bienfait de « Funeste Sapience », Vardefrousse sait que les Inspirés sont entourés de la puissance du Masque. Sybelline a modifié légèrement cette perception pour rester elle-même indétectable — n'est-elle pas l'innocence feinte ? — et transmettre sa « charge » perfide sur les Inspirés.

Vardefrousse n'a donc pas peur de s'adresser à eux et de leur demander de l'aide pour voler le tableau conservé à la basilique. Si les Inspirés s'étonnent de cette confiance devant lui, le scribe-convers leur dit simplement qu'il sent qu'eux et lui concourent au même dessein : libérer l'Harmonde de la menace, instaurer un âge lumineux de perfection.

Vardefrousse est un être fanatique et halluciné. L'apparence manifeste des Inspirés — instruments de musique, chevalets, poésies… — ne le gêne aucunement et ne l'empêche pas de croire sincèrement qu'ils sont dans le même camp que lui.

Vos Inspirés devraient bien finir par se poser quelques questions, Éminence…

CORRUPTION ET LAISSEZ-PASSER

Gardenostre	Prix	Jet CHA + Intrigue
Soldat-profès	10 pièces d'or	10
Sergent-diacre	**25 pièces d'or**	**15**
Capitaine-prélat	200 pièces d'or	(*cf. Acteurs & comparses*)

Mélicène : rancœur et peinture

Les Inspirés peuvent emprunter un des nombreux chemins qui mènent au collectionneur. Des personnages comme Belœil, Vardefrousse ou Râblangon leur ont certainement parlé de Mécilène comme étant le spécialiste des tableaux Mandalore. Hélas, rencontrer ce personnage n'est pas une tâche aisée. Le Mage se mure dans sa demeure : une maison fortifiée d'un étage. Elle possède un Potentiel de Résistance de 13 contre la Cyse. Les pièces sont verrouillées magiquement et les pièces protégées par « Alarme magique ».

Le plus simple est encore de réussir à s'attirer la confiance de Mécilène, en lui ramenant le tableau de la basilique, en lui offrant une forte somme d'argent pour couvrir ses dettes, etc.

Mécilène dévoile alors aux Inspirés ce qu'il sait (*cf. Acteurs & comparses : Mécilène*). Il consent même à leur présenter les quatre tableaux en sa possession, si les Inspirés parviennent à le convaincre — jet de CHA + Baratin contre DIFF 14).

Les tableaux sont entreposés dans un salon particulier, sans ouverture extérieure, à côté des appartements de Mécilène. Cinq minutes après l'entrée des Inspirés — lesquels sont porteurs de l'aura du Masque —, ils se désagrègent et laissent passer trois chevaliers Mandalore. Le combat ou la fuite constituent l'alternative. Après dix tours de combat, deux autres chevaliers arrivent.

Si les Inspirés décident de fuir sans détruire les Tableaux-monde, Éminence, vous aurez la possibilité de décrire l'invasion d'Orkhane par les chevaliers, la convergence de nombreuses troupes mercerines vers la capitale afin de les défaire. Pour se racheter, les Inspirés peuvent participer au combat. Cette partie n'est pas décrite ici, il vous revient de mettre en scène une bataille épique opposant les chevaliers Mandalore aux soldats mercerins, dans une ville mise à feu et à sang. Les chevaliers Mandalore seront finalement défaits, mais à quel prix !

Au domaine d'Arveil

Guidés par leurs recherches sur Synophylène et les chevaliers Mandalore, les Inspirés sont dirigés vers la mer de Cendre. N'oubliez pas, Éminence, que cette contrée est maudite. S'ils ne l'ont pas déjà lue, mettez les Inspirés en contact avec la légende des Arveil.

Au besoin, vous pouvez rappeler la vision de Sybelline dans l'Acte premier, elle y a vu le château d'Arveil et pourra le reconnaître sur une illustration d'un traité consacré à la mer de Cendre (*cf. Indices*).

Sinavre : noblesse et félonie

Afin de gérer l'évolution de vos Inspirés durant cette partie, Éminence, relisez attentivement les *Décors*, les *Indices* et *Acteurs & comparses : Sinavre*.

Le seigneur d'Arveil est un homme rongé par le désespoir. Un Harmoniste peut lui donner un peu de baume au cœur : en interprétant une belle musique, en composant une poésie joyeuse, en le représentant tel qu'il est le jour — actif et brillant. Si les Inspirés pensent ainsi à le divertir et s'impliquent dans leur tâche — test de performance artistique opposé à la VOL x 2 du seigneur —, Sinavre reprend goût à la vie, se trouve une jeune et belle épouse et apporte un peu de lumière dans son château. Surtout, Sinavre, l'esprit libéré, ouvre son passé aux Inspirés. Il leur conte tout ce qu'il sait lui-même et leur ouvre les portes de sa bibliothèque.

La peur et ses raisons…

Alazarine était une disciple de Synophylène, l'un des plus grands Harmonistes du Décorum de la fin de la Flamboyance. Il maîtrisait les Tableaux-monde mieux que personne… Et il a transmis le secret de leur fabrication à Alazarine. Le Masque n'a aucune envie que ses connaissances tombent aux mains des Inspirés.

De plus en plus, le Masque comprend qu'il a fait une erreur en laissant la lignée d'Arveil sans surveillance. Arvile le Félon était son plus fidèle serviteur alors… Mais ses descendants sont loin de l'égaler.

Sybelline et le livre vivant

Juste après que les Inspirés ont interrogé le livre dans la bibliothèque, Sybelline profite du moindre moment d'inattention pour s'en emparer. Se mettant alors à pleurer, elle refuse de le rendre.

Elle dit, larmoyante : « Non ! Vous ne devez pas le garder ! Il est maléfique, il faut le détruire. Je l'ai vu en rêve cette nuit ! Si vous le gardez, vous allez devenir méchants aussi ! Et ça, je veux pas ! »

Séance tenante, Sybelline le jette dans le feu !

Éminence, reportez-vous aux *Acteurs & comparses* du premier Acte, pour gérer les rangs d'Initiative si les Inspirés tentent de l'en empêcher.

Dans ce cas, Sybelline ne cherche évidemment pas à lutter, elle se réfugie dans un coin de la pièce. Blottie contre la pierre, en larmes et serrant le livre vivant contre son petit corps, elle tente encore de les persuader. N'oubliez pas qu'elle possède tous les Bienfaits perfides, y compris Comédie, Beau parleur et Hypnotisme…

Jeté dans le feu, le livre hurle de douleur. Ses cris sont insupportables — jet d'Effroi contre DIFF 15, 3 points de Ténèbre — et une odeur de chair brûlée s'étend dans la pièce.

Le Sanctuaire : ruines et perfidie

Le départ

Les Inspirés se rendent dans les ruines du Sanctuaire, guidés par les récits sur un « temple du jour » (*cf. Indices*), les révélations de Sinavre sur le passé de sa lignée et leurs recherches dans la bibliothèque du château d'Arveil.

Des Inspirés perspicaces (PER + Vigilance contre DIFF 20) peuvent remarquer l'état d'extrême tension de Sybelline, bien étrange pour une petite fille. Interrogée, celle-ci évoque simplement les légendes qui courent sur la mer de Cendre (Bienfait Comédie, réussite automatique).

Devant les ruines

Éminence, rien de particulier ne devrait arriver aux Inspirés durant leur trajet. Si néanmoins vous estimez que cet Acte manque d'action, vous pouvez organiser la rencontre avec certains Revenants ou mettre en scène une troupe de drocs (*cf. Le Bestiaire*, p. 11) qui s'est établie autour des ruines et les considère comme son territoire. Cela devrait divertir quelque peu vos Inspirés ! Une vingtaine de drocs ont établi leur repaire dans des grottes. Très discrets parmi les rochers, grâce au teint de leur peau et à leur taille, ils com-

mencent un harcèlement continu des Inspirés et se retirent dès que la situation devient trop dangereuse pour eux.

L'Âme-en-peine esseulée

Pour la description du Sanctuaire en ruines, reportez-vous à la partie *Décors*.

Après avoir traversé le premier corridor, jusqu'à l'ancienne salle de l'Âtre, les Inspirés doivent percer le mur qui empêche leur avancée.

De l'autre côté, la salle est très sombre... malgré toute la lumière apportée — y compris magique. Dans les ténèbres, ils peuvent néanmoins apercevoir une forme s'agiter frénétiquement devant un mur. Elle tente manifestement d'arracher une fresque d'une pâle lueur argentée. Malgré les efforts de la créature, la fresque reste en place. Les Inspirés peuvent pénétrer dans la salle, la forme ne semblant pas encore les avoir perçus.

Dès qu'elle se rend compte de leur présence — ou si les Inspirés l'interpellent — les ténèbres s'effacent. Elles semblent aspirées par le corps de la créature. La fresque subit le même sort et laisse un mur nu, creusé. Un homme au corps flou se tourne alors vers les Inspirés. Son visage blafard, sans pilosité, sans cheveu sur le crâne ressort clairement sur ses habits de ténèbres. Il quitte sa place, s'assied sur une sorte de margelle au cœur de la pièce et met ses deux mains sur le visage, se balançant d'avant en arrière et réprimant quelque sanglot. Il s'exprime en un étrange keshite — jet de PER + Langue : keshite contre DIFF 12 pour comprendre qu'il s'agit du dialecte abymois.

« Alastor maudit ! Je n'y arriverai jamais ! »

Si les Inspirés lui adressent la parole, il s'énerve, le visage partagé entre la colère et le désespoir :

« Laissez-moi ! Vous comprenez ? Il ne faut pas me déconcentrer ! Je dois finir ce labeur. Ils m'ont laissé là, vous savez ? Abandonnés comme le cadavre d'un brigand ! [...] Qui êtes-vous ! ? »

Les Inspirés peuvent tenter de converser avec cette Âme-en-peine. Elle révèle son identité et peut les renseigner sur diverses choses.

« Je suis Carmineuil... Enfin, vous comprenez. Nous étions venus ici, sur la tombe d'un peintre de la Flamboyance... Alastor maudit ! J'ai oublié son nom ! Vous dites ? Oui ! C'est cela, Synolène... euh non... Synophylène. Nous avions trouvé cette fresque, sublime ! Après avoir pu enfin détruire le mur qui la protégeait ! Grands Diables, nous avons souffert ! Mais la fresque était la plus belle des récompenses. Alors, maître Oscuro a décidé de la détacher et de la ramener avec nous. Il a fallu faire attention, vous comprenez ? Je veux dire... elle était... magique ! Elle brillait, il ne fallait pas l'endommager. Et puis ils sont arrivés. Les maîtres de ces lieux. Nous en avons bavé encore, c'est sûr ! Mais ils ne pouvaient rien contre nous, contre maître Oscuro. Et puis j'ai été blessé, vous comprenez ? Et mes amis, maître Oscuro, m'ont laissé là ! Quand je me suis réveillé, nos ennemis m'avaient emmuré dans cette salle. Depuis, j'essaye de ramener la fresque à maître Oscuro, pour lui montrer qu'il n'aurait pas dû m'abandonner. Ah ça non ! Il n'aurait pas dû !

« Comment ça "quelle fresque" ? Mais celle-là ! Ne me dites pas que vous ne la voyez pas ? Et puis d'abord, quel jour sommes-nous ? Ça doit faire une bonne semaine que je suis là, non ? »

Non. Carmineuil est enfermé là depuis trois cent cinquante ans. Selon lui, ce lieu est en réalité le tombeau d'un grand peintre de la Flamboyance : Synophylène. Il apprend aux Inspirés qu'il est un disciple de maître Oscuro, en « calligraphie des ombres » (Conjuration) et en peinture, à l'école d'Errenuance nouvellement fondée dans la « jeune cité de Sombreçonge ». Contemporain d'Oscuro, Carmineuil connaît toutes les informations relatives au peintre présentées dans les *Indices*. Il est persuadé qu'Oscuro est retourné à son école.

Si vos Inspirés décident de mettre fin à sa misérable non-existence, libre à eux. En espérant qu'ils le laissent parler avant...

CARMINEUIL, ÂME-EN-PEINE

TAI : 0, MV 4
Densité 50, Opacité 5, BD + 2
Initiative : 19, épée 20
Attaque au contact : épée 21
Esquive : 19
Parade : épée 21
Défense à distance : 9

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée	+ 1	+ 1	+ 1	+ 6 (P/T)	0	–

Entracte

Vos Inspirés, comprenant que les ruines n'ont plus rien à leur apporter vont devoir chercher une nouvelle piste. Et quelle meilleure piste que celle qui les guide à Sombreçonge, sur la trace d'un vol remontant à plus de trois cents ans ?

Au besoin, Éminence, n'hésitez pas à mettre en scène une nouvelle vision de Sybelline, qui a bien compris où menaient les indices de cet Acte. Elle voit alors une ville gigantesque, mouvante et portée par de grandes créatures tristes. Elle voit aussi un peintre, caché dans une ombre.

Cet Acte se clôt donc sur votre Compagnie descendant les montagnes de la mer de Cendre. Elle doit retrouver la cité mouvante des Mages, alors que l'Harmonde n'en finit pas de se consumer dans les flammes des Mandalore...

POINTS D'EXPÉRIENCE

Démasquer Sybelline : + 3 PX.
Cambrioler la basilique : + 2-5 PX (selon l'action des Inspirés).
S'attirer la sympathie de Mécilène : + 2 PX.
Détruire les tableaux : + 1 PX par tableau.
Tuer des chevaliers Mandalore : + 3 PX par chevalier.
Libérer Sinavre de son désespoir : + 3 PX.
Discuter avec l'Âme-en-peine : + 1 PX.



Acte III :
Où les Inspirés se découvrent un bien étrange allié

Les Inspirés arrivent dans la célèbre ville de Sombreçonge pour retrouver la trace d'Oscuro, celui qui a volé la Fresquemonde du Sanctuaire d'Artemise. Il l'a dissimulée dans sa propre tombe située dans la gueule d'une lamantine. Une fois qu'elle l'aura retrouvée, la Compagnie pourra découvrir le véritable Sanctuaire et rencontrer le Génie, maître des Mandalore. Alors, se jouera la bataille de l'Harmonde...

Ambiance

Cet Acte III est sous le signe de la magie, de l'urgence et de la précipitation. Les chevaliers Mandalore sont présents un peu partout en Harmonde. Plusieurs cités sont tombées entre leurs mains ou sont sur le point de l'être et seuls vos Inspirés peuvent trouver une autre solution que l'affrontement brutal. La cité de Sombreçonge, le lieu majeur de cet Acte, est en effervescence. Ses compagnies mercerines ont été engagées les unes après les autres pour faire campagne contre les Mandalore. La milice locale est en sous-effectifs et la Maraude en recrudescence. Les Citoyens qui n'ont pas eu « la chance » de partir ne tiennent plus en place et dans certains quartiers, des bagarres éclatent régulièrement à proximité des tavernes. Il serait étonnant que les Inspirés se retrouvent au centre de l'une d'elles...

Scène clef

La scène clef de cet Acte est bien évidemment la rencontre avec l'instigateur du chaos, le Génie Artemise. Reclus dans son Sanctuaire, il surveille la progression de son armée et attend...

La rencontre avec Artemise

Aphorismes

Les Inspirés ont pénétré dans le Sanctuaire d'Artemise. Celui-ci semble désert, mais au bout d'un moment le Génie apparaît dans l'Âtre. Les seuils des Harmoniums se ferment, piégeant les Inspirés.

Mise en scène

Comme vous le savez, Éminence, Artemise est dans ce Drame, le véritable ennemi. De ce fait, sa rencontre avec les Inspirés est l'une des scènes les plus importantes. C'est dans le brasier, au centre de l'Âtre que le Génie apparaît. Il a une taille et une forme humaine, mais sa peau est bleue, imberbe et presque translucide. Vous devez faire ressentir la puissance de son Inspiration, mais aussi sa folie. Au moment où les Inspirés le voient, ils doivent se sentir paralysés. Artemise les regarde, un à un. Ses yeux sont semblables à deux étoiles, mais lorsque l'on croise son regard, on est confronté à deux braises incandescentes.

Les Inspirés ne peuvent rien lui faire. Leur magie est inopérante et leurs armes lui passent au travers. Quoi qu'ils fassent et quoi qu'ils disent ne change rien, c'est Artemise qui entame la conversation. « Pourquoi venez-vous salir de votre perfidie, ce lieu baigné par l'Inspiration, abjects Masquards ? »

Coulisses

Voici la vie d'Artemise dans ses grandes lignes.

La jeunesse

Artemise naquit durant la Flamboyance. Grand praticien de la Cyse et de la Geste, il n'eut aucun mal à attiser sa Flamme et devint un de ces artistes qui marquent son temps. Lors de ses expériences sur la Geste, il découvrit l'existence du Masque et entr'aperçut l'Éclipse. Il y vit la fin de l'Inspiration et cela le terrifia.

Il arpenta l'Harmonde en quête d'informations plus précises sur le Maître du Semblant. Ses aventures furent trop nombreuses pour être contées ici. Il suffit de savoir qu'il rencontra des Merveilles et des Excellences, découvrit l'existence des Éternels et apprit l'histoire des Guerres des Décans — très grossièrement, mais cela suffit à amplifier son mépris pour leurs représentants. Il affronta de nombreux Démons et créatures perfides et découvrit les vestiges d'Albandisse (*cf. Les Automnins*, p. 10), la première cité. Tous ces voyages noircirent sa Flamme et Artemise décida de trouver le Masque pour le défier au jeu de la Perfidie. Il lui fallut des années pour y parvenir, mais il le rencontra. Le Masque accepta, trop heureux de gagner à sa cause un Inspiré si doué et si puissant. Son assurance faisait qu'il n'envisageait aucunement la défaite...

Le basculement

Artemise, aussi doué pour le jeu que pour les Arts, remporta la partie. Sans même tricher, mais avec une chance certaine. Le Masque, lui, avait bien essayé de modifier les cartes, d'en échanger, mais en vain. La Flamme de son adversaire était si puissante et si Inspirée qu'elle l'en avait empêché.

Artemise empli d'une immense fierté et d'un brin de mesquinerie lança un trait quelque peu piquant :

« Je ne comprends pas toutes ces fariboles autour du jeu de la Perfidie. Je m'attendais à rencontrer un grand adversaire et je suis déçu... »

Comme le Masque ne répondait pas, Artemise ajouta :

« Si vous êtes aussi doué pour les intrigues que pour le jeu, je ne vois pas le danger que vous représentez.

Visions de Sybelline et bruits de guerre

Pour continuer à donner le change, Sybelline aura encore quelques visions dans cet Acte. Pour les construire, elle s'inspire principalement des rumeurs de guerre qu'elle entend ici ou là. Inspirez-vous de celles de l'Acte II ainsi que de celles qui suivent — entre parenthèses se trouvent des détails sur ces rumeurs et si elles sont vraies ou non :

- La rumeur sur la responsabilité des Keshites prend de l'ampleur, notamment car ils ont effectué des raids au nord des Terres veuves (vrai) et parce qu'ils accusent la République mercenaire d'avoir organisé ces guerres (faux).
- La guerre a embrasé la Janrénie et de grandes batailles ont lieu dans les rues de Ranne (c'est désormais vrai). La Loge pacifiste mène la résistance (vrai), mais les montagnards se sont associés aux Mandalore (faux, ils se dirigent vers Ranne pour prouver leur supériorité sur les femmes, s'ils parviennent à la cité avant la fin du Drame, ils subiront une cuisante défaite).
- Quatre cités des Communes princières ont été ravagées par les chevaliers Mandalore, il ne reste plus personnes dans leur enceinte. (faux, sauf pour Lakmashi où il ne reste que quelques milliers de survivants).
- À Ronde-Cité, les Liturges ont dû faire appel à des Conjurateurs pour repousser les Mandalore (faux), mais l'église d'Artois n'a pu être sauvée des flammes (en partie vrai, elle a été endommagée par un incendie qui a brûlé le Tableau-monde des Mandalore s'y trouvant. Le courageux individu à l'origine de cet acte n'a pas survécu, il avait la foi en Saint Neuvêne et n'était pas Conjurateur).
- De nombreuses Tours noires ont été détruites par les Mandalore (quelques-unes seulement) et les Renégates en ont profité pour assassiner Séneca et renverser le conseil matriarcal (faux, une Pythonissiya renégate a même rencontré la reine en secret pour prendre des mesures d'urgence).
- Dans la Marche modéhenne, les Mandalore ont été stoppés par les Druides (vrai et faux, ce sont des membres de l'Escarboucle, Vartemuse en tête (*cf. Acteurs et comparses*) qui ont réussi à parlementer et à les stopper, mais pour quelque temps seulement).
- Un culte est né : les enfants des lueurs. Ils adorent les Mandalore qu'ils considèrent comme des étoiles — les lueurs de mort — venues purifier l'Harmonde. Ce culte s'étend partout (vrai en partie, ce culte est né en République mercenaire et des groupuscules identiques sont apparus dans les différents Royaumes crépusculaires. Ils ne sont pas organisés, mais pourraient le devenir si l'invasion des Mandalore dure longtemps).

— Oh vous savez, votre victoire est dans l'ordre des choses. Comme l'élève doit dépasser son maître, le fils doit vaincre son père pour prendre un jour sa place, dit le Masque d'une voix douce, un sourire aux lèvres.

— Pardon ?

— Tsss... Vous savez beaucoup de choses Artemise, mais vous en ignorez bien plus. Vous ne pensez tout de même pas que les hommes sont nés des Muses ?

— ...

— Eh oui, Artemise. C'est moi... »

Sur ce, le Masque s'enroula dans sa cape et disparut, ne laissant derrière lui que l'écho de son rire puissant et un Artemise désemparé et pantelant. La Flamme de ce dernier, libérée de sa Perfidie était plus forte et plus vive que jamais, mais lui était dérouté, perdu. Il essayait de se persuader que les dernières paroles du Masque n'étaient que mensonge et perfidie, une ultime bassesse pour atténuer sa défaite. Pourtant, elles résonnaient dans son esprit de manière infernale.

L'éveil

Artemise se mit à errer sur l'Harmonde, détruisant toutes les manifestations qu'il attribuait au Masque. Éminence, entendez par ces mots : « Ternes compris ». Il ne voyait en eux que le visage du « père » et à chaque rencontre, il entendait le rire du Maître du Semblant résonner au plus profond de son âme.

Grâce à son aura, Artemise n'eut aucun mal à s'entourer d'un groupe de guerriers versés dans l'art de la Cyse. C'est ainsi que naquirent les chevaliers Mandalore. Bien vite, ils se firent plus nombreux et leur réputation grandit. Arpentant l'Harmonde, ils guerroyèrent contre les Démons et les créatures perfides. De simple compagnie, les Mandalore devinrent un régiment, puis une armée. Cinq années avant l'Éclipse, Artemise se sublima en Génie.

Il bâtit son Sanctuaire à côté de la mer des Lueurs, l'actuelle mer de Cendre. Elle avait été baptisée ainsi à cause du reflet particulier des étoiles sur sa surface. Celle-ci engendrait de petites colonnes lumineuses qui semblaient danser à cause des vagues. En plus de grands guerriers, Artemise s'entoura d'Harmonistes doués et notamment l'illustre Synophylène. À ce dernier, il demanda de réaliser vingt et un Tableaux-mondes, un pour chacune des régions de l'Harmonde les plus habitées. Synophylène ne connaissait pas tous ces lieux contrairement à Artemise.

Les descriptions du Génie sublimées par le talent de l'Harmoniste suffirent cependant à réaliser les vingt et une Œuvres en quelques années. Le plan d'Artemise était relativement simple. Grâce à ces tableaux, l'armée des Mandalore pourrait pénétrer directement au cœur des places fortes. Elle en prendrait le contrôle et unifierait l'Harmonde. Alors la guerre totale contre le Masque et ses alliés pourrait commencer.

L'Éclipse

Le Masque, bien sûr, ne l'entendait pas de cette oreille. Les exploits des Mandalore étaient parvenus jusqu'à lui et il avait envoyé des Masquards s'enquérir de l'identité du chef de cette armée. Il n'avait pas oublié le petit prétentieux qui l'avait vaincu à son propre jeu et lorsqu'il apprit que c'était ce dernier qui causait tant de problèmes à ses sbires, il s'inquiéta. Il terminait les préparatifs de l'Éclipse. La Dame de l'Automne avait été séduite et s'était profondément endormie. Quant au manteau, il était sur le point d'être achevé. C'est dire si le Masque ne souhaitait pas voir un adversaire de la puissance d'Artemise troubler le plus grandiose de ses projets...

Pendant que l'Ennemi s'interrogeait, le Génie organisait lui aussi les derniers préparatifs de son plan. Il avait envoyé ses disciples Harmonistes dans quelques grandes cités comme Ranne, Laedysse, Lorgol ou Sasmiyana, afin de parfaire leur conquête. Il ne restait dans son Sanctuaire que l'élite de son armée : mille et un chevaliers Mandalore et leurs destriers.

Avant que le Masque n'arrive, Artemise le sentit s'approcher et rassembla ses hommes devant son Sanctuaire. Le Masque était venu seul, mais transportait avec lui un vêtement brodé de feuilles mortes. La première ébauche du manteau de l'Automne. Lorsqu'il arriva aux abords de la mer des Lueurs et vit l'armée des Mandalore, il comprit qu'il avait eu tort de sous-estimer Artemise. Il aurait mieux fait de le tuer, mais maintenant il était trop tard. Il tendit son bras et le manteau recouvrit le Sanctuaire.

La nuit éternelle

Le Sanctuaire se figea dans l'Éclat, emprisonnant le Génie et l'élite des Mandalore. Les Tableaux-mondes de Synophylène « s'inversèrent » et se dispersèrent sur l'Harmonde. Le reste des disciples d'Artemise fut traqué par les Masquards et la plupart périrent. L'épopée de celui qui aurait pu devenir le plus grand adversaire du Masque prit fin. C'est du moins ce que crut ce dernier jusqu'à cette fameuse soirée au manoir de Chantevigne...

Décors

Le troisième Acte comprend deux parties. La première se déroule dans l'étrange cité de Sombreçonge et la seconde dans le Sanctuaire d'Artemise.

Sombreçonge

« Si tu vas à Sombreçonge, méfie-toi l'ami. La cité des Mages, c'est pas pour les couillons. On dit qu'le Crypto y est puissant, que les Censeurs y sont nombreux. C'est possible, mais pourtant tout ce qui est magique s'y achète, s'y vend et surtout se vole ! Alors gaffe à tes Danseurs et à tes encres, mais surtout, surtout évite les bagarres des quartiers rouges. Moi, ça m'a coûté mes jambes ! »

Ralbrigon, surnommé « la moitié », un des rares individus à avoir survécu à une chute de lamantine.

La cité des lamantines

La réputation de Sombreçonge va bien au-delà des frontières mercerines. Bâtie sur le dos d'une vingtaine de lamantines, la cité se déplace le long des fleuves et des rivières de la République mercenaire accompagnée de près de deux cents représentantes de cette espèce. Chaque lamantine « habitée » est guidée par un groupe de timoniers, généralement supervisé par un Mage. Ils habitent sur la gueule de l'animal et leurs maisons sont séparées du quartier par une palissade de bois gardée par des guerriers et un ou plusieurs Mages.

Il n'y a pas de mâle dans le troupeau hormis quelques jeunes qui devront le quitter une fois atteint l'âge adulte. Ils sont en effet moins dociles que les femelles et tout le monde à Sombreçonge connaît l'histoire de Rashan, le grand mâle qui noya tous les habitants de « son quartier » en plongeant au plus profond du fleuve. Après celui-ci, d'autres incidents similaires eurent lieu comme si les animaux s'étaient passés la consigne. Les dirigeants décidèrent de ne plus utiliser que des femelles. Cela entraîna d'autres problèmes, notamment lors des mises bas.

Une fois l'an, au mois de la wyvern, Sombreçonge se rend dans un petit lac situé entre Orkhane et la mer Échancrée, là où se réunissent les mâles. C'est l'occasion d'un spectacle incroyable de parades amoureuses et d'accouplements. De nombreux Mages sont réquisitionnés par les dirigeants pour éviter que les lamantines habitées ne subissent d'intempestifs assauts.

Les lamantines vivent près de deux cents ans avant d'éprouver « l'irrésistible appel » et de s'échouer sur une berge pour y mourir. Ainsi, tous les cinq à dix ans, une lamantine d'âge adulte est choisie pour accueillir un quartier. Celui-ci est bâti quasiment à l'identique de celui qu'il doit remplacer et ce en quelques années : l'Équerre est particulièrement performante lorsqu'elle est bien rémunérée. Lorsque les habitants déménagent, l'ancien quartier — et donc la lamantine — est laissé à son destin.

La cité des Mages

Étonnamment, ce ne sont pas les lamantines qui ont le plus contribué à établir la réputation de Sombreçonge. Celle-ci est surtout connue pour être la cité des Mages. Les Conjurateurs ne sont pas regardés comme s'ils avaient la peste et les trois obédiences de l'Emprise ne sont pas en affrontement constant. C'est sans doute la seule ville où l'on peut croiser dans la même journée, des Mages de toutes obédiences jouant aux cartes, une méduse jorniste et un Génie faisant un concours de poésie avec un Démon ! Tout est magie à Sombreçonge... C'est une ville idéale pour des Inspirés.

Sombreçonge fut bâtie à l'orée du XIIe siècle après l'Éclipse par un Mage renégat, Malthus le Bleu. Celui-ci naquit en Abyme et rejoignit la République mercenaire à sa création. Si beaucoup dans ce royaume ont oublié que cet Éclipsiste est à l'origine de la cité, tous savent qu'il a fondé une des plus grandes compagnies mercerines : le Trait Bleu exclusivement composée de Mages-guerriers, essentiellement des Éclipsistes et des Obscurantistes.

Les onze quartiers principaux

Sombreçonge est divisé en onze quartiers principaux. Chacun est associé au nom de la lamantine qui le soutient, mais aussi à une couleur afin d'éviter que les non-résidents ne se perdent lorsqu'un quartier vient d'être déplacé. En effet, les lamantines à l'avant du troupeau changent une fois l'an ce qui modifie l'ensemble de la structure. Il existe aussi une dizaine de quartiers secondaires, bien moins fréquentés et surtout très mal indiqués. Cela, en revanche, égare les visiteurs. Quelle que soit la lamantine où l'on se trouve, les rues y sont étroites et il y a de nombreux escaliers. Les maisons sont petites, mais assez hautes, portant des pignons et des toits abrupts.

AVERTISSEMENT SUR SOMBREÇONGE

Éminence, si vous avez intégré à votre univers les événements des nouvelles parus dans les suppléments AGONE, notamment *Le Douzième Costume* (*cf. Le Violon de l'automne*), Sombreçonge a peut-être déjà atteint la mer. Dans ce cas, il faudra adapter la description de la cité. Celle-ci doit être moins habitée et il est plus difficile d'y entrer — des Démons volants et des goélands géants peuvent par exemple être utilisés pour faire venir les visiteurs dans la ville.

Voici brièvement les onze quartiers présentés dans l'ordre actuel :

- Le groupe de tête est composé de trois quartiers, le **blanc** qui accueille les Jornistes et leur Académie, le **jaune** et le **bleu** où l'on trouve différentes écoles d'arts, des librairies, des marchés uniquement consacrés aux Traits blanc et gris. Loin d'être proscrits, les Conjurateurs et les Obscurantistes n'y sont pourtant que peu présents. C'est aussi dans le quartier bleu que se trouve la fameuse compagnie mercerine du Trait Bleu.
- Le groupe intermédiaire est composé de cinq quartiers, les **vert**, **rouge**, **gris**, **ocrerouge** et **noctivert**. Ce sont de loin les plus fréquentés car ce sont eux qui ont fait la réputation de la ville. C'est là que tout ce qui est magique se vend et s'achète. Trafiquants d'Éclat, membres de la Cour des Miracles, pratiquants de la petite chasse, voleurs de gemmes, empoisonneuses, assassins, Mages de toutes obédiences, Conjurateurs et Inspirés, tous se croisent dans ces quartiers. Les compagnies mercerines sont dispersées dans les deux quartiers rouges, non loin des meilleures tavernes. L'Académie éclipsiste est dans le gris et si le vert est essentiellement dévolu aux habitations, on y trouve les meilleures boutiques d'œuvres d'art et d'ouvrages anciens.
- Le groupe de queue est composé de trois quartiers, l'**affrebleu**, le **jaunoître** et le **noir**. Ils répondent à ceux du groupe de tête comme dans un miroir inversé. Ils abritent les Obscurantistes — notamment le noir — et les Conjurateurs. C'est dans ces quartiers que l'on peut trouver la plupart des Advocatus Diaboli de Sombreçonge — il y en a six en tout.

Il n'y a pas vraiment de raison à cette organisation. Les visiteurs imaginent souvent que les « quartiers jornistes et obscurantistes » sont les plus éloignés possibles pour éviter les incidents, mais il n'en est rien. Le fondateur, Malthus le Bleu, était un renégat du Cryptogramme-magicien et lorsque les premiers Mages arrivèrent à Sombreçonge, il leur fit jurer — contrat à l'appui — de faire fi de leurs querelles habituelles. La disposition se fit naturellement. De nos jours, les dirigeants ne font plus signer de contrats aux nouveaux résidents, mais les Mages comprennent très vite que la cité est hors norme et que les trois obédiences y vivent en paix.

Les points de passages

Bien évidemment, entrer dans Sombreçonge ou en sortir et s'y déplacer ne sont pas des choses aisées. Le long des fleuves de la République mercenaire, des points d'embarquement ont été créés afin de permettre aux voyageurs et

surtout aux caravanes marchandes de « monter » dans la ville. Trois lamantines de Sombreçonge — celles supportant les quartiers gris, rouge et ocrerouge — sont ainsi stoppées tous les quinze jours à des endroits précis l'une après l'autre pendant une demi-heure chacune. Il est impossible en effet de les arrêter plus longtemps. Cela signifie aussi qu'une fois qu'on est dans la ville, il faut attendre au moins quinze jours avant de la quitter. Il est en effet suicidaire de se laisser tomber d'une lamantine pour plonger dans le fleuve. Celui qui survivrait à cette chute de plus de cent mètres, serait broyé ou se noierait dans les remous provoqués par les gigantesques animaux.

Pour passer d'un quartier à l'autre, il existe des passerelles faites de bois et de cordages. Attachées à des poulies, elles peuvent s'allonger et se raccourcir en fonction du mouvement des lamantines. Peu nombreuses, elles sont très fréquentées et comme elles ne sont pas très larges, on s'y bouscule. Pour compléter ce système, il existe des pont-levis permettant de faire passer des caravanes — et des géants. Évidemment, cela n'est possible qu'à certaines heures très précises et pendant un temps relativement court car il faut pousser les lamantines à nager côte à côte et à la même vitesse.

Quelques factions

Le Conseil Bleu dirige la ville. Il est composé de onze membres élus tous les cinq ans. Ce système démocratique fait toutefois grincer quelques dents car depuis sa fondation, il compte toujours au moins deux membres du Trait Bleu en son sein. Néanmoins, comme la majorité des Citoyens s'accordent à dire que le Conseil Bleu est un exemple pour l'Harmonde, il n'y a jamais eu de véritable scandale. Parmi les membres du Conseil se trouvent notamment Édelnar de Clères (*cf. Acteurs et comparses*) — le dirigeant local de l'Escarboucle —, Torin Dru (*cf. Dramaturgie*) — un nain de l'Équerre issu d'une grande lignée de brasseurs de bières qui a fait la réputation des tavernes du quartier rouge — et Malidor le jeune — un Conjurateur ne faisant pas partie de l'Aurore (voir plus loin).

Le Cryptogramme-magicien est de loin l'organisation la plus puissante de Sombreçonge. Le nombre de Mages au mètre carré est sans doute le plus élevé de l'Harmonde. Pourtant, les Académies sont quasiment coupées du Cryptogramme-magicien de la République mercenaire, mais il faut reconnaître que la réputation de la ville a de quoi donner des désirs d'indépendance. De plus, ses membres ont de nombreuses responsabilités dans la ville. Ce sont notamment eux qui supervisent et protègent les timoniers, les guides des lamantines.

S'il n'y avait pas ce fameux deuxième article — « *Le pouvoir matériel est ton frère ennemi.* » —, ils auraient pris le pouvoir depuis longtemps. Néanmoins, un certain nombre de Mages rêvent de voir Sombreçonge supplanter l'Invisible Demeure. Ainsi, le Voile (*cf. L'Art de la Magie*, pp.51-52) est particulièrement bien implanté dans la ville. Plus de trente pour cent des Mages en font partie.

L'Escarboucle : à Sombreçonge, cette confrérie d'Inspirés Mages (*cf. L'Art de la Magie*, pp. 51-52) est dirigée par Édelnar de Clères, un Censeur Jorniste très influent.

L'Aurore : cette fraternité de Conjurateurs (*cf. L'Art de la Conjuration*, p. 30) a pignon sur rue à Sombreçonge. Ses membres s'entendent très bien avec les autorités de la ville à qui ils rendent régulièrement service — les Démons ailés sont un des seuls moyens pour se déplacer rapidement d'un quartier à l'autre, voire pour quitter la ville. Ceux qui souhaitent sortir discrètement et/ou rapidement s'adressent aussi à l'Aurore.

L'Équerre s'est rapidement imposée à Sombreçonge. Il n'est bien évidemment pas aisé de bâtir des maisons sur le dos des lamantines — sans parler des cimetières — si bien qu'elle possède le monopole de la construction dans la cité.

La Maraude est très puissante, mais peu structurée. Les Voltigeurs et la Cour des Miracles sont les seules organisations solides, mais les trafics dans la ville sont tels qu'ils ne peuvent tout réguler. Ainsi, dans chaque quartier, il existe au moins une petite fraternité de marauds. Les visiteurs ont intérêt à faire attention à leurs bourses et à leurs Danseurs...

Les saisonins : chaque Décan est représenté dans la ville — sauf les géants — et tous les saisonins peuvent y trouver refuge.

Le Cercle Écarlate : Yah Pong aimerait beaucoup que Sombreçonge tombe dans ses filets, mais si les Conjurateurs sont bien intégrés, les Sorciers sont encore plus mal vus que dans les autres cités de l'Harmonde. Lorsqu'ils sont repérés, ils sont mis en quarantaine jusqu'au prochain arrêt de la ville. Du moins officiellement, car le dernier a été balancé pardessus une passerelle...

Errenuance

Oscuro créa son école de peinture alors que la ville ne s'étendait que sur une unique lamantine. Pour rendre hommage à Synophylène, il décida de la baptiser comme l'école de ce dernier. Il ne lui fallut pas longtemps avant que de nombreux élèves s'y bousculent. Depuis, elle est indissociable de Sombreçonge et tous les habitants la connaissent. Il faut dire que sa réputation dépasse les frontières de la République mercenaire à tel point que de jeunes méduses y font des études.

De nos jours, Errenuance est située dans le quartier affrebleu. Elle fait partie de ces quelques bâtiments démontés et remontés pierre par pierre lors des changements de lamantine. Elle est dirigée par Palidanore, un homme bourru, mais doté d'un bon fond. Son second est Almidiane, un Harmoniste (*cf. Acteurs et comparses*).

En plus des salles de cours, des ateliers et d'une très belle bibliothèque, l'école abrite une galerie de peinture plus que conséquente contenant, entre autres, quelques œuvres de Synophylène et une d'Oscuro. C'est dans ces murs que se trouve la clef menant à la Fresque-monde (*cf. Indices*).

Les cimetières

Il existe sept cimetières à Sombreçonge. Placés dans les quartiers blancs, bleu, rouge, gris, ocrerouge, affrebleu et noir, ils ont été construits dans la gueule des lamantines. Dans les dents de devant pour être précis afin d'éviter au

maximum que des individus puissent rendre fou l'animal en lui blessant la langue ou le palais. Chaque dent abrite entre trois et cinq caveaux et il existe un système complexe de concessions. Il faut dire que les cimetières sont ce qu'il y a de plus problématique pour l'Équerre. Lorsqu'une nouvelle lamantine est « bâtie », hormis quelques bâtiments particuliers, les habitations sont reconstruites tandis que pour les cimetières, il faut déplacer les caveaux un à un...

Accéder jusqu'à une tombe relève du parcours du combattant. Il faut tout d'abord obtenir un passe-droit auprès de l'Équerre — valable pour un seul des sept cimetières — et, à moins de vivre à Sombreçonge ou d'avoir la preuve qu'un membre de sa famille y est enterré, c'est presque impossible. Ensuite, il faut se rendre près de la tête de la lamantine concernée et se laisser minutieusement fouiller par les gardes — ils sont généralement cinq et accompagnés d'un Mage. De plus, ils notent tout ce que les visiteurs portent sur eux — armes, encres, Danseurs — ainsi que le numéro du passe-droit, leurs noms, leurs lieux de résidence, etc.

Une fois ces formalités réglées, on a accès à la gueule de la lamantine — la vue y est magnifique. On descend le long de l'arête osseuse du nez. Puis, on passe par un petit escalier situé à l'intérieur de la cavité nasale pour rejoindre un petit bâtiment en forme de pyramide situé juste au-dessus de la mâchoire et servant de sas. Lorsque la lamantine plonge la tête, il est immergé, mais l'eau ne pénètre pas à l'intérieur. Il faut savoir que les cimetières de Sombreçonge ne sont accessibles que trois heures en matinée et quatre dans l'après-midi : le reste du temps, ils sont inondés. Les lamantines ne peuvent en effet garder trop longtemps leur tête hors de l'eau.

Dans la pyramide, des membres de l'Équerre vérifient à nouveau le passe-droit et notamment s'il a été dûment paraphé par les gardes. Alors seulement on accède à un escalier menant dans la bouche de l'animal. Il fait sombre et moite, mais le spectacle est stupéfiant et la sensation unique. Des passerelles en métal longent les dents clairement numérotées et permettent d'accéder aux différents caveaux.

Le Sanctuaire d'Artemise

Le Sanctuaire a grossièrement la forme d'une croix. Au centre se trouve l'Âtre et les Harmoniums forment les quatre branches. La façade est taillée à flanc de montagne, l'entrée est sublime et permet de pénétrer directement dans l'Harmonium de la Cyse.

Note : *les gardiens des Harmoniums ne sont pas évoqués dans les descriptions qui suivent, mais dans le chapitre* Dramaturgie *car leur intervention dépend des actions des Inspirés.*

La façade

La façade du Sanctuaire est gigantesque et fait près de quatre cents mètres de large. Un escalier d'une trentaine de marches taillées dans une roche étrange assez proche du marbre, mais parcourue de veinules dorées, mène à l'arche qui permet de pénétrer dans le Sanctuaire. Au-dessus de l'arche, une tarasque est finement sculptée. Elle est magnifique et on a l'impression qu'elle se meut légèrement.

Une colonnade se trouve de chaque côté de l'entrée. Leurs chapiteaux sont ornés de représentations de Merveilles et d'Excellences, parfois des attributs des Muses. Les colonnes elles-mêmes ont, pour la plupart, la forme de guerriers en armure.

Au-dessus du péristyle et de l'entrée, une immense fresque a été peinte et sculptée dans la roche de la montagne. Elle représente une scène de bataille. Sur la partie de gauche, une armée de chevaliers et d'hommes à pied, tous revêtus d'armures rutilantes recouverts de symboles changeants — comme la tarasque au-dessus de l'arche, la fresque n'est pas figée — et accompagnés de Merveilles et d'Excellences. Au-dessus d'eux la tarasque stylisée. Sur la droite, se tient une armée monstrueuse de Démons et de créatures perfides. On reconnaît facilement ces dernières à leurs visages grimaçants et à leurs corps tordus dans des positions impossibles. Cette armée est surmontée d'un symbole représentant un masque. Enfin au-dessus de ces deux armées, au centre de la Fresque, les quatre Muses avec leurs attributs semblent attendre le dénouement de la bataille.

Des Inspirés attentifs verront que le sol sur lequel se tiennent les armées est étrange. Des roches saillent ici et là, des flaques d'eau plus ou moins grandes sont reliées entre elles par de petits ruisseaux. À bien y regarder — et en réussissant un jet de PER + Géographie contre DIFF 23 —, on reconnaît une représentation de l'Harmonde en miniature.

L'Harmonium de la Cyse

En pénétrant dans le Sanctuaire, les Inspirés entrent dans un couloir gigantesque — une dizaine de mètres de large, le double en hauteur et environ quatre kilomètres de long. La première chose qui frappe est le silence. Absolu. Cela a

Le Sanctuaire

Artemise.
Personnalité : Violente.
POT d'Éveil : 10.
Nombre de disciples : 1001, les chevaliers Mandalore.

Marraine	Harmonium	Localisation par rapport à l'Âtre	Gardien(s)
Cysèle	Cyse : façade, couloir des statues et forges	Ouest	Un Cyselin
Stance	**Geste : grottes et jardin rempli de cours d'eau**	**Est**	**Trois Stancins dans les jardins et une hydre dans les grottes**
Nuence	Décorum : les 21 salles des régions de l'Harmonde	Nord	Deux phénix
Orphèle	**Accord : les gorges et les puits aux harmoniques**	**Sud**	**Une hydre — la même que pour laGeste**

de quoi étonner des Inspirés ayant déjà pénétré des Sanctuaires, mais celui-ci est particulier. Se trouvant en quelque sorte hors de l'Harmonde, il est comme figé et ne répond plus aux règles habituelles.

Des niches décorent chaque côté du couloir. Dans chacune d'elles, on trouve une statue d'un seul tenant avec le sol, sans doute taillée en même temps que la niche fut creusée. La plupart d'entre elles représentent de fiers chevaliers dans des poses différentes. La majorité ont leur heaume sous le bras et beaucoup affichent un grand sourire. Sur le socle, quelques lettres dans l'alphabet de Moden-Hen' indiquent le nom du personnage. Il existe quelques exceptions. De temps à autre, c'est un homme ou une femme sans armure et tenant un livre, des pinceaux ou des ciseaux de sculpteur, mais leurs statues sont toutes fêlées ou brisées. D'ailleurs, quelques statues de chevaliers sont elles aussi brisées. En fait, ce sont des représentations « réelles », des doubles de pierre inanimés des Mandalore. Entendez par là Éminence, que lorsque ceux qu'elles représentent subissent des blessures ou meurent, elles se modifient en conséquence. Ainsi, si les Inspirés ont tranché la tête d'un Mandalore, celle de sa statue est tombée.

En tout, il y a mille et une statues de chevaliers — une pour chaque Mandalore qui fut emprisonné avec Artemise — et trente-et-un Harmonistes — treize de la Geste, onze du Décorum et sept Accordés — les plus fidèles disciples d'Artemise. Parmi eux, se trouve bien sûr Synophylène dont la statue est toujours intacte — ce qui n'est guère étonnant si l'on sait qu'il s'est réfugié dans un Tableau-monde...

En face des niches abritant des statues de chevaliers encore intactes, se trouvent des ouvertures surmontées d'arches dentelées représentant des scènes de batailles entre des créatures grotesques et des chevaliers — il n'y a toujours qu'un seul guerrier car la scène montre les exploits qui l'ont conduit à devenir un Mandalore. En les franchissant, les Inspirés pénètrent dans des forges où sont exposées des armes et des armures toutes plus magnifiques les unes que les autres.

Au milieu du couloir — deux kilomètres après l'entrée —, il y a une grande salle ronde au plafond bombé. Le sol est étrangement déformé. On y trouve des petites crêtes rocheuses pointent, des flaques d'eaux, de la végétation « miniature » et d'autres choses étranges. Ceux qui ont été attentifs à la fresque qui décore la façade du Sanctuaire comprennent sans peine — CRÉ + Géographie contre DIFF 15 — qu'il s'agit d'une carte de l'Harmonde extrêmement précise. On peut même apercevoir les zones où combattent les Mandalore. Il est impossible de modifier quoi que ce soit — les plus puissants à s'y essayer casseront leurs armes.

La seconde partie du couloir est semblable à la première. Au bout, les Inspirés pénètrent dans l'Âtre.

L'Âtre

Cet Âtre est composé d'une pièce unique particulièrement grande — il y a la place pour contenir l'ensemble des Mandalore. Dans chaque direction cardinale, se trouve le seuil d'un Harmonium (*cf.* encart). Un escalier en colimaçon permet de faire le tour de la pièce à mi-hauteur et d'observer plus attentivement les fresques racontant la vie d'Artemise.

Il y en a une trentaine, chacune étant découpée en plusieurs parties. L'une d'elles est particulièrement intéressante — PER + Vigilance contre DIFF 15 pour la repérer. Artemise se tient assis face à un homme encapuchonné. Les deux personnages jouent à un jeu de cartes particulier. En effet, chaque carte représente un décor, un paysage ou une nature morte. Vous l'aurez compris, Éminence, c'est du jeu de la Perfidie dont nous vous parlons ici. La fresque montre clairement qu'Artemise a gagné, mais ne précise évidemment pas que c'est ce qui l'a conduit à la folie (*cf. Scène clef*). Si les Inspirés étudient quelque temps ces fresques — une heure — et que l'un d'eux réussit un jet d'INT + Peinture contre DIFF 15, vous pouvez leur raconter la vie d'Artemise dans ses grandes lignes — en fonction de la MR bien sûr.

L'Harmonium de la Geste

Le seuil Est permet de pénétrer dans un couloir sombre taillé dans la roche. De l'eau s'écoule sur les murs et de grosses gouttes tombent du plafond ici et là. Après quelques dizaines de mètres, les Inspirés y voient plus clair. Par un jeu de miroirs, une lumière venant d'on ne sait où se reflète sur les milliers de gouttes d'eau, les transformant en une sublime pluie d'or et d'argent.

Le couloir s'élargit et on peut voir de nombreuses stalactites et stalagmites. Certaines aux formes classiques apparaissent et disparaissent à des vitesses phénoménales. D'autres sont peut-être encore plus étranges — jet de PER + Harmonie contre DIFF 12 pour les identifier —, représentant des Merveilles et des Excellences, mais aussi des paysages comme la reproduction en miniature des Mille Tours de Lorgol ou une cité incroyable que seule Sybelline est à même d'identifier : Albandisse.

En observant les concrétions de très près, les Inspirés voient que chacune est recouverte d'écritures — de l'ancien modéhen. Ce sont des récits de la Flamboyance romancés par l'esprit d'Artemise. Il est bien difficile de les déchiffrer car en roulant dessus, les gouttes d'eau changent les lettres et avec elles, le récit change.

De nombreuses ouvertures sur les côtés mènent à un réseau de grottes et de galeries rejoignant l'Harmonium de l'Accord où vit une hydre (*cf. Dramaturgie*). Après quelques centaines de mètres, une ouverture lumineuse se découpe au loin. Les Inspirés arrivent alors dans un grand jardin à ciel ouvert placé dans un cirque rocheux. Le soleil brille intensément, bien plus que dans les Royaumes crépusculaires. Tout autour d'eux, ils entendent le doux clapotis de l'eau et aperçoivent des ruisseaux sur la droite avec, au loin, une cascade et un torrent. Sur la gauche, il y a toute une succession de fontaines, de puits et de bassins. Les margelles et les roches qui les composent sont couvertes d'écritures contant les exploits d'Artemise et des Mandalore.

En se mirant dans l'eau d'un des bassins, un Inspiré se voit comme il sera dans vingt ans — s'il est encore en vie. En s'approchant d'une fontaine, on distingue des mots mélangés à l'eau qui jaillit. Si l'on y met sa main, les mots rebondissent dessus et ceux qui sortent de l'eau résonnent dans l'air comme s'ils avaient été prononcés par une voix cristalline — en modéhen ancien bien sûr. Celui qui boit de cette eau aura la mauvaise surprise de déclamer les textes qu'il a « bus » avec une voix semblable. Fermer la bouche ne résout rien, cela continuera tant que le récit n'a pas été dit dans son intégralité.

Du côté des ruisseaux, c'est un peu similaire. Au pied de la cascade et tout au long du torrent, des mots surgis-

sent ici ou là tels des poissons à la robe argentée. Si l'on y plonge, leurs frottements sur les jambes donnent de légers frissons et des scènes se forment dans l'esprit du nageur. Auprès de la cascade, derrière le brouhaha, on perçoit — PER + Vigilance contre DIFF 15 — de légers piaillements. Encore une fois, ce sont les mots et les histoires qui s'expriment d'eux-mêmes — il est tout à fait possible de prendre cette eau dans un récipient fermé. En l'ouvrant et en l'agitant, le récit se fera entendre.

Un pont particulier enjambe le torrent. D'apparence, il n'a rien d'anormal, mais le premier qui le traverse et échoue à un jet de VOL contre DIFF 25 aura une sensation étrange. Il se rendra très vite compte de ce qui s'est passé car il a rajeuni et a désormais la même apparence et la même taille que lorsqu'il avait cinq ans — il en va de même pour ses Caractéristiques de Corps.

Il existe bien d'autres étrangetés dans cet Harmonium et vous pouvez laisser libre cours à votre imagination, Éminence, en vous inspirant par exemple des Œuvres de la Geste.

L'Harmonium du Décorum

Le seuil situé au nord de l'Âtre permet d'accéder à l'Harmonium du Décorum. En plus des salles classiques rassemblant des ateliers et des modèles aux corps parfaits — il n'y a aucun saisonin —, vingt et une salles similaires se succèdent et communiquent entre elles. Chacune contient de grandes œuvres peintes sur différents supports — toiles, tissus, pierres, etc. — représentant divers paysages ou cités d'une même région de l'Harmonde. Ainsi, une salle est dévolue aux Tours noires des Terres veuves, une autre à Ranne, deux à Keshe, etc. Toutes ces peintures sont remarquables, autant au niveau de la couleur, que de la lumière ou du trait. Quelques-unes sont signées de la main de Synophylène, mais pas la majorité.

Il y a deux choses remarquables. Tout d'abord, on remarque facilement — INT + Vigilance contre DIFF 10 — que dans chaque salle, une toile manque — ce sont les vingt et une œuvres de Synophylène transformées en Tableaux-monde. De plus, certains sujets sont représentés deux fois. Il y a par exemple une oasis de Keshe au milieu du désert et cette même oasis entourée d'une végétation dense. Un érudit devine — INT + Histoire & légendes contre DIFF 18 — qu'à chaque fois, l'une des peintures représente la « vérité » et l'autre, une réalité fantasmée. En fait, cette dernière est ce que veulent bâtir les Mandalore une fois l'Harmonde unifié.

L'Harmonium de l'Accord

C'est dans le mur Sud de l'Âtre qu'est percé le seuil de cet Harmonium. Il est le plus petit des quatre et n'est composé que de trois salles. La première possède un plafond bombé permettant de n'entendre que la personne se trouvant en face de soi à l'autre extrémité de la pièce. La deuxième est un puits permettant à un écho de durer plus de vingt minutes. La dernière est une salle de concert richement décorée pouvant accueillir plus de trois cents musiciens et plus de mille spectateurs. Cette petitesse et l'absence d'ateliers de fabrication d'instruments sont dues au fait qu'Artemise n'a jamais été très sensible à la musique.

L'Harmonium s'agrandira si les Inspirés jouent des mélodies en son sein ou lancent des Œuvres d'Accord dans le Sanctuaire.

Acteurs et comparses

Palidanore, le directeur bourru

« Que faites-vous dans les couloirs ? Vous n'avez pas cours à cette heure-ci ? Ah ?... Vous n'êtes pas des élèves. Je me disais aussi que vous n'aviez pas des têtes d'artistes. Qu'est-ce que vous faites là alors ?! Nom d'un Démon ailé ! Vous allez sortir tout de suite ! »

Allure

Vieillard portant une longue barbe blanche et une robe élimée couverte de taches de peinture, Palidanore semble avoir le même âge que l'école qu'il dirige.

Histoire

Palidanore a vécu toute sa vie à Sombreçonge. Fils d'un couple de Censeurs éclipsistes, il n'a pourtant jamais aimé les affaires de la magie et leur a toujours préféré les arts et notamment la peinture. Il s'est toutefois vu enseigner l'Impulsion tout en suivant secrètement des cours à Errenuance. Ce n'est qu'à la mort de ses parents — tués tous deux dans un accident de lamantine — qu'il put se donner corps et âme à sa passion. Sa nomination au poste de directeur d'Errenuance fut une véritable consécration, mais ne chassa aucunement son caractère bourru.

Ce qu'il sait

Errenuance : il connaît toute l'histoire de l'école, notamment l'origine de son nom.

Oscuro : il est intarissable sur le travail du « maître », sur sa maîtrise des ombres et des lumières, sur ses recherches sur le noir, sur le style qu'il a initié — l'oscurcien — et sur son assassinat honteux par de viles méduses (*cf. Acte II, Indices, Les Tableaux-monde*). Malheureusement, il ne sait rien de la Fresque-monde. En revanche, il sait où est enterré Oscuro et peut même obtenir un passe-droit aux Inspirés s'il les a pris en sympathie, c'est-à-dire, s'ils ont accepté de l'écouter pendant une bonne heure sans (trop) bailler.

La Chandelle sombroscure (*cf. Indices*) : il connaît bien ce tableau et peut en parler longuement aux Inspirés. Comme c'est la dernière œuvre du maître Oscuro, il pense que ce dernier voulait faire évoluer l'oscurcien après la découverte des secrets de Synophylène (*cf. Acte II, Indices, Les Tableaux-mondes*).

Ce qu'il veut

Il se moque éperdument de ce qui se passe en dehors de Sombreçonge. Tout ce qui compte pour lui, c'est son école.

Conseil d'interprétation

À moins qu'il ne constate que les Inspirés apprécient et s'intéressent à la peinture, il les met à la porte de son école. S'il est menacé, il ne se démonte et se met à hurler : « Mais, oui, allez-y ! Tuez-moi ! Ah ça, c'est plus facile de manier l'épée que le pinceau ! »

Si les Inspirés se disent intéressés par la peinture d'Oscuro, de Synophylène ou de quelques autres grands peintres exposés dans l'école, il se fait un plaisir de faire visiter la galerie à ces « trop rares visiteurs érudits ».

Bourru est le maître mot pour définir ce personnage.

Almidiane, le professeur Inspiré

Note : *pour ses Caractéristiques, reprenez celles de la bibliothécaire éclipsiste (*cf. AGONE, *p. 114) en lui ajoutant un point de Flamme et les Compétences Décorum 9 et Peinture 9.*

Allure

Petit, trop mince pour ses vêtements amples, il semble toujours un peu perdu. Il ne faut pourtant pas se fier à son apparence, c'est un très bon Harmoniste du Décorum et un des rares à connaître les quatre Saisons.

Histoire

Almidiane est né à Kofre et serait sans doute devenu un fieffé coquin si le Conseil des Décans ne l'avait choisi. Lorsqu'il apprit qu'on lui avait confié une Flamme, il se rendit immédiatement à Sombreçonge pour s'y voir enseigner les Arts magiques. C'est à l'école d'Errenuance qu'il acquit ses connaissances sous l'égide d'un professeur Inspiré. Celui-ci est mort il y a deux ans et Almidiane l'a remplacé.

Ce qu'il sait

Oscuro : Almidiane sait que celui-ci était un Inspiré qui a construit son école dans le but d'y enseigner secrètement les Arts magiques, Décorum en tête. Il ne croit pas vraiment à l'assassinat de ce dernier par des méduses sorties de leur écrin. En fait, il ne comprend pas pourquoi Oscuro, qui était loin d'être un imbécile, aurait déclaré haut et fort qu'il avait retrouvé le tombeau de Synophylène et ses secrets (*cf. Acte II, Indices, Les Tableaux-monde*). Pour lui, cela ne fait aucun doute, Oscuro n'a pas été tué, il l'a fait croire !

Il sait aussi que quelque chose le tracassait sur la fin de sa vie, qu'il cherchait à percer le mystère d'une peinture ou d'une sculpture liée à Synophylène qu'il avait trouvée lors d'un de ses voyages — c'est bien sûr de la Fresque-monde dont il parle. Encore une fois, il ne sait pas où est cette œuvre mystérieuse et ne peut montrer les documents qu'a écrits Oscuro à son sujet. Il a en effet prêté ceux-ci à un autre Inspiré de la ville : Édelnar de Clères.

Les cimetières de Sombreçonge : Almidiane peut obtenir un passe-droit aux Inspirés s'ils le souhaitent.

Les Mandalore : il connaît les rumeurs qui circulent comme les légendes à leurs sujets et s'est renseigné sur eux dans les archives de l'école. Il n'a pas trouvé grand-chose mais a compris qu'il y avait un lien entre eux et Synophylène.

La Chandelle sombroscure : il a remarqué que ce tableau contenait de l'Éclat et a longtemps pensé que c'était un Tableau-monde, mais n'étant jamais parvenu à y pénétrer, il se perd en conjectures. Il peut toutefois montrer les notes d'Oscuro à son sujet (*cf. Indices*).

Ce qu'il veut

Continuer à vivre sa vie, à apprendre et à enseigner les arts, ternes comme magiques. Il n'hésite pas à aider les Inspirés, mais refuse de se mettre en danger pour eux — à moins qu'ils ne soient particulièrement convaincants. Il trouve l'école d'Errenuance bien trop importante aux yeux de l'Inspiration pour prendre des risques qui le conduiraient à la quitter.

Conseil d'interprétation

Particulièrement timide, Almidiane parle presque toujours à voix basse et semble tout le temps être en train de s'excuser, ce qui peut s'avérer agaçant. Mais il est plutôt enjoué et d'une compagnie agréable surtout lorsqu'il comprend qu'il a à faire à des Inspirés.

Édelnar de Clères, illuminé de l'Escarboucle

Note : *pour ses Caractéristiques, reprenez celles de l'espion jorniste de la page 88 de* L'Art de la magie *en lui ajoutant trois points de Flamme et deux Danseurs.*

Allure

Édelnar est un esthète qui affectionne le port de vêtements cousus dans des étoffes précieuses de Keshe ou des Communes princières. Il a un long visage et un regard où alternent malice et fiel.

Histoire

Édelnar est un Princéen. Il était déjà au Cryptogramme-magicien lorsqu'il rencontra son parrain. La découverte de sa Flamme lui permit de gravir les échelons et de devenir Censeur. Il fit la rencontre d'un membre de l'Escarboucle et adhéra à la fraternité. Celle-ci cherchait à placer quelqu'un à Sombreçonge et Édelnar se proposa. Son ambition et son intelligence lui permirent de devenir une personne incontournable dans la cité au point d'être élu au Conseil Bleu. Ceci irait à l'encontre du deuxième article du Cryptogramme-magicien s'il n'avait pas un rôle purement consultatif. Du moins officiellement.

Ce qu'il sait

La Fresque-monde : il ignore tout de son existence, mais sera très curieux à son sujet si les Inspirés lui en parlent. S'il comprend qu'elle représente l'intégralité du polyptyque, il décide de les aider à la trouver, mais en espérant l'obtenir pour ses plans.

Synophylène : il pense que c'est l'Harmoniste qui a peint le polyptyque. Il a en effet eu des informations à ce sujet d'un membre de l'Escarboucle princéenne ayant étudié l'un des tableaux avant de le détruire. En se renseignant sur Synophylène, Édelnar s'est rendu à Errenuance et y a rencontré Almidiane. C'est ainsi qu'il a obtenu les ouvrages d'Oscuro — hormis les notes concernant le tableau de *La Chandelle sombroscure*.

Le polyptyque des Mandalore : il connaît son existence et c'est d'ailleurs lui qui a commandité le vol chez Mécilène (*cf. Acte II*). Malheureusement, l'Éclipsiste qu'il a envoyé — un Terne du nom de Nalbarn — n'a pas réussi à en prendre plus d'un. Il est rentré à Sombreçonge en même temps que la Compagnie. Nalbarn n'est qu'un intermédiaire qui n'a aucune idée de l'identité de son véritable employeur. Il a remis l'œuvre à Syndarin, un Jorniste et c'est celui-ci qui doit la remettre à Édelnar (*cf. Dramaturgie*).

Les Mandalore : Édelnar pense qu'il faut pactiser avec eux. Pour lui, ce sont des héros de la Flamboyance et ils ne peuvent donc être mauvais. Ils sont avant tout une arme contre

LES COMPARSES DE SOMBREÇONGE

La milice

Les miliciens patrouillent par groupe de six, cinq sergents et un lieutenant. Il y a généralement moitié d'humains et moitié d'ogres.

Les sergents humains

TAI : 0
MV : 4

VOL : 4

PdV : 51, SBG : 16, SBC : 25, BD : + 1

Combat
Initiative : 14, glaive 14, lance 18, arbalète 19
Attaque au contact : glaive 12, lance 11
Attaque à distance : arbalète 13
Esquive : 8
Parade : glaive 11, lance 10
Défense à distance : 4

Armure
Écailles
Partielle, Malus – 4, Prot. 7

Citation typique
« Halte là, malandrin ! »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Glaive	+ 0	+ 1	+ 0	+ 4 (P/T)	– 1	–
Lance	+ 4	+ 0	– 1	+ 5 (P)	+ 1	–
Arbalète	+ 5	+ 1	–	+ 8 (P)	0	120 m

Les Mages

TAI : 0
MV : 4

VOL : 7

PdV : 40, SBG : 13, SBC : 20, BD : + 0

Combat
Initiative : 9, dague 9, bâton ferré 11
Attaque au contact : dague 7, bâton ferré 7
Esquive : 5
Parade : dague 5, bâton ferré 7
Défense à distance : 2

Armure
Aucune

Magie :
POT d'EMP (variable) : 11
1 Danseur, Endurance 4.

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Dague	+ 0	+ 2	+ 0	+ 1 (P)	– 1	–
Bâton ferré	+ 2	+ 2	+ 2	+ 4 (C)	+ 1	–

Les sergents ogres

TAI : 0
MV : 4

VOL : 4

PdV : 63, SBG : 21, SBC : 31, BD : + 2

Combat
Initiative : 14, épée ogre 16
Attaque au contact : épée ogre 16
Esquive : 6
Parade : épée ogre 16
Défense à distance : 3

Armure
Écailles
Partielle, Malus – 4, Prot. 7

Citation typique
« Ne joue pas au plus malin avec moi ou ta tête ira nourrir les lamantines ! »

Note : *pour les lieutenants, ajoutez 2 à l'Initiative, à l'Esquive, à l'attaque et à la parade.*

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée ogre	+ 2	+ 1	+ 1	+ 7 (T/C)	0	–

La Maraude

TAI : 0
MV : 4

VOL : 5

PdV : 47, SBG : 15, SBC : 23, BD : + 0

Base de Compétences
Épreuves : Athlétisme 11, Vigilance 12.
Maraude : Camouflage 8, Discrétion 13, Passe-passe 14, Serrurerie 11.

Combat
Initiative : 15, rapière 17, dague 15, arbalète légère 20
Attaque au contact : rapière 11, dague 11
Attaque à distance : arbalète légère 12
Esquive : 10
Parade : rapière 10, dague 9
Défense à distance : 5

Armure
Cuir
Partielle, Malus – 1, Prot. 3

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Rapière	+ 2	+ 2	+ 1	+ 3 (P)	0	–
Dague	+ 0	+ 2	+ 0	+ 1 (P)	– 1	–
Arbalète légère	+ 5	+ 1	–	+ 6 (P)	– 1	60 m

le Masque. Voici le genre de réponses qu'il peut donner aux Inspirés.

Les Mandalore massacrent des Ternes : « il n'y a pas de révolution sans guerre et il n'y a pas de guerre sans victimes ».

Ils tuent les saisonins Inspirés : « il faut comprendre les chevaliers, cela a de quoi choquer et puis ces saisonins l'avaient sans doute cherché ! C'est d'une armée de la Flamboyance dont nous parlons, pas de vulgaires coquins ! »

Ce qu'il veut
Il veut pactiser avec les Mandalore pour en faire le bras armé de l'Escarboucle. Il est à la recherche d'Inspirés compétents capables de rassembler le plus de Tableaux-mondes possible.

Conseil d'interprétation
Édelnar est pédant, hautain et fanatique. Il regarde les Inspirés de haut et est réellement convaincu que son plan est le seul qui soit intelligent.

Vartemuse, Conjurateur de l'Escarboucle

Note : *pour ses Caractéristiques, reprenez celles de Dun Sung (cf.* L'Art de la Magie, *p. 136) en lui ajoutant trois points de Flamme et un de Flamme noire.*

Allure
Son visage de fouine est toujours plongé dans l'ombre de la capuche de sa cape noire. Le dos voûté, il est semblable à l'image que l'on se fait des praticiens du Supplice et de la Conjuration.

Histoire
Né en Province liturgique, il découvrit l'Emprise dans une Académie éclipsiste. Lorsqu'il apprit qu'il avait une Flamme, il décida de changer d'obédience et devint Obscurantiste afin de combattre plus aisément le Masque.

Marqué par le dogme liturge sans pour autant être un fanatique de Saint Neuvène, il se rendit en Abyme espérant y affronter des représentants de la Ténèbre. Là-bas, il devint convaincu que cette dernière pouvait être domestiquée et représenter une arme contre l'Ennemi. Il se lança donc dans la Conjuration. Plus tard, il retourna au Cryptogramme-magicien, fit la rencontre d'Édelnar de Clèves et rejoignit l'Escarboucle.

Ce qu'il sait
Il a les mêmes informations qu'Édelnar, mais lui a rencontré les Mandalore dans la Marche modéhenne. Il est en effet celui qui a réussi à les stopper (*cf. Visions de Sybelline et bruits de guerre*) avec l'aide de quelques Druides parlant le modéhen ancien.

Les Mandalore : ce sont de grands guerriers, nobles et fiers. Il connaît leurs buts et a compris qu'ils ignoraient tout de l'histoire de l'Harmonde depuis l'Éclipse. La discussion qu'il a eue avec eux n'a pas été longue et une autre rencontre devrait avoir lieu dans quelques semaines.

Artemise : il ne sait rien du Génie, ni de son Sanctuaire.

Les Tableaux-monde : des Druides possédaient celui par lequel les Mandalore sont arrivés dans la Marche modéhenne. Vartemuse le leur a volé et l'a apporté avec lui jusqu'à Sombreçonge grâce à un Démon ailé.

Ce qu'il veut
Il travaille pour l'Escarboucle, ses buts sont identiques à ceux d'Édelnar. C'est lui qui devra mettre des bâtons dans les roues des Inspirés si ceux-ci refusent de s'allier à la cause de la fraternité.

Conseil d'interprétation
Mystérieux, discret, il laisse Édelnar parler. Moins fielleux que ce dernier, il dit ce qu'il pense et a des opinions plus tranchées à tel point qu'il menace les Inspirés si ceux-ci refusent de se joindre à eux.

Indices

Le but des Inspirés dans la première partie de cet Acte est de trouver la Fresque-monde volée dans les ruines du Sanctuaire d'Artemise par Oscuro.

La Fresque-monde

Coulisses
La Fresque-monde se trouve dans la tombe d'Oscuro située dans le cimetière du quartier affrebleu. Il existe plusieurs moyens d'y parvenir (*cf. Dramaturgie*), mais l'un d'eux a été spécialement conçu par Oscuro pour permettre à un Inspiré de poursuivre ses travaux si lui-même ne revenait pas de sa plongée dans les Abysses (*cf. Acte II, Indices, Synophylène*). Pour cela, il a peint un Tableau-monde baptisé *La Chandelle sombroscure*.

La Chandelle sombroscure
Ce tableau se trouve dans la galerie de l'école d'Errenuance. Il représente une petite pièce dont on ne voit que deux murs : l'un à gauche doté d'une porte et l'autre en face percé d'une fenêtre. Au centre de la pièce, est peinte une simple table en bois sur laquelle repose une chandelle éteinte. Ce qui est intéressant est le mélange du style d'Oscuro — couleurs sombres et jeux de lumière — et de celui de Synophylène — utilisation de couleurs chatoyantes pour le paysage derrière la fenêtre.

Coulisses
Cette peinture a donc été créée pour permettre à des Inspirés de retrouver la Fresque-monde du Sanctuaire d'Artemise. En réalité, cette œuvre est un Tableau-monde dont il suffit d'allumer virtuellement la chandelle grâce à une flamme quelconque pour se retrouver à l'intérieur. Pour comprendre ceci, Oscuro a laissé des notes dans la bibliothèque de son école.

Ce que peuvent apprendre les Inspirés

En étudiant le tableau :

PER + Harmonie contre DIFF 17 : l'Inspiré perçoit des veinures dorées dans la trame du tableau. **DIFF 20** :

l'Éclat est particulièrement concentré au niveau de la chandelle.

Perception des enchantements
MQ inférieure à 5 : comme ci-dessus avec la DIFF 17.
MQ 5 + : comme ci-dessus avec la DIFF 20. De plus, le monde qui est « derrière » est petit.
MQ 10 + : la clef pour pénétrer le tableau est la chandelle.
MQ 15 + : il faut « allumer » la chandelle pour entrer.

PER + Fouille contre DIFF 15 : il y a deux couches de peintures au niveau de la chandelle.
PER + Peinture contre DIFF 15 si le jet précédent a été réussi, sinon **DIFF 20 :** la seconde couche cache une flamme au-dessus de la chandelle.

Palidanore a beau être intarissable sur le sujet (*cf. Acteurs et comparses*), il n'est d'aucune utilité aux Inspirés pour comprendre comment entrer dans le tableau, mais peut leur parler des notes qu'avait l'habitude d'écrire Oscuro lorsqu'il travaillait. Si les Inspirés se montrent intéressés, il leur dit de revenir plus tard — à une heure quelconque — pour rencontrer son second, Almidiane, qui a en charge de classer ces notes.

Almidiane sait que c'est un Tableau-monde et peut montrer à la Compagnie les notes d'Oscuro à son sujet (*cf.* encart). Il est convaincu, à raison, que ces dernières contiennent un indice permettant d'entrer dans le Tableau-monde. À noter que si les Inspirés approchent une flamme de la chandelle peinte sur le tableau devant Almidiane, celui-ci tente de les en empêcher craignant de voir flamber l'œuvre.

Dans le Tableau-monde : l'Inspiré qui « allume » la chandelle se retrouve au milieu de la pièce peinte dans le tableau — entièrement nu, ses affaires sont restées dans la galerie de l'école. Étrangement, il fait nuit dehors. La fenêtre ne peut s'ouvrir contrairement à la porte située sur le mur de gauche. D'ailleurs, l'Inspiré entend une litanie venir de l'autre côté. En la franchissant, il se retrouve dans un caveau aux parois nacrées. Des hommes encapuchonnés portant des torches entourent un cercueil ouvert dans lequel se trouve une fresque. Un des hommes se tourne vers l'Inspiré. Son visage éclairé par la torche révèle un crâne propre et lisse sans la moindre trace de peau ou de chair. Sa mâchoire s'ouvre et laisse échapper quelques mots lourds comme une pierre tombale : « je ne suis pas mort. » Ce dernier ressent un vertige et se retrouve dans la galerie de l'école, devant le tableau, toujours aussi nu... La Compagnie a désormais toutes les clefs pour trouver la Fresque-monde.

Ce que les Inspirés peuvent apprendre

À Sombreçonge, seuls Almidiane et Édelnar de Clères (*cf. Acteurs et comparses*) ont entendu parler d'une œuvre particulière trouvée par Oscuro. Néanmoins, ils ne savent ni ce que c'est exactement, ni où elle se trouve. La seule façon d'apprendre quelque chose à ce sujet est de pénétrer dans le tableau de *La Chandelle sombroscure*.

Voici ce qu'ils peuvent tirer de la Fresque-monde une fois qu'ils l'ont trouvée :
PER + Harmonie contre DIFF 13 : l'Inspiré perçoit de nombreuses veinures dorées dans la trame de l'Œuvre.

LES TALENTS D'OSCURO

Il est fort probable que les Inspirés se posent des questions sur Oscuro. En effet, comment celui-ci a-t-il pu créer un Tableau-monde après l'Éclipse ? Aurait-il effectivement retrouvé le secret de leur fabrication en étudiant les travaux de Synophylène ? À moins qu'Oscuro et Synophylène ne fassent qu'un ?

En vérité, Oscuro a retrouvé une petite partie des secrets des Tableaux-monde avant de se faire passer pour mort et de disparaître pour les Abysses espérant y découvrir un lien entre les encres de Conjuration et les Pigments du Décorum. La suite de la quête d'Oscuro est une autre histoire et c'est à vous de l'inventer, Éminence.

LES NOTES D'OSCURO

Oscuro avait l'habitude de prendre des notes lorsqu'il travaillait sur des œuvres. Souvent, il les détruisait une fois son travail accompli, mais pas dans le cas de *La Chandelle sombroscure*.

« De l'ombre à la lumière et de la nuit au jour.
Pièce intérieure/table/chandelle/~~livre ?~~ porte
Fenêtre : couleurs et lumière.
Chandelle : ombre ET LUMIÈRE !
Porte : fermée/ombre. »

ÉCLAT ET FRESQUE-MONDE

Nature : Relique particulière
Richesse : 7
Bonus : Cyse +4, Décorum +3, Geste +1
Émotion principale : Violence
Émotion secondaire : Foi et impuissance

Note : *l'émotion principale est celle d'Artemise, les secondaires celles des Mandalore à l'instant où le Masque les emprisonna avec la première ébauche du manteau de l'Automne.*

Perception des enchantements
MQ inférieure à 5 : comme ci-dessus.
MQ 5 + : une Relique proche d'une Ergastule dans sa nature, mais d'un Tableau-monde dans sa fonction.
MQ 10 + : cette fresque est une porte d'entrée qu'un vernis empêche de franchir.
MQ 15 + : il faut entamer le vernis en détériorant la fresque pour l'ouvrir. L'origine de cette œuvre est identique à celle d'une Ergastule, c'est une scène fossilisée dans l'Éclat, mais la puissance de l'Inspiration du Génie à l'origine du Sanctuaire représenté a maintenu un monde vivant à l'intérieur de l'Œuvre.

Dramaturgie

L'Acte précédent s'est terminé alors que les Inspirés quittaient le Domaine d'Arveil et partaient en quête de la cité mouvante de Sombreçonge. Éminence, n'hésitez pas à mettre en scène cette recherche, notamment si vous souhaitez placer un Drame de votre cru en République mercenaire — des créatures du Masque pourraient avoir perçu l'aura malsaine de Sybelline et essayer de l'enlever pour en faire une créature du Masque !

Lever de rideau

Le rideau se lève alors que les Inspirés sont sur une berge, non loin d'une grande auberge. Ils attendent l'arrivée de Sombreçonge avec plus de deux cents personnes. La cité est visible de loin. Des vagues et des creux de plus de vingt mètres se forment sur son passage. Les lamantines ne sont pas des Merveilles, ni des Excellences, ce sont de « simples » mammifères et pourtant, les Inspirés ressentent toute la force de l'Harmonde en observant leur incroyable spectacle.

Les premières lamantines passent devant la Compagnie et il leur faut attendre encore une vingtaine de minutes pour voir arriver les plus grandes, celles qui portent les quartiers. L'une d'entre elles, décorée d'oriflammes de couleur rouge, s'arrête. Une gigantesque passerelle de bois semble sortir de sous les habitations et vient se poser avec fracas sur la berge. La foule commence à monter, mais un groupe d'une quinzaine de gardes et de quelques Mages descend à leur rencontre et ne laisse passer qu'une centaine de personnes. La passerelle se redresse et la lamantine reprend sa route alors qu'une autre, décorée d'oriflammes grises, s'arrête. Une fois parvenue en haut de la passerelle, les Inspirés pénètrent dans Sombreçonge.

Balade à Sombreçonge

Sombreçonge, la cité des Mages est une ville parfaite pour les Inspirés en quête d'Œuvres, de Reliques, d'encres ou de Danseurs. Malheureusement pour la Compagnie, elle n'est pas venue pour faire des emplettes ! Le temps presse, la guerre s'étend et les cités tombent une à une aux mains des Mandalore...

À l'entrée de la ville, un capitaine de la milice demande aux Inspirés s'ils cherchent du travail. S'ils répondent par l'affirmative, il les dirige vers le quartier rouge pour qu'ils s'engagent dans la milice. En effet, l'absence de nombreuses compagnies parties guerroyer a provoqué une recrudescence de la Maraude. Cela bien sûr, il ne le leur dira pas de son plein gré.

Sans être désertée, Sombreçonge n'est pas aussi fréquentée qu'à son habitude. Trouver où est située l'école d'Oscuro n'est pas pour autant difficile. Enfin, si les Inspirés savent son nom : Errenuance. En effet, la plupart des gens connaissent l'école de réputation et savent où elle se trouve : dans le quartier affrebleu.

Une fois dans celui-ci, ils n'ont aucun problème à se faire guider, mais leurs questions risquent d'attirer des marauds cherchant quelques pantres à dépouiller. Conduite dans une ruelle sombre où l'attend une dizaine de malandrins, la Compagnie pourrait ne pas apprécier ses premiers pas dans la ville.

Errenuance

L'école est décrite dans le chapitre *Décors*. En y entrant, les Inspirés risquent d'être regardés de travers, notamment les guerriers. « C'est une école de peinture, pas une taverne pour pochards ! » pour reprendre les mots de Palidanore le directeur. Les professeurs qu'ils croisent leur demandent de sortir et un jet de CHA + Diplomatie ou Éloquence contre DIFF 12 est nécessaire pour ne pas créer un esclandre. Sortir des armes serait un geste stupide tant il y a de Mages parmi les élèves et les professeurs.

S'ils se montrent courtois et se disent intéressés par Oscuro, sa vie et son œuvre, on les introduit auprès de Palidanore (*cf. Acteurs et comparses*), mais s'ils semblent trop curieux des peintures de l'école, leurs interlocuteurs deviennent méfiants et les éconduisent : « Vous savez, il n'y a que des peintures d'élèves ici, je ne pense pas que ce soit cela que vous cherchez. »

En discutant avec Palidanore ou s'ils repassent régulièrement à Errenuance, les Inspirés ont l'occasion de rencontrer Almidiane (*cf. Acteurs et comparses*). Sybelline l'identifie immédiatement comme un Inspiré et s'il le faut, elle simule une vision et dit qu'elle a vu un homme venir en aide à la Compagnie — Almidiane, bien sûr.

Rencontre avec Édelnar de Clèves

En rencontrant Almidiane et en parlant avec lui d'Oscuro, la Compagnie peut s'intéresser à Édelnar de Clèves (*cf. Acteurs et comparses*) qui détient les ouvrages écrits par Oscuro. Almidiane sait où celui-ci habite, à savoir dans le quartier jaune. Si la Compagnie ne s'y intéresse pas, c'est Édelnar qui les contacte par le biais d'un Jorniste à son service.

Il y a plusieurs explications possibles au fait qu'il a repéré la Compagnie : celle-ci a parlé avec Almidiane qui lui-même a informé Édelnar de la présence d'autres Inspirés ; le vol du tableau de la basilique d'Orkhane est connu de l'Escarboucle et grâce à la Geste, la fraternité a identifié les Inspirés ; la présence de la Compagnie chez Mécilène a pu elle aussi être repérée ; enfin, si les Inspirés posent beaucoup de questions dans la cité, notamment sur Oscuro ou Synophylène, cela peut remonter jusqu'aux oreilles d'Édelnar. N'oubliez pas Éminence que celui-ci est un Censeur Inspiré et qu'il appartient au Conseil Bleu. Il est donc une des personnes les mieux informées de Sombreçonge.

L'issue de l'entrevue avec Édelnar de Clèves dépend de vos Inspirés. Le Censeur commence par tâter le terrain en leur parlant des Mandalore. S'ils se montrent intéressés, il leur parle de leur philosophie et du grand projet qu'ils ont pour l'Harmonde. Si les Inspirés jouent les imbéciles : « Ah oui, ça a l'air très bien ! », Édelnar leur parle de son projet d'alliance et des tableaux qu'il essaye de rassembler. Dans les autres cas, il essaye de tirer d'eux le maximum d'informations avant de les congédier pour une affaire importante. En effet, durant l'entrevue, un messager lui apprend qu'un Mage va lui amener « le paquet » — qui n'est rien d'autre que le tableau volé à Mécilène.

L'entrevue peut se terminer selon quatre cas de figures :

- **Les Inspirés connaissent le projet et acceptent d'y participer :** Éminence, espérons que vos Inspirés jouent la comédie à Édelnar sinon c'est qu'ils n'ont pas compris le danger que représentent les Mandalore ou qu'ils sont devenus fous ! Sybelline comme toujours essaiera de les remettre dans le droit chemin par tous les moyens dont elle dispose.
- **Les Inspirés refusent de participer :** c'est le plus probable et dans ce cas Édelnar les congédie, énervé. Dès que Vartemuse sera à Sombreçonge — il arrive deux jours après les Inspirés —, il l'enverra mettre des bâtons dans les roues de la Compagnie. Il ne les mettra pas en danger — ce sont des Inspirés —, mais il peut leur envoyer la Maraude ou même des Démons pour les retarder.

- **Ils n'ont pas eu vent du projet et ont donné des informations sur la fresque :** Édelnar est enchanté d'apprendre cela et propose d'aider les Inspirés à la trouver, mais compte la garder pour lui.
- **Ils n'ont pas eu vent du projet, mais n'ont pas donné d'informations :** Édelnar comprend qu'il est inutile d'insister et les congédie poliment.

Une rencontre impromptue

La rencontre présentée ici fait suite à l'entrevue avec Édelnar et concerne le Mage Syndarin. Celui-ci apporte au Censeur de l'Escarboucle le tableau volé à Mécilène. Cette rencontre peut toutefois se produire à un autre moment. N'hésitez pas à la supprimer, Éminence, notamment si vous n'aimez pas lorsque le hasard fait trop « bien » les choses.

Alors qu'ils traversent la passerelle pour quitter le quartier jaune, les Inspirés croisent un Jorniste transportant un grand paquet rectangulaire — PER + Vigilance contre DIFF 18 pour le repérer dans la foule.

Quelques secondes après, ils entendent un cri derrière eux et la passerelle est violemment secouée — AGI contre DIFF 10 pour ne pas tomber ; contre 15 pour s'accrocher en cas de chute ; et contre 20 pour rattraper quelqu'un. Le Mage est tombé, mais a agrippé un cordage *in extremis*. Ses pieds pendent dans le vide. Il a eu plus de chances que ce gros marchand et ce coupe-jarret dont les cris viennent de s'éteindre, emportés par le tumulte des eaux du fleuve...

Ce n'est pourtant pas le plus grave. Un Mandalore monté sur un destrier blanc se tient au milieu de la passerelle et regarde autour de lui — l'aura de Sybelline a encore frappé ! —, il est pour l'instant dos aux Inspirés. Le paquet que transportait le Jorniste est au milieu du pont, à une dizaine de mètres de la Compagnie, mais au pied du destrier. La toile qui le protégeait est déchirée et un second Mandalore est en train d'en sortir. Le Mage doit protéger cette toile, quoi qu'il lui en coûte. S'il parvient à remonter sur la passerelle et échappe aux Mandalore, il essaye de se sauver avec la toile (*cf. Les comparses de Sombreçonge*, pour ses caractéristiques).

Le plus simple est de lancer le tableau dans le fleuve, mais le Mandalore et le Jorniste ne laisseront pas faire la Compagnie... La vie d'Inspirés n'est décidément pas de tout repos.

La Fresque-monde

Où la trouver

Pour trouver la Fresque-monde, il y a deux solutions : soit les Inspirés mus par un certain instinct se rendent à la tombe d'Oscuro et l'ouvrent — n'oubliez pas qu'il faut un passe-droit ! —, soit ils découvrent le Tableau-monde, *La Chandelle sombroscure* (*cf. Indices*), parviennent à y entrer et comprennent que la Fresque est dans la tombe d'Oscuro. Il ne leur reste plus qu'à trouver le cimetière où se trouve cette dernière. Pour cela, ils peuvent se renseigner auprès de l'Équerre, d'Almidiane ou de Palidanore. La Compagnie apprend ainsi qu'Oscuro est enterré dans le cimetière affrebleu, dans la dent trente-huit.

Éminence, si vous le souhaitez — notamment si vos Inspirés progressent trop vite —, vous pouvez corser ceci en déplaçant la tombe d'Oscuro. En effet, l'Équerre a beau être efficace, il lui arrive de commettre des erreurs...

Ainsi, la tombe peut avoir été échangée avec une autre et être dans une autre dent ou même une autre lamantine. Pour la retrouver, il faut se renseigner auprès de l'Équerre pour apprendre quand a eu lieu le changement et pour retrouver l'emplacement originel de la tombe. Puis, il faut obtenir un passe-droit pour lequel ni Almidiane, ni Palidanore ne peuvent les aider. Il ne leur reste alors plus qu'à se tourner vers la Maraude ou vers Édelnar de Clèves...

Enfin, la Fresque-monde peut aussi avoir été volée par la Maraude et revendue à un collectionneur, Édelnar par exemple, mais dans ce cas, il vous faudra faire quelques retouches à son personnage.

Comment y entrer

La Compagnie fait face à la Fresque-monde. Celle-ci représente l'armée des Mandalore devant le Sanctuaire d'Artemise. Si les Inspirés la touchent, rien ne se produit, mais si Sybelline le fait... Les couleurs changent, deviennent plus intenses, plus vivantes aussi. La Compagnie et les personnes situées dans le caveau sont aspirées dans l'Œuvre.

MARAUDE ET CIMETIÈRES

Il est probable que la Compagnie désire s'aventurer dans les cimetières de Sombreçonge sans passer par la voie officielle. Ce n'est pas aisé, mais cela est loin d'être impossible. Un groupe de marauds de la cité organise régulièrement des visites dans les cimetières baptisées « Descentes abyssales ». Celles-ci attirent essentiellement des couples d'amoureux ou de riches individus en mal de sensations fortes.

Les Inspirés doivent donc contacter la Maraude — ce qui est en soi assez aisé —, démontrer qu'ils n'ont aucun lien avec les autorités de la ville — ce qui est sans doute plus difficile, notamment s'ils ont pactisé avec Édelnar de Clères — et s'acquitter du prix — 25 PO par personne, 45 pour les couples.

Ensuite, les marauds donnent rendez-vous aux Inspirés la nuit suivante, juste avant le lever de soleil, dans le quartier dont ces derniers souhaitent visiter le cimetière. Ils leur bandent les yeux et les conduisent jusqu'à la bicoque qui leur sert de point de passage. Une fois dans la maison, les bandeaux sont retirés et les Inspirés doivent attendre que le cimetière ne soit plus immergé — quelques heures après le lever du soleil. Puis, les marauds ouvrent une trappe donnant sur un trou creusé dans la peau et à travers l'os de la mâchoire de l'animal. Celui-ci est régulièrement « entretenu » pour éviter de se refermer. Les Inspirés accèdent ainsi à l'arrière de la mâchoire de la lamantine grâce à une corde, puis sont guidés par un maraud dans les replis des gencives. Ils pataugent ainsi dans l'eau et la salive acide sur des énormes bourrelets de chair légèrement mouvants pendant une bonne heure avant d'atteindre la nécropole. Cette dernière est située dans les dents de devant de la mâchoire supérieure et la Compagnie accède aux tombes grâce à une échelle de cordes et un grappin lancé par leur guide. Ce dernier est prêt à attendre les Inspirés une heure, pas plus — à moins qu'ils ne payent un supplément de 3 PO par heure.

Si Sybelline n'est pas là, les Inspirés n'ont qu'une solution pour briser le vernis qui la recouvre et empêche tout passage : l'abîmer à l'aide d'un outil quelconque.

Ils peuvent obtenir de nombreuses informations en l'étudiant (*cf. Indices*).

L'envers de la Fresque-monde

À partir de cet instant, Sybelline sera légèrement différente. Certains Inspirés peuvent prendre ça pour de la maturité, mais il n'en est rien. Même s'il est toujours prisonnier de son costume et donc mortel, même si ici, il ne peut utiliser le Rideau, le Masque est las de jouer ce rôle de gamine un tantinet geignarde et surtout de devoir supporter les Inspirés. Son regard se fait moins innocent, plus dur.

Devant le Sanctuaire

Les Inspirés peuvent se rassurer. En entrant, ils ont conservé leurs vêtements et leurs armes, mais surtout, il n'y a aucun Mandalore à l'horizon — ils n'en rencontreront d'ailleurs plus aucun.

Face à eux se tient le Sanctuaire d'Artemise. La façade et notamment la fresque qui surplombe l'entrée sont d'une beauté à couper le souffle (*cf. Le Sanctuaire d'Artemise* dans *Les Décors*).

Derrière, un paysage étrange s'offre aux Inspirés. Une sorte de rideau aux couleurs marrons orangées marque la limite de la Fresque-monde. À de nombreux endroits, en ligne, se découpent des « fenêtres » rectangulaires. Il y en a vingt et une au total. Elles sont l'envers des Tableaux-monde des Mandalore.

Ainsi, la plupart donnent sur des paysages, d'autres sont la proie des flammes, quelques-unes sont comme lacérées et les dernières sont totalement noires — leur vernis ne s'est pas désagrégé. Seules celles qui sont intactes — *a priori* une dizaine —, peuvent être franchies. Si les Inspirés les traversent pour les détruire, ils ne pourront revenir par le même chemin, mais surtout, ils risquent de tomber face à des Mandalore.

Les Inspirés peuvent pénétrer dans le Sanctuaire.

Dans le Sanctuaire

Éminence, un point sur lequel vous devez insister est le silence qui règne dans le Sanctuaire. Quel que soit l'Harmonium visité, tout est silencieux. Seuls les Inspirés produisent du bruit : leurs paroles, leurs pas, les choses qu'ils cognent, etc.

Ils ont — presque — tout loisir pour visiter les lieux. Artemise est présent, mais il ne fait que les surveiller. Pour l'instant... Ce sont des gardiens que la Compagnie doit se méfier. Ils se manifestent en fonction des actions de cette dernière.

Le gardien de la Cyse : si la Compagnie « s'amuse » à essayer de briser des statues — ils risquent de casser leurs armes — ou s'ils sortent d'une forge avec une arme ou une armure, le sol se met à trembler à intervalles réguliers. Une ombre se découpe au loin, dans le couloir. C'est un Cyselin (*cf. Le Bestiaire*, p. 57). Si les Inspirés remettent en place ce qu'ils ont pris et n'attaquent pas la créature, celle-ci reste pacifique, mais s'il recommence, elle attaque sans attendre.

Les gardiens de la Geste : il est fortement déconseillé de briser des concrétions dans les grottes menant aux jardins de la Geste, à moins d'avoir envie de combattre l'hydre à trois têtes qui y vit (*cf. Le Bestiaire*, p. 48). Comme précédemment, si les Inspirés font profil bas, elle n'attaque pas. Toutefois, si Sybelline est présente, l'hydre peut « sentir » sa Perfidie en réussissant un jet de PER, mais ne sachant de qui cela vient, elle attaque tout le groupe.

Le jardin est gardé par trois Stancins (*cf. Le Bestiaire*, p. 59) qui se cachent au moindre bruit. Piètres combattants, ils préfèrent restaurer grâce à la Geste ce que les Inspirés abîment ou brisent et ne les attaquent qu'en dernier recours.

Les gardiens du Décorum : si les Inspirés détériorent, volent ou même déplacent des peintures, deux phénix (*cf. Le Bestiaire*, p. 49) surgiront et les regarderont d'un air sévère... Ils perçoivent la Perfidie émanant du groupe sur un jet de PER + Harmonie contre DIFF 20. Comme précédemment, ils attaquent la Compagnie si celle-ci ne répare pas ses erreurs.

La gardienne de l'Accord : l'Harmonium de l'Accord communique avec celui de la Geste et l'hydre garde les deux. Si elle a déjà remarqué les Inspirés, elle ne leur laisse pas une troisième chance et attaque sans coup férir.

Note : *hormis l'hydre, les gardiens ne sortent pas de leur Harmonium.*

Face à Artemise

Scène clef : *La rencontre avec Artemise.*

À force de se promener dans les Harmoniums et notamment s'ils ne commettent aucune action déplacée, les Inspirés peuvent finir par croire que le Sanctuaire est vide. Il n'en est rien. Artemise est là, mais depuis que tous les Mandalore ont rejoint l'Harmonde, il est obligé de se concentrer sur son Sanctuaire pour éviter qu'il ne se fige définitivement. De plus, l'arrivée de la Compagnie le trouble car il a vu les Tableaux-monde s'ouvrir et sait qu'elle y a contribué, mais ignore pourquoi. Si Sybelline est là, il a ressenti une grande quantité de Perfidie et cela l'intrigue encore plus.

Quoi qu'il en soit, le fait que la Compagnie soit entrée lui laisse à penser qu'elle est composée de Masquards. En effet, pour lui, seuls des alliés du Maître du Semblant peuvent percer les enchantements que ce dernier avait mis en place.

Apparition

La manifestation d'Artemise peut se dérouler de deux manières.

Si les Inspirés tuent une Excellence ou saccagent entièrement un Harmonium, dès qu'ils se rendent dans l'Âtre, de lourdes portes de pierre apparaissent et bloquent l'accès à ces derniers. Artemise apparaît dans le brasier.

Sinon, lorsque vous le désirez Éminence, une forme humanoïde bleutée produisant un crépitement semblable à celui d'un feu de bois, apparaît puis disparaît. Le but d'Artemise est de les attirer dans l'Âtre pour y piéger la Compagnie (*cf. Scène clef*).

Discussion

Quoi que disent les Inspirés, cela ne mène nulle part. Artemise, convaincu de leur perfidie, est persuadé qu'ils lui mentent, comme il est persuadé que les Ternes sont des Masquards en puissance ou que les Mandalore sont en train de sauver l'Harmonde. Néanmoins, il ne réagit pas de la même manière si les Inspirés ont respecté son Sanctuaire ou non, s'ils sont agressifs ou pacifiques, etc.

Voici un exemple de questions/réponses pouvant se dérouler entre vos Inspirés et Artemise une fois que celui-ci a prononcé ses premiers mots : « Pourquoi venez-vous salir de votre perfidie ce lieu baigné par l'Inspiration, abjects Masquards ?

— Mais nous ne sommes pas des Masquards.

— Quelle étrange affirmation... Votre seule présence a déchiré le vernis des tableaux qui retenaient mon armée prisonnière depuis plus de mille années. Vernis apposé par votre maître grâce aux plus perverses de ses Œuvres. Vous avez combattu et terrassé plusieurs de mes plus brillants chevaliers, vous avez pris leurs vies et soufflé leurs Flammes, vous venez même d'affronter plusieurs Merveilles, mais vous refusez d'admettre être des alliés du Grand Tricheur ? ! Croyiez-vous que votre médiocre magie perfide serait capable de me leurrer ?

— Non, mais...

— Silence, Damnés ! Les Harmoniums ont perdu de leur superbe depuis votre arrivée, même cette pièce étouffe sous le poids de votre perfidie ! Je sens la présence de votre maître, je le sens qui observe le moindre de vos gestes. N'essayez plus de m'abuser et répondez-moi maintenant : pourquoi êtes-vous ici ? »

Les réponses et qualités diplomatiques des Inspirés ne leur sont pas ici d'une grande utilité. Essayer de raisonner le Génie ne fait qu'augmenter son courroux — il est convaincu qu'ils obéissent à un plan du Masque, ce qui, à défaut d'être la vérité, n'est pas entièrement mensonger —, l'exhorter à la paix ne fait que le confirmer dans ses positions : les saisonnins sont des bêtes, les Ternes, des Masquards en puissance et l'Inspiration n'est plus qu'une pâle copie de ce qu'elle fut à l'époque où il créa l'armée des Mandalore.

Artemise finit par leur dire : « Arrêtez de palabrer ! Votre verve est aussi médiocre que votre magie. Je devine pourquoi votre maître vous a envoyés à moi. Il souhaite une revanche, mais il craint une nouvelle défaite. J'ai toujours su qu'il n'était qu'un lâche ! ». Le Génie se tait quelques instants, semblant réfléchir. Le brasier de l'Âtre s'intensifie. « Eh bien soit ! Je vous propose un jeu. Un simple jeu de cartes... »

Sans attendre leur réponse, il disparaît. Les flammes du brasier s'atténuent et une table apparaît à sa place. Un jeu de cartes est étalé au milieu. Artemise réapparaît de l'autre côté. « Nous allons donc jouer pour l'Harmonde ! »

Si Sybelline est présente, il ajoute : « Éloigne-toi, pauvre enfant. Laisse jouer ceux qui ont fait de toi une Damnée ! Si je gagne, je te libérerai de ce carcan perfide, je t'en fais la promesse. » Artemise explique les règles aux Inspirés. La partie pour le destin de l'Harmonde peut commencer...

Le Masque, toujours convaincu que seuls des Inspirés peuvent vaincre Artemise, se place en retrait sans hésiter. Si les Inspirés perdent, il se dévoilera et proposera une partie à quitte ou double au Génie. Quant à Artemise, s'il veut jouer, c'est avant tout pour se mesurer à ceux qu'il prend pour l'élite des Masquards. Conscient de son avantage, il est prêt à jouer seul contre tous.

Note : *comme vous pouvez le remarquer, Éminence, Artemise, bien qu'il sente sa présence, ne reconnaît pas le Masque sous les traits de Sybelline. Cette dernière étendant son aura perfide sur toute la Compagnie, il pense avoir à faire à un groupe de Damnés.*

La victoire d'Artemise

Le Masque, à jamais prisonnier du costume de Sybelline devient le jouet du Génie. Le sort des Inspirés qui ont perdu la partie dépend de votre bon vouloir, Éminence. Quant à ceux qui n'ont pas été éliminés, ils sont libres de repartir, même si c'est une bien maigre consolation au vu du destin de l'Harmonde. Dans les Royaumes crépusculaires qu'ils n'ont pas gagnés, les Mandalore massacrent les saisonins, les Inspirés qui s'opposent à eux et une bonne partie des Ternes, les autres sont réduits en esclavage...

La défaite d'Artemise

« Maudits Masquards ! Vous avez triché ! » Artemise se prend la tête entre les mains et se met à hurler : « Ce n'est pas juste ! Cysèle, Stance ! J'étais votre plus fidèle enfant. Nuence ! J'ai illuminé Synophylène de ma Flamme, lui dont l'âme était si proche de toi ! Orphèle ! Je n'ai jamais osé t'approcher, mais je t'aimais autant que tes sœurs... Je voulais sauver l'Harmonde, rien de plus ! Pourquoi m'avez-vous abandonné ?... » Les cartes s'enflamment et s'envolent à travers la pièce. La table de jeu devient brûlante, fond et redevient brasier. Artemise, recroquevillé, continue de hurler sa douleur et sa peine. Des Flammes surgissent dans l'Âtre et tournoient avant de plonger dans le brasier et de l'attiser. Les Inspirés sont toujours prisonniers de la salle. Ceux qui ont été éliminés lors de la partie voient les Œuvres perfides s'atténuer. Ils bougent un bras, une jambe, puis les autres. La chaleur devient étouffante.

Soudain, des formes blanches, lumineuses au point d'en être aveuglantes surgissent du sommet de la salle et descendent vers l'Âtre en tournoyant. Un léger vent se lève, l'air se rafraîchit. Un chant ou plutôt une musique, cristalline et éthérée, douce comme une caresse et légère comme un murmure, se fait entendre. Les formes lumineuses entourent Artemise qui paraît s'apaiser. La musique se fait plus forte, plus intense et les Inspirés sentent qu'elle attise leurs Flammes. Ils entendent alors la voix d'Artemise. Elle est douce et triste à la fois. Il leur raconte comment tout ceci a commencé, son histoire — Éminence, vous pouvez lire aux Inspirés les paragraphes *Coulisses*, dans la *Scène clef* en évitant ceux concernant le Masque.

La voix d'Artemise s'éteint. Les lumières s'envolent emportant Artemise vers le plafond de l'Âtre, puis disparaissent.

Le sol se met à trembler. Les murs se fêlent, les fresques se décrochent. Les portes en pierre qui barraient l'accès aux Harmoniums s'effondrent. Le Sanctuaire est en train de s'écrouler. Les Inspirés se précipitent vers la sortie. Dans le couloir de la Cyse, les statues des Mandalore explosent les unes après les autres. Des blocs entiers se détachent du plafond — vous pouvez exiger quelques jets d'Esquive pour les éviter — et des Flammes venant de l'extérieur foncent vers l'Âtre.

Les Inspirés bondissent hors du Sanctuaire. Ils se retrouvent sur une étendue d'herbe sèche. Il fait jour. Derrière eux, le Sanctuaire délabré. Ils sont de retour dans le domaine d'Arveil.

Tomber de rideau

La lumière est particulièrement vive, comme si le crépuscule avait été chassé et que Diurne avait repris sa place. En levant les yeux, les Inspirés voient une traînée blanche

LE JEU D'ARTEMISE

Le jeu d'Artemise est basé sur le principe du *Black Jack* — en Harmonde, il est connu sous le nom de *Jekk le sombre*.

Le matériel

Le matériel virtuel : le jeu de cartes d'Artemise est composé de quarante-quatre cartes. Deux fois vingt et une cartes représentant diverses régions de l'Harmonde qui ne sont rien d'autre que des reproductions des tableaux de Synophylène et deux cartes changeantes représentant tour à tour le Génie… ou le Masque.

Le matériel réel : l'idéal est de posséder deux jeux de tarot et de ne garder que les atouts et l'Excuse. Sinon voici un tableau pour jouer avec un jeu de cinquante-deux cartes — il suffit de retirer toutes les têtes sauf deux valets :

Atouts du tarot	Cartes du jeu de 52 cartes
I à X	1 à 10 de pique et de trèfle
XI à XX	**1 à 10 de cœur et de carreau***
XXI	Les rois rouges
Excuse	**Les valets noirs**

(*) pour avoir la valeur d'atout des cartes rouges, il suffit d'ajouter 10 à sa propre valeur.

Les règles

Le but

Chaque manche met en jeu un Royaume crépusculaire. Si c'est l'un des Inspirés qui gagne, Artemise s'engage à retirer son armée de cette région et à la laisser en paix. Pour gagner une manche, il faut se rapprocher le plus possible de 43 points, mais sans les dépasser.

La partie est divisée en manches, au moins douze, et se termine lorsque tous les Royaumes crépusculaires ont été joués. Sont déclarés gagnants ceux — les Inspirés ou Artemise — qui ont le plus de Royaumes crépusculaires (*cf. La victoire*).

Valeurs des cartes

Chaque atout vaut autant de points que sa valeur — le II vaut deux points, le XIII, 13 points, etc. L'Excuse vaut entre 1 et 22 points, au choix du joueur. Sa valeur est décidée dès que la carte est posée face découverte et ne peut être changée durant la manche.

Déroulement d'une manche

Les Inspirés jouent ensemble contre Artemise. Chacun d'entre eux est considéré comme un joueur, mais leurs gains se cumulent. En revanche, ils n'ont pas le droit de communiquer entre eux durant les manches — sauf s'ils décident de tricher, voir plus loin.

Distribution : chaque joueur reçoit 2 cartes faces cachées. Il les regarde et doit en retourner une.

Déroulement de la partie : si un joueur obtient un « perfide » — c'est-à-dire 43 points dès la distribution —, il est gagnant.

Chaque joueur, à tour de rôle, peut demander autant de nouvelles cartes qu'il le souhaite. Elles lui sont données faces visibles.

Gagnant : le gagnant est celui qui arrive le plus près de 43. S'ils sont plusieurs à avoir le même nombre de points, la manche est nulle et ce, même si ce sont des Inspirés qui sont à égalité.

Défait(s) : si un ou plusieurs joueurs brûlent — s'ils dépassent 43 —, ce sont eux les défaits. Si personne n'a brûlé, c'est le plus éloigné des 43 points qui est le défait. Un membre de la Compagnie X fois défaits est éliminé de la partie — X vaut deux si les Inspirés sont cinq ou plus, trois s'ils sont quatre, quatre s'ils sont trois et cinq s'ils sont deux. Artemise doit perdre le double de manches pour être éliminé — il joue seul, ce n'est que justice. Si cela se produit, passez à *La défaite d'Artemise*.

Les éliminés : les Inspirés éliminés ne sont pas simplement exclus du jeu, ils subissent de plein fouet — et inévitablement — une Œuvre pervertie produite inconsciemment par le Génie. En effet, à force de le combattre et à cause de sa folie, celui-ci s'est rapproché de l'esprit du Masque. Les Œuvres en question dépendent des spécialités des Inspirés — Épreuves, Maraude, etc. Leurs effets sont présentés dans le tableau ci-dessous. Si un Inspiré présente plusieurs champs de spécialisations, il vous suffit, Éminence, de mélanger les différents effets — un guerrier Conjurateur par exemple se figera dans une pose grotesque, des griffes lui pousseront, ses yeux deviendront rouges et sa peau se décomposera pour laisser sa chair à vif.

Le destin des éliminés

Spécialité de l'Inspiré	Destin
Épreuves	L'Inspiré est écorché vif et immobilisé
Maraude	**L'Inspiré devient un pantin dirigé par des fils venant du sommet de l'Âtre**
Société	Comme Maraude pour les intrigants, comme Occulte pour les artistes
Savoir	**L'Inspiré est transformé en livre vivant ou en statue de chair agenouillée dont la boîte crânienne a été ouverte permettant ainsi d'observer son cerveau palpitant se recouvrir d'une fine écriture**
Occulte	L'Inspiré se retrouve doté d'attributs démoniaques (s'il est Conjurateur) ou se transforme en quelque chose proche de son Art — et de son instrument dans le cas de l'Accord — de prédilection : toile, instrument, statue ou livre vivant — par exemple, son corps se ratatine alors que sa mâchoire s'ouvre en grand, craque et s'agrandit, ses dents mutent et deviennent des cordes, il est devenu une harpe

Tricher

Ce jeu serait beaucoup trop lié à la chance s'il n'y avait pas la possibilité de tricher.

Les points de Tricherie

Chaque Inspiré dispose d'un nombre de points de Tricherie égal à son nombre de points de Perfidie ajouté aux valeurs de sa Compétence Jeu et de son Agilité — Caractéristique utilisée pour la manipulation des cartes.

Artemise dispose de 43 points de Contre-Tricherie.

(suite page suivante)

déchirer le ciel puis exploser en une myriade d'étincelles d'or et d'argent avant de laisser place à un point lumineux particulièrement intense. Une nouvelle étoile est née. Les Inspirés sont seuls.

Si Sybelline était encore avec eux, elle ne l'est plus. Au sol, un petit sac cliquetant — contenant 2 000 Drachmes — et à côté, un costume de chair et d'étoffe... Le rideau tombe.

Note: *Éminence, si votre Compagnie ne comprend pas ce que signifie ce costume, c'est bien dommage pour elle. Un jour viendra où elle se retrouvera face à un Masquard heureux de discourir avec les seuls Inspirés à s'être jamais alliés au Masque sans devenir des Damnés...*

PX !

En plus des gains de PX inhérents à tout Drame, les Inspirés peuvent en acquérir ou en perdre à la fin de ce dernier Acte en fonction des actions suivantes :

Avoir sauvé l'Harmonde des flammes : + 8 PX.
Avoir démasqué Sybelline avant la fin : + 1 PX.
Avoir découvert le projet de l'Escarboucle : + 2 PX.
Avoir pénétré le tableau de La Chandelle sombroscure : (sans les notes d'Oscuro) + 2 PX ; (avec les notes) + 1 PX.
Avoir détruit le tableau des Mandalore se trouvant à Sombreçonge : + 1 PX.
Avoir tué des Mandalore : + 3 PX par tête.
Avoir assuré la Rédemption d'Artemise : moins 5 points de Perfidie et moins 1 point de Corps noir ou d'Âme noire — c'est la venue des Lueurs dans l'Âtre qui a permis ce prodige.
Avoir compris que les lumières qui sont intervenues dans l'Âtre sont des Lueurs : + 1 PX.
Avoir compris qu'Artemise en est devenu une : + 1 PX.

LE JEU D'ARTEMISE (SUITE)

Possibilités et conséquences

Les possibilités des Inspirés sont listées dans le tableau ci-dessous. Leurs réussites sont automatiques.

Point(s) de Tricherie	Action de l'Inspiré
1	Donner une information à un autre Inspiré — la valeur de sa carte cachée ou de celle d'un autre joueur.
2	**Changer sa carte cachée contre la première du talon/échanger cette carte avec celle d'un autre Inspiré**
3	Augmenter ou diminuer la valeur de la carte cachée de 2 points
5	**Augmenter ou diminuer la valeur de la carte cachée de 4 points**
6	Augmenter ou diminuer la valeur de la carte cachée de 6 points
6	**Annuler le fait qu'il soit défait — il doit tout de même y en avoir un, mais ce n'est pas lui**

Artemise peut empêcher une Tricherie, il lui suffit pour cela de dépenser autant de points de Contre-Tricherie que l'Inspiré a dépensé de points de Tricherie tout en réussissant un jet de POT d'Éveil + Jeu (soit un total de 20) contre DIFF 10 + (AGI + Jeu) de l'Inspiré. Le(s) joueur(s) concerné(s) ne se rend (ent) compte que leur Tricherie n'a pas fonctionné qu'à la fin de la manche, lorsque les cartes cachées sont dévoilées.

Conséquences : à la fin du Drame, chaque Inspiré gagne autant de points de Perfidie que le nombre de points de Tricherie dépensés divisé par deux — arrondi au supérieur.

Conseils et remarques

Éminence, voici quelques conseils pour vous aider à mettre en scène le jeu d'Artemise.

Les fresques de l'Âtre

Au fur et à mesure de la partie, de nouvelles fresques se dessinent et se sculptent dans l'Âtre. Les Inspirés peuvent remarquer que la position des personnages est très proche de celle représentée lors de la partie entre Artemise et le Masque.

De la défaite

À chaque victoire d'Artemise, l'Harmonium de l'Accord s'agrandit et un faux accord joué au clavecin retentit dans l'Âtre. En effet, lorsque le Génie remporte une manche, il comprend un peu plus l'Harmonie. Son esprit se rapproche de l'Ultime Perfection et donc... du Masque.

De la tricherie

Tout d'abord Éminence, n'hésitez pas à annoncer aux Inspirés qu'ils peuvent tricher, soit directement, soit par l'intermédiaire de Sybelline qui le leur dit par télépathie — les Inspirés peuvent s'étonner et s'inquiéter de cet étrange pouvoir, cela ne changera rien au destin de l'Harmonde ! En revanche, vous n'êtes pas tenus de leur parler des conséquences. Un bon Inspiré devrait se douter que tricherie et perfidie vont de pair.

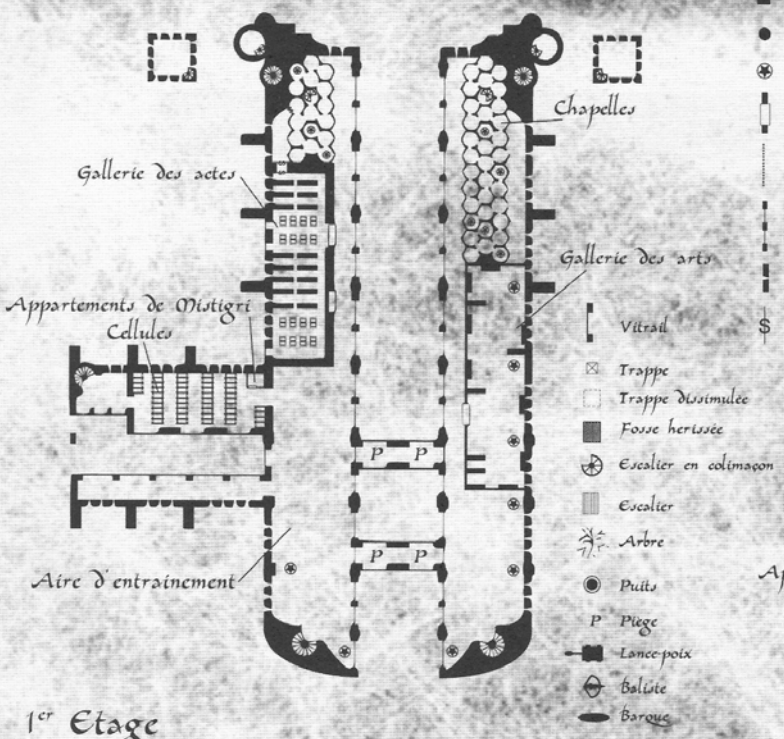
Ensuite, le nombre de points de Tricherie varie très largement d'une Compagnie à l'autre. Si la vôtre est particulièrement perfide, n'hésitez pas à augmenter les coûts de Tricherie au fur et à mesure de la partie en les multipliant par deux à partir de la quatrième manche et par trois à partir de la huitième par exemple. Dans ce cas, il vous faudra peut-être aussi ajuster les gains de Perfidie. De même si votre Compagnie n'a pas assez de points de Tricherie, augmentez-les ou aidez cette dernière par l'intermédiaire de Sybelline — ce n'est pas pour rien qu'elle est le Grand Tricheur. Enfin, certaines actions de tricherie dépassent le cadre de la manipulation, mais les cartes sont magiques, les Inspirés sont dans un Sanctuaire aux côtés d'un Génie et sans doute du Masque... Il ne faut donc pas s'étonner s'il y a de la magie dans l'air...

La victoire

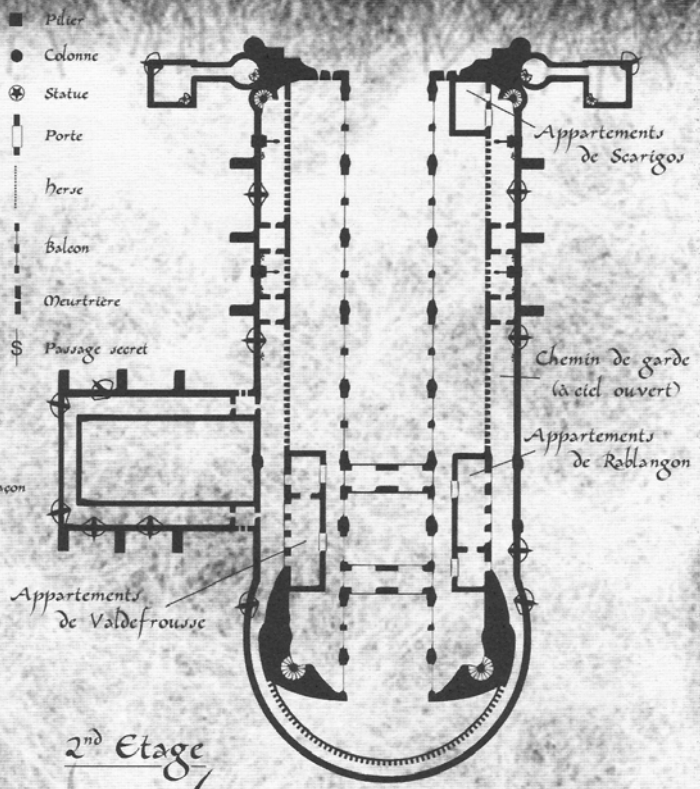
Si tous les Inspirés sont éliminés ou si Artemise remporte la partie : ils ont perdu. Si Sybelline est dans le Sanctuaire, elle dévoila sa véritable identité et propose à Artemise de faire une partie à quitte ou double — Éminence, à vous de décider du destin de cette partie et d'en choisir e vainqueur. S'il gagne, le Génie arrête sa guerre, rappelle ses chevaliers et reste à jamais dans son Sanctuaire — en fait, il se passera la même chose que si les Inspirés avaient gagné (*cf. La défaite d'Artemise*). S'il perd, Artemise fait ce qu'il veut (*cf. La victoire d'Artemise*).

Si Artemise est éliminé ou si les Inspirés remportent la partie : passez à *La défaite d'Artemise*.

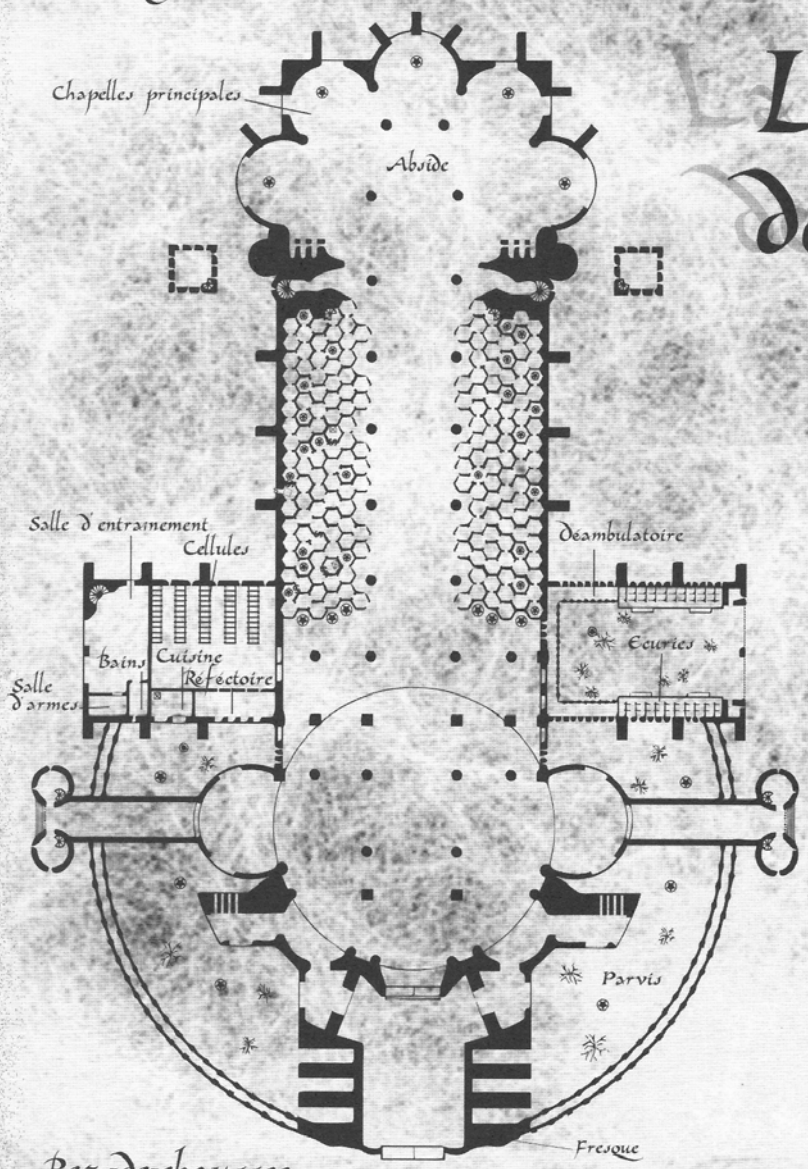
La Basilique de Notre-Garde



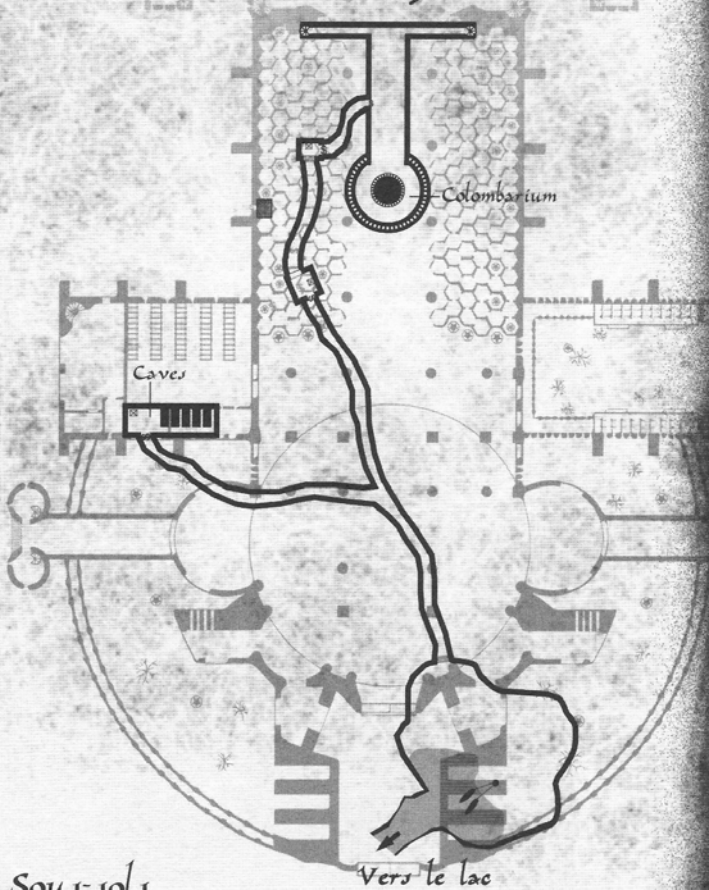
1er Etage



2nd Etage



Rez-de-chaussee



Sous-sols

la légende se trouve sur les plans en pages centrales

ÉCLAT DE SANG

Vous pensiez lutter contre une sourde Menace ?
Vous pensiez que le Masque complotait en silence dans les alcôves ?
Vous pensiez être l'étendard de l'Inspiration ?

Vous aviez tort ! Cette fois, c'est la GUERRE !

Les Royaumes crépusculaires connaissent le feu et le sang, l'acier et la peur. Soyez les derniers à lutter encore, et les premiers à comprendre.

Alors que tous fourbissent leurs armes, saurez-vous aller dans les coulisses et couper les fils d'un drame qui sonnera le glas de l'Harmonde ?

ÉCLAT DE SANG EST UN SUPPLÉMENT
RÉSERVÉ AUX ÉMINENCES GRISES.



Éclat de sang est un Drame en trois actes destiné à une Compagnie de quatre à six Inspirés, à la Flamme vivace.

Les Inspirés sont amenés à lutter contre un nouvel ennemi, un envahisseur rêvant de balayer l'Harmonde. Leur quête se place alors sous le signe de la guerre. Mais de quelle guerre parlons-nous ? Les Éternels sont-ils de retour ? Qui sont ces mystérieux chevaliers-lueurs de mort ? Qui est l'Ennemi ?

Ayant en mains la destinée de l'Harmonde, les Inspirés devront faire face au plus cruel des dilemmes…

MULTISIM édition

Prix : 13 €
ISBN : 2-84476-129-1

Vivre en Abyme

XUup release

À LIRE EN PREMIER

Ce livret est destiné aux joueurs.
Vous y découvrirez des informations essentielles à toute visite d'Abyme,
la Cité des Ombres, ainsi que les règles de création de Rôle dans le Jeu d'Intrigues.

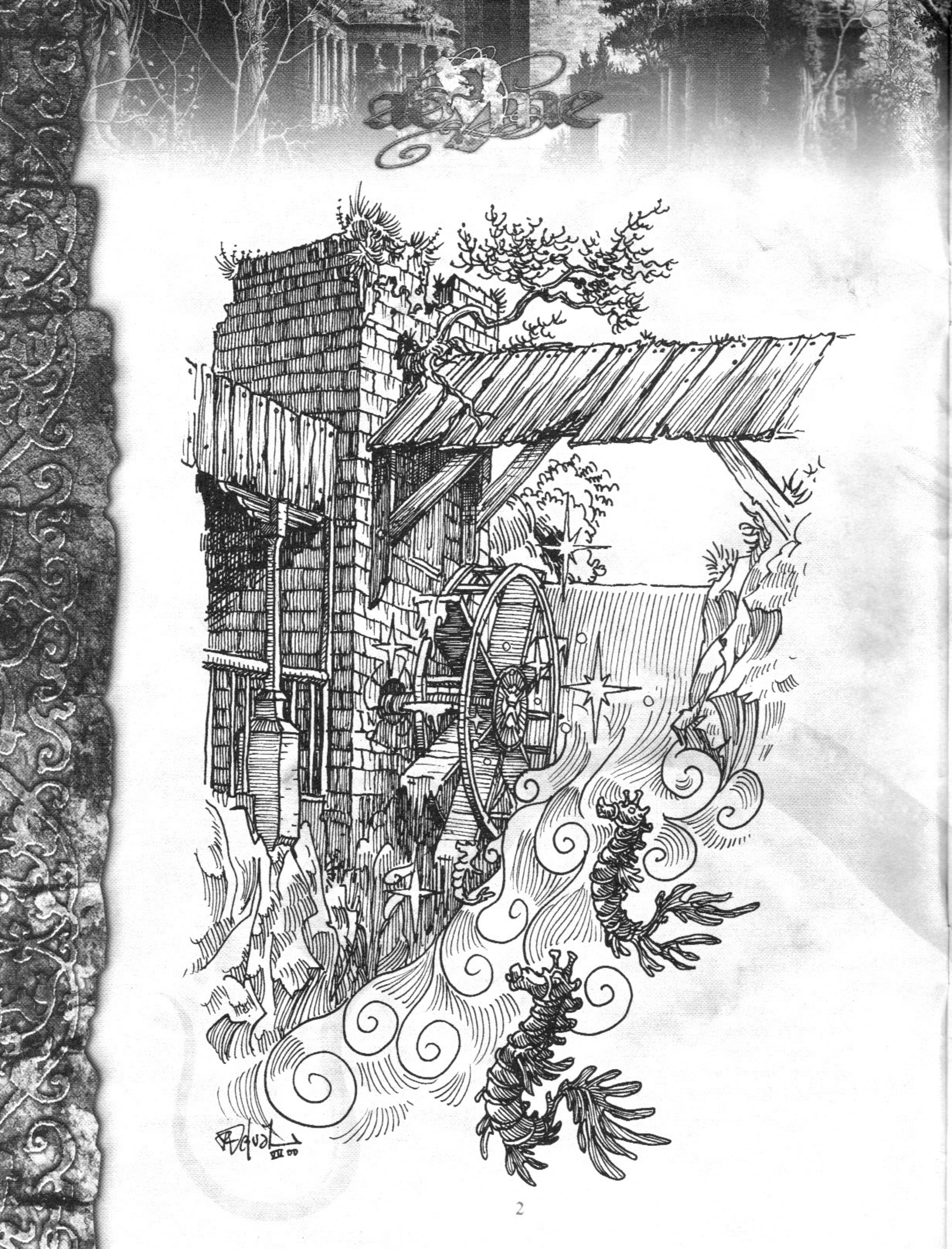
SOMMAIRE

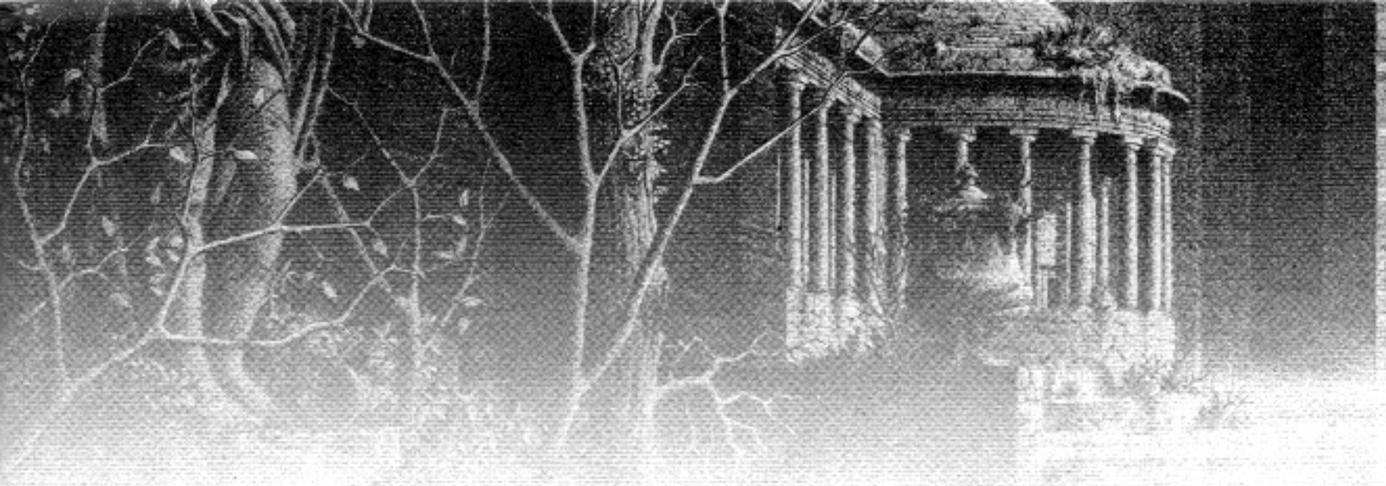
Aux Ombres d'Abyme 4

L'arrivée en Abyme 4
Situation générale 4
Les accès 4
Les Ambassades 4
Le logement 4
Ruelles, places et canaux 5
Les ruelles 5
Les canaux 6
La Grande Place 6
Politiques abymoises 7
Pouvoirs officiels 7
Pouvoirs officieux 7
Conseils au voyageur 8
Les marchés d'abyme 8
Spécialités abymoises 8
Production démoniaque 8
Plaisirs de la ville 8
La Foire aux Artefacts 9
Les enchères 9
Devenir Abymois 9
L'esprit de la cité 9
Cohabitation démoniaque 9
Le parler abymois 10

Le Rôle 11

Traits, Atouts et Allégeance 11
Le jeu des questions 11
Quel est mon Nom ? 11
Quel est mon Sexe ? 11
Quel est mon Peuple ? 11
De quel Royaume suis-je originaire ? 13
Quelle est mon Occupation ? 13
Ai-je un Signe particulier ? 14
Dans quel Quartier ai-je élu résidence ? 14
Interpréter les scores de base 16





Abyme, enfin ! Au terme de plusieurs mois d'un voyage éreintant, nous parvenons finalement à la Cité des Ombres. Je n'avais pas imaginé la ville si perdue, loin de tout, au beau milieu d'un marais côtier, putride et spongieux. Et pourtant, Abyme est bien là, devant moi…

Abyme, ma terre promise ! On dit que les meilleures affaires s'y concluent ! Nous avons pu sauver nombre de nos marchandises des périls du désert keshite, des impôts urguemands et des mains fanatiques de ces maudits liturges. Ma fortune est faite, je vais pouvoir mener grand train.

Je porte la lunette d'Ibn'Azar à un mon œil et fouille la cité du regard. Par le prophète ! Bâtiments, ruelles et canaux se mélangent bien plus que les arabesques du Palais des Algèbres. Les ponts et les terrasses sont noirs d'une foule mouvante et humaine : le sang, la sève d'Abyme. Je remonte une avenue monumentale – sans doute le Grand Pavé – jusqu'au faîte de la cité. Là, au sommet de la colline, cet éclat sous le soleil, serait-ce une tour du Palais d'Acier ? Et là donc, le Palais des Gros. Une nuée d'oiseaux s'envole et je suis leur évolution au-dessus de l'enchevêtrement des ruelles abymoises. Je survole un cimetière qui pourrait contenir les villes de la côte écarlate avant de m'arrêter sur un groupe de tours noires reliées par des passerelles : sans doute la célèbre Veuve Noire, l'Ambassade de ces damnées méduses !

Quel labyrinthe ! J'abandonne mon observation et frissonne en réalisant que je ne suis pas encore en Abyme. La cité m'avait déjà capturé et j'en avais oublié mes hommes et mes marchandises. Repartons compagnons ! Au bout de cette digue nous attend la porte méridionale de la cité des Démons.

Extrait du journal du Nabab Kaesarim,
Ambassadeur de l'Empire de Keshe en Abyme.

Aux Ombres d'Abyme

L'ARRIVÉE EN ABYME

S'installer dans la Cité des Ambassadeurs

« Bienvenue en Abyme, noble voyageur. D'où que tu viennes, qui que tu sois, tu auras besoin d'un guide dans la cité des labyrinthes. Pour quelques deniers, je puis te mener devant ton Ambassadeur, ou à l'auberge qui conviendra à ta bourse. »

Milpiet le farfadet,
Guide à la porte sud.

Situation générale

Abyme se trouve à l'extrême nord-ouest de la Province liturgique et donc des Royaumes crépusculaires.

La cité a été bâtie dans la baie du delta du Fluant, large fleuve qui prend sa source dans Les Cornes et se jette dans la Mer Scintillante. La colline la plus haute du delta a d'abord été aménagée, et au fil des âges les architectes ont développé Abyme selon un plan circulaire, en assainissant les marais et en canalisant les bras du fleuve. Aujourd'hui, la cité compte trois Cercles de son cœur à sa périphérie, séparés par des Grands Canaux, reliés entre eux par l'enchevêtrement des ruelles et des petits canaux d'Abyme. La numérotation des Cercles est historique : le Premier Cercle se trouve au centre d'Abyme et accueille les Palais. Viennent ensuite le Deuxième Cercle et ses Quartiers, puis le troisième et ses Ambassades.

Les accès

Par la route

Deux routes mènent en Abyme.

La route du sud arrive de la cité de Neuvêne et amène les voyageurs venant d'Urguemand, de République mercenaire, des Marches modéhennes et des Terres veuves.

La route de l'est mène à Ville-Tanis et est empruntée par les voyageurs de la Janrénie, des Communes princières, de Lyphane et des Parages.

Les routes atteignent Abyme sur de longues digues qui traversent le delta du Fluant. La traversée d'un lourd pont-levis marque l'entrée en Abyme. Deux autres portes donnent sur des digues mais ne sont guère usitées par le voyageur. Et pour cause, la route de l'ouest s'achève à quelques lieues sur le Mur de la Foi, l'enceinte qui protège la Province liturgique et Abyme des dangers des Cornes.

La digue du nord est en ruine et aboutissait autrefois au port d'Abyme, alors très rudimentaire.

Par la mer

L'accès d'Abyme par la mer s'effectue par le nord-est. Les bateaux suivent un chenal balisé jusqu'à la cité, remontent un large canal traversant le cercle extérieur et parviennent dans le Deuxième Cercle au nouveau port, situé sous l'étonnante Halle aux Embruns.

Un conseil : si vous souhaitez vous rendre à votre Ambassade, demandez à votre capitaine qu'il vous dépose dans le Troisième Cercle. Cela vous épargnera le prix d'un Passeur.

Les Ambassades

Le premier souci du voyageur en Abyme devrait être de se présenter à son Ambassade. Sachez que depuis l'Édit des Gros (1203), toutes les Ambassades se situent dans le Troisième Cercle. Le plan joint vous permettra de localiser la vôtre.

Votre Ambassade ne vous sera d'aucun secours si vous ne vous y êtes jamais présenté. Les services qu'elle vous procurera sont variés et diffèrent d'un royaume à l'autre : emploi, logement, banque, droit d'asile, etc. Mais en règle générale, vous serez en sécurité aux abords de votre Ambassade et y trouverez toutes sortes d'établissements qui vous rappelleront votre pays. Chaque Ambassade a mainmise sur le quartier qui l'entoure, par l'intermédiaire d'une milice qui y fait régner l'ordre.

Dans la plupart des cas, l'Ambassadeur aime recevoir lui-même les nouveaux venus et vous aurez certainement affaire à lui. Vous remarquerez sans doute l'étrange lézard qu'il porte autour du cou. Il s'agit là des fameuses salanistres, ces étranges créatures qui semblent vivre en symbiose avec la cité elle-même. On dit que grâce à cet animal, chaque Ambassadeur est capable de savoir tout ce qu'il se passe dans son Quartier. Il est délicat d'affirmer la véracité de cette information, mais il est clair que l'Ambassadeur dispose d'un réel pouvoir sur son Quartier, et il vaut mieux être en bon terme avec lui.

En revanche, défiez-vous des salanistres ! Dans les meilleures Maisons aux Fumées, on vous proposera, contre une somme exorbitante, de vous laisser mordre par le lézard pour « ressentir les vibrations de la cité ». Sachez que l'animal distille un poison mortel et qu'il s'agit bien là d'une invitation au suicide le plus raffiné qui soit !

Le logement

Dans le Troisième Cercle

En principe, les étrangers sont exclusivement logés dans le Troisième Cercle, auprès des Ambassades. Les autorités abymoises interdisent en effet la présence d'auberges dans autres Cercles. Plus précisément, la loi interdit « toute location d'une habitation ou d'un lit » dans ces Cercles et la milice veille à

ce que cette règle soit scrupuleusement respectée. Dans le Troisième Cercle, les auberges sont donc légions et on en trouve de toutes origines et pour toutes les bourses.

TROIS AUBERGES

Les yourtes (2 D/nuit) : Mirkya la lyphanienne a installé ses yourtes sur les toits des entrepôts de l'ancien port. Des ponts de cordes relient les toits entre eux, formant un campement barbare au-dessus de la cité. Peu confortable mais plus qu'abordable.

La tour de Gépétio (6 D/nuit) : installée dans l'ancienne tour d'un puissant éclipsiste, cette auberge est très confortable. La légende dit que Gépétio se serait jeté de la plus haute fenêtre, sans que son corps n'atteigne jamais le sol. Aujourd'hui tenue par Larcine, farfadine éclipsiste très sympathique.

Les délices de Tslana (16 D/nuit) : située dans un ancien palais diplomatique des Communes princières, cet établissement est sans doute le plus cher d'Abyme. Le client y est traité comme un prince.

Dans le Deuxième Cercle

Notez qu'il existe une foultitude de moyen de contourner la loi et de dormir dans ce Cercle.

Il est tout à fait permis de dormir chez quelqu'un, dès l'instant qu'il ne vous fait pas payer. Vous vous ferez rapidement des amis qui vous hébergeront, surtout si vous leur rendez quelques services ou leur offrez quelques cadeaux.

Il est permis de dormir dans la rue, mais les risques sont nombreux...

Certaines tavernes restent ouvertes toute la nuit et pratiquent des prix élevés pour un menu combiné souper et petit déjeuner. Les bancs font des couches inconfortables mais raisonnables.

Les bordels offrent des nuits entières avec des courtisanes peu exigeantes...

Mais les étrangers fortunés qui passent longtemps en Abyme finissent toujours par acheter un appartement dans le Deuxième Cercle.

Note à l'attention des Mages

Le Cryptogramme-magicien est peu représenté en Abyme. Pour tenter d'y ancrer son pouvoir, il s'est autrefois approprié une dizaine d'anciens moulins qui furent enchantés. De l'extérieur, ces édifices paraissent tout à fait normaux, mais à l'intérieur, on découvre des portes qui devraient donner sur le vide. Elles donnent en fait sur des salles transparentes suspendues dans le ciel d'Abyme, au travers desquelles les Mages observent les alentours sans être vus. Ces moulins font à la fois office de taverne, d'auberge, de lieu de réunion, etc. Il est à noter que certains d'entre eux n'appartiennent plus aux obédiences mais à de riches Abymois.

Trois des moulins se trouvent dans le Deuxième Cercle – les lits y sont rares, gratuits et très demandés – et font office d'académies : jorniste dans le Quartier du Lierre, éclipsiste dans le Quartier des Ombres et obscurantiste dans l'Aigue-Marine.

RUELLES, PLACES ET CANAUX

Se déplacer dans la cité des labyrinthes

« Cher baron,

je n'ai encore aucune information concernant notre affaire ! Voyez-vous, je n'arrive pas à me repérer en Abyme et passe mon temps à me perdre dans les rues tortueuses et encombrées. L'autre jour, j'ai bien cru que j'allais mourir écrasé sur la Grande Place [...] Aussi, je vous serais reconnaissant de m'envoyer rapidement quelques subsides pour que je puisse remettre mes déplacements dans les mains de guides compétents. »

Lettre d'un émissaire urguemand.

TABLE INDICATIVE DES PRIX DES TRANSPORTS ABYMOIS

Chaise à porteur	2 D/Quartier traversé
Gondole des Passeurs	4 D/Quartier traversé
Canal des Ambassadeurs	+ 10 D
Géant de la Grande Place	200 D

Les ruelles

Les ruelles d'Abyme forment généralement de véritables labyrinthes. Les architectes ont toujours dû composer avec les canaux et le manque de place sur les îlots, si bien que les ruelles sont généralement étroites et tortueuses et ne répondent à aucune logique. Il est impossible de dresser une liste exhaustive des pièges topographiques de la cité mais les mises en garde suivantes vous seront certainement utiles.

Le Quartier des Trabouliennes — ancien quartier de diplomatie, aujourd'hui havre des Princes-Voleurs — est composé de venelles étroites, coincées entre des bâtiments dont les toits se touchent souvent. Le niveau de la rue se double toujours d'un enchevêtrement de passerelles au niveau des étages. Les voleurs y sont légions et s'ils vous dérobent votre bourse, n'espérez pas les retrouver dans ce labyrinthe.

Le Quartier des Hasards est enchanté et les bâtiments s'y déplacent perpétuellement. Prenez garde de ne pas être écrasé entre deux murs, si vous avez un jour l'idée de vous y promener, en quête des fées noires ou des astrologues qui y résident.

Si vous souhaitez vous rendre dans le mystérieux Quartier des Ombres, l'immense cimetière abymois, sachez qu'un unique pont permet de s'y rendre, situé du côté du Quartier du Clair-Obscur.

Ajoutez à ces pièges le fait qu'il n'existe aucun plan fiable d'Abyme – méfiez-vous des charlatans – et vous comprendrez aisément la difficulté qu'il y a à évoluer en Abyme.

Guides et chaises à porteur

Mieux vaut s'en remettre à des spécialistes des ruelles abymoises. Les guides sont loin d'être tous fiables et si vous êtes prêt à dépenser un peu plus d'argent, il est préférable d'utiliser une chaise à porteurs. Il existe différentes compagnies, toutes fiables et reconnaissables aux armoiries brodées sur les rideaux. Les porteurs sont de véritables experts de l'orientation, des cris d'avertissement, de la course effrénée et des virages habilement négociés.

Les horloges

Autant il est facile de se perdre en Abyme, autant vous ne risquez pas de perdre le cours du temps qui y passe. La cité est en effet truffée d'horloges, construites pour que les Ambassadeurs gèrent efficacement leur emploi du temps et soient toujours ponctuels à leurs rendez-vous diplomatiques.

Notez qu'il est extrêmement mal vu d'arriver en retard à un rendez-vous avec un Abymois, quel que soit son rang.

La nuit

La plupart des ruelles sont éclairées la nuit par des feux follets, logés dans des lampadaires par la Confrérie des Lampistes. Tant que vous restez dans les halos de leurs lumières, vous ne risquez presque rien, tant les maraudeurs abymois sont superstitieux et craignent que les petites créatures ne les épient. Mais gare à vous si vous vous aventurez dans un coin d'ombre !

Les canaux

Plutôt que d'emprunter les ruelles et les ponts, il est souvent intéressant de sillonner Abyme sur la multitude des canaux qui la découpe. En embarcation personnelle, les risques de se perdre sont ici encore très importants.

Les gondoles

L'unique Confrérie des Passeurs régente les déplacements sur les canaux abymois. Il n'est pas interdit à d'autres bateliers d'emprunter les canaux, mais les Passeurs sont partout et notent tous les déplacements dont ils sont témoins. Il leur arrive également d'encercler un gondolier indépendant et de couler son embarcation pour des raisons qui leur appartiennent...

Les Passeurs se reconnaissent aisément à la fraise de dentelles qu'ils portent autour du cou. Le nombre de plis que compte la collerette marque le grade du Passeur dans la confrérie. Les Passeurs les plus prestigieux ont vingt-deux plis et officient sur le Canal des Ambassadeurs. On dit qu'il existe des Passeurs à vingt-trois plis capables de vous emmener dans les Abysses. Des Passeurs à vingt-quatre plis seraient alors les dirigeants de la confrérie, dont certains disent qu'ils seraient à la solde du Palais d'Acier.

Le Canal des Ambassadeurs

Les seuls ponts que l'on trouve sur les Grands Canaux se trouvent au niveau des deux Grandes Avenues qui traversent Abyme de part en part. Depuis l'Édit des Gros, ces ponts ont été fermés par des barbacanes entre le Cercle des Ambassades et celui des Quartiers. Seules des marchandises peuvent transiter par leurs portes, sous le contrôle de la milice.

Les Ambassadeurs (et autres étrangers) doivent donc s'en remettre aux Passeurs pour traverser le canal entre les Troisième et Deuxième Cercles, que les Abymois nomment pour cette raison Canal des Ambassadeurs.

Nager dans les canaux

Il pourrait venir à l'idée d'un étranger désargenté de traverser un canal à la nage. C'est de la folie ! Les eaux d'Abyme regorgent de poissons d'égouts carnivores et de démons aquatiques. Mais le plus grand danger réside sans doute dans les Passeurs qui se complaisent à noyer les nageurs du bout de leur perche...

La Grande Place

La cité est traversée de part en part par deux avenues appelées le Grand Pavé et la Grande Maîtresse. Ces avenues amènent dans le Premier Cercle à un des lieux les plus curieux d'Abyme : la Grande Place. Cet espace immense est perpétuellement empli d'une foule compacte, criarde et bigarrée. Des saltimbanques viennent profiter d'un vaste public, des fuyards y échappent à la milice et des camelots y vendent leur marchandise.

La place est le lieu des affaires les plus lucratives, des amours les plus envoûtantes et des dangers les plus sournois, bref : des aventures les plus palpitantes.

Les Roulerges

Sur de grands chariots qui se laissent pousser par la foule ont été dressées des auberges, lieux des rendez-vous les plus discrets d'Abyme.

D'autres charrettes abritent toutes sortes d'échoppes, de théâtres, d'auberges et même de bordels. Des cabriolets plus petits sont la demeure de vieillards dont on dit qu'ils ne sont jamais sortis de la place et en connaissent tous les secrets.



Aux ombres d'Abyme

Le Maître-Géant

Le moyen de transport le plus sûr – et le plus coûteux – pour traverser la place ou se rendre dans une roulerge est sans nul doute de monter dans la nacelle du Maître-Géant. Il est le dernier des vivants d'une famille de géants colossaux venus des Cornes, s'est établie en Abyme il y a longtemps (depuis toujours disent les Abymois). Sa taille exceptionnelle lui permet de convoyer les voyageurs sur la Grande Place, laissant généralement un sillon sanglant dans son passage.

Les piliers de nourriture

Il y a une dizaine d'années, de grands travaux ont eu lieu sur la Grande Place : des piliers là ponctuent maintenant régulièrement. Points d'appui des géants, ils permettent également d'acheminer de la nourriture bon marché par des souterrains communiquant avec le Palais des Gros. Nombre de pauvres viennent sur la Place Centrale pour profiter de ces distributions, parfois gratuites.

POLITIQUES ABYMOISES

Survivre dans la Cité des Voleurs

La Cour Suprême de l'Acier condamne l'ogre Gradelouve, capitaine mercerin, à treize mois de réclusion en Place des Libertins. Les témoins Ostucre et Brandelin confirment que l'accusé a insulté le sieur Opulien du Palais des Gros, le traitant entre autres de « grosse barique avinée ».

Extrait des Archives d'Acier.

Pouvoirs officiels

La direction des affaires officielles abymoises est bicéphale.

Les Gros

Vous avez sans doute déjà croisé un lit ambulant, escorté d'un aréopage de courtisans et sur lequel gisait un personnage énorme. Son apparente impotence est trompeuse : les Gros détiennent le pouvoir spirituel d'Abyme. Ils semblent tout savoir des activités abymoises et les citoyens les respectent comme s'ils étaient des dieux vivants incarnant la volonté de la cité... Leur parole est sacrée et leurs édits sont respectés par tous.

Les Gros vivent avec leur cour décadente dans le Premier Cercle, au sein d'un palais couvert d'oiseaux et de leur fiente. On dit qu'ils peuvent espionner tous les recoins d'Abyme depuis leurs balcons dominant la cité.

Les Gens d'Acier

L'autre pôle du pouvoir abymois est tenu par la noblesse du Palais d'Acier. Les Gens d'Acier sont aisément reconnaissables par les billes d'acier qui remplacent leurs yeux ; la plupart d'entre eux ont en effet perdu la vue en osant regarder une des parois métalliques du palais par grand soleil. Ils n'en sont pas moins les dirigeants de l'appareil législatif, exécutif et judiciaire d'Abyme.

Les Gens d'Acier édictent les lois et veillent à ce qu'elles soient scrupuleusement respectées, de même que la volonté des Gros qu'ils respectent profondément. Ils bénéficient pour cela d'une milice puissante et efficace. De nombreux malfrats de haut vol mentionnent souvent une milice secrète qui serait capable de vous retrouver, où que vous vous cachiez en Abyme...

Pouvoirs officieux

En marge des pouvoirs officiels, de nombreuses factions ont acquis un réel pouvoir dans la cité. C'est par exemple le cas des Advocatus Diaboli qui, en tant que gestionnaires des Connivences passées entre Conjurateurs et Démons, savent moult détails des intrigues de la cité et peuvent manipuler les Conjurateurs qui auraient des Connivences en retard...

La Maraude possède également un pouvoir considérable. Chaque guilde a son Prince-Voleur et on murmure qu'un Empereur de la Maraude coordonnerait leurs actions depuis le cœur du Quartier des Trabouliennes. Une chose est certaine : les voleurs d'Abyme bénéficient d'accords avec le Palais d'Acier qui leur autorisent des quotas de rapines, particulièrement lorsqu'ils agissent dans le Cercle des Ambassades.

EXEMPLES DE PEINES ENCOURUES EN ABYME

Insulte d'un Gros en public : plusieurs mois en Place des Libertins, en fonction de la gravité de l'insulte.

Location d'un lit dans le Deuxième Cercle : bannissement des Cercles intérieurs pour le locataire, Place des Libertins pour le loueur.

Meurtre d'un étranger : pas considéré comme un crime et les étrangers doivent eux-mêmes assurer leur protection.

Meurtre d'un Abymois : Place des Libertins pour une durée allant d'un an à la perpétuité.

Vol : amende égale à dix fois — deux fois pour un membre de guilde — le montant du forfait. Toutefois, la milice enquête rarement sur des déclarations de vol et ne condamne que des flagrants délits.

Remarque : *les peines indiquées correspondent à celles qu'inflige le Palais d'Acier. De nombreuses personnes disposent d'une protection personnelle capable de faire sa propre justice.*

Conseils au voyageur

Assurer sa sécurité

Ne comptez pas aveuglément sur la Milice d'Acier pour protéger votre personne ou vos biens. Comme de nombreux marchands, Abymois ou étrangers, faites appel aux nombreuses compagnies de la République mercenaire qui se sont établies dans la cité.

Respecter les lois

Soyez au courant des lois abymoises et tachez de ne pas y contrevenir. Arrêté par la milice, vous serez peut-être emmené à la Place des Libertins qui, sous ce nom enjôleur, cache la plus terrible des prisons. Les Maîtres Verges vous y feront subir les pires outrages et vous finirez par préférer la mort.

LES MARCHÉS D'ABYME

Commercer dans la Cité des Intrigues

« Ma chère Némone,

Mon arrivée en Abyme a été à l'image de la ville : sombre, presque lugubre. Dans la Halle aux Embruns, les quais d'appontage ont des allures de vision spectrale, noyés dans la brume et baignés par les lueurs dansantes des feux follets. Puis les ombres mouvantes du Noctunnel, et les silhouettes tourbillonnantes des ventiliers dont les acrobaties sont vitales à la survie de ce port étrange... Tu dois trouver que ta petite sœur emploie soudain des mots bien étranges, et pourtant, à peine est-on arrivé en Abyme qu'ils paraissent déjà familiers.

Au terme de la traversée de la Halle, alors que l'on a vogué dans ces visions fantasmatiques, on retrouve enfin une fois à terre la frénésie et l'agitation des ports qui nous sont familières, tandis qu'une pulsation sourde au fond de la poitrine nous rappelle la fascination qu'exerce toujours Abyme sur les nouveaux arrivés.

Mes mots sont encore faibles pour décrire cette cité que j'aime déjà tant parcourir. Je te souhaite, ma sœur, de pouvoir un jour connaître la fascination qui est la mienne. »

Spécialités abymoises

Du fait de son cosmopolitisme, une des spécificités d'Abyme est de ne pas avoir vraiment de production locale, alors même que des marchandises venant de tout l'Harmonde s'étalent sur les nombreux marchés libres des abords du Grand Pavé et de la Grande Maîtresse, autour des six cloches du Quartier des Marche-en-biais, ou dans n'importe quel commerce du Deuxième Cercle. Toutefois, certains produits ont gagné, à force d'usage, une telle notoriété dans la ville qu'ils en sont devenus couramment « Abymois ». Citons par exemple le Café de Morabie et l'alcool de souffreau d'origine keshite devenu, entre les mains des assassins d'Abyme, un redoutable outil de destruction grâce auquel ces derniers préparent des bombes incendiaires ou des armes vivantes. Autre exemple typique : les abeilles safran, utilisées pour l'éclairage personnel, tellement répandues dans la ville que l'on débat depuis longtemps déjà sur leur possible origine démoniaque...

Production démoniaque

La grande spécialité des marchés d'Abyme est effectivement les produits venant des Abysses, amenés à la surface par l'intermédiaire des Passeurs Noirs. On raconte qu'aux Abysses, des Opalins renégats sont enchaînés et forcés à produire nuit et jour, fût-ce au prix de leur sang, les encres et les autres denrées abyssales. Du fait de la proximité des Abysses, ces marchandises ont, en Abyme, un prix inférieur de plus d'un dixième par rapport aux royaumes, ce qui représente pour certains caravaniers un intérêt énorme.

Les encres sont le produit le plus répandu et le plus demandé. On peut en trouver dans la plupart des Quartiers, mais les encres les plus rares et les meilleures n'appartiennent qu'à quelques vendeurs fortunés, qui tiennent boutique sur le haut de la Grande Maîtresse, dans de petites échoppes sombres perdues au milieu des niches suspendues des diseuses de bonne aventure de la rue. Mais des bijoux et des armes imprégnés de Ténèbre, ainsi que certains poisons et drogues, les unes comme les autres extrêmement coûteuses, peuvent également se négocier par l'intermédiaire des Advocatus Diaboli, les seuls à connaître véritablement les fournisseurs renommés dans le milieu de la Conjuration.

Plaisirs de la ville

Du fait de son statut indépendant, et peut-être aussi du fait de la proximité de la Province liturgique, peu réputée pour sa libéralité, Abyme est une cité de licence presque complète. Ainsi, en terme de drogues ou de prostitution, il n'y a rien qui soit impossible à trouver dans la ville.

Les consommateurs de drogues se retrouvent dans le Quartier des Brumes, qui tire son nom des fumées environnant les maisons de narcotiques. On y rencontre de nombreux drogués dépendants de l'absorption d'élémentäs, une des formes de toxicomanie la plus répandue dans la ville. Dans les plus célèbres Maisons aux Fumées a régulièrement lieu une cérémonie typique d'Abyme, lorsque des Abymois communient avec son âme par l'intermédiaire de la salanistre, ressentant la ville pendant toute une nuit avant de mourir au matin, foudroyés par le venin que distille la morsure de cet animal.

Autre fleuron des nuits abymoises : les prostituées, renommées dans tout l'Harmonde pour posséder des charmes que



Aux ombres d'Abyme

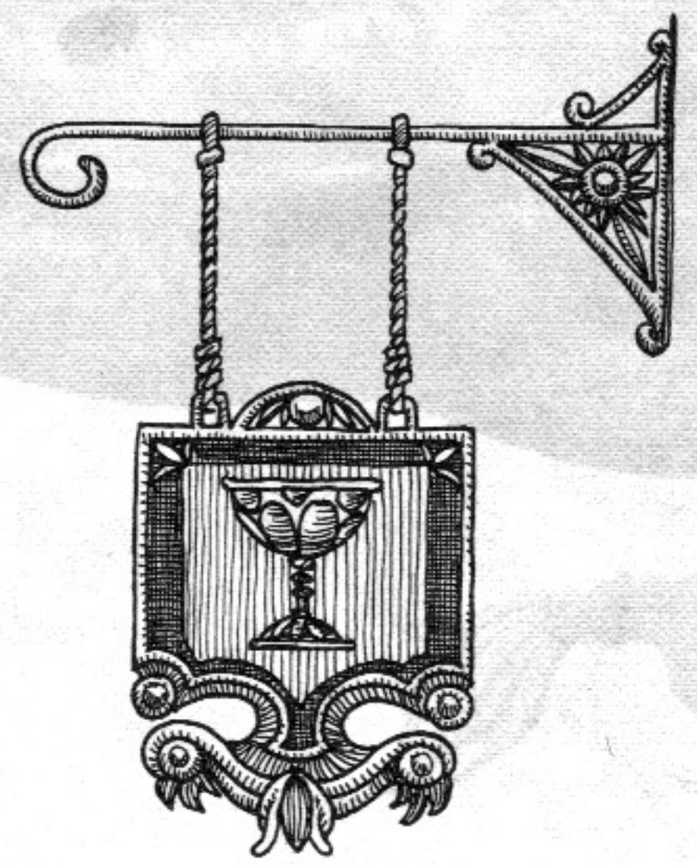
l'on ne peut trouver qu'en Abyme. Certaines maisons closes hébergent ainsi des nymphes, des dryades ou des sirènes. On raconte même qu'il est possible, moyennant des sommes exorbitantes, de rencontrer des femmes qui, pour avoir compté parmi les plus belles de l'Harmonde, ont été pétrifiées pour ne plus servir qu'à satisfaire les désirs de clients fortunés.

La Foire aux Artefacts

Sous ce nom pompeux se trouve la plus invraisemblable quincaillerie de l'Harmonde. Au temps de la Flamboyance, il s'agissait sans doute d'un réel marché aux artefacts, mais, avec le temps, le passage est devenu essentiellement un repaire de charlatans et de ferrailleurs. Toutefois, il paraît qu'au milieu du bric-à-brac et des vieux objets qui encombrent le marché, il est encore possible de trouver de précieuses reliques magiques, mais au terme de longues recherches, souvent infructueuses.

Les enchères

Les ventes aux enchères, très courues dans la ville, se déroulent exclusivement sur les canaux, à bord de gondoles amarrées pour la circonstance aux murailles les plus proches. Elles consistent essentiellement en la liquidation de biens privés, ce qui permet parfois d'acquérir à des sommes modiques des objets rares dont l'existence avait été oubliée. Trois canaux, aux abords de l'ancien Manoir aux Stucatures désormais envahi par les plantes grimpantes et le saule du Quartier du Lierre, se partagent les enchères. Le Canal Saint-Ambroise pour les biens des décédés, le Canal Saint-Mathieu pour les saisies et, enfin, le Canal Saint-Elme pour les ventes libres (et surtout les objets de contrebande, récupérés entre autre dans les épaves des navires échoués sur les côtes).



Devenir Abymois

Habiter la Cité des Démons

« ... L'imprudent voyageur attardé en ses murs
Nourrira son esprit d'un incessant murmure
Et laissera sa voix doucement s'y mêler.

Garde-toi, étranger, de rester en Abyme
Sous peine d'être étreint par sa grâce sublime
Et d'avoir le désir d'y rester à jamais. »

Extrait des Chants d'Abyme,
par Aloysius Daran.

L'esprit de la cité

Plus qu'ailleurs, on trouve dans le discours des habitants de la cité une insistance marquée sur « l'esprit abymois ». Cet esprit est fondé sur une profonde adoration de la ville et sur la croyance au pouvoir de l'Âme d'Abyme, à laquelle doivent se soumettre tous ses habitants. Les Abymois sont ainsi convaincus que la ville protège tous ses occupants, mortels comme Démons.

Il est également vital pour un Abymois de savoir tout ce qui se passe dans la cité, en dépit de l'impossibilité de satisfaire à cette prétention, Abyme étant, par nature, une ville de secrets. Cette curiosité abymoise est à l'origine du succès des Chroniques, journaux quotidiens édités dans chaque Quartier, que se doit de lire le parfait abymois. Celles-ci détaillent les événements, importants ou anodins, liés à la vie du Quartier et se font parfois fort de mettre à jour tel ou tel scandale, réel ou fictif.

Enfin, l'esprit abymois est aussi nocturne : celui qui se revendique un authentique habitant de la ville se doit de mener une partie de son existence et de conclure des affaires de nuit. Héritage de la diplomatie secrète, cette coutume a établi le dynamisme des nuits abymoises.

Cohabitation démoniaque

Les Démons sont considérés comme des habitants d'Abyme à part entière, tout comme le lien avec les Abysses est un fondement de l'âme de la cité. Toutefois, ils sont soumis aux lois spécifiques de la Conjuration. Celles-ci définissent le caractère fondamentalement irresponsable des Démons qui ne résident pas dans la ville. En d'autres termes, quels que soient les actes du Démon, dans la mesure où il tient ses ordres du Conjurateur, seul ce dernier en est tenu pour responsable. Pour les Démons qui vivent dans la ville à long terme, la loi est plus complexe, car les Juges d'Acier peuvent, par l'intermédiaire des Advocatus Diaboli, en référer aux

Hauts Diables qui se chargent alors de condamner les Démons fautifs (la peine la plus grave étant l'Interdit de Conjuration).

La peur, le rejet, voire le dégoût que peuvent susciter les démons sont extrêmement mal vus en Abyme, car ceux-ci jouent un rôle actif dans de nombreuses entreprises de la ville. Mais à l'inverse, témoigner trop d'amitié à un Démon peut, même pour un Conjurateur, être considéré comme une preuve de déviance sociale. La présence des Démons en Abyme repose ainsi sur un équilibre subtil que seuls quelques vieux Conjurateurs sont pleinement capables d'appréhender et d'utiliser. De manière générale, il est conseillé d'afficher envers les Démons une bienveillante neutralité.

Le parler abymois

De même que pour les marchandises, on rencontre toutes les langues de l'Harmonde en Abyme. Mais il existe un certain langage abymois, en fait une sorte de patois qui mêle à une base keshite de nombreux mots et expression provenant des autres royaumes. Cette langue abymoise n'est pas répertoriée, toutefois, il est de bon ton de la connaître, car certaines fautes de langage sont durement sanctionnées par les Abymois, en particulier le fait de dire « à Abyme » quand tout le monde sait que l'on est censé dire « en Abyme », ou encore, par exemple, de dire que l'on se rend à l'Ambassade des Terres veuves (seul le nom du royaume doit être employé : « aller aux Terres veuves »).

Dialectique climatique

L'autre particularité du parler abymois est l'art du non-dit. Du fait de la prépondérance de la diplomatie et des intrigues, il est vital d'être capable de parler plus par sous-entendus que par simples affirmations.

C'est ainsi qu'il existe en Abyme toute une série de convenances liées au climat, dont il n'est jamais innocent de parler. Par exemple, lorsque, après avoir parlé d'une personne, on mentionne des vents de sud-est, cela signifie qu'elle est malhonnête (du fait de la situation de la prison dans la ville). De même, dire que le vent souffle de l'est sert à avertir son interlocuteur d'une menace. La foudre symbolise la vengeance, le tonnerre un malheur passé, l'orage un affrontement, le lever de soleil une alliance, etc.

De l'or !

2 D = 1PO

Quel quartier habiter ?

À l'exception des (rares) privilégiés hébergés aux Palais, il est recommandé, dès lors que l'on cesse d'être simplement de passage dans la ville, de s'établir dans l'un des douze Quartiers du Deuxième Cercle. Mais il est admis que, suivant sa fortune et son rang social, il n'est pas possible de s'installer n'importe où. Du plus nanti au plus modeste, la liste suivante dresse une typologie des Quartiers, cette classification étant, bien entendu, entièrement officieuse et subjective.

1 **Quartier de l'Aigue-Marine :** le quartier des riches abymois.
2 **Quartier du Clair Obscur :** calme et résidentiel.
3 **Quartier Étudiant.**
4 **Quartier du Lierre :** réservé presque exclusivement aux lutins.
5 **La Halle aux Embruns :** le port de la ville.
6 **Quartier des Hasards :** un quartier flamboyant, mais dangereux, où la pierre est toujours en mouvement.
7 **Quartier des Vices :** à l'exception de quelques familiers des maisons de passe, seuls les médecins et les apothicaires y résident.
8 **Quartier des Trabouliennes :** le quartier des voleurs. Y habiter en permanence est considéré comme une manière de revendiquer cet état.
9 **Quartier des Brumes :** le quartier des drogués. Même remarque que précédemment.
10 **Quartier des Ombres :** le cimetière de la ville. Un lieu de vie pour les plus pauvres, les marginaux et les nostalgiques.
11 **Quartier des Marches en Biais :** quartier des difformes et des maladreries.
12 **Place des Libertins :** la prison d'Abyme. Si vous y logez, c'est que l'on ne vous en a guère laissé le choix.



Le Rôle

Toute créature intelligente qui réside à Abyme possède un passeport. Celui-ci est délivré à l'intéressé lors de son entrée dans la cité. Les Abymois en possèdent un dès leur naissance. Il est remis à jour lorsqu'ils obtiennent un travail ou une charge. Ce passeport présente certains renseignements qu'il faut définir afin de déterminer un personnage et donc définir du point de vue des règles du Jeu d'Intrigues, le Rôle. Pour ce faire, en tant que joueur, vous devez répondre à une série de questions.

Une fois ce jeu de questions achevé, vous remplissez le passeport. Votre Rôle est prêt.

TRAITS, ATOUTS ET ALLÉGEANCE

Certains chiffres et mot-clés déterminent les capacités du Rôle.

Les Traits sont au nombre de cinq : Épreuves, Maraude, Savoir, Société et Occulte. Chacun est noté par un score compris entre 0 et 9 qui mesure les capacité de votre Rôle dans la catégorie d'activités associées au Trait.

Le score de chaque Trait est divisé en trois domaines : Qualités, Équipement et Compagnons. Chacun est évalué par un chiffre entre 0 et 3. Pendant une Intrigue, il faut distinguer le maximum d'un Trait (déterminé à la création du Rôle) et le total d'un Trait (donné par la somme des trois domaines et évoluant au gré des actions). Sauf exceptions, le total d'un Trait ne peut pas dépasser le maximum.

Les Atouts sont des mots, inscrits sur votre passeport, qui caractérisent des aspects particuliers pouvant constituer des avantages dans certaines situations. Généralement, un Atout donne un bonus de + 1 à un Trait pour accomplir certaines actions. Parfois, un Atout peut se changer en défaut et il donne alors un malus de – 1 pour effectuer certaines tâches. Enfin, certains Atouts peuvent permettre d'accomplir des actions spéciales qu'un Rôle ne peut pas faire normalement.

Notez bien que tous les mots-clés utilisés dans le passeport constituent, même si ce n'est pas précisé, des Atouts : le Sexe, le Peuple, le Royaume, l'Occupation,... Chacun est susceptible de vous donner des bonus (ou des malus) dans certaines situations ou bien peut vous autoriser (ou vous interdire) certaines actions particulières.

Les Allégeances sont des scores déterminant vos liens avec les puissances éternelles de l'Harmonde : les Muses, les Dames des Saisons, les forces des Abysses... Les Allégeances sont connues uniquement de l'EG. Elle doit uniquement vous révéler envers quel Éternel votre Allégeance est la plus forte : c'est votre Parrain (ou Marraine). Pour les Rôles saisonins, la Marraine initiale est la Dame de leur Saison.

LE JEU DES QUESTIONS

Quel est mon Nom ?

Il est important de nommer votre Rôle. Choisissez un nom dont les sonorités vous plaisent et semblent illustrer un aspect de votre Rôle. N'hésitez pas à ajouter un surnom, un titre ronflant ou un grade honorifique pour agrémenter le nom de votre Rôle.

Quel est mon Sexe ?

Êtes-vous mâle ou femelle? Cette distinction est essentielle dans un jeu reposant sur les rapports entre êtres sexués.

Notez également vos mœurs et votre orientation sexuelle entre parenthèses. Tous les êtres vivants ne sont en effet pas dans l'obligation de courtiser les membres du sexe opposé ou même les membres de leur espèce. Toutes les libertés sont possibles. Ce détail peut avoir son importance si vous êtes introduits dans des soirées frivoles ou si vous êtes courtisés, ou même si quelqu'un tente de vous manipuler.

Remarque : *les satyres et les minotaures n'ont pas de femelles ; les fées noires et les méduses n'ont pas de mâles.*

Quel est mon Peuple ?

Les Rôles que vous pouvez interpréter sont mortels. Vous pouvez donc choisir parmi les peuples suivants : fée noire, méduse, nain, farfadet, lutin, satyre, géant, minotaure, ogre, drakonien, morgane, pixie et humain.

La destinée des humains est guidée par les Éternels. Cependant, contrairement aux Saisonins, elle n'est pas prioritairement sous l'emprise d'un seul d'entre eux — comme les Dames qui règnent sur les saisons. En conséquence, si vous choisissez d'interpréter un Rôle humain, vous gagnez un point dans trois Traits distincts de votre choix.

PEUPLES ET SAISONS

Hiver	Printemps	Été	Automne
Fée Noire	Farfadet	Géant	Drakonien
Méduse	Lutin	Minotaure	Morgane
Nain	Satyre	Ogre	Pixie

Par contre, si vous choisissez d'interpréter un Saisonin, vous choisissez deux Trait distincts que vous augmentez d'un point. Puis vous ajoutez un point dans le Trait qu'influence votre saison. Un domaine de compétence est en effet associé à chaque saison, ce qui est représenté par un bonus dans l'un des Traits. La correspondance saison/Trait est indiquée dans le tableau ci-contre.

Attention : à ce stade de la création de votre Rôle, vous ne pouvez pas choisir de gagner des points en Occulte sans l'accord de l'EG... Un tel gain indiquera souvent que votre Rôle a une nature magique particulière, ce qui doit être cohérent avec son histoire et les idées de l'EG.

Exemple : Émeline et Quentin commencent à créer leurs Rôles.

SAISONS ET TRAITS

Saison	Traits
Hiver	Savoir
Printemps	Société
Été	Épreuves
Automne	Maraude

Émeline veut jouer un farfadet : Paldéric Bel-Œil, vicomte des Sombres Rues, est un farfadet. Il a un faible pour les lutines, mais n'est pas insensible au charme des satyres.

Émeline décide de lui donner deux points en Société et un point en Maraude.

Quentin veut jouer un humain qu'il appelle Gwellmön von Arsk dit « le Fier Éventreur », Duelliste de Laeghdoved.

Gwellmön est attiré par les humaines, les ogresses et les méduses, mais il a quelques tendances sadiques.

Quentin choisit de prendre un point en Épreuves, Maraude et Savoir.

Atouts innés

La naissance peut conférer des avantages naturels dus à la morphologie ou même des dons extraordinaires.

L'EG vous expliquera quel bonus (ou malus) vos Atouts innés vous accordent.

Les humains n'ont aucun Atout inné.

Les fées noires : Minuscule, Langage minéral, Éternité et Vol.
Les méduses : Cheveux-Serpents et Cœur d'hiver.
Les nains : Petit, Jugement de la Ligne et Voie franche.
Les farfadets : Petit, Petite chasse et Funambulisme.
Les lutins : Petit et Sève.
Les satyres : Ruade, Sexe et Ostracisme.

Les géants : Gigantesque, Empathie naturelle et Béliade
Les minotaures : Grand, Encorne et Nyctalopie.
Les ogres : Embrasie et Furie (pour les femelles).

Les drakoniens : Géméllité et Protéiforme.
Les morganes : Amour tragique et Deus Ex Machina.
Les pixies : Distillation et Vol.

En plus de ces Atouts innés, votre Peuple même constitue un Atout en soi : il vous donnera un bonus pour traiter avec des personnages de votre Décan mais constituera un handicap pour traiter avec ceux de la saison opposée à la vôtre.

ROYAUMES ET TRAITS

Royaume	Épreuves	Maraude	Savoir	Société	Empire Flamboyant
Urguemand	+ 1	0	+ 1	0	Armgarde
Province liturgique	0	0	+ 2	0	Armgarde
Janrénie	0	0	+ 1	+ 1	Armgarde
Enclave boucanière	0	+ 2	0	0	Armgarde
République mercenaire	+ 1	+ 1	0	0	Armgarde
Marche modéhenne	0	0	0	+ 2	Moden'Hen
Terres veuves	0	0	+ 1	+ 1	Moden'Hen
Empire de Keshe	0	+ 1	0	+ 1	Moden'Hen
Communes princières	0	+ 1	+ 1	0	Septentrion
Lyphane	+ 1	0	0	+ 1	Septentrion
Parages	+ 2	0	0	0	Septentrion
Abyme	0	+ 1	0	+ 1	n.a.

De quel Royaume suis-je originaire ?

Le Royaume où vous avez grandi a forgé votre caractère, certaines de vos opinions et vous a « transmis » des facilités.

La table suivante indique quels Traits sont augmentés du fait de votre origine. L'EG peut, dans certaines situations, décider de modifier cet héritage si l'histoire de votre Rôle est plus complexe, mais a-priori, aucun point ne pourra être gagné en Occulte à cette étape de la création.

Le Royaume constitue un Atout : il peut parfois donner des bonus (ou des malus) dans les relations avec des personnages, selon leurs préjugés, favorables ou non, envers les ressortissants de cette nation. De plus, tous les Rôles originaires d'un Royaume savent s'exprimer dans la langue de ce pays et en connaissent les usages. Ceux qui possèdent des points en Savoir savent également écrire l'Alphabet de l'Empire Flamboyant correspondant.

Être originaire d'Abyme ne donne accès à aucun alphabet bien que le plus souvent la langue du lointain Empire de Keshe soit utilisée.

Exemple : Émeline veut que Paldéric vienne d'Urguemand : il a donc un point en Épreuves et un en Savoir.

Quentin décide que Gwellmön est d'origine paragéenne et il gagne donc deux points en Épreuves.

Quelle est mon Occupation ?

On entend par Occupation l'activité que votre Rôle exerce pour vivre. Il s'agit peut-être d'un métier ou d'une charge plus ou moins lucrative. Chaque Occupation confère des points dans des Traits, avec un maximum de trois points par Trait et de cinq points par Occupation au total. Le nombre total de points apportés par une Occupation représente le niveau de la charge, et donc son importance, ainsi que le niveau de qualification requis pour l'obtenir.

Un Rôle peut cumuler deux Occupations, mais cela doit être justifié par son histoire personnelle. Cette dernière doit être cohérente, et probable en Harmonde. Cela imposera souvent de choisir un personnage plus expérimenté et donc plus âgé. De plus, la somme des niveaux des deux Occupations ne peut en aucun cas dépasser six points.

En revanche, un Rôle n'ayant qu'une seule Occupation aura un Atout de spécialité, qu'il devra déterminer avec l'EG.

Les Occupations de niveau 1 à 3 donnent en général des points dans un seul Trait. Les Occupations de niveau 4 ou 5 ont généralement un Trait principal (dans lequel le Rôle gagne + 3) et des Traits secondaires.

Il n'est pas rare que certaines Occupations puissent être déclinées à différents niveaux. Un guerrier de niveau 1 sera un simple soldat tandis qu'un guerrier de niveau 4 sera un commandant en chef. De même, un Jorniste de niveau 1 sera un simple débutant tandis qu'un Obscurantiste de niveau 5 sera sans doute un Haut-Mage, un Censeur ou un membre d'un autre Corps-Franc du Cryptogramme-magicien (cf. L'Art de la Magie p.45).

Bien sûr, vous êtes invités à personnaliser avec l'EG les Occupations de vos Rôles et à en inventer si nécessaire (sans oublier de vérifier à chaque fois si les activités d'un Rôle ne sont effectivement qu'une seule Occupation ou deux). Rien n'empêche, par exemple, de vouloir jouer un Capitaine-pirate conjurateur (deux Occupations niveau 5 et 1: + 3 en Épreuves, + 1 en Maraude, + 1 en Société et + 1 en Occulte) ou une Orfèvre érudite (deux Occupations niveau 3 et 3 : + 3 en Savoir et + 3 en Société).

L'Occupation est un Atout mais ne peut généralement pas être employée pour obtenir un bonus dans une situation directement liée au Trait concerné. Un soldat n'aura pas un + 1 en combat : son score en Épreuves représente déjà sa maîtrise des armes. Par contre, un soldat qui veut négocier avec un autre soldat — lors d'une action de Société — aura un bonus de + 1 dû à l'affinité qui les unit.

Exemple : *Émeline choisit deux occupations pour Paldéric : Diplomate et Espion, chacune au rang 3. Paldéric mène une double-vie : il est à la fois un membre respecté de l'Ambassade urguemande, mais il travaille également dans l'ombre et mène des missions délicates pour obtenir des renseignements confidentiels. Émeline attribue à Paldéric 3 points en Maraude et 3 points en Société.*

Quentin veut que Gwellmön soit un seigneur de guerre paragéen banni de sa tribu. Il a d'abord gagné les Communes princière. Puis il a gagné son entrée à l'univer-

LES OCCUPATIONS

Niveau	Importance de l'Occupation	Exemple
1	Insignifiante	Commerçant, Soldat.
2	Mineure	Caravanier, Chevalier.
3	Majeure	Armateur, Diplomate, Capitaine.
4	Significative	Chef de Guilde, Chambellan, Principal, Maître d'Armes.
5	Exceptionnelle	Censeur, Baron, Prince-Voleur, Ambassadeur.

OCCUPATIONS ET TRAITS

Occupation	Niveau	Traits
Ambassadeur	5	Société (Maraude, Savoir)
Artisan/Artiste	1 à 4	Société (Savoir)
Brigand	1 à 4	Épreuves, Maraude
Diplomate	2 à 4	Société (Maraude, Savoir)
Éclipsiste	1 à 5	Occulte (Maraude, Société)
Équerre (**)	1 à 3	Savoir, Occulte
Érudit	1 à 3	Savoir
Étudiant	1 à 3	Savoir, Société
Espion	1 à 4	Maraude (Société)
Intendant	1 à 4	Savoir, Société
Invocateur	1 à 5	Occulte (Savoir, Société)
Jorniste	1 à 5	Occulte (Savoir, Société)
Juge d'Acier	5	Savoir (Société, Occulte)
Maître d'Armes	4	Épreuves (Société)
Marchand	1 à 4	Société (Épreuves, Savoir)
Marin	1 à 3	Épreuves
Médecin	1 à 3	Savoir
Mendiant	1	Maraude
Milicien	1 à 3	Épreuves
Milicien des Sens	4 à 5	Épreuves, Maraude (Occulte)
Noble (*)	3 à 5	Épreuves, Société (Savoir)
Obscurantiste	1 à 5	Occulte (Épreuves, Maraude)
Prêtre (*)	2 à 4	Savoir, Société (Occulte)
Professeur	3 à 5	Savoir, Société
Prince-Voleur	5	Maraude (Épreuves, Société)
Sénéchal	5	Société (Épreuves, Maraude)
Serviteur	1	Société
Soldat	1 à 3	Épreuves

(*) : interdit aux Rôles originaires d'Abyme.
(**) : exclusivement réservé aux nains.
Note : *les Traits indiqués entre parenthèses sont secondaires.*

sité de Laeghdoved pour recevoir une formation de duelliste. L'EG accepte que Gwellmön ait une charge à 5 points, équivalente à celle de Baron, qu'il intitule « Seigneur de Guerre ». Gwellmön répartit 3 points en Épreuves et 2 points en Société.

Ayant une seule charge, Gwellmön choisit l'Atout « Botte secrèt » pour symboliser son entraînement de duelliste.

Ai-je un Signe particulier ?

Vous êtes libres de vous donner un Signe particulier. Contrairement à nos passeports, ce Signe n'est pas forcément physique. Il s'agit en fait d'une différence remarquable entre vous et vos semblables.

Si vous transcrivez dans le Jeu d'Intrigues votre personnage d'AGONE, il s'agit de l'Avantage le plus cher de votre personnage. Ce ne peut pas être une Charge.

Le Signe particulier peut jouer le rôle d'un Atout dans le Jeu d'Intrigues.

Exemple : Émeline décide que Paldéric a le Signe Séduisant. L'EG pense que ce Signe peut être compté comme un Atout.

Quentin tient à insister sur le fait que Gwellmön a été banni des Parages. Et l'EG accepte que ce mot fasse office à la fois de Signe particulier et d'Atout. Par contre, Quentin note aussi Fier comme Signe particulier, mais l'EG ne pense pas faire intervenir ce Signe comme Atout.

Dans quel Quartier ai-je élu résidence ?

Le Quartier d'Abyme où vous résidez joue un rôle déterminant.

À moins d'une autorisation spéciale de l'EG, seuls les Rôles originaires d'Abyme peuvent résider dans le Deuxième Cercle dès leur création.

Seuls les Rôles ayant des Occupations adéquates peuvent résider dans le Premier Cercle.

Si vous choisissez de résider dans le Troisième Cercle, notez près de quelle Ambassade vous résidez : c'est votre Quadrant. Voyez avec l'EG si vous vous contentez de connaître l'ambiance générale du Quadrant — marqué par l'Ambassade et le Royaume correspondant — ou si vous voulez personnaliser un Quartier au sein du Quadrant. Même si les Traits dominants des Quadrants ne l'indiquent pas directement, il existe bien sûr des quartiers marchands dans le Quadrant mercerin et des quartiers mals famés dans le Quadrant janrénien.

À la création, n'hésitez pas à imaginer une journée de la vie quotidienne de votre Rôle en insistant sur Ses attaches et ses contacts dans son Quartier, sur son habitation et ce qu'elle contient.

En fonction de cette description rapide, l'EG peut vous donner un point de Trait ou un Atout en rapport avec les éléments que vous avez choisi.

Si vous le préférez et si l'EG l'accepte, vous pouvez choisir

de gagner un Atout de votre choix ou un point dans le Trait dominant de votre Quartier.

Le Quartier constitue un Atout dans la mesure où il vous aidera à réussir certaines actions si vous êtes en terrain connu, près de chez vous. Les voisins vous connaissent, vous savez quels sont les meilleurs raccourcis... Tout cela peut s'avérer utile dans bien des situations.

À moins que l'EG ne l'autorise — et sauf si vous êtes un satyre —, il n'est pas possible d'avoir sur son Passeport deux Atouts correspondants à des Quartiers. Si un Rôle « déménage » ou tisse des liens avec un nouveau quartier, cela se fait généralement au détriment de ses anciennes attaches, sauf exception.

Exemple : *Émeline veut que Paldéric habite le Quadrant urguemand, près de l'Ambassade. Plutôt que de gagner un point d'Épreuves (à cause de la proximité de forgerons habiles), elle préfère que Paldéric loge dans un logement de fonction, avec d'autres collègues de l'Ambassade. L'EG décide que cela lui permet d'avoir l'Atout « Corps diplomatique ».*

Quentin décide, avec l'accord de l'EG, que Gwellmön réside dans le Quartier étudiant. Il a obtenu une dérogation pour loger à la Grande Université Abymoise, en tant que représentant de la prestigieuse université princéenne de Laeghdoved. Même si Gwellmön reste avant tout un combattant et un duelliste, il gagne un point en Savoir.

QUARTIERS ET TRAITS

Quartier	Trait dominant	Équipement	Compagnons
Troisième Cercle			
Quadrant boucanier	Maraude	Bateaux, denrées rares	Marins, pêcheurs
Quadrant janrénien	Savoir	Livres, cartes et plans	Cartographes, légistes
Quadrant keshite	Société	Épices, soieries, bijoux	Marchands, voyageurs
Quadrant liturge	Savoir	Protections anti-démons	Exorcistes, inquisiteurs
Quadrant lyphanien	Épreuves	Chevaux, vêtements	Cavaliers, artisans
Quadrant mercerin	Épreuves	Vin, objets usuels	Mercenaires, mages
Quadrant modéhen	Société	Plantes rares, gemmes	Guides, conseillers
Quadrant ophidien	Société	Œuvres d'art, poisons	Artistes, messagers
Quadrant paragéen	Épreuves	Armes, bière, fourrures	Chasseurs, brasseurs
Quadrant princéen	Maraude	Alcool fort, animaux	Orfèvres, assassins
Quadrant urguemand	Épreuves	Armures, lutherie	Précepteurs, forgerons
Deuxième Cercle			
La Halle aux Embruns	Épreuves	Objets usuels	Passeurs, porteurs
Le Quartier étudiant	Savoir	Livres, parchemins	Érudits, professeurs
Le Quartier des Marche-en-biais	Maraude	Bizarreries	Mendiants, espions
Le Quartier des Trabouliennes	Maraude	Matériel de voleur, faux	Voleurs, assassins
La Place des Libertins	Épreuves	Vêtements, maquillage	Tailleurs, coiffeurs
Le Quartier du Lierre	Savoir	Fleurs, plantes rares	Jornistes, herboristes
Le Quartier de l'Aigue-Marine	Société	Produits de luxe	Obscurantistes, Démons
Le Quartier des Ombres	Occulte	Encres	Éclipsistes, poètes maudits
Le Quartier du Clair-Obscur	Savoir	Armes et objets anciens	Historiens, architectes
Le Quartier des Brumes	Maraude	Drogues	Alchimistes, maîtres-chanteurs
Le Quartier des Vices	Société	Remèdes	Prostitué(e)s, guérisseurs
Le Quartier du Hasard	Occulte	Reliques	Oracles, astrologues
Premier Cercle			
La Place Centrale	Société	Objets usuels	Marchands, coursiers, mendiants
Le Palais des Gros	Savoir	Œuvres d'art	Domestiques, courtisans, médecins
Le Palais d'Acier	Épreuves	Laissez-passer	Miliciens, juges, nobles

INTERPRÉTER LES SCORES DE BASE

Quand votre Rôle est défini, il a simplement des scores maximum dans les cinq Traits, mais la répartition en trois domaines (Qualités, Équipement, Compagnons) n'est pas déterminée.

Pour chaque Trait, répartissez un à un vos points entre les trois domaines comme bon vous semble en respectant les règles suivantes :

- vous devez commencer par mettre le premier point en Qualités (sauf pour le Trait Occulte où vous êtes libres de placer le premier point dans le domaine de votre choix).
- un domaine peut passer à 3 uniquement si la somme des deux autres domaines est déjà de 3 au moins.

Cette répartition sera sans doute amenée à évoluer en cours de jeu, mais le score maximum, lui, n'évoluera que rarement.

Dès que toutes ces questions ont trouvé des réponses, votre Rôle est défini. Il ne vous reste plus qu'à demander à l'EG de vous expliquer rapidement vos Atouts et, au vu de vos Allégeances, de vous préciser quel est votre Parrain (ou Marraine). Ensuite l'EG va vous raconter votre Prélude. Il s'agit d'une courte scène dont vous avez été le témoin. Sur l'instant, vous n'avez guère prêté attention à cette situation — à moins que vous n'ayez rien tenté de peur de perdre la vie — mais les éléments qui la constituent vont certainement prendre un jour toutes leurs significations.

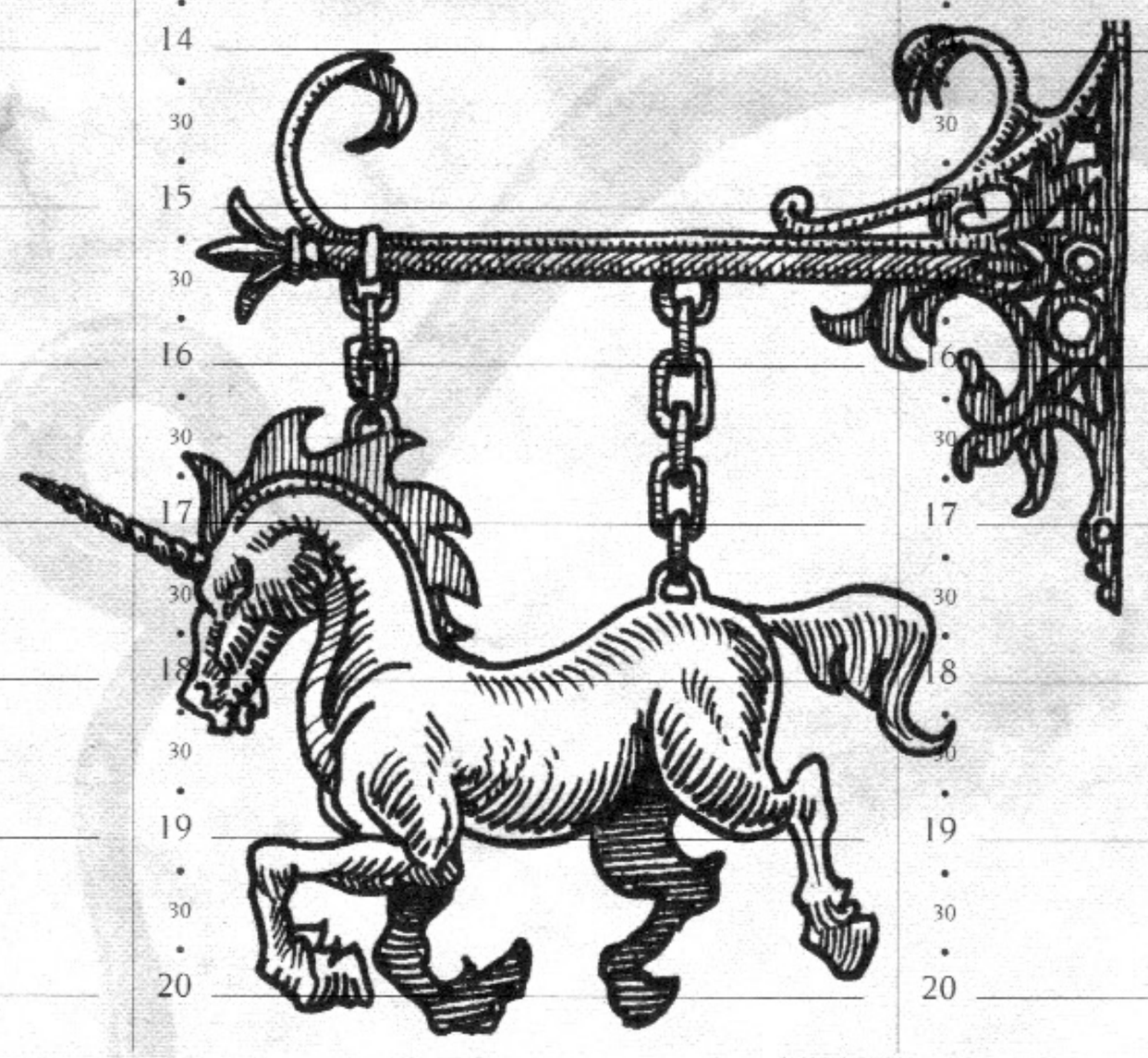
Exemple : Émeline répartit les points de Paldéric : 1 en Épreuves (Qualités 1), 4 en Maraude (Qualités 2, Équipement 2), 1 en Savoir (Qualités 1), 5 en Société (Qualités 2, Équipement 1, Compagnons 2) et 0 en Occulte.

Émeline a noté les Atouts : Mâle, Farfadet, Urguemand, Diplomate, Espion, Petit, Petite Chasse, Funambulisme, Séduisant, Corps diplomatique.

L'EG annonce que la Marraine de Paldéric est la Dame du Printemps.

Quentin détermine le profil des domaines de Gwellmön : 6 en Épreuves (Qualités 3, Équipement 2, Compagnons 1), 1 en Maraude (Qualités 1), 1 en Savoir (Qualités 1), 3 en Société (Qualités 2, Équipement 1) et 0 en Occulte.

Quentin a noté les Atouts : Mâle, Humain, Paragéen, Seigneur de Guerre, Botte Secrète, Banni des Parages. L'EG, du fait de l'histoire personnelle de Gwellmön, décide de lui accorder l'Atout Princéen pour symboliser le temps que ce Rôle a passé dans les Communes princières. N'ayant pas encore déterminé de quel coté pencherait Gwellmön, l'EG préfère ne lui assigner aucun Parrain.





Le Jeu d'Intrigues

SOMMAIRE

Introduction **2**

Narration **2**
Scènes 2
Actes 2
Intrigues 2

Simulation **5**
Traits et domaine 5
Les Atouts 5
Résoudre une action 6
Les actions habituelles 8

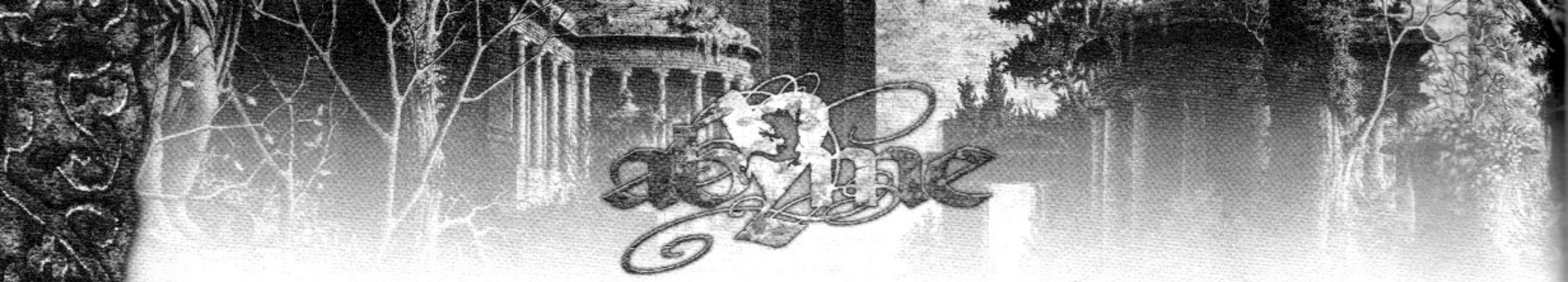
Arts dramatiques **9**
Traits 10
Confrontations 11
Variation des Traits 12
Allégeances 13
Atouts 14

Aides de jeu **18**

Feuille de Rôle **31**

Plan d'Abyme **32**

XUup release



Éminence,

Vous trouverez dans ces pages un ensemble de règles permettant de simuler les actions d'un mortel de l'Harmonde. Ce système de jeu est distinct de celui proposé dans AGONE. Il est plus simple car plus intuitif, et surtout, plus approprié aux campagnes de jeu de rôle reposant sur l'accumulation de preuves et d'indices dans le but de comprendre, et parfois de déjouer, des intrigues complexes. Il ne sera donc nullement question de résoudre des actions, passe d'armes par passe d'armes, mais bien de mesurer l'issue d'une action du point de vue dramatique, d'en déterminer les conséquences sur TOUS les Rôles pouvant y être mêlés. Vous remarquerez que nous ne nous sommes pas limités aux seuls Inspirés. En effet, Abyme est agité par bien des Drames qui ne sont le fait ni du Maître du Semblant, ni de sa ténébreuse alliée. La Cité des Ombres est le théâtre des manigances de nombreux acteurs. Sous la lune gibbeuse, les rues d'Abyme abritent dans leurs ombres des criminels, des usurpateurs, des voleurs, des intrigants, des courtisans, et bien d'autres personnages tout aussi inquiétants. Tous sont peu fréquentables. Bien peu sont liés au Masque et la Perfidie, ou à l'Ombre et la Ténèbre.
Abyme va vous permettre de plonger vos joueurs dans des intrigues haletantes. Afin de concilier au mieux les thèmes de la Cité des Ombres et le jeu de rôle, nous vous proposons donc de nouveaux repères ludiques pour gérer l'écoulement du temps au cours d'une session de jeu. Il ne vous reste plus qu'à vous familiariser avec ce nouveau système de règles pour vous plonger dans les tumultes qui agitent Abyme et font trembler les Royaumes crépusculaires.

Comme dans tous jeux, il convient de définir des règles qui permettront de résoudre les actions des Rôles des joueurs au cours de la partie. Vous trouverez dans ce chapitre les principes du Jeu d'Intrigues qui vous permettront de faire évoluer les Rôles et de gérer leurs interactions.
Comme pour une partie de jeu de rôle traditionnelle, les joueurs disposent devant eux d'une feuille qui contient les informations essentielles de leur Rôle — leur Passeport — alors que l'EG se place en bout de table derrière l'écran de jeu qui rassemble les tables essentielles à la mise en scène du Jeu d'Intrigues.

Note : les règles exposées ci-dessous ne redéfinissent pas les principes exposés dans AGONE et ne détaillent pas les informations nécessaires à une bonne compréhension de l'Harmonde et des Royaumes crépusculaires. En d'autres termes, les règles d'AGONE sont indispensables à une bonne compréhension de ce livret.

NARRATION

Dans le Jeu d'Intrigues, le temps est découpé en Scènes réunies autour d'enjeux et d'objectifs que se sont fixés les joueurs par rapport à une Intrigue. Un enchaînement de Scènes est appelé Acte. La réunion de tous les Actes permettant de résoudre une Intrigue constitue un Drame.

Scènes

Dans le Jeu d'Intrigue, la plus petite unité de mesure de l'action est donc la Scène. Il ne s'agit pas seulement d'un repère temporel. En effet, dès qu'au moins un Rôle pénètre ou sort d'un Décor ou qu'une action nouvelle est tentée, les Rôles présents changent de Scène. Cette unité de mesure de la narration respecte donc les indications imposées par la représentation théâtrale.

Lorsqu'une action est résolue — que plus aucun Risque ou transfert de points de Trait n'est tenté pour triompher d'une Intensité (voir plus bas) —, tous les Rôles changent de Scène.

Actes

Un ensemble de Scènes que l'on nomme traditionnellement scénario dans bien des jeux de rôle est désormais appelé Actes. Plusieurs Actes sont généralement nécessaires à un groupe de joueur pour comprendre une Intrigue. Le temps consacré par les joueurs pour décider de la manière dont disposeront leurs Rôles de ce qu'ils ont découvert, est appelé Dernier Acte.

Celui-ci est annoncé par vos soins, Éminence, aux joueurs lorsque tous les éléments d'une Intrigue leur ont été révélés. Dès lors les joueurs savent que les décisions qui leur restent à prendre vont sceller le destin de leur Rôle. Cet Acte doit toujours être le plus tendu d'une Intrigue et se conclut toujours par la célèbre distribution des PX si vous utilisez les règles d'AGONE.

Remarque : dans les Intrigues proposées dans ABYME, la situation et/ou les conditions du Dernier Acte sont précisées dans le corps du texte.

Intrigues

La Cité des Ombres n'est pas un décor de campagne comme les autres. Cette ville est le théâtre de bien des complots. Des crimes sont commis entre les canaux encombrés de la cité. Des Démons errent sur les corniches et les toits de la ville, à l'abri des regards des Hauts Diables. Sous les alcôves sombres, des ambassadeurs mais aussi des intrigants et des Princes-Voleurs se rencontrent. Tous intriguent, conspirent... et décident du destin des Royaumes crépusculaires.



Narration

Où que porte son regard, l'Abymois découvre des silhouettes dissimulées dans l'ombre. Il sait que s'il prête l'oreille son destin se retrouvera lié à celui de l'Harmonde, qu'il sera pris dans les rouages complexes d'une Intrigue.

En terme de jeu, une Intrigue est la réunion de Rôles autour d'un même but. Leurs intérêts peuvent être divergents mais leurs destins sont liés par leurs manigances.

Plusieurs Actes seront nécessaires aux joueurs pour comprendre et, la plupart du temps, triompher des enjeux que propose une Intrigue. Celle-ci est donc assimilable aux campagnes, aux chroniques ou aux sagas d'autres jeux de rôle.

Format des Intrigues

Toutes les Intrigues d'Abyme ont été pensées afin de rendre l'atmosphère particulière de la Cite des Ombres. Pour ce faire, nous avons mis au point un format de description. Ce paragraphe vous le présente, Éminence, afin que vous puissiez utiliser les Intrigues aux mieux.

Les faits

Chaque Intrigue est ouverte au Rôle à compter d'un jour J qu'il vous appartient de figer dans le calendrier des Royaumes crépusculaires (*cf.* AGONE p.23). Cette date de référence n'est pas la seule à avoir son importance. L'Intrigue existe en effet grâce à des événements passés ou futurs qui encadrent le jour. Ensemble, ces dates racontent l'Intrigue.

Vous trouverez dans cette partie un récit des événements passés et l'exposition du déroulement de l'histoire. Au fur et à mesure de ce développement, les Rôles que vous aurez à tenir lors de la mise en scène de l'Intrigue sont présentés et introduits dans leur fonction.

« Les faits » relatent donc l'histoire — le passé de l'Intrigue —, présentent le contexte initial des Rôles — le présent de l'Intrigue — et les événements tels qu'ils se dérouleront si les Rôles n'interviennent pas — le futur de l'Intrigue. Afin de vous en facilitez la relecture au cours d'une séance du Jeu d'Intrigues, les faits sont retranscrits dans un encart sous la forme d'une chronologie.

QUELQUES MOTS

Le Jeu d'Intrigues utilise des vocables ludiques différents de ceux d'AGONE. Nous les avons répertoriés dans cet encart afin de vous faciliter la compréhension de ces nouvelles règles.

Acte : une séance de jeu, ou un ensemble de scènes, permettant de comprendre une partie d'une Intrigue.

Atout : mot clef qui définit une spécificité d'un Rôle. Il peut s'agir d'avantages comme de défauts.

Allégeance : sensibilité — qui peut aller de la sympathie à la vassalité — à un Éternel.

Décor : unité de lieu où se déroule une scène.

Dernier Acte : moment du jeu où le dénouement peut avoir lieu. Normalement, les Rôles des joueurs ont alors collecté suffisamment d'informations décisives pour changer ou altérer le déroulement de l'Intrigue.

EG : Éminence Grise. Rôle de celui qui arbitre et met en scène les séances de jeu dans AGONE tout comme dans le Jeu d'Intrigues.

Épreuves : Trait lié à l'été. Il permet de résoudre les actions physiques faisant appel à la FOR et à la RÉS (le combat, la course, l'escalade, etc.).

Équipement : domaine des objets liés à un Trait (deuxième tiers de la valeur du Trait).

Intensité : valeur que doit dépasser un Trait pour qu'un Rôle triomphe d'une action.

Intrigue : ensemble d'éléments permettant de comprendre tous les tenants et les aboutissants de la problématique d'une histoire.

Maraude : Trait lié à l'automne. Il permet de résoudre les actions faisant appel à l'AGI et à l'INT lorsqu'il s'agit d'actions considérées comme crapuleuses ou demandant une certaine pratique intellectuelle ou dextre (passe-passe, pickpocket, crochetage de serrure, dissimulation dans l'ombre, etc.).

Occulte : Trait lié au surnaturel. Il permet de simuler la pratique de l'Emprise, des Arts magiques et des Bienfaits de la Menace ainsi que les connaissances et les savoirs méconnus car souvent trop anciens ou dangereux.

Passeport : feuille de personnage (Parchemin dans AGONE).

Qualités : domaine individuel d'un Trait (premier tiers de la valeur du Trait).

Rôle : personnage d'un joueur et de l'EG.

Risque : procédé du Jeu d'Intrigues qui permet de se dépasser lors d'une action délicate — lorsqu'un Trait n'est pas supérieur à une Intensité.

Savoir : Trait lié à l'hiver. Il permet de mesurer les connaissances d'un Rôle ainsi que sa CRÉ.

Scène : unité de temps d'une intrigue.

Société : Trait lié au printemps. Il détermine les capacités du Rôle à comprendre les couches sociales de l'Harmonde, ainsi que ses biens et l'étendue de ses moyens financiers.

Compagnons : domaine des assistants liés à un Trait (troisième et dernier tiers de la valeur du Trait).

Traits : ce sont les cinq caractéristiques du Rôle. Il s'agit des Familles de compétence d'AGONE (Épreuves, Maraude, Occulte, Savoir et Société). Un Trait est découpé en trois domaines (Qualité, Équipement et Compagnons). Il recoupe généralement plusieurs caractéristiques d'AGONE.

Intensité : valeur des Traits des Rôles de l'EG. Elle détermine l'enchère minimum que doit proposer un joueur pour triompher d'une difficulté ou pour que son Rôle réussisse une action.



DISTRIBUTION DES RÔLES

Les Rôles majeurs des Intrigues décrites sont bien entendu prévus pour être interprétés par vos soins, Éminence, mais vous êtes libre de les proposer à vos joueurs si cela vous paraît possible — et souhaitable. En outre, Éminence, n'hésitez pas à lier les Rôles des joueurs aux Intrigues proposées.

Les préludes (voir plus bas) peuvent vous permettre de les lier plus intimement. Pour cela, vous pouvez, par exemple, proposer plusieurs « tranches de vie » (au moins une par Rôle) : ces éléments d'histoire personnelle peuvent être une anecdote, un haut-fait, un événement marquant, plus ou moins détaillé (« Votre Rôle a survécu à une terrible maladie » ou « Votre Rôle a sauvé de la mort un riche caravanier keshite »...), mais les tranches de vie peuvent aussi être un détail caractéristique mineur (« Votre Rôle est allergique à une certaine drogue » ou « Votre Rôle a un cousin bien placé au Palais des Gros »).

Certaines tranches de vie peuvent, si vous le désirez, Éminence, se traduire sous forme d'Atout(s) — ce qui contribue à renforcer la progression des Rôles au fur et à mesure des Intrigues.

Sous votre direction, Éminence, les joueurs doivent se répartir — à l'amiable, ou par un système d'enchères ou de votes — les tranches de vie et les incorporer dans le passé de leur Rôle.

Certains de ces ajouts s'avéreront parfaitement mineurs et sans rapport avec l'Intrigue, mais une ou deux tranches de vie sont secrètement connectées à une ou plusieurs Intrigues et vous permettront, Éminence, de mieux lier les Rôles au déroulement des événements.

Cette méthode présente de plus l'avantage d'enrichir l'historique de tous les Rôles au début de chaque Intrigue.

Nous vous conseillons bien évidemment de lire cette partie dans chacune des Intrigues avant de choisir l'ordre dans lequel vous les jouerez avec vos amis.

Les Rôles

Les différents intervenants principaux que vous aurez à interpréter, Éminence, sont tous présentés de la façon suivante.

Note : une galerie de Rôles secondaires suit parfois la présentation des principaux.

Chaque présentation de Rôle s'ouvre sur une phrase type de celui-ci ou qui le caractérise.

Allure : la description du Rôle, ou ce que retiendra un passant ou un témoin de sa morphologie et/ou de ses attitudes corporelles.

Histoire : le récit de la vie du Rôle en dehors de l'Intrigue. Cette partie présente des informations sur le personnage que les Rôles pourront obtenir en questionnant ses proches ou ses relations. C'est donc une source de scénarios secondaires. En effet, les joueurs peuvent mal interpréter ces informations historiques — on peut aussi mal les renseigner ! — et ouvrir des Actes inutiles sur de fausses pistes — de leur invention, évidemment !

Ce qu'il sait : énumération des informations que possède le Rôle. Certaines de ces informations peuvent être fausses car nous avons exposé la perception de l'Intrigue qu'a le Rôle et non les faits portés à sa connaissance. Les joueurs devront donc utiliser ces informations dans leur jeu avec précaution s'ils ne veulent pas que ces Indices ne se retournent contre eux — et donc les pénalisent en augmentant l'Intensité d'une action (voir plus bas).

Preuves & Indices : des informations et des pièces à conviction — pour utiliser le jargon policier — peuvent conduire à un Rôle. Il peut également détenir certains de ces éléments de l'Intrigue. Toutes ces informations sont répertoriées dans cette partie. Des précisions utiles pour votre mise en scène, Éminence, s'y trouvent également (description sommaire des lieux et des environs, position dans la cité, protections éventuelles, etc.) accompagnées de suggestions d'Intensité et de Trait pour gérer les interactions des Rôles avec ces informations.

Les lieux : les lieux-clefs de l'Intrigue qui ne soient pas liés directement aux Rôles exposés plus haut sont présentés dans cette partie. On y trouve également des Preuves et des Indices.

Conseils d'interprétation : dans ce paragraphe le Rôle s'exprime sur sa personne afin de faciliter votre jeu de rôle d'Éminence.

Mise en scène

Les paragraphes de cette partie vous permettront, Éminence, d'amorcer et de mettre en scène ces Intrigues comme de véritables campagnes de jeu de rôle.

Ambiance : les conseils nécessaires à la mise en scène de l'atmosphère de l'Intrigue sont présentés dans cette partie. Vous y trouverez, Éminence, des mots-clefs ainsi que des ambiances sur les scènes clefs et les décors principaux.

ENCART TECHNIQUE

Épreuves : X
Maraude : X
Savoir : X
Société : X

Occulte : X

Atouts : liste de mots-clefs définissant le Rôle.

En vis-à-vis des paragraphes sur les Rôles, vous trouverez, Éminence, des encarts similaires à celui-ci où les données du Jeu d'Intrigues sur le Rôle sont indiquées avec leurs Atouts.



LES DOMAINES

Valeur	Qualité	Équipement	Compagnons
0	Rien de remarquable	Aucun	Aucun compagnon
1	Novice	Standard	Un compagnon normal (ou deux)
2	Professionnel	Remarquable	Quelques compagnons normaux (ou un compagnon expérimenté)
3	Expert	Exceptionnel	Une troupe de compagnons normaux (ou quelques compagnons expérimentés)

Tout a commencé… Vous trouverez ici des introductions à l'Intrigue pour vos Rôles : les Préludes. À exposer ou à « jouer en solo », ces événements donneront aux joueurs de votre choix, Éminence, des informations uniques, des pistes, sur l'Intrigue — souvent sur les faits antérieurs au jour J.

Dernier Acte : dans cette partie, nous vous présentons, Éminence, l'Acte clef qui doit clore l'Intrigue, la célèbre scène finale chère au cinéma. Dès que vous vous apprêtez à mettre en scène cet Acte, n'oubliez pas d'annoncer « Dernier Acte » à vos joueurs : la tension sera à son comble.

SIMULATION

Les Rôles sont « notés » grâce aux informations figurant sur le passeport : Nom, Sexe, Peuple, Origine, Occupation, Quartier. L'ensemble de ces éléments définit statistiquement le Rôle grâce à cinq Traits (Épreuves, Maraude, Savoir, Société, Occulte), quelques Atouts et leur Allégeance.

Traits et domaines

Les cinq Traits prennent une valeur sur une échelle de 0 à 9 découpés en trois domaines — Qualités, Équipement et Compagnons — notés chacun de 0 à 3.

Le score en Qualités représente les capacités innées (les caractéristiques dans AGONE) et les connaissances et techniques acquises (les compétences du parchemin) d'un Rôle.

Le score en Équipement représente la quantité et la qualité des objets que possède un Rôle.

Le score en Compagnons représente le nombre et l'efficacité des personnes au service d'un Rôle.

La somme des trois domaines donne le total actuel du Trait.

Chaque Rôle commence l'Intrigue avec un total égal au score maximum du Trait. Ensuite, le total évolue au cours du jeu mais il doit rester (sauf exception) plus petit que le maximum du Trait.

Ce maximum est fixe en cours de jeu.

Les Traits permettent de déterminer si une action entreprise par un Rôle est un succès ou si au contraire elle lui porte préjudice. En conséquence, les actions traditionnellement entreprises au cours d'une Intrigue romanesque ou dans une partie de jeu de rôle peuvent être « rangées » selon les Traits. Le Jeu d'Intrigues reconnaît donc des actions d'Épreuves, de Maraude, de Savoir, de Société et d'autres occultes.

Avant de détailler les actions dramatiques possibles et les méthodes pour les résoudre en terme de règles, intéressons-nous plutôt aux principes généraux du Jeu d'Intrigues.

Les Atouts

Les Atouts sont des mots qui définissent des aspects particuliers d'un Rôle. Tous les mots du passeport d'un Rôle (le Sexe, le Peuple, le Royaume,...) constituent des Atouts. Mais certains Atouts supplémentaires viennent généralement s'ajouter à ces Atouts implicites.

Selon votre souhait, Éminence, les Atouts déjà mentionnés peuvent être rappelés dans la section Atouts du passeport ou non. Ainsi, certains joueurs préféreront noter en une seule liste tous les mots susceptibles de jouer le rôle d'Atouts alors que d'autres se contenteront d'inscrire une seule fois tous les renseignements.

De manière générale, si un Rôle abuse de certains Atouts, vous devez, Éminence, lui rappeler que son personnage ne se réduit pas à quelques mots. Des contacts peuvent se lasser d'être trop sollicités, des avantages peuvent être convoités par des adversaires,... L'EG peut donc supprimer, momentanément ou de manière permanente, un ou plusieurs Atouts si cela peut éviter que le Rôle ne détruise l'intérêt ou la logique d'une Intrigue.

Les Atouts ont deux fonctions :

- Ils donnent des modificateurs pour accomplir certaines actions ;
- ils peuvent parfois permettre de faire des actions spéciales.

Tout Atout peut avoir ces deux fonctions si le cas se présente.

Modificateurs

Certains Atouts (Petit, Funambulisme, Sexe,...) représente un avantage dans des situations précises, et ils confèrent alors

un bonus de + 1. Dans d'autres cas, le même Atout peut être défavorable et donner un malus de – 1. Éminence, vous êtes seul juge pour décider si un tel modificateur s'applique et surtout quel est son signe (« + » ou « – »).

Actions spéciales

Certains Atouts (Vol, Béliade, Cheveux-Serpents,...) permettent d'effectuer des actions impossibles pour les Rôles ne les possédant pas. Ces actions spéciales reposent toutefois sur un Trait. En conséquence, si le total du Trait est médiocre, le Rôle aura du mal à accomplir l'action spéciale. Mais l'Intensité correspondante peut être modifiée en fonction des circonstances.

Si pour rentrer dans une propriété entourée par un large canal et un haut mur d'enceinte, l'Intensité de l'action d'Épreuves est de 6, en utilisant l'Atout « Vol », une fée noire pourrait ne faire seulement face à une Intensité de 4, si vous estimez, Éminence, que toutes les conditions sont favorables.

Un certain nombre d'Atouts permettent de passer un domaine d'un Trait de 0 à 1 sans effectuer de récupération. Cela signifie simplement que le Rôle peut faire une action d'Intensité 0 pour gagner un point dans ce domaine s'il n'en avait aucun. Cela ne permet pas de dépasser le maximum du Trait.

Résoudre une action

Quand un Rôle entreprend une action, l'essentiel est d'abord de déterminer quel Trait est concerné. C'est par un dialogue entre vous et le joueur que cela se décide.

Décrire et résoudre

Selon la manière dont il décrit l'action, le joueur influence le choix du Trait. Tous les détails doivent être envisagés. Rappelez-vous, Éminence, que ce nouveau système de règles ne s'attarde pas à une simulation au tour par tour mais bien à l'issue d'une scène — comme dans un film, par exemple. Il est donc indispensable que le joueur décrive le déroulement de l'action entreprise par son Rôle au cours d'une Scène. Les autres joueurs peuvent donner leur avis ; il vous appartient d'ailleurs, Éminence, de les inciter à le faire. Néanmoins, la décision finale ne revient qu'à vous seul, Éminence.

Souvent, Éminence, un joueur préfère utiliser un autre Trait que celui déterminé par vos soins. Dans ce cas, celle-ci doit essayer de lui proposer une alternative qui permettra au Rôle d'obtenir, par un autre moyen, un résultat équivalent. Ou bien, elle peut purement et simplement interdire l'action. Si possible, vous devrez, Éminence, essayer de ne jamais interdire à un joueur d'utiliser un Trait « inadapté », mais plutôt évaluer l'Intensité supplémentaire qui en découlera et, pourquoi pas, les pénalités qui en découlent.

Ainsi, si un Rôle ne veut pas utiliser Maraude pour pénétrer discrètement dans une maison — crocheter la serrure d'une porte, par exemple —, mais qu'il préfère plutôt se servir d'Épreuves — briser la serrure afin que la porte s'ouvre , vous pouvez, Éminence, choisir d'augmenter l'Intensité ou décider qu'une telle action aura des conséquences sur la réputation du Rôle : perte temporaire de points de Société ou de Maraude, gain de l'Atout « Hors-la-loi », etc.

Principe du limitant

Parfois, plusieurs Traits peuvent intervenir pour une seule action. On applique alors le principe du limitant : c'est le plus petit des scores qui intervient. L'EG doit faire en sorte que ce type d'action soit relativement rare et réservé à des situations exceptionnelles.

Principe de l'annonce

Vous n'annoncez pas, Éminence, l'Intensité de l'action aux joueurs — pas même à ceux dont les Rôles sont concernés — mais bien l'issue de l'action.

Intensité

Déterminer l'issue d'une action dans une partie du Jeu d'Intrigues est aisé. Pour ce faire, vous déterminez, Éminence, l'Intensité de l'action. Puis, vous la comparez derrière votre paravent au Trait du Rôle correspondant à l'action en cours.

- Si le Trait est supérieur strictement à l'Intensité, vous annoncez, Éminence, que l'action est une réussite. Elle n'a de plus aucune conséquence néfaste sur le Rôle.
- Dans le cas contraire, le Rôle devra, si vous le permettez, Éminence, prendre un Risque pour éviter que l'action n'échoue.

Risque

Dans le cas où le Rôle doit prendre un Risque pour triompher d'une action, vous annoncez, Éminence, au joueur quel

Intensité et action

Intensité	Action
0	Triviale
1	Élémentaire
2	Facile
3	Moyenne
4	Difficile
5	Très Difficile
6	Périlleuse
7	Héroïque
8	Surnaturelle
9 (et +)	Quasi Impossible

DANGER D'UNE ACTION

Danger	Annonces possibles
0 (*) -1	« Tu t'en sens capable. »
2	« Tu t'en sens capable. » ou « Va y avoir de la casse. »
3-4	« Va y avoir de la casse. » ou « C'est vraiment pas gagné. »
5	« C'est vraiment pas gagné. » ou «Tu veux mourir ? »
6-7	« Tu veux mourir ? » ou « N'y pense même pas. »
+ de 7	« N'y pense même pas. »

(*) : si le Trait est égal à l'Intensité (Danger zéro), Éminence, vous faîtes votre annonce bien que l'action soit réussite. Le joueur est donc libre de tenter les Hauts Diables en ne prenant pas de Risque.

Danger l'action représente pour son Rôle — faites la différence entre l'Intensité de cette dernière et le total courant du Trait impliqué — et donc quel Risque il doit prendre pour triompher. Vous trouverez les Annonces à faire au joueur pour un Danger donné dans le tableau ci-contre. Éminence, vous pouvez bien sûr varier ces Annonces pour éviter que les joueurs devinent systématiquement quel Risque ils doivent prendre. Vous pouvez aussi décider d'inventer vos propres Annonces si vous pensez que cela renforce l'intérêt du jeu.

Le joueur doit alors déterminer le Risque que son Rôle va prendre. Il indique alors un nombre compris entre 0 et 9 (mais qui doit être plus petit que son Trait). Plus le nombre est élevé, plus le Risque pris est grand.

PRENDRE DES RISQUES

Le joueur doit expliquer en quoi son Rôle prend un Risque en décrivant la scène. S'il ne le peut pas, aucune prise de Risque ne peut être faîte !

Pour cette action, et uniquement pour elle, le Risque pris s'ajoute au Trait.

En revanche, le Rôle doit effacer dans ses domaines un nombre de points égal au Risque (a priori en commençant par les domaines Équipement et Compagnons, au choix).

- Si la valeur du Trait modifié excède (ou est égale à) l'Intensité, l'action est un succès mais les points risqués et les éléments du domaine impliqués sont perdus.
- Si cette fois encore, le joueur n'obtient pas un score de Trait supérieur à l'Intensité, l'action échoue , et les points risqués et les éléments du domaine impliqués sont perdus. Le joueur peut alors retenter l'action en prenant un nouveau Risque mais il devra dépenser un point de plus que le Risque annoncé. Si le Risque pris la première fois était 0, Éminence, vous êtes libre de pénaliser légèrement le Rôle, par exemple en tenant compte de la perte de temps (le Rôle a fait une tentative infructueuse), ou bien en lui faisant perdre un point d'un autre Trait ou encore en augmentant l'Intensité (car désormais l'opposition du Rôle sait à quoi s'attendre, ou enfin en annulant temporairement les effets d'un Atout.

Reportez-vous plus bas pour déterminer les conséquences d'un Risque — perte de points, niveau 0 dans un domaine... — du point de vue de la narration.

Exemple : Gwellmön décide d'attaquer le repère des hommes du Prince Maestyoff pour libérer un témoin important. Il a actuellement 5 en Épreuves (son maximum est de 6 mais il a déjà perdu un point pendant une autre action). Du fait du nombre de gardes et de la protection du repère, l'Intensité de l'attaque est de 8. L'EG annonce donc à Émeline « Va y avoir de la casse », ce qui la pousse à choisir un Risque de 4. Avec 5 + 4 = 9, Gwellmön l'emporte, mais il doit soustraire 4 points de ses domaines, ce qui le laisse avec un point d'Épreuves seulement.

Les actions groupées

Plusieurs Rôles peuvent s'allier pour effectuer une même action au cours d'une Scène. Dans ce cas, le Rôle ayant le total courant le plus élevé dans le Trait concerné devient le « leader ». C'est lui qui prendra les décisions (quel Risque choisir, quels Atouts utiliser ?...). Les autres Rôles viennent, si c'est concevable, augmenter temporairement le domaine Compagnons du leader. Éminence, vous déterminez, en fonction des domaines des autres Rôles, s'ils comptent comme des partisans expérimentés ou non et le score de Compagnons du leader est donc réévalué conformément à cette aide.

L'action est ensuite résolue normalement, sachant que si le leader choisit de Risquer ses compagnons, vous devrez, Éminence, pénaliser les Rôles qui ont participé en leur faisant perdre un ou deux points du Trait concerné.

Si le leader avait déjà 3 dans le domaine Compagnons, l'assistance des autres Rôles est superflue : leur présence n'influe en rien sur la résolution de l'action.

Les modificateurs liés aux Atouts.

Dans un grand nombre de situations, des Atouts peuvent intervenir et donner des bonus, ou des malus à un Rôle.

Normalement, chaque Atout « favorable » apporte un bonus de + 1 tandis que chaque Atout « défavorable » donne un malus de - 1. On fait la somme de tous ces modificateurs pour calculer le modificateur final.

Ce modificateur peut évidemment être nul. Mais il ne peut pas être plus grand que + 2, ni plus petit que – 2. Ainsi, si la somme des Atouts est supérieure à + 2, les points sup-

plémentaires sont perdus et, seul, un bonus de + 2 est conservé. De même, si la somme était plus petite que – 2, le modificateur final sera de – 2.

Ainsi, dans toutes les actions de communication, les Rôles doivent recenser le nombre de points communs et d'opposition entre leur interlocuteur et eux. En général, avoir le même Peuple, le même Royaume d'origine ou la même Occupation apportent chacun un + 1. Être d'une saison opposée ou avoir une mauvaise réputation apporte un – 1. D'autres préjugés de l'interlocuteur peuvent intervenir.

Si un Rôle veut accentuer un aspect de l'échange (séduction, intimidation, procédure légale, interrogatoire officiel,...), il pourra espérer obtenir des bonus liés à d'autres Atouts.

Éminence, vous devez vous assurer que des bonus ne sont pas comptés deux fois. Ainsi, un marchand ne peut pas utiliser son Atout « Marchand » pour obtenir un + 1 quand il fait du négoce : c'est son grand score de Société qui est pris en compte et le fait d'être Marchand n'est pas un avantage supplémentaire. Par contre, s'il cherche à obtenir une information sur des échanges commerciaux (action de Savoir), l'Atout « Marchand » est bien un élément qui s'ajoute aux données du problème : le Rôle aura dans ce cas un bonus de + 1.

Les informations

Il est également possible que le joueur dispose d'informations dont il estime qu'elles changent la donne d'une Scène. S'il souhaite utiliser une information dans une conversation entre son Rôle et celui d'une Intrigue que vous interprétez, il doit mentionner au terme d'une remarque, d'une tirade ou d'une répartie les éléments de son discours qui lui semble représenter un avantage dans la résolution de l'action. Vous devez alors considérer chacun de ces éléments en fonction des informations fournies dans l'Intrigue sur ce Rôle. Chaque information susceptible de l'impressionner — comme une preuve irréfutable de sa culpabilité — baissera l'Intensité de l'action d'un point. Toutes les autres l'augmenteront d'un point.

Ces modificateurs agissent sur l'Intensité et ne sont donc pas limités comme les modificateurs liés aux Atouts.

Avant d'interpeller l'un des Rôles clefs d'une Intrigue, les joueurs doivent apprendre à mesurer leurs propos. La prudence les oblige donc à préparer les rencontres et à vérifier les informations obtenues au cours de leurs investigations.

Les actions habituelles

En plus des actions liées aux personnages ou aux preuves, les Rôles seront amenés à tenter des actions qui leur permettront d'être plus aptes à résoudre une Intrigue.

La récupération

Quand un Rôle a dans un Trait un total plus petit que son maximum, il peut faire une action dite « de récupération » pour regagner des points. Il est également possible à un joueur de procéder à une action de récupération pour rendre des points à un autre Rôle que le sien. La seule règle est qu'il est, par ce procédé, impossible de dépasser le maximum du Trait.

C'est une action simple, qui peut généralement être accomplie sans obstacle en Abyme. Le joueur doit décrire le type d'action que son Rôle entreprend pour retrouver ses capacités. L'EG détermine alors le type de l'action et son Intensité.

De manière générale, une action d'Épreuves permet d'obtenir des ressources par la force, une action de Maraude indique un vol ou une solution illégale, une action de Société est souvent le signe d'un achat ou de l'utilisation de contacts, une action d'Occulte autorise à utiliser la magie pour retrouver ses capacités.

Pour l'Intensité, elle est en moyenne égale au double du nombre de points que le Rôle veut récupérer. L'EG est bien sûr autorisée à modifier ce nombre de 1 ou 2 points en plus ou en moins, selon les circonstances. Un vol aura plus de chance de réussir en pleine nuit alors que, par contre, un achat sera plus facilement réalisable en plein jour.

Exemple : Gwellmön a été blessé et il n'a plus maintenant qu'un point en Épreuves (contre 6 au maximum). Paldéric décide de faire une action de récupération pour son compagnon : il le dépose chez un guérisseur qualifié, va lui faire réparer ses armes chez un excellent armurier puis va recruter des hommes de main. Émeline veut rendre 4 points à Gwellmön. L'EG détermine que c'est une action de Société d'Intensité 9 (8+1 à cause du grand nombre de choses que Paldéric veut faire en même temps). Paldéric a actuellement 5 en Société (son maximum), donc l'EG annonce à Émeline « C'est vraiment pas gagné ». Pour ne pas passer à 0 point, Émeline prend un Risque de 4. Avec un total de 5+4, Émeline s'en tire. Gwellmön repasse donc à 5 en Épreuves, alors que Paldéric n'est plus qu'à 1 en Société.

Si le joueur est particulièrement précis dans sa description de l'action, il peut faire en sorte que les modificateurs d'Atouts jouent en sa faveur.

Exemple : Paldéric a perdu quatre points de Société et il tente maintenant une action de récupération. D'abord, il peut utiliser son Atout « Corps diplomatique » pour passer immédiatement de 0 à 1 en Société/Compagnons (il trouve des serviteurs pour l'aider), ce qui lui permet d'être à 2 en Société. Mais pour regagner trois points, il entreprend une action de Maraude afin de dérober des œuvres d'art chez des méduses qu'il lui arrive d'espionner. À la nuit tombée, Paldéric profite d'une grande réception donnée à l'ambassade ophidienne pour « visiter » par les toits les maisons de quelques riches invitées. Comme les conditions sont favorables — il agit en

pleine nuit et la réception lui assure que les maisons sont désertes... —, l'EG décide que l'Intensité de l'action est seulement de 5. Comme Paldéric a actuellement 4 en Maraude et que l'EG accorde à Paldéric un + 2 (+ 1 pour les Atouts « Petit » et « Funambulisme »), l'action est réussie sans qu'aucun Risque ne soit à envisager.

Le dépassement

Exceptionnellement, un Rôle peut tenter une action pour dépasser d'un point — et d'un seul ! — son maximum dans un Trait. Ce point gagné en excès, même s'il est le premier du Trait, doit être placé en Équipement ou en Compagnons. Le dépassement ne permet pas de faire passer un domaine au-dessus de 3, donc la limite du total reste 9 (un Rôle ayant 9 en maximum de Trait ne peut pas se dépasser).

Pour tenter un dépassement, le Rôle doit déjà être à son maximum et il doit tenter avec un autre Trait une action d'Intensité 6.

Si le point de dépassement est risqué dans une action, il est perdu.

L'EG a bien sûr le droit d'interdire le dépassement si le joueur ne justifie pas cette action d'une manière ou d'une autre. Il peut aussi augmenter ou baisser l'Intensité de 1 à 2 points pour tenir compte de la difficulté et des circonstances du dépassement.

Exemple : Quentin décide d'avoir recours à la magie, mais Gwellmön a 0 en Occulte et il faut donc procéder à un dépassement. Vu les difficultés que cela implique, Gwellmön ne veut pas tenter une action de Société pour recruter un Mage. Il décide plutôt d'attaquer un de ses ennemis de l'Ambassade paragéenne afin de lui dérober une antique relique familiale en sa possession.

L'EG autorise une action d'Épreuves pour un dépassement en Occulte, mais elle choisit d'infliger une perte de 1 point en Société du fait de l'aspect violent et illégal de l'opération. La raison du plus fort n'est pas toujours la meilleure, même en Abyme.

L'EG fixe l'Intensité à 6. Gwellmön a actuellement 5 en Épreuves, mais il explique que son Atout « Banni des Parages » est lié à cette action puisqu'il s'en prend à un ennemi. L'EG note mentalement la présence de cet ennemi en Abyme (elle l'utilisera plus tard dans l'Intrigue) et accepte. Elle annonce à Quentin « Tu en es capable ». Celui-ci choisit de ne dépenser aucun point (pour voir... il n'est pas pressé et veut bien retenter l'action une nouvelle fois si nécessaire, quitte à perdre encore un point de Société). À 6 contre 6, l'action est donc réussie. Gwellmön passe de 0 à 1 en Occulte/Équipement.

ARTS DRAMATIQUES

Traits

Une action dépend du Trait utilisé pour la résoudre. Afin de vous faciliter le choix du Trait pour la résolution d'une action, chacun de ces aspects du Rôle est présenté en respectant le format suivant.

Symbole : icône utilisée sur le passeport pour symboliser un point d'un domaine du Trait.

Actions : énumération des actions admises avec le Trait.

Qualités : les éléments et les aspects innés du Rôle qui justifient la valeur « naturelle » du Trait.

Équipements : l'ensemble des objets dont dispose le Rôle pour la résolution d'actions difficiles.

Compagnons : l'ensemble des compagnons qui soutiennent le Rôle dans les actions difficiles.

Modificateurs : quelques suggestions des facteurs qui peuvent intervenir.

Épreuves



Actions : ce Trait permet de résoudre toutes les actions physiques brutales, intenses, sportives, violentes,... On l'utilise donc dans les combats (l'attaque, la parade, la riposte, l'esquive), lors de déplacements éprouvants (la course, la nage en milieu agité, les poursuites à pied ou à cheval), pour résoudre des efforts (soulever une masse lourde, tordre des barreaux, surveiller une personne ou une zone), ou même panser des blessures.

Qualités : la force, la résistance, l'expérience du combat, les aptitudes sportives,

Équipements : des armes, des armures et autres pièces d'équipement liées à des actions physiques (cordes, longue vue, herbes de soins, etc.).

Compagnons : des artisans, des mercenaires, des gardes du corps ou même des montures.

Modificateurs : l'effet de surprise (limitant en Maraude), la connaissance du terrain, le temps de préparation...

Maraude



Actions : les efforts d'agilité, de dextérité et d'équilibre (acrobatie, jonglerie, pickpocket, crocheter, etc.), se déguiser, camoufler, se dissimuler, chasser, utiliser les poisons.

Qualités : la discrétion, la ruse, la connaissance des bas-fonds et l'expérience des milieux louches.

Équipements : des outils de crochetage, des poisons, des cordes, des balles de jonglerie légère, etc.

Compagnons : des brigands, des mendiants, des assassins, des miliciens corrompus, des voleurs ou des espions.

Modificateurs : le moment de la journée, la connaissance du terrain, le temps de préparation...

Savoir



Actions : lire et écrire, se repérer grâce aux étoiles, pratiquer la chirurgie, déterminer une connaissance (géographie, histoire, légende, les lois, zoologie, Cryptogramme-magicien, etc.).

Équipements : des livres, des parchemins, des journaux, des accès aux bibliothèques, etc.

Compagnons : des sages, des bibliothécaires, des astrologues, des conseillers ou des médecins.

Modificateurs : la source des renseignements, le temps consacré à l'étude...

Société



Actions : mentir, flatter, négocier, se comporter dans un milieu social ou dans un pays étranger, pratiquer une activité artistique, corrompre, acheter, céder à un chantage.

Qualités : le charisme, les capacités de communication ainsi que la sensibilité et les dons artistiques.

Équipements : de l'argent, des œuvres d'art ou même des vêtements d'apparat.

Compagnons : des marchands, des informateurs, des artistes ainsi que des diplomates et des ambassadeurs.

Modificateurs : le moment de la journée, le quartier choisi.

Occulte



Actions : l'Équerre, pratiquer l'Emprise, conjurer un Démon, utiliser un artefact... Les actions occultes sont plus détaillées plus bas.

Qualités : selon le cas, Emprise, Résonance, Démonologie, Harmonie, Art,...

Équipements : des artefacts, des objets enchantés, des reliques, des Œuvres magiques, des plans de constructions ésotériques, etc.

Compagnons : des Danseurs, des Démons, des Mages

Modificateurs : le temps de préparation, « l'atmosphère » du lieu, le moment de la journée.

Occulte

Généralement, Occulte ne peut être employé qu'en conjonction avec un Atout qui explique l'origine de la magie. C'est souvent une Occupation (Jorniste, Éclipsiste, Obscurantiste, Conjurateur,...), une Allégeance (les Muses, l'Ombre, le Masque,...) ou bien un autre élément de la description du personnage (le Peuple, le Quartier,...).

Mais il peut arriver qu'un Rôle gagne temporairement des points en Occulte grâce à des objets, des rencontres,...

Dans tous les cas, Éminence, vous et le joueur devrez distinguer le « mécanisme » de jeu (quelle augmentation ou quel Atout sont gagnés) et la « réalité » de l'utilisation de la magie. Certains joueurs parleront d'abord en terme de magie et c'est vous qui devrez proposer quel mécanisme de jeu rend compte de ces effets. À l'inverse, d'autres demanderont tout d'abord tel type d'avantage de jeu et, Éminence, vous devrez étudier avec eux en quoi la magie peut leur conférer ces bonus. L'utilisation de la magie doit devenir un travail de coopération et de création entre les joueurs et vous.

Si l'utilisation de la magie devient routinière ou si les joueurs ne semblent plus vouloir faire l'effort d'imaginer quels effets leurs Rôles invoquent dans l'Harmonde, nous vous conseillons, Éminence, d'intervenir pour que l'Occulte garde une part de merveilleux.

L'Emprise

La plupart du temps, l'Emprise augmente temporairement l'un des quatre autres Traits. Ces majorations peuvent conférer à un domaine jusqu'à cinq points en bonus ou en malus. Telle est la force de la magie !

Pour gagner une augmentation pendant une Scène, l'Intensité est de 2 fois l'augmentation souhaitée. Pour gagner

OCCULTE : TRAIT DE SUBSTITUTION

--- Emprise ---			Conjuration
Obscurantisme	Éclipsisme	Jornisme	
Épreuves	Maraude	Savoir	Tout Trait
Société	Société	Société	

LIMITER LA MAGIE ?

Chaque Éminence a sa propre vision de la place que la magie doit prendre dans son univers. Si vous estimez que la magie est trop puissante, vous pouvez introduire deux types de limitations (systématiquement ou en alternance).

- La magie s'épuise vite. Les Danseurs se fatiguent, les encriers se vident,... Pour chaque action occulte réussie, le Rôle perd au moins un point d'Occulte (même s'il n'a pris aucun Risque).
- La magie est dangereuse. Jetez une pièce de monnaie en l'air et, si le résultat est « face », un Fumble lié à la magie se produit. L'effet est plus ou moins dangereux, proportionnellement à l'Intensité de l'action tentée — l'Intensité de l'action occulte pourrait ainsi être une perte de point dans un domaine ou même un Trait !

une augmentation pendant toute une Intrigue, l'Intensité est de 4 fois l'augmentation souhaitée.

Certaines actions occultes peuvent aussi permettre de gagner un Atout temporaire. Pour gagner un Atout pendant une Scène, l'Intensité est de 4. Pour gagner un Atout pendant une Intrigue, la difficulté est de 8.

Ces effets peuvent s'appliquer sur le Rôle lui-même ou sur un autre Rôle.

EMPRISE & INTENSITÉ

Durée	Intensité d'une augmentation	Atout temporaire
Scène	augmentation x 2	4
Intrigue	augmentation x 4	8

L'Emprise peut aussi être utilisée comme Trait de substitution dans certaines situations exceptionnelles, avec votre accord. Le Trait Occulte peut aussi permettre d'effectuer des récupérations des autres Traits.

Le Supplice sera plutôt propice à augmenter Épreuves ou Société. L'Impulsion sera plus orientée Maraude ou Société. L'Empathie concernera principalement Savoir ou Société.

Conjuration

La magie des Ténébreux est limitée par l'Allégeance aux puissances des Abysses et elle permet, en Abyme, de faire un peu tout, à condition de pouvoir s'acquitter d'une Connivence. Ces dernières impliquent des sacrifices de points d'Équipement et/ou de Compagnons. Il peut donc être utile d'acquérir des biens ou des serviteurs pour les sacrifier !

LA CONJURATION

Allégeance (Ombre)	Cercle de Conjuration	Intensité de Conjuration
2	I	2
4	II	4
6	III	6
8	IV	8
10	V(*)	9

(*) : la Conjuration des Obsidiens exige du Ténébreux que l'Ombre soit son Parrain.

Autres magies

Éminence, les autres formes de magie (Inspiration, enchantement de l'Harmonde Muses, objets « magiques »...) sont laissées à votre appréciation. L'Harmonde est un univers enchanté, et Abyme, par-dessus tout, est un lieu d'exception : le Trait Occulte doit vraiment être une source d'actions d'éclat et de merveilles... Ne laissez pas des règles ou des mécanismes gâcher votre plaisir. Le but du Jeu d'Intrigues est bien de jouer à s'étonner, de ressentir entre ami le plaisir pris au cours de la lecture des romans de Mathieu Gaborit.

ET LES EFFETS MAGIQUES D'AGONE ?

Si un joueur souhaite provoquer un effet magique prévu par les règles d'AGONE et qu'aucun des principes exposés dans ces pages, vous pouvez toujours, Éminence, convertir la DIFF en Intensité. Le principe est le suivant :

Seuil	Intensité
10	1
15	2
20	4
25	6

Objets et lieux magiques

Dans l'Harmonde, et en Abyme plus particulièrement, des formes sont dotées de pouvoirs inimaginables dans notre monde. Ces objets et ces lieux peuvent être des produits de l'enchantement de l'Harmonde par les Muses (Vestiges, reliques), des expressions de l'Inspiration (Œuvres d'Art ancien ou libre), des objets infestés par la Ténèbre ou la Perfidie, ou enchantés par l'Emprise. Lorsqu'ils sont possédés par des Rôles et utilisés pour triompher de l'Intensité d'une action, ce sont les seuls Atouts qui peuvent compter pour plus d'un point — trois au plus. Il vous appartient, Éminence, de chiffrer ces objets et ces lieux magiques avec précaution. Voici quelques exemples qui pourront vous aider à juger des avantages d'un lieu ou d'un objet magiques.

Confrontations

Toute action ne connaît pas une Intensité « objective ». Il arrive en effet que l'action oppose deux Rôles. Dans ce cas, l'Intensité de chacun est la valeur d'un Trait de l'autre. Cette partie du Jeu d'Intrigues fournit également des informations complémentaires sur la gestion des oppositions les plus recensées dans des séances de jeu de rôle.

Épreuves : si un combat a lieu entre deux personnes dans les règles de l'art — « à la loyale » pourrait on dire — chacun compare son Trait d'Épreuves à celui de son adversaire.

Deux valeurs d'Épreuves sont également confrontées au cours de poursuite (à pied, à la nage, à cheval, etc.), ou lors de l'administration de soins.

OBJETS ET LIEUX MAGIQUES

Objets magiques	Épreuves	Maraude	Savoir	Société
Pénombre	+ 1 É/ + 1 C	+ 1 C	0	- 1 C
Gargouilles	+ 1 C	0	0	0

Q : le modificateur s'applique en Qualités. La plupart du temps ce modificateur est propre à un lieu et ne s'applique que lorsque le Rôle y est présent.
É : le modificateur s'applique en Équipements.
C : le modificateur s'applique en Compagnons.

Remarque : les bonus indiqués s'ajoutent à ceux donnés normalement. Ainsi Pénombre est une arme qui compte pour un des trois points d'Équipement en Épreuves. Elle compte donc en Épreuves pour + 2 en Équipement et + 1 en Compagnon mais n'occupe qu'un « emplacement » d'Équipement d'Épreuves et non deux Équipements et un Compagnon.

Maraude : dans une lutte, dès qu'un des combattants décide d'utiliser des ruses ou des coups bas, celui ci utilise alors son Trait Maraude pour agir. L'Intensité de l'action de son adversaire est égale à la valeur de Maraude du « tricheur ». Et cela, même si celui ci se bat « à la loyale » et utilise donc sa valeur d'Épreuves.

La Maraude est également utilisée pour l'exercice de la torture. On confronte alors la Maraude du tortionnaire à l'Épreuves de sa victime. C'est également cette méthode qui est utilisée lorsqu'un voleur tente de tromper la vigilance d'un garde. Par contre, on lui opposera la valeur de Société d'un individu qu'il souhaiterait abuser grâce à un costume ou à un maquillage qui lui permettrait de se faire passer pour autrui.

Savoir : deux savants peuvent s'affronter sur des théories ou sur l'interprétation des détails d'une connaissance. Éminence, vous les opposerez sur le terrain du Savoir — plutôt que par une confrontation de leur Société — s'ils tentent de convaincre une assemblée par un raisonnement ou une démonstration.

Société : les cours et les réceptions des puissants de l'Hamonde sont les théâtres de joutes verbales terriblement néfastes pour la réputation. Lorsqu'un tel affrontement a lieu entre deux Rôles, la valeur de Société est alors utilisée pour résoudre l'échange de phrases cinglantes et de calembours.

On utilise également ce Trait entre un marchand et son client, entre deux personnes qui tentent de se convaincre par l'usage du baratin ou de l'éloquence — et non par la démonstration qui répond au Trait Savoir —, lors d'une tentative de corruption — et non lors d'une tentative d'intimidation qui relève d'une opposition Maraude (ou Épreuves) contre Société.

Occulte : contrer la magie d'un autre Rôle, l'empêcher de se réaliser, et non résister à ces effets car ceci dépendra en effet du Trait ciblé — exemple : résister un effet magique qui donne la fièvre revient à résister à cette fièvre à l'aide d'Épreuves —, sont les seuls exemples de confrontation Occulte.

Si un seul des adversaires triomphe de l'Intensité d'un affrontement, il remporte celui-ci et décide du sort de son adversaire (blessé, mort, estropié, vexé, ridiculisé...). Toutefois, Éminence, il vous appartient de doser les conséquences des affrontements à l'aide des échelles de valeur des Traits. De plus, vous êtes tout à fait libre de décider qu'un Rôle survit à la plus terrible des défaites lorsque cela est séduisant pour le déroulement de l'Acte en cours — et non de la scène ; l'action est en effet résolue.

Variation des Traits

Le score maximal d'un Trait, déterminé à la création du rôle, ne varie pas (sauf si l'EG le permet, au Dernier Acte d'une Intrigue). Par contre, les scores des domaines et leur total évoluent beaucoup du fait des Risques pris par les Rôles et des gains possibles.

C'est le joueur qui décide généralement quels points son Rôle perd. La seule règle à respecter est qu'il faut conserver au moins 1 point en Qualités aussi longtemps que possible.

L'EG peut, dans certaines circonstances, imposer que les points perdus soient répartis d'une façon spécifique.

Il peut y avoir différentes raisons qui expliquent la perte ou le gain de points dans un domaine. Bien sûr, il n'y a pas qu'une seule interprétation possible pour expliquer les variations de tel ou tel score, mais voici un certain nombre de justifications possibles.

MAIS OÙ SONT LES PX ?

Il n'y en a pas !

Le Jeu d'Intrigue n'accepte pas de système de progression du Rôle par l'expérience. En effet, les règles définies dans ces quelques pages ne s'attardent pas à la maturation des compétences mais à son équipement et ses connaissances. Ceci ne signifie pas qu'un personnage n'évolue pas. Éminence, vous êtes invités à discuter avec vos joueurs de l'évolution des Traits et de leur domaine au cas par cas en vous fiant au paragraphe « Variation des Traits » (voir plus haut).



Art dramatique

Équipement

Ce domaine est sans doute le plus propice aux variations. Les objets et les possessions du Rôle seront sans doute amenés à changer au cours des Intrigues.

Gain : achat, vol ou prêt d'objets.

Perte : objet brisé, endommagé, perdu, volé, donné,...

Compagnons

Ce domaine se prête assez bien aux variations. Les serviteurs ou les alliés du Rôle peuvent le rejoindre ou le quitter pendant une Intrigue, modifiant ainsi son score.

Gain : recruter des compagnons, retrouver des alliés.

Perte : mort, blessure ou fuite des compagnons, rupture de contrat.

Qualités

Les points de Qualités représentent l'état des capacités personnelles du Rôle. Chaque variation indique que le Rôle lui-même a subi des modifications et cela ne sera donc pas sans conséquence. Chaque fois qu'un Rôle perd tous ses points de Qualités, il se retrouve dans une situation délicate et pénalisante qui est généralement la cause de désagréments majeurs.

Épreuves

Gain de point : guérison, repos, entraînement, etc.

Perte de point : blessures, fatigue.

Être à zéro : inconscient, mourant, blessé.

Maraude

Gain de point : prestige dans la Maraude, repos, mort d'un adversaire, etc.

Perte de point : blessé, problèmes avec la justice.

Être à zéro : recherché par des autorités judiciaires ou mafieuses (les Princes-Voleurs).

Savoir

Gain de point : accès dans les bibliothèques, faveur des érudits, dette d'un informateur, etc.

Perte de point : dépassé par les événements, en retard sur l'actualité, dette envers un informateur, perte d'accès au lieu de savoir.

Être à zéro : collapsus, amnésie, folie.

Société

Gain de point : enrichissement, prestige, rencontres favorables...

Perte de point : appauvrissement, disgrâce.

Être à zéro : exproprié, ruiné.

Occulte

Gain de point : repos du danseur, encres démoniaques,...

Perte de point : fatigue du danseur, accumulation de connivences,...

Être à zéro : Fumble magique, problème de Connivences.

Allégeances

Abyme est un haut-lieu de l'Harmonde, un champ de bataille et une arène politique où bien des destins se rejoignent pour vivre des aventures palpitantes qui servent parfois les intérêts des Éternels. Lorsqu'une telle situation se présente, un Éternel peut tenter d'amadouer l'un des mortels mêlés à une Intrigue — également les Rôles des joueurs — afin d'en faire un vassal, un observateur à sa solde ou bien un serviteur fidèle. À quelques rares occasions, un mortel prend conscience d'avoir une destinée, un rôle à jouer au cours du dénouement d'un Drame : c'est le cas des Rôles interprétés par les joueurs du Jeu d'Intrigues.

ALLÉGEANCE DE DÉPART

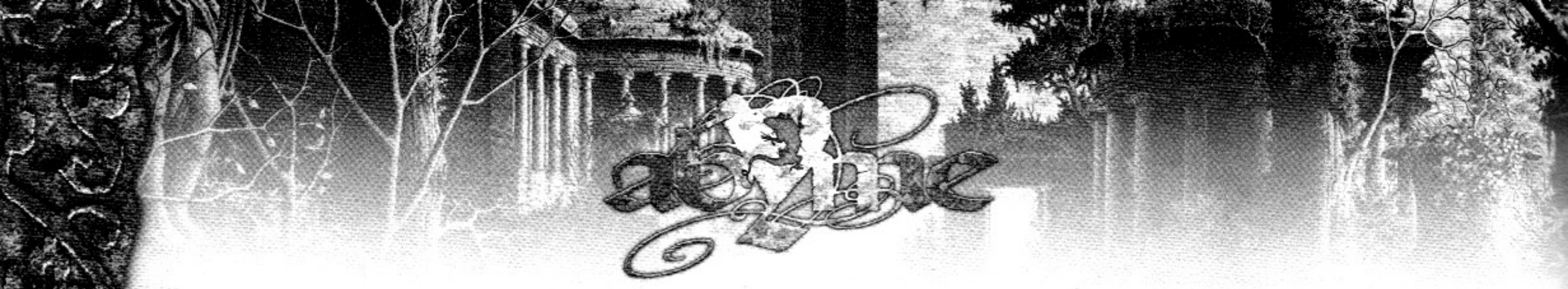
Inspiré	+ 1 en Janus et en Muses
Humain	+ 1 dans une Allégeance (optionnel, au choix de l'EG)
Saisonin	+ 3 dans la saison correspondante
Fée Noire	+ 1 en Ombre ou en Masque (au choix de l'EG)
Minotaure	+ 1 en Ombre
Automnin	+ 4 en Masque
Conjurateur	+ 2 en Ombre

D'Intrigue en Intrigue, les Rôles attireront sans aucun doute l'attention d'un ou plusieurs Éternels. C'est l'EG qui décide, selon les actions et les alliances des Rôles, d'attribuer des points dans les Allégeances.

Le Parrain éternel d'un Rôle est un Atout qui peut lui permettre d'utiliser son Trait Occulte d'une manière inattendue ou exceptionnelle.

Les Muses peuvent se manifester par des interventions merveilleuses et magiques : les Arts magiques. Les Dames des Saisons ont chacune des ressources magiques secrètes. Le Masque a bien des agents et des pouvoirs : les Bienfaits de Perfidie. L'Ombre est puissante en Abyme plus que partout dans l'Harmonde. Et Janus, au travers des Inspirés et de leur Flamme — les pouvoirs de la Flamme (cf. AGONE p.162), tente de tirer le monde du Crépuscule.

D'un autre coté, si un Rôle tente une action qui va à l'encontre de son Parrain, il souffre d'un malus égal à son Allégeance la plus élevée.



Au nom d'une Dame

Tout Saisonin bénéficie d'un bonus de + 1 sur une action lorsque celle-ci se déroule au cours de « sa » saison. Un Saisonin dont l'Allégeance à sa Dame dépasse 5 et dont celle-ci est le Parrain est gratifié d'un pouvoir particulier lié au domaine de compétence de celle-ci. Il est alors considéré comme un Champion de sa saison.

On considérera ce pouvoir comme un Atout susceptible de donner lieu à une action spécifique.

Exemple : après des années passées à défendre l'honneur de sa Dame dans les Parages, Feadron le nain, arrière petit fils du grand Leaghon à la vingt-neuvième génération a accumulé une Allégeance de 6 vis-à-vis de la Dame de l'Hiver. Celle-ci lui a confié le don de la Mémoire Cristalline, la capacité de cristalliser une pensée d'une personne avoisinante sous la forme d'un flocon. La forme de ce dernier symbolise la nature de cette pensée.

L'Allégeance aux Dames des humains ne peut pas excéder le seuil de 5 ! De plus, les humains ne peuvent être parrainés par les Dames.

Les Inspirés

Des Rôles ayant une influence « Janus » ET « Muses » sont des Inspirés. Leur score de Flamme est le plus petit des deux scores d'allégeance. Le score de Flamme se soustrait au Risque pris. L'EG doit garder à l'esprit que les Inspirés sont rares en Abyme, et que les forces de l'Ombre et du Masque sont promptes à s'opposer à eux. Si l'EG décide que ces Allégeances accordent un tel pouvoir à un Rôle, celui-ci est permanent — tant que les Allégeances liées à l'Ombre et au Masque ne les surclassent pas.

Les Rôles de cette Allégeance ont accès au pouvoir de Flamme. Ces derniers sont autant des Atouts (voir plus bas). Le Rôle bénéficie d'autant d'Atout de Flamme que son niveau d'Allégeance.

Les Ténébreux

Le score d'Allégeance Ombre limite les possibilités des Conjurateurs et fournit à ceux dont l'Ombre est le Parrain des Atouts à des niveaux très élevés.

Les Perfides

Les Rôles inféodés aux Masques développent des Atouts de Perfidie (voir plus bas). Ils en possèdent autant que leur score d'Allégeance.

En plus des Atouts de Perfidie, les Rôles au service du Maître du Semblant peuvent prendre des Risques à l'aide de leur point d'Allégeance. Si un Rôle triomphe d'une action à l'aide de ses points d'Allégeance au Masque, cette dernière augmente alors d'un point.

Il est interdit de jouer des Rôles perfides dont l'Allégeance serait supérieure ou égale à 6 : ce sont les ennemis jurés de l'Harmonde.

Atouts

La liste qui suit n'est bien sûr pas exhaustive, nous vous invitons à créer vos propres Atouts en vous inspirant de ceux qui sont donnés ici.

Atouts innés

Amour tragique : une morgane peut utiliser cet Atout une seule fois : elle choisit une cible, inscrit son nom sur son passeport à côté de l'Atout et tente une action de Société contre sa victime (d'une Intensité égale au plus haut Trait de la cible). Si la morgane l'emporte, sa cible et elle succombent à une passion dévorante mais partagée : la victime gagne l'Atout Amour (morgane). Si l'action échoue, seule la morgane est amoureuse. L'EG déterminera quelle conséquence la langueur tragique aura sur les personnages concernés.

Béliade : un géant peut tenter des actions d'Épreuves pour endommager — voire détruire — des bâtiments.

Cheveux-Serpents : avec ses serpents, une méduse peut produire un type de substance chimique (déterminé à la création) : drogue, venin, acide,...

Cœur d'hiver : une méduse ne peut pas tomber amoureuse à moins de renoncer à cet Atout, avec l'accord de l'EG.

Deus Ex Machina : une morgane est capable de devenir diaphane, fantomatique et presque invisible, ce qui lui donne un bonus de +1 quand il s'agit de disparaître (actions de discrétion ou fuite en combat).

Distillation : les pixies ont la capacité de fabriquer des élixirs et de recueillir des substances enchantées. Elles peuvent tenter une action en Savoir (Intensité 4) ou en Maraude (Intensité 6) pour passer de 0 à 1 en Occulte/Équipement.

Embrasie : les ogres ont naturellement un bonus de +1 pour les actions d'Épreuves quand le soleil est à son zénith.

Empathie naturelle : un géant a un bonus de +1 pour toutes les actions concernant la compréhension du milieu naturel.

Encorne (Arme naturelle) : un minotaure peut passer de 0 à 1 Épreuves/Équipement sans effectuer de récupération

Éternité : les fées noires sont très âgées et bénéficient donc d'un bonus de + 1 en Savoir sur tout ce qui concerne l'histoire.

Funambulisme : un farfadet a un bonus de +1 pour toutes les actions d'Épreuves ou de Maraude qui nécessitent un bon sens de l'équilibre ou des capacités acrobatiques.

Furie : les femelles ogres, quand elles sont enceintes, doivent toujours prendre un Risque de 3 points au moins pour leurs actions d'Épreuves, mais elles ont un bonus exceptionnel de +3 à leur Trait.

Géméllité : les drakoniens sont toujours capables de se reconnaître entre eux, même s'ils ont modifié leur apparence.

Jugement de la Ligne : les nains ont un bonus de +1 quand il s'agit d'étudier une construction ou un objet manufacturé.

Langage minéral : une fée noire peut communiquer avec l'âme des minéraux. L'EG doit déterminer le type de renseignements obtenus et leurs précisions, selon le niveau en Occulte. Certaines communications peuvent nécessiter la dépense de points d'Occulte ou de Savoir.

Nyctalopie : les minotaures ont une bonne vision nocturne, qui peut leur donner un avantage dans l'obscurité.

Ostracisme : les satyres sont mal considérés en Abyme et doivent s'astreindre à suivre des règles très strictes sous peine d'être expulsés de la ville.

Petite chasse : les farfadets ont une affinité avec les Danseurs sauvages et ont donc un bonus de +1 pour en capturer.

Protéiforme : les drakoniens sont capables de modifier temporairement leur apparence en procédant à une action d'Épreuves d'Intensité 4 (et 8 pour ressembler à quelqu'un de précis). Cette modification pourra généralement amener un bonus pour des actions de Société ou de Maraude.

Ruade (Arme naturelle) : un satyre peut passer de 0 à 1 Épreuves/Équipement sans effectuer de récupération

Sève : un lutin peut passer de 0 à 1 en Épreuves/Qualités en transférant des blessures à son arbre. Si le lutin utilise trop cet Atout, l'EG peut décider que l'arbre mourra à moins de ne plus transférer de blessures pendant toute une Intrigue.

Sexe : à côté de cet Atout, un satyre peut inscrire le nom d'un quartier (a priori différent de son quartier de résidence) : c'est celui où vivent ses maîtresses favorites du moment. Ce quartier devient un Atout du satyre et il lui suffit d'une action de Société (Intensité 4) pour changer de quartier — et de temps évidemment.

Atouts de taille

Minuscule, Petit, Grand, Gigantesque... Ces atouts interviennent principalement dans les actions d'Épreuves et de Maraude.

ATOUTS DE TAILLE

Taille	Discrétion	Combat
Minuscule	+ 2	– 2
Petit	+ 1	– 1
Grand	– 1	+ 1
Gigantesque	– 2	+ 2

Voie franche : si un nain décide d'utiliser cet Atout en combat, il aura un bonus de +1, mais en cas d'échec, il perdra 2 points d'Épreuves supplémentaires.

Vol : les fées noires peuvent voler sur de courtes distances. Les pixies, elles, utilisent le vol comme moyen de déplacement habituel. Ce mode de déplacement peut amener l'EG à modifier des Intensités pour des actions d'Épreuves ou de Maraude.

Atouts acquis

Arme naturelle : permet de passer de 0 à 1 Épreuves/Équipement sans effectuer de récupération.

Artefact familial : permet de passer de 0 à 1 Occulte/Équipement sans effectuer de récupération.

Bibliothèque personnelle : permet de passer de 0 à 1 en Savoir/Équipement sans effectuer de récupération.

Botte secrète : donne +1 à toutes les actions de combat à condition d'avoir au moins 1 en Épreuves/Équipement.

Compagnie mercenaire : permet de passer de 0 à 1 en Épreuves/Compagnons sans effectuer de récupération.

Contacts chez les Gros : permet d'utiliser le Trait Société à la place du Trait Savoir. L'EG peut modifier l'Intensité de l'Action si le Rôle ne justifie pas bien cette substitution.

Contacts au Palais d'Acier : permet d'utiliser le Trait Société à la place du Trait Épreuves. L'EG peut modifier l'Intensité de l'Action si le Rôle ne justifie pas bien cette substitution.

Contacts chez les Princes Voleurs : permet d'utiliser le Trait Société à la place du Trait Maraude. L'EG peut modifier l'Intensité de l'Action si le Rôle ne justifie pas bien cette substitution.

Contacts occultes (chez les Advocatus Diaboli ou au Cryptogramme) : permet d'utiliser le Trait Société à la place du Trait Occulte. L'EG peut modifier l'Intensité de l'Action si le Rôle ne justifie pas bien cette substitution.

Corps diplomatique : permet de passer de 0 à 1 en Société/Compagnons sans effectuer de récupération.

Couvert par les autorités : permet de faire des actions d'Épreuves et de Maraude sans risquer de perdre de points de Société. L'EG peut par contre supprimer cet Atout au cours d'une Intrigue si le Rôle va trop loin.

Danseur exceptionnel : permet de passer de 0 à 1 en Occulte/Équipement sans effectuer de récupération. Cet Atout est réservé aux Mages (Occupations jorniste, éclipsiste ou obscurantiste).

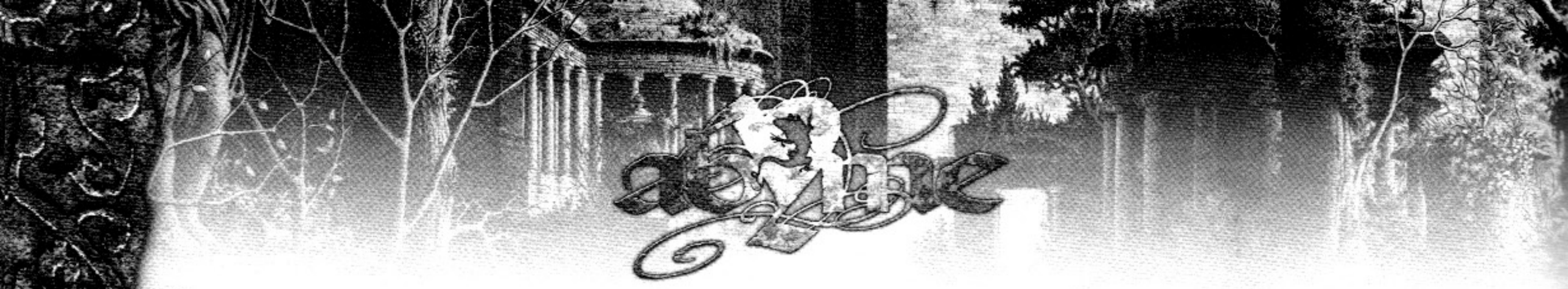
Diablotin expérimenté : permet de passer de 0 à 1 en Occulte/Compagnons sans effectuer de récupération. Cet Atout est réservé aux invocateurs.

Guilde de voleurs : permet de passer de 0 à 1 en Maraude/Compagnons sans effectuer de récupération.

Hors-la-loi : le Trait Société est limité à 5 et tous les points excédentaires servent de bonus d'Atout (+2 maximum) en Maraude.

Indépendant : quand vous gagnez des points d'Allégeance, l'EG doit vous dire quelle puissance vous influence. Si vous le désirez vous pouvez sacrifier un point de Trait pour éviter un gain de points d'Allégeance.

Marqué par un Éternel : en plus d'une modification physique (ou d'une affinité pour certaines actions, à préciser avec l'EG), vous gagnez un point d'Allégeance. Un Rôle peut être marqué par un Éternel sans le savoir. **(suite p. 31)**



Occultisme : permet d'utiliser le Trait Savoir à la place du Trait Occulte, mais seulement pour comprendre ou analyser une situation occulte et pas pour effectuer des actions magiques.

Pied marin : donne +1 à toutes les actions impliquant la connaissance ou la pratique de la navigation, de la natation...

Régénération : permet de passer de 0 à 1 en Épreuves/Qualités sans effectuer de récupération.

Réputation : cet Atout doit être suivi d'un mot expliquant quel type de réputation le Rôle en Abyme. Cela peut surtout servir pour obtenir des modificateurs (favorables ou non) dans les actions de communication.

Riche : permet de passer de 0 à 1 Société/Équipement sans effectuer de récupération.

Séduisant : donne +1 à toutes les actions sociales envers des personnages sexuellement compatibles.

Société d'érudits : permet de passer de 0 à 1 en Savoir/Compagnons sans effectuer de récupération.

Atouts de Flamme

Passage de Flamme : l'Inspiré irradie suffisamment pour que son entourage puisse ressentir la chaleur de sa Flamme. L'Inspiré peut utiliser cet Atout pour aider un Terne ou l'un de ses camarades inspirés qui n'en aurait plus en lui communiquant son bonus de Flamme.

On ne peut cummuler deux bonus de Flamme.

Âme de Flamme : l'Inspiré est insensible à la peur. Éminence, cela peut se révéler un lourd handicap...

Ami du jour : les zones de jour ou fortement éclairées donnent un bonus de + 1 à l'Inspiré (on entend par « jour » un soleil radieux, par « fortement éclairé » une débauche de lumière).

Viveflamme : l'Inspiré réagit toujours plus vite et plus intelligemment que ses camarades. Lors d'une confrontation, il est le premier à résoudre son action.

Lumière de la connaissance : l'Inspiré bénéficie d'un bonus de + 1 sur les actions de récupération des Traits Savoir et Occulte.

Flamme de l'inspiration : l'Inspiré peut, s'il dispose de temps et d'élèves ou d'apprentis, leur transmettre une partie de son Inspiration. Tous ceux qui travailleront sous sa direction et feront usage de ses conseils avisés pourront augmenter leur Allégeance aux Muses de 1 point.

Immolation : l'Inspiré peut révéler sa Flamme. Son Trait Épreuves tombe à 0 ! Mais les Rôles présents sur Épreuves mètres perdent autant de points d'Épreuves (en Qualité et Compagnons) que l'Inspiré n'en avait à l'activation de cet Atout.

Bouclier du jour : l'Inspiré peut générer un cercle de lumière pour un nombre de minutes et un diamètre, en mètres, égaux à son Trait le plus élevé. Dans les limites de ce périmètre, les créatures de l'Ombre sont repoussées pour une Scène.

Vision dans les flammes : l'Inspiré peut reconnaître les créatures inféodées à l'Ombre. Il oppose son Trait Maraude à celui de son adversaire. En cas de succès, Éminence, vous lui communiquerez l'Allégeance de la créature ciblée.

Brûloir des armes : l'Inspiré peut réchauffer son arme à la chaleur de sa Flamme. L'arme doit être au moins en partie en métal (une masse, une hache ou une épée pourraient être utilisées, pas un gourdin ou un bâton), et gagne un bonus de + 1 É en Épreuves (voir le paragraphe Objets et lieux magiques).

Insensibilité : l'Inspiré choisit un type de dommage (feu, armes tranchantes, armes perforantes, noyade...). Il peut se rendre insensible à celui-ci pour une Scène par Acte et de deux Scènes pour le Dernier Acte.

Langue de feu : l'Inspiré peut se mettre à parler une langue étrange, que tous ses interlocuteurs parlent et comprennent. Ce dialecte paraît curieux, mais semble tout à fait naturel à ceux qui l'emploient, même s'ils seraient bien en peine de dire où ils l'ont appris et quelle est son origine. Ce pouvoir dure une Scène par Acte, tant que l'Inspiré y participe.

Substantifique Flamme : l'Inspiré choisit un type de besoin corporel parmi la respiration, la soif et la faim. Il peut se rendre insensible à ce type de besoin pour une Scène par Acte ou l'intégralité du Dernier Acte.

Discours enflammé : l'Inspiré peut enflammer une foule. Il bénéficie d'un bonus de + 2 sur toutes actions de Société impliquant d'exacerber un sentiment violent identique chez ses auditeurs, tant que ceux-ci peuvent l'entendre. Ce pouvoir dure jusqu'à ce que les sentiments impliqués aient explosé (en émeute, en bataille rangée, en duel...).

Furie guerrière : l'Inspiré peut entrer dans une transe guerrière redoutable. Il réussit automatiquement l'action d'Épreuves de son choix sans pour autant être informé de la difficulté. Si une Risque était nécessaire, l'Inspiré perd automatiquement les points qu'il aurait dû risquer. La furie emporte le Rôle : il cogne sur ceux qui l'approchent jusqu'à la fin de l'Acte !

À la vitesse d'un incendie : l'Inspiré peut s'échapper d'une Scène sans aucun inconvénient. Il ne peut toutefois pas accomplir des actions impossibles (comme s'envoler s'il ne le peut pas en temps normal).

Volonté trempée dans la Flamme : l'Inspiré réssister une fois par Acte à une action mentale le ciblant. L'agresseur ne subit pas pour autant de désagrément.

Crache-feu : l'Inspiré peut cracher des flammes. Le cône peut toucher jusqu'à Épreuves/3 Rôles à condition que celles-ci ne soient pas éloignées de plus d'un mètre les unes des autres. Les Rôles « ciblés » perdent un point en Épreuves ainsi que leurs Compagnons !

Atouts ténébreux

Nyctalopie : l'Intensité d'une action nocturne en présence de la lune ne sera pas altérée par l'obscurité. Cet Atout nécessite une Allégeance de 7.

Converser avec les morts : le Rôle peut dialoguer avec un mort — s'il connaît la langue du défunt. Cet Atout nécessite une Allégeance de 8.

Détecter la Ténèbre : cet Atout permet de détecter à vue l'influence de l'Ombre sur les êtres vivants — elle est alors leur Parrain : les Démons par exemple — tout comme sur les événements — comme l'Heure Ténébreuse. Cet Atout nécessite une Allégeance de 9.

À ces Atouts s'ajoutent bien évidemment les capacités occultes de la Conjuration (voir plus haut).

Atouts perfides

Ce sont les Bienfaits de Perfidie décrits en page 270-271 du livre de règles. Vous devez en attribuer au Rôle une par points d'Allégeance au Masque qu'il possède. Le Perfide peut utiliser ses Atouts perfides tant que le Maître du Semblant est son Parrain.

Anticipation : le Rôle parvient à imaginer ou à vivre un événement avec quelques instants d'avance. Il a entre autres la faculté de prévoir le Trait et la Risque d'un adversaire lors d'un affrontement en opposition.

Beau parleur : le Rôle est très éloquent bien que ses phrases soient plus brillantes sémantiquement parlant que pleines de profondeur et de sagesse. Les Intensités de ses actions sociales sont diminuées de deux points.

Beauté fatale : le Rôle est étonnamment charismatique ; il attire tous les regards. Lorsqu'il e use de ses charmes, bien peu de personnes sont capables de lui résister. Lorsqu'il ment, lorsqu'il prépare un mauvais tour et d'une manière générale, lorsqu'il tente de dissimuler ses intentions malveillantes, aucune opposition n'est requise.

Brouillard : les traits du visage du Rôle ne sont jamais clairement visibles, même son entourage éprouve de grandes difficultés à les distinguer, et souvent, ses amis se demandent si c'est bien de lui qu'il s'agit. Il ne peut être reconnu que par des gens qui le connaissent bien ; les autres ne fournissent que des descriptions contradictoires et embrouillées.

Chronique du futur : le Rôle a régulièrement des visions prophétiques qui lui annoncent toujours la venue d'événements désagréables vous touchant de près ou de loin. Il peut, par exemple, déterminer avec une certaine justesse si des embûches le guettent dans les vingt-quatre prochaines heures. Ce phénomène est entièrement contrôlé par le Masque et donc par vous, Éminence.

Comédie : le Rôle est un acteur né et nul n'est capable de dire s'il joue la comédie ou s'il est sérieux. Cette capacité à improviser et à s'adapter à toutes situations empêche définitivement quiconque de percer à jour les rôles qu'il endosse. Cela ne le dispense pas d'un minimum de préparation : s'il ne dispose pas, par exemple, de marchandise à vendre, il ne peut pas assumer le rôle d'un marchand.

Fulgurance : le Rôle est très rapide. À tel point qu'il n'a pas son pareil pour attraper des poissons à mains nues ou pour dégainer son arme de prédilection. Lors d'une confrontation, il est le premier à résoudre son action.

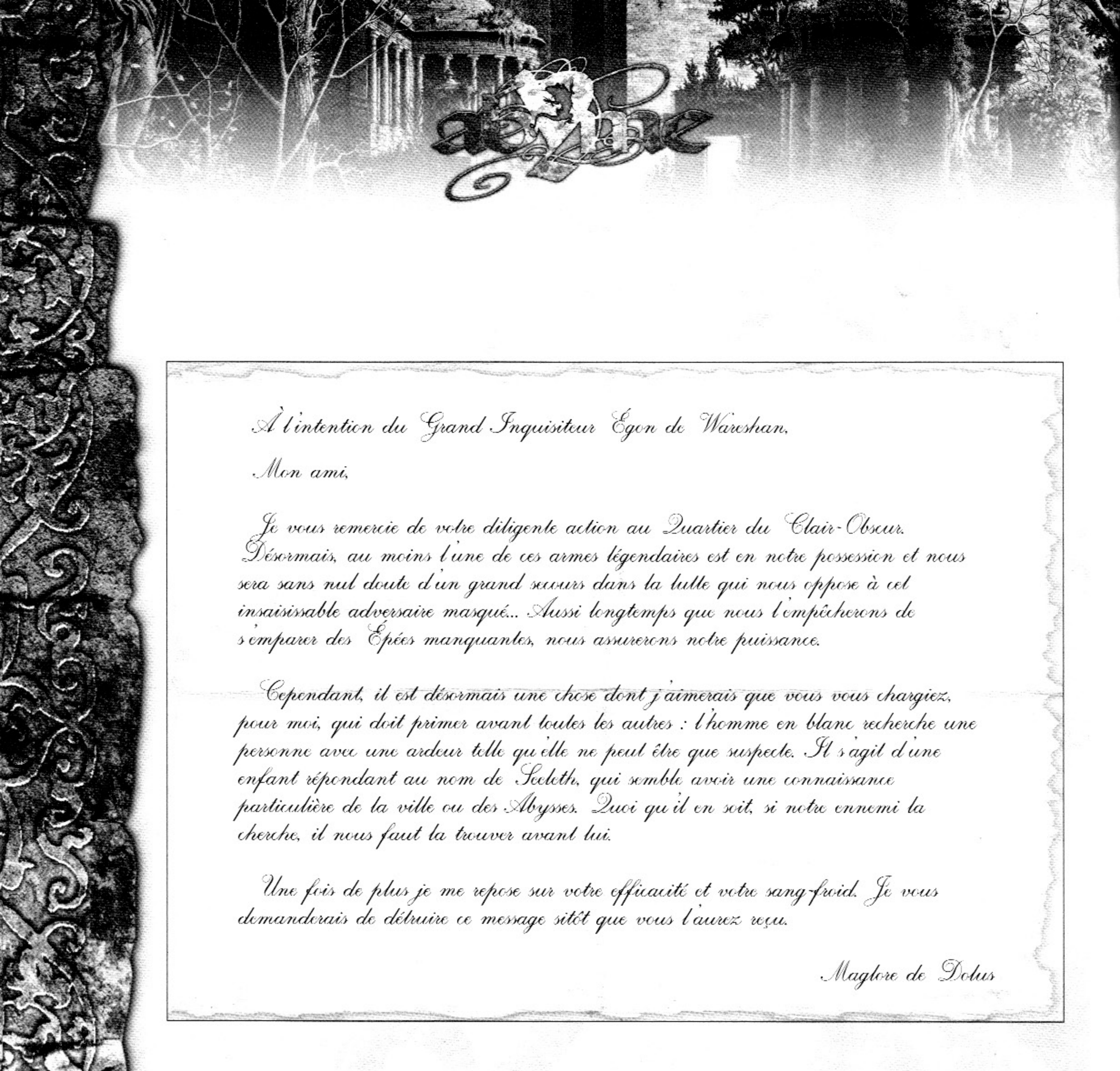
Funeste sapience : le Rôle progresse dans sa connaissance de la hiérarchie du Masque et ressent désormais instinctivement la manière dont il agit. Face à une créature lié au Masque (c'est-à-dire l'ayant comme Parrain), le Rôle reconnaît son Allégeance automatiquement dès qu'il le regarde dans les yeux.

Hargne : le rôle est agressif, parfois méchant ou haineux. Si le Rôle doit retenter une Risque, l'Intensité n'est pas majoré d'un point !

Hypnotisme : le Rôle maîtrise l'ensemble des procédés mis en œuvre pour provoquer un état d'hypnose et essentiellement les mécanismes de suggestion. Il bénéficie d'un bonus de + 2 sur toutes actions de Société impliquant un seul interlocurteur.

Sensualité : le rôle a un tempérament voluptueux qui le pousse à rechercher et à goûter tout ce qui flatte et touche les sens. Il est un expert en goût et en parfum, et a développé un comportement efféminé qui lui donne beaucoup de grâce et d'élégance. Il est un maître des jeux sensuels. Quelles que soient son apparence actuelle ou son extraction, il est toujours bien accueilli (au début du moins) dans les endroits dédiés aux plaisirs des sens (cela inclut aussi bien les maisons closes que la table d'un gourmet).





À l'intention du Grand Inquisiteur Égon de Wareshan,

Mon ami,

Je vous remercie de votre diligente action au Quartier du Clair-Obscur. Désormais, au moins l'une de ces armes légendaires est en notre possession et nous sera sans nul doute d'un grand secours dans la lutte qui nous oppose à cet insaisissable adversaire masqué... Aussi longtemps que nous l'empêcherons de s'emparer des Épées manquantes, nous assurerons notre puissance.

Cependant, il est désormais une chose dont j'aimerais que vous vous chargiez, pour moi, qui doit primer avant toutes les autres : l'homme en blanc recherche une personne avec une ardeur telle qu'elle ne peut être que suspecte. Il s'agit d'une enfant répondant au nom de Sceleth, qui semble avoir une connaissance particulière de la ville ou des Abysses. Quoi qu'il en soit, si notre ennemi la cherche, il nous faut la trouver avant lui.

Une fois de plus je me repose sur votre efficacité et votre sang-froid. Je vous demanderais de détruire ce message sitôt que vous l'aurez reçu.

Maglore de Dolus

À l'intention de Maître Olderon, pour l'avenir de la Fraternité

Introduction au livre Des Armes légendaires d'Abyme, par Armand de Songecreux, historien abymois.

Cher maître,

Lorsque j'écrivis cet ouvrage il y a maintenant dix ans, je me référais à de nombreux écrits éminents, ainsi qu'au patrimoine mythologique abymois. Toutefois, jamais je n'aurais pu imaginer écrire un addenda à mon livre d'après nature. Ces armes de légendes, je les ai étudiées toute ma vie sans jamais caresser l'espoir de les voir ressurgir des limbes dans lesquelles elles avaient été plongées par l'orgueil de leurs possesseurs. Mais le miracle s'est produit : j'ai pu les voir, les toucher et suis désormais en mesure de livrer une partie de leurs propriétés.

Tout d'abord, en dépit du fait que je ne sois pas convaincu qu'elles soient faites d'éclat, elles assujettissent leur porteur à un certain nombre d'émotions diverses. Ces émotions sont intimement liées à la nature de chacune de ces armes. Ainsi, impulsivité, violence et passion nimbent les pensées du porteur de l'Épée de Feu, mélancolie et lassitude, celle de la Terre et rêverie, songe, ou folie celle de l'Air. Enfin, à la lame de l'Eau sont associées des émotions telles que la réflexion, le calme ou la douceur.

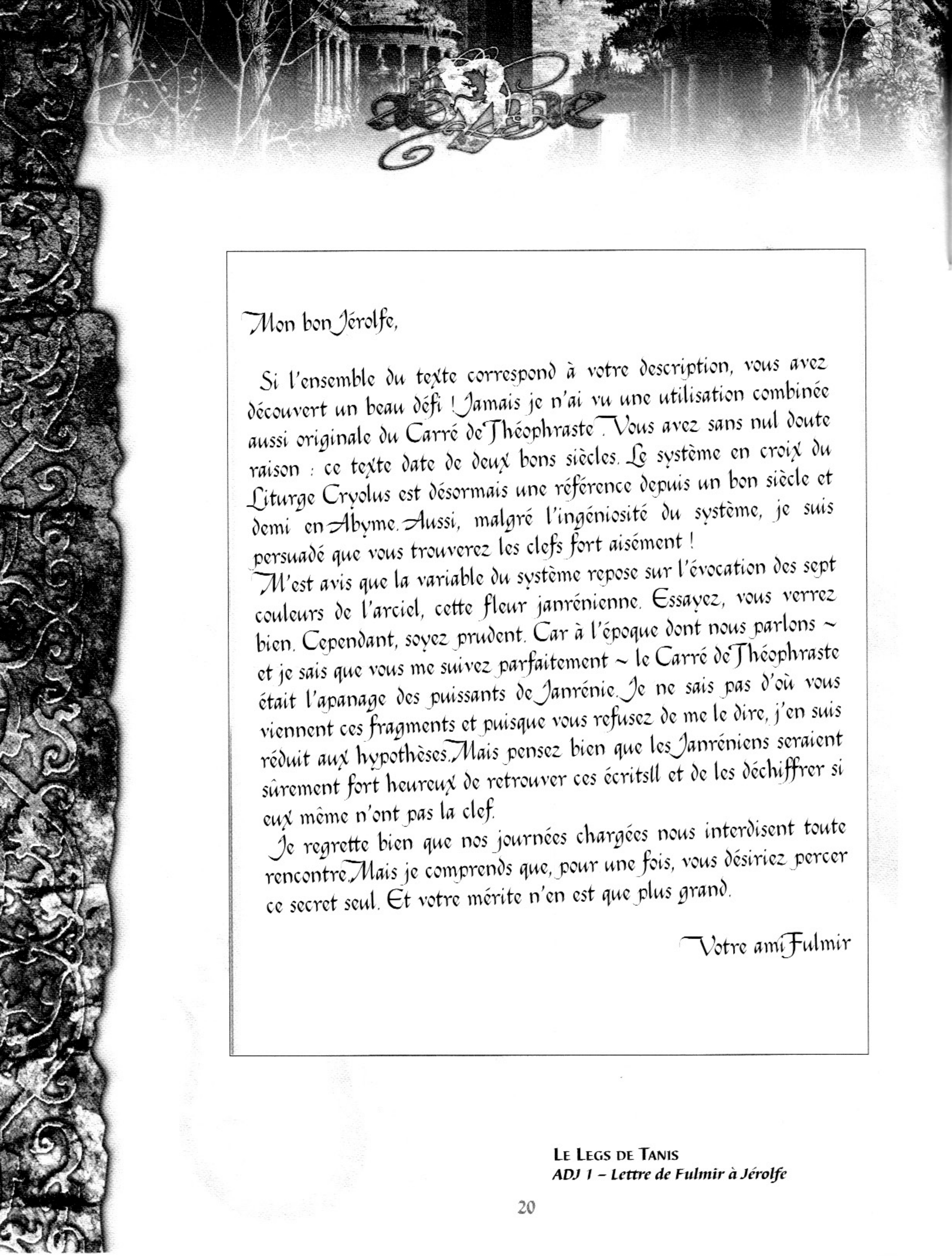
De même, chaque élément semble donner à son porteur un certain nombre de capacités, ce qui n'est pas sans rappeler les effets des prises d'Élementäs. Ainsi, depuis que je suis entré en possession de l'Épée de Feu, j'ai pu constater que mon énergie en a été singulièrement décuplée. D'après mes collègues, la classification serait donc la suivante :

Le Feu insuffle la Force, la Terre le charisme et l'Eau l'intelligence. Aucune certitude ne peut être encore établie en ce qui concerne l'Air, mais il s'agirait vraisemblablement d'agilité et de fluidité du mouvement.

Cas particulier, l'Épée de Ténèbre pour laquelle nous nous perdons encore en conjectures. En effet, d'une texture légèrement différente, celle-ci semble prédisposer son porteur à une rare cruauté. Par contre, elle favoriserait les tentatives de Conjurations, et serait plus meurtrière que les autres. Mais, là encore, nous ne pouvons faire que des suppositions.

En vous remerciant par avance de l'attention que vous avez porté à cet écrit, et en espérant que vous l'intégrerez à mon œuvre, croyez-moi vôtre.

Armand



Mon bon Jérolfe,

Si l'ensemble du texte correspond à votre description, vous avez découvert un beau défi ! Jamais je n'ai vu une utilisation combinée aussi originale du Carré de Théophraste. Vous avez sans nul doute raison : ce texte date de deux bons siècles. Le système en croix du Liturge Cryolus est désormais une référence depuis un bon siècle et demi en Abyme. Aussi, malgré l'ingéniosité du système, je suis persuadé que vous trouverez les clefs fort aisément !

M'est avis que la variable du système repose sur l'évocation des sept couleurs de l'arciel, cette fleur janrénienne. Essayez, vous verrez bien. Cependant, soyez prudent. Car à l'époque dont nous parlons ~ et je sais que vous me suivez parfaitement ~ le Carré de Théophraste était l'apanage des puissants de Janrénie. Je ne sais pas d'où vous viennent ces fragments et puisque vous refusez de me le dire, j'en suis réduit aux hypothèses. Mais pensez bien que les Janréniens seraient sûrement fort heureux de retrouver ces écritsll et de les déchiffrer si eux même n'ont pas la clef.

Je regrette bien que nos journées chargées nous interdisent toute rencontre. Mais je comprends que, pour une fois, vous désiriez percer ce secret seul. Et votre mérite n'en est que plus grand.

Votre ami Fulmir

À son Excellence Yfangre de Molonstonde,
Ambassadeur de la République mercenaire,

Votre Excellence,

Votre nom est loué parmi vos pairs et vos subordonnés. Je crains malheureusement que votre réputation n'ait pas découragé certains de vos proches d'agir bassement.

Hélas, je ne saurais dévoiler mon identité, de crainte de m'attirer leur colère. Croyez-moi cependant, l'un de vos fidèles – en apparence seulement – est impliqué dans une histoire qui ferait frémir les Advocatus Diaboli. Soyez vigilant et n'oubliez pas : on ne peut être trahi que par ses amis...

De la célérité de votre enquête dépend la vie de certains.

Le Legs de Tanis
ADJ 2 – Lettre reçue par Yfangre

Vieil ami,

Hélas, je n'ai même plus le temps de venir vous voir. Je devrai en ce moment vous conter mon plus grand succès. Il a un goût amer pourtant. Aussi préfère-je le taire.

Car pour parvenir à mes fins, j'ai dû m'allier à de dangereux mécènes. Des êtres qui m'offraient leur aide, intéressés par le contenu possible du texte. C'était la perfidie qui guidait leurs paroles douces. Aujourd'hui que j'ai découvert leurs intentions véritables, j'ai peur. Je ne saurais en dire plus, par honte et pour ne pas vous mettre en danger. Il faut bien pourtant que je vous en avoue une partie, afin de vous faire comprendre que vous devez fuir. On a tort de croire que les mystères originels d'Abymes ont été oubliés. Croyez-moi, les Connivences Impériales ne sont pas mortes, elles sont seulement en sommeil. J'ai eu le malheur d'évoquer votre nom devant mes amis. C'était avec fierté alors. J'ai peur de vous avoir condamné. Je vous en supplie, quittez Abyme pour quelque temps, sans même chercher à me revoir. Pendant ce temps, je saurais arrêter ces individus. Si ce n'est moi, ils n'échapperont pas au courroux des Advocatus Diaboli !

Amicalement,

Jérolfe de Brévisle

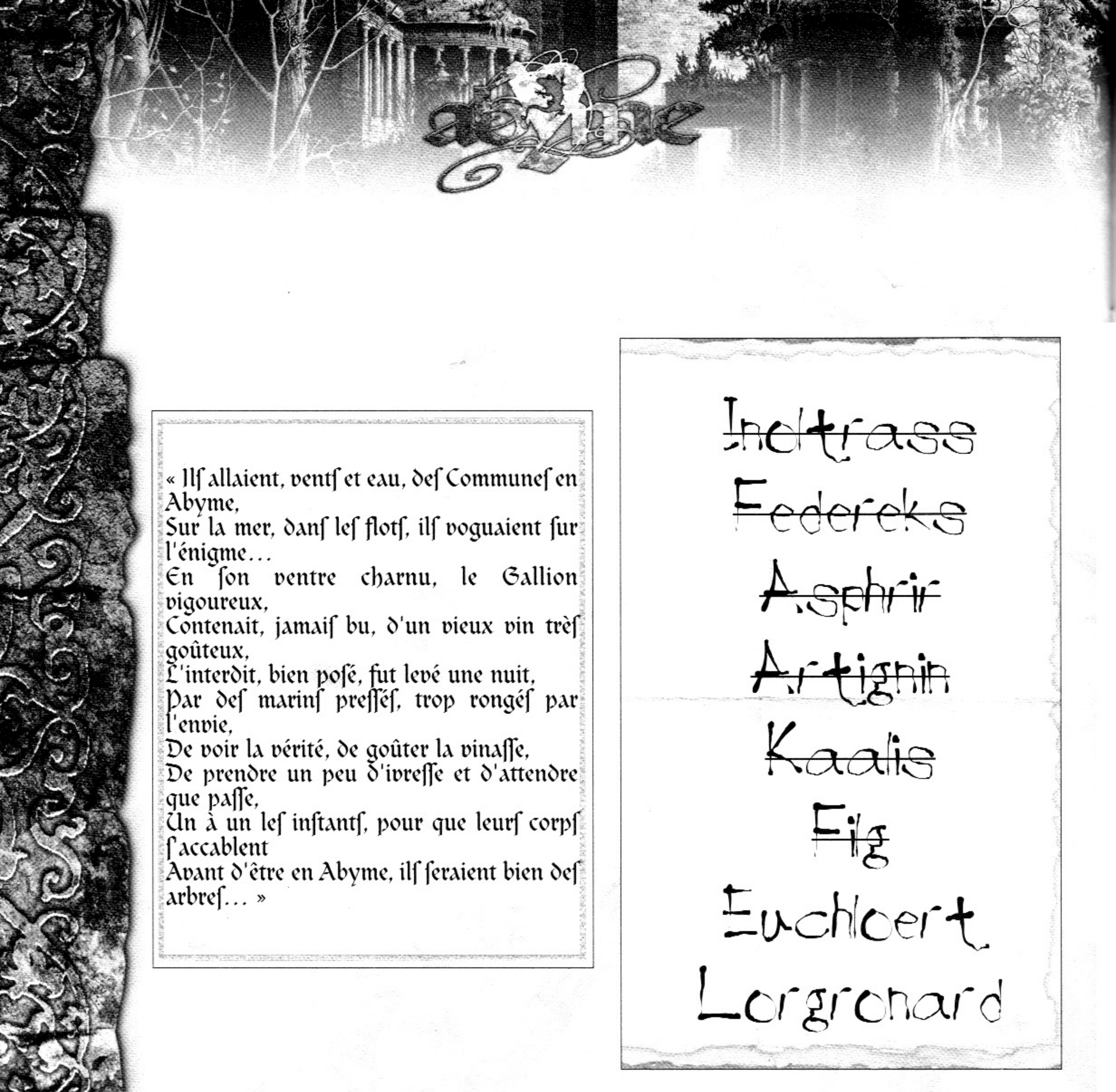
Ami,

Ma langue fut trop pendue...
Mes heures sont comptées et mon inquiétude est grande, je pense qu'il est venu me chercher, lui, le Faucheur des Ombres.
J'ai vu un ami, hier, qui partage mes inquiétudes : lui aussi a parlé au vieil Opalin et pense être en danger, car lui aussi croit qu'on nous rappelle.
D'ailleurs, ne fut-il pas le premier ?

Viens m'aider, ami, avant que la raison ne me quitte, avant qu'il renvoie mon esprit là-bas. Ce soir, je t'attendrais en ma demeure, à l'heure du dîner.

Ton éternel débiteur,

Asphrir



« Ils allaient, vents et eau, des Communes en Abyme,
Sur la mer, dans les flots, ils voguaient sur l'énigme…
En son ventre charnu, le Gallion vigoureux,
Contenait, jamais bu, d'un vieux vin très goûteux,
L'interdit, bien posé, fut levé une nuit,
Par des marins pressés, trop rongés par l'envie,
De voir la vérité, de goûter la vinasse,
De prendre un peu d'ivresse et d'attendre que passe,
Un à un les instants, pour que leurs corps s'accablent
Avant d'être en Abyme, ils seraient bien des arbres… »

~~Ineltrass~~
~~Ederek~~s
~~Asphrir~~
~~Artignin~~
~~Kaalis~~
~~Eig~~
Euchloert
Lorgronard

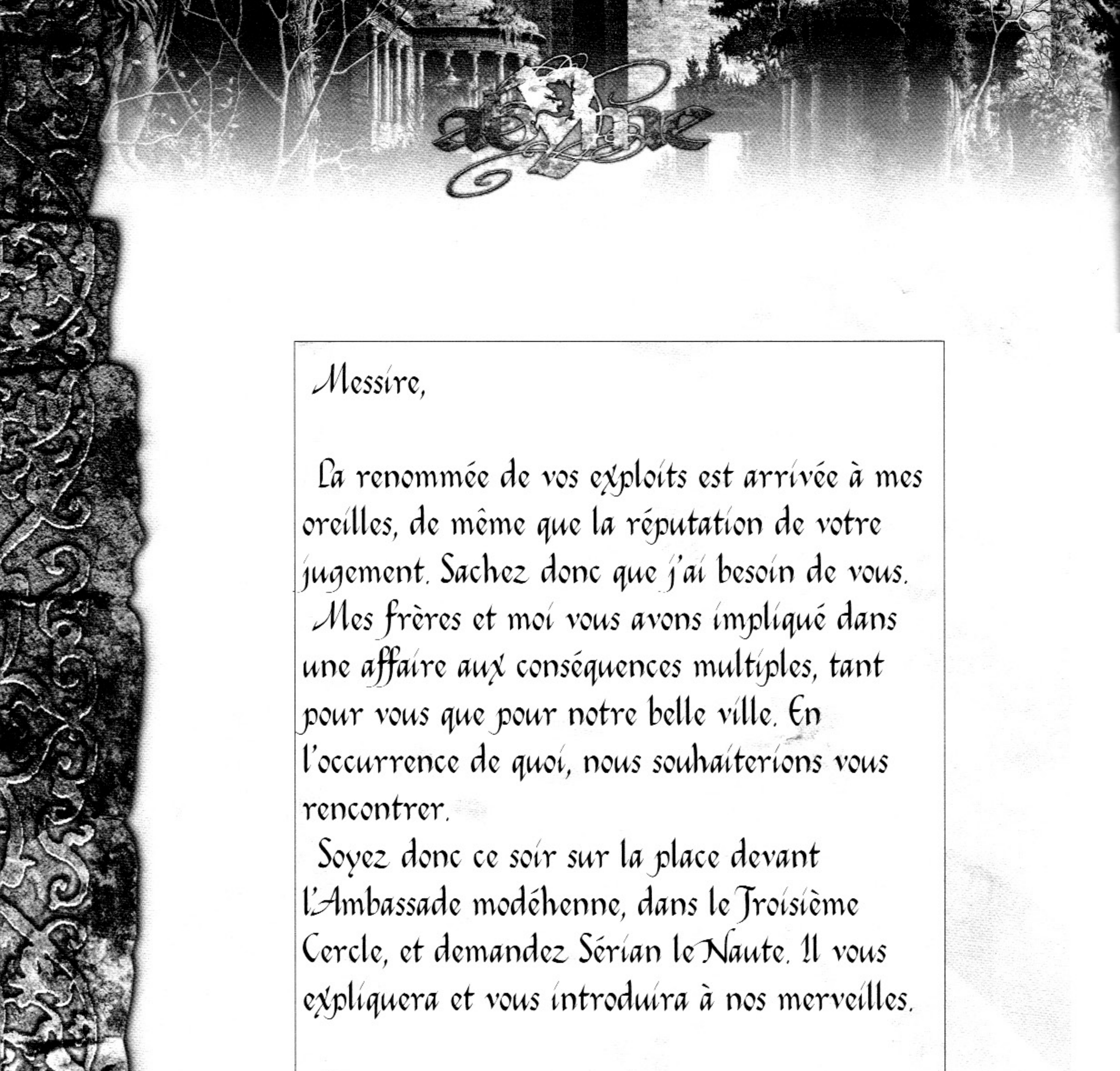
Altesse,

C'est avec une humilité sans pareille que je me permets cette incursion dans votre vie privée, en espérant ne perturber aucune de vos importantes affaires. C'est dans la brièveté que je tiens à m'adresser à vous.

Vous êtes au seuil de la mort, nous ne l'ignorons pas. Nous-mêmes, avons des amis concernés et cherchons en ce moment un remède... nous sommes en bonne voie mais manquons de moyens, saurez-vous vous joindre à nous ?

Contactez-nous au plus vite au Domaine Saint-Ignacio, Rue des Difformes dans le Quartier des Marche-en-biais. Nos heures, comme les vôtres, sont comptées...

Chevalier Tamnios Gelléante
Récréant de la première heure



Messire,

La renommée de vos exploits est arrivée à mes oreilles, de même que la réputation de votre jugement. Sachez donc que j'ai besoin de vous.

Mes frères et moi vous avons impliqué dans une affaire aux conséquences multiples, tant pour vous que pour notre belle ville. En l'occurrence de quoi, nous souhaiterions vous rencontrer.

Soyez donc ce soir sur la place devant l'Ambassade modéhenne, dans le Troisième Cercle, et demandez Sérian le Naute. Il vous expliquera et vous introduira à nos merveilles.

Bien à vous.

M.

Moi, Kaesarim, Nabab de l'Ambassade keshite en Abyme, établit par la présente mon testament et mes dernières volontés.

Ma fortune n'enrichira pas un Abymois, qu'il soit natif ou étranger. Mon argent reviendra à la cité elle-même plutôt qu'aux pouvoirs corrompus qui la dirigent.

Mon corps reposera dans le Quartier des Ombres, au sein du Caveau Epistelicon dont je cède la propriété à l'Ambassade keshite.

Celle-ci devra l'entretenir pour une durée d'au moins cinq siècles. Je consens à lui léguer 500 000 deniers pour s'acquitter de cette tâche, ainsi que pour y transférer mon corps et les biens suivants :

(Suit l'exorbitante liste des biens du Nabab)

Le reste reviendra au Bey Khartoum pour ses loyaux services rendus pendant ces dix années.

Passé le délai des cinq siècles, l'Ambassade pourra disposer du caveau, de mon corps et de mes biens.

POISON DIPLOMATIQUE
ADJ 1 – Testament de Nabab

peuple d'abyme,

cette nuit un autre de tes ambassadeurs est mort. sylvariel de madénie nous a quitté et les modéhens le pleurent déjà. pleurez-le aussi car il était le plus juste des hommes.

la morsure de la salanistre l'a emporté au travers de la cité jusque dans sa tombe. il y a trois jours, le nabab kaesarim a subi le même sort et les deux hommes sont morts pour toi, dans leur fonction d'ambassadeurs.

peuple d'abyme, tu es en droit de t'interroger ! les gros ne sont-ils pas censés garantir aux ambassadeurs l'immunité au poison de leur maudite salanistre ? qu'ont-ils fait à sylvaniel et à kaesarim ?

plumes nocturnes,
rue du pressoir,
quartier étudiant.

peuple d'abyme,

il est temps de te réveiller ! la gardienne du sceau de tes terres veuves est morte cette nuit, dans l'obscurité du palais des immondes gros.

le doute n'est plus permis ! ces porcs ont assassiné trois des tiens. qui sont-ils pour retirer ainsi la vie de tes ambassadeurs, après t'avoir chassé du deuxième cercle ? qu'ont-ils fait pour abyme ?

ils l'ont paralysée et se préparent à l'achever. toi, tu es la sève d'abyme. lève-toi, prends tes armes et monte réclamer ton dû dans le premier cercle !

plumes nocturnes,
rue du pressoir,
quartier étudiant.

Dans l'immense salle aux esquisses du Palais des Gros, vous parvenez à dénicher six feuillets sur lesquels figure Dame Aszaria, la Gardienne du Sceau des Terres veuves.

- La méduse valse aux bras d'un homme élégant – peut-être un modèhen – ne portant pas de masque. D'autres couples se distinguent dans le fond de l'esquisse.

- La méduse trinque avec un homme masqué. Son masque est celui d'un démon grimaçant et il porte des bagues et des colliers imposants. Derrière eux se distingue un buffet pantagruélique.

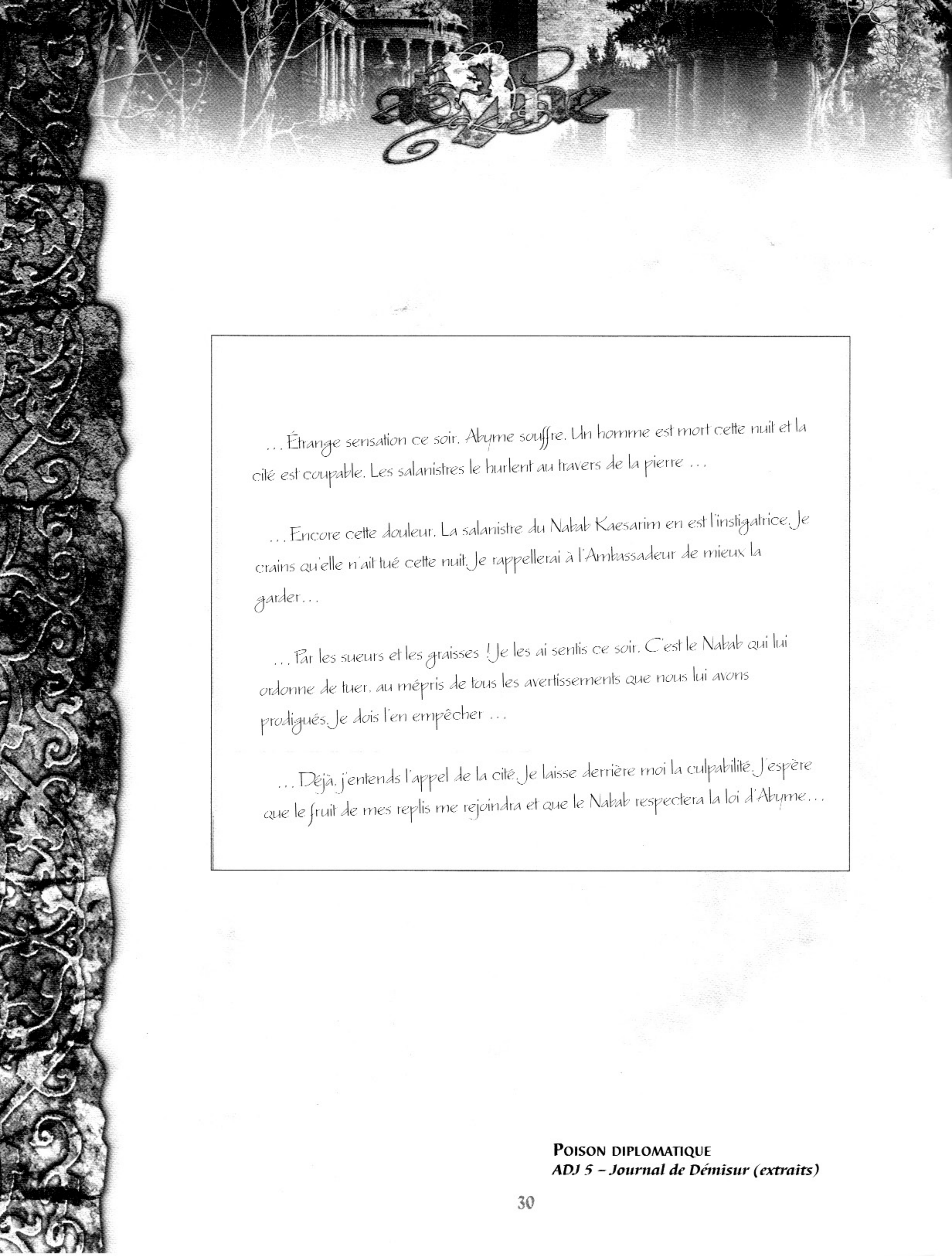
- Au milieu d'autres fêtards, la méduse applaudit trois musiciens portant des masques d'oiseaux. Ils saluent et jouaient du luth, de la flûte et du tambourin.

- Le modèhen et la méduse s'embrassent, assis sur un canapé, à peine dissimulés par un rideau.

- La méduse danse, seins nus, au centre d'un cercle de personnes l'applaudissant. Un seul homme dépare : bras croisés, immobile, il s'agit du trinqueur au masque de démon. Il est le seul à ne pas s'amuser.

- La méduse est étendue sur un canapé, apparemment sans vie. Les convives inquiets attendent le verdict du médecin des Gros qui l'ausculte.

POISON DIPLOMATIQUE
ADJ 4 – Description d'esquisses



... Étrange sensation ce soir. Abyme souffre. Un homme est mort cette nuit et la cité est coupable. Les salanistres le hurlent au travers de la pierre ...

... Encore cette douleur. La salanistre du Nabab Kaesarim en est l'instigatrice. Je crains qu'elle n'ait tué cette nuit. Je rappellerai à l'Ambassadeur de mieux la garder...

... Par les sueurs et les graisses ! Je les ai sentis ce soir. C'est le Nabab qui lui ordonne de tuer, au mépris de tous les avertissements que nous lui avons prodigués. Je dois l'en empêcher ...

... Déjà, j'entends l'appel de la cité. Je laisse derrière moi la culpabilité. J'espère que le fruit de mes replis me rejoindra et que le Nabab respectera la loi d'Abyme...

POISON DIPLOMATIQUE
ADJ 5 – Journal de Démisur (extraits)

Nom : _____ Âge : _____

Royaume : _____ Langue(s) : _____

Sexe : _____ _____

(Mœurs) : _____ _____

Peuple : _____ Alphabet(s) : _____

Quartier de résidence : _____

_____ Signe(s) particulier(s) :

Allégeance : _____

_____ _____

OCCUPATIONS

Métiers	Niveau

ATOUTS

_____

_____

_____

_____

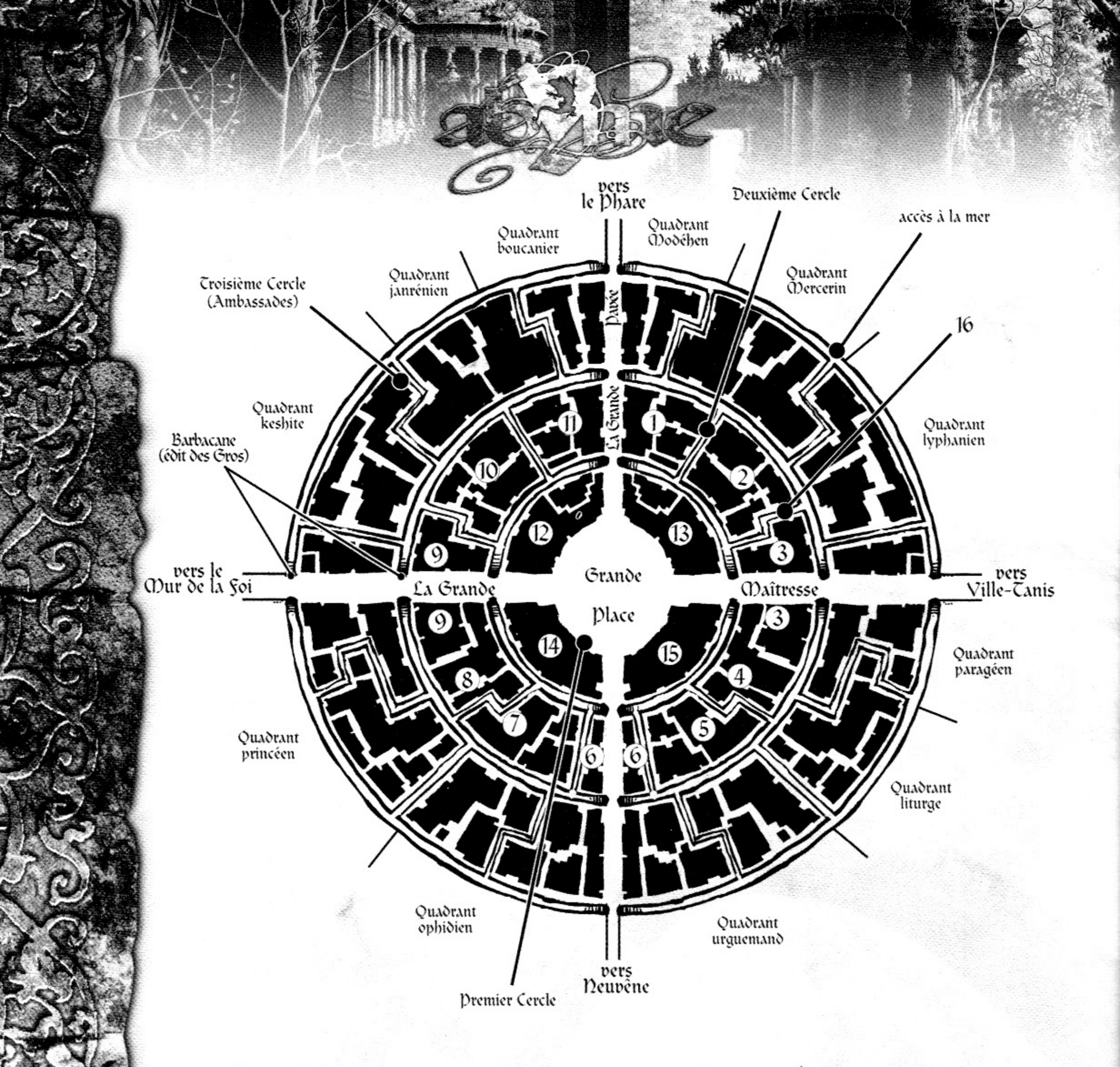






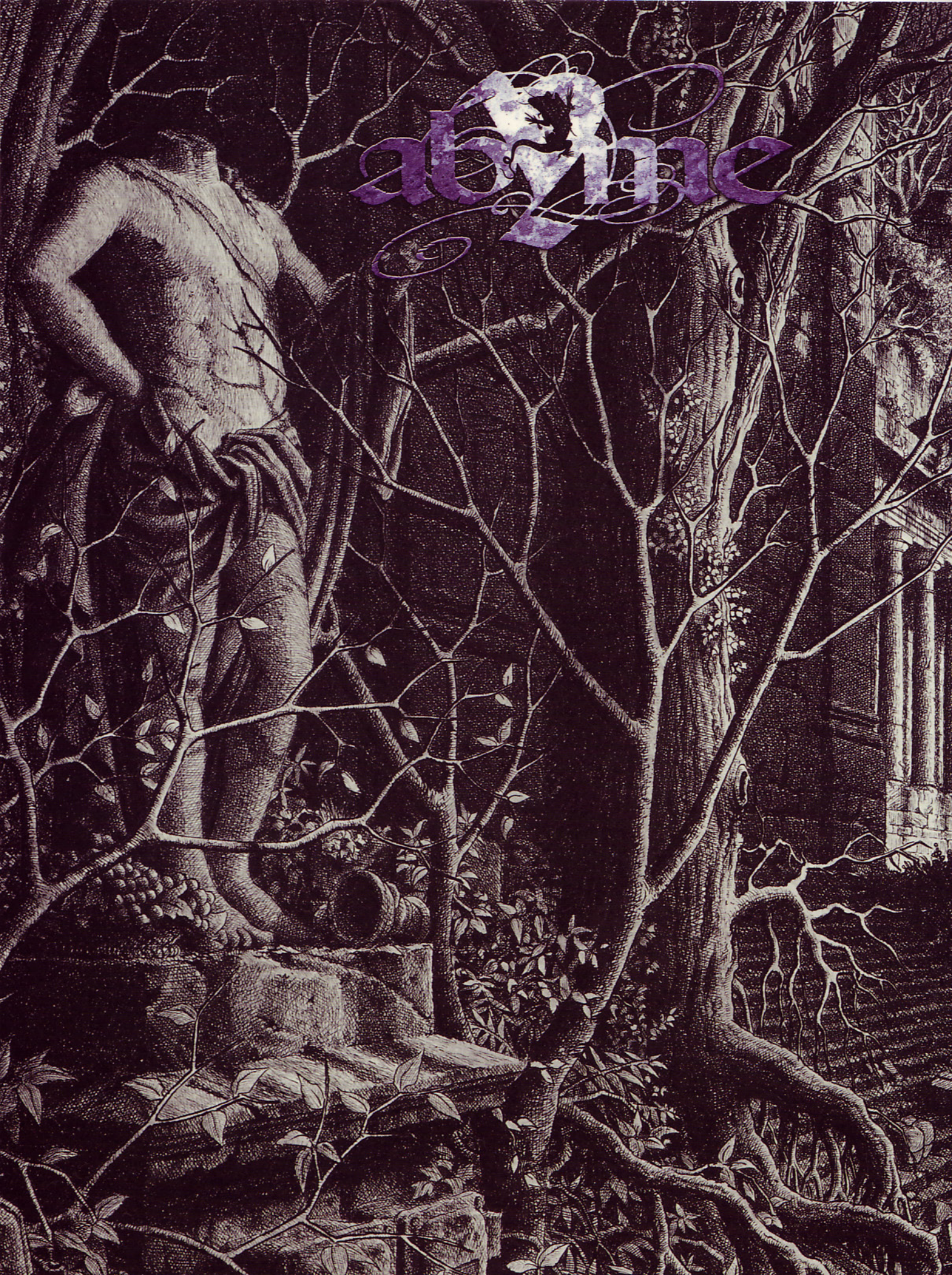
	Épreuves	Maraude	Savoir	Société	Occulte
Qualités					
Équipements					
Compagnons					
Total					

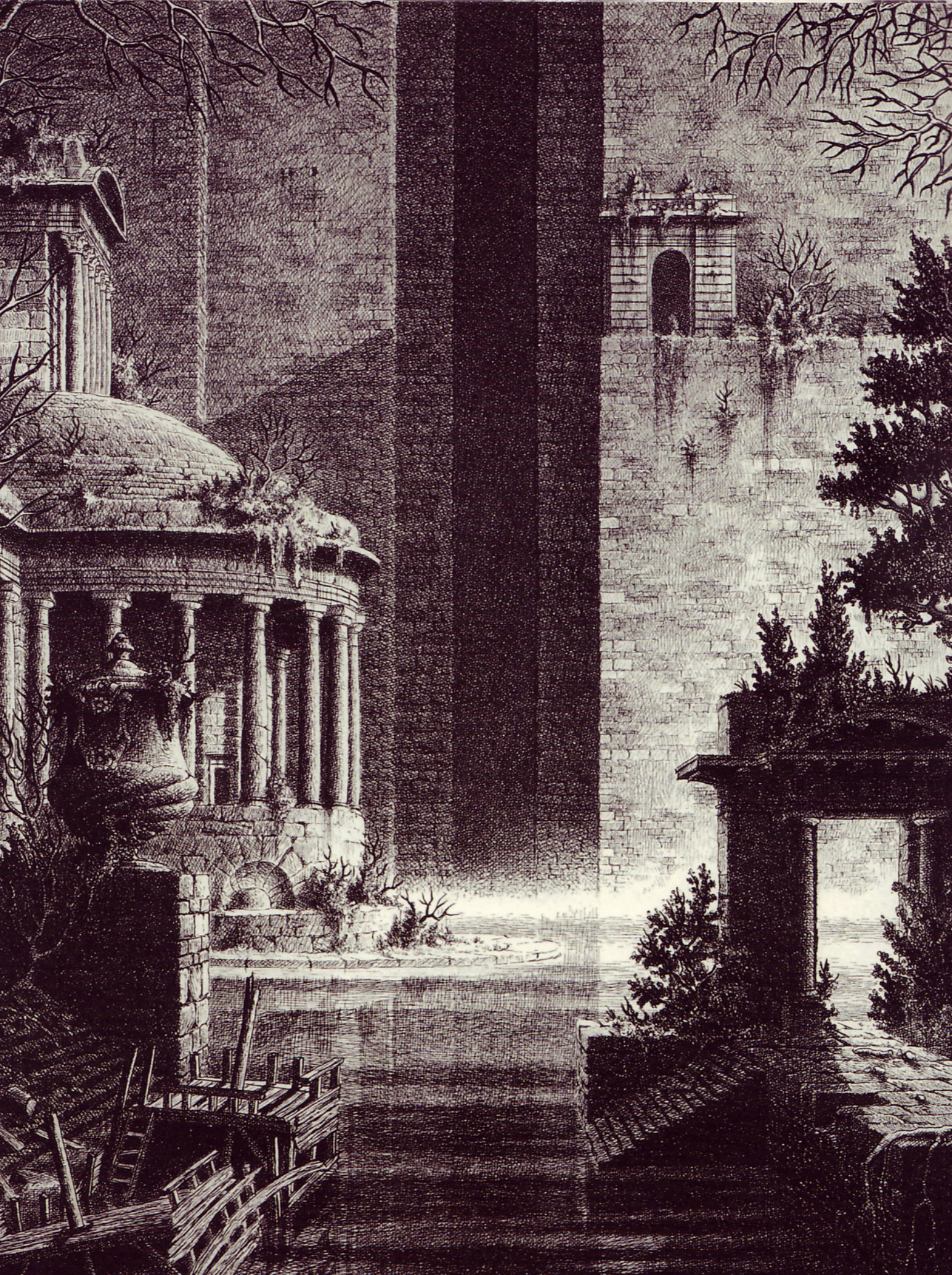
Quartiers	Équipements	Compagnons	Notes



1	Quartier du Lierre
2	Quartier des Trabouliennes
3	Quartier du Clair-Obscur
4	Quartier des Ombres (pas de canaux à l'intérieur. Il est entouré d'eau, un seul pont vers le quartier du Clair-Obscur)
5	Place des Libertins
6	Quartier des Vices
7	Quartier des Brumes
8	Quartier des Marches-en-biais
9	Quartier des Étudiants
10	Quartier du Hasard
11	Quartier de l'Aigue-Marine
12	Administrations
13	Administration
14	Palais des Gros
15	Palais d'Acier
16	Halle aux Embruns

Les Quartiers, sauf la Halle aux Embruns, sont séparés par des canaux et sillonés par des canaux plus petits.


abyss





ROYAUMES ET TRAITS

Royaume	Épreuves	Maraude	Savoir	Société	Empire Flamboyant
Urguemand	+ 1	0	+ 1	0	Armgarde
Province liturgique	0	0	+ 2	0	Armgarde
Janrénie	0	0	+ 1	+ 1	Armgarde
Enclave boucanière	0	+ 2	0	0	Armgarde
République mercenaire	+ 1	+ 1	0	0	Armgarde
Marche modéhenne	0	0	0	+ 2	Moden'Hen
Terres veuves	0	0	+ 1	+ 1	Moden'Hen
Empire de Keshe	0	+ 1	0	+ 1	Moden'Hen
Communes princières	0	+ 1	+ 1	0	Septentrion
Lyphane	+ 1	0	0	+ 1	Septentrion
Parages	+ 2	0	0	0	Septentrion
Abyme	0	+ 1	0	+ 1	n.a.

ALLÉGEANCE DE DÉPART

Inspiré	+ 1 en Janus et en Muses
Humain	+ 1 dans une Allégeance (optionnel, au choix de l'EG)
Saisonin	+ 3 dans la saison correspondante
Fée noire	+ 1 en Ombre ou en Masque (au choix de l'EG)
Minotaure	+ 1 en Ombre
Automnin	+ 4 en Masque
Conjurateur	+ 2 en Ombre

ATOUTS INNÉS

Fées noires : Minuscule, Langage minéral, Éternité et Vol.
Méduses : Cheveux-Serpents et Cœur d'hiver.
Nains : Petit, Jugement de la Ligne et Voie franche.

Farfadets : Petit, Petite chasse et Funambulisme.
Lutins : Petit et Sève.
Satyres : Ruade, Sexe et Ostracisme.

Géants : Gigantesque, Empathie naturelle et Béliade
Minotaures : Grand, Encorne et Nyctalopie.
Ogres : Embrasie et Furie (pour les femelles).

Drakoniens : Géméllité et Protéiforme.
Morganes : Amour tragique et Deus Ex Machina.
Pixies : Distillation et Vol.

Les humains n'ont aucun Atout inné.

OCCUPATIONS ET TRAITS

Occupation	Niveau	Traits
Ambassadeur	5	Société (Maraude, Savoir)
Artisan/Artiste	1 à 4	Société (Savoir)
Brigand	1 à 4	Épreuves, Maraude
Diplomate	2 à 4	Société (Maraude, Savoir)
Éclipsiste	1 à 5	Occulte (Maraude, Société)
Équerre (**)	1 à 3	Savoir, Occulte
Érudit	1 à 3	Savoir
Étudiant	1 à 3	Savoir, Société
Espion	1 à 4	Maraude (Société)
Intendant	1 à 4	Savoir, Société
Invocateur	1 à 5	Occulte (Savoir, Société)
Jorniste	1 à 5	Occulte (Savoir, Société)
Juge d'Acier	5	Savoir (Société, Occulte)
Maître d'Armes	4	Épreuves (Société)
Marchand	1 à 4	Société (Épreuves, Savoir)
Marin	1 à 3	Épreuves
Médecin	1 à 3	Savoir
Mendiant	1	Maraude
Milicien	1 à 3	Épreuves
Milicien des Sens	4 à 5	Épreuves, Maraude (Occulte)
Noble (*)	3 à 5	Épreuves, Société (Savoir)
Obscurantiste	1 à 5	Occulte (Épreuves, Maraude)
Prêtre (*)	2 à 4	Savoir, Société (Occulte)
Professeur	3 à 5	Savoir, Société
Prince-Voleur	5	Maraude (Épreuves, Société)
Sénéchal	5	Société (Épreuves, Maraude)
Serviteur	1	Société
Soldat	1 à 3	Épreuves

(*) : interdit aux Rôles originaires d'Abyme.
(**) : exclusivement réservé aux nains.
Note : *les Traits indiqués entre parenthèses sont secondaires.*

SAISONS ET TRAITS

Saison	Traits
Hiver	Savoir
Printemps	Société
Été	Épreuves
Automne	Maraude

PEUPLES ET SAISONS

Hiver	Printemps	Été	Automne
Fée Noire	Farfadet	Géant	Drakonien
Méduse	Lutin	Minotaure	Morgane
Nain	Satyre	Ogre	Pixie

LES OCCUPATIONS

Niveau	Importance de l'Occupation	Exemple
1	Insignifiante	Commerçant, Soldat.
2	Mineure	Caravanier, Chevalier.
3	Majeure	Armateur, Diplomate, Capitaine.
4	Significative	Chef de Guilde, Chambellan, Principal, Maître d'Armes.
5	Exceptionnelle	Censeur, Baron, Prince-Voleur, Ambassadeur.

DE L'OR !

2 D = 1PO

TRAITS



ÉPREUVES



SOCIÉTÉ



MARAUDE



OCCULTE



SAVOIR

QUARTIERS ET TRAITS

Quartier	Trait dominant	Équipement	Compagnons
Troisième Cercle			
Quadrant boucanier	Maraude	Bateaux, denrées rares	Marins, pêcheurs
Quadrant janrénien	Savoir	Livres, cartes et plans	Cartographes, légistes
Quadrant keshite	Société	Épices, soieries, bijoux	Marchands, voyageurs
Quadrant liturge	Savoir	Protections anti-démons	Exorcistes, inquisiteurs
Quadrant lyphanien	Épreuves	Chevaux, vêtements	Cavaliers, artisans
Quadrant mercerin	Épreuves	Vin, objets usuels	Mercenaires, mages
Quadrant modéhen	Société	Plantes rares, gemmes	Guides, conseillers
Quadrant ophidien	Société	Œuvres d'art, poisons	Artistes, messagers
Quadrant paragéen	Épreuves	Armes, bière, fourrures	Chasseurs, brasseurs
Quadrant princéen	Maraude	Alcool fort, animaux	Orfèvres, assassins
Quadrant urguemand	Épreuves	Armures, lutherie	Précepteurs, forgerons
Deuxième Cercle			
La Halle aux Embruns	Épreuves	Objets usuels	Passeurs, porteurs
Le Quartier étudiant	Savoir	Livres, parchemins	Érudits, professeurs
Le Quartier des Marche-en-biais	Maraude	Bizarreries	Mendiants, espions
Le Quartier des Trabouliennes	Maraude	Matériel de voleur, faux	Voleurs, assassins
La Place des Libertins	Épreuves	Vêtements, maquillage	Tailleurs, coiffeurs
Le Quartier du Lierre	Savoir	Fleurs, plantes rares	Jornistes, herboristes
Le Quartier de l'Aigue-Marine	Société	Produits de luxe	Obscurantistes, Démons
Le Quartier des Ombres	Occulte	Encres	Éclipsistes, poètes maudits
Le Quartier du Clair-Obscur	Savoir	Armes et objets anciens	Historiens, architectes
Le Quartier des Brumes	Maraude	Drogues	Alchimistes, maîtres-chanteurs
Le Quartier des Vices	Société	Remèdes	Prostitué(e)s, guérisseurs
Le Quartier du Hasard	Occulte	Reliques	Oracles, astrologues
Premier Cercle			
La Place Centrale	Société	Objets usuels	Marchands, coursiers, mendiants
Le Palais des Gros	Savoir	Œuvres d'art	Domestiques, courtisans, médecins
Le Palais d'Acier	Épreuves	Laissez-passer	Miliciens, juges, nobles

RÉSOLUTION D'UNE ACTION

Trait > Intensité :
action réussite (aucune conséquence néfaste pour le Rôle).

Sinon : prise de Risque.

INTENSITÉ ET ACTION

Intensité	Action
0	Triviale
1	Élémentaire
2	Facile
3	Moyenne
4	Difficile
5	Très Difficile
6	Périlleuse
7	Héroïque
8	Surnaturelle
9 (et +)	Quasi Impossible

DANGER D'UNE ACTION

Danger	Annonces possibles
0 (*) -1	« Tu t'en sens capable. »
2	« Tu t'en sens capable. » ou « Va y avoir de la casse. »
3-4	« Va y avoir de la casse. » ou « C'est vraiment pas gagné. »
5	« C'est vraiment pas gagné. » ou «Tu veux mourir ? »
6-7	« Tu veux mourir ? » ou « N'y pense même pas. »
+ de 7	« N'y pense même pas. »

(*) : si le Trait est égal à l'Intensité (Danger zéro), Éminence, vous faîtes votre annonce bien que l'action soit réussite. Le joueur est donc libre de tenter les Hauts Diables en ne prenant pas de Risque.

OCCULTE : TRAIT DE SUBSTITUTION

--- Emprise ---			Conjuration
Obscurantisme	Éclipsisme	Jornisme	
Épreuves Société	Maraude Société	Savoir Société	Tout Trait

EMPRISE & INTENSITÉ

Durée	Intensité d'une augmentation	Atout temporaire
Scène	augmentation x 2	4
Intrigue	augmentation x 4	8

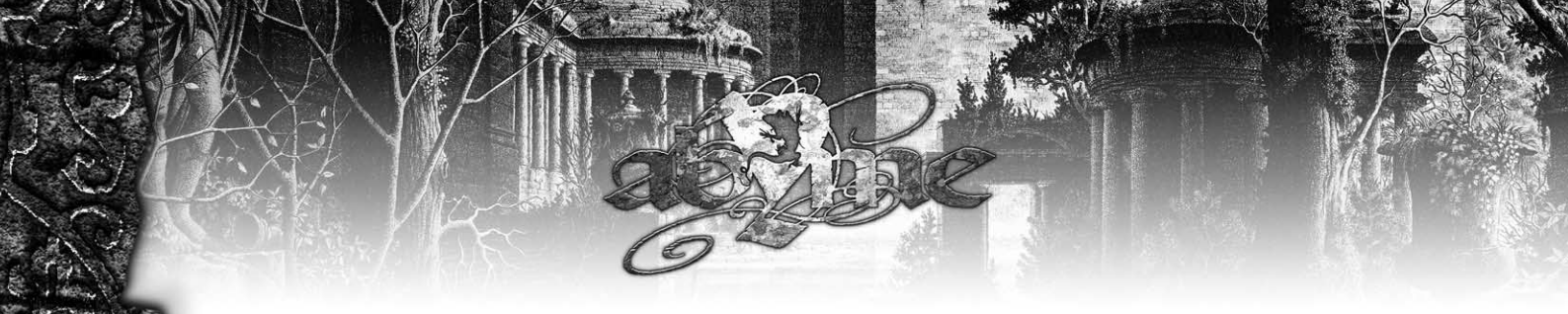
XUup release



abyme

La Mécanique des ombres

Un Compendium des Royaumes crépusculaires



CRÉDITS

AGONE, d'après l'œuvre originale de Mathieu Gaborit

Nouvelle
Raphaël Granier de Cassagnac

Textes
Muriel Algayres & Raphaël Bardas

Correction
Grégoire Laakmann

Illustrations
Julien Delval

Couverture
Julien Delval & Franck Achard

Logo Agone
Franck Achard

Mise en pages
Patrick Mallet

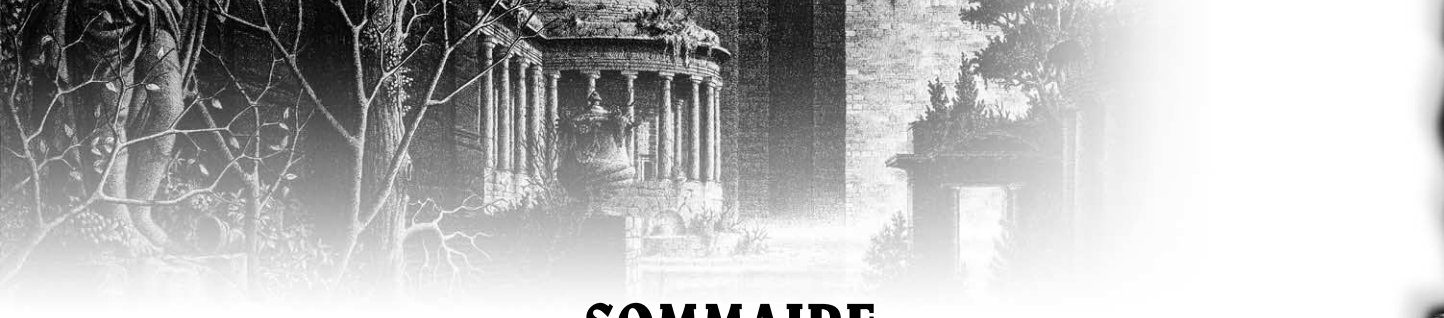
Direction artistique
Franck Achard

Direction de production
Nicolas Hutter

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

MULTISIM ÉDITIONS
32, boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com
www.multisim.com
www.agone-rpg.com

Abyme est un jeu de rôle MultiSim © 2000



SOMMAIRE

Les rouages de l'ombre 4
Lieux majeurs 4
Liste des personnages 4
Au cœur d'Abyme 5
Une affaire de succubes 5
La première Romance 6
La seconde Romance 6
Neuf personnages
dans la tourmente 7
Le Démiurge 8
Allure 8
Histoire 8
Ce qu'il sait 8
Preuves & Indices 8
Lieux typiques et atypiques 9
Szeriya 11
Allure 11
Histoire 11
Ce qu'elle sait 12
Preuves & Indices 12
Lieux typiques et atypiques 12



Sang et sueur
sur les pavés d'Abyme 14
Inanis Ambitio de Caëlssine 14
Aggripogne 14
Maître Jillorveck Verdictin 14
Hoktavion 15
Dickos 15

Paligarde
la chapardeuse 16
Allure 16
Histoire 16
Ce qu'elle sait 17
Preuves & Indices 17
Lieux typiques et atypiques 18



Le secret
dans le caniveau 19
Grisabot Finnegarde 19
L'Échiquier 19
Tyldan Quincepont 20
Vincenzo Forza,
membre des Dix 20
Le Fugace des Traboules 20
Agrostin Sainte-Victoire 21
Gartal Fend-la-bise 21

Sélinien de Quantitatis ... 22
Allure 22
Histoire 22
Ce qu'il sait 22
Preuves & Indices 23
Lieux typiques et atypiques 23

Mérandion d'Antiphale .. 25
Allure 25
Histoire 25
Ce qu'il sait 26
Preuves & Indices 28



Masques, fiel et jabots ... 29
Esparnasse Montefier 29
Jade 29
Émelveil le bourgmestre 30
Merendaël, souverain
des sombres toiles 30
Damoiselle Silenzia 30
Gœrden Vargiliov 31
Duchesse Tasnia Raskolnikiev .. 31

Evgueni Lantoff 32
Allure 32
Histoire 32
Ce qu'il sait 33
Preuves & Indices 33
Lieux typiques et atypiques 34

Reynald Celestriel
de Crucilya 36
Allure 36
Histoire 36
Ce qu'il sait 36
Preuves & Indices 37
Lieux typiques et atypiques 37



Les arcanes abymoises 39
Grégoire de Normalens 39
Lumixance 39
Bardachus 39
Leghar 40
Docteur la Tripe 40
Adelendo 40

Lonwel Sicklar 41
Allure 41
Histoire 41
Ce qu'il sait 41
Preuves & Indices 42
Lieux typiques et atypiques 42



Au tribunal des ombres .. 44
Émiliane aux bras blancs 44
Malpédrine 44
Vilgance Lepénople 44
Djarina 45
Kivin Mandel 45
Valérien San Grino 45
Grenage 46

Messire Perricliste 47
Allure 47
Histoire 47
Ce qu'il sait 47
Preuves & Indices 48
Lieux typiques et atypiques 49

Jeu d'Intrigues 50
L'entrée des artistes 50
En conclusion ? 51
Ambiance 53
Mise en scène 53
Dernier acte 54

Aide de jeu 55
Annexe 56
La succube 56
Le vampire 57
Carac. AGONE des 2nd Rôles 59

LES ROUAGES DE L'OMBRE

Les personnages

Adelendo, concierge de l'Académie obscurantiste
Agripogne, ogresse, tueuse de Conjurateurs
Agrostin Sainte-victoire, Prince-Fuyard
Bardacchus, nain de l'Équerre, Conjurateur
Démiurge
Dickos, conducteur de char à bœuf
Djarina, Opalin lunaire difforme
Duchesse Tasnia, Ambré femelle séductrice
Emelveil, bourgmestre de l'Aigue-marine
Émiliane les bras blancs, Advocatus Diaboli colporteur et Chroniqueur
Esparnasse Montefier, baron échassier débauché et séducteur
Evgueni Lantoff, Sorcier et Censeur obscurantiste
Fugace, Démon furtif, bras droit de Cornel Finnegarde
Gartal, pixie alchimiste
Goerden Vargiliov, chantomime nain
Grenage, automate passeur
Grisabot Finegarde, fils de l'Empereur de la Maraude
Hieronymus Grégoire, âme damnée de l'Ambassade liturge
Hoktavion, minotaure Advocatus Morituri
Inanis Ambitio de Caëlssine, maître d'armes urguemand chassé de sa baronnie
Jade, méduse Harmoniste, montreuse de marionettes
Khan de Védrine, Advocatus Diaboli véreux
Kivin Mandel, chroniqueur, rédacteur du guide Cocardon
Docteur Latripe, médecin Conjurateur
Leghar, Démon employé chez un Chroniqueur
Lonwel Sicklar, Advocatus Diaboli
Lumixance, fée noire aux abeilles safrans
Maitre Verdictin, Juge d'Acier
Malpédrine, fée noire ténébreuse, ombre de Lonwel
Merendaël, Souverain des sombres toiles, Carmin notable
Messire Péricliste, montreur de difformes
Paligarde, farfadine Prince-Voleur

Lieux majeurs

Lieu	Personnage important	Quartier
Académie obscurantiste	Evguni Lantoff	Aigue-Marine
Ambassade liturge	Reynald Celestriel d'Erythéa	liturge
Bassin de Mère noire	Le Démiurge	Trabouliennes
Cabaret d'Anselme	Paligarde	Trabouliennes
Cabinet de l'Advocatus Diaboli	Lonwel Sicklar	Hasard
Galerie des horreurs	Messire Péricliste	Marches-en-biais
Hospice de la Véande	Démiurge	Aigue-Marine
Manoir de Quantitatis	Sélinien de Quantitatis, vampire	Hasard
Tour Médiane	Szeriya, Succube de la Romance	Clair-obscur

Comme toutes les cités de l'Harmonde, Abyme ne livre ses secrets qu'avec le temps. Les salanistres ne sont qu'un leurre. Il est illusoire d'espérer tout connaître et tout apprendre de la Cité des Ombres par l'entremise mortelle de ces créatures. Abyme se savoure, s'apprivoise. Utiliser les salanistres pour sentir la ville est une forme de viol.



Au cœur d'Abyme

Abyme, la Cité des Ombres, le havre aimé des Conjurateurs, est marquée depuis plusieurs dizaines d'années par ce qui fut qualifié de « scandale de la Romance ».

À la fin de l'année 1415, un être mystérieux surnommé le Démiurge initia un important mouvement de rébellion dans les Abysses. Il apprit à des Opalins conjurés dans les ombres lunaires comment, par le biais du sentiment amoureux, échapper définitivement aux Abysses : l'amour était assez puissant pour les libérer des seigneurs ténébreux. Des Démons furent ainsi mariés à des succubes et envoyés sur l'Harmonde. Cependant ce projet, mis à jour par Maspalio, échoua et provoqua un immense scandale dans la ville menacée (*cf. Abyme*, aux Éditions Mnémos).

La plupart de ces créatures furent traquées et enchaînées en Outrerive, même si leur descendance connue sous le nom d'Opalins de la Romance survit encore à la surface de l'Harmonde. Quant au Démiurge, châtié par les Hauts Diables opposés dès le début à la Romance, il fut mis en cage dans les profondeurs des cavernes abyssales creusées par le Moloch-an-Arion.

Les seigneurs des Abysses voulurent enterrer le nom même de Romance, mais son souvenir est resté bien vivace dans l'esprit des Conjurateurs abymois. Souvenir d'un temps troublé durant lequel il n'était plus possible de faire obéir un simple Opalin. Largement exagérées, ces rumeurs ont généré une méfiance paranoïaque face à l'idée même de Romance, comme si celle-ci devait annoncer le chaos.

Or, dans les profondeurs de la Cité des Ombres se dessinent les fondements d'une autre Romance, nouvelle conséquence de l'imagination du Démiurge. Initiée par un groupe de jeunes succubes évadées des Abysses, cette seconde Romance commence à prendre ses racines dans la Cité des Ombres. Beaucoup ne peuvent que soupçonner les événements qui s'y déroulent ; en revanche, neuf personnages sont déjà, directement ou indirectement, impliqués dans cette affaire et ne sont que les premiers rouages d'une aventure qui pourrait, à terme, bouleverser la société de l'Harmonde. En rencontrant les nombreux personnages de ce recueil, vous pourrez constater que la plupart ont leur propre opinion sur le phénomène de la Romance, qu'ils s'y intéressent ou non. Cependant, cette dernière est en gestation.

Une affaire de succubes

Le Décan ophidien ignore ce qu'il advint des méduses qui, à la suite de Verazia, se joignirent à l'Ombre et devinrent le peuple des méduses pourpres, plus connues sous le nom de succubes (*cf. Le Codex des méduses*, p. 7). Il faut se figurer l'effet que produisit l'arrivée de ces exquises créatures aux Abysses. Immédiatement, elles fascinèrent certains Hauts Diables qui les voulurent pour compagnes, tandis que d'autres protestaient de l'impossibilité d'introduire de nouvelles habitantes de l'extérieur. Le débat dura longtemps quant au statut qu'il faudrait accorder à ces méduses dans les Abysses. Finalement ce fut l'Ombre elle-même qui dut s'avancer pour décider de leur sort. Contre Verazia qui voulait qu'elle et ses sœurs soient indépendantes, elle créa Thazi qui aussitôt devint le Haut Diable des succubes. Verazia en compensation reçut le titre de Haut Diable des souvenirs. En revanche, l'Ombre ne céda pas non plus aux Hauts Diables qui réclamaient que les succubes deviennent des Démons comme les autres — c'est pourquoi elles ne peuvent être conjurées. Et pourtant, l'allégeance prêtée par Verazia à l'Ombre les lie aux Abysses comme les Démons ; seul un lien mental fort peut leur permettre de supporter l'éloignement de la vie en surface.

Sombre destin

Rapidement, la position des succubes devint moins agréable lorsque la Bête se rendit compte que les méduses étaient aptes à porter la descendance des Gardiens des Abysses (*cf. Le Bestiaire*, p. 74). Aussi les succubes furent-elles à tour de rôle désignées pour cette tâche mortelle. Redoutant que la menace d'une grossesse ne les pousse à quitter les Abysses, la Bête appointa l'un de ses Obsidiens pour surveiller leurs allées et venues : la redoutable Gorgone.

La Gorgone

Démon femelle, cet Obsidien monstrueux n'a presque rien à envier à un Haut Diable si ce n'est son titre. Il est l'un des plus anciens serviteurs de la Bête. Ses loyaux services lui firent longtemps penser que le rang de Haut Diable lui serait conféré, en vain. Et lorsque la Gorgone reçut pour mission de surveiller les méduses, elle en ressentit une immense frustration et calma son dépit au détriment des succubes qui eurent alors, outre la peur des minotaures, à subir les colères de leur terrible gardienne. Régulièrement, Verazia proteste contre ces mauvais traitements, tandis que les adversaires de Thazi soutiennent la Gorgone et que la Bête reste sinistrement neutre.

La Gorgone est devenue le pire cauchemar des succubes et son seul nom suscite parmi elles une ombre d'inquiétude…

Lorsqu'une succube rencontre une méduse qui devient sa saranaée (*cf. La Sentence de l'aube*, p. 136), la Gorgone fait son possible pour empêcher son départ des Abysses, recourant à tous les moyens de pression physique ou mentale à sa disposition. Si bien que le lien de sœur d'âme est rare et que les succubes ont rarement l'occasion de quitter les Abysses. On peut donc aisément imaginer à quel point la première Romance fut une libération pour les succubes qui eurent la chance d'y prendre part.

La première Romance

La Romance qui fit scandale en Abyme voici quarante ans fut donc initiée par un brillant Harmoniste connu sous le sobriquet de Démiurge. Celui-ci utilisa la Geste pour enseigner les subtilités du sentiment amoureux et des passions de l'âme à certains Démons et, en particulier, aux Opalins qui pouvaient être conjurés dans les ombres lunaires. Son idée rencontra un immense succès, séduisant même certains Hauts Diables qui voyaient là le moyen d'installer aisément leurs Démons en Abyme. Mais le Démiurge avait aussi des adversaires au sein des Abysses et, lorsque la Romance fut découverte par Maspalio, ce Prince-Voleur farfadet tomba en disgrâce et fut condamné à la réclusion pour l'éternité dans les Abysses. Les créatures les plus aptes à susciter le sentiment amoureux chez les Démons étaient évidemment les succubes. La Gorgone leur donnait rarement la permission de partir à la surface, mais certaines d'entre elles purent gagner l'Harmonde par ce biais.

En Abyme, on peut rencontrer certains Opalins de la Romance et même deux de leurs géniteurs : des Opalins lunaires qui ont survécu aux traques orchestrées par les seigneurs des Abysses. La plupart se terrent dans des coins sombres et reculés, mènent une vie de proscrit et redoutent l'intervention des Hauts Diables. D'autres se sont enfuis avec leurs mères et vivent en communautés isolées. Ces succubes ont tissé avec leur progéniture des liens mentaux suffisamment forts pour les libérer des Abysses.

Le prisonnier

Dans les profondeurs des Abysses, le Démiurge fut corrompu par la Ténèbre et devint un Déchu si rapidement qu'il en perdit la raison. De même, son corps subit la corruption, le réduisant à l'ombre de ce qu'il avait été. Par ailleurs, la solitude et le désœuvrement dans lesquels il avait été volontairement placé aggravèrent sa dégradation psychologique.

La cellule du Démiurge était installée près d'un tas de débris mécaniques : ressorts, rouages, morceaux de chiffres brisés, engrenages démantelés. Pour tromper son ennui, le Démiurge se fascina pour ces mécanismes, ces vestiges délicats. Patiemment, il ramena dans sa cage un boulon, puis une vis, puis des dizaines d'autres fragments. Il les étudia sans relâche et alla jusqu'à en ingérer certains. Il finit par déduire l'existence d'une grande structure brisée sous-tendant la ville d'Abyme. Il devint obsédé par cette mécanique des Ombres et, au fil des années, d'étude en étude, il se persuada qu'il faisait corps avec cette horloge et fut pris du désir secret de la reconstruire et de la remettre en route.

La seconde Romance

Pendant ce temps, les succubes qui avaient participé à la Romance étaient retournées aux Abysses. Seules celles, rares, qui avaient été capables de tisser des liens maternels forts avaient pu fuir les Abysses et le tragique destin de leurs sœurs.

Celles qui revinrent aux Abysses faisaient figure de légende parmi les suivantes de Verazia, lesquelles aimaient entendre cette fabuleuse histoire. Les Hauts Diables déclarèrent le sujet de la Romance tabou et Haagenti, Haut Diable de Cristal, se chargea de faire disparaître de chaque Démon le souvenir de cette histoire. Mais Verazia, le Haut Diable du Souvenir, put préserver la mémoire de ses filles et empêcha ainsi Haagenti d'avoir la moindre prise sur elles. C'est ainsi que la Romance ne fut pas oubliée.

Certaines jeunes succubes, galvanisées par ces récits, parcoururent les Abysses en quête du Démiurge et finirent par le retrouver, à moitié fou mais toujours conscient de son identité. Elles étaient conduites par Szeriya, une jeune succube aventureuse qui, par révolte contre le destin des siennes, cherchait le moyen de quitter les Abysses. Lorsqu'elles demandèrent au Démiurge le secret de la Romance qui pourrait faire d'elles des méduses à part entière et des femmes libres, celui-ci vit l'occasion de remonter à la surface. Il songeait toujours à retrouver la clef qui permettrait de faire fonctionner sa précieuse horloge. Il promit tout ce que les jeunes filles espéraient, pourvu qu'elles le libèrent et le ramènent en Abyme. Ce que les inconscientes firent, bien évidemment.



Au cœur d'Abyme

Un paradoxe

Après avoir visité les Royaumes crépusculaires, les succubes et le Démiurge se cachèrent en Abyme. Désormais, celui-ci erre dans les rues de la ville à la recherche de son horloge, hochant la tête à la façon d'un balancier, marmonnant souvent des propos incohérents entrecoupés de « tic-tac ». Cependant, en dépit de ses manières étranges, il a gardé sa lucidité et a enseigné aux jeunes succubes les principes de la Romance. Depuis, il se désintéresse complètement de ce qu'elles peuvent devenir et ne se préoccupe que de sa précieuse mécanique. Il n'a pas compris que la Romance n'est possible qu'en Abyme, à cause du problème temporel qui s'y déroule. Le côté figé, déréglé du temps abymois a permis l'émergence exceptionnelle de l'amour chez certains Démons. Si l'horloge brisée qui se trouve aux Abysses (*cf. Abyme, La Cité des Ombres*, p. 32) reprenait son cours normal, celles-ci seraient de nouveau soumises au temps immuable et la Romance ne serait plus que lettre morte. Les sentiments ne seraient plus possibles chez les serviteurs des Abysses. Sans le savoir, le Démiurge démarche donc pour provoquer la perte de sa propre découverte...

L'inévitable retour

Les succubes se sont installées en Abyme et y recherchent le moyen de tomber amoureuses. Comme elles ne sont pas des Démons, elles n'ont pas à redouter que les ombres les renvoient dans les Abysses. En revanche, elles savent par les succubes de la première Romance qu'au bout de quelques mois, une ou deux années pour les plus fortes, le désir des Abysses devient trop fort et les renvoie dans les bras des Hauts Diables. Seul un sentiment fort peut leur permettre d'oublier les Abysses. Terrorisées par le souvenir de la Gorgone, les jeunes succubes savent qu'elles n'ont que peu de temps pour tomber amoureuses. Elles savent aussi qu'elles s'exposent aux mêmes souffrances que les véritables méduses amoureuses, mais elles préfèrent cela au retour aux Abysses.

Neuf personnages dans la tourmente

La seconde Romance a déjà imprimé sa marque sur Abyme et influe sur le destin de plusieurs personnages.

Depuis près de six mois qu'elles vivent en Abyme, les succubes ont tissé de nombreux liens avec beaucoup d'amants, au premier rang desquels un Sorcier, Evgueni Lantoff, qui garde des rapports complices avec Szeriya — les deux se prêtant assistance mutuelle. D'autres individus sont fascinés par les succubes et songent, pour divers motifs à s'en approcher. Le vampire Selinien recherche l'amour. Le sinistre vicaire Reynald Celestriel de Crucilya, à l'esprit divisé, espère autant détruire ces créatures des Abysses que s'en faire des alliées. Plus troubles enfin sont les motivations de l'Advocatus Diaboli Lonwel, fidèle serviteur des Gros qui a rendu nombre de services aux succubes sans que celles-ci en mesurent l'importance. Allié des Abysses ou protecteur discret de la Romance ? Les succubes se méfient de lui mais doivent déjà beaucoup à son influence au palais...

Perricliste, original montreur de Démons, a quant à lui toutes les raisons de se méfier des succubes de peur que celles-ci n'attirent l'attention des Abysses sur son commerce. Lorsque Szeriya se rendit auprès de ce vieil Abymois pour interroger ses Opalins et en apprendre plus, elle se vit proprement éconduire par un homme terrifié, mais elle n'a pas renoncé à lui soutirer des informations, de gré ou de force... De la même façon, Mérandion d'Antiphale, noble janrénien en exil, a remarqué que des Opalins recherchaient le Démiurge, mais il se défie de ces problèmes abyssaux.

Dernière en date à s'être trouvée mêlée à la Romance, Paligarde s'intéresse plus à la succession de Cornel Finnegarde, Empereur de la Maraude, qu'à la Romance. Pourtant, ayant lié connaissance avec Scatzaë, l'une des compagnes de Szeriya bien insérée dans la Maraude, Paligarde a compris l'intérêt d'avoir de telles alliées. Même si elle ne croit guère à leur histoire de Romance, elle est prête à les aider dans leurs quêtes amoureuses.

Et le Démiurge bien évidemment.

Préludes

Il existe diverses manières dont les Rôles pourraient être confrontés à ces méduses pourpres, héritières d'une autre époque.

◆ L'un des Rôles devient la cible de l'une des succubes, convaincue de pouvoir être amoureuse de lui. Cette idée la pousse à suivre le Rôle dans toutes les situations et à se montrer particulièrement encombrante. Celui-ci est jugé comme le protecteur de la jeune fille et victime des chasseurs abyssaux lancés sur ses traces...

◆ Les Rôles sont engagés pour traquer les succubes. S'ils recourent à la violence, ils s'en font des ennemies puissantes. Dans le cas contraire, il n'est pas impossible que leur « sympathie » devienne également problématique.

◆ Un ami de l'un des Rôles lui demande son aide car il est harcelé depuis plusieurs décades par une méduse furieuse qui lui a déjà infligé plusieurs belles morsures.

◆ À la recherche d'informations sur les Abysses, les Rôles rencontrent Szeriya qui accepte de leur en fournir, à condition qu'ils aident l'une de ses cadettes à tomber amoureuse.

Par définition, dès que les succubes agissent en Abyme, la situation devient intenable : leur désir de trouver l'amour les pousse à toutes les extravagances et à manquer de discrétion.

Le Démiurge

Je cherche la clef... Je veux retrouver la clef... Tic-tac...
Où es-tu, petite clef ? Viens, viens, viens à moi...

ALLURE

Manifestement marqué par le poids des années, le Démiurge est un vieil homme au visage parcheminé, le corps amaigri par les privations et couvert de cicatrices résultant des nombreux sévices qu'il a subis aux Abysses. Son regard vide semble la plupart du temps celui d'un dément. Il erre dans la ville en marmonnant des propos qui n'ont de cohérence que pour lui. Parfois, lorsqu'on lui parle, il redevient lucide l'espace d'un instant. Il semble alors intelligent et rusé, possédant d'importantes connaissances occultes.

HISTOIRE

Talentueux Harmoniste de la Geste vendu aux services des Hauts Diables, le Démiurge initia le phénomène de la Romance, il y a quarante ans. Il fut ensuite enfermé aux Abysses par représailles des Hauts Diables et vécut une longue réclusion qui le rendit psychologiquement très instable. Libéré il y a peu grâce à une cabale de jeunes succubes, il est désormais résident d'Abyme, seule cité dans laquelle il peut espérer échapper à la traque des Hauts Diables.

CE QU'IL SAIT

L'art de la Conjuration

Avant de se mettre au service des Hauts Diables, le Démiurge fut un notable abymois, un puissant Conjurateur de quatrième Cercle et un Harmoniste de la Geste réputé. Il travaillait comme chiromancien dans une obscure venelle, à la limite du Quartier du Hasard et eut en son temps une réputation établie de voyant. Par la suite, il collabora de façon intensive avec les Hauts Diables dans le cadre de la Romance et certains, trop confiants et fort bavards, lui confièrent des secrets importants sur leurs desseins et leurs machinations. En dépit de ses revers de fortune, il est resté ami avec le Haut Diable des illusions, Ambucias. Cette complicité permet au Démiurge d'être encore en liberté.

Les Hauts Diables

Comme à l'époque de la première Romance, la question du Démiurge divise les factions des Hauts Diables en autant de cabales qui s'affrontent pour favoriser leurs propres intérêts. Le Démiurge a gardé des alliés, avec Ambucias en tête. Certains seigneurs abyssaux, furieux de son évasion, demandent son exécution. D'autres, se désintéressant du Démiurge qu'ils jugent inoffensif, s'affrontent sur le sujet de la seconde Romance, ne sachant s'il faut la laisser grandir ou au contraire l'étouffer dans l'œuf.

La Romance

Initiateur de la Romance, le Démiurge se souvient encore des manœuvres tentées pas les Hauts Diables avec son aide pour installer à la surface des couples démoniaques affranchis des Abysses. Il a gardé une grande amertume de cet échec qui fit de lui un proscrit et un prisonnier des Abysses. S'il n'avait eu besoin des succubes pour s'enfuir, il aurait refusé la seconde Romance. Cependant, soucieux de payer sa dette, il a enseigné aux jeunes succubes les principes de la Romance et on voit désormais des descendantes de méduses rechercher ce que toutes leurs semblables fuient comme la peste : le sentiment amoureux. En dépit de la discrétion dont elles essaient de faire preuve, la rumeur d'une seconde Romance se répand peu à peu, propagée par leurs anciens amants.

PREUVES & INDICES

Les marques de l'horloge

En dépit de l'incohérence de ses propos, le Démiurge est parfaitement conscient de la présence de l'ancienne horloge qui sous-tend toute l'architecture de la cité. Interrogé à ce sujet, il reprend brutalement sa lucidité et raconte comment l'Éclipse



détruisit et dérégla le temps abymois, permettant ainsi toutes les bizarreries de la Cité des Ombres.

Le Démiurge connaît parfaitement toutes les ruelles de la ville et montre à l'envie les traces qui subsistent de l'horloge : ici, le dessin en flèche d'une aiguille ; là, la trace d'un chiffre gravé il y a longtemps dans la pierre ; etc.

Les rouages du Démiurge

À première vue, le Démiurge semble non seulement instable, mais aussi malade, presque à l'agonie. Il boit trop d'alcool pour supporter ses douleurs, tousse souvent comme s'il était atteint de tuberculose et s'excuse de sa faiblesse due à la maladie.

Malgré le caractère insensé d'une telle allégation, il explique son état par le fait qu'il a, lors de sa captivité, avalé plusieurs rouages de l'horloge qu'il avait réussi à attraper à travers les barreaux de sa cage. Un Rôle possédant des connaissances en médecine (Savoir 2) peut en l'auscultant entendre de curieux bruits à l'intérieur de son corps, ressemblant à des ressorts encore agités par une étrange mécanique...

Lieux typiques et atypiques

Mère noire

La structure des canaux d'Abyme, extrêmement ingénieuse, a été dessinée et enchantée de telle sorte que le courant de tout son réseau aquatique converge vers un large canal situé au cœur du Quartier des Trabouliennes. Celui-ci s'achève en cul-de-sac sur un large bassin en forme d'ellipse d'une dizaine de mètres de longueur : la Mère noire. Ce nom lui fut donné en l'honneur de l'Ombre, appelée Mère des Démons en Abyme. D'après d'anciennes légendes, l'Ombre s'arrêta au bord de ce bassin avant de descendre dans les entrailles de l'Harmonde où elle engendra les Abysses et son peuple démoniaque.

La Mère noire permet l'évacuation des déchets jetés par les habitants de la ville vers les égouts : tout est acheminé vers le bassin dans lequel un système de siphon entraîne les miasmes vers les profondeurs. Elle est donc devenue un cloaque putride, qu'évitent la plupart des Passeurs, à l'exception d'un seul : Grenage l'automate guère dérangé par la mauvaise odeur. Par contre, dans la journée, les bords du bassin sont très fréquentés en dépit de leur pestilence. Cela tient à l'ornementation très particulière de la place, couverte de statues très anciennes...

Bien que plus récente que la Guerre des Décans, Abyme conserve un stigmate de ce violent conflit sur la place du bassin de la Mère noire. Une fée noire rescapée du massacre de la Sororité de la pierre, ce groupe unissant au combat les talents des méduses et des fées noires, (*cf. Le Codex des méduses* et *Le Codex des fées noires*) parvint à retrouver sa mémoire des temps passés. En souvenir de son ancienne sororité et de ses sœurs tombées, elle chercha à rassembler nombre des victimes pétrifiées. Il semble qu'elle se lança aussi dans des recherches pointues sur la Pétrification et fit certaines expériences sur des méduses enlevées... Dénoncée par le Cercle des fées noires de la ville, elle fut exécutée à la demande de l'Ambassadeur carme. La collection morbide de la fée noire fut rassemblée et exposée sur la place de la Mère noire. Les Conjurateurs ont très bien compris l'avantage qu'ils pouvaient tirer de ce rassemblement de statues de presque toutes les races : ils se servent de leurs ombres pour conjurer des Démons mercenaires. En pleine journée l'affluence peut être très grande et il est parfois nécessaire d'attendre pour user des statues les plus célèbres : des mercenaires autrefois redoutés ou de superbes méduses.

La nuit, la place de la Mère noire est le lieu de rassemblement des compagnons et amis de la Cour des Miracles. C'est au milieu de ces statues que les farfadets et tous les vivants que peut compter la Maraude abymoise se réunissent pour faire la fête, échanger des informations ou des denrées, se défier en duel... Bref, tout ce qui peut agrémenter la vie de la Maraude. Un réseau de galeries, aménagé dans une partie du réseau d'égouts supérieur et conquis de haute main sur les créatures difformes qui le peuplaient, conduit à la salle de l'Échiquier, (*cf. Le Codex des farfadets*) à laquelle ne peuvent accéder que les membres les plus éminents de la Maraude — les Princes-Voleurs — choisis par le Roi. La place est donc soigneusement gardée par les Cavaliers dès la nuit tombée et seuls les membres de la Cour peuvent y accéder. Les outrecuidants qui y pénètrent furtivement sont exécutés lorsqu'ils sont découverts, à moins qu'ils n'acceptent la mission que leur confie le Fou. Il peut s'agir d'une course bénigne, mais plus souvent c'est un travail périlleux ou un vol à hauts risques... Lorsque l'Échiquier se réunit, les invités de la Cour qui n'y ont pas accès se divertissent en jouant aux échecs avec les statues des pétrifiés, astucieusement mises en mouvement par des sorts du Trait gris.

Point convergeant des canaux abymois, celui de la Mère noire voit souvent voguer sur ses eaux crasseuses la barge du Passeur mécanique. Comme celui-ci sillonne les eaux de façon aléatoire, le Démiurge a compris que la seule façon de l'apercevoir était de le guetter au bord du bassin où il passe de façon régulière... Cependant, après l'avoir approché en plusieurs occasions, le Démiurge n'a pas réussi à déterminer s'il était vraiment la clef de l'horloge qu'il recherche. Néanmoins, convaincu de l'appartenance de l'automate aux anciens rouages, il persiste à le traquer tout en étant incapable d'arrêter son incessant parcours.

L'hospice de la Véande

Grâce à l'action et à la protection de Szeriya, la plus influente de ses alliées succubes, le Démiurge a trouvé une place dans cette

célèbre institution du Quartier de l'Aigue-Marine. Il s'agit d'une maison de retraite qui accueille principalement d'anciens Damnés, Conjurateurs retraités et autres Masquards en rupture de ban.

Doté d'une impressionnante architecture ésotérique, l'hospice est composé de trois bâtiments de taille modeste, mais de proportions parfaites. Reliés entre eux par un mur d'enceinte en briques de granit, ces trois immeubles sont installés autour d'un jardin de bruyère et de vigne vierge coupée par quelques allées où se trouvent de nombreux bancs de repos.

Le premier bâtiment, qui donne sur la rue principale, contient l'administration. L'hospice a en effet obtenu du Palais des Gros, il y a trente ans, le droit de pouvoir assurer sa propre gestion. L'actuel directeur en est le propriétaire, Philippo Genetelos, un humain d'origine janrénienne. Il est aidé pour la gestion de trois de ses compatriotes et d'un abymois, un Prince-Voleur retraité qui leur permet de se procurer des denrées alimentaires au meilleur prix. D'autres produits, censés n'être vendus que dans le Quartier des Brumes, parviennent également à l'hospice, grâce à la franchise du palais. Et la demande des grabataires de la Véande est très forte.

Le deuxième bâtiment est réservé à l'intendance. Une double porte donne sur une petite cour intérieure utilisée pour recevoir les livraisons. L'hospice emploie une dizaine de personnes, fils et filles de familles modestes d'Abyme qui trouvent là une situation appréciable. Le cuisinier, maître Holborn qui officie pour la trentaine de pensionnaires que compte l'institution, règne sur le deuxième bâtiment d'une main de fer. Les employés, souvent jeunes, le redoutent : il menace en effet de passer à la broche ceux qui ne lui obéissent pas au doigt et à l'œil. La terreur exercée dans l'établissement pousse souvent ceux-ci à quitter leur service pour une meilleure situation dès qu'ils ont acquis une solide expérience.

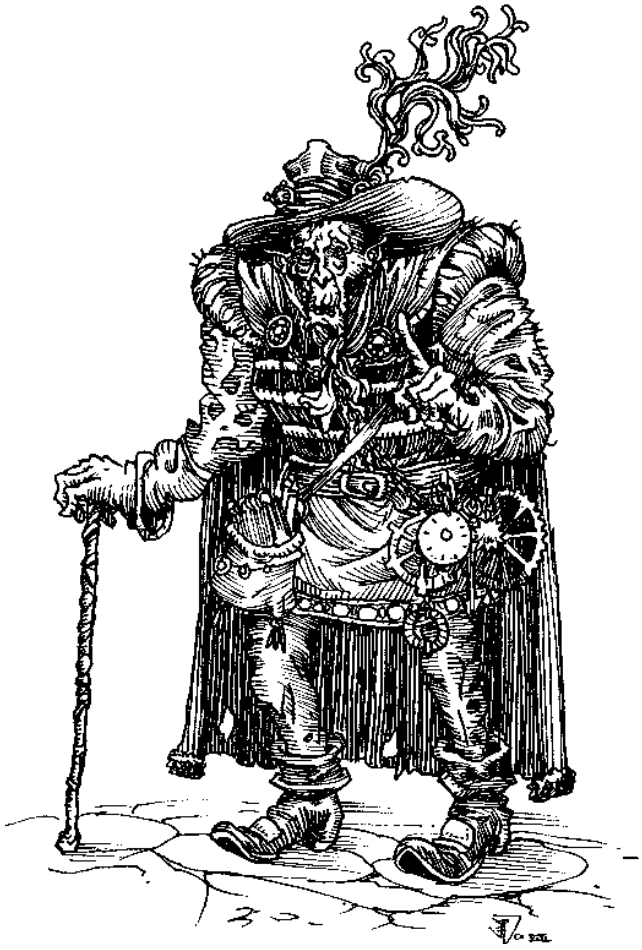
Les pensionnaires logent dans le troisième bâtiment, sous la surveillance de deux gardes, des maîtres-verges retraités. Anciens Conjurateurs, ceux-ci accordent ou refusent aux locataires de l'hospice le droit de sortir la nuit. Néanmoins, ils se montrent très permissifs et n'opposent que peu de refus, sauf si la dégénérescence du malade peut menacer la discrétion de l'établissement.

En outre, la visite des sous-sols de l'hospice peut se révéler fort instructive puisqu'on y garde les affaires personnelles et les papiers de tous les morts. Certains d'entre eux furent mêlés à de sombres affaires et d'illicites trafics dont les conséquences furent à l'échelle de l'Harmonde. Il ne peut s'agir que de coups datant d'au moins une décennie, sans pour autant remonter à plus d'un siècle.

À l'origine conçu par un Inspiré, ce lieu accueille des Déchus devenus fous avant de pouvoir passer les épreuves des Advocatus Diaboli, des serviteurs du Masque repentis se terrant pour échapper à l'emprise de leur maître, des Obscurantistes déviants, etc. Ces vieillards ne sont plus véritablement dangereux, mais ils ont un besoin viscéral de se livrer à des pratiques perverses. On se charge de leur fournir dans la journée tout ce dont ils peuvent avoir besoin. La nuit, ils sont libres d'agir comme ils l'entendent à condition de ne révéler à quiconque leur logement. Fort heureusement, la plupart d'entre eux sont trop affaiblis pour aller loin et plus encore pour risquer de faire grand mal. Mais il peut arriver que l'un d'eux, échappant le temps d'une nuit à la décrépitude, retrouve ses capacités de Conjurateur ou de Masquard et commette quelque abomination. Le directeur se charge alors d'étouffer l'affaire et de faire enfermer le coupable sous bonne garde. Ainsi, d'anciens criminels recherchés par la milice depuis plusieurs décennies se trouvent-ils cachés dans les cellules capitonnées de la Véande.

LE DÉMIURGE

Épreuves : 1 (Qualité 1).
Maraude : 0.
Savoir : 6 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1).
Société : 0.
Occulte : 9 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 3).
Atouts : Humain, Harmoniste de la Geste, Déchu, Initiateur de la Romance et Quartier des Trabouliennes.
Allégeance : Ombre 9, Janus 1 et Muses 2.





Szeriya

Bien entendu, je désire ardemment que nous fassions plus ample connaissance...

ALLURE

Szeriya est une jeune succube d'une beauté exceptionnelle. Voluptueuse, elle surprend par son visage à la peau rose pâle, à travers laquelle on peut distinguer à l'occasion le dessin de veinules violettes. Ses serpents sont d'une belle et riche couleur violine, retenus en arrière par un diadème d'argent serti d'améthystes. Sa chevelure ophidienne est d'une grande longueur : les plus petits serpents descendent jusqu'aux épaules et la majorité jusqu'à la taille.

À cause de ses longs serpents, elle s'est lancée depuis son départ des Abysses dans le métier des armes. Devenue en quelques mois une combattante émérite, elle porte toujours armure de cuir et armes.

HISTOIRE

Szeriya n'est rien moins que la nièce de Verazia : elle est née après l'exil de ses suivantes, de la sœur de cette dernière, morte depuis pour avoir accouché d'un Gardien des Abysses. La jeune Szeriya grandit aux Abysses en compagnie de ses semblables, aimant passer du temps à parcourir les profondeurs, les espaces inaccessibles des cavernes où elle devait ruser pour tromper la vigilance des Gardiens. En effet, la vie des succubes dans les Abysses n'est guère agréable : manquant d'instruction comme de divertissements, elles n'existent que pour satisfaire les Hauts Diables. Or, toutes ne se contentent pas d'une éternité de plaisirs charnels. D'autant plus que, à l'occasion, une méduse pourpre revient en visite après avoir découvert la surface de l'Harmonde et fait rêver les plus jeunes par ses récits. Szeriya fut prise très jeune par le désir d'aller en surface, sans réussir toutefois à nouer un lien de sororité avec une méduse — seule chose qui aurait pu lui permettre de s'enfuir. Par défaut, Szeriya explorait donc les Abysses, accompagnée parfois d'autres jeunes succubes éprises d'aventure. C'est au cours de l'une de ses pérégrinations qu'elle découvrit, au bout d'un passage sévèrement gardé, un homme accroupi dans une cage basse : le Démiurge, prisonnier depuis plus de trente ans. Intriguée, Szeriya discuta longuement avec le condamné et apprit l'existence de la Romance. Elle entrevit le moyen de quitter les Abysses, en apprenant elle-même à éprouver des sentiments. Elle parvint à convaincre ses amies succubes de la suivre dans cette voie, sans se rendre compte que les soumettre à l'amour était une contradiction avec leur nature de saisonin.

Les jeunes succubes préparèrent longuement leur départ, jusqu'au jour où Szeriya fut pressentie pour porter la descendance d'un minotaure. Refusant de finir de la sorte, elle précipita sa fuite et gagna la surface en suivant les rives du Moloch-an-Arion et entraînant à sa suite quelques succubes et le Démiurge arraché à sa prison. Se souvenant de la capacité qu'il possédait à voyager entre les plans, le Démiurge parvint à forcer l'ouverture d'un passage abyssal et l'équipée fut propulsée à la surface, à la limite du désert keshite.

Les succubes errèrent pendant un long mois, visitèrent les Terres veuves et rencontrèrent leurs cousines. Elles s'y seraient installées si elles n'avaient pas compris que les Haut Diables avaient envoyé des chasseurs à leurs trousses. Les succubes ne pouvant être conjurées, ces seigneurs des Abysses ne pouvaient pas compter sur l'attraction naturelle des ombres et désiraient par ailleurs remettre la main sur le Démiurge. De plus, les succubes subissaient les premiers effets de cette mélancolie qui les attire fatalement vers les Abysses. Le groupe dut donc s'enfuir et se réfugia en Abyme, seul endroit où la présence des Abysses dissimule leur présence et est un remède à leur manque. Les succubes investirent une tour en ruine et la reconstruisirent à l'image d'un Vestige de la Flamboyance, grâce au financement de certains de leurs amants. Elles décidèrent de s'instruire et d'acquérir les connaissances dont elles avaient été privées aux Abysses.

Depuis, Szeriya et ses compagnes poursuivent le même but, presque impossible : tomber amoureuses pour échapper définitivement à l'emprise des profondeurs. Cependant, toutes ont enchaîné les aventures sans pour autant parvenir à comprendre le sentiment amoureux.

CE QU'ELLE SAIT

La Conjuration

Née aux Abysses, Szeriya connaît l'univers des Ténébreux mais cherche à rompre avec son passé. Interrogée sur le sujet, elle répond à quelques questions en soupirant et finit par congédier poliment l'importun, sauf si celui-ci est particulièrement séduisant. Renégate des Abysses, elle ne veut pas se compromettre avec des Conjurateurs.

Les Hauts Diables

Szeriya, qui connaît bien les Hauts Diables, raconte en riant certaines de ses aventures et peut renseigner quiconque sur les luttes d'influence qui agitent la Salle Métallique. Elle a rencontré de nombreux seigneurs des Abysses et fut la confidente de Verazia après la mort de sa mère. Elle sait qu'elle et ses sœurs sont traquées par des agents d'Alastor, du Grimacier, d'Haborym et de Salmac. Elle ne peut plus contacter sa tante Verazia, ni le Haut Diable des succubes, Thazi. Démunie, elle œuvre activement pour la Romance dans le but de voir triompher l'amour mais aussi de pouvoir se trouver des alliés, à l'image de son ami, Evgueni Lantoff.

Trafics d'influence

Devenue combattante pour pouvoir protéger ses cadettes, la succube travaille en Abyme comme coursière et mercenaire : elle transmet des messages d'importance entre notables, porte des missives verbalement, afin que nul ne puisse savoir de quoi il retourne en cas de capture — ses serpents l'aident à résister à la torture et aux attaques mentales. Fine duelliste, elle n'a jamais eu de problème depuis qu'elle exerce ce métier. Elle commence à bénéficier d'une solide réputation : on fait souvent appel à elle et on la paye de plus en plus cher pour porter des informations confidentielles. Elle passe donc ses journées à parcourir la ville, ne rentrant à la tour que très tard le soir, épuisée. Il va de soi qu'elle connaît la plupart des grandes intrigues de la ville et la plupart des notables d'Abyme. Szeriya travaille souvent pour les Advocatus Diaboli ; ce qui lui permet de se tenir informée de la vie souterraine et de rencontrer diplomates et riches marchands.

Elle se montre d'une discrétion exemplaire, sauf quelque fois par lassitude. Elle dévoile alors quelques secrets aux Chroniques en restant anonyme pour ne pas se compromettre auprès de ses employeurs. Tout le monde peut faire appel à elle, puisqu'elle module ses tarifs en fonction de l'information. Du fait de ce travail et des poursuites des Hauts Diables, Szeriya est un personnage en danger. Cependant, elle aime l'idée de jouer avec le feu. Après tout, aux Abysses, elle serait déjà morte.

PREUVES & INDICES

La lecture des marques

Porteuse de la marque de Thazi, Szeriya se plaît à raconter qu'elle a vu dans sa main le destin exceptionnel qui l'attend : faire renaître la Romance. Outre son apparence, la capacité de Szeriya à lire les marques des Hauts Diables la désigne comme une ancienne habitante des Abysses. Chaque marque d'un Haut Diable est spécifique au parrain du Conjurateur. Par ailleurs, descendante des méduses Szeriya utilise l'intuition ophidienne (*cf. Le Codex des méduses*, p. 21) pour deviner dans ces marques les desseins des Abysses. Là encore, elle cherche à anticiper les actions des seigneurs des Abysses à son encontre.

Comportements de la Romance

Szeriya et ses sœurs tentent de renouer avec la Romance et de tomber amoureuse. Mais elles commettent les mêmes erreurs que les Opalins lunaires quarante ans plus tôt : elles adoptent des comportements extrêmes, parcourent le Quartier des Vices en libertines et ont de nombreux amants sans parvenir à éprouver le moindre sentiment réel. Les pérégrinations de ces belles méduses aux serpents pourpres ne passent pas inaperçues. De nouveau on parle de la Romance dans les Chroniques abymoises.

LIEUX TYPIQUES ET ATYPIQUES

La tour Médiane

Situé au nord du Quartier du Clair-Obscur, à la limite du Quartier des Trabouliennes, cet édifice appartient à un ensemble de cinq tours construites par cinq architectes différents, au temps de la Flamboyance. La plupart sont à moitié en ruine ou menacent de l'être, deux seulement sont occupées. Pour les autres, leurs propriétaires espèrent un acheteur.

Les environs

La partie nord du Clair-obscur est constituée de bâtiments plus vétustes. Là, de nombreuses tours et autres demeures apparaissent lézardées ou délabrées et attendent encore d'être reconstruites. Les habitants de l'endroit sont souvent installés de fraîche date et ils pratiquent encore pour la plupart les usages de leur pays d'origine. Les parfums et les langages y sont ceux de l'Harmonde tout entier : près des Trabouliennes, c'est un espace de rencontre cosmopolite et animé.

La tour reconstruite

Ayant récupéré des fonds et avec l'aide des nains de l'Équerre et d'alliées fées noires, les succubes ont réussi à reconstruire

L'œuvre de Médian

Plusieurs architectes de talent — deux nains, deux humains et un satyre — se lancèrent au temps de la Flamboyance un défi visant à construire la plus belle tour dont les mesures ne devaient pas dépasser cinquante pieds de haut et soixante pieds de large. Baptisées d'après les noms de leurs architectes, ces tours sont connues comme la tour Lambrise, la tour Palliarde, la tour Mauberge, la tour Peiore et enfin la tour Médiane. La Lambrise est encore utilisée, sauf pour ses derniers étages, par le Conjurateur et Éclipsiste Valérien San Grino : celui-ci y a installé une auberge dévolue aux plaisirs de la chair que fréquentent souvent les succubes de la Médiane.

L'architecte de cette dernière était un jeune humain du nom de Médian, adepte de l'Art ancien de la Cyse et grand érudit. Il construisit sa tour suivant les mêmes dimensions que les autres, mais avec une prédilection pour les thèmes aquatiques, insérant des fontaines et plusieurs bassins dans la construction. Aux temps où la tour était entière, de l'eau ruisselait en permanence le long des murs, dans les couloirs et les chambres de la tour, du lever du jour jusqu'au soir. Hélas le secret de l'eau a été perdu et seuls subsistent aujourd'hui les bassins d'ornementations. Par ailleurs, certains papiers retrouvés par Szeriya laissent entendre qu'il y avait même une branche du fleuve abyssal sous la tour : mais si un passage existait, il est maintenant enseveli sous les éboulis liés à son effondrement.

La plupart des merveilles de l'architecture originelle ont été perdues en dépit de la restauration des succubes.

Szeriya

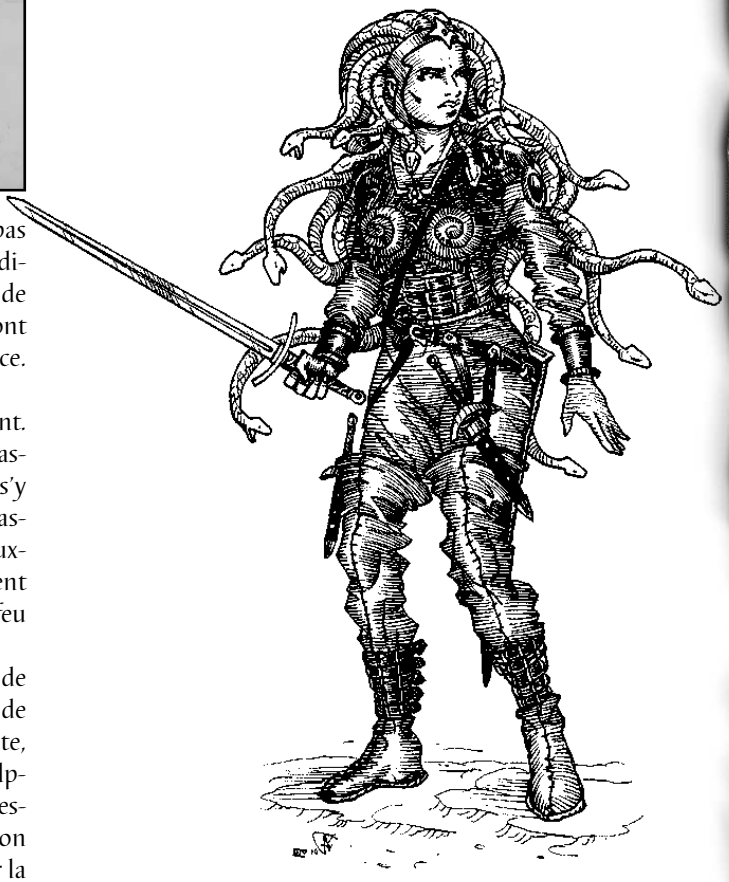
Épreuves : 5 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 1 : combattante).
Maraude : 1 (Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0).
Savoir : 3 (Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 2 : herboriste, traductrice).
Société : 4 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 0).
Occulte : 7 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 2 : Obscurantiste, Advocatus Diaboli).
Atouts : succube, chevelure ophidienne et séduisante.
Allégeance : Ombre (Verazia) 4.

la tour qui, sans avoir la grandeur du passé, n'en est pas moins un magnifique ouvrage. De forme octogonale, cet édifice fait environ quarante-cinq pieds de haut et cinquante de large. Les succubes ont réussi à dégager les sous-sols qui sont nettement moins étendus qu'au temps de la Flamboyance. On y trouve de nombreux pans de murs éboulés.

La partie supérieure de la tour a été aménagée simplement. Au rez-de-chaussée se trouve un vestibule autour d'un bassin à ciel ouvert : même lorsqu'il pleut, il est possible de s'y installer car l'eau de pluie est récoltée et évacuée par le bassin. Sur les murs se trouvent des mosaïques défraîchies auxquelles il manque certaines pièces. Szeriya y fait souvent brûler des herbes parfumées ou de la mandragore, dans le feu des braseros.

À l'étage se trouvent les chambres des succubes, autour de celle de Szeriya qui fait figure de protectrice et de chef de groupe. Elzhyne est herboriste, Iza traductrice et l'érudite, Mazelore apprentie Obscurantiste, Aïunda apprentie sculptrice et Scatzaë une combattante émérite. Szeriya garde l'essentiel des livres que le petit groupe a acquis depuis son installation. Il s'agit pour l'essentiel de livres d'histoire sur la Romance achetés à des revendeurs illégaux du marché aux artefacts, de traités mal écrits sur les Abysses et les Démons lunaires, etc.

Szeriya poursuit l'aménagement de la tour, la prochaine étape devant être une salle de travail dotée d'une bibliothèque.



Sang et sueur sur les pavés d'Abyme

INANIS AMBITIO DE CAËLSSINE

Natif d'Urguemand, ce célèbre maître d'armes fut banni de son royaume lorsque son baron découvrit en lui un redoutable Conjurateur. Inanis entraînait en effet ses élèves en les confrontant à des Démons bretteurs, Opalins ou Azurins. Si la méthode était efficace, elle ne fut guère appréciée par ses concitoyens qui le chassèrent à coup de pierres, l'accusant de pervertir la future élite militaire du pays. Fidèle à la devise de ses ancêtres — « J'ose » — ce barbu trentenaire gagna donc la Cité des Ombres, où il fonda un nouveau cercle martial sous le parrainage de Castel Combrante : l'Académie martiale de l'Université. Fonctionnant comme une école privée, ce cercle a gardé les mêmes principes que ceux que Caëlssine avait posé en Urguemand : entraînement sévère et combats contre les Démons, plus rapides et difficiles à vaincre selon lui que les mortels. Les séances sont animées par les propos ironiques ou égrillards du Jumeau de Ténèbre du maître d'arme. Celui-ci met souvent au tapis les jeunes étudiants présomptueux. Aimant, selon ses propres dires, à se dépenser sans compter et ce, de quelque manière que ce soit, le maître d'armes est également un festif doté d'un faible particulier pour les vins carmes. Il possède une petite maison à proximité de Combrante : le rez-de-chaussée étant occupé par la salle de cours et l'armurerie, il loge au premier avec son diablotin et, parfois, son jumeau qui vaque souvent à ses propres affaires. Ce dernier est en effet l'un des enquêteurs lancés par les Hauts Diables sur les traces du Démiurge en fuite.

AGGRIPOGNE

Aggripogne est une ogresse de dix-sept ans qui paye ses études en travaillant la nuit. Mais elle ne fait pas n'importe quel travail : elle se déguise en mâle et devient maître-verge à la Place des Libertins. Autant dire que ce n'est pas un travail pour jeunes filles, toutes ogresses qu'elles soient. Aggripogne semble pourtant s'y plaire et fait son travail avec passion. Sous son pseudonyme de travail, Maître Perceventre, elle est devenue en quelque mois la plus grande terreur des pensionnaires du tertre des humiliés. Cette efficacité et cet acharnement s'expliquent par un fait bien étrange. Il y a quelques mois Aggripogne fit la connaissance d'un jeune Démon du Quartier des Ombres. Un brave garçon qui occupait la fonction de porte-parole dans un syndicat d'incinérateurs. Celui-ci, contrairement aux ogres qu'elle avait pu fréquenter jusqu'ici, pris le temps de la séduire, de la couvrir de cadeaux et de la rendre amoureuse avant d'avoir recours à quelque forme de saillie que ce soit. Mais le conte de fée prit très vite des allures de cauchemar... De la relation entre un Démon et une ogresse, rien ne pouvait naître. Pourtant Aggripogne nourrit un désir profond de porter et d'enfanter. Son désir fut si fort qu'il provoqua une grossesse nerveuse.

L'ogresse se persuada d'être enceinte et malgré les objections de son compagnon, qui bien que ravi par l'idée lui soutenait que c'était impossible, elle commença à se réjouir au plus haut point de cet heureux événement. Mais de cette grossesse ne vint aucun enfant. Au bout de quelques semaines Aggripogne fit une fausse couche et tout en elle se dérégla au point de lui faire perdre la raison. Nul n'ignore la furie que peut être une ogresse enceinte. En revanche, rares sont ceux qui connaissent le monstre qu'elle peut devenir si elle est frustrée par la perte de son enfant. Aggripogne développa une maladie mentale violente et incurable et devint une « tueuse en série ». Sa première victime fut bien entendu Jeranass, son bien aimé, suivi d'autres et d'autres encore. Son esprit torturé imagina que l'incapacité des Conjurateurs avait rendu stérile Jeranass, et elle rejeta la faute sur eux. Depuis, lors des nuits où elle ne travaille pas à la prison, Aggripogne arpente les rues et les canaux, vêtue d'un capuchon noir et d'une tenue de maître-verge à la recherche de Conjurateurs à éventrer. À ce jour, huit meurtres sont à déplorer et ce n'est que le commencement. Il n'est pas un chroniqueur qui n'ait spéculé sur l'étrange violeur au capuchon.

MAÎTRE JILLORVECK VERDICTIN

Jillorveck Verdictin est un Juge d'Acier parmi les plus inflexibles. Il est l'un des initiateurs d'une codification des plus

réglementées de la Conjuration. Bien que cet art soit interdit dans le Palais d'Acier, il se pratique librement dans toute la cité. Même s'il n'est pas question de changer quoi que ce soit à cela, Jillorveck aimerait bien pouvoir y voir un peu plus clair dans le jeu des Advocatus Diaboli et des Conjurateurs. C'est la raison pour laquelle il a rédigé un édit de réglementation dans le but d'imposer un almanach de la Conjuration. Cet almanach répertorierait toutes les Connivences signées en Abyme et permettrait un archivage à long terme. On offrirait ainsi au pouvoir séculier un regard sur tout ce commerce qui lui échappe.

La mise en place d'une telle loi demanderait que l'édit soit signé par plus de cinquante pour cent des nobles d'Acier, ainsi que par la majorité des Gros. Autant dire qu'avec les intérêts qu'ont bon nombre de nobles des deux palais à ce que la Conjuration reste obscure, la constitution de cet almanach n'est pas prête d'entrer en vigueur. Cependant, Jillorceck Verdictin ne désespère pas et continue de mener sa campagne en tentant de convaincre, souvent de gré, mais parfois de force, bon nombre des habitants du Premier Cercle. Plusieurs Juges d'Acier ainsi que quelques nobles des deux palais sont entrés dans son jeu et soutiennent ses ambitions avec véhémence. Cela lui donne suffisamment de poids pour entretenir une politique de terreur, qui déborde parfois sur des chantages que lui-même devrait réprouver. Il est clair que les désirs de Jillorveck sont devenus une obsession qui fait désormais de lui un être dangereux. Il a mandaté, au nom du Palais d'Acier, des investigateurs secrets chargés de rédiger des fiches précises sur les Conjurateurs. Ainsi, bon nombre de Conjurateurs se sont déjà plaints d'être suivis, espionnés, parfois même jusque dans leur intimité. Grâce à ces espions, les premières pages de cet almanach ont été rédigées et bien des personnes sont déjà compromises.

HOKTAVION

Ce minotaure âgé est un Advocatus Morituri des plus réputés en Abyme. Il est l'arbitre favori des grands duellistes de Castel Combrante, toujours aux premières loges dès que se produit un affrontement politique, rhétorique ou armé.

Véritable encyclopédie vivante du conflit, Hoktavion est informé par tous ses confrères, tant il est apprécié. Il est donc la personne à contacter et à soudoyer pour être renseigné sur les luttes qui ont pu agiter la ville au cours des cinquante dernières années. Mais Hoktavion est avant tout féru de Conjuration et il s'est spécialisé dans ce type de duel. Certains Conjurateurs aiment se mesurer les uns aux autres pour savoir lequel conjurera le Démon ressemblant le plus à son ombre, lequel sera le plus intelligent, le plus fort... Dans ces litiges, c'est Hoktavion qui tranche.

Les Advocatus Morituri

Le rôle des Advocatus Morituri est simple : ils sont avocats et juges dans les duels ayant lieu en Abyme. Malgré leur nom, en fait un surnom donné un jour par un chroniqueur plein d'humour, ils n'ont rien à voir avec les Advocatus Diaboli. Ce sont des juges publics mandatés par le Palais d'Acier pour éviter les débordements dus aux duels en Abyme. Deux personnes désirant s'affronter peuvent choisir de faire appel à leurs propres témoins, mais leur duel sera hors la loi, tandis que s'ils font appel à un Advocatus Morituri, ils s'assurent que leur duel sera autorisé et référencé auprès des instances concernées. L'Advocatus Morituri rédige un contrat d'assaut, aussi nommé linceul, stipulant les règles du duel, les armes utilisées, le lieu, la durée, etc. Il existe toutes sortes de duels, pas seulement des duels armés — on a vu des sommeliers adversaires se départager en enivrant le juge... Le perdant est déclaré en état de mort sociale pendant une durée spécifiée par le linceul. Cette durée allant de trois semaines à un an en général.

Celui qui est en état de mort sociale devient pendant cette période l'ombre du vainqueur. Autrement dit, il devient un peu son esclave, doit le suivre et céder à tous ses caprices, tout en portant son propre deuil. On croise généralement les meilleurs duellistes entourés d'une cour de personnes vêtues de noir et totalement dévouées.

DICKOS

Ce sympathique manœuvrier du Deuxième Cercle exerce la fonction de convoyeur, son seul bien étant sa grande charrette à deux roues, tirée par un bœuf blanc. Le transport de marchandises n'est pas une activité très exaltante et Dickos trompe son ennui en transmettant des informations aux chroniqueurs et surtout, en consacrant l'essentiel de son temps libre à l'exercice physique. On peut le rencontrer au hasard des ruelles, des haltères ou un flacon d'huile de palme à la main, soignant ses muscles de l'une ou l'autre manière...

Il a de ce fait un franc succès auprès des abymoises qui ne manquent pas de remarquer son teint bronzé et sa musculature avenante. Comme il a le goût des expériences nouvelles, Dickos n'a pas manqué de remarquer l'installation des succubes dans la Médiane et pratique donc sous leurs fenêtres, suscitant malheureusement plus souvent les sourires que l'envie. Si certaines des suivantes de Szériya lui ont accordé des faveurs, elles l'ont rejeté car il s'est révélé trop charnel pour parvenir à la Romance. Il jalouse le Sorcier Evgueni Langtoff car il ne comprend ni ce qu'on peut lui trouver, ni la faveur dont il jouit.

Le bouvier ne s'intéresse guère à la nature des visiteurs : il ne voit en eux que des rivaux. Il est cependant physionomiste et ses descriptions sont précises. Un Jorniste plus avisé peut songer à interroger le bœuf Biboche, doté d'une mémoire surprenante. En effet, l'animal a longtemps circulé en Abyme et peut se révéler une source d'informations prolifique sur certaines figures encapuchonnées qui, la nuit, rôdent et assassinent les Conjurateurs.

Paligarde la chapardeuse

Vous vivez depuis l'avènement de Finnegarde dans l'illusion d'une Maraude riche et puissante; vous vous cachez en réalité derrière le fantôme d'une criminalité de salon! Cornel sait-il seulement assassiner? Voler? Non! Croyez-moi, ce n'est qu'un politicien que les puissants ne craignent pas, un matou à qui il suffit de donner sa pâtée pour avoir la paix! Tout cela doit et va changer

ALLURE

Cette farfadine jeune et assez jolie porte des vêtements de voleuse de bonne qualité (bottines de cuir renforcé, tunique sombre en bon état et rehaussée de pièces de cuir aux épaules et à la poitrine). Ses cheveux sont foncés et tressés en arrière. Ses dagues, une dans chaque main, ne la quittent jamais.

HISTOIRE

Paligarde est un Prince-Voleur, cheftaine des Fils de la Chaparde (*cf. Abyme, La Cité des Ombres,* p. 89). Voilà déjà plusieurs années qu'elle désire monter sur le trône de la Maraude et régner sur toutes les Trabouliennes. Malheureusement pour elle, la popularité de Cornel Finnegarde et l'aura de mystère dont il s'entoure représentent un véritable obstacle. Comment bouter un être dont le seul nom inspire crainte et respect?

Pourtant, depuis quelques semaines, Paligarde s'est lancée dans une croisade qui la mènera peut-être à la place du satyre d'ébène.

MÉMOIRES D'ÉCLUSIER

Si vous avez joué cette Intrigue (*cf. Abyme, La Cité des Ombres,* p 79), il est possible que Cornel Finnegarde soit mort de la Mortebranche. Dans ce cas, il ne s'est pas encore écoulé suffisamment de temps pour qu'un nouvel empereur ait été élu. Paligarde est donc en campagne, elle agresse ses plus virulents détracteurs et soudoie les plus corruptibles d'entre eux. La mémoire de Cornel est pour elle celle de la décadence et de la faiblesse, le symbole de cinq années de « Maraude pour enfant et de crime aseptisé pour le plus grand plaisir de la noblesse… ».

La Mécanique des ombres mise sur la réussite de vos Rôles lors de *Mémoires d'éclusier,* par défaut, Cornel Finnegarde est donc considéré comme vivant.

Cornel Finnegarde

Ce représentant du peuple caprin incarne l'ennemi. Pour Paligarde, il est l'obstacle ultime, le symbole d'une Maraude sur le déclin.

Le satyre n'est pas au mieux, il a bien failli mourir de la Mortebranche (*cf. Abyme, La Cité des Ombres,* p. 87) et ne s'en est pas bien remis. Bien qu'étant toujours en place à la tête de la Traboulienne, la guilde mère de la Maraude, il se morfond le plus clair de son temps. Enfermé dans ses appartements ou se promenant à la nuit tombée sur les toits du quartier, Cornel Finnegarde a pris compte de sa fragilité et sombre peu à peu dans une mélancolie poétique à la limite de la folie. La récente naissance de son fils Grisabot a achevé de lui ôter le goût de la Maraude.

Comme résigné, Cornel Finnegarde le légendaire satyre d'ébène n'est plus que l'ombre de lui même. Il se prend à rêver d'amour, de voyage. Si Paligarde ne le fait pas assassiner, il quittera Abyme dans moins d'un an en laissant son fils au soin des lutins et disparaîtra probablement à jamais de la Cité des Ombres. Le crime a cessé de l'amuser, le vagabond d'ébène ne tient plus beaucoup en place. Certains s'en sont aperçu et ironisent que son meilleur faire valoir soit le Fugace des Traboules, un Démon...

Paligarde au jour le jour

La vie de la farfadine n'est pas de tout repos. Sans cesse en train de se faire valoir auprès des autres Princes-Voleurs, elle cherche à prouver qu'elle peut rendre ses lettres de noblesse à l'Empire de la Maraude. Mais la Maraude est satisfaite du travail de Cornel.

Depuis son accession au pouvoir, le satyre n'a fait que peu de mécontents et ce n'est que l'ambition qui motive Paligarde. Les récents événements sont une aubaine pour cette farfadine : la mala-



Paligarde la chapardeuse

die de Cornel et les luttes intestines — desquelles elle était au premier plan — qu'ont connues les Trabouliennes sont une preuve du déclin de la Maraude. « Cornel a attrapé une maladie en buvant du vin, il a failli mourir à cause de ses excès ; un satyre a-t-il sa place à la tête de toutes les guildes ? Le peuple caprin est immodéré et ne répond que rarement à autre chose qu'à ses propres pulsions. Ce qu'il veut, le satyre l'obtient, mais lorsqu'il ne veut plus, que reste-t-il ? » Avec ce discours virulent, Paligarde a déjà fait mouche plus d'une fois, surtout auprès de ceux qui ont constaté le désintéressement progressif de Cornel. À cette heure, près d'un chef de guilde sur cinq est prêt à suivre la farfadine dans un soulèvement violent. En attendant, celle-ci mise sur l'esbroufe et les attentats spectaculaires pour faire valoir ses chapardeurs. En Abyme, les bourgeois réapprennent à craindre la Traboulienne, non pas comme une organisation du crime, mais comme une machine imprévisible.

Ce qu'elle sait

La Conjuration

Paligarde n'avait jamais été très intéressée par la Conjuration, jusqu'à ce que l'espoir de monter sur le trône de la Maraude se décide enfin à poindre. En effet, la farfadine s'est récemment aperçue que Cornel Finnegarde lui-même, empereur du crime dans la cité des Démons ne pratiquait pas la Conjuration. Voilà bien un argument de plus pour sa croisade ! Comment peut-on prétendre organiser le crime en Abyme sans même toucher à l'occulte ? Ainsi Paligarde s'est-elle depuis peu tournée vers la Conjuration. Elle s'en targue même en se présentant chaque fois qu'elle le peut en compagnie des deux Opalins qu'elle a conjurés elle-même. Les présentant tantôt comme ses œuvres, tantôt comme ses esclaves, elle se donne avec grandiloquence les airs de quelqu'un qui y touche, criant haut et fort que la Conjuration fera bientôt de la Traboulienne un organe criminel au service de la Ténèbre.

La Romance

Paligarde n'était pas encore de ce monde lorsque les événements de la première Romance eurent lieu. Il ne s'agit pour elle que d'un fait divers autour duquel on a trop brodé.

Preuves & indices

La lettre de Cornel

Suite à sa rencontre avec le Grimacier, Paligarde se sentit pousser des ailes. Elle se présenta donc chez Cornel en tant que mandataire des Hauts Diables. Accompagnée de ses deux Opalins, elle avait misé sur l'apparat pour l'impressionner et se donner des airs d'émissaire abyssal. Tout le temps que dura l'entrevue, le satyre resta assis sur sa chaise à bascule, fumant tranquillement sa pipe ; ne levant que ponctuellement la tête pour l'écouter et sortir du livre de poésie qu'il avait en main. Pas une fois il ne lui répondit. Il attendit calmement qu'elle parte pour lui écrire une lettre, symbole de son flegme, une façon de lui montrer que malgré ses railleries, il ne perdait pas la face. De surcroît, pour être certain d'impressionner la farfadine en lui montrant que lui aussi garde

Facétie de Grimacier

En bas, comme on dit en Abyme, Paligarde en amuse plus d'un. Ce petit bout de farfadine qui crie bien plus fort qu'elle n'est grande est grotesque, l'exemple même de ce que l'on ne veut pas voir prendre le contrôle du crime abymois. Pour la plupart des Hauts Diables, Cornel Finnegarde est l'empereur idéal : fin, séducteur et discret. Il ne touche pas à la Conjuration, préférant laisser ses serviteurs se salir les mains pour son propre usage. Un chef qui ne manque pas de panache et qui sait mettre les gens dans sa poche. Pour les Hauts Diables, la mort du satyre, tout comme son départ serait une triste nouvelle. L'avènement d'une voleuse à la tire, mégalomane et grand-guignolesque n'aurait pas grand-chose de bon. Ceci dit, Paligarde n'en sait rien et la rencontre qu'elle fit récemment lui a fait — ironie du sort — penser qu'elle était sur la bonne voie.

Vu le remue-ménage perpétré par Paligarde au sein des guildes de voleurs, ainsi que les rumeurs allant bon train sur une possible reddition de Cornel Finnegarde, il fallait qu'un parrain démoniaque s'intéresse à cette guerre de succession naissante. Suite à de multiples discussions dans la Salle Métallique il fut convenu que le Grimacier serait ce parrain. Habitué des séjours en Abyme et surtout du travail de manipulation, ce Haut Diable semblait effectivement le plus désigné. Le Grimacier eut d'abord une longue entrevue avec Cornel Finnegarde, auquel il apparut sous les traits d'une prostituée. Il lui parla de l'avenir et finit par lui avouer sa véritable identité. Au vu de sa résignation, il lui proposa de prendre le taureau par les cornes en signant une Connivence. Le Grimacier offrait un renouveau dans son pouvoir, un mariage avec l'occulte abymois. Mais Cornel refusa d'en entendre plus : il continuerait de régner comme bon lui semblait et s'il n'était plus efficace, il partirait.

Dépité, le Grimacier outrepassa la mission que lui avaient confiée ses pairs et s'intéressa de plus près à Paligarde. Cette charmante, bien que bruyante, petite créature parvint en quelque temps à créer chez lui une fascination… En tant que farceur et amuseur des Hauts Diables, il imagina alors une toute nouvelle facétie : il allait la parrainer en la manipulant comme une marionnette tout en prétendant vouloir la mettre à la tête de la Maraude. Il s'agit en réalité de faire sortir Cornel Finnegarde de sa torpeur en suscitant chez ce satyre l'excitation due à un nouveau défi.

Lettre de Cornel

Très chère Paligarde,

Suite à notre récente entrevue, je me permets de prendre la plume et de vous glisser quelques mots.

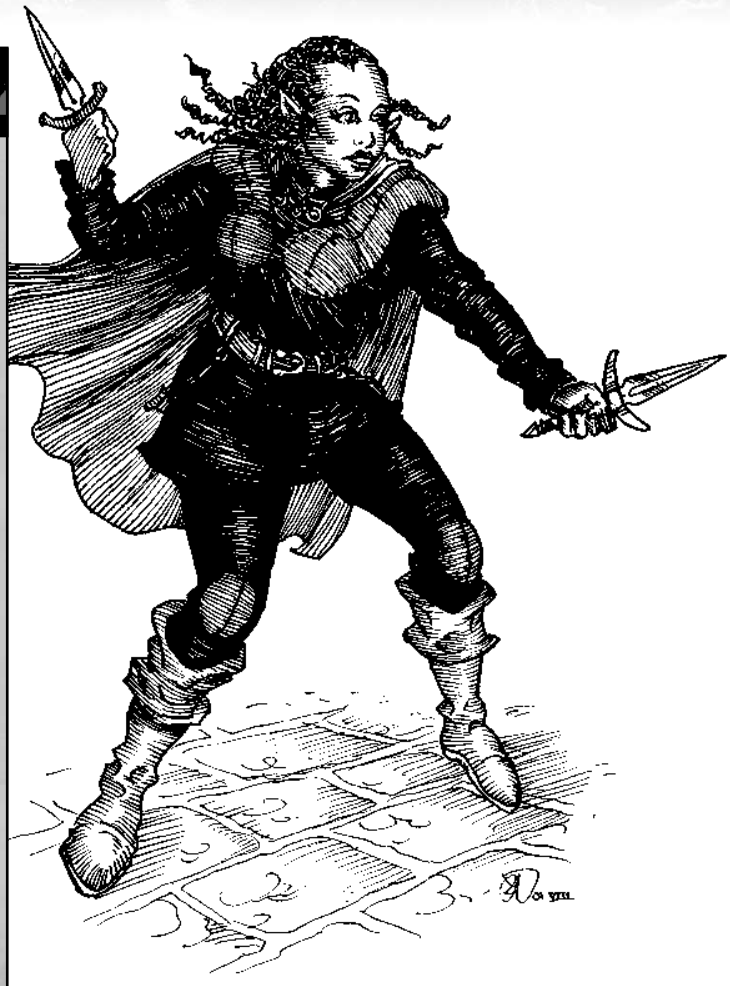
Quelle est cette arrogance ? D'où vient cet engouement soudain qui fait de vous, chapardeuse, voleuse à l'étalage et prêtresse des assassins sans classe, la patronne d'une révolution fantôme ? Paligarde, vos arguments tuent mon nom, mon peuple et ma réputation. La décadence dont vous me taxez n'est-elle pas la simple notion de raffinement ? Celle-là même qui vous interdit toute autre relation avec autrui que celle de la violence ? Pourquoi croyez-vous qu'on m'a choisi ? Ai-je eu à crier, à assassiner et à dire à chacun : « regardez comme je suis doué, efficace, discret… » ? Non, madame, non…

Un diable vous aime, mais que motive cette romance ? Avez-vous vendu votre âme ? Croyez-vous que ces Connivences valent mieux qu'un spectacle de rue, burlesque et éphémère ? Vous me déclarez la guerre mais ne m'avez pas tué l'autre nuit. Vous étiez en surnombre et je tournais le dos. Faudra-t-il, la prochaine fois, que je prenne votre main et que je la guide vers mon cœur ? Ce n'est pas une guerre madame, vous vous battez comme une enfant, avec force cris et démonstrations. Pour ma part, je ne m'amuse plus…

Très cordialement,

Cornel.

le bras long, il fit apposer sur le papier, au bas de la lettre les tampons officiels du Palais des Gros et du Palais d'Acier. Ce document tend à écraser la farfadine sous ses propres arguments. De plus, Cornel y a inséré des formulations tendancieuses afin d'éprouver la réactivité de la farfadine à certaines affaires de première gravité telles que la Romance.



Paligarde la Chapardeuse

Épreuves : 4 (Qualité 1, Équipement 1, Compagnons 2).
Maraude : 7 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnons 2).
Savoir : 1 (Qualités 1).
Société : 2 (Qualités 1, Équipement 1).
Occulte : 0.
Atouts : Farfadine, Petite, Petite chasse, Funambulisme, Prince-Voleur et Quartier des Trabouliennes.
Allégeance : Dame du printemps 3 et Ombre (Grimacier) 2.

Lieux typiques et atypiques

Le cabaret d'Anselme

Anselme était le père de Paligarde. Mort il y a dix ans, il céda tous ses biens à sa fille, dont le cabaret qu'il tenait. Petit établissement assez mal fréquenté, il se trouve au cœur des Trabouliennes et donne directement sur la Creusaille (*cf. Abyme, La Cité des Ombres*, p. 20) à quelques mètres seulement du rivage de la Mère noire.

Bas de plafond, le cabaret d'Anselme se constitue d'une toute petite salle carrée aux murs blancs, au centre de laquelle des artistes enivrés se produisent régulièrement. Dans l'un des coins, un bar en bois dissimule une trappe ouvrant sur l'unique dépendance : une petite cuisine faisant office de retranchement aux Fils de la Chaparde. De par sa situation, le cabaret est aussi l'endroit où se réunit une partie des Flamands d'écume chaque soir après être remontés jusqu'à la Mère noire.



Le secret dans le caniveau

Grisabot Finnegarde

Il y a quelque temps, Cornel Finnegarde, Empereur de la Maraude abymoise s'est bien cru mourir de la Mortebranche (*cf. Abyme, La Cité des Ombres*, p. 80). Ne voulant périr sans descendance, il décida d'enfanter… mais un empereur, doublé d'un satyre d'ébène, ne peut se contenter du premier châtaignier venu ; c'est donc l'Arbre Roi du Quadrant modéhen qui fut l'heureux élu. Cornel devait récupérer un fruit de l'Arbre qu'il féconderait et planterait dans le Quartier du Lierre. Mais la gestation de l'enfant devait être surveillée de près et Cornel en était incapable. Tous ces problèmes n'avaient qu'une solution possible : l'aide du chênais du Lierre. Cornel obtint qu'une délégation de Pollenis vienne discuter du problème avec lui (*cf. Le Codex des lutins*, p. 22). Si les lutins acceptaient de veiller à la grossesse de l'arbre, ainsi qu'à une partie de l'éducation du jeune satyre, la Maraude concéderait en échange des dettes monumentales à leur égard. Grâce aux lutins, Cornel put donner vie à un fils prodigieux. Fils d'un satyre probablement né du Souffre-Jour et mourant de la peste de l'Automne, enfanté grâce à un Arbre Roi dont les racines ont depuis longtemps atteint les Abysses… C'est une drôle de créature que l'on donna là à l'Harmonde ! Aux yeux des lutins du Lierre, il reste un fils du printemps — sa naissance fut prise comme une bénédiction. Un jour il régnera sur la Maraude et fera d'eux l'une des principales instances politiques occultes de la cité.

Grisabot Finnegarde est un bébé satyre à la toison grise qui vit le jour il y a quelques semaines. Promis à un étrange avenir, il est choyé et protégé par les lutins abymois.

Depuis sa naissance, Grisabot connaît une croissance rapide et montre d'étonnantes capacités en rapport avec les ombres — aisance pour s'y dissimuler, contrôle de sa forme, conjuration spontanée pour le moment accidentelle… Nul doute que l'enfant aura sa taille adulte dans quelques mois seulement et que ses pouvoirs n'ont pas fini de surprendre son père et ses tuteurs. Serait-il lié à Pan ? (*cf. Le Codex des satyres*)

L'Échiquier

Le Roi

Ancien Prince-Voleur, le farfadet Leorl, modeste Conjurateur du deuxième Cercle, est le Roi de l'Échiquier abymois. Contrairement à la plupart des autres cités, il n'agit pas vraiment sur les bas-fonds, mais sert plutôt d'intermédiaire entre Abyme et les autres Échiquiers. C'est un ambassadeur qui régit le commerce et les réseaux d'entraide entre voleurs et farfadets de cités alliées plutôt que les relations criminelles à l'intérieur de la ville, laquelle possède ses propres lois de Maraude et son Empereur en titre, Cornel Finnegarde. Néanmoins, lui et Cornel ne sont pas des adversaires mais des associés aux fonctions complémentaires.

L'organisation de l'Échiquier

Le Roi est un farfadet d'une cinquantaine d'années. Cela fait plus de vingt ans qu'il exerce sa charge, mais il tient toujours aussi fermement les rênes. Sa Reine est en fait sa fille, Meliana, fruit d'une union de jeunesse secrète avec une lutine. Il a recueilli l'enfant à la mort de sa mère, détruite par la pierreuse. Perturbée par sa double ascendance, la jeune Reine est une farfadine charismatique mais mélancolique de se savoir plus à l'aise dans les jardins du Quartier du Lierre que dans les venelles des Trabouliennes. Le Fou, Torlhom est un Conjurateur dément, un humain de très petite taille qui se grime afin de se faire passer pour un farfadet.

Contrairement là encore à la plupart des villes, abyme ne possède qu'une tour : Cornel Finnegarde lui-même, dont nul ne conteste la supériorité dans les quartiers de la ville. Les Pions sont toujours des Princes-Voleurs. Là aussi, Abyme possède sa spécificité : à la différence des autres cités les chefs de guildes sont trop nombreux pour tous jouer. Aussi, seuls les huit plus importants Princes-Voleurs ont le titre de Pions, les autres ne sont que des membres consultatifs et honorifiques de l'assemblée. Être Pion est évidemment une fonction convoi-

tée qui fait l'objet de nombreuses intrigues et de duels orchestrés par la Reine.

TYLDAN QUINCEPONT

Tyldan Quincepont est un vieil homme aux cheveux grisonnants et aux yeux gris alertes. Il passe ses après-midi dans les tavernes du Deuxième Cercle où il est toujours possible de le trouver si l'on recherche un emploi rémunérateur. Presque toute la populace modeste d'Abyme connaît le nom et le visage de l'entremetteur. Il gère ses affaires toute la nuit, se couche à l'aube et dort jusqu'au zénith.

Ancien mercenaire, Éclipsiste et Conjurateur de premier Cercle, Tyldan s'est engagé très jeune dans la Fraternité de l'Aurore et y a gagné de grandes connaissances en démonologie (*cf. L'Art de la Conjuration*, p. 29). Il s'est rendu en Abyme à la faveur d'une mission pour le compte de l'Ambassade, s'y est plu et a décidé de s'y installer. Bien qu'il loge dans une petite maison du Quadrant mercerin, il est une personnalité marquante du Deuxième Cercle.

Vieux résident de la cité, Tyldan a peu à peu cessé de se vendre et s'est lancé dans le métier d'entremetteur qu'il exerce toujours. Il dispense souvent ses conseils gratuitement, aimant pousser les jeunes à risquer leur vie dans des tâches périlleuses. Il organise lui-même des opérations de contrebande, se chargeant de recruter et de rémunérer les hommes tout en empochant un substantiel bénéfice. Ses commanditaires sont divers : Carmins, Princes-Voleurs, déshérités du Quartier des Marche-en-biais, etc.

Il gère également plusieurs établissements du Quartier des Vices, en particulier des tavernes dans lesquels de jeunes hommes endettés sont exhibés à l'occasion de combats sur lesquels il est possible de parier. Ces affrontements sont très violents et souvent mortels. De plus, les participants ne sont pas payés dans la mesure où Tyldan se charge de rembourser leurs dettes. Certains doivent endurer cette condition pendant de longues années avant de pouvoir retrouver leur indépendance financière… Ces duels sanglants sont très prisés dans le Quartier des Vices.

VINCENZO FORZA, MEMBRE DES DIX

Âgé de vingt-cinq ans, Vincenzo est l'un des plus jeunes membres des Dix, les dépositaires des pouvoirs de l'Artificier abymois (*cf. Abyme, La Cité des Ombres*, p. 48). Grand et agile, des yeux bleus au regard glacial sous des mèches brunes rebelles, Vincenzo est avant tout un jouisseur qui entend tirer parti de ses dons.

S'il sert aveuglément le Père à qui il voue une adoration fanatique, Vincenzo utilise aussi le Prisme pour son propre compte. Il enquête ainsi pour les Princes-Voleurs qui le payent une fortune. Il a également mis en place un fructueux commerce clandestin de Pigments qu'il est seul à contrôler.

Vincenzo loge avec le Père et les Dix dans l'ancienne résidence de l'Artificier, au Quartier de l'Aigue-Marine. Il a fait rénover la demeure, devenue de ce fait un riche manoir digne des plus belles habitations de la ville. Si les Dix se posent parfois des questions sur la fortune du jeune Vincenzo, aucun n'a jusqu'alors poussé la curiosité trop loin. Celui-ci se livre passionnément à la traque : il est, à l'exception du Père, l'Artificier le plus actif du groupe. Cynique et désabusé, il tue aussi froidement qu'il abuse des plaisirs et des distractions nocturnes de la ville.

Dans le Quartier des Vices, Vincenzo fréquente les établissements les plus luxueux. Il possède sa propre loge au Capitule où il est connu pour être un grand consommateur de stupéfiants depuis le moment où il a dû supporter le Prisme. Il a également ses habitudes dans les maisons de passes réservées à une clientèle fortunée. Dans ce cadre festif, il aime s'entourer de compagnons de débauche, et peut être un hôte délicieux. Le reste du temps, c'est un homme glacial. Sa seule faiblesse est son affection trop vive pour la plus jeune porteuse du Prisme en Abyme, sa fille adoptive, la benjamine des Dix qu'il trouva abandonnée dans une obscure mansarde des Trabouliennes.

LE FUGACE DES TRABOULES

La Guilde des ombres folles est une société secrète constituée de Conjurateurs dresseurs de feux follets. Ces Ténébreux enseignent à ces créatures comment capter la lumière du soleil pour, ensuite, la recracher sous la Halle aux Embruns. Grâce à eux, il devient possible de conjurer sous le Noctunnel. La faculté de jouer avec la lumière qu'ont acquis certains feus follets est devenue telle qu'ils peuvent l'emprisonner, la réduire, l'amplifier, la ralentir… Fugace est un exemple typique de ce qui devient alors possible. C'est un Démon bien particulier, dessiné à partir de l'ombre d'un ventilier en pleine voltige (*cf. Abyme, La Cité des Ombres*, p. 18). L'ombre du ventilier en question fut comme ancrée sur le mur le temps de la Conjuration, alors que son propriétaire était déjà loin. Conjuré dans la cristallisation de l'image d'un acrobate en mouvement, ce Safran est rapide et insaisissable. Véritable anguille de l'air, il est devenu un as de la cambriole, un voleur parmi les plus célèbres de la Cité des Ombres. Cornel Finnegarde lui-même en a fait son serviteur, négociant avec celui qui l'avait conjuré le rachat de sa Connivence.

Démon aux allures de docker, Fugace n'en est pas moins devenu le bras droit de l'Empereur de la Maraude. Il est son faire valoir auprès des puissants, celui qui s'introduit chez eux pour leur prouver que rien n'arrête la Trabouliennne…



Le secret dans le caniveau

AGROSTIN SAINTE-VICTOIRE

Agrostin est un lutin qui fut rejeté par ses pairs à la suite de la mort de son arbre. Ce ne fut pas vu comme une perte car Agrostin n'était pas doué pour les activités de son Pétale, celui des Jardiniers. Chassé comme un mort-vivant, il arriva en Abyme plus mort que vif et fut recueilli par les Chevaliers de la Récréantise (*cf. Abyme, La Cité des Ombres*, p. 90) qui le firent soigner.

Une fois rétabli, Agrostin tenta de s'offrir une vie nouvelle en Abyme. Trop jeune pour intégrer la confrérie des vieux chevaliers, il tenta de se faire accepter par le chênais du Lierre, mais ses membres le refusèrent avec véhémence et tentèrent même de le lapider. C'est finalement au sein d'une guilde de voleurs qu'Agrostin trouva refuge. Durant près de deux ans, il fut un voleur à la tire et un racketteur sans envergure. Mais de larcin en larcin, il en vint un jour au meurtre d'un important bourgeois et fut mis aux fers. Incarcéré Place des Libertins, Agrostin vécut l'enfer : un lutin au Tertre des Humiliés ! Quelles étaient ses chances de survie ? Si quelqu'un avait tout intérêt à tenter le diable en se mesurant au labyrinthe c'était bien lui… Mais par miracle, un beau jour de printemps, le jour même de l'équinoxe, il trouva la sortie et alla faire valoir sa liberté au Palais d'Acier. Anobli, il devint Prince-Fuyard et on lui attribua le titre de Sainte-victoire.

Depuis, Agrostin se croit être un élu de la Dame du printemps ; il est persuadé que c'est grâce à elle qu'il sortit de sa prison un jour d'équinoxe. Il y a maintenant dix ans qu'Agrostin est en liberté et il occupe ses journées par le mécénat en réclamant des œuvres à l'effigie du Printemps. Chaque pièce de son manoir du Clair-Obscur est remplie d'un bazar artistique — tableaux, recueils de poèmes, partitions, cultures… — exaltant la saison des floraisons. Cependant, pour les lutins, il n'en reste pas moins une aberration de la nature et son évasion n'est qu'une coïncidence vide de sens. Certains jours, Agrostin accroît sa fortune en se compromettant comme guide auprès de Conjurateurs désireux d'avoir recours à leur art dans les ombres du labyrinthe de la prison…

GARTAL FEND-LA-BISE

Gartal est un pixie qui doit son surnom à la balafre qui déchire sa bouche en diagonale. Toujours vêtu comme un nobliau en pourpoint, culotte et fraise, il ne manque pas de virevolter de façon agaçante autour de ses interlocuteurs. Versé dans l'alchimie depuis son plus jeune âge, il vit caché dans une carcasse de navire gisant au fond du Noctunnel sous la Halle aux Embruns. Gartal accède à ses appartements grâce à un mécanisme fabriqué et activé par deux nains fortement corrompus, les jumeaux Kornenbrigg. Ce mécanisme fort habile permet par l'intermédiaire de poulies et de manivelles de renflouer le petit navire à volonté. L'étanchéité du repaire de l'Automnin est assurée par un enduit de sa fabrication qui jusqu'à ce jour s'est avéré fort efficace. Bien entendu, il faut souvent user de ruse pour ne pas être vu ou bien acheter les témoins à prix d'or.

Gartal est un fabriquant d'élixirs comme tout pixie qui se respecte, mais les siens sont bien particuliers. L'Automnin a en effet inventé l'élixir de concupiscence, un breuvage à base de sang de succube, de sueur de morgane et de divers ingrédients moins difficiles à se procurer. Les effets de ce médicament sont pour le moins étonnants : ils permettent au consommateur de ressentir au moment de l'orgasme autant de plaisir qu'un Opalin de la Romance durant son acte charnel avec l'être aimé. Sans en avoir vendu des quantités phénoménales, Gartal a fait fortune.

Cependant, tout n'est pas rose pour l'Automnin alchimiste. Certaines instances des Abysses aimeraient en savoir un peu plus sur ses activités. À cette heure il n'a pas été localisé, ni même été identifié comme le fabriquant de l'élixir de concupiscence, mais il y a bien entendu des rumeurs parlant de personnes enquêtant à son sujet. Ayant succombé au délire de la persécution, il se montre agressif avec les « questionneurs et les soupçonneux ».



Sélinien de Quantitatis

Ami ? Ennemi ? Où est réellement la frontière ?

ALLURE

Grand et toujours engoncé dans de longs vêtements étroits, Sélinien dégage grâce et froideur. Bien que très souriant, ses mouvements saccadés en font un être inquiétant. Bien entendu, les gens qui le côtoient ne savent pas de prime abord qu'il s'agit d'un vampire et sa réelle nature n'est pas publiquement connue en Abyme.

Véritable phénomène social, Sélinien de Quantitatis est en permanence accompagné de galantes et d'artistes. Ce petit monde d'esthètes gravite littéralement autour de lui dans l'espoir de se voir devenir un jour l'un de ses meilleurs amis. La reconnaissance de Sélinien est désirée par toute une catégorie de personnes légères et très attachées aux apparences, qui vont même jusqu'à se maquiller et s'habiller comme lui, à tel point que dans les milieux artistiques abymois on parle d'un courant de mode : le sélinianisme. Il est donc important de s'imaginer le vampire évoluant constamment au sein d'un essaim à la fois piailleur et raffiné.

HISTOIRE

Le vampire prétend descendre d'une longue lignée d'architectes urguemands : les Quantitatis de Lorgol. Cette famille de la haute bourgeoisie artisanale se serait installée à Lorgol à la fin de la Flamboyance et aurait fait partie des artisans qui, depuis l'Éclipse, ont contribué au maintien des Mille Tours. En réalité, Sélinien est la lignée en question. À la destruction de l'horloge, il a compulsivement cherché une structure de complexité quasiment égale à celle dont il était issu et il n'a trouvé que les Mille Tours. C'est pourquoi il y resta si longtemps, se débrouillant toujours pour avoir l'air de passer son savoir-faire de père en fils. Pendant des siècles, il a donc été l'une des figures emblématiques des Milles Tours ; un grand bourgeois cultivé et agréable qui visitait régulièrement les structures et fondations du quartier. Bien qu'insondable, la base des Mille Tours lui révéla un jour ses secrets et son art en devint plus efficace. Il apprit à se faufiler, à trouver les entrées secrètes, les ruelles dérobées et les escaliers sans fins… Les rues des Milles Tours devinrent peu à peu son terrain de chasse. Mais, au fil des années, cette chasse perdit son charme. Dans le dédale ombreux, au pied des immenses bâtisses de pierre, les quelques personnes qui errent ne sont pas toujours des merveilles de raffinement. Avec les siècles, Sélinien devint comme eux : il ne séduisait plus, il se contentait de traquer, de voler les mémoires et de les stocker dans quelques objets (*cf.* Annexe).

Il y a quarante ans, Sélinien entendit parler du scandale de la Romance. Apatride et solitaire, condamné à se fabriquer lui-même ses amis par vampirisation, il fut extrêmement sensible à cette histoire de Démons amoureux. C'est ainsi qu'il quitta Lorgol et ses ruelles pour rejoindre Abyme et ses canaux. Son but premier : apprendre davantage sur la Romance. Discrètement, il usa de ses pouvoirs de philophage pour mener son enquête. Enlevant des Démons, il phagocytait leurs mémoires puis les relâchait, vides de conscience dans les rues de la cité. Ces souvenirs sont emmagasinés depuis plus de vingt ans, dans sa plus belle et plus grande invention : le mobile de Quantitatis.

CE QU'IL SAIT

La Conjuration

Comme tout vampire, Sélinien est une bible en ce qui concerne la démonologie. En d'autres termes, il peut aisément conjurer des Démons des trois premiers Cercles sans pour autant en souffrir ou avoir des comptes à rendre à qui que ce soit. Pour les Cercles supérieurs, c'est à lui d'aviser avec les Démons qui sont suffisamment puissants pour lui donner du fil à retordre… En effet, il n'est pas immunisé aux caprices des créatures abyssales ! Quoi qu'il en soit, Sélinien n'est pas un



Sélinien de Quantitatis

Conjurateur, c'est un collectionneur : il préfère choisir ses proies dans la nature, trouver dans les rues de la Cité des Ombres le Démon qui répondra à ses besoins. Endossant son plus bel apparat, Sélinien est devenu l'ami des puissants.

La Romance

Bien qu'informé de ce qui se passe dans les Abysses, Sélinien ne s'y intéresse pas particulièrement. Il sait bien que la Romance est un phénomène purement lié à l'Harmonde et que ses sous-sols n'y ont pas grand-chose à voir. Il se contente donc de se tenir au courant des choses qui pourraient éveiller sa curiosité. Lors d'un de ses séjours en Outrerive, il eut une conversation avec Thazi, le Haut Diable des Succubes.

En tant qu'ancien artisan de l'horloge abymoise et bien que n'en ayant aucun souvenir, chaque vampire entretient une relation particulièrement ambiguë avec la Cité des Ombres. Ainsi, Sélinien perçoit-il la géométrie de la ville avec aisance. Il est même persuadé qu'elle était autrefois un mécanisme qui permettait d'ouvrir un passage béant sur Outrerive si on l'actionnait correctement. Il a cerné la structure « articulée » et logique d'Abyme, au point de se servir de certains de ses vieux rouages pour perfectionner son mobile de Quantitatis. C'est au gré de ses recherches qu'il croisa à plusieurs reprises le Démiurge. Il sait depuis que celui-ci est la clef de l'avènement d'une nouvelle Romance. S'il ne peut la provoquer, Sélinien entend la soutenir. Pour ce faire, il contacte de plus en plus régulièrement les succubes et cherche à savoir si elles sont sur la bonne voie.

Qu'apportera la Romance à Sélinien ? L'amour peut-être. En tout cas, il en rêve chaque nuit ! Sélinien espère un jour comprendre le sentiment amoureux et recevoir alors l'amour d'une succube.

Preuves & indices

Les carnets d'étude

Au cours de ses recherches dans la cité, Sélinien a pris des notes au sujet d'Abyme, des Démons et de la Romance.

Si ce qu'il a à dire sur les Démons ou la Romance n'est pas passionnant, ses propos quant à la mécanique d'Abyme peuvent donner aux Rôles des éléments qui leur permettront un jour de comprendre ce qu'était autrefois la cité.

Les automates

De nombreux automates gravitent dans l'entourage de Sélinien. Certains s'imaginent même qu'il en est un lui même du fait de sa démarche particulière.

Extrait du carnet d'étude de Sélinien de Quantitatis

Note 791 : suite à ma discussion avec un obscur nain de l'Équerre nommé Korjœn, j'ai pris la peine de faire une cartographie de la structure architecturale d'Abyme. Sa forme même, ainsi que l'usure de bon nombre de pierres, les nombreuses horloges placées ici et là dont les mécanismes s'enfoncent dans les entrailles de chaque rue, tout laisse penser qu'un plan commun sous-tend sa construction. En d'autres termes, je pense que les premiers colons, à l'époque des Connivences Impériales, n'ont pas construit la cité sur de la boue, mais sur des mécanismes… Je pense aujourd'hui avec force convictions qu'Abyme était autrefois une gigantesque porte mécanique, un siphon de pierre et de métal qui permettait à celui qui en avait la clef d'ouvrir une porte sur les Abysses.

Note 792 : la note précédente n'a rien à voir avec la Romance, mais son étude m'a permis de rencontrer un bien étrange personnage : le Démiurge. Et qu'elle coïncidence, entre deux tics et quelques tacs, cet ahuri semble bel et bien être l'instigateur du scandale de la Romance. À surveiller.

Note 793 : penser à acheter un nouveau cahier.

Il est rare de croiser le vampire en compagnie de l'une de ces créatures car la plupart d'entre elles sont ses esclaves domestiques ou des éléments du mobile de Quantitatis. En revanche, si l'on s'introduit chez lui, et que l'on prend la peine de questionner l'un des automates au sujet de ses origines, il est possible d'en apprendre un peu plus sur Sélinien. Chaque automate prétend être quelqu'un d'autre, un vagabond, un chevalier, une soubrette... Tous disent que Sélinien leur a jeté un sort après les avoir séduits. Ils affirment qu'il a gagné leur amitié et qu'un jour, ils se sont réveillés ainsi emprisonnés dans ces carcasses métalliques.

Lieux typiques et atypiques

Le mobile de Quantitatis

Sélinien loge dans un manoir imposant au cœur du Quartier du Hasard. Jusqu'à ce jour, il n'a jamais eu trop de problèmes liés à l'instabilité géométrique de ce quartier. L'endroit est un hôtel particulier cossu de trois étages à l'architecture élaborée et ornementée. L'intérieur du manoir est richement décoré de tableaux et de tentures d'origines variées. Ici et là, des automates sans vie reposent sous une épaisse couche de poussière.

L'arrière-cour du manoir est un petit bois au centre duquel le vampire a construit son œuvre. Nommée « arbre de mémoire » par son concepteur, l'œuvre d'art est appelée

mobile de Quantitatis par les curieux payant un denier pour la contempler. Il s'agit d'arborescences de cuivre, montées sur de multiples pivots qui s'entrecroisent jusqu'à cinq mètres du sol et se divisent en plusieurs branches ; lesquelles donnent naissance à d'étranges bourgeons mécaniques. Faites de plaques de métal, de ressorts et d'engrenages, ces excroissances sont autant de réceptacles dans lesquels Sélinien a stocké des mémoires. Réagissant aux questions qu'on lui pose, l'arbre est une banque de donnée, somme de toutes les mémoires qu'il contient. Il suffit de poser en sa présence une question à voix haute ; si l'une de ses mémoires connaît la réponse, celle-ci sera donnée. Le mobile imprime pour cela plusieurs rotations sur ses divers axes, dans une danse complexe et saccadée que seul Sélinien peut interpréter.

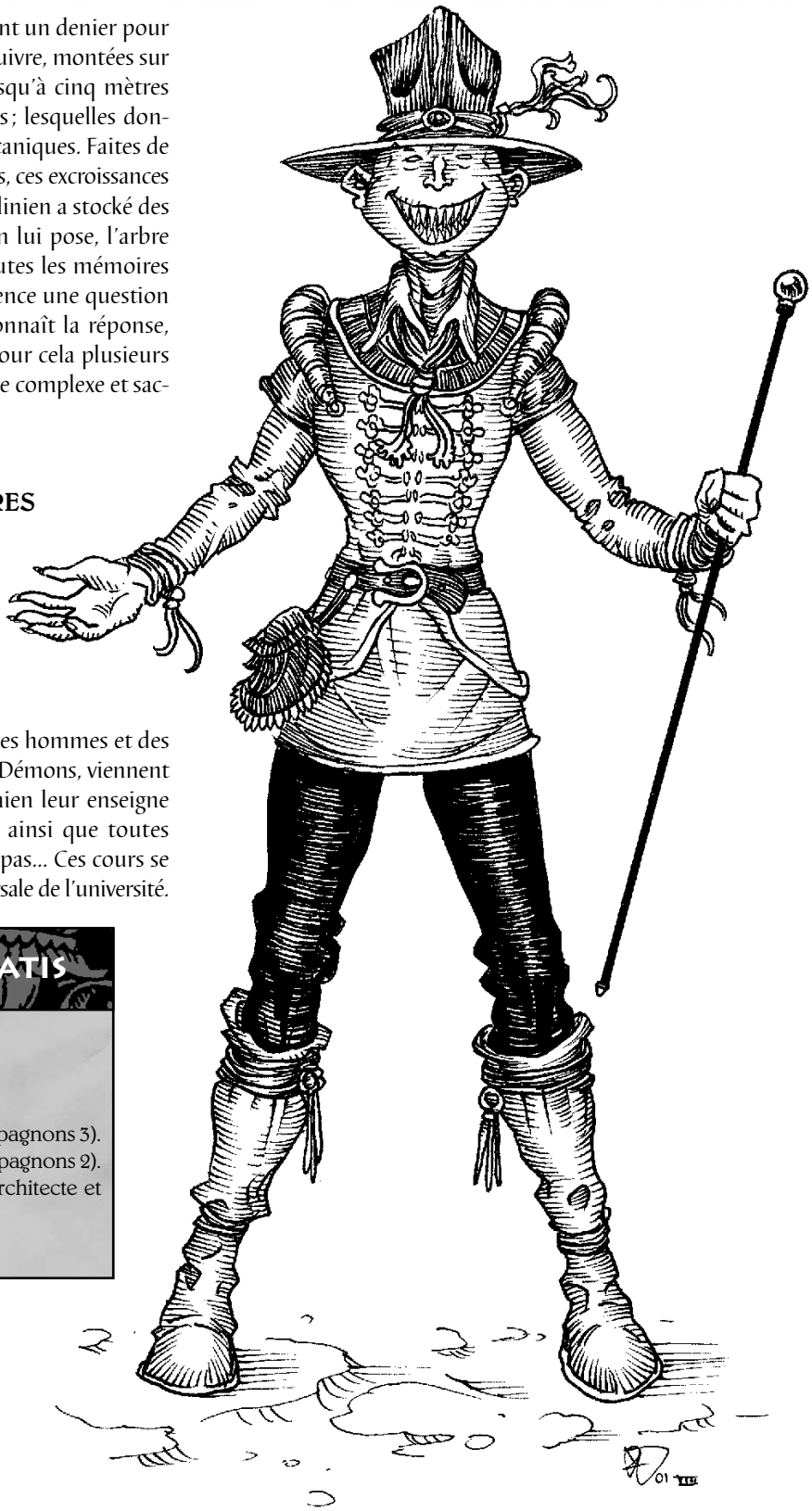
L'école des bonnes manières

En plus d'être un architecte hors pairs, Sélinien attache une grande importance aux manières. Très vite offusqué par la grossièreté et la banalité de certains de ses voisins, il a décidé d'ouvrir un cours sur les usages à l'université.

C'est ainsi que deux soirs par semaine, des hommes et des femmes de tout peuple, ainsi que quelques Démons, viennent assister à ses cours de vie en société. Sélinien leur enseigne le verbe, la tenue, le goût vestimentaire, ainsi que toutes sortes de façon de servir le thé, le vin, le repas... Ces cours se tiennent dans le salon mondain d'une succursale de l'université.

Silénien de Quantitatis

Épreuves : 5 (Qualité 3, Compagnons 2).
Maraude : 5 (Qualité 3, Équipement 2).
Savoir : 6 (Qualités 3, Équipement 3).
Société : 8 (Qualités 3, Équipement 2, Compagnons 3).
Occulte : 8 (Qualités 3, Équipement 3, Compagnons 2).
Atouts : Vampire mnémophage, Artiste, Architecte et Quartier du Hasard.
Allégeance : Ombre (Alhaë) 6.





Mérandion d'Antiphale

Croyez-vous vraiment qu'Abyme soit indépendante des Abysses ? Imaginez un instant qu'elle soit l'un de ses plans émergés...

ALLURE

Grand et maigre, Mérandion a la morphologie d'un vautour moine : son nez est allongé et crochu, son cou est long et son crâne dégarni. En permanence perché sur deux paires d'échasses, Mérandion est toujours vêtu de riches atours. Arborant des teintes sombres en journée, il préfère trancher dans la nuit avec les couleurs habituelles en portant des habits voyants et colorés.

HISTOIRE

Les barons échassiers

Présente en Abyme depuis moins de trente ans, cette fratrie ne trouve ses origines que dans la folie et la frustration d'un seul homme : Mérandion d'Antiphale.

Ancien baron janrénien ayant perdu ses terres lors de la révolte des femmes, il a maintes fois tenté de reprendre ses droits en organisant une marche sur Fonillante, la ville maîtresse de sa baronnie. Malheureusement pour lui, la chance ne fut pas de son côté et jamais il ne vit le pouvoir revenir entre ses mains.

Fonillante la belle, Fonillante la fière avait été rebaptisée par raillerie Antiphale l'imprenable, la cité où l'homme ne peut régner...

Suite à trois défaites dans des guerres civiles désespérées, il décida de rejoindre Abyme, la ville qui pour lui symbolise le havre des démunis, la nouvelle chance de ceux qui désirent faire un pied de nez au destin...

La ville fut pour lui un nouveau tremplin. On lui avait volé sa noblesse ? On lui refusait ses droits et sa charge ? Il les ferait venir à lui.

Ainsi vint au monde la fratrie des barons échassiers.

Mérandion ne pouvait se contenter d'une reconstitution de la cour qu'il avait connue, il ne pouvait simplement faire venir ses quelques fidèles. Il lui fallait donner un nouveau souffle à sa réputation, parvenir à entrer dans la folie de la Cité des Ombres, tout en tranchant dans le vif du quotidien.

Ils marcheraient tous sur des échasses, hautes de plusieurs mètres ; il faudrait que chaque baron ait de loin, l'air d'un géant.

En quelques mois Mérandion parvint à s'imposer comme une référence en matière d'originalité, un esthète reconnu dans les milieux artistiques, ainsi que comme un boute-en-train et un agréable galant dans les salons de la Noblesse d'Acier et de la bourgeoisie.

De la lavandière à l'Ambassadeur, tous ne juraient plus que par les barons échassiers.

Ils étaient devenus une mode, un style sur lequel il fallait compter pour être dans le coup. Ici et là, on vendait ou louait des échasses, c'était même devenu un moyen pratique de traverser les canaux les moins profonds... très vite, le baron échassier misa sur cette industrie. Des fabriques d'échasses poussèrent un peu partout, on vendait le bois à prix d'or, les artisans se battaient pour être le premier à inventer les échasses qui pourraient porter un géant ou un minotaure... en vain.

En quelques mois, Mérandion parvint à obtenir l'accord des autorités, tant du Palais d'Acier que de celui des Gros, pour créer les Flamands d'écume (voir plus bas). Très vite, il se composa ainsi l'un des meilleurs réseaux d'espionnage urbain qu'ait connu l'Harmonde.

L'âge d'or des barons échassiers eut lieu il y a une dizaine d'années. Aujourd'hui c'est une autre histoire.

Beaucoup de bruit pour rien

Mérandion est toujours en vie, mais n'a plus la même vigueur, ni le même entrain pour faire parler de lui. En haut de ses longues échasses, ce n'est plus un galant ni un amuseur de cour, tout au plus un intriguant occasionnel. Aujourd'hui, il est devenu un politicien doublé d'un occultiste intolérant.

La mode des échasses n'a duré qu'une année, une année trop courte durant laquelle eurent lieux beaucoup d'accidents.

Des gens de toutes castes s'y essayaient et beaucoup s'en trouvaient déçus, lésés même. Nul n'a oublié la mésaventure du Duc Gortnov, un noble princéen désireux de se mettre au goût abymois. L'homme commit une maladresse, trébucha, se heurta la tête, perdit connaissance et finit par se noyer... Certains parlent encore d'assassinat, mais quoi qu'il en soit, la ville frôla ce jour-là l'incident diplomatique.

Des hommes à l'allure d'insectes

Originaux à l'allure inhumaine, les barons sont au nombre de dix et ne cherchent en aucun cas à agrandir leur caste. Ils s'affairent à se montrer en bonne compagnie et à s'immiscer dans toutes les rumeurs, dans toutes les intrigues et dans toutes les conspirations. Tous œuvrent de concert pour l'information des Hauts Diables : les Flamands d'écume observent et dissèquent les histoires de la rue et les barons échassiers se font les fouineurs des salons et des salles de bal. Jusqu'à cette heure, nul ne s'est encore douté de leurs réelles implications vis-à-vis des autorités démoniaques, ceci étant certainement dû à l'attitude tyrannique de Mérandion lorsqu'il s'agit de discrétion.

Ainsi, les barons échassiers jouent-ils du mieux qu'ils le peuvent leur rôle d'esthètes d'une autre époque, de nobliaux difformes frôlant la ringardise et la monstruosité, cachés sous des pseudonymes ridicules ayant trait à leur apparence : Esparnasse Montefier, Larzigue Montenbois, Tignall Finepattes… La plupart d'entre eux sont âgés. Beaucoup ne sont plus capables de se mouvoir sur leurs échasses et font donc appel à de longues béquilles de bois, leur donnant l'apparence d'immenses quadrupèdes maigres et blafards, à l'œil torve et aux dents pourries… Et puis il y a la Ténèbre. Comment la servir, même à petite échelle, sans tomber peu à peu dans ses bras ? Les barons échassiers n'en ont pas la réponse et ont bien du mal à dissimuler les Peines qui les affectent sous le maquillage et les masques.

Les barons échassiers sont aussi appelés doryphores par les mauvaises langues, à cause leur constante fatigue apparente et l'allure générale qu'ils se donnent en vieillissant.

Il faut voir chacun des barons comme un écrivain de théâtre acharné, sans cesse à la recherche des thèmes et des scènes qui feront réagir et pourront révéler des traits précis chez les sujets choisis parmi le public. Leur travail est ainsi de parer à toutes les éventualités, de construire un réseau ésotérique au sein de champs sémantiques et dramaturgiques, tout en ayant l'air de n'écrire qu'une pièce de théâtre.

Ces hommes passent donc leur vie enfermés dans leurs bureaux et bibliothèques, à gratter, et gratter encore, le papier pour obtenir des résultats qui, même s'ils sont bons, ne justifient pas toujours leur acharnement.

Lentement Abyme sortit de la mode échassière pour revenir aux chausses et aux gondoles... Et Mérandion perdit beaucoup d'argent. Les artisans ont depuis longtemps laissé cela de côté et ne fabriquent plus des échasses que sur commande. Cette industrie est morte avec le Duc Gortnov et rien n'a pu la relancer.

Quelques boutiques louent ou vendent encore des échasses, mais seuls les véritables barons échassiers arborent aujourd'hui les attributs de cette mode éphémère.

Ce qu'il sait

Les théâtres des déclinaisons

Outre les rapports réguliers des Flamands d'écume, les barons échassiers ont développé un moyen efficace pour obtenir et véhiculer les renseignements : des théâtres mouvants.

Jeu de scène

Chacun des dix barons possède et dirige un théâtre et sa troupe, baptisés du nom des mois. Ainsi avons-nous un théâtre de la Nymphe, un théâtre de la Dryade, du Troll, et ainsi de suite, jusqu'à la Tarasque. Les spectacles donnés dans ces théâtres ne sont pas des pièces classiques ou traditionnelles, mais des œuvres écrites par les barons échassiers pour leurs troupes. Chaque spectacle se constitue de plusieurs pièces. Ce sont des spectacles longs et donc étalés sur plusieurs soirées. La véritable originalité est que le spectateur choisit la fin de l'histoire. En effet, après le premier acte joué dans le théâtre de la Nymphe, chacun des neuf autres propose une déclinaison de l'histoire, une suite alternative, différente à chaque fois. À la fin de chaque spectacle, le baron responsable du théâtre prend la parole depuis la fosse d'orchestre — d'où il domine la salle grâce à ses échasses — et propose les déclinaisons possibles : Oriante épousera-t-il Norelline ? Vous pouvez faire en sorte que cela arrive au théâtre de la Tarasque ! Vous voulez qu'elle meure ? Allez dans ce cas au Centaure ou même à la Dryade, mais nous vous y réservons un coup de théâtre des plus spectaculaires que les âmes sensibles ne sauront probablement pas apprécier...

En conclusion, à chaque fin possible, le public, indubitablement fidélisé, est invité à prendre parti et à se livrer à des jeux d'improvisation pour dénouer l'intrigue. Ce sont en général les plus forts en gueule ou les nobliaux sûrs d'eux qui acceptent de se prendre au jeu...

Les clavicules de Mérandion

Le travail des barons est alors le suivant : ils établissent dans leur coin une feuille de route pour chacun des spectateurs importants. Ils peuvent, avec une marge d'erreur minime,

Mérandion d'Antiphale

déterminer quelle route il prendra pour aller de chez lui au théâtre, quels sont les autres spectateurs qu'il croisera. En fonction des tracés ainsi effectués, des plans de la ville avec lesquels on les superpose et de grilles de lecture sémantique et thématique définies par rapport à leur choix dans l'évolution et le dénouement de la pièce, il est possible d'établir d'inextricables schémas ésotériques.

C'est grâce à une technique mathématique inventée par les nains de l'Équerre, assez proche des calculs trigonométriques employés dans la construction des bâtisses les plus complexes que Mérandion est parvenu à créer les clavicules de décryptage de ce qu'il appelle lui-même les déclinaisons abymoises.

Devenu monomaniaque, le baron échassier passe désormais des nuits entières à calculer, à tracer, à spéculer et à extrapoler les informations obtenues grâce aux théâtres des déclinaisons. Il en tire de nombreuses théories et des informations parfois approximatives, parfois justes, sur les relations qu'entretiennent les gens de la ville, sur leurs aspirations, sur leurs projets, les possibilités d'entente ou de haine...

En général, Mérandion d'Antiphale gaspille son temps, car les faits mis à jours par ses calculs ésotériques ne mènent qu'à des banalités ou des informations inutiles. Mais, de temps en temps, il trouve l'information capitale, l'élément clef qui permettra à ceux qu'il sert de damer le pion à un potentiel trouble fête.



La Conjuration

Mérandion n'est pas un grand Conjurateur. Vu les liens qu'il entretient avec les Abysses, il préfère éviter à tout prix de s'endetter auprès des Hauts Diables. Ainsi laisse-t-il aux autres barons échassiers le soin de conjurer lorsque cette nécessité s'impose.

Il ne s'adonne donc à la Conjuration que par jeu. Peu atteint par la Ténèbre, il n'a jamais conjuré au-dessus du deuxième Cercle et n'entend pas dépasser ce stade avant longtemps. De plus, il ne conjure que des Démons de Savoir avec qui converser ou de Société pour s'informer sur quelque nouvelle mode ou sur les coutumes d'un lointain royaume.

Les Hauts Diables

Le rapport de Mérandion avec les Hauts Diables est particulier. Depuis la création des théâtres des déclinaisons dans la cité, les seigneurs des Abysses prennent cette entreprise pour une tentative farfelue. Pour eux, Mérandion et sa caste ne sont que des guignols. Ce n'est que pour obscurcir un peu plus leurs propres desseins et étoffer encore l'ambiance de mystère qui nimbe la Cité des Ombres que certains ont accepté de devenirs créditeurs des barons échassiers.

Le seul avec lequel il ait un contact est Verazia, le Haut Diable du Souvenir, qui est la seule à avoir trouvé un intérêt à son travail. En réalité, Verazia a vite compris qu'il y avait une efficacité latente dans les déclinaisons abymoises. Imaginer que la cité ait une structure ésotérique à l'influence de laquelle n'échappaient pas certains mouvements humains lui semblait être une théorie tout à fait probable. De ce fait, si le Démiurge était encore en Abyme, Mérandion le trouverait

tôt ou tard. Mieux vaudrait alors que ce soit elle qui gère les informations qui parviendraient aux Abysses.

Le théâtre des déclinaisons a effectivement repéré ce personnage étrange et de nombreuses fiches ont été rédigées à son sujet. Sans savoir qui il est, Mérandion a bien compris que cet errant un peu bonhomme sortait tout droit des Abysses et semblait être sur le fil du rasoir. D'autre part, le baron sait aussi que depuis quelque temps, certaines succubes ayant la chance de passer un moment en Abyme montrent une drôle d'attitude.

La Romance

Ce que Mérandion sait de la Romance n'est basé que sur des associations d'idées : il a repéré cet être enfui des Abysses et voit en lui un Démon de la Romance étant parvenu à quitter Outrerive entre deux séances de torture. De surcroît, l'un de ses comparses, Larzigue Montenbois, ayant récemment conjuré un Ambré d'apparence féminine pour son plaisir, s'est trouvé confronté à une drôle de Connivence. Les tribulations de Tasnia l'on fait s'intéresser de près à la Romance et elle demanda en échange de ses services à être menée auprès d'un étrange personnage, le Démiurge, afin de passer une heure seulement avec lui. Larzigue et Mérandion ont depuis peu recentrée leur attention sur le responsable de la Romance. Ils n'ont pour l'instant pas la moindre idée sur son identité.

Preuves & Indices

Les Flamands d'écume.

Officiellement, ces artisans de la propreté sont les employés de Mérandion, offerts à la ville par les barons échassiers. Ils sont là pour épurer les eaux des canaux, travaillant en binômes, équipés de longues piques à déchets et de larges filets de pêche aux mailles étroites et solides.

Écumant les rues deux par deux, ils sont plusieurs dizaines chaque jour à nettoyer les eaux salées et grouillantes de la ville. Inlassablement, ils drainent les eaux de l'extérieur vers l'intérieur de la cité, commençant chaque journée dans le Troisième Cercle et la finissant dans les Trabouliennes, sur le rivage de la Mère noire. Éboueurs aux allures d'oiseaux malhabiles, ils n'ont jamais joui d'une bonne réputation ; dans leurs quartiers d'origine où on les reconnaît, on les surnomme traîne-la-boue, crêve-pouascaille ou encore ramasse-merde...

Ils organisèrent ainsi durant toute une semaine, une grève des éboueurs, dont tout le monde se souvient encore, puisqu'ils étalèrent en place publique les ordures ramassées, au lieu de les couler au large. On parle encore aujourd'hui de la semaine des pavés collants. Par ce mouvement de grève, ils parvinrent à gagner l'estime des habitants de la ville, leur utilité fut publiquement reconnue. Quoi qu'il en soit, Mérandion décida pour sa part de leur faire fabriquer des masques de cuir et de bois, figurant des têtes d'oiseaux échassiers. Acquérant ainsi une allure toute particulière, ils devinrent les Flamands d'écume.

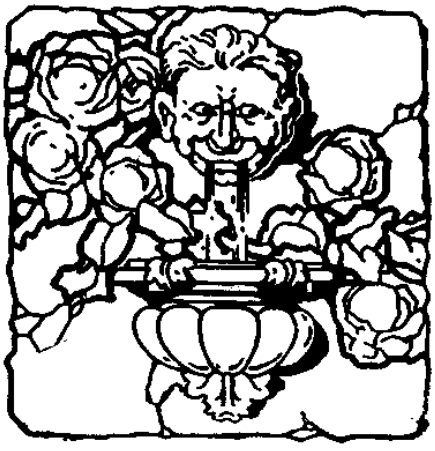
Outre cette utilité publique, ils sont aussi les yeux de Mérandion dans toute la ville. Espions du quotidien, ils voient tout, entendent tout et peuvent même, si besoin est, devenir des assassins hors pairs.

En pratique, les Flamands d'écume sont des espions aux allures d'oiseaux maigrelets, cachés sous des masques aux longs becs.

Dans la présente Intrigue, les Flamants d'écume sont le moyen utilisé par Mérandion pour suivre le Démiurge. Ainsi, bien que les errances de celui-ci soient assez imprévisibles, il faudrait moins de deux jours à Mérandion pour lui mettre la main au collet. À cette heure, aucun rapport n'a été fait auprès des Hauts Diables au sujet de ce dernier, mais si le baron échassier apprenait à qui il a affaire, il posséderait sans doute une redoutable monnaie d'échange.

Mérandion d'Antiphale

Épreuves : 4 (Équipement 2, Compagnons 2).
Maraude : 2 (Équipement 1, Compagnons 1).
Savoir : 7 (Qualités 3, Équipement 2, Compagnons 2).
Société : 8 (Qualités 3, Équipement 3, Compagnons 2).
Occulte : 5 (Qualités 2, Compagnons 3).
Atouts : Humain, Noble, Artiste, Janrénie et Quartier des Marches en biais.
Allégeance : Ombre (Vérazia) 3.







Masques, fiel et jabots

ESPARNASSE MONTEFIER

S'il n'y avait qu'un baron échassier, ce serait celui-ci ! Véritable carcasse ambulante, cet homme arthritique est à la fois un séducteur et un provocateur. Même s'il n'est pas le doyen des barons échassiers, il reste l'un des plus vieux et le plus déformé. Le corps tout tordu par la Ténèbre, les cheveux blancs et gras tombant de part et d'autre de son crâne clairsemé et encadrant un visage de vieille fouine maligne, Esparnasse est un vicieux. Il aime se promener la nuit en quête de jeunes filles égarées, qu'il capture grâce à ses talents de Conjurateur. De loin, sa silhouette est celle qui évoque le plus, au sein des barons échassiers, un gigantesque insecte à la démarche chaloupée.

Inquiétant, avec son œil droit crevé, sa peau couverte d'un talc dissimulant un teint jauni par la Ténèbre, il aime provoquer et imposer son aura malsaine. C'est ainsi qu'aidé de Démons, il parcourt nuitamment les rues d'Abyme en quête de chair fraîche, pour dans un premier temps effrayer, traquer, acculer... et ramener dans sa tanière la proie apeurée. Inlassablement, il viole chaque nuit des malheureux, hommes et femmes qui, réduits à un esclavage mental par le biais de la magie des Démons, deviennent ses serviteurs, sa meute clopinante aux allures de bétail décérébré.

En journée, on peut le croiser accompagné de cinq ou six personnes, jeunes femmes au teint laiteux et élégants éphèbes lui servant de familiers. En général, ces jouets humains ne vivent pas longtemps, les jeux de torture imposés par Esparnasse Montefier venant quasiment toujours au bout de leur force vive en moins d'une semaine. Les autorités n'ignorent pas les méfaits du baron Montefier, mais son poids dans la vie artistique abymoise, ainsi que les étroits rapports qu'il semble entretenir avec les Démons, font de lui une cible peu aisée. C'est pourquoi nul n'a jusqu'à cette heure osée tenter de le mettre sous les verrous.

JADE

Cette vieille méduse, autrefois Conjuratrice, est une ancienne Inspirée qui dut abandonner l'essentiel de ses activités pour ne pas sombrer dans la Ténèbre. Elle s'est entièrement plongée dans la Geste et l'Accord — elle pratique la flûte et la harpe — afin de préserver son âme. Elle a longtemps mené une vie solitaire dans un réduit du Quartier des Vices, où elle vivait grâce au mécénat et aux soins, physiques comme psychiques, qu'elle prodiguait aux filles du Quartier. Cependant, il y a dix ans, Jade découvrit les manipulations des barons échassiers et les théâtres des déclinaisons. Révoltée par cette utilisation inique de l'art oratoire à des fins politiques, elle alla trouver Mérandion pour le convaincre d'abandonner son projet, mais celui-ci la renvoya sèchement en critiquant son allure de courtisane défraîchie. Furieuse, elle réagit en fondant la Compagnie de Jade, un groupe de baladins itinérants qui comprend à ce jour une dizaine de personnes, des artistes talentueux. Ces derniers sillonnent la ville en poussant une petite charrette à bras, et donnent tous les soirs des spectacles de marionnettes qui racontent et expliquent aux passants l'histoire de la ville. De la genèse de la cité aux intrigues récentes et aux vétilles du jour, les membres de la Compagnie cherchent à ouvrir les yeux des abymois sur ce qui les entoure : hélas, en vain le plus souvent car rares sont ceux qui parviennent à comprendre l'allégorie derrière la fable.

Par ailleurs, Jade utilise la Geste pour brouiller les clavicules de Mérandion : chaque représentation donnée par la compagnie perturbe l'arrangement des spectacles du baron échassier, qui doit de ce fait passer beaucoup plus de temps pour démêler ses calculs de l'imbroglio généré par Jade.

Chaque membre de la compagnie de Jade est bénévole et œuvre pour la liberté de la conscience et de l'art. Peu à peu transformés par les Œuvres de Jade, ils finissent tous par avoir les mêmes yeux, d'un étrange vert au regard brillant.

ÉMELVEIL LE BOURGMESTRE

Carles Émelveil, ou plutôt maître Émelveil comme tout le monde l'appelle, est le bourgmestre du Quartier de l'Aigue-Marine. C'est une position unique dans la ville : au vu de la richesse et de la notoriété de ce quartier, ses habitants ont jugé utile d'avoir un représentant pour servir leurs intérêts face au Premier Cercle. Ils s'estiment en effet lésés par la politique générale des autorités de la ville et des Gros en particulier. Déçus par des coutumes qu'ils jugent trop favorables à la Maraude, ils ont depuis une cinquantaine d'années élu un bourgmestre à intervalles réguliers. Celui-ci est désigné par les dix plus grandes fortunes du Deuxième Cercle, mais peut être destitué si elles sont insatisfaites de son travail.

L'actuel bourgmestre est en place depuis cinq ans. Il a obtenu son poste grâce à sa grande richesse qui fait de lui l'un des premiers notables d'Abyme et par l'influence d'un Carmin qu'il conjura il y a quelques années pour une sombre affaire de vengeance (voir ci-dessous). Émelveil et le Démon ont la main haute sur le Quartier de l'Aigue-Marine, avec l'assistance de plusieurs autres riches entrepreneurs. Dans la mesure où ces quelques notables contrôlent l'essentiel du commerce légal de la ville, les autorités du Palais d'Acier comme du Palais des Gros sont obligées de composer avec leurs exigences dont Émelveil est le porte-parole.

Mais Carles est aussi un serviteur de l'Ombre, un Conjurateur de quatrième Cercle réputé pour les liens qu'il a su tisser avec les Abysses. Il fait partie des rares entrepreneurs à commercer des encres sans passer par le marché d'Outrerive, grâce à un accord personnel passé avec Vermalryn qui lui assure un revenu considérable. Il entretient grâce à son argent une clientèle nombreuse, dont plusieurs hommes de main et gardes du corps également Conjurateurs, qui tueraient volontiers sur un mot de sa part.

MERENDAËL, SOUVERAIN DES SOMBRES TOILES

Ce Carmin vit depuis sept ans en Abyme et bénéficie encore d'après sa Connivence de sept autres années de complète licence. Néanmoins, sa demeure dans le Quartier de l'Aigue-Marine est plus ancienne encore, les abymois érudits (Savoir 4) peuvent certifier qu'elle fut construite sur l'ordre du Carmin, il y a deux cents ans. Il s'agit d'un superbe manoir de pierre taillée et noircie par les ans, doté d'une arrière-cour magnifiquement ornée de statues anciennes, certaines datant de la Flamboyance et résultant du pouvoir de pétrification... L'intérieur est somptueux, orné de toiles peintes par de jeunes Conjurateurs protégés par le Démon mécène. Ces peintures sont toutes influencées voire profondément marquées par la Ténèbre et reflètent le caractère infiniment torturé de leurs créateurs...

Outre son goût pour l'art corrompu, Merendaël protège les intérêts de ses amis proches, notables de la ville. Il favorise les ambitions de plusieurs Juges d'Acier qui lui apportent en échange de nombreux renseignements sur les affaires en cours. Au gré de sa fantaisie, il peut choisir d'apporter son assistance dans un procès ou au contraire de le ruiner : il s'amuse beaucoup à interférer dans les problèmes de la Maraude, même si son unique intérêt se trouve dans le commerce.

Comme de nombreux Démons de son Cercle, Merendaël se passionne pour l'argent et la gestion financière et place ses intérêts dans de nombreuses affaires, quitte à acheter ou supprimer tout individu qui viendrait contrarier sa prospérité. Les affaires du Carmin ne sont pas basées sur le commerce des encres mais sur celui des épices, des drogues, des onguents et des parfums. Les contacts commerciaux du Démon sont nombreux, dans les ports commerciaux des royaumes, dans la Halle aux Embruns où sont réceptionnées les marchandises et enfin dans tous les lieux de vente possible, qui vont des basses maisons du Quartier des Vices aux plus riches suites du Palais des Gros.

DAMOISELLE SILENZIA

Après la mort tragique de dame Aszaria, gardienne du sceau des Terres veuves en Abyme, il fallut nommer un nouveau dignitaire pour assurer les fonctions de diplomatie ne pouvant être tenue par l'aïeule de l'Ambassade. (*cf. Abyme, La Cité des Ombres*, p. 13) Contre toute attente et en dépit de nombreuses sollicitations, la reine Sénéca choisit la propre fille de dame Aszaria, Silenzia. En dépit de son nom, la jeune méduse n'est pas de celles que l'on réduit facilement au silence : depuis son arrivée en Abyme, son emphase et son éloquence lui ont attiré l'admiration, la méfiance ou la jalousie des autres Ambassadeurs. Néanmoins, elle a déjà renoué la plupart des liens diplomatiques qui existaient du vivant de sa mère et travaille sans relâche à les renforcer.

Les raisons pour lesquelles Silenzia fut choisie sont obscures : élevée dans le palais royal de Sénéca après le départ de sa mère, Silenzia fut initiée à la Conjuration par une Ancienne. Cela ne fut pas entièrement du goût de la reine qui, lorsqu'elle le découvrit, exila précocement le professeur dans une tour noire et reprit elle-même en main l'éducation de la jeune fille. Par la suite, elle découvrit le profit qu'elle pourrait tirer d'une Gardienne du Sceau conjuratrice et opta pour Silenzia, qui n'a pas déçu ses espérances en tissant des liens fructueux avec les Advocatus Diaboli.

La damoiselle Silenzia est obnubilée par la mort de sa mère et travaille activement à comprendre les causes de sa disparition. La mise en cause des keshites a encore durci les relations entre ces deux contrées. Et si leurs relations commerciales se maintiennent encore, c'est avec difficulté.

Séductrice émérite, Silenzia semble néanmoins plus accaparée par sa charge de travail que par une quelconque forme d'activité érotique et certaines chroniques ont prétendu, à tort, qu'elle était encore pucelle. Cependant, la jeune méduse sait que sa nomination est encore contestée du fait de son âge et s'interdit de prendre le moindre repos et de risquer la moindre faux pas.

GŒRDEN VARGILIOV

Né à Tslana en 1410, Gœrden était promis à un avenir radieux au sein de l'Équerre. Fils d'un maître d'œuvre, il eut accès dès son plus jeune âge à toutes sortes de livres d'art et d'histoire. Quand vint l'âge de l'adolescence et des grandes écoles, il se plaça très vite parmi l'élite des Communes princières... mais il semble que la Perfidie en ait décidé autrement.

Lors d'un séjour en rase campagne pour l'étude de diverses ruines de la Flamboyance, il tomba dans les filets d'une morgane, Hymnelaure la succulente, et fut victime de son amour tragique. Découvrant l'amour en même temps que la Perfidie, il fit paradoxalement d'Hymnelaure sa muse. Jamais il n'est retourné à Tslana, il a parcouru l'Harmonde pendant dix ans, sombrant peu à peu dans la Perfidie et apprenant les Arts pervertis... aujourd'hui, Gœrden vit en Abyme en compagnie d'une demi-douzaine de musiciens, paroliers, humoristes et danseurs. Hymnelaure, autodestructrice, l'a quitté depuis longtemps. Depuis, il parcourt les rues d'Abyme, s'arrêtant de cabaret en cabaret pour chanter sa haine pour les femmes infidèles, pour la bourgeoisie décadente et la noblesse sans âme qui hantent les palais de la cité.

Gœrden est devenu un chantomime (*cf. Le Codex des nains*, p. 27), Accordé du clavecin, il base tout son art sur la souffrance causée par l'abandon d'Hymnelaure. Bien entendu, celle-ci est aussi victime de cet amour mais préfère l'assumer compte tenu de la force artistique que cela donne à son aimé. Celui-ci y trouve en effet la force et l'inspiration pour se mettre en avant, chaque jour un peu plus, au point d'être devenu une célébrité. Déplorant la décadence, les mœurs perverties et l'obésité des puissants, il en est pourtant devenu l'une des idoles. Plusieurs Gros se plaisent à se faire conter ses nouveaux scandales et il ne se passera pas longtemps avant qu'il ne soit paradoxalement convié à se produire au palais.

DUCHESSE TASNIA RASKOLNIKIEV

Tasnia est un Ambré femelle, conjurée par Larzigue Montenbois, un baron échassier qui lui conféra une beauté exceptionnelle. Il fit appel à ses services pour égayer certains de ses amis dans une soirée légère. Une prostituée abyssale en quelque sorte. Mais Tasnia, en signant sa Connivence, avait derrière la tête des plans bien plus complexes qu'une simple soirée de dévotion aux plaisirs de la chair. Elle entendait bien rencontrer le Démiurge et obtenir de lui une orientation plus précise, quelques conseils pour bien réussir sa Romance... mais tout ce qu'il put lui dire, c'est qu'elle avait oublié un détail : elle n'était pas un Opalin et n'avait pas été conjurée dans une ombre lunaire. Elle n'est donc pas aussi sensible au sentiment amoureux qu'exige la Romance !

Dépitée, Tasnia s'est accommodée de l'amour d'un ami de son Conjurateur, le duc Oligien Raskolnikiev, qu'elle a épousée. Devenant duchesse, elle a obtenu de son époux un amour dévoué à tel point qu'il accepta de ne pas quitter Abyme pour retourner chez lui dans les Communes princières. Depuis, en sa compagnie, Tasnia attend de tomber amoureuse dans un manoir de l'Aigue-Marine. Malheureusement pour elle, aucun sentiment amoureux ne peut naître de cette union sans passion réciproque. Voilà donc presque un mois que Tasnia a épousé son vieux duc et qu'elle se morfond en cherchant un moyen de trouver la Romance sans avoir à repasser par les Abysses pour être conjurée dans une ombre lunaire. À cette heure, elle a sombré dans une nymphomanie désespérée et se jette à longueur de journée sur tous les individus de sexe masculin qui croisent son chemin. Elle ne sort que très rarement, et ce sont donc souvent les domestiques du manoir qui sont ses cibles.

Depuis quelque temps, les conjoints des victimes et même certaines d'entre-elles ont commencé à se plaindre de ces viols. Le duc lui-même ne sait plus que faire du volcan sexuel qu'est devenue son épouse. Il arpente depuis quelques jours les rues d'Abyme à la recherche d'une solution. Le baron Larzigue, intrigué et motivé par les recommandations de Mérandion d'Antiphale, a quant à lui refusé de renvoyer le Démon aux Abysses...



Evgueni Lantoff

Un jour, je trouverai... Le secret ultime, la source de toute connaissance. Un jour il faudra que les Abysses m'offrent ce que je cherche.

ALLURE

Evgueni est un homme entre deux âges, les traits taillés au couteau, le front haut et les tempes grisonnantes. Il aime les vêtements de velours sombre, pourpre et noir qui évoquent sa double appartenance au Trait noir et au Cercle Écarlate. Ses costumes sont somptueux à dessein : pourpoint épais, chausses brodées et galons lui donnent une allure d'aristocrate. Il porte une lourde épée au côté droit.

Drapé dans un manteau rouge bordé de fourrure sombre, il se déplace toujours avec ses deux Danseurs enchaînés, l'un sur son épaule et l'autre dans les plis de ses vêtements. Il porte également une besace remplie de fioles et de pinceaux soigneusement enveloppés dans des chiffons afin d'étouffer les tintements de verre.

HISTOIRE

Natif de Sasmiyana, Evgueni naquit dans le Cercle Écarlate : son père était lui-même Sorcier, un Esprit Incarnat. Négligé par ce dernier qui passait l'essentiel de son temps dans les bibliothèques ou en voyage, le jeune homme entra précocement parmi les Enfants rouges, dès cinq ans. Son jeune âge ne l'empêcha cependant pas de se montrer un élève brillant. Il fut initié au Trait noir par le Haut Mage Fiodor Elzhan, qui sans être Sorcier enseignait dans le Cercle Écarlate contre une forte rémunération. Comme la plupart des enfants du Cercle Écarlate, Evgueni débuta donc sa carrière d'Obscurantiste hors du Cryptogramme magicien.

En tant qu'Apprenti, il franchit rapidement les différents rangs, désirant atteindre le groupe des Initiés de Vermeil au plus vite. Il assassina certains de ses supérieurs qui, selon lui, ralentissaient sa progression. En dépit de forts soupçons sa responsabilité ne fut pas établie et il put poursuivre sa carrière sans entraves.

Devenu Initié de Vermeil à vingt-cinq ans, Evgueni apprit avec une rapidité considérable l'essentiel des principes de la Sorcellerie et explora même certaines de ses voies occultes. Il fut pressenti pour tenter les épreuves menant au stade d'Esprit Incarnat, mais il les refusa car depuis longtemps son goût se tournait plus vers le Supplice que vers la démonologie.

Il prit alors du recul avec le Cercle Écarlate et quitta les Communes princières tout en accomplissant pour ce dernier de nombreuses missions. Cependant, désireux de rejoindre les rangs du Cryptogramme-magicien malgré son apprentissage illégal, il se refit une réputation au sein de l'ordre en dénonçant son propre instructeur, Fiodor. Celui-ci fut arrêté par les Reîtres du Trait noir tandis qu'Evgueni devint un

LE DEVENIR DE FIODOR

Enfermé de longs mois dans les sous-sols humides de l'Académie Obscurantiste d'Abbadrah, Fiodor Elzhan n'eut pas la vie facile, car le Trait noir lui pardonna difficilement d'avoir pris des disciples et moins encore que ces enfants aient été destinés à la Sorcellerie. C'est pourquoi Elzhan fut châtié avec une remarquable sévérité et passa plusieurs années dans une geôle au lieu de pouvoir racheter sa faute. Il en conçut une grande amertume et jura de vendre son âme s'il lui était donné de prendre sa revanche. Visité dans ses rêves par l'esprit du Masque, il devint par dépit l'un de ses partisans.

Lorsqu'il parvint, enfin, à s'évader de l'Académie, il renia son appartenance au Cryptogramme-magicien et jura de se venger des Conjurateurs en général et du Cercle Écarlate en particulier, en commençant par celui à qui il devait son emprisonnement.

Sur les traces de Lantoff, Fiodor est donc parvenu en Abyme en entraînant à sa suite d'autres Perfides convaincus de la traîtrise de l'Ombre au Masque et de la fourberie des Conjurateurs. (cf. Annexe)



Evgueni Lantoff

membre officiel du Cryptogramme magicien en récompense. Il reçut les félicitations des Maîtres Écarlates pour avoir réussi à rejoindre le Cryptogramme-magicien sans encombre.

Il y fit également une brillante carrière, hésita à suivre la voie des Reîtres mais devint Censeur, préférant avec cynisme châtier par la force des lois que par celle des armes. Depuis dix ans, il accomplit des missions de préférence pour le Cryptogramme-magicien, tout en gardant des liens d'amitié avec le Cercle Écarlate.

Depuis deux mois, il est devenu le premier des Censeurs Obscurantistes d'Abyme — son prédécesseur ayant trouvé la mort dans un accident. Si d'autres Censeurs peuvent parfois séjourner en l'Académie, Lantoff a la main haute sur l'essentiel des affaires judiciaires, et son double statut de Mage et de Conjurateur lui permet de jouer sur les deux tableaux et de bénéficier d'un important réseau de contacts.

CE QU'IL SAIT

La Conjuration

Evgueni Lantoff est Conjurateur de quatrième Cercle. Talentueux démonologue, il connaît parfaitement les désavantages de la condition de Déchu et, refusant par avance de devenir Advocatus Diaboli ou dément, il surveille soigneusement son évolution dans la Ténèbre. Par des techniques de relaxation apprises dans sa jeunesse et la prise régulière d'un grand nombre de drogues, son imprégnation par la Ténèbre n'a pas changé depuis cinq ans. Certains Conjurateurs s'en émerveillent et vont jusqu'à se demander si Evgueni n'aurait pas trouvé un remède à la corruption. En fait, ce ralentissement procède plutôt d'une longue accoutumance aux drogues et à la vie près des Abysses. Cependant, Evgueni ne cherche pas à diffuser sa soi-disant recette, pas plus qu'il ne cache ses tentatives de recrutement pour le Trait noir ou le Cercle Écarlate.

Les Hauts Diables

Comme la plupart des Sorciers, Evgueni est un protégé de Hagherio, Haut Diable de l'Art sombre et porte sa marque. Cette faveur lui valut dès son arrivée en Abyme un grand succès d'estime auprès des Conjurateurs. Lassé de cette célébrité, il cherche maintenant à la dissimuler.

Il a visité Outrerive et a même été, en une occasion, admis dans la Salle Métallique pour participer au procès d'un Advocatus Diaboli accusé d'avoir favorisé l'un de ses clients au détriment d'un Azurin. Il a pu y tisser de nombreux contacts : outre sa rencontre avec Hagherio, il s'est rapproché de Moloch à qui il a promis de trouver un moyen de favoriser la propagation des Larmes en surface.

La Romance

Evgueni s'intéresse de manière générale à la plupart des intrigues qui agitent la ville. Il a entendu parler d'un groupe étrange de méduses à la peau violacée qui prétendent dans le Quartier des Vices convertir leurs sœurs courtisanes et instaurer une nouvelle philosophie de l'amour pour leur Décan.

Il a suivi leur trace dans la ville, et a fini par les retrouver à la frontière du Quartier du Clair-Obscur où elles ont investi et à moitié reconstruit une tour en ruine. Il s'est lié d'amitié avec elles et a eu plusieurs amantes dans leur groupe, mais celles-ci le jugeant trop froid pour l'amour vrai ont fini par le dédaigner. Il ne garde plus de contact qu'avec la plus puissante d'entre elles : Szeriya.

PREUVES & INDICES

L'épée et la dague

Abyme est loin des Communes princières, si bien qu'Evgueni juge préférable de revendiquer sa charge de Censeur obscurantiste plutôt que ses capacités de Sorcier. Néanmoins, un œil exercé saura remarquer l'aspect étrange de ses armes, un ensemble de bretteur comprenant une dague et une rapière aux ornements identiques. Leurs lames sont noires, avec des

Les Aiguilles d'Elzhan

Ces armes appartenaient au maître d'Evgueni, Fiodor. Le Sorcier les racheta lorsque ses biens furent mis aux enchères par le Trait noir. Connue sous le nom d'Aiguilles d'Elzhan, leur histoire est intimement liée à celle de la famille de l'Obscurantiste. En dépit de sa haine pour les Conjurateurs, celui-ci en compta plusieurs parmi ses ancêtres, et l'un d'eux obtint ces armes. Elles appartenaient à un puissant Carmin qui les créa lui-même à partir de son sang, afin de vivre sur l'Harmonde pendant dix ans et de consacrer tout ce temps à massacrer des Inspirés au nom de l'Ombre et de son Haut Diable.

Au terme des dix ans, il donna en récompense ses armes maudites à l'homme qui avait réussi à le conjurer, non sans avoir laissé derrière lui un sillage sanglant et détruit cinq Sanctuaires.

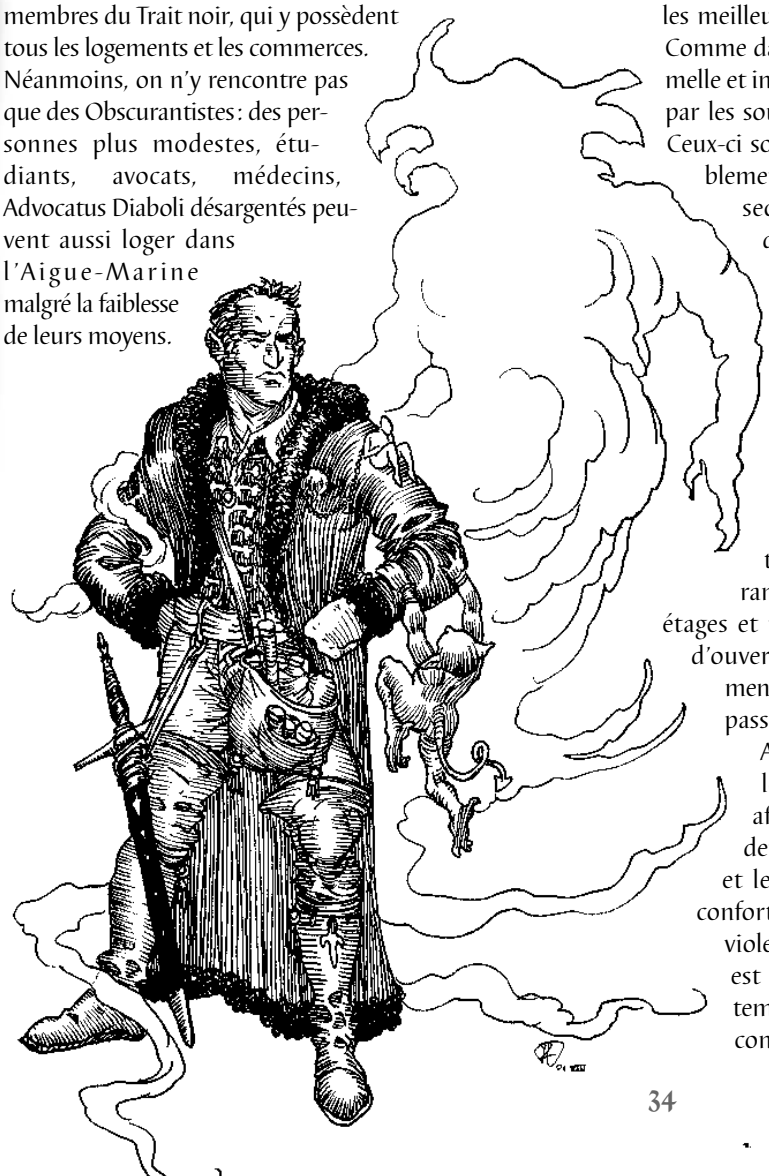
Cependant, le Démon a laissé une partie de son âme dans les armes : par conséquent, il est en mesure de s'y transférer à tout moment, avec l'accord de son propriétaire. Les descendants d'Elzhan sont au courant de cette disposition, mais pas Evgueni, qui pourrait donc à n'importe quel moment se retrouver possédé par l'esprit du Démon assassin.

reflets violets, les poignées d'argent noirci délicatement ciselées : un démonologue saura sans peine certifier qu'il s'agit d'un objet maudit, marqué par la Ténèbre. De facture exceptionnelle, elles attirent l'attention sur le personnage discret qu'est Lantoff.

LIEUX TYPIQUES ET ATYPIQUES

L'Académie obscurantiste

À l'extrémité sud du Quartier de l'Aigue-Marine se trouve l'Académie obscurantiste. Il n'est pas difficile de la trouver car ses abords contrastent fortement avec le reste du quartier. Là, plus de manoirs ni de riches demeures mais des maisons modestes à l'architecture torturée et des petites tavernes aux volets sombres, toutes appartiennent à des Obscurantistes. En effet, ces rues sont dominées par les membres du Trait noir, qui y possèdent tous les logements et les commerces. Néanmoins, on n'y rencontre pas que des Obscurantistes : des personnes plus modestes, étudiants, avocats, médecins, Advocatus Diaboli désargentés peuvent aussi loger dans l'Aigue-Marine malgré la faiblesse de leurs moyens.



Au centre de cette enclave, une petite place débouche sur le moulin qui abrite l'Académie obscurantiste.

Salle commune et salle secrète

L'Académie comprend deux corps de bâtiments : la tour et le bâtiment principal. Celui-ci fait une dizaine de mètres de longueur : de l'extérieur, on n'en voit que la roue qui flanque son côté, la double porte de bronze massif et, enfin, les fenêtres aveugles, toujours fermées par de lourds rideaux de brocart sombre. La grande porte rivetée comporte un battant de bronze auquel est enchaîné un Danseur qui garantit son inviolabilité. Le concierge Adelendo contrôle les arrivants et fait ouvrir le double battant si le visiteur est trop grand pour passer par la petite porte dérobée, qui est à taille humaine. À l'intérieur, une grande salle de réunion comportant plusieurs tables et un grand comptoir tenu par les apprentis à tour de rôle. Des rencontres informelles y ont lieu en permanence et à l'occasion, des réunions de recherche au cours desquelles les meilleurs Obscurantistes confrontent leurs découvertes. Comme dans les autres moulins, une salle de réunion informelle et invisible est attachée à la grande salle, tirée du néant par les souffrances des quatre Danseurs attachés à la roue. Ceux-ci sont liés à un cinquième, forcé de marcher inlassablement dans la roue dont le mouvement génère la salle secrète. On ne peut accéder à cette salle que sur demande auprès du concierge : on y trouve alors les plus grands mages et les chorégraphes en discussion avec des Princes-Voleurs, des diplomates, des Juges d'Acier et parfois même des Ambassadeurs. À l'exception du bureau du Principal, c'est dans cette pièce que se discute la politique extérieure de l'Académie.

La tour

La partie la plus importante de l'Académie se trouve dans la grande tour, un vaste édifice de quarante pieds de hauteur. Celui-ci comprend quatre étages et un nombre considérable de doubles planchers, d'ouvertures secrètes ou magiques. On y trouve également plusieurs étages souterrains. Le seul accès à la tour passe par la salle commune que surveille le concierge Adelendo. Rares sont les stratagèmes capables de le tromper, sauf peut être les soirs de grande affluence, lors des rencontres d'Obscurantistes. Au dernier étage de la tour se trouvent les appartements et le bureau du Principal. Ceux-ci sont luxueux et confortables, décorés de lourdes tentures pourpres ou violettes et d'œuvres d'art étranges. Être Principal ici est un poste que l'on ne peut conserver très longtemps : en effet, la méfiance des Obscurantistes à l'encontre de la Sorcellerie interdit, au moins en Abyme,

que le Principal soit aussi Conjurateur. Or, très rapidement, les titulaires succombent à la Ténèbre. S'ils ont la présence d'esprit d'abandonner leur poste pour redevenir enseignant, l'imprégnation par la Ténèbre n'a pas de conséquences graves. Dans le cas contraire, si le Principal est découvert en train de pratiquer la Conjuration, il est exécuté. Ainsi, les Mages se succèdent dans le bureau du Principal à intervalles réguliers. Les autres étages sont partagés en salles de classe et en appartements plus modestes des résidents permanents de l'Académie, professeurs ou Censeurs comme Evgueni. L'Académie Obscurantiste a peu de résidents permanents, car elle ne veut pas employer de domestiques : les enseignants comme les élèves doivent donc prendre leurs repas à l'extérieur ou dans la salle commune. Les jeunes élèves sont forcés d'y travailler à tour de rôle : c'est une partie intégrante de leur formation vouée à leur apprendre l'obéissance et la soumission. Les salles de classe sont obscures et humides, avec un mobilier vétuste, des étagères couvertes de livres moisis et des bocaux poussiéreux contenant des animaux naturalisés. Elles sont partagées entre les lugubres salles de cours théoriques et les salles de torture où les élèves pratiquent sur de minuscules chevalets, afin d'appréhender toutes les subtilités du Supplice. L'Académie compte entre dix et trente-cinq élèves qui s'arrangent pour loger à proximité de la tour.

Le labyrinthe des incertitudes

Les sous-sols de l'Académie comprennent les celliers gérés par Adelendo et d'autres salles d'étude. Celles-ci sont destinées aux élèves qui, ayant dépassé leur troisième année d'apprentissage, peuvent aborder dans l'obscurité des souterrains des danses plus compliquées et tortueuses. On trouve également la bibliothèque, immense, au deuxième niveau souterrain dans une salle gardée de l'humidité par un enchantement de Cyse remontant à la construction de la tour. Cette pièce est éclairée par de pâles lanternes à feux follets. Le sous-sol abrite les richesses des Obscurantistes, une fortune en bijoux et œuvres d'art. Celles-ci sont gardées dans le labyrinthe des incertitudes, appelé par les élèves le labyrinthe incertain. La plupart des Mages qui ont résidé en Abyme y ont laissé une partie de leurs richesses ou, plus souvent, leurs archives et leurs rapports d'activité, pour le Cryptogramme-magicien ou autre... Par conséquent, le labyrinthe fut mis en place très tôt, construit par une nuée d'Obscurantistes au cours des mois d'hiver. Il n'a pas la forme des labyrinthes ordinaires : les couloirs ne sont pas rectilignes, ils tournent et s'emmêlent tant qu'en les suivant, on a aussi bien l'impression de tourner en rond que de s'enfoncer dans les profondeurs de la terre. On peut également avoir l'impression de marcher sur les murs, de se retrouver les pieds au plafond, en regardant au-dessous de soi la salle que l'on a quitté quelques minutes auparavant. La plupart des couloirs sont comme la salle secrète des espaces magiques installés hors de l'espace physique, seules certaines salles sont présentes à ce niveau. L'imprudent enfermé dans le labyrinthe erre pendant longtemps et traverse dans son périple un grand nombre de salles circulaires, toutes plus étranges les unes que les autres : jardins remplis de ronces et de roses sanglantes, salles de tortures dans lesquelles les instruments animés donnent la chasse au visiteur, somptueuses salles de repos agrémentées d'un banquet qui s'évanouit à toute approche, bassins renvoyant le reflet de mauvais souvenirs, etc. Lorsqu'on rencontre quelqu'un dans le labyrinthe, on ne sait s'il s'agit d'un autre égaré ou d'une illusion destinée à vous faire endurer encore plus de souffrances. Rapidement, les malheureux prisonniers du labyrinthe deviennent fous. Ils s'entre-tuent quand ils ne mettent pas directement fin à leurs jours.

Légendes et frayeurs

De nombreux pièges de la tour peuvent envoyer dans le labyrinthe. Ils sont enseignés aux élèves, afin que ceux-ci ne dépassent pas les limites qui leur sont assignées, de crainte de s'y perdre. Seul le Principal et les meilleurs Mages savent trouver leur chemin dans le labyrinthe et en tirer un élève maladroit ou trop curieux. Ces problèmes sont pourtant rares : le labyrinthe incertain inspire la terreur, surtout aux plus jeunes auxquels on fait croire qu'ils y seront enfermés s'ils n'obéissent pas. Donner quelque chose à garder à l'Académie coûte très cher, aussi n'y trouve-t-on pas d'argent mais plutôt des secrets ou des souvenirs, cahiers, rapports, comptabilité, Connivences exceptionnelles, etc. La réputation d'inviolabilité de la tour mérite la dépense et la confiance que les puissants d'Abyme lui accordent. Réputée inviolable, abritant des secrets douteux, des pratiques effrayantes et des négociations importantes, cette Académie attise la curiosité et la convoitise. Jusqu'à présent tout le monde à dû se plier à ses règles, mais on trouve toujours des audacieux pour tenter de les rompre ou de les contourner. Ils finissent alors à terre sous les coups du vigoureux concierge ou, pour les plus infortunés, dans les sombres couloirs du labyrinthe des incertitudes.

Evgueni Lantoff

Épreuves : 5 (Qualité 1, Équipement 2, Compagnon 2).
Maraude : 3 (Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 1).
Savoir : 8 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 2).
Société : 5 (Qualité 1, Équipement 3, Compagnon 1).
Occulte : 8 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 3).
Atouts : Humain, Communes princières, Sorcier, Conjurateur, Mage Obscurantiste et Aiguilles d'Elzhan.
Allégeance : Ombre (Hagherio) 2.

Reynald Celestriel de Crucilya

Tuez-les tous, Neuvêne reconnaîtra les siens !

ALLURE

Grand, solidement bâti, un visage massif doté d'un profil d'aigle, le vicaire a l'allure fermée des combattants de la Liturgie. Néanmoins, il n'a pas été trop marqué par les combats, à l'exception d'une fine cicatrice qui court le long de son visage. Il porte son armure lourde presque en permanence : c'est à peine s'il l'enlève pour dormir. Ayant quelque peu pratiqué le Supplice dans sa jeunesse, il a gardé un Danseur qu'il enchaîne à son gantelet de métal.

HISTOIRE

Fils cadet d'une petite noblesse liturge, Reynald était destiné à être un érudit mais son goût pour la voie des armes et son orgueil le poussèrent vers la carrière de vicaire. Il se rendit célèbre dans la chasse aux hérétiques à travers les provinces voisines du royaume, mais succomba au cours de ces chasses à la Ténèbre. Rapidement, il comprit l'utilité des Démons et n'hésita pas à les utiliser en secret. Pour ne pas céder à la culpabilité, il rallia les Saints Traqueurs de Crucilya et pourchassa les Conjurateurs avec cruauté.

Reynald poussa la dissimulation à un point tel que son Jumeau de Ténèbre ne parvint pas à sortir de son corps. Celuici développa une seconde personnalité à part entière, cynique et démoniaque. Sous l'influence de cette dernière, Reynald intrigua pour prendre la tête des Saints Traqueurs. Sa machination fut découverte et il fut condamné, du fait de ses brillants états de service, à l'exil en Abyme.

Actuellement commandant de la milice du Quadrant liturge, Reynald est divisé entre ses deux personnalités. Il est de jour un Conjurateur de quatrième Cercle qui fait souvent appel aux Démons pour assurer la sécurité de l'Ambassade liturge (*cf. Abyme, La Cité des Ombres*, p. 14). La nuit, il arpente masqué les rues d'Abyme pour torturer et égorger des Conjurateurs.

Un tueur sans merci

Reynald assassine froidement. Il égorge ses victimes avec célérité, afin de ne laisser aucune trace de son passage. La victime n'a aucune chance d'échapper à la mort. En effet, Reynald surveille souvent le même individu pendant plusieurs mois, de jour comme de nuit, afin d'être convaincu de sa culpabilité, de sa corruption. Parfois, l'influence de sa personnalité démoniaque le pousse à chercher la manière la plus cruelle de tuer : il affectionne alors l'acide.

Évidemment, ses crimes ne restent pas inaperçus, mais la plupart ne sauraient être imputés au vicaire. Néanmoins, les autorités du Palais d'Acier ont fini par remarquer que plusieurs décès brutaux avaient impliqué des Conjurateurs travaillant ou collaborant avec le Quadrant liturge, sans pouvoir toutefois les relier à Reynald.

CE QU'IL SAIT

La Conjuration

Reynald est divisé quant à son opinion sur la Conjuration. Demandez lui son avis de jour, il tient le même discours ambigu que la plupart des serviteurs de Saint Neuvêne : tantôt que les Démons font partie d'un autre plan et sont la composante des desseins impénétrables du saint martyr, tantôt que, s'ils existent, c'est qu'ils sont une composante de la grâce du Saint et ce, en dépit de leur monstrueuse apparence. De nuit, Reynald a le comportement des fanatiques du culte, d'un Saint Traqueur dévoré par ses envies meurtrières et sa



Reynald Celestriel de Crucilya

haine du peuple des Abysses. Il se signe alors au passage d'un Démon, profère haut et fort son mépris de ces créatures démoniaques et n'hésite bien entendu pas à les renvoyer d'où elles viennent.

Cependant il n'en reste pas moins un Conjurateur compétent, qui peut avoir accès à toutes les informations d'un démonologue de haut niveau.

Les Hauts Diables

Reynald est un schizophrène ténébreux : une particularité suffisamment rare pour éveiller l'intérêt des Abysses. Il possède de nombreuses affinités avec les Démons souterrains et peut se targuer d'avoir participé à plusieurs orgies en compagnie de Pan. Plus sérieusement, il connaît la géographie d'Outrerive et s'y trouvait justement au moment de l'évasion du Démiurge. Si son aspect sombre le pousse à retrouver l'Harmoniste pour toucher une forte récompense de la part des Hauts Diables, sa personnalité de vicaire le voit comme une cible de choix, un proche collaborateur des Abysses à détruire.

Reynald est un protégé du Haut Diable des schizophrènes, Develorn. Il peut au nom de ce dernier négocier des encres au plus bas prix et obtenir de nombreuses informations sur les emplois des Démons dans la ville.

Sur la Romance

Reynald ignore tout de la véritable nature de la Romance. Pour lui, le Démiurge est un Démon particulier, nécessaire aux Hauts Diables. Il ignore pour quelles raisons celui-ci est recherché et n'en a cure. L'intérêt que portent les Abysses à ce personnage suffit à en faire une proie.

Les Confrères

Commandant en chef des forces armées liturges en Abyme, Reynald sait qu'un certain nombre de ses semblables, vicaires et Saint Traqueurs, se trouvent dans la ville. La plupart se rencontrent dans le Quadrant liturge mais d'autres sont infiltrés dans le deuxième Cercle de la ville. Ces liturges travaillent dans l'ombre pour perturber le commerce des encres, détruire les Advocatus Diaboli et ruiner certains établissements du Quartier des Vices. Dirigés par un cousin de Reynald, Hieronymus Grégoire ces hommes s'appellent entre eux les Confrères abymois et comptent une vingtaine de membres actifs.

Reynald est de même au courant de la plupart des affaires secrètes de l'Ambassade dans la mesure où il fait partie, au même titre que certains Inquisiteurs, des familiers de l'Ambassadeur Maglore de Dolus.

Preuves & indices

La marque de Develorn

Protégé d'un Haut Diable, Reynald porte naturellement sa marque au creux de la paume. Cependant, dans la mesure où il considère comme une insulte à sa fonction le fait d'ôter son armure et ses gantelets, il est très difficile d'avoir la possibilité d'entrevoir cette preuve caractéristique.

Les registres des Confrères

Péchant eux aussi par orgueil, les Confrères recensent la moindre de leurs activités. Une copie de leurs registres est envoyée chaque mois au Premier Liturge pour montrer la bonne marche de leurs opérations de sape, mais les originaux sont gardés à l'Ambassade liturge avec de nombreux autres documents officiels et quelques reliquaires précieux. Tous ces objets se trouvent à la Grande Abbaye, au palais de l'Ambassadeur. Mais Hieronymus voulant s'affranchir de son influence, il a fait enlever ces archives et les a confiées à la garde de son cousin Reynald. Celui-ci, peu imaginatif, s'est contenté de les sceller dans un coffre, caché dans son appartement à l'Ambassade. Ces archives relatent près de trente années de sape des institutions abymoises, dans les domaines de la Maraude ou de la Conjuration.

Lieux typiques et atypiques

Les appartements du vicaire

La quasi-totalité des employés de l'ambassade liturge loge dans la petite Abbaye, à l'exception des favoris et des proches conseillers de l'Ambassadeur qui ont le privilège d'être logés dans son palais. Hors de l'Abbaye, le Quadrant comporte de nombreuses petites chapelles et plusieurs centres d'artisanat produisant des bréviaires à couverture dorée et autres colifichets destinés à promouvoir le culte de Saint Neuvêne.

À l'intérieur de l'Ambassade, on trouve de nombreux bureaux organisés autour de deux cours intérieures. La première, la plus importante, donne sur la double porte ouverte aux visiteurs. Tout autour se trouvent une dizaine de bureaux, chacun tenu par un chapelain et un scribe, destinés à recevoir les requêtes qui sont ensuite transmises à la Province liturgique. À l'étage, autour de cette cour se trouvent les archives publiques de l'Ambassade ouvertes à tous. Ce sont évidemment les moins intéressantes.

À l'autre extrémité de l'Ambassade, la petite cour est entourée par les logements et la grande salle des archives secrètes. Celle-ci est fermée par une clef que l'Ambassadeur porte autour du cou. Elle contient tous les dossiers rapportant les exactions commises par les séides liturges, à l'intérieur de la

Province liturgique, hors de leurs frontières ou en Abyme. Cependant, certains dossiers manquent, jalousement gardés par l'Ambassadeur ou le Premier Liturge lui-même.

Chapelles ardentes et sombres oraisons

Les logements des diplomates et des résidents de l'Ambassade sont tous construits à l'identique : il s'agit de cellules austères, comportant une seule pièce, parfois deux ou trois pour les plus fortunés. À intervalles réguliers se trouvent dans les couloirs des chapelles privées, une pour dix personnes environ. Leur décoration diffère beaucoup de la Province liturgique, car elle a été influencée par les goûts des chapelains devenus Conjurateurs en Abyme : les tons sont assez sombres et marqués par des motifs démoniaques. Tous les résidents de l'Ambassade écoutent la prière matinale dans la grande chapelle du rez-de-chaussée. Cependant, certains ont développé dans l'Abbaye une forme altérée du culte de Saint Neuvêne, afin de justifier la pratique de la Conjuration. Un petit groupe de Conjurateurs liturges se réunit ainsi régulièrement dans les chapelles ardentes afin d'établir une doctrine théologique, visant à donner aux Conjurateurs un rôle de martyrs du culte.

Double fond et caches secrètes

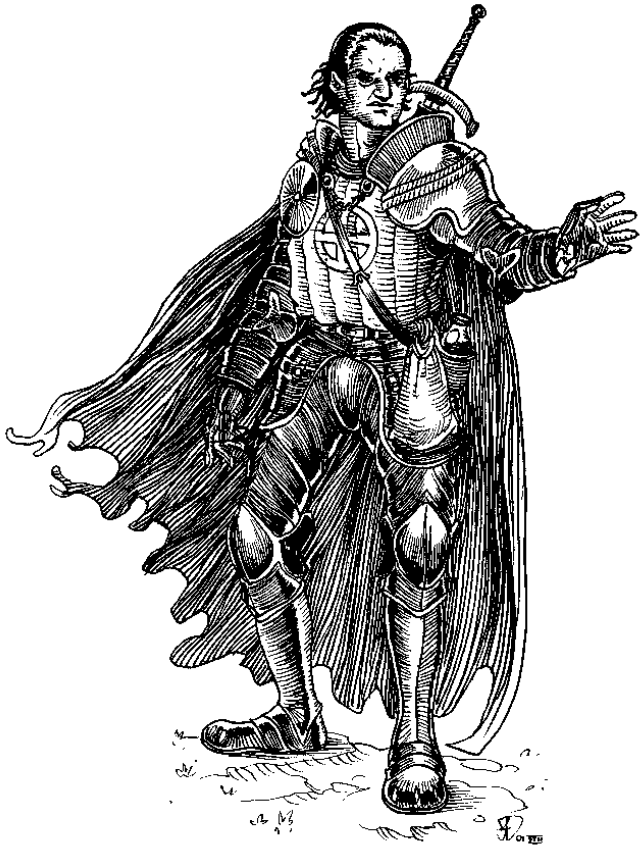
La chambre de Reynald Celestriel de Crucilya fait partie des cinq grandes suites de la petite Abbaye, occupées également par l'administrateur de l'Ambassade, le premier diplomate, le grand Inquisiteur Egon de Wareshan et un autre vicaire. Si cette chambre est spacieuse, elle n'en a pas moins l'apparence austère du reste des cellules liturges. Ces grandes pièces ont un seul avantage notable : elles possèdent une bibliothèque privée qui évite à leur occupant de devoir travailler dans la salle commune du rez-de-chaussée. La bibliothèque de Reynald contient des traités militaires et philosophiques, des ouvrages de démonologie plus ou moins fantaisistes, des opuscules religieux et, enfin, plusieurs méthodes de distillation des philtres et des poisons. Le vicaire a aménagé un double fond dans le mur de marbre derrière la bibliothèque. Il y cache certains papiers personnels ainsi que les documents portant sur les Confrères abymois, rédigés par son cousin Hiéronymus. Cette pratique est courante parmi les membres de l'Ambassade. Depuis des siècles, nombreux sont les diplomates qui ont dissimulé leurs secrets dans de semblables cachettes. Les niches et les reliquaires sont des cachettes de prédilection, ainsi que les ouvertures pratiquées dans l'épaisseur du plancher. Si l'Ambassade était moins gardée, une fouille approfondie de l'endroit révélerait de nombreux secrets sur les réelles activités des Liturges en Abyme.

Le laboratoire de la grande Abbaye

Outre le double fond du mur de sa chambre, Reynald a fait installer dans le premier sous-sol de l'Abbaye un laboratoire entièrement destiné à son usage personnel. Passionné d'alchimie et de distillation, il a commencé par fabriquer sa propre eau-de-vie — qu'il a depuis mise en vente —, avant de se lancer dans la fabrication de drogues de combat, de poisons et d'acides. Il aime parfois utiliser ces substances pour faire souffrir ses victimes avant leur mort. Étalé sur une cinquantaine de mètres carré, le laboratoire ne manque pas de rappeler, à échelle réduite, le dispositif de fabrication des encres aux Abysses : plusieurs alambics, d'innombrables fioles de verres et des liquides étranges, de couleurs et de consistance diverses. L'atmosphère est lourde, fétide et suffocante. Le long du mur principal, on trouve un grand nombre de cages remplies de rongeurs et de petits animaux, certains à l'état de charogne en putréfaction, sur lesquels le vicaire teste le produit de ses expériences.

Reynald Celestriel de Crucilya

Épreuves : 6 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 2).
Maraude : 1 (Qualité 1).
Savoir : 5 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 1).
Société : 4 (Qualité 1, Équipement 2, Compagnon 1).
Occulte : 7 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 2).
Atouts : Humain, Province liturgique, Conjurateur, Noble, Vicaire, Chef de Milice et Quadrant liturge.
Allégeance : Ombre (Develorn) 2.





Les arcanes abymoises

HIERONYMUS GRÉGOIRE DE NORMALENS

Petit, vif et nerveux, âgé d'une cinquantaine d'années, Hieronymus Grégoire est le chef des Confrères liturges d'Abyme. Il sillonne les rues de la Cité des Ombres en se faisant passer pour un simple prêcheur, mais passe en fait son temps à observer les lieux de perdition, les groupes de Conjurateurs et les réserves d'encres. Dès qu'il a trouvé un lieu digne, d'après lui, du courroux de Saint Neuvêne, il lance les Confrères abymois liturges à l'attaque. Assassinats, corruption, subversion, tous les moyens sont bons pour faire reculer la décadence d'Abyme. Les Confrères sont une vingtaine : tous dépendent du Quadrant liturge et obéissent aveuglément à Grégoire : lui seul décide des actions entreprises par le groupe. Affectant une simplicité extrême, prétendant être un pauvre chapelain, Hieronymus n'est en fait rien de moins que l'un des plus importants primats du royaume. Autrefois inquisiteur, il commit une erreur judiciaire et fit condamner à tort la fille d'un notable du royaume. En punition, il fut envoyé en Abyme pour dix années. Il y initia le groupe des Confrères abymois liturges, se plut à cette œuvre purificatrice et ne regagna pas la Province au terme de sa peine. Depuis l'arrivée, il y a cinq ans, de son cousin Reynald Celestriel, le groupe a pris une nouvelle ampleur avec le soutien d'une partie de la milice de l'Ambassade. Hieronymus de Normalens est un homme au visage impénétrable, adepte de la rhétorique et des mots d'esprits. Volontiers sarcastique, il aime fréquenter les riches salons des Ambassades et les grandes réceptions, pointer du doigt les vices et le ridicule de la société du Troisième Cercle, lancer des rumeurs ou mettre à jour des scandales. Occasionnellement, il utilise les chroniques à cette fin, signant ses articles du pseudonyme de « Fielleux » : il a ainsi fait tomber par le scandale de nombreux diplomates et notables abymois.

LUMIXANCE

Lumixance est une fée noire qui voue la majeure partie de son temps à une étude fort originale : le vol des insectes nocturnes du Mont aux lucioles. Elle s'est ainsi établie dans le quartier universitaire d'Abyme et loue depuis des années la même chambre minuscule. Avec elle vivent Hereckorwn, un farfadet et Brungail, un ogre. Le premier lui sert de bras pour toute action un tant soit peu physique, tandis que l'autre fait office de porte cabas et de monture. Ensemble ils passent des heures à noter les mouvements des lucioles et à en étudier les variations. Il ne faut cependant pas voir en elle une simple scientifique ou une astrologue, car Lumixance et ses deux comparses sont des espions !

La fée noire à découvert il y a une dizaine d'années que les abeilles safrans — les insectes que l'on prit autrefois pour des lucioles en bâtissant la colline de l'université — étaient très sensibles aux pensées et aux impulsions de l'esprit. À force de les étudier, Lumixance comprit qu'il y avait une cohérence, un langage complexe dans le vol des abeilles safran. Depuis, la fée noire et ses deux compagnons n'ont eu de cesse de parfaire leur étude et de constituer un épais Dictionnaire de lecture du vol de l'apicula safranum. Très complet, cet ouvrage leur permet de savoir avec une marge d'erreur très limitée ce que se disent ces insectes. C'est sur cette science qu'ils ont développé leur outil d'espionnage : Hereckorwn, passé maître dans l'art de capturer l'apicula safranum, en attrape quelques-unes lorsqu'une mission s'annonce. Il les place ensuite à proximité de la demeure de la personne à espionner ou de la personne elle-même si elle est en place publique. Lumixance n'a plus qu'à observer l'essaim et à analyser les informations obtenues pour son employeur du moment.

BARDACHUS

Conjurateur de troisième Cercle, Bardachus est un nain de l'Équerre qui loge avec plusieurs autres architectes dans une grande tour du Quartier de l'Aigue-Marine, Vestige de la Flamboyance annexé par l'Équerre. Brillant architecte, il conjure des Opalins afin que ceux-ci lui prêtent assistance pour des opérations de manutention ou pour transporter de lourdes pierres sur les chantiers. Il construit beaucoup et participe à des opérations de rénovation dans la ville, reconstruisant les bâtiments attaqués par l'eau des canaux d'Abyme. Besogneur forcené, le nain ne dort jamais. Il a coutume de travailler très tard sur des projets d'architecture, puis il termine ses nuits en arpentant le Quartier des Vices. De caractère très emporté, Bardachus traite avec

mépris tous les êtres vivants qui commettent l'erreur d'être plus grands que lui, autrement dit presque tous les mortels. Les constructions du nain ont la particularité d'être truffées de passages secrets, de chausse-trappes et de trompe-l'œil. Il a construit une maladrerie dans le Quartier des Marches-en-biais destinée aux anciens maraudeurs handicapés: celle-ci possède de nombreuses commodités, en particulier un système de canaux souterrain permettant aux voleurs de continuer à assister aux réunions de leurs guildes. Il est également un familier du Cercle des fées noires de la ville, dont il a rénové la salle de réunion dans le sous-sol du Quartier des Ombres. Bardachus est un vieil abymois qui aide volontiers les saisonins de l'hiver et les érudits. Ses connaissances et ses relations sont importantes dans la grande Université, les guildes de voleurs, les trafiquants d'armes et d'herbes rares. Le nain a également des amis dans les hospices du Quartier des Marche-en-biais. Ils espionnent la ville pour lui.

LEGHAR

Cet Azurin fait partie de ces nombreux habitants des Abysses installés en Abyme. Ceux-ci n'ont presque plus besoin de Connivence: ils sont à la charge de leur Conjurateur qui doit veiller à leur bonne tenue, en échange de leur travail quotidien. Leghar travaille ainsi pour le compte de l'Azurine, la principale Chronique de l'Aigue-Marine. La plupart du temps, l'Azurin est envoyé dans la ville pour récolter des informations. Leghar ayant été lors de sa Conjuration soigneusement doté d'ailes, d'un bon sens de l'orientation et d'une excellente perception, il est un excellent témoin visuel de ce qui se produit dans la ville. Lors de la mise sous presse, Leghar le Démon travaille aux rotatives où il aide à l'ordonnancement des lettres de métal et aide à transmettre des instructions d'un bureau à l'autre. Il distribue également la Chronique. D'après sa Connivence, il bénéficie d'un certain nombre d'heures de repos par mois qu'il passe en compagnie de ses semblables à profiter de l'animation de la ville: il aime particulièrement les jeux de cartes. C'est un habitué des cabarets du Quartier des Vices et du Grand Pavé. Au même titre que la plupart des chroniqueurs, Leghar loge au-dessus des locaux de l'Azurine. Il possède une petite chambre prêtée par son Conjurateur dans laquelle il remise quelques possessions: des livres, quelques tableaux représentant des paysages de l'Harmonde et plusieurs jeux de cartes de collection.

DOCTEUR LA TRIPE

C'est ainsi que l'on surnomme le docteur Scolarino dans les Trabouliennes et dans les Vices. C'est en partie dû à son amour pour la chirurgie — cet expérimentateur un peu fou a ouvert plus d'un malade pour de simples grippes — mais aussi et surtout, à sa spécialité de Conjurateur. Le docteur La Tripe soigne le mal par le mal, il résout les affections et autres blessures en conjurant des Démons dans les viscères et autres moignons de ses patients. Ainsi est-il possible de rencontrer en Abyme des personnes ayant de justesse échappées à la mort et se retrouvant depuis affublés d'un cœur, d'un bras ou d'une jambe qui sont en fait des Démons. La Tripe est très fier de son travail, mais n'y voit en aucun cas une forme d'art. Pour lui, tous ces gens sont des patients qu'il continue de visiter, même des années après leur opération. Totalement en rupture avec l'horreur que représente son travail, il est d'une gentillesse et d'un gâtisme à toute épreuve. En revanche, certains brigands le consultent pour des greffes d'organes démoniaques desquels ils espèrent trouver des avantages pour commettre leurs forfaits. Agissant sous la menace, le docteur La Tripe n'en est pas moins l'un des médecins attitrés de la Traboulienne.

Note : pratiquer la conjuration comme il le fait ne diffère en rien de la conjuration de Démons traditionnels. La Tripe détermine la forme du Démon à partir de l'organe endommagé puis le lie au corps de la victime par chirurgie. Mais l'organe greffé reste un Démon avec son propre caractère, ses propres envies... Ceci engendre parfois des désagréments.

ADELENDO

Le concierge de l'Académie obscurantiste est un homme petit et voûté, un piètre Mage mais un Conjurateur accompli rendu difforme par la Ténèbre. Il ne quitte jamais le moulin de l'Aigue-Marine. Doté d'une surprenante mémoire, il n'oublie jamais un visage et rarement un nom. Sa position unique en fait l'un des plus grands connaisseurs de la cité, alors même qu'il ne s'éloigne jamais de son poste. Cependant, la circulation incessante et les discussions animées de la salle commune l'informent plus sûrement que les Chroniques abymoises. Ceci est évidemment connu et le concierge touche de nombreux et substantiels pourboires de la part des clients qui désirent obtenir de lui un renseignement — il est le seul à pouvoir parfois témoigner de ce qui ce passe dans les salles secrètes de l'Académie. Adelendo est donc, en dépit de son allure modeste et de son maintien bancal, un homme très riche et influent. Il ne quitte son poste qu'une fois tous les dix jours pour arpenter la ville. Il se rend toujours dans le Quartier des Vices où, s'étant pris d'amitié pour la jeune fille d'une prostituée, il s'est déclaré son tuteur et la pousse à recevoir une instruction émérite. Plus récemment, il a rencontré dans le Quartier du Clair-Obscur un groupe de méduses pourpres tentant de reconstruire une vieille tour en ruine et de s'y installer. Séduit par ces jeunes beautés, Adelendo s'est proposé comme mécène et a payé les matériaux et les architectes de l'Équerre pour rebâtir l'ouvrage. Celui-ci est une véritable merveille qui égale en prestance la totalité des bâtiments de la ville et certains vestiges de la Flamboyance. Ces « méduses » sont évidemment les évadées des Abysses et vouent au concierge difforme une amitié sans faille.



Lonwel Sicklar

Depuis le précédent de 1376, il est impossible d'offrir ce genre de contrepartie à un Azurin. Eussiez-vous conjuré un Saphirin que les choses auraient été différentes. Je me souviens d'une affaire de 1240, également...

APPARENCE

Sicklar est grand et d'une minceur extrême. Sa pâleur est accentuée par ses yeux et ses cheveux noirs. Son visage, partiellement restauré, porte encore les stigmates de la Ténèbre, ainsi que plusieurs cicatrices. Il se tient voûté, drapé dans une longue cape dotée d'une ample capuche noire qui ne laisse deviner que l'éclat de son regard chafouin. La plupart du temps, il se déplace à pied, tenant dans ses bras son animal familier, un chat noir au pelage râpé et aux oreilles cousues de cicatrices. Lorsqu'il lui arrive de se mouvoir dans le cadre de sa fonction d'Advocatus Diaboli, il est accompagné de son ombre principale, (*cf. L'Art de la Conjuration*, p. 42) Pantha, un colossal humain qui occupe la fonction de secrétaire et surtout, de porte-documents.

HISTOIRE

Sicklar a toujours été un Conjurateur ambitieux, doté d'une redoutable intelligence et d'un sens aigu de l'âme humaine. Il fut un loyal serviteur de l'Ombre et parcourut l'Harmonde en laissant la désolation derrière lui. Ne répugnant à aucune basse besogne pour accroître son influence, il fut tour à tour mercenaire, assassin, conseiller politique, négociant en liqueurs modéhennes, etc.

Cependant, lorsque vint le temps pour Sicklar de voir apparaître à ses côtés un Jumeau de Ténèbre, une bizarre alchimie se produisit. En effet, Sicklar avait déjà un jumeau, un vrai : Peior, paisible architecte de la Marche modéhenne. Aussi, au lieu de s'incarner comme un double anthropomorphique du Conjurateur, le jumeau démoniaque prit une apparence autre, celle d'un chat. Lonwel apprit rapidement à tirer parti de cette forme.

CAELIUS

Cet animal compte comme Compagnon d'Occulte, de Maraude et d'Épreuves !

D'apparence, le chat Caelius semble un animal ordinaire à l'exception de ses yeux qui possèdent le même éclat étrange et ténébreux que celui de Lonwel. Il est lié « empathiquement » à son maître : celui-ci peut voir par ses yeux et lui donner des ordres simples — rapporter un objet, détourner l'attention d'un individu, etc.

Lonwel se sert du lien qu'il partage avec son chat démoniaque pour espionner les Conjurateurs dont il garde les Connivences. Ainsi, cela fait des années que personne, ni Conjurateur ni Démon, n'a connu de problème grâce à son travail.

À force de patronner des Connivences avantageuses et de résoudre tous les problèmes qui peuvent avoir cours entre les Conjurateurs et les légions ténébreuses avant même qu'ils ne se produisent, Lonwel s'est taillé une solide réputation qui l'a conduit à être nommé premier Advocatus Diaboli du Palais des Gros. Il se déplace en ce lieu car la législation des Gros exige la présence d'un Advocatus Diaboli lors de toute conjuration qui y est effectuée.

CE QU'IL SAIT

La Conjuration

Qu'est ce qu'un Advocatus Diaboli peut ne pas savoir sur la Conjuration ? La réponse est simple : rien. Parrainé par Alastor, Haut Diable de l'Enfer, Lonwel est un Advocatus Diaboli comme les Abysses les aiment : simple, rigoureux, efficace. En dépit de ses responsabilités au Palais des Gros, ce n'est nullement un sociétaire, et s'il goûte parfois les mondanités, ce n'est qu'aux Abysses qu'il lui arrive de

se divertir. Ce favori des Hauts Diables a eu plusieurs fois les honneurs de la Salle Métallique et il s'est même risqué à intervenir dans une querelle opposant deux Obsidiens. Chose plus surprenante encore, il a réussi à amener les deux adversaires à un accord, événement d'exception qui lui a assuré une popularité plus grande encore qu'elle ne l'était auparavant dans les entrailles de l'Harmonde — bien plus qu'en Abyme.

Les Hauts Diables

Il n'est rien que Lonwel ignore ou qu'il ne puisse savoir sur les divergences entre les Hauts Diables et sur leurs plans. Bien qu'il soit filleul d'Alastor, il ne prend pas parti mais sert de conciliateur, il est parfois appelé pour favoriser des alliances temporaires entre Hauts Diables. Plus surprenant encore, personne aux Abysses ne s'étonne qu'un simple mortel parvienne à accomplir ces miracles. Mais le seul plaisir que prend Lonwel dans son travail est de risquer sa vie en jouant à parties égales avec les Hauts Diables.

La Romance

Lonwel Sicklar sait quels débats agitent les Hauts Diables au sujet de la fuite des succubes et du Démiurge, mais il refusa de prendre parti, comme à son habitude. Néanmoins, l'histoire piquant sa curiosité, il trouva les succubes et décida de se rapprocher de Szeriya dans le but avoué de devenir son amant. Afin de s'assurer au moins sa sympathie, il facilita les démarches des succubes lorsqu'elles s'approprièrent la tour, veillant à ce qu'elles ne soient pas importunées par les autorités. Szeriya a découvert le rôle que l'Advocatus Diaboli a joué. Elle est toutefois méfiante : elle persiste à se demander ce qui pousse un personnage aussi puissant à leur prêter assistance. Lonwel cherche en vérité à avoir une influence sur le contre-pouvoir que représentent les succubes, une pièce de plus dans le jeu d'échec qu'il mène contre les seigneurs des Abysses.

Preuves & indices

Caelius

Lonwel ne se sépare jamais de son chat qu'il se plaît à décrire comme une extension de lui-même. Un œil averti saura reconnaître un Démon en observant le regard étrange de l'animal. Cependant, pour déduire que c'est grâce à celui-ci que Lonwel donne l'impression d'avoir des yeux et des oreilles partout, il faudra faire montre d'un très grand sens de déduction (Occulte 4).

Les Connivences

Il existe chez tous les Advocatus Diaboli une règle tacite qui permet de consulter leurs archives après la mort du Conjurateur signataire, cela afin de pouvoir établir les précédents qui ont valeur de loi pour les Hauts Diables. Lonwel ne fait pas exception à la règle. Ses archives sont exceptionnellement riches, donnant un éclairage particulier sur la manière dont la Conjuration est pratiquée dans le Palais des Gros.

Sicklar a exercé comme Advocatus Diaboli pendant vingt ans et a racheté les archives de certains de ses confrères après leur décès. Il possède donc une impressionnante collection de registres éclairant le rôle des Démons dans certaines affaires abymoises, certains pouvant remonter à près d'un siècle. Les ombres de Lonwel le pressent de faire mener des recherches sur ces documents, mais celui-ci préfère les laisser en l'état. Pourtant, il s'y trouve des écrits d'une valeur inestimable, à savoir les seules traces écrites de la première Romance, les Connivences des deux Opalins lunaires auxquels fut confronté Maspalio. La première registre la mort de l'Opalin lunaire touché par un carreau d'arbalète, la seconde, conclue par Maspalio, ne semble pas avoir été soldée. Au dos de cette dernière Connivence se trouvent quelques notes rédigées par le célèbre farfadet sur le phénomène de la Romance et l'aventure de son Opalin.

Lieux typiques et atypiques

Le cabinet d'un Advocatus Diaboli

En dépit de la notoriété qu'il a acquise en étant officiellement rattaché au Palais d'Acier, Lonwel travaille dans une série de bureaux semblables à la plupart des autres Advocatus Diaboli. On peut juger de la renommée d'un Advocatus à la taille de ses archives. Chez Sicklar, elles occupent la moitié d'un étage.

Les environs

Lonwel Sicklar a installé ses bureaux dans le Quartier du Hasard, dans un espace suffisamment excentré pour être épargné par le danger de la migration des pierres. (*cf. Abyme, La Cité des Ombres*, p. 27) À l'ombre du Palais des Gros, sa demeure est tournée vers ce quartier et ses fenêtres sont un point d'observation idéal des mouvements qui y ont lieu. Une ruelle située le long de l'édifice, au pied des murs recouverts de fiente d'oiseaux, permet d'accéder sans risque à la porte de l'Advocatus Diaboli.

L'hôtel de Sicklar

Le bâtiment a l'apparence d'un hôtel particulier de petite taille, ce qui dénote la prospérité de Lonwel. La bâtisse, en

Lonwel Sicklar

pierres de taille, est assez sale à l'extérieur du fait des déjections qui recouvrent le Palais des Gros. On accède à la bâtisse à travers un grand porche de pierre, fermé par une porte de bois sombre. Il faut sonner pour avoir la permission d'entrer. Le vestibule est sombre, dépourvu de fenêtres et éclairé par des lanternes à abeilles safran.

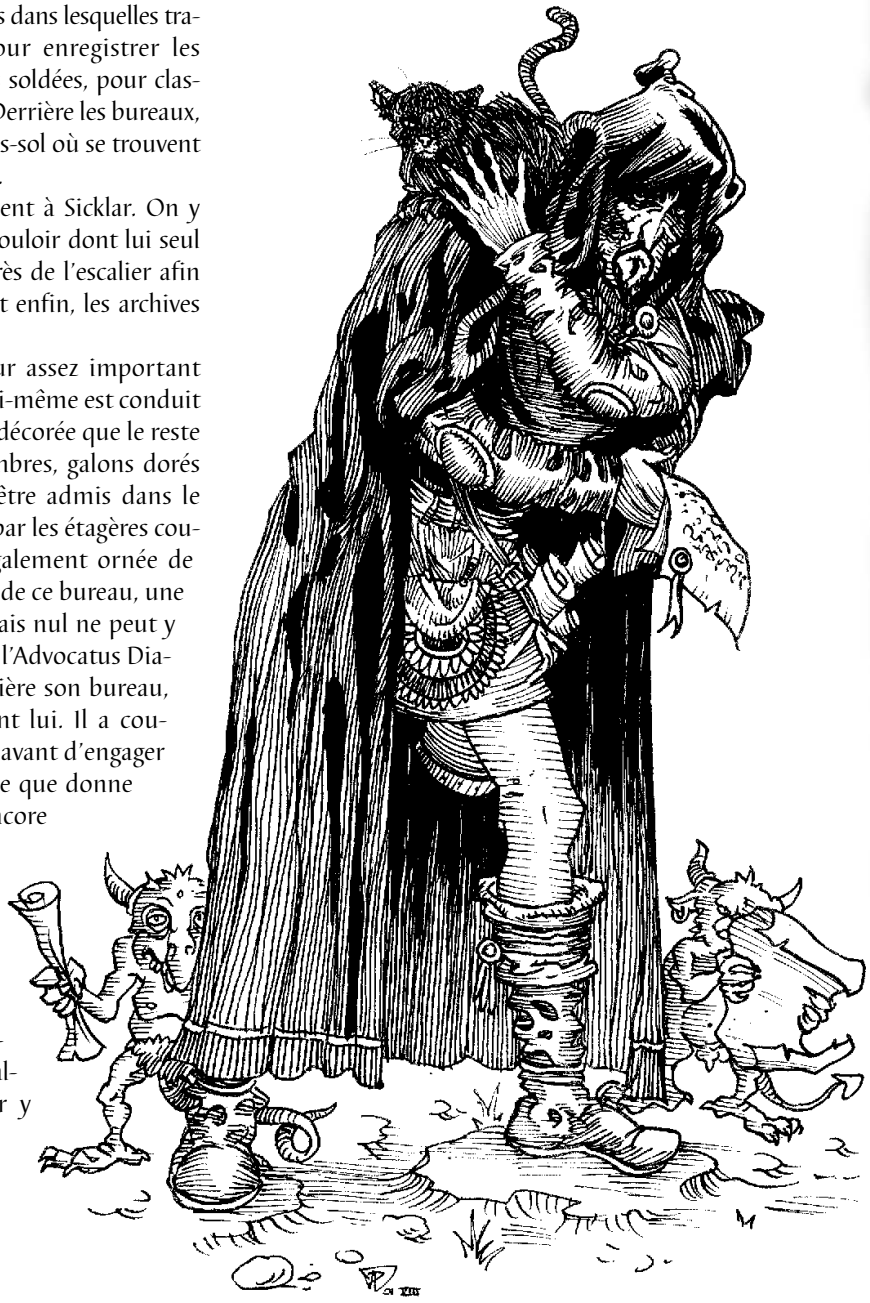
Le rez-de-chaussée est austère, destiné à impressionner les visiteurs. On y trouve des bureaux et un salon de réception : une pièce agréable au plancher rouge brique, pourvue de larges fenêtres donnant sur les mouvements du Quartier du Hasard. Les bureaux sont de petites alcôves dans lesquelles travaillent les ombres de l'Advocatus pour enregistrer les demandes courantes ou les Connivences soldées, pour classer les archives ou répondre au courrier. Derrière les bureaux, une petite pièce permet d'accéder au sous-sol où se trouvent les cuisines et les réserves de la demeure.

Le premier étage appartient entièrement à Sicklar. On y trouve ses appartements, isolés par un couloir dont lui seul possède la clef, son bureau personnel près de l'escalier afin qu'on puisse l'atteindre sans difficulté et enfin, les archives et la bibliothèque.

Venant du rez-de-chaussée, le visiteur assez important pour être reçu par l'Advocatus Diaboli lui-même est conduit dans une salle d'attente plus richement décorée que le reste de la maison : tentures pourpres et sombres, galons dorés et lanternes brillantes. De là, il peut être admis dans le bureau de Sicklar, une pièce encombrée par les étagères couvertes de livres et de dossiers, mais également ornée de tableaux aux couleurs étranges. Au fond de ce bureau, une porte permet d'accéder aux archives, mais nul ne peut y accéder sans avoir reçu l'autorisation de l'Advocatus Diaboli. Lonwel reçoit ses clients assis derrière son bureau, son chat paresseusement allongé devant lui. Il a coutume de toiser longuement les visiteurs avant d'engager la conversation. Le sentiment de malaise que donne le bureau sombre et désordonné est encore accentué par le poids conjugué des yeux du Conjurateur et de l'animal, qui partagent le même regard effrayant et scrutateur...

Les archives

La taille des archives est impressionnante, au point que Sicklar y a fait installer deux grandes tables pour pouvoir y travailler sans difficultés ou permettre à d'autres que lui-même de les consulter. Faveur qu'il n'accorde que rarement. Les archives sont partagées en deux. D'un côté, les dossiers de Connivences, affreusement désordonnés à l'exception des pièces les plus récentes. De l'autre, la bibliothèque méticuleusement rangée, comportant toutes sortes d'ouvrages allant de l'histoire stratégique d'Abyme au livre de cuisine. Cependant, les livres les plus intéressants ne s'y trouvent pas puisque Lonwel les conserve auprès de lui, dans l'armoire de son bureau. Seules les archives peuvent véritablement être dignes d'intérêt... pourvu que l'on ait le courage d'y passer de longues heures, dans un local sombre et presque sans lumière.



Au tribunal des ombres

Émiliane aux bras blancs

Ainsi surnommée par ses admirateurs, cette femme sublime est Advocatus Diaboli et Chroniqueur. Installée au cœur de la Grande Université, elle possède une demeure à deux étages qui abrite aussi les bureaux de sa publication — la très venimeuse *Chronique d'Émiliane* — et son office. Elle y est assistée de deux ombres, des jumeaux étudiants à Combrante.

Née abymoise et ne se voyant pas vivre ailleurs, Émiliane a toujours pratiqué ses deux passions de façon complémentaire. Elle reçut une bonne éducation : ses diatribes acérées, son sens de l'ironie et de l'observation la désignaient pour travailler dans une Chronique. Mais elle avait aussi étudié les sciences occultes et se passionnait pour la démonologie. Elle monta son propre journal très vite, grâce à ses nombreuses relations dans le Troisième Cercle. Elle devint alors Déchue et fut envoyée dans les Abysses. Après avoir accompli plusieurs missions d'importance, elle fut nommée Advocatus Diaboli sous le patronage de Verazia, qui reconnut dans l'éloquence de la Conjuratrice un art qui égalait celui des succubes. Le Haut Diable des Apparences, Alhaë, lui conféra l'extraordinaire beauté qui est la sienne aujourd'hui : grande, élancée, le visage mûr mais dépourvu de traces de vieillissement Émiliane a de longs cheveux bruns et des yeux couleur d'ambre qui semblent percer jusqu'au tréfonds de l'âme.

Elle est l'Advocatus Diaboli favori des Chroniqueurs et des courtisanes. Les écrits qu'elle publie sont célèbres, en particulier ceux écrits par le Fielleux qui dénoncent régulièrement les turpitudes des notables, des diplomates ou des familiers de telle ou telle antichambre.

Malpédrine

Malpédrine est une fée noire depuis longtemps corrompue par la Ténèbre qui garde le souvenir de sa nature de Ténébreuse à chacun de ses réveils. Elle découvrit la Conjuration auprès d'une méduse, il y a cinq cents ans de cela. Installée depuis longtemps en Abyme, Malpédrine s'est bizarrement tenue à l'écart des autres résidentes de la ville réunies dans le Cercle des fées noires et du Quartier du Hasard. Son goût pour la Ténèbre l'a conduite vers les recoins les plus sombres d'Abyme et les quartiers les moins recommandables. Après avoir quelque temps erré chez les Marche-en-biais, Malpédrine s'est trouvé désœuvrée. En effet, le seul intérêt que cette Conjuratrice de quatrième Cercle trouve encore à l'Harmonde porte sur ce qui est lié aux Abysses, à la Ténèbre et aux Démons. Désireuse d'explorer l'union de l'Accouchement et de la Ténèbre, elle participa à la construction du controversé Supplicéum, mais fut déçue par la manière dont son œuvre fut exploitée, jugeant l'étalage des monstres de Perricliste d'assez mauvais goût. Elle abandonna donc l'endroit pour reprendre son errance. Sa curiosité la poussa à démarcher auprès des Advocatus Diaboli et elle fut fort déçue d'apprendre qu'en tant que fée noire elle ne serait jamais amenée à exercer cette charge prestigieuse. Faute de mieux, elle se rabattit alors sur le métier d'ombre qu'elle exerce auprès de l'Advocatus Diaboli Lonwel Sicklar, dans l'Aigue-Marine.

Passionnée d'études démonologiques, Malpédrine a trouvé sa voie en tant qu'ombre, et sert Sicklar avec dévotion. Cette tâche lui permet de rencontrer les personnalités de la ville, d'apprendre des petits secrets et surtout de jouer avec les mesquineries et les rivalités qui sous-tendent le milieu des Conjurateurs qu'elle prend un malin plaisir à exacerber.

Vilgance Lepénople

Originaire de la République mercenaire, Vilgance est un farfadet des plus sympathiques. Le visage rond et toujours encerclé par les boucles blondes d'une perruque à la dernière mode abymoise, il fréquente les plus belles rues de la Cité des Ombres. Il était autrefois montreur de satyres et parcourait l'Harmonde en quête de ses cousins du printemps. Une fois ceux-ci capturés, il venait les exhiber dans les soi-



rées de la ville et sur les places publiques comme certains le font des ours ou des chiens. Au bout d'une dizaine d'années, il s'avéra que ces exhibitions libertines et esclavagistes ne lui avaient pas apporté la sympathie de tous, et que cet art — comme il se plaisait à le nommer lui-même — ne prenait vie que comme une distraction éphémère au sein des modes de la ville. Il décida donc de changer de gagne-pain et s'intéressa aux Abysses et à leurs habitants. C'est avec la rencontre de l'Advocatus Perricliste qu'il put se recycler dans le marché qui est le sien aujourd'hui. Ensemble, ils signèrent la Connivence des lâches, un pacte qui les liait avec Catharss, Haut Diable des Craintes et des Douleurs.

DJARINA LA MOCHE

Djarina la Moche est un Opalin lunaire d'aspect féminin. Conjurée dans l'ombre d'une difforme de la galerie de Messire Perricliste (voir plus bas), elle cherche désormais à trouver l'amour. Malheureusement, simple Opalin, elle possède les traits du monstre dans l'ombre duquel on l'a conjurée. Bossue au dernier degré, borgne et boiteuse, elle arbore de surcroît des embryons d'ailes mortes prélevés sur une fée noire en décomposition. Au milieu de son torse, un bras humain désarticulé pend lamentablement, traînant sur le sol dès qu'elle tente de se déplacer.

Djarina cherche l'amour et espère bien pouvoir le trouver malgré son apparence — elle compte sur son savoir-faire — c'est pourquoi elle a choisi de se prostituer jusqu'à ce qu'elle puisse trouver l'homme adéquat. À cette heure, ses clients ne sont pas foule. Djarina a choisi d'officier dans les Trabouliennes où elle peut facilement se dissimuler dans les ombres et n'offrir au client pressé qu'un contact et une vue des parties utiles de son anatomie. Heureusement pour elle, quelques hommes de ce quartier sont assez dérangés pour la désirer. À cette heure, Djarina la Moche attend encore l'amour.

KIVIN MANDEL

Kivin Mandel, érudit et amateur de tous les plaisirs que l'on peut imaginer, travailla dans sa jeunesse comme comptable pour une châtellenie mercerine. Il abandonna ce poste car il était trop frustrant aux yeux de cet hédoniste. Kivin Mandel se rendit donc en Abyme avec l'intention de découvrir cette ville exceptionnelle. Il en profita sans compter, travaillant le jour comme secrétaire dans son Ambassade et quelques Chroniques. Peu à peu, il succomba au charme de la Cité des Ombres et décida de faire profiter toute la population de son expérience festive. Il recensa toutes les auberges, tavernes, maisons aux fumées, restaurants, maisons de passe, etc. Il les catalogua, les classa et publia un ouvrage : *Le guide Cocardon.* Il retravaille cette publication chaque année.

Cocardon était un Advocatus Morituri spécialisé dans les duels gastronomiques et qui mourut, dit-on, de la plus formidable crise de foie qu'il ait été donné à un médecin de contempler. C'est en mémoire de ce fameux gastronome que Kivin classe les établissements qu'il recense par cocardes, d'une à trois en fonction de la qualité de l'établissement. Le succès de cet ouvrage a assuré une bonne rente à Kivin qui ne vit désormais plus que de ses ventes. *Le guide Cocardon* devint encore plus fameux — et Kivin Mandel plus riche — lorsqu'une annexe dite occulte, recensant les lieux de réunion tout juste tolérés par les autorités, fréquentés par nombre de satyres en particulier, fut publiée.

Petit homme brun, sec et nerveux lorsqu'il écrit, Kivin Mandel est lorsqu'il fait sa tournée des lieux de villégiature, un être délicieux, bien connu des nuits abymoises.

VALÉRIEN SAN GRINO

Ce Conjurateur de troisième Cercle s'est bâti une solide réputation de licence et de débauche en construisant dans le très digne Clair-obscur une taverne étrange inscrite aux registres du guide Cocardon occulte : L'Abyssinthe. Bien qu'il soit Éclipsiste, comme nombre d'anciens résidents des Trabouliennes, Valérien est fasciné par les Obscurantistes et prend plaisir à se vêtir comme eux, de lourds vêtements de velours sombres et de chemises à jabot noires, allant parfois même jusqu'à porter des tuniques ouvertes pour arborer une fausse gemme sur sa poitrine. Ce costume ostentatoire est complété par une panoplie de bijoux que ne renierait pas un Mage adepte du Supplice, entre autres un collier orné de petites pointes qui écorchent le cou de Valérien et laissent sur sa gorge de longs sillons ensanglantés.

Mais ce n'est pas l'originalité de son habillement qui à fait la célébrité de la taverne de San Grino. Installée au sous-sol d'une tour à moitié en ruine, l'Abyssinthe sert les alcools les plus fins mais veille surtout au bien-être sexuel de ses clients. Difformes, disgracieux, corrompus par la Ténèbre, ces derniers ont tous des besoins nés de frustrations à assouvir. Ainsi, Valérien San Grino accueille régulièrement de malheureux satyres atteints de malfoutre *(cf. Le Codex des satyres).* Pour résoudre les problèmes sexuels de sa clientèle, il a recours à des Conjurateurs.

Dans la salle de l'Abyssinthe, Valérien San Grino est assisté en permanence par Serveur, Liqueur et Serviteur, trois Opalins qu'il utilise depuis des années. À la porte, un Azurin, Rhagh le Vigilant, est chargé de surveiller les clients à l'entrée, tandis que dans l'établissement officie une très belle Ambrée spécialiste des pratiques déviantes : Irina, Celle qui endort. Le

reste de la tour, dont l'escalier vétuste ne permet pas de dépasser le troisième étage, contient des petites chambres louées pour la nuit.

GRENAGE

Nul ne sait qui est à l'origine de l'automate qui parcourt sans cesse les canaux d'Abyme dans sa gondole noire. Lui-même ne sait pas quelle fée noire a bien pu lui donner une âme aussi étrange. Grenage est un automate de cuivre humanoïde de bonne facture. Bavard et souriant, c'est un personnage attachant, toujours trop pressé pour vous écouter, mais jamais trop pour vous assommer de ses soucis.

Au lieu de se rendre là où son client lui demande, Grenage suit un parcours régulier, toujours le même, traversant tour à tour tous les canaux de la ville jusqu'à la terminaison du bassin de Mère noire, pour repartir sillonner les canaux de la ville. Il ne quitte jamais sa gondole et ses rouages ne souffrent pas de l'humidité.

Véritable énigme pour les astrologues et les fées noires, ce Passeur mécanique est intelligent. Il a de la mémoire et possède une conscience. Il est pour toutes ces raisons le sujet d'étude de bon nombre d'occultistes. Beaucoup pensent que l'origine de Grenage est à la source de bien des mystères abymois. Et Grenage est intimement lié à la Cité des Ombres et plus exactement à son horloge : il en est le coucou !





Messire Perricliste

Entrez mes amis, entrez... mais ne vous approchez pas trop des cages, ils n'ont pas encore mangé...

ALLURE

Messire Perricliste est un vieillard de petite taille. L'arrière de son crâne est déformé par la Ténèbre. Il y a bien longtemps qu'il ne prend plus la peine de cacher ces boursouflures. Tout au plus dissimule-t-il son visage sous un masque de théâtre. Boiteux à l'extrême, son pied droit est rehaussé par un pied-bot de vingt centimètres de haut. Comble de la difformité, son bras gauche possède une articulation supplémentaire, sorte de second coude achevant de lui donner l'air d'un être repoussant.

HISTOIRE

Cet Advocatus Diaboli est une personnalité des Marches-en-biais, une véritable célébrité en Abyme. Perricliste se différencie de ses congénères par sa vie sociale. Il est en effet l'un des rares de son espèce à mener une existence publique, il ne se contente pas de tenir un bureau et de classer des Connivences : il a développé une industrie de la difformité. Il tenait autrefois un simple cabinet d'Advocatus Diaboli où il entreposait Connivences et encres afin de les vendre ; mais un jour, une idée des plus lucratives lui vint en rencontrant un Conjurateur horriblement déformé par la Ténèbre. Alors que tous auraient dû courir pour l'éviter et hurler de peur, les Marches-en-biais le regardaient d'un air amusé et non dégoûté. Mieux, il semblait avoir sur eux un effet de fascination. Perricliste eut alors l'idée de créer sa Petite Galerie difforme. Il y expose ses sculptures : des malades et des difformes auxquels il greffe, en dépit de toute loi anatomique, des organes prélevés sur des cadavres.

CE QU'IL SAIT

La Conjuration

En tant qu'Advocatus Diaboli, Perricliste est une autorité en matière de Conjuration. Il est parvenu en quelques années à se spécialiser et à imposer son propre style : sa galerie expose des êtres à l'apparence horrible, des patrons géniaux dans l'ombre desquels tracer le contour de Démons à conjurer. Ainsi vend-il un accès à ses difformes aux Conjurateurs désireux d'offrir une apparence particulièrement rebutante à leurs futurs serviteurs.

La Connivence des lâches

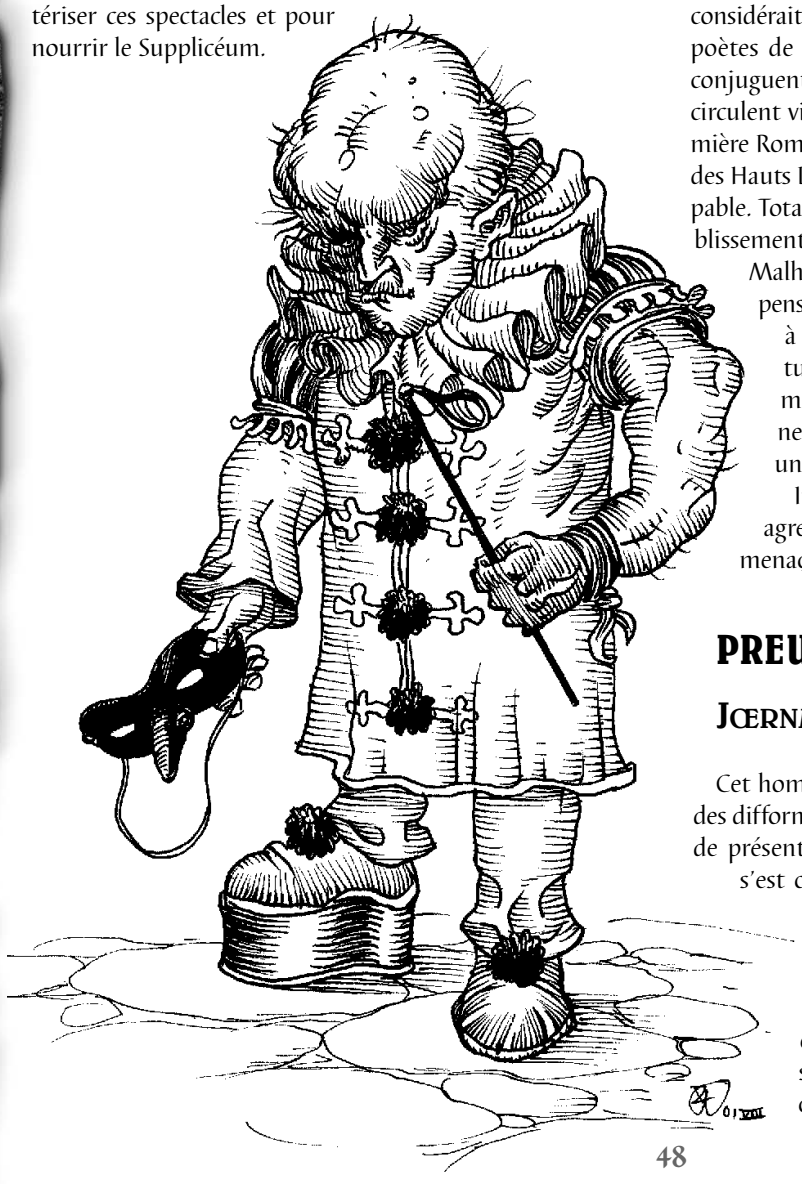
Avec le concours d'un farfadet pour le moins original, Vilgance Lepénople, Perricliste se lança donc dans une expérience des plus lucratives ! Ayant été montreur de satyres pendant des années, ce saisonin voulait créer un spectacle nouveau, une horreur à la mesure d'Abyme. Son idée fut d'appliquer son talent à la Conjuration. De l'entente avec Perricliste naquit l'idée d'organiser des combats entre hommes et Démons qui furent condamnés par la Noblesse d'Acier. Ces affrontements violents naquirent avec l'accord de certains Hauts Diables, dont Catharss qui acceptait de laisser sortir chaque semaine un certain nombre de Démons d'Épreuves et de Maraude, en échange de quoi les compères lui garantissaient l'entretien d'une ambiance de crainte malsaine et la circulation de rumeurs atroces.

Cette Connivence entre un Haut Diable, un Advocatus Diaboli et un mortel n'avait rien de commun et elle eut des conséquences inattendues et sans commune mesure : la rumeur des suppliciés et celle de l'interdit. La première est une légende urbaine qui enveloppe le Supplicéum (voir plus bas) d'une aura mystérieuse. On dit que les perdants des combats organisés par les compères sont envoyés aux Abysses par de sombres créatures qui les traquent nuit et jour. On dit aussi que ceux qui ont la chance d'être tués sur le coup, presque sans souf-

frances donc, deviennent des spectres sanguinaires qui hantent les habitués de ces spectacles pour les punir de s'être délectés de leur agonie... une dizaine de légendes du même acabit circulent et nimbent les spectacles de Vilgance d'une curiosité morbide. L'une est plus efficace : la rumeur dit à qui veut bien l'entendre que les Démons montrés dans l'arène, ceux qui combattent contre les duellistes les plus téméraires de la cité, n'ont pas de Connivence, qu'ils sont enlevés des Abysses et exploités malgré les lois des Hauts Diables. Et les Muses savent si ces interdits excitent les curiosités abymoises !

Et le décorum se joint aux rumeurs : les portes de l'arène sont toujours très bien gardées, les corps des morts disparaissent mystérieusement, les entrées sont vendues à prix d'or et sous le manteau, etc..

Sensation d'interdits, violence, cruauté, ambiance sordide de spectacle pour enfants... sont autant d'éléments pour caractériser ces spectacles et pour nourrir le Supplicéum.



En effet, la construction même de l'arène allait dans ce sens, la Connivence permet à Catharss d'accumuler en ces lieux mauvaises intentions, souffrances, peurs, angoisses, etc Mais qu'en fera-t-il ? La question reste pour l'instant sans réponse.

La Romance

De par ses occupations personnelles, Perricliste connaît une certaine rupture avec les événements précis des Abysses. S'il est au fait de ce qui se passe, il n'y prête que rarement attention, tant que cela ne le concerne pas directement et que cela ne peut pas nuire à son commerce.

Perricliste a vécu la première Romance. S'il ne connaissait pas encore Vilgance et que le Supplicéum n'existait pas encore, la Petite Galerie des difformes était déjà ouverte. Elle attirait même bon nombre de Ténébreux que Messire Perricliste considérait comme des individus en marge, des originaux, des poètes de la Ténèbre. Mais la poésie et la Conjuration se conjuguent assez mal en période de Romance et les rumeurs circulent vite ! Avec la politique de terreur qui suivit la première Romance, Perricliste fut injustement soupçonné. Bien des Hauts Diables voyaient en lui un responsable ou un coupable. Totalement innocenté, Perricliste put rouvrir son établissement au bout de six mois d'enquête démoniaque.

Malheureusement pour Messire Perricliste, l'un de ses pensionnaires a récemment — et à l'insu de tous — servi à la Conjuration d'un Démon lunaire... Cette créature démoniaque a échappé au contrôle de son maître et Messire Perricliste craint que cette histoire ne se sache et que les seigneurs des Abysses mettent une fois encore leur nez dans ses affaires.

Interrogé au sujet de la Romance, il sera évasif, puis agressif et demandera qu'on cesse de le harceler en menaçant d'appeler la milice.

Preuves & Indices

Jœrnmerek

Cet homme est la dernière attraction de la Petite Galerie des difformes. Il s'agit en réalité du Conjurateur qui, désireux de présenter un poulain pour un combat au Supplicéum s'est octroyé le droit de conjurer dans l'ombre d'une œuvre vivante de Messire Perricliste. Le Démon est bien loin depuis longtemps. Mais l'Advocatus Diaboli n'a pas laissé passer l'occasion de montrer à ce Conjurateur sans scrupule qu'il y a encore des lois à respecter et que son établissement ne peut souffrir d'attirer les regards des Hauts Diables à cause d'une conjuration lunaire.

Jœrnmerrek a donc été torturé, déformé par Perricliste : son bras gauche et sa langue ont été coupés, son visage est couvert de boursouflures de Ténèbre, son dos suit des angles rarement vus jusqu'alors...

LIEUX TYPIQUES ET ATYPIQUES

La Petite Galerie des difformes

Ce bel établissement est l'ancien cabinet de Messire Perricliste. Transformé en galerie de monstres et décoré à la façon des cirques pour enfants, l'endroit, bien que propre et très bien entretenu, transpire une aura sordide qui donne une sensation d'étouffement à tout nouveau visiteur.

Nombreuses sont les victimes de Messire Perricliste qui meurent en quelques semaines, mais ce dernier parvient parfois à en faire survivre quelques-uns grâce à la Ténèbre. Ceux-là deviennent des célébrités : les piliers de la Petite Galerie des difformes. Depuis qu'il fait commerce avec Vilgance, secrètement bien sûr, Messire Perricliste a, du fait des combats, davantage accès à de la chair et son art connaît un véritable essor. Tant et si bien que même parmi les Conjurateurs, il a obtenu bon nombre de sympathies. Messire Perricliste est devenu l'un des rares Advocatus Diaboli appréciés et il sait profiter de cette trop rare qualité.

Le Supplicéum

Avec l'aval de son confrère Belphégor, Catharss fit appel aux services des nains de la Nuit pour une construction bien particulière. Grâce au concour d'une fée noire ténébreuse parmi les plus dévouées à l'Ombre, Malpédrine, il parvint à créer des effets magiques mêlant Conjuration, architecture ésotérique, Accouchement et sensibilité minérale ! L'aspect technique de ces pratiques importe peu, le résultat en revanche est notable : les nains de la Nuit et Malpédrine ont créé une arène sensible, un lieu de combat et de débauche capable de s'imprégner des sentiments et des émotions qui y règnent d'une façon qui évoque les effets de l'Éclat.

Le Supplicéum est un lieu souterrain situé sous la Petite Galerie des difformes de Messire Perricliste. On y accède par une trappe secrète située dans la cage de l'un des plus hideux pensionnaires. L'endroit ressemble en tout point à une arène de gladiateurs — mais à échelle réduite : elle ne peut contenir plus de cinquante spectateurs et les places sont très chères. Il mélange avec un brio déstabilisant le style ornementé des liturges et les décorations rococo des cirques. Ici et là, des gargouilles menaçantes étalent leurs ombres complexes sur des pans de murs, entre les tentures pourpre et or qui tapissent l'enceinte. L'aire de combat elle-même ne mesure que huit mètres de diamètre, emprisonnée dans une haute cage, comme si des lions allaient venir s'y affronter.

Les spectacles sont présentés par Vilgance lui-même qui, sous un costume tissé de pourpre et d'or, offre une présentation haute en couleur aux rythmes des trompettes et autres orgues de barbarie.

MESSIRE PERRICLISTE

Épreuves : 5 (Qualité 1, Équipement 2, Compagnons 2).
Maraude : 2 (Qualité 1, Équipement 1).
Savoir : 5 (Qualités 3, Équipement 2).
Société : 6 (Qualités 2, Équipement 3, Compagnons 1).
Occulte : 9 (Qualités 3, Équipement 3, Compagnons 3).
Atouts : Advocatus Diaboli, Artiste, Marchand et Quartier des Marches-en-biais.
Allégeance : Ombre (Catharss) 9



Jeu d'Intrigues

Abyme aux ruelles sombres et tortueuses recèle bien des Intrigues et bien des tragédies. Trahisons, drames, complots et Romance : rencontres furtives, meurtres sanglants et découvertes inopinées sont le quotidien des Abymois. C'est pourquoi il vous faut savoir que les événements décrits dans cette partie, qui donneraient du fil à retordre aux individus les plus fins, ne représentent que des scènes de la vie quotidienne. Seule l'apparence des personnages dont les destinées sont exposées ici, peut être considérée comme exceptionnelle. Leurs vies, pourtant fort mouvementées, diffèrent peu de celle de bien des Abymois.

Ce chapitre présente les interactions entre les personnages présentés dans ce livre. Il ne s'agit que de l'une des nombreuses Intrigues qui animent le réseau occulte de la Romance. Bien d'autres aventures sont possibles, tant les mortels sont imprévisibles et tant Abyme peut être surprenante au quotidien.

L'ENTRÉE DES ARTISTES

Rencontrer l'un des personnages de La Mécanique des ombres, c'est plonger dans un panier de crabes. Certaines circonstances peuvent provoquer une telle rencontre. Voici quelques situations qui devraient vous permettre, Éminence, de connecter vos Rôles à notre galerie de personnage.

- **Le Démiurge,** obsédé par sa quête, ne cherche à joindre un Rôle que si celui-ci est un érudit spécialiste de l'histoire de la ville ou un Harmoniste de la Cyse. Une célèbre fée noire peut aussi attirer son attention.
- **Partisans de la liberté du Démiurge :** Ambucias, Hécate, Haagenti, Vapula, Develorn.
- **Partisans de son exécution :** Moloch, Salmac, Belphégor, Haborym.
- **Favorables à la Romance :** Pan, Thazi, Verazia, Catharsss.
- **Opposés à la Romance :** Alastor, Vermalryn, le Grimacier.
- **Neutres :** la Bête, Arachnia, Hagherio.

- **Szériya** cherche à créer un réseau de contacts et ne manque pas une occasion de lier connaissance. Elle s'intéresse en particulier aux jeunes mâles — les humains surtout, mais également les Mages et Conjurateurs.

- **Evguéni Lantoff** est un intrigant et un manipulateur. Allié de Szériya, il peut rencontrer les Rôles et les engager comme mercenaires. Par une fausse mission de protection, il les amène à détruire un groupe de serviteurs de la Ténèbre lancé aux trousses des succubes. Dès qu'ils auront compris la manière dont Lantoff les a impliqués, les Rôles seront pris entre deux feux. Que faire alors ? Continuer à aider les fugitives ou les livrer aux Abysses ?

- **Sélinien de Quantitatis** croit en la Romance. Ses espoirs se concrétisent lorsqu'il rencontre Aïunda, succube et sculpteur. Mais celle-ci disparaît, victime des adversaires des Abysses. Le vampire recherche des alliés qui connaissent mieux la ville que lui afin de la retrouver. Si les Rôles acceptent, ils sont alors de fait les alliés des succubes...

- **Reynald Celestriel de Crucilya** a compris la partie qui se jouait avec les succubes. Conjurateur, il souhaite remettre les renégates aux seigneurs des Abysses ; vicaire, il veut les détruire. Au cours de ses errances nocturnes et meurtrières, Reynald Celestriel de Crucilya a rencontré Aggripogne qui parcourait les rues abymoises. Contre toute attente, ils sont devenus amants et traquent les succubes ensemble.
  Ennemis déclarés des fuyardes, ils cherchent naturellement à monter les Rôles contre elles, surtout si ces derniers ont été manipulés par Langtoff ou Sicklar. Le vicaire ayant de nombreux contacts au palais, il peut promettre à un Rôle inculpé une remise de peine. Cependant, rien ne prouve qu'il soit en mesure de l'obtenir. À l'inverse, si vos Rôles ont des Charges dans la cité, ils sont naturellement amenés à enquêter sur les meurtres sanglants perpétrés par le couple.

- **Lonwel Sicklar,** Advocatus Diaboli discret et efficace, surveille les succubes sans qu'elles ne s'en aperçoivent. Soucieux

de sa position sociale, il ne peut lutter ouvertement contre les Abysses : ses moyens d'agir sont plus subtils que ceux d'Evgueni Lantoff. Il se sert des Connivences, des archives et des dettes pour faire agir à sa place des Conjurateurs et des Démons. L'influence de Sicklar dans ce domaine est importante : il peut faire pression sur les serviteurs des Abysses pour que les succubes échappent aux poursuites. Cependant, le nouveau groupe de chasseurs, issu du XIII, donne beaucoup plus de fil à retordre. C'est pourquoi il cherche à constituer un nouveau groupe dévolu à la protection des succubes. Une tâche qui peut incomber à l'un des Rôles si celui-ci est Conjurateur, surtout s'il a du retard pour solder ses Connivences.

- **Périricliste** est renfermé et discret. Seul un Rôle fréquentant son théâtre de montres peut le connaître. Il traverse une mauvaise passe et, un ou deux verres aidant, il peut avouer ses craintes concernant la Romance — un vieux cauchemar qu'il espérait ne pas revoir. En outre, une succube et un Opalin femelle ont cherché à forcer sa porte pour obtenir des informations. Terrorisé, le vieux Conjurateur appelle les Rôles à son secours pour qu'ils démêlent cette affaire, et surtout, l'aident à retrouver la paix contre rémunération, cédée de mauvaise grâce.

- **Mérandion d'Antiphale** a constaté l'agitation des Opalins, qui eux aussi parlent de Romance. La folie de l'Opalin Tasnia l'a alerté et le noble Janrénien recherche le meilleur moyen de tirer parti de la situation. Dans le même temps, il est contacté par Szériya qui espère utiliser le théâtre des déclinaisons pour mieux comprendre les mécanismes de l'amour. Cependant, ses ambitions sont contrariées par Jade, dont la compagnie cherche à dénoncer les manipulations du baron échassier. Leur opposition atteint son paroxysme lorsque Mérandion fait exécuter la moitié des membres de la compagnie de Jade. Ces meurtres attirent l'attention des Rôles, à moins que Jade ne les contacte pour la venger. Dans ce cas, les Rôles sont confrontés à la protection que Szériya accorde au baron, à moins qu'ils ne parviennent à la convaincre de la duplicité de celui-ci. En effet Mérandion joue double jeu et tout en berçant la succube de promesses, il cherche à contacter les Abysses pour les vendre au Haut Diable le plus offrant.

- **Paligarde** évolue dans la Maraude et tout Rôle impliqué dans ce milieu a entendu parler d'elle. Considérée comme une agitatrice superficielle, Paligarde se révèle beaucoup plus active après sa rencontre avec Szeriya. En effet, la succube décide d'apporter son aide à la farfadine en échange de sa protection, si celle-ci parvient à prendre le contrôle de la Maraude. Sous l'égide des fines tacticiennes que sont les succubes, Paligarde multiplie les coups de force contre les hommes de Cornel Finnegarde. La guerre gronde dans les bas-fonds d'Abyme. Si vos Rôles ont des Charges dans la cité, ils peuvent être envoyés en conciliateurs et découvrir que les succubes tirent les ficelles derrière Paligarde. S'ils appartiennent au milieu occulte de la ville, ils auront à choisir leur camp entre le ténébreux satyre et sa redoutable adversaire.

Quoi qu'il en soit, ces personnages ne peuvent être rencontrés au même moment, et certaines périodes sont plus propices que d'autres. Dans la chronologie ci-dessous, vous trouverez résumées ces interactions, les événements et les rencontres possibles.

EN CONCLUSION ?

Comme vous pouvez le constater, Éminence, cette histoire est loin d'être terminée. Le XIII est toujours actif, des assassins sont à l'œuvre... L'évolution de l'Intrigue dépend des choix des joueurs, ou de la manière dont leurs rôles seront influencés.

Au secours des succubes

Si les Rôles se retrouvent alliés aux succubes, par sympathie pour elles ou par l'entremise de l'un de leurs alliés, ils reçoivent le même traitement des seigneurs des Abysses. Les Hauts Diables opposés à la Romance ont lancé des combattants implacables du XIII sur la piste des fugitives. En outre, ils tentent de multiplier les contrariétés pour leurs proches, en envoyant des petites troupes de Diablotins et d'Opalins tourmenter leurs fidèles ou leurs amants. Les Rôles Conjurateurs ont ainsi des difficultés à pratiquer leur art, les autres sont victimes de plaisanteries douteuses et voient certaines de leurs possessions disparaître, emportées par des Démons de premier Cercle.

Les pressions sont donc nombreuses pour les forcer à abandonner les succubes, tout comme les issues possibles de ce conflit nombreuses. Les succubes peuvent être exterminées par les soldats du XIII ou, si possible, ramenées aux Abysses. D'autre part, elles ont déjà de nombreux soutiens et peuvent s'installer pour de bon en Abyme, en luttant pied à pied avec la menace abyssale. Enfin, Szeriya est assez courageuse pour tenter d'obtenir des Abysses l'amnistie pour elle et ses sœurs. Le prix des Hauts Diables pour une telle faveur ne manque jamais d'être élevé, il suffit de se rapporter aux exigences des Obsidiens *(cf. L'Art de la Conjuration).* La jeune succube ne manque alors pas d'impliquer tous ses alliés dans cette quête. Par ailleurs, les Rôles masculins seront assurément la cible des désirs des succubes — surtout des plus jeunes, Iza et Mazelore. On peut alors s'interroger sur la réaction des Rôles face à de telles avances, l'évolution des relations, la manière dont celles-ci peuvent influencer les Rôles dans leurs missions, etc.

CHRONOLOGIE

J – 3 ans	Fuite des succubes.
J – 2 ans	Les succubes arrivent en Abyme.
J – 18 mois	Rencontre de Szeriya avec Evgueni Langtoff.
J – 1 an	Rencontre de Szériya avec Lonwel Sicklar.
J – 30 jours	Première équipe de Démons envoyée à la recherche des succubes en Abyme. Lonwel grâce à ses Connivences les force à rentrer bredouilles aux Abysses.
J – 25	Rencontre entre la succube Iza et l'Opalin Tasnia dans une herboristerie du Quartier des Vices. L'Opalin est adopté par les succubes et s'installe dans leur tour.
J – 24	Szériya et Tasnia tentent de rencontrer Périricliste. Celui-ci refuse et se mure dans la peur de la Romance.
J – 23	Rencontre possible des Rôles et de **Périricliste**.
J – 15	À la faveur d'une Conjuration, Verazia envoie un message à Szeriya par l'intermédiaire d'un Démon, pour qu'elle se mette en contact avec Mérandion d'Antiphale — *cf.* Aide de jeu en encart. Le vieux baron gagne la confiance de la succube.
J – 13	La troupe de marionnettistes de Jade joue le premier spectacle réaliste destiné à déstabiliser les théâtres des déclinaisons.
J – 7	Toutes les succubes assistent au spectacle du théâtre des déclinaisons.
J – 2	Rencontre possible des Rôles avec **Szeriya** et le **Démiurge**.
J	Arrivée d'une seconde équipe à la recherche des succubes, cette fois composée de membres du XIII *(cf. L'Art de la Conjuration).*
J	Paligarde rencontre Szériya dans la tour Médiane.
J + 1	Rencontre possible des Rôles avec **Lantoff** et **Sicklar**.
J + 1	Lettre de Cornel à Paligarde.
J + 2	Échauffée par la lettre de Cornel, Paligarde réagit en se déclarant l'alliée des succubes. Rencontre possible entre les Rôles et **Paligarde**.
J + 5	Selinien rencontre Aïunda dans une bibliothèque de l'université et une certaine amitié naît entre eux, laissant espérer la Romance.
J + 6	Aggripogne et Reynald se rencontrent en traquant les Conjurateurs de nuit. Cette activité commune les rapproche.
J + 7 à J + 14	Série de meurtres sordides sur des Conjurateurs, perpétrés par les deux amants Reynald et Aggripogne. L'enquête secrète est confiée à des employés du Palais d'Acier.
J + 8	Rencontre possible des Rôles avec **Reynald** ou son cousin Hiéronymus.
J + 10	*Les spectacles de la compagnie de Jade continuent à déstabiliser les calculs de Mérandion. De colère, celui-ci engage plusieurs assassins. Au cours d'une rixe sanglante, plus de la moitié des marionnettistes sont tués.*
J + 12	*Rencontre possible des Rôles et de **Mérandion d'Antiphale.***
J + 15	*Aggripogne et Reynald, après avoir longuement surveillé les succubes, capturent Aïunda. Colère de Szériya et désespoir de **Sélinien**.*
J + 16	Rencontre possible des Rôles et de Sélinien.
J + 16	*Aïunda est livrée à Hiéronymus Grégoire qui s'en sert comme sujet d'expérience dans les sous-sols de l'Ambassade liturge.*
J + 26	Si elle n'a pas été retrouvée, Aïunda meurt des mauvais traitements infligés.
J + 27	Les chasseurs de succubes observent leurs proies. En tentant, sans succès, de capturer l'érudite Iza, ils révèlent leur présence aux succubes. L'enlèvement échoue grâce à une intervention extérieure, de l'un des Rôles ou du charretier Dickos.
J + 28	Traqué par les chasseurs du XIII, le Démiurge manque de se noyer. Il est repêché *in extremis* par l'automate Grenage. Le Démiurge cherche désormais à comprendre cette curieuse réaction humaine.
J + 30	Paligarde prépare l'offensive contre Cornel Finnegarde.



Les adversaires

Si vos Rôles décident de ne pas aider les succubes, peut-être sont-ils tentés d'aider leurs adversaires. Membre du XIII, sympathisant de la Liturgie, Advocatus Diaboli adversaire du célèbre Lonwel Sicklar, spadassin appointé par un seigneur abyssal... Nombreuses sont les raisons qui peuvent amener les Rôles à combattre les fuyardes. À moins qu'ils n'aient été manipulés pour se joindre aux succubes et qu'ils ne se prononcent pour des représailles. Ils ont alors d'autres choix : assassiner les succubes ; tenter de les capturer pour les livrer aux Abysses ; tenter de s'emparer des biens que Szeriya a gagnés dans sa fuite ; etc. Ils peuvent également changer de camp et décider de les aider, après avoir été engagés pour les détruire. Tant qu'ils traquent les renégates, les Rôles ont affaire aux protections érigées pour elles par Evgueni Lantoff, ainsi qu'à la vigilance passionnée de leurs admirateurs et amants. Ils doivent comprendre rapidement que s'ils s'attaquent aux succubes, il ne doit y avoir ni témoins ni preuves de leurs actes. Si tel n'est pas le cas, leur seule chance de salut est de quitter la ville, et encore...

AMBIANCE

Dans le cadre de cette Intrigue, quelques scènes — attaque de nuit, poursuite contre le vicaire schizophrène, visite du laboratoire secret de l'Ambassade liturge, etc. — doivent survenir pour affirmer le caractère oppressant de la Cité des Ombres. Les Rôles doivent craindre Abyme.

Se figurer également l'atmosphère trouble et sensuelle de la tour Médiane, lieu de résidence des succubes. Rares sont ceux qui y sont admis, en dépit du fait que l'on voit régulièrement l'un ou l'autre de leurs courtisans piétiner à la porte. Szeriya ne reçoit que des alliés politiques ; en revanche, ses compagnes sont plus accessibles.

De même, le théâtre de Périricliste est un contraste étrange entre le côté grotesque des exhibitions et l'atmosphère feutrée des rencontres qui s'y déroulent. L'endroit est à la mode et voit de nombreuses rencontres secrètes s'y dérouler. Cependant, depuis que l'on sait que des personnages éminents s'y pressent, la galerie des difformes est également fréquentée par les espions, les voleurs et les assassins. Imaginez que vos Rôles aient à pister dans ce lieu, où la moindre alcôve est un coin d'ombre propice à la dissimulation.

Insistez donc, Éminence, sur le secret de la Romance. L'existence et les frasques des succubes sont connues, mais personne ne veut se risquer à en parler au grand jour. Les Abysses espèrent étouffer l'affaire, tandis que les mortels redoutent dans leur majorité les conséquences d'une nouvelle Romance. Toutes les informations à ce sujet se murmurent et les demi-vérités sont légions. Une fuite apparemment banale est devenue un secret abyssal : tel est le véritable enjeu que nul n'ose avouer, et que les Rôles doivent démêler, sans doute bien malgré eux.

MISE EN SCÈNE

Les manœuvres liturges

Le Quadrant liturge est évidemment celui où l'on rencontre le plus d'adversaires des Abysses. Les Liturges offrent gracieusement l'hospitalité aux chasseurs de Démons, quelle que soit leur origine. Il s'y trouve une phalange des tueurs fanatiques appelés dans la Province liturgique les Saints Traqueurs, ainsi qu'une branche spécialisée de vicaires connus sous le nom de Confrères et dirigés par le Primat Hieronymus Grégoire. Les Confrères, une vingtaine de personnes tout au plus, travaillent en secret à perturber la Conjuration par le biais des encres en particulier, en détruisant des stocks, en dénonçant des contrebandes, en malmenant de jeunes Conjurateurs, etc.

Abyme, un terminus

Pour des raisons privées ou idéologiques, des Conjurateurs sont tous les jours victimes de poursuites à la surface de l'Harmonde. En dernier recours, si l'ennemi s'avère puissant et opiniâtre, la dernière solution dans la fuite reste Abyme, où un Conjurateur astucieux a toutes les chances de disparaître. Mais le poursuivant peut aussi bien continuer la chasse en Abyme et prendre le risque de porter son combat sur un terrain qui ne lui est pas forcément favorable.

Un combat profitable

Il ne faut pas oublier que certains tuent des Conjurateurs et des Démons — souvent placés à égalité comme engeance à détruire — en tant que chasseurs de prime, dans l'intention d'obtenir un substantiel bénéfice. Il existe dans tous les Royaumes des adversaires farouches de la Conjuration, là encore par conviction personnelle ou par revanche, lorsqu'ils ont eu à souffrir d'un Conjurateur en particulier — comme c'est le cas pour Fiodor Elzhan, par exemple. Les plus puissants peuvent financer des tueurs de Conjurateurs qu'ils payent grassement lorsqu'ils ramènent une preuve de leurs exploits. Un certain dignitaire keshite, Velan den Abel, paie par exemple très cher celui qui lui ramène une main de Conjurateur portant encore la marque d'un Haut Diable...

Les Inspirés

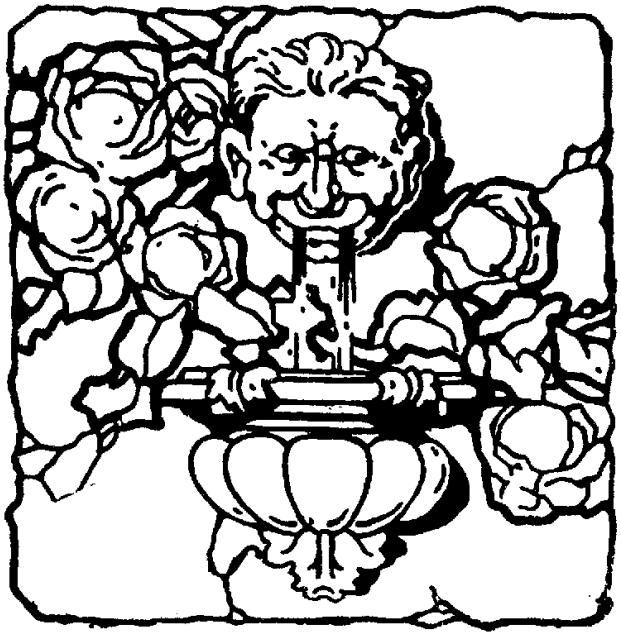
Bien que certains Inspirés utilisent les ressources de l'Ombre contre le Masque, la plupart rangent encore l'Ombre au même

titre que lui, parmi les adversaires à contrarier. Aussi, on peut rencontrer en Abyme des Inspirés qui cherchent à limiter le nombre de nouveaux Conjurateurs, en s'en prenant aux jeunes en particulier. Ils tentent de convaincre le nouveau Conjurateur d'abandonner cette voie, mais devant un obstiné il n'y a parfois pas d'autre recours que d'en venir aux armes, avec les conséquences que l'on imagine.

DERNIER ACTE

Il est probable que les derniers rebondissements de cette aventure verront s'affronter les partisans des succubes et ceux qui les traquent dans les ruelles de la ville. Suivant le camp soutenu par les Rôles, la bataille a toutes les chances de basculer.

Les forces réunies par les adversaires des succubes sont conséquentes, mais rien ne garantit encore leur victoire. Il est vrai cependant qu'au moment de ce dernier affrontement, les Sombres Chasseurs ont cherché à mettre toutes les forces de leurs côtés, et que les renégates devront rassembler leurs alliés pour espérer rester libres.



LA BATAILLE FINALE

Afin de déterminer les enjeux de ce combat, vous pouvez, Éminence, mettre en opposition les scores d'Épreuves, d'Occulte, ou de Maraude totalisés de part et d'autre. Les points utilisés par vos Rôles sont évidemment comptabilisés.

Pour calculer le total de chaque camp, il suffit d'additionner les points mentionnés ci-dessous à ceux apportés par les personnages principaux participant au combat, qu'il s'agisse des acteurs de cette Intrigue ou des Rôles. Les points apportés par les Rôles dépendent des actions entreprises. Un Rôle qui fait un effort physique, comme participer à un combat, apporte son score d'Épreuves, un autre qui utilise la magie son Trait Occulte ; enfin celui qui tend une embuscade utilise sa valeur de Maraude. Évidemment, les Rôles ne sont pas cantonnés à ces seules tactiques.

Partisans des succubes : compagnes de Szeriya, milice payée par Lantoff et quelques Démons alliés contrôlés par Sicklar.
Épreuves : 51 **Maraude :** 27 **Occulte :** 72

Adversaires des succubes : soldats liturges, chasseurs du XIII et leurs serviteurs démoniaques et chasseurs de primes envoyés par Mérandion et Pérricliste.
Épreuves : 108 **Maraude :** 51 **Occulte :** 31

Lorsque l'un des deux camps totalise un total supérieur à l'autre dans l'un des Traits, ce score révèle sa supériorité en ce domaine. Si la différence est comprise entre 5 et 0, les forces sont considérées comme égales.

Il vous appartient alors, Éminence, de déduire de l'état des forces les péripéties de la bataille. Il vous faut également déterminer le lieu de la bataille suivant les choix stratégiques de vos Rôles : les succubes se laissent-elles assiéger dans la tour Médiane ? Cherchent-elles à piéger leurs poursuivants dans les Trabouliennes ? À moins qu'elles ne soient elles-mêmes victimes d'un piège ? Une bataille rangée a-t-elle lieu sur la place centrale ou dans l'ombre d'une maladrerie ? Dans le Quartier des Marche-en-biais ?

Si rien ne départage les camps engagés, la milice intervient pour disperser les combattants… Et la bataille est un échec pour tout le monde.

Ma chère nièce

Des profondeurs où je me trouve, je tente de te faire parvenir ces quelques lignes. Le Démon qui te les portera t'assurera que je suis bien portante, et c'est là l'essentiel. Évidemment, la colère est grande après tes agissements, mais je ne peux que le comprendre…
Je veux attirer ton attention sur un individu qui pourrait t'être utile. Son nom est Pérricliste, messire Perricliste. Celui-ci emploie nombre de Démons dans un établissement sordide des Marches-en-Biais. Il redoute les Abysses mais connaît bien la ville et, si tu fais pression sur lui, il pourra t'être utile. Il a beaucoup souffert de la Romance et vit depuis dans la crainte, car un tel événement pourrait ébranler son commerce. Sache en jouer comme tu en as l'habitude. Mes contacts aux Abysses m'ont également appris que dans sa jeunesse certaines de ses Connivences non soldées se sont perdues… Trouve-les et il sera à ta botte…
À bientôt ma chère nièce.
J'espère te revoir vivante et heureuse.

Annexe

Succube

Origine

À l'origine il n'existait qu'un seul peuple de méduses, des femmes à la beauté troublante à qui avait été conférée la chevelure ophidienne, sur un songe de l'Éternel de la Nuit, Noxe. Lorsque celui-ci fut vaincu avec le Masque, au moment de la Guerre des Éternels, certaines méduses ferventes décidèrent de suivre le frère de Diurne dans les Abysses. Verazia, accompagnée de plusieurs de ses amies, s'installa donc aux Abysses, auprès de l'Ombre dont elles devinrent les suivantes. En marque de sa faveur, Verazia reçut le statut de Haut Diable et devint presque indestructible. Des premières succubes qui parvinrent aux Abysses, elle est donc la seule survivante (*cf. Le Codex des méduses*, p. 7). Toutes les succubes qui existent actuellement sont les descendantes des suivantes de Verazia. Elles ont été placées sous la responsabilité de Thazi qui surveille le moindre de leurs agissements.

Apparence

De leur origine, les succubes n'ont gardé que la beauté vénéneuse et la grâce sensuelle. Elles se vêtissent de tuniques tissées dans le Mornaëlin, le lichen abyssal. Sous l'influence des Abysses, les serpents et leur peau ont pris une teinte légèrement violette — c'est là le moyen de distinguer les méduses des succubes à la surface de l'Harmonde. Les succubes ont une peau très blanche sous laquelle les veines dessinent un réseau violacé. Elles sont beaucoup plus résistantes que leurs cousines bien que leur pâleur leur donne l'air vulnérable.

Habitat

On rencontre des succubes partout. Elles résident principalement aux Abysses, sous la surveillance de l'Obsidien appelé la Gorgone. Cependant, grâce au lien qu'elles entretiennent avec les méduses, certaines ont la possibilité de vivre à la surface de l'Harmonde. On les rencontre alors surtout en Abyme ou dans les Terres veuves. Aussi est-il possible de rencontrer n'importe où une méduse et une succube, marchant main dans la main. Comme les méduses, les succubes aiment vivent dans des endroits raffinés, confortables et ornés d'œuvres d'art. Au cours de la première Romance, certaines succubes tentèrent l'expérience et tombèrent amoureuses de Démons. Cependant, la Romance finie, la plupart d'entre elles rentrèrent aux Abysses. Certaines toutefois échappèrent à cette obligation de retour et vivent encore à la surface de l'Harmonde, dans des lieux reculés comme Les Cornes.

Mœurs

Dans les Abysses, les succubes sont hédonistes : elles jouissent au mieux des agréments qui sont mis à leur disposition et cherchent à profiter de leur existence avant d'être condamnées à porter un minotaure. Les succubes vivant en surface ont des aspirations plus troubles. Celles qui ont survécu à la première Romance vivent cachées — en raison de leur peur d'être capturées par les seigneurs des Abysses — et consacrent leur vie à l'amour qu'elles goûtent en compagnie de leur progéniture.

Les succubes que l'on rencontre le plus souvent sont celles qui ont réussi à nouer un lien spirituel avec une méduse Ténébreuse. Elles sont alors curieuses et désireuses de s'instruire.

Toutes les succubes sont des êtres de paradoxe : comme les méduses, elles sont raffinées, sensuelles et joueuses, mais les conditions de vie dans les entrailles de l'Harmonde les rendent beaucoup plus fortes et résistantes que leurs cousines de surface. C'est pourquoi à la surface de l'Harmonde elles sont souvent attirées par la voie des Épreuves. Plus rarement, elles retrouvent les aptitudes naturelles de leur Décan pour la magie.

Le Drame

Comme la morgane, la succube est une créature dont la vie est vouée aux forces obscures. Cependant, l'Ombre est un souverain moins implacable que le Masque. Aussi, les succubes bénéficient-elles d'une relative liberté. Celles qui parviennent à séjourner à la surface sont divisées entre leur désir d'aventure et leur loyauté envers les Abysses. Chaque situation les confronte à ce dilemme, si bien que ce sont des êtres torturés aux réactions imprévisibles. Puissantes alliées un jour, les succubes deviendront vos adversaires le lendemain si l'appel des Abysses se fait soudain trop fort.

SUCCUBE

Taille : 1, 75 mètres (TAI 0)
Poids : 57 kg **MV :** 3

Caractéristiques
AGI : 9 FOR : 7
PER : 6 RES : 9
INT : 7 VOL : 5
CHA : 10 CRE : 6

Caractéristiques secondaires
ART : – MEL : 8
EMP : – TIR : 7

PdV : 57 SBG : 19
SBC : 28 MD : +1

Points d'Héroïsme : 0
Ténèbre : 100 **Perfidie :** 0

Compétences :
Épreuves : Épée 7, Athlétisme 7, Esquive 7 et Vigilance 8.
Maraude : Acrobatie 8, Discrétion 8 et Intrigue 6.
Société : Baratin 6, Éloquence 8 et Diplomatie 7.

Savoir : -
Occulte : Démonologie 10.

Avantages et bienfaits : Chevelure ophidienne. Filles de Verazia et protégées d'un Haut Diable, les succubes n'ont pas de peines Ténébreuses.

Combat
Initiative : 15, Épée 16
Attaque au contact : Épée 16
Esquive : 16
Parade : Épée 16

VAMPIRE

Origine

Il existait autrefois des Merveilles chargées de l'ordonnancement du temps. Exécutant la mise en place des heures, jours et semaines telles que l'avait ordonné Janus, elles étaient autant d'ingénieurs temporels dévoués à l'entretien de l'horloge de l'Harmonde. Nul ne sait que cette dernière a réellement existé, et que ses vestiges sont encore sur l'Harmonde, en Abyme.

L'Éclipse eut un effet cataclysmique : les engrenages de l'horloge se brisèrent et ses ingénieurs perdirent brusquement conscience de leur rôle, ne gardant plus à l'esprit qu'une obsession vitale pour ce qui mobilisait leur temps jusque-là. Privées d'allégeance, ces Merveilles devinrent un peuple apatride qui ne retrouva de raison de vivre que dans le parrainage offert par Alhaë le Haut Diable des Apparences trompeuses. Celui-ci leur offrit une patrie, les Abysses, et une nouvelle maraine, l'Ombre, en échange de quoi ces créatures de l'Inspiration devinrent ses mignons dans la Ténèbre. Ces enfants des Muses devinrent les vampires. Certains, qui s'étaient occupés des gongs de l'horloge, devinrent des dévoreurs de son, d'autres, qui s'occupaient des engrenages, devinrent des dévoreurs de logique et de raisonnement, et enfin, ceux qui avaient graissé encore en encore chacun des mécanismes afin que l'horloge ne perde jamais une seconde devinrent les dévoreurs de temps.

Apparence

Les vampires sont des créatures humanoïdes généralement grandes et élancées. Leurs corps maigres se tiennent toujours très droit, à la façon des automates. Leur peau est d'un blanc fantomatique qui souligne une certaine délicatesse dans leurs traits, on parle même parfois d'un « anémisme raffiné ».

Légèrement plus grosse que la moyenne, leur tête évoque pour certains les citrouilles que l'on empale sur les cous des maigres épouvantails. Toujours engoncés dans des costumes extrêmement près du corps, les vampires se meuvent avec une délicatesse saccadée et rigide. Leurs dents sont toutes longues et pointues comme des couteaux.

Note : les vampires ont une apparence pour le moins étrange, mais leur allégeance à Alhaë leur donne la faculté de « cacher » magiquement leurs dents de dévoreurs. Pour en percer un à jour, il faut réussir un test de Perception + Démonologie contre DIFF 20 dès la première rencontre, sinon on ne s'en apercevra que s'il décide lui même de montrer se crocs...

Habitat

Les vampires sont des êtres sociaux, des citadins. Ils vivent dans les grandes villes et aiment à jouir de la proximité de gens beaux et bien élevés. Une grande partie de ce peuple vit en Abyme et en Outrerive. Les autres font leurs affaires dans les grandes cités comme Lorgol, Estézia ou encore Tslana.

Mœurs

Le vampire possède différentes appellations qui résultent toutes de son comportement délicat : Charmant-monsieur, Charmante-dame en Urguemand ou en Abyme, il devient un Délicieux dans les Terres veuves ou encore un Gentilhomme dans les Communes princières. Bien entendu, il reste la plupart du temps appelé vampire par ceux qui parviennent à cerner son jeu. Pourquoi cette légèreté dans l'appellation ? Tout simplement parce que le vampire est sympathique, discret et délicat. Contrairement aux Démons, il n'est pas attaché aux Abysses et n'a pas besoin d'être conjuré pour venir sur l'Harmonde, cela fait de lui un Ténébreux qui n'a de compte à rendre à personne et qui passe son temps à séduire et à jouer avec les gens, quel

que soit leur sexe. Toujours riche et poli, le vampire peut couvrir n'importe qui de cadeaux et s'acheter de nombreux amis. Lorsque la cible finit par baisser sa garde, devenir un ami ou un amant, il est en mesure de perpétrer son forfait: dévorer.

◆ **Phonophages:** ces vampires volent la voix de leurs victimes mais aussi toute possibilité de produire quelque son que ce soit, les rendant définitivement muettes et insonores. Les cibles deviennent absolument incapables d'émettre le moindre son, elles peuvent tenter de hurler et de taper sur des casseroles autant qu'elles le veulent, aucun son ne sera produit... leurs portes ne grincent plus, elles déglutissent sans bruit et ne peuvent plus pratiquer la Geste. La phonophagie se résout par un test de CHA du vampire contre un test de VOL de la victime.

◆ **Philophages:** ces dévoreurs de logique et de pensée volent la faculté de raisonnement de leurs victimes par un test de CHA opposé directement à un test de VOL de la cible. La MR, si elle est positive, indique le nombre de points à ajouter à toute DIFF pour les tests ayant trait aux Caractéristiques influencée par l'Esprit. Cet effet est définitif. Si la MR est supèrieure ou égale à la VOL de la cible, celle-ci devient définitivement amnésique et l'intégralité de sa mémoire est à la disposition du vampire. Ce vol ne peut être tenté qu'une fois sur une personne donnée, c'est pourquoi les philophages prennent toujours le temps de séduire leurs cibles avant de les vampiriser.

◆ **Chronophages:** ces vampires sont sans doute les plus puissants de tous. Capables de voler pour un temps donné la vie d'une personne, ils peuvent de surcroît rallonger leur propre vie. Le vampire doit tenter un test de CHA contre un test de VOL de la cible. La MR indique le nombre de rounds qu'il lui faut pour prendre le contrôle total de sa victime. Une fois ce laps de temps écoulé, le vampire abandonne son propre corps et se sert de celui qu'il a volé comme d'un véhicule. Il peut se servir de toutes les aptitudes physiques de son hôte — pour un combat par exemple — mais doit utiliser ses propres Compétences de Savoir et Société. La durée de la possession est de VOL du vampire heure(s), sauf en cas de combat: à la première Blessure grave il est expulsé vers son propre corps. Durant la possession, le corps d'origine du vampire reste figé comme une statue là où il était au moment du test de VOL. Une simple Blessure légère sur celui-ci rappelle son propriétaire.

Note: à chaque vol de temps, le chronophage rallonge sa propre espérance de vie d'un temps égal à celui passé dans son hôte.

Le Drame

Éminence, l'important est de savoir ce que font les vampires des voix et des raisonnements qu'ils volent: ils se créent des horloges et des automates, autant de serviteurs capables de parler et de raisonner — les voix et les Caractéristiques influencées par l'Esprit deviennent celles de la victime, mais ces automates ne sont pas capables d'initiatives personnelles.

Chaque vampire est donc aussi un remarquable horloger, un fabriquant d'automates digne des meilleurs membres de l'Équerre. Ils aiment ainsi s'entourer de créatures mécaniques cliquetantes et soumises. Le seul moyen pour une personne de récupérer sa voix ou son raisonnement perdu est de l'obtenir directement du vampire, qui demande toujours une soumission en échange, ou bien de le tuer. Des quêtes longues et dangereuses sont parfois entreprises par des personnes ayant été vampirisées.

VAMPIRE

Taille: 2 mètres (TAI 0)
Poids: 65 kg **MV:** 3

Caractéristiques
AGI: 10 FOR: 8
PER: 8 RES: 6
INT: 10 VOL: 6
CHA: 15 CRE: 6

Caractéristiques secondaires
ART: – MEL: 9
EMP: – TIR: 9
PdV: 50 SBG: 16
SBC: 25 MD: +1

Points d'Héroïsme: 0

Ténèbre: 100
Perfidie: 0

Compétences:
Épreuves: Arme: Rapière 5 et Vigilance 9.
Maraude: Déguisement 8 et Discrétion 8.
Société: toutes à 6 et Savoir-faire 10.
Savoir: –
Occulte: Démonologie 8.

Avantages, bienfaits: les vampires sont les alliés d'un Haut Diable et sont des créatures de l'Ombre. Ils ne disposent d'aucune peine sombre supplémentaire, ni d'aucun bienfait.

Combat
Initiative: 18, Rapière 20
Attaque au contact: Rapière 16
Esquive: 9
Parade: Rapière 15
Défense à distance : 4

CARACTÉRISTIQUES AGONE DES SECONDS RÔLES

LE DÉMIURGE

Royaume : Urguemand
Peuple : humain
Âge : 85 ans **Taille :** 1 m 65 (TAI 0)
Poids : 50 kg **MV :** 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES
Corps : 0/2 **Bonus de Corps : + 2**
AGI : 4 FOR : 4 PER : 9 RÉS : 4
Esprit : 0/2 **Bonus d'Esprit : + 2**
INT : 9 VOL : 10
Âme : 0/5 **Bonus d'Âme : + 5**
CHA : 6 CRÉ : 10

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 8 MÊL : 7 EMP : n.a. TIR : 6
PdV : 42 SBG : 34 SBC : 21 MD : + 0

Points d'Héroïsme : aucun.
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de saisonins : aucun

Poids portable : 56
Demi-charge : 28
Charge quotidienne : 14
Ténèbre : 70 **Perfidie :** 20

Pouvoirs corrompus : Perception de l'âme — capacité naturelle utilisable une fois par jour, équivaut au sort « Percevoir la Flamme ».

COMPÉTENCES
Épreuves : Armes : dague 10, Esquive : 8, Premiers soins 7, Survie : résistance à la faim 8 et Vigilance : 9.
Maraude : Discrétion : 7 et Intrigue : 6.
Société : Alphabets : Urguemand 5, Géographie : Abysses 7, Langues : keshite 6, Langues : Urguemand, Chirurgie 5 et Médecine : 5.
Savoir : Éloquence 7, Poésie : 8 et Us et coutumes : Abyme 9.
Occulte : Art magique : Geste 8, Harmonie 7 et Démonologie 9.

Avantages, Bienfaits : Funeste sapience, Conjuration de Cercle I, II, III, Diablotin expérimenté, (Langue des Démons, Lien télépathique), Nyctalopie et Détecter les Démons.
Défauts, Peines : Décrépitude, Voix éraillée, Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Somnambule, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle et Scarifications lunaires.

COMBAT
Initiative : 15, Dague 15
Attaque au contact : Dague : 21
Défense au contact :
Esquive : 14 Parade : Dague 19
Défense à distance : 7

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	0	+ 2	0	+ 1/P	–1

Armure : aucune

ARTS MAGIQUES
ART : 8 Geste : 8
POT d'ART : 21
Œuvres connues :
sens du danger (10), prophétie (15), psychométrie (15), Je n'y serais pas (20)

Citation typique :
« Je cherche la clé... Je veux retrouver la clé... Où es tu, petite clé, viens, viens, viens à moi... »

SZERIYA

Royaume : les Abysses
Peuple : succube (méduses pourpres)
Âge : 50 ans **Taille :** 1 m 72 (TAI 0)
Poids : 56 kg **MV :** 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES
Corps : 0/0 **Bonus de Corps : 0**
AGI : 8 FOR : 6
PER : 9 RÉS : 6
Esprit : 0/0 **Bonus d'Esprit : 0**
INT : 8 VOL : 7
Âme : 0/0 **Bonus d'Âme : 0**
CHA : 9 CRÉ : 4

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : n.a. MÊL : 7
EMP : n.a. TIR : 8
PdV : 45 SBG : 35
SBC : 22 MD : + 0

Points d'Héroïsme : aucun.

Pouvoirs de la Flamme : aucun

Pouvoirs de saisonins : aucun

Poids portable : 105
Demi-charge : 50
Charge quotidienne : 25

Ténèbre : 0
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus : aucun

COMPÉTENCES
Épreuves : Armes : Épée 7, Armes : bouclier 7, Athlétisme 5, Escalade 4, Esquive 5 et Vigilance 8.
Maraude : Déguisement 3, Discrétion 7 et Intrigue 6.
Société : Alphabets : Armgarde 5, Géographie : Abysses 8 et Saisons : hiver 5.
Savoir : Baratin 7, Diplomatie 6, Éloquence 7, Étiquette élite abymoise 7, Us et coutumes : Abyme 9 et Langue : keshite 7.
Occulte : Démonologie 10.

Avantages, Bienfaits : aucun.

Défauts, Peines : aucun.

COMBAT
Initiative : 17, Épée : 18, Écu : 14
Attaque au contact : Épée 15, Écu 14
Défense au contact :
Esquive : 13
Parade : Épée 15, Écu 18
Défense à distance : 4

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée	+ 1	+ 1	+ 1	+ 4/PT	0
Écu	– 3	0	+ 4	+ 1/C	0

Armure : Écaille partielle : – 4, 7

Citation typique :
« Bien entendu, je désire ardemment que nous fassions plus ample connaissance... ».

EVGUENI LANTOFF

Royaume : Communes princières
Peuple : humain
Âge : 45 ans **Taille :** 1 m 80 (TAI 0)
Poids : 70 kg **MV :** 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps : 0/4	**Bonus de Corps : + 4**
AGI : 8	FOR : 5
PER : 9	RÉS : 6
Esprit : 0/0	**Bonus d'Esprit : 0**
INT : 8	VOL : 9
Âme : 0/5	**Bonus d'Âme : + 5**
CHA : 6	CRÉ : 7

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : n.a.	MÊL : 7
EMP : 9	TIR : 8
PdV : 50	SBG : 16
SBC : 25	MD : + 0

Points d'Héroïsme : aucun.
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de saisonins : aucun
Poids portable : 77
Demi-charge : 37
Charge quotidienne : 18
Ténèbre : 90 **Perfidie :** 0
Pouvoirs corrompus : aucun.

COMPÉTENCES
Épreuves : Armes : rapière 8, Armes : dague 8, Athlétisme : 5, Équitation 5 et Vigilance 7.
Maraude : Intrigue 6 et Poisons 3.
Savoir : Alphabets : Armgarde 6, Géographie 5, Langues : princéen 8 et Langues : keshite 6.
Société : Baratin 7, Diplomatie 6, Éloquence 7, Peinture 5 et Us et coutumes : Abyme 5.
Occulte : Résonance : Supplice : 8, Connaissance des Danseurs 8 et Démonologie 7

Avantages, Bienfaits : Conjuration de Cercle I, II, III, IV, Diablotin expérimenté (Améliorations, Amitié démoniaque, Lien télépathique, Lien physique), Nyctalopie, Converser avec les morts et Détecter les Démons.
Défauts, Peines : Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Somnambule, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle, Scarifications lunaires, Jumeau démoniaque, Obsession de l'Ombre, Présence oppressante, Altérations des sens, Sang noir, Apparence démoniaque, Ombre de la Perfidie, Siamois de Ténèbre, Malédiction, Ombre vivante, Portail intérieur et Marque des Hauts Diables.

COMBAT
Initiative : 21, Rapière : 24, Dague 21
Attaque au contact : Rapière : 23, Dague 20
Défense au contact :
Esquive : 9
Parade : Rapière : 21, Dague : 23
Défense à distance : 4

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	T
Rapière d'Elzhan	+ 3	+ 4	+ 2	+ 7/P	0
Dague d'Elzhan	0	+ 1	+ 4	+ 4/P	0

Armure : vêtements lourds 0/2

EMPRISE
EMP : 9
Résonance (obscurantiste) : 8
Connaissance des Danseurs : 8
Danseur 1 : Mémoire : 18 ; Bonus d'Emprise : + 2 ; Empathie : 3 ; Endurance : 6 ; POT d'Emprise : 19 ; POT Intuitif : 10
Sorts connus : Cécité (10), Inspirer la crainte (15), Dissimulation (20), Lieu sûr (25)

SORCELLERIE
Jet d'Encrage : 17 + 1D10 contre DIFF Seuil du sort

Citation typique :
« Un jour, je trouverai... Le secret ultime, la source de toute connaissance. Un jour il faudra que les Abysses m'offrent ce que je recherche. »

REYNALD CELESTRIEL DE CRUCILYA

Royaume : Province liturgique
Peuple : humain **Âge :** 30 ans
Taille : 1 m 85 (TAI 0)
Poids : 75 kg **MV :** 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps : 0/5	**Bonus de Corps : + 5**
AGI : 6	FOR : 9
PER : 7	RÉS : 8
Esprit : 0/2	**Bonus d'Esprit : + 2**
INT : 6	VOL : 8
Âme : 0/4	**Bonus dÂme : + 4**
CHA : 5	CRÉ : 3

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : n.a.	MÊL : 7
EMP : 8	TIR : 6
PdV : 60	SBG : 20
SBC : 30	MD : + 2

Points d'Héroïsme : aucun.
Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de saisonins : aucun.
Poids portable : 119
Demi-charge : 59
Charge quotidienne : 29
Ténèbre : 90**Perfidie :** 25
Pouvoirs corrompus : Marque du Haut Diable Develorn.

COMPÉTENCES
Épreuves : Armes : Épée 2M (arme de famille) 10/+1, Athlétisme : 6, Équitation : 5, Esquive : 7, Vigilance : 8.
Maraude : Chasse : 6, Intrigue : 7.
Savoir : Alphabets : Septentrien 3, Cultes : Saint Neuvêne 5, Géographie : 5, Langues : liturge 6, keshite 5, Stratégie : 7.
Société : Éloquence : 7, Étiquette : 5.
Occulte : Résonance : Supplice 7, connaissance des Danseurs 5, Démonologie 8, Harmonie 2.

Avantages, Bienfaits : Conjuration de Cercle I, II, III, IV, Diablotin expérimenté (Amitié démoniaque, Lien empathique, Langue des Démons), Nyctalopie, Converser avec les morts, Détecter les Démons (Ténèbre) et Hargne et Anticipation (Perfidie).
Défauts, Peines : Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Somnambule, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle, Scarifications lunaires, Jumeau démoniaque, Obsession de l'Ombre, Présence oppressante, Altérations des sens, Sang noir, Apparence démoniaque, Ombre de la Perfidie, Schizophrénie, Malédiction (Ténèbre), Mensonge et Lubricité (Perfidie).

COMBAT
Initiative : 20, Épée de famille : 19
Attaque au contact : Épée de famille 23
Défense au contact :
Esquive : 8
Parade : Épée de famille 22
Défense à distance : 4

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée de famille (2M)	- 1	0	– 1	+ 8/PT	+ 1

Armure : plaque partielle – 10/13.

EMPRISE
EMP : 8
Résonance (nom de la voie) : 7
Connaissance des Danseurs : 5
Danseur 1 : Mémoire : 14 ; Bonus d'Emprise : + 6 ; Empathie : 3 ; Endurance : 5 ; POT d'Emprise : 23 ; POT Intuitif : 6
Sorts connus : Crachat d'acide (10), Douleur mineure (10), Bouclier personnel (15), Sphère enflammée (20)

Citation typique :
« Tuez les tous, Saint Neuvêne reconnaîtra les siens ! »

LONWEL SICKLAR

Royaume : Abyme
Peuple : humain
Âge : 55 ans
Taille : 1 m 90 (TAI 0)
Poids : 76 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps : 0/5 **Bonus de Corps : + 5**
AGI : 7 FOR : 5
PER : 9 RÉS : 5
Esprit : 0/0 **Bonus d'Esprit : 0**
INT : 9 VOL : 9
Âme : 0/5 **Bonus d'Âme : + 5**
CHA : 8 CRÉ : 3

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : n.a. MÊL : 6
EMP : n.a. TIR : 8
PdV : 42 SBG : 14
SBC : 21 MD : 0

Points d'Héroïsme : aucun.
Pouvoirs de la Flamme : aucun.
Pouvoirs de saisonins : aucun.
Poids portable : 70
Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17
Ténèbre : 100 **Perfidie :** 0
Pouvoirs corrompus : familier ténébreux.

COMPÉTENCES

Épreuves : Armes : dague 5, Armes : arbalète de poing 8, Esquive : 8 et Vigilance 9.
Maraude : Discrétion 9, Intrigue 9 et Serrurerie 7.
Savoir : Alphabets : armgarde 5, Alphabets : moden'hen 7, Alphabets : septentrien 6, Langues : Modehenne 9, keshite 7 et Lois : conjuration 7/+ 1.
Société : Baratin 6, Diplomatie 7, Éloquence 9, Étiquette : conjurateurs 7/+ 1, Intendance 7, Négoce : 7 et Géographie : Abysses 8/+ 1.
Occulte : Démonologie 10 et Harmonie 5.

Avantages, Bienfaits : Conjuration de Cercle I, II, III, IV, V, Diablotin expérimenté (Améliorations, Amitié démoniaque, Langue des Démons, Lien télépathique, Lien physique), Nyctalopie, Converser avec les morts, Détecter les Démons et Détecter la Ténèbre.
Défauts, Peines : Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Somnambule, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle, Scarifications lunaires, Jumeau démoniaque, Obsession de l'Ombre, Présence oppressante, Altérations des sens, Sang noir, Apparence démoniaque, Ombre de la Perfidie, Personnalité dédoublée, Malédiction, Ombre vivante, Portail intérieur, Marque des Hauts Diables et Déchu.

COMBAT

Initiative : 21, Dague 21, Arbalète de poing 26
Attaque au contact : Dague 18
Attaque à distance : Arbalète de poing 21
Défense au contact :
Esquive : 20
Parade : Dague 16
Défense à distance : 10

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Dague	0	+ 2	0	+ 2/PT	–1	
Arbalète de poing	+ 5	0	-	+ 4/P	– 2	40 m

Armure : aucune

Citation typique :
« Mais reprenons, depuis le précédent de 1376 il est devenu impossible d'offrir ce genre de contrepartie à un Azurin. Eussiez vous conjuré un Saphirin que les choses auraient été différentes. Je me souviens d'un affaire de 1240, également... »

PALIGARDE

Origine : Abyme
Peuple : farfadet
Sexe : féminin
Âge : 23 ans
Taille : 1 m 24 (TAI – 1)
Poids : 35 kg
MV : 2

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps : 0/+5 **Bonus de Corps : + 0**
AGI : 10 FOR : 5
PER : 7 RÉS : 3
Esprit : 0/0 **Bonus d'Esprit : + 0**
INT : 8 VOL : 6
Âme : 0/+5 **Bonus d'Âme : + 0**
CHA : 7 CRÉ : 2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : n.a.
MÊL : 8
EMP : 0
TIR : 8
PdV : 36
SBG : 12
SBC : 18
BD : + 0

Points d'Héroïsme : aucun.
Charge max. : 48
Demi-charge : 24
Charge quotidienne : 12

COMPÉTENCES

Épreuves : Arme : dague 10, Arme : fouet 8, Athlétisme 7, Escalade 10, Esquive 9 et Vigilance 9.
Maraude : toutes à 8.
Société : Baratin 7 et Étiquette : Maraude 8.
Savoir : Alphabet : Abymois 4, Astronomie 5 et Saisons : printemps 5.
Occulte : aucune.
Pouvoirs de Flamme : aucun.
Avantage de saisonins : funambulisme et petite chasse.

COMBAT

Initiative : 17, dague 17, fouet 16
Attaque au contact : dague 20, fouet 16
Attaque à distance : dague 20
Esquive : 19
Parade : dague 18
Défense à distance : 9

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Dague	17	20	18	+ 1/P	– 1
Fouet	16	16	-	+ 0/T	– 1

Armure : aucune.

MÉRANDION D'ANTIPHALE

Origine : Lyphane
Peuple : humain
Âge : 60 ans
Taille : 1 m 82 (TAI 0)
Poids : 67 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps : 0/3	**Bonus de Corps : + 3**
AGI : 8	FOR : 4
PER : 8	RÉS : 4
Esprit : 0/2	**Bonus d'Esprit : + 2**
INT : 9	VOL : 9
Âme : 0/0	**Bonus d'Âme : + 0**
CHA : 7	CRÉ : 8

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : n.a.	MÊL : 6
EMP : n.a.	TIR : 8
PdV : 39	SBG : 13
SBC : 19	MD : + 0

Points d'Héroïsme : aucun.
Charge max. : 56 **Demi-charge :** 28
Charge quotidienne : 14

COMPÉTENCES
Épreuves : Arme : épée 7, Athlétisme : échasses 9, Équitation 5, Esquive 6 et Vigilance 6.
Maraude : Déguisement 4, Discrétion 6 et Intrigue 8.
Société : Éloquence 7, Étiquette : bourgeoisie 8, Poésie 7 et Us et coutumes : Lyphane 7.
Savoir : Alphabet : Armgarde 8, Astronomie 5 et Stratégie 4.
Occulte : Démonologie 8.

Pouvoirs de Flamme : aucun.
Avantage de saisonins : aucun.

Ténèbre : 45 **Perfidie :** 5

Avantages, Bienfaits : Conjuration I, Diablotin expérimenté et Conjuration Cercle II.
Défauts, Peines : Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux et Somnambule.

COMBAT
Initiative : 19, épée 20
Attaque au contact : épée 17
Attaque à distance : n.a.
Défense au contact : 17
Esquive : 17
Parade : épée 17
Défense à distance : 10

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom.	TAI
Épée	19	17	17	+ 4/PT	0

Armure : aucune

PERRICLISTE

Origine : Abyme
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 58 ans
Taille : 1 m 54 (TAI 0)
Poids : 45 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES PRIMAIRES

Corps : 0/5	**Bonus de Corps : + 5**
AGI : 4	FOR : 3
PER : 7	RÉS : 3
Esprit : 0/0	**Bonus d'Esprit : + 0**
INT : 6	VOL : 8
Âme : 0/5	**Bonus d'Âme : + 5**
CHA : 7	CRÉ : 9

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : n.a.	MÊL : 3
EMP : n. a	TIR : 5
PdV : 41	SBG : 13
SBC : 20	BD : -1

Points d'Héroïsme : aucun.

Charge max. : 42 **Demi-charge :** 21
Charge quotidienne : 10

COMPÉTENCES
Épreuves : Arme : fouet 7, Esquive 9 et Vigilance 8.
Maraude : toutes à 2.
Société : Baratin 7, Diplomatie 6, Éloquence 9, Étiquette : Milieux du spectacle 8, Intendance 7, Négoce 5.
Savoir : Alphabet : Abymois 10, Chirurgie 8, Médecine 6.
Occulte : Démonologie 10

Pouvoirs de Flamme : n.a.
Avantage de saisonins : n.a.
Noirceur : 10
Peines de Ténèbre : Toutes les Peines d'AGONE (p. 252)
Bienfaits de Ténèbre : Tous les Bienfaits d'AGONE (p. 252)

COMBAT
Initiative : 16, fouet 15
Attaque au contact : fouet 15
Attaque à distance : n. a
Esquive : 17
Parade : Fouet 13
Défense à distance : 4

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Fouet	16	15	13	+ 0/T – 1	

Armure : aucune.



.LES CARNETS DU BALADINS ABYMOIS.

Par les Editions du Chênais,
12 rue des Danseurs, Lorgol,
Urguemand.

.Rédacteur en chef.
Daerel Faërië
.Equipe de rédaction.
Daemon Lunargent
Musapha Ben Al'alazir
Elaine Vivargent
Slumpir Castelroc

.LES CARNETS DES

BALADINS:

ABYME.

**Fait à Lorgol, Urguemand,
en l'an de l'harmonie 1450,
par les Editions du Chênais,
et l'aimable Mécénat de Dame Assyria,
Maîtresse de l'Académie des Arts d'Abyme.**

**Puisse vos routes toujours vous inspirez,
Amis Baladins.**

ANTRODUCTION à ABYME:

Rares sont les villes à la puissance aussi évocatrice, invocatrice diront certaines mauvaises langues, qu'Abyme. Ville de tous les passages malgré sa position géographique entre les Cornes et la Province Liturgique. Ville des Gros, des Ambassades, des Démons, des Arts ou des Intrigues, Abyme est tout cela à la fois et plus encore. Cette ville a une âme vous diront tous ceux qui l'ont visités, et certains initiés connaissant le rite suicidaire de la Salanistre approuveront avec un petit sourire.

Abyme est une ville de carrefour, un lieu des plus cosmopolites, ouverte à tous (sauf aux Satyres), un arbre qui aspire la quintessence de la sève des Royaumes Crépusculaires. Mais c'est aussi une ville dangereuse, un portail sur les Abysses, où Conjurateurs et Princes-Voleurs font une loi secrète. Le vice et l'ordre font ici un curieux équilibre, entre le Palais des Gros et ses orgies et la froide rigueur du Palais d'Acier et de ses incorruptibles Magistrats. La ville de tous les possibles, où vous pouvez faire fortune en un jour tout comme vous pouvez mourir piétiné sous la botte d'un Géant de la
populeuse Place Centrale l'instant suivant de votre félicité.

C'est donc cet endroit si fameux, si célèbre, si excitant et si périlleux que nous vous présentons dans ce premier volet des Carnets des Baladins:

Abyme, la cité du Nord, la ville des Démons.

Informations préalables.

.Comment aller à Abyme.

Il y a deux façons de se rendre à Abyme: par mer et par terre. Si vous préférez la voie maritime, n'importe quel navire marchand qui fera escale à Abyme pourra vous prendre. Mais question confort, cela ira de la confortable cabine de passager au hamac dans la cale. Néanmoins une alternative moins risquée consiste à prendre les nefs d'une de ces deux compagnies. La compagnie transcrépusculaire du dynamique capitaine Ventfort vous mènera à Abyme en faisant le tour des Royaumes. Bien entendu, selon où vous êtes, ce voyage est plus ou moins lents. Mais si vous êtes des Marches Modéhennes ou des Terres Veuves, c'est le mieux. Grand confort, rapidité et..... surtout aucun de ses navires n'ont eu d'ennuis avec les Boucaniers. La deuxièmes compagnie est la concurrente directe de la Transcrépusculaire, la Compagnie Océane principalement basée à Rondecité, Lorgol et en Marches Modéhennes. Elle prend le parti de contourner les Cornes. Cependant, elle est en train de faire faillite. Ses bateaux ayant la fâcheuse habitude de disparaître une fois sur deux au large des Cornes. Mais si vous aimez le danger, et comme le patron est un ami nain (salut, Garak!!!), nous vous l'indiquons.
Par voie terrestre, vous avez vos pieds. Néanmoins, Abyme est plutôt mal entourée: la Province Liturgique, Lyphane, les marais Urguemands et la Janrénie ne sont pas des points de passage très faciles et très sûrs de nos jours (on nous rapporte régulièrement d'étranges phénomènes aux alentours de Sainte Escale, prudence alors!!!). Le mieux est de voyager en groupe. Trouvez-vous des amis ou rejoignez une caravane keshite. Rien de mieux. Et si vous devez passer par les marais, trouvez un passeur (je ne peux pas vous en conseiller un, ils aiment leur anonymat mais allez dans les auberges de Rochronde et ça devrait s'arranger) et ensuite rejoignez vite les grand'routes liturgiques et leurs foules. Vous serez plus en sécurité. Et bien assez vite, la dépression où se terre Abyme dans le Nord.
Bonne Route.

.Localisation Géographique.

Abyme est situé dans le nord lointain des Royaumes Crépusculaires, coincée entre la Province Liturgique, les Cornes et l'océan boréal. Dans

une faille du terrain, proche des Abysses. Non loin de Rondecité, elle attire la gent de tous les royaumes par des chemins mille fois tracés.

.HISTOIRE.

Nul ne se souvient des origines de la cité. Elle fut fondée comme un lieu de rencontre entre les diverses nations crépusculaires, un but diplomatique et pacifique. Sauf qu'elle était située sur une zone en contact avec les Abysses. Sauf que les nations se disputèrent et mirent du temps à s'accorder, retardant d'autant la construction de la cité. Apparté qui permit le développement de la conjuration à un rythme et une fréquence jamais atteinte.
Ce fut une épine dans le pied des Liturges, Abyme étant située sur leur territoire. Les Démons étaient pour eux la suprême abomination (si on excepte les Urguemands!!!). Nul ne sait pourquoi, mais les Liturges préférèrent abandonner la cité à son sort que la brider.
Et ainsi un nouveau pouvoir s'érigea. Les Gros devinrent l'aristocratie et le symbole d'Abyme, certains disent l'âme, tandis que les Magistrats du Palais d'Acier s'occupaient des lois et de leur maintien. Le tout en poursuivant la fonction diplomatique de la ville.
Abyme devint vite le carrefour politique, commercial, culturel et magique que l'on connait de nos jours. Mais aussi un foyer de perversion et de criminalité incroyable. La ville de tous les possibles, de tous les excès.
Le dernier évênement marquant en date à Abyme est une étrange histoire qui fit se liguer contre toute attente tous les ambassadeurs, il y a cinquante années. Une rumeur prétend que les Démons auraient trouver un moyen de rester sur l'Harmonde au-delà du temps des connivences. Une sombre histoire mêlant une romance entre un Opalin et une Méduse semble avoir fait éclater toute l'affaire. Mais nul n'en sait plus sur cette affaire communèment appelée la Romance.

Pouvoirs et autorités

La ville connait cinq centres de pouvoirs. Deux sont officiels: les Gros et les Magistrats. Les Gros en leur palais donnant sur la Place Centrale sont l'âme de la ville. N'ayant aucun pouvoir réel, ils sont adulés par le peuple. Cependant cette amour va très loin. Tout comme leur union avec la ville. Lorsqu'un Gros sent le moment de fusionner avec l'âme de la cité, dit-on, ils vont sur un balcon de leur palais et se jettent pour atterrir flasquement sur le pavé. Mort, ils servent encore vu que la

masse misérable vivant auprès du Palais se jettent sur leur cadavre pour s'en nourrir. Hors cela, la vie des Gros n'est qu'orgie et mélancolie avec leurs courtisans et leurs médecins.
Les Magistrats sont le pouvoir réel de la ville. Ils édictent les lois et les font appliquer *stricto sensu*. Incorruptibles, ils permettent à la vile de ne pas sombrer dans l'anarchie qu'on pourrait attendre d'une ville pareille. Le Palais d'Acier veille à cela au moyen d'une milice qui dit-on est l'une des plus efficaces des Royaumes Crépusculaires. Il ne fait pas bon d'essayer de duper ou de corrompre ces gens. La corde vous attend sinon...
Un autre pouvoir est celui des Ambassadeurs. Sans eux, la ville ne serait rien. Mais il ne se mêle nullement des affaires de la ville sauf si les textes fondateurs de la cité comme terrain diplomatique sont bafoués. Autrement ils vaquent à leurs affaires d'Etat et de voluptés.
La loi s'applique en Abyme mais il n'y a pas de miracles. Les Princes-Voleurs à leur façon ont autant de pouvoirs que les Magistrats du Palais d'Acier. Ils trônent sur l'autre Abyme, celle des traffics et des délits. Cependant, une sorte de *statu quo* s'est instauré. les Magistrats savent la puissance de ces Princes-Voleurs tout comme ces derniers connaissent celles du Palais d'Acier. Ainsi chacun ignore l'autre, tant que certaines frontières ne sont pas franchies. Cela veut dire que les Princes-Voleurs acceptent les arrestations et les éxécutions si un voleur maladroit est pris. En contrepartie le Palauis d'Acier ne lance pas de rafle généralisée. En outre, les Princes-Voleurs ne touchent en aucun cas aux Ambassadeurs. Si c'était le cas, ce serait leur fin. Le crime est trop important à Abyme pour pouvoir le stopper, aussi les Magistrats acceptent l'organisation imposée par les Princes-Voleurs. Mais gare aux malfaiteurs indépendants. Ils seront pourchassés par les Magistrats et les Princes-Voleurs.
Le dernier pouvoir Abymois est celui des *Advocati Diaboli* qui régentent et encadrent la conjuration. Ils veillent aux relations Conjurateurs-Démons et punissent les fraudeurs. Mais là s'arrête leur fonction et ils ne cherchent pas à aller plus loin. Mais qui les dirige, nul ne sait mais les rumeurs les plus effrayantes courent à leur sujet.

.L'argent.

Si vous venez à Abyme, ayez beaucoup d'argent. Le rythme de vie est effaryant. Et l'opulence la plus écoeurante cotoie la pauvreté la plus misérable. Tout a un prix à Abyme. Tout s'achète, tout se vend, tout se trouve. Veillez à votre bourse. Jouissez de votre fortune. Faites ce que

vous voulez, mais AYEZ DE L'ARGENT. Sinon votre vie ne vaudra plus rien. Comptez au moins 5 000 sous pour vivre décemment. Tout est cher, rien n'est jamais gratuit.

.Achats.

A Abyme, tout s'achète, tout se trouve. Quoique vous cherchiez, vous trouverez. Mais Abyme offre également des produits qu'on trouve plus facilement chez elle. Des esclaves, oui. Des encres de conjurations? Mais nous sommes à Abyme, mon bon Seigneur! Des parfums voluptueux de Kesh? Tenez! Des graines d'Arbres-Rois des Marches Modéhénnes? Vous êtes un connaisseur!
Abyme est un carrefour commercial extrêment important. Vous y trouverez tout.

.Conjuration et Démons.

Vous trouverez tout et surtout des Démons. Les architectes de l'Equerre ont mis tout leur art au service d'Abyme, et les ombres projetés par les bâtiments sont souvent le résultat d'intelligentes concertations visant à faciliter la Conjuration à tout moment de la journée. Les ombres sont partout et de toutes formes. Et il suffit d'avoir la connaissance et l'encre adéquate pour appeler un Démon. Et vous en verrez des Démons. Ils sont pleinement assimilés à la vie de la ville et sont utilisés à tout. Même au sein du Palais d'Acier pour les interrogatoires où leurs talents sont vivement appréciés.
Quant aux Conjurateurs, ils forment une puissante corporation seulement jugulée par les Advocati Diaboli. Abyme est l'une des rares cités où les conjurateurs ne risquent pas de finir sur le bûcher et ils sont même respectés et appréciés (NDR: euh... ça dépend en réalité!!!).
Quant aux Advocati Diaboli, ils veillent au grain et servent bien la cité, quel que soit leur véritable maître.

.La Magie.

Du fait de l'importance de la Conjuration, la Magie est beaucoup plus discrète qu'ailleurs (NDR: genre l'Urguemand où le Cryptogramme-Magicien est si puissant). Le Cryptogramme-Magicien abymois a peu de pouvoir face aux conjurateurs. Et amis mages, ce sont les collèges obscurantiste et éclipsiste qui sont les plus représentés! Les Jornistes,

quant à eux, sont absents sauf en la personne de Tyluyn Luornil, un Lutin qui a ouvert une petite Acadèmie avec cinq étudiants il y a six mois et qui fait office d'hospice et de dispensaire pour les pauvres. Néanmoins les paris sont ouverts dans la ville pour la durée de vie de cette initiative. Les plus optimistes ont parié que Tyluyn ne supporteraient guère plus de deux ans la ville, et que ses étudiants l'abandonneraient bien vite. Gageons que non (NDR: Courage, Tyluyn!!! On est avec toi!!!).
Cependant, les Obscurantistes ont trouvé d'habiles façons de pratiquer leur art au sein de la ville et sont très bien intégrés dans la cité. Quant aux Eclipsistes, ils sont bien partout.

.La population abymoise.

Abyme est une cité cosmopolite. Elle jouit d'une population nombreuse et diverse. Un vrai brassage de population dont beaucoup sont de passage. Vous trouverez en majorité des Humains, avec nombre de Minotaures, Farfadets et Nains. Les Géants et les Lutins sont rares, on les trouve principalement dans le quartier des jardiniers. Les Satyres sont inexistants (voir la section Avertissements). Les Fées Noires et les Méduses assez rares mais bien implantées. Les Nains sont bien représentés. Les Ogres moins. Quant aux Automnins... on en sit rien. Et il y a les Démons!!!

.Les plaisirs d'Abyme.

Dans un autre registre tout aussi enchanteur, Abyme est la cité des plaisirs. Vous ne reviendrez pas à Abyme pour rien. Tous les sens peuvent trouver satisfaction. La cuisine abymoise est un concentré de tout l'Harmonde. Vous y trouverez toutes les spécialités (comme le Chameau aux dattes fourré de Kesh ou le Serpent Caramélisé (plat interdit dans les Terres Veuves). Dans un autre registre, Abyme vous offre tous les plaisirs honnis ailleurs: plaisir de la chair avec des Méduses ou des Succubes, drogue en tout genre et d'autres interdits. Quels que soient vos goûts, Abyme y pourvoira.

.Les Arts.

Abyme est également une cité d'art. Rien que son architecture ésotérique le prouve déjà. En outre, par le mécénat des Gros et des Ambassadeurs, l'art est florissant en Abyme. Allez aux Galeries Chatoyantes ou sur la Passerelle des Poètes et vous comprendrez. Ou encore, allez étudier chez Dame Assyria à l'Académie des Arts Abymois (NDR: seulement 24 000 sous l'année d'étude).
Abyme envoûte. Ses artistes tissent son charme et parfois font ds miracles que même le Cryptogramme-Magicien peine à expliquer (NDR: c'est beau l'art!!!). De plus, on sussurre qu'Abyme abriterait quelques Tableaux-Monde en son sein. La beauté baroque d'Abyme vous donnera le coeur bohème.

.Avertissements.

Abyme est une cité dangereuse malgré tout. Méfiez-vous des voleurs. Ne bousculez pas de Démons. Si vous allez sur la Place Centrale, assurez-vous d'être en pleine forme!!! Ne dérangez pas ou n'attisez pas la curiosité d'un Magistrat ou d'un Conjurateur.
Satyres, ne vous risquez pas dans Abyme!!! Ou vous finirez rôtis (une technique que les Magistrats ont emprunté à l'Inquisition Liturge)!!! Abyme vous considère comme des animaux et ne vous aime pas!!! C'est une triste réalité, mais amis Satyres, écoutez-nous: n'allez pas à Abyme. Et si vous le désirez réellement, déguisz vous très bien (NDR: Bonne chance!!!).
Amis Liturges, évitez aussi Abyme. Cette ville ne vous plaira pas et elle ne vous aime pas. Si vous devez vous y rendre, n'affichez pas ostentatoirement votre foi. Et surtout, ayez des contacts dans les Ambassades (vu qu'il n'y a pas d'ambassade liturge, c'est une sage précaution si vous souhaitez que votre famille ait des nouvelles de vous en cas de malheur ou tout simplement pour avoir de l'aide en cas de problèmes).
Attention également aux Lutins, Farfadets et Fées Noires. Abyme n'est pas construite pour des gens de leur taille. Un conseil, évitez la Place Centrale si vous souhaitez ne pas finir en purée de rutabaga!!!

.Charme et ambiance.

Abyme charrie en elle une ambiance, un charme, une atmosphère spéciale. Ville animée, ville de tous les contrastes, elle exalte l'âme de

tout un chacun. A tel point que certains disent que la promiscuité des Abysses et le rôle des Gros ont donné une conscience à la ville.
Vous pourrez vous promener nonchalemment dans le quartier des jardins, vous prélassez luxurieusement dans des établissements au charme déroutant, imaginer les Gros dans leur Palais recouvert de fiente à côté de l'inquiètant Palais d'Acier. De même, vous vous mêlerez inquiet à la foule immense de la Place Centrale au risque de mourir écrasé sous les pieds d'un Géant monumental. Vous marchanderez, vous ferez escroquer, voler, ensorceler, séduire. Vous connaitrez les plaisirs les plus fins, les plus subtils, les plus jouissifs, les plus décadents ou vous connaitrez l'horreur et la peur.
L'architecture gothique et les ombres vous feront frissonner. La masse noire qui sort d'une ombre sur le sol vous fera découvrir votre premier démon. Les orgies des Gros vous emmènera au Paradis, et leur mélancolie vous brisera le coeur. Les artistes de la ville vous raviront. Les assassins moins!!! Les Magistrats vous feront trembler, même si vous êtes innocents, de leur oeil inquisiteur (NDR: nous pensons qu'ils ont hérité de la tradition de l'Inquisiton Liturge!!!).
Abyme est tout cela et bien plus. Entrez et voyez.

.ABYME.

La ville est une assemblage de trois cercles concentriques avec deux artères principales, le Grand-Pavé et la Grande-Maîtresse se croisant au centre d'Abyme sur la Place Centrale. La ville comprend quatre portes, une à chaque extrêmites des grandes artères. Le premier cercle en entrant regroupent les Ambassades. Le deuxième est communèment nommé les Quartiers. Le troisième cercle contient le Palais des Gros, le Palais d'Acier et la Placce Centrale. Les trois cercles sont séparés par des canaux formant un labyrinthe aquatique dans les deux premiers cercles. Passer d'un cercle à un autre nécessite de franchir un pont ou de prendre une gondole.

PS: Nous notons les établissements sur divers critères qui aboutissent à une note générale sur 5 Flammes. A une flamme, l'établissement est miteux Deux flammes, c'est un bouge. Trois flamme, il est correct. Quatre flammes, il est confortable. Cinq flammes, luxueux. Certains seront qualifiés de cinq flammes étoiles, ce sont les meilleurs établissement sous tous les rapports et nos préférés.

.Les Ambassades.

Le premier cercle comprend les Ambassades. C'est une partie de la ville calme, au charme discret, propice aux rencontres furtives d'amants passionnés à minuit.

Les portes de la ville:

Abyme comprend trois portes. La porte sud d'où arrive la plupart des baladins et où se termine la route jusqu'à Rondecité. La porte est, peu fréquentée, est la fin de la route partant de Neuvêne. La porte ouest, totalement abandonné, s'ouvrait autrefois sur les Cornes. La porte sud est gardée par un régiment de Minotaures et d'Ogres assez impressionants qui vous accueillent par ces mots: »Vous pouvez entrer. Mais pas d'ennuis, sinon.... ». Tout un progrmme.

La porte est est en permanence surveillée par la milice du Palais d'Acier et un conjurateur allié à un mage. Chaque arrivant est contrôlé pour voir ses affinités avec la Province Liturgique, ceci afin d'éviter les désordres dus à un Inquisiteur lâché en ville.
La porte ouest est murée, sauf pour une petite porte de coche cachée par le lierre. On raconte que les nuits sans lune, on entend grincer cette porte.

Le port :
Abyme donne sur l'océan mais elle reçoit peu de navire en raison de la proximité des Cornes et du bas degrè de civilisation des contrées nordiques. En outre, il faut éviter ou être en règle avec la marine liturge. Seuls quelques courageux capitaines s'aventurent jusqu'à Abyme, comme ceux des compagnies Transcrépusculaire et Océane qui possèdent des bureaux non loin de la capitainerie tenue par un humain du nom de Basile Hurlefort.
Un phare au mince rayon lumineux sert théoriquement à la navigation, mais on a plus de nouvelles de son gardien depuis plusieurs décades. Le phare fonctionne toujours, alors personne ne se préoccuppe du fait que la gardienne, une Fée Noire du nom d'Aigreline, n'ait pas donné de signes de vie depuis huit ans.

Le caravansérail keshite:
Où qu'aillent les caravanes keshites, elles installent un petit abri pour les leurs. Abyme ne déroge pas à la tradition et les Keshites ont obtenu des autorités d'ériger un caravansérail près de la porte sud. Ce caravansérail est tenu par un Ogre du nom de Brillefort depuis cinq ans. Et tous les voyageurs logeant au caravansérail louent son sens de l'hospitalité et ses plats épicés, des plus succulents (goûtez le poulet canel, un délice). En outre, il dispose de chambres certes simples mais qui sont un bonheur pour le voyageur fourbu. Cependant, ce lieu n'est qu'un halte et seul les Keshites l'apprécient pleinement. La salle d'accueil et de repas est composée au sol d'une magnifique mosaïque représentant une oasis, et une fontaine vous sussurre au centre de la pièce un apaisant message pendant votre premier vrai repas après votre périple jusqu'à Abyme.
Flamme: 3.
L'hostellerie des Portes:
Cet établissement est tenu par un nain nommé Orl Noublipahunepièce. L'hostellerie se trouve rue des avares (NDR: tout un programme!!!). Confortable, pratique (près d'un canal et d'un embarcadère à gondole), à la cuisine respectable, cet endroit vous semblera parfait lorsque vous arriverez en ville. Vous sauterez immédiatement dans le piège. Croyant

avoir affaire à l'hostel de vos rêves, vous ne ferez pas attention et demanderez une chambre et un bon repas. Méfiez-vous, le propriètaire est un rapace de la pire éspèce. La rue a été rebaptisée en son honneur (auparavant elle se nommait rue des félicités). Le tenancier vous affichera un sourire impeccable, opinera à chacune de vos demandes. Mais jamais, ô grand jamais, il ne vous parlera prix. En fait, si. A la fin de votre séjour si charmant!!! (NDR: notre assistant Daemon Lunargent peut vous en parler). Le nain viendra vous voir, l'air gêné et vous montrera la note. Si vous évitez la syncope, nous vous félicitons (notre budget ne s'en est toujours pas remis). Le nain vous présentera une somme faramineuse comme facture. Vous lui rirez au nez, mais il a la loi abymoise de son côté. Vous n'avez pas demandé les prix mais vous avez accepté les services proposés. Plus d'un voyageur est reparti ruiné (nous avons ouï la malheur d'un noble urguemand qui devait 8500 sous), et autant ont fini dans les cachots du Palais d'Acier. Un conseil, évitez cet établissement et si vous devez vraiment vous y arrêtez (nous ne répondons pas de la santé mentale de nos lecteurs), demandez toujours les prix et marchandez fermement. C'est la seule chance de survie de votre bourse (d'ailleurs n'oubliez pas de discuter le prix de l'usure du tapis d'entrée par vos bottes, ou le supplément de fatigue auditive occasionnée par votre voix).
A part cela, cet établissement est tout à fait confortable.
Flamme: 1 (et on est gentil).

Les Ambassades:
En vous promenant dans le premier cercle, vous ne manquerez pas d'apercevoir les Ambassades. Contemplez le gigantisme de l'Ambassade des Parages (dûs aux Géants de la délégation). Admirez le luxe de l'ambassade des Terres Veuves ou les jardins de l'ambassade modéhenne. Voyez le navire installé dans un bassin artificiel et qui se trouve être l'ambassade de l'Enclave Boucanière. Admirez les ruines gothiques de l'ambassade Liturge ou les minarets de celle de Kesh. Contemplez les diverses ambassades princéennes ou celle de Lyphane, véritable palais de tissus. Et bien sûr, n'oubliez pas celles d'Urguemand avec ses gargouilles, de Janrénie et de la République Mercenaire (entouré d'une douve et dont la porte est un pont-levis).

La Gondole:
Non loin de l'ambassade Janrénienne, vous trouverez un joli embarcadère avec une gondole démesurée possèdant un dôme en verre. Vous venez de trouver La Gondole, un restaurant abymois contrôlé par la guilde des Gondoliers. Son gérant, un homme appelé Mil Esime, vous accueillera avec son équipe pour une soirée inoubliable

mais prohibitive. Les Ambassadeurs adorent ce restaurant. Vous dégusterez le *Homard Croustillant* (Musapha en est encore tout coi devant ce prodige culinaire) avec un vin vert modéhen de grand cru. Vous écouterez une musique divine par l'orchestre symphonique de Clay de Sol. Vous oublierez toute notion de temps et vivrez un pur moment d'extase. N'oubliez pas de prendre vos *Cerises et Fraises* avec cette petite liqueur de mûre venant d'Etan Rawk dans les Marches Modéhennes. Cependant, comptez 1000 sous pour la soirée. La rêverie engendrée par cette soirée en vaut le prix.
Flamme: 5*

La taverne

Les Ailes Noires

légende des égarés en Abyme



Quelle est cette ombre dans les Trabouliennes ?

Abyme est une cité tortueuse, labyrinthique, d'où certains visiteurs désespérés ne sont jamais parvenus à sortir... Car pour tout guide il faut payer le prix. Les Passeurs et leurs gondoles ne sont pas toujours abordables, et une fois offensés ils peuvent brouiller à jamais les chemins en Abyme. Ainsi trouve-t-on en Abyme des égarés, à la recherche d'une hypothétique sortie que la cité elle-même semble leur refuser.

Les âmes perdues en Abyme, si elles ne disposent de volonté et de sagacité, resteront souillées à jamais par leur passage en cette cité si jamais elles s'en sortent. Car même pour ceux acculés aux dernières extrémités, haïs et recherchés par toute la population, il reste un moyen de se déplacer en Abyme, une voie qui se chuchote uniquement entre les égarés, et inconnue du commun des mortels.

Quelle est donc cette voie mystérieuse dont le secret ne parvient qu'aux plus désespérés ? D'abord un proverbe, prononcé par les Abymois uniquement en voyant ces pauvres hères. "Les Ailes Noires puissent l'emporter vers l'Oubli", disent-ils machinalement. A force d'entendre cette rengaine, les désespérés finissent par chercher à en percer le sens, et il se trouve toujours un diablotin pour leur en proposer la solution.

L'âme perdue, une fois qu'elle a prononcé sa destination, est soulevée dans les airs par quelque créature de ténèbre, aux ailes de suie collante et à face de vautour, issu de quelque géhenne. Le contact en est infâme, terrible, contre nature. Mais bientôt l'égaré parvient à destination, l'âme irrémédiablement souillée. Le corps est arrivé à destination, mais l'esprit s'accroche toujours au lieu initial, il refuse le terrible voyage.

La folie semble être souvent le lot des égarés, même une fois sortis d'Abyme. Car s'ils sont physiquement présents, c'est dans un autre lieu que leur esprit se trouve, et ils sont éternellement torturés par l'absence de leur âme qu'ils ont séparée de leur corps. La seule solution est de retourner au lieu de départ, qui était l'ultime lieu d'où ils n'avaient pu sortir...

agone

L'Insidiré

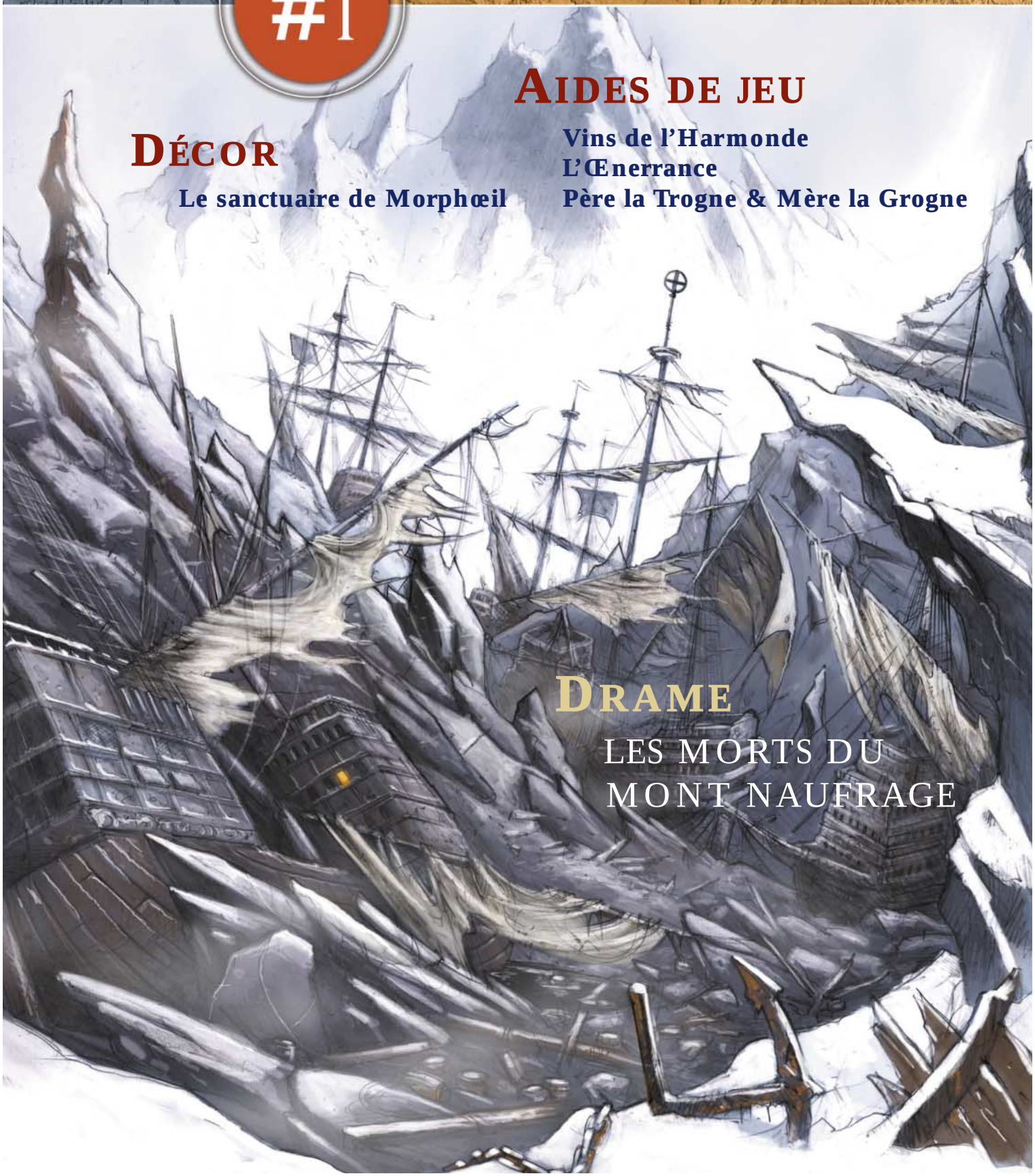
GAZETTE #1

Aides de jeu

Vins de l'Harmonde
L'Œnerrance
Père la Trogne & Mère la Grogne

Décor

Le sanctuaire de Morphœil



Drame

LES MORTS DU MONT NAUFRAGE

Chers Inspirés,

la scène suivante a peut-être eu lieu quelque part dans votre Domaine, alors que vous devisiez bien au chaud près de votre cheminée. En tout cas, la légende qui suit est bien présente dans les esprits de vos gens, et vous seriez bien avisés d'y prêter attention.

LA BÊTE DE MORNEFEUILLE

La porte s'ouvrit soudain et la pluie s'engouffra dans l'auberge. Dehors, un orage s'abattait sur le village et les paysans s'étaient rassemblés là pour partager leur peur. Ils se serraient les coudes aux coins des deux grandes cheminées et attendaient que ça passe. Un volet s'était libéré et claquait depuis plusieurs minutes, faisant à chaque fois sursauter les épaules pourtant robustes des gars du coin. Personne n'osait sortir pour le bloquer. Qui sait ce que l'orage pouvait cacher ? Ici au moins, on était à l'abri. C'est du moins ce que l'on croyait, jusqu'à ce que la porte s'ouvre violemment. Chacun la fixait comme si elle avait mené aux Abysses.

Dans un éclair, une silhouette gigantesque se découpa dans l'embrasure. Un frisson parcourut l'assemblée. Les enfants se réfugièrent derrière leur mère. Sans quitter des yeux le rectangle d'obscurité, les hommes cherchèrent à tâtons leurs fourches ou leurs haches posées tout près d'eux. Le tonnerre retentit et deux hommes trop jeunes pour être braves tombèrent de leur tabouret. La silhouette fit doucement un pas en avant, se baissant pour passer le chambranle de la porte.

Les quatre types les plus courageux se levèrent et brandirent leurs outils devant eux. Ils avancèrent d'un pas hésitant, menaçant le nouveau venu.

« C'est quoi maman ? demanda une petite voix innocente au fond de l'auberge.

— Chut, c'est un ogre, murmura la mère tâchant de ne pas être entendu par l'intéressé.

— C'est méchant ?

— Oui. Enfin, non. Non, pas toujours. Ne t'inquiète pas. » conclut-elle sans conviction.

L'ogre leva une main en signe de paix. De l'autre, il maintenait un corps sur son épaule droite. Il était trempé et visiblement épuisé. Il n'en restait pas moins dangereux, et la présence d'une grande épée attachée dans son dos inquiétait les paysans. Avec son armure, il avait l'allure de ces terribles mercenaires que l'on croise parfois à la foire du printemps.

« Nous avons été attaqués dans la forêt. J'ai besoin de votre aide. Je vous paierai bien. Y a-t-il un carabin dans votre village ? »

Les quatre paysans firent un pas en arrière, comme repoussés par la voix grave et forte de l'ogre. Un silence pesant s'installa, uniquement peuplé du grésillement des feux et du crépitement de la pluie sur les carreaux. Une flaque d'eau s'élargissait sous l'ogre, dégouttant de sa cape et de sa cotte de mailles. Le volet claqua une nouvelle fois. Devant l'indécision des villageois, le saisonin s'avança d'un pas sûr vers la cheminée la plus proche. Les clients de ce coin de l'auberge se levèrent rapidement et coururent vers l'autre cheminée, en éparpillant leurs sièges et en oubliant leurs repas sur les tables. Les quatre courageux suivirent le mouvement, restant interposés entre les villageois et le monstre, mais n'osant s'approcher de lui.

L'ogre arracha une peau d'ours d'un mur et la jeta devant la cheminée. Il se baissa et y déposa délicatement le corps qu'il portait sur l'épaule. Derrière lui, une rumeur d'étonnement, de crainte et d'admiration mêlés parcourut l'assemblée. Les flammes du feu jetaient leur lumière sur une gemme bleue, une gemme enchâssée dans le front du mourant. Qui plus est, le mourant était en fait une jeune femme et, à côté d'un ogre, elle ressemblait plus à une proie qu'à une compagne de voyage. Pourtant, l'ogre prit son pouls et se retourna, furibond :

« Toi, va chercher un médecin, si toutefois vous disposez de cela dans un trou comme celui-ci ! » Le jeune homme désigné, terrorisé, s'empressa d'obtempérer, fort heureux de quitter les lieux malgré l'orage qui n'avait pas diminué au dehors. « Toi, fais bouillir de l'eau et toi, amène-moi ta gniole la plus forte ! » lança l'ogre à l'intention des deux servantes qui se croyaient à l'abri en regardant la scène au travers du passe-plat de la cuisine.

L'ogre dégaina son couteau — diantre, il avait bien la taille d'une épée — et l'assemblée se resserra encore dans le coin opposé. Le saisonin commença à découper des bandes de tissus dans une nappe empruntée à une des tables alentours. Puis il ôta délicatement les vêtements ensanglantés qui collaient aux blessures de la Mage. La tâche n'était pas aisée. Il avait pris soin d'interposer ses larges épaules entre le regard inquisiteur des paysans et la poitrine nue de la jeune femme, qu'il recouvrit d'un morceau de nappe quand il eut terminé. Il leva alors la tête en quête de ce qu'il avait réclamé.

La servante s'était arrêtée à mi-parcours, tremblante, une bouteille à la main. « Donne » grogna l'ogre. La fille s'avança et tendit le récipient à bout de bras. L'ogre s'en saisit, et alors que la malheureuse courait se réfugier en pleurant dans la cuisine, il ôta le bouchon et but une longue

rasade. Puis il imbiba un torchon et entreprit de nettoyer la profonde blessure que la magicienne avait à l'épaule, et une autre, plus légère, à la tempe. L'eau brûlante arrivée, il y vida une bourse d'herbes odorantes et prépara des compresses, qu'il apposa sur le front et les blessures de la jeune femme.

Enfin, il se débarrassa de son armure trempée et de ses vêtements, qu'il disposa sur le fronton de la cheminée. En simple pagne, il s'approcha du coin des villageois. Ses muscles et ses cicatrices trahissaient une vie de guerre et de souffrance. Il se campa devant eux, presque nu, sans arme et à distance respectueuse pour ne pas les effrayer.

« Bon. Mon amie a été attaquée dans la forêt alors que je m'étais éloigné d'elle pour… Enfin, vous voyez ce que je veux dire. Dès que je l'ai entendu crier, je me suis précipité pour la trouver dans cet état. J'ai à peine entrevu l'attaquant qui disparaissait dans les bois. C'était à deux lieues d'ici vers le sud et je veux savoir qui a pu faire ça !

— C'est personne du village, s'empressa de répondre un gros bonhomme que la peur faisait suer toute l'eau de son corps.

— Comment peux-tu en être sûr ?

— Personne ne sort par temps d'orage. On a trop peur.

— Peur de quoi ? tonna l'ogre.

— Peur de… peur de… peur de… » bégaya le gros paysan.

Une femme échevelée termina sa phrase pour lui :

« On a peur de la bête ! »

Les villageois se mirent à parler tous en même temps :

« La bête ?

— Vous croyez qu'elle est revenue ?

— Non ?

— Si, elle attaque toujours sous l'orage !

— Ce n'est pas possible !

— Ce n'est qu'une légende !

— Ça fait des siècles qu'elle a disparu !

— Comment peut-on en être si sûr ?

— C'est vrai, on ne sort jamais par temps d'orage !

— Il a raison, on a toujours su l'éviter.

— Mais alors, elle nous épie depuis des années ?

— HALTE ! hurla l'ogre de sa voix puissante. Qu'est-ce que cette histoire de bête ? »

Les villageois se turent et se regardèrent. Ils s'écartèrent pour libérer un passage jusqu'à la cheminée. Une vieille femme était assise là, sur un petit fauteuil, les yeux perdus dans les flammes qui jouaient dans l'âtre, une couverture jetée sur les genoux.

L'ogre montra le gros bonhomme du doigt :

« Toi, reste près de mon amie. Si elle se réveille, s'agite, ou si sa respiration diminue, vient me prévenir. »

Et il demanda à un type qui avait l'air intelligent :

« L'autre est-il vraiment parti prévenir un médecin ?

— Bien sûr, l'ogre. Il est sans doute en train de peiner sur le chemin glissant qui mène au château de nos maîtres.

— Bien, voyons voir quelle histoire votre sorcière a à me raconter. »

L'ogre traversa le groupe de villageois et s'accroupit près du feu, y réchauffant son corps encore frissonnant du séjour sous l'orage et les vêtements humides.

« Alors l'ancêtre, qu'as-tu à me dire sur la bête ?

— Hein ? Que veux-tu mon jeune ami ? chevrota la vieille femme.

— Parlez fort, elle est à moitié sourde, crut bon de murmurer un villageois près de la tête de l'ogre.

— Parle-moi de la bête, grand-mère. Tes ouailles me disent que c'est elle qui a attaqué mon amie.

— Oh que non, messire l'ogre, la bête n'existe plus depuis des siècles ! Mais puisque l'orage gronde et qu'il n'y a mieux à faire, laisse-moi te conter l'histoire de la bête de Mornefeuille. »

Le groupe des villageois, qui pourtant avaient mille fois entendu cette légende, se resserra autour de l'ogre et de la vieille…



La bête de Mornefeuille, comme on l'appelle aujourd'hui, n'a pas toujours été le monstre sanguinaire que chacun redoute. Au temps jadis, la bête était un homme comme tous ceux que tu vois là, mais un homme dont le nom s'est perdu au fil du temps.

Cet homme aimait éperdument une femme. Et cette femme ne l'aimait pas en retour. Il n'avait de cesse de lui faire les plus belles déclarations d'amour, de lui écrire les plus beaux poèmes, mais elle restait sourde à ses avances. Pourtant, notre homme comptait parmi les poètes les plus doués de son temps.

Un soir, la belle comprit qu'elle finirait par succomber aux odes que l'auteur lui dédiait. Comme envoûtée par la musique de ses vers, elle avait failli lui lancer une corde alors qu'il les récitait sous son balcon.

Bien résolue à ne pas aimer un homme pour la seule magie de ses mots, la belle prit l'habitude de s'enfoncer des bouchons de cire dans les oreilles, à chaque fois qu'elle rencontrait son amoureux de poète. Celui-ci ne s'en rendait pas compte et continuait de courtiser la femme de ses rêves, en usant de ses belles paroles. Elle le regardait en acquiesçant, et en lui faisant de grands sourires et des yeux de biche attendrie. En vérité elle se moquait de lui, et partageait la farce avec ses amies qui riaient beaucoup de la naïveté de la victime.

Cette situation dura des années. Le poète était fou d'amour et ne comprenait pas pourquoi cette femme lui résistait, alors que tant d'autres le harcelaient et que de nombreux pères étaient venus lui proposer leur fille en mariage.

À mesure que la vieille contait son histoire, les villageois fixaient, inquiets, le visage de l'ogre. Pourvu que ces histoires d'amours et de poésies ne l'ennuient pas trop. Mais l'ogre regardait fixement la conteuse et l'écoutait avec respect.

Tout bascula un soir, lors d'un bal mémorable. Il y avait une récompense pour le couple qui danserait le plus longtemps sur une gigue endiablée et effrénée. Le poète et sa muse tournaient et tournaient. Il était ivre de son parfum et lui récitait ses poèmes en suivant le rythme de la danse. Elle n'entendait rien et se laissait guider. Toujours aussi fière du tour qu'elle jouait à son prétendant, elle souriait à ses amies qui dansaient également, et abandonnaient la piste, l'une après l'autre, épuisées. Finalement, la belle et le poète gagnèrent, et alors que le bourgmestre leur remettait le ruban des plus fougueux danseurs de la fête, la belle s'évanouit d'épuisement. En essayant de la ranimer, le poète vit les bouchons de cire dans ses oreilles.

Il comprit immédiatement combien elle s'était moquée de lui. Tant d'années avaient eu raison de son esprit et le poète, fou de douleur, étrangla sa belle avec le ruban des fougueux danseurs. Un meurtre accompli aux yeux de tous… Il s'enfuit dans la forêt et plus jamais on ne le vit.

Jamais on ne retrouva le poète, mais les forfaits de la bête commencèrent quelques mois plus tard. Quand, après une nuit d'orage, on découvrit le cadavre d'une jeune fille, on pensa immédiatement à l'artiste bafoué. Quand les meurtres se multiplièrent, on organisa des battues pour trouver l'antre du dément. Rien n'y fit. Et quand les années passèrent et que toute fille imprudente, se retrouvant sous l'orage, se faisait attaquer par une mystérieuse bête, on comprit que le poète était mort et que son fantôme hantait la région, se vengeant sur toutes les femmes des moqueries dont il avait été victime. En revanche, on ne comprit jamais pourquoi il n'œuvrait que pendant les tempêtes.

Un villageois interrompit la conteuse en posant une main sur son épaule :

« Tu vois l'ogre, c'est bien la bête qui vous a attaqué, non ? Il y a de l'orage. Et ton amie était seule à ce moment-là, pas vrai ?

– Tais-toi, l'histoire n'est pas terminée, répondit l'ogre sur un ton péremptoire. Continue, vieille femme.

– Comment ? dit-elle en penchant la tête vers l'ogre.

– Continue, répéta-t-il à son oreille.

– Bien. Ouvre tes oreilles, toi qui en as encore de bonnes. »

De nombreux héros ou aventuriers sont venus chasser la bête. Trois d'entre eux sont restés célèbres.

Le premier était un fameux chasseur de monstres de la Province liturgique. Écumant les onze Royaumes, il s'attaquait à toutes les créatures néfastes qui peuplent encore l'Harmonde. Quand il parvint au village, il avait déjà tué nombre de minotaures, de démons, et même un dragon. Il chercha la bête partout dans la région, mais jamais il ne la trouva et il repartit bredouille.

Le second était Censeur au Cryptogramme-magicien. Usant de la magie de ses Danseurs, il parvint à dénicher la bête. Sa tanière devait se trouver au lieu-dit de Mornefeuille, en pleine forêt, loin vers le sud. Mais ce Censeur était une femme et on retrouva son corps flottant dans le marais, au pied de Mornefeuille.

Le troisième était un garçon du village. Mervin était fiancé à Mélodie, la fille du maréchal-ferrant. Trois jours avant la noce, la jeune fille, sans doute trop heureuse de se marier, oublia toute précaution et partit cueillir des myrtilles par gros temps. Il y eut un orage et jamais elle ne revint. Elle fut la dernière victime de la bête.

Fou de chagrin, Mervin se rendit à Mornefeuille. Personne n'osait y aller depuis que le Censeur du Cryptogramme-magicien y avait été assassiné, des décennies auparavant. Mervin le fit car il n'avait plus rien à perdre. Et il eut bien raison.

Mornefeuille est le nom d'un éperon rocheux qui s'élance au-dessus d'une forêt inextricable, loin vers le sud. Quand Mervin y parvint au terme d'un voyage éreintant, c'était la nuit et la lune brillait haut dans le ciel. Un feu brûlait au sommet de l'éperon. Le jeune homme escalada l'éminence rocheuse le plus discrètement qu'il le put. Arrivé en haut, il découvrit la bête : un homme revenu à l'état sauvage, en train de tambouriner sur un tronc creux. Il faisait tant de bruit qu'il n'avait pas entendu Mervin, qui peinait pourtant dans son ascension.

Le garçon arma son lance-pierres, ajusta et tira en plein dans la tête de la bête. Elle se leva, chancelante, et se retourna pour voir son agresseur. Le sang de Mervin ne fit qu'un tour. Il se jeta sur le monstre et le poussa. Longtemps il devait garder en mémoire le hurlement de la bête qui tomba de l'éperon, trente coudées en contrebas. Mélodie était vengée !

Aucun meurtre n'est advenu depuis ce beau jour. Et je crois bien que Mervin nous a libérés de la bête. Moi-même, alors que j'étais enfant, je suis allée plusieurs fois à Mornefeuille avec mon grand-père. Un soir, nous nous sommes même laissés surprendre par l'orage. Et je suis encore là pour t'en parler.

Toutefois, je dois t'avertir, messire l'ogre. Ne va pas à Mornefeuille. L'endroit reste maudit ! La bête est bien morte et elle ne vole plus la vie des jeunes femmes. Toutefois, on l'entend parfois encore fredonner ses poèmes par là-bas, et on dit qu'ils te volent tes oreilles. C'est sa vengeance : sa belle se rendait sourde pour lui résister ? Il veut maintenant que tous ceux qui l'écoutent le deviennent. De fait, les voyageurs qui passent à Mornefeuille ont perdu quelque peu l'usage de leurs oreilles. Ce fut le cas de mon grand-père, et c'est le mien également. Méfie-toi, l'ogre, je lis dans tes yeux que tu veux y aller ! Méfie-toi !

L'ogre se pencha vers l'oreille de la vieille :

« Pardonne mes doutes, grand-mère, mais toutes les légendes ont une part de vérité et une part de mensonge. Que dois-je penser de la tienne ?

— Tu as raison de douter, l'ogre. Je ne te dirai qu'une chose mon ami : je la tiens de mon grand-père et il s'appelait Mervin. »

* * *

Tard dans la nuit, la magicienne s'éveilla. Le médecin n'était jamais arrivé, mais les soins de l'ogre s'étaient avérés suffisants. Elle ne saignait plus et n'avait pas de fièvre. Une ou deux semaines de repos allaient la remettre sur pied. Dès qu'elle eut recouvré la conscience, elle réclama la présence de son compagnon à son chevet. Le garçon qui veillait sur elle dans la salle de l'auberge partit réveiller l'ogre.

« Content de te compter parmi les vivants, Léonie.

— Que s'est-il passé ? » demanda-t-elle, visiblement confuse.

L'ogre lui raconta l'embuscade et comment ils étaient arrivés dans cette auberge finalement accueillante. Il résuma ensuite la légende de la vieille femme. Il conclut en constatant qu'il n'avait au bout du compte aucune idée de l'identité de leur agresseur.

« Qu'allons-nous faire, Courpail ?

— Je ne sais pas. Toi, tu dois te reposer ici. Et moi, j'irai sans doute jeter un œil à cet endroit qu'ils appellent Mornefeuille. Mais avant tout, j'ai deux mots à dire aux maîtres de ces lieux, qui n'envoient pas de médecin aux voyageurs blessés sur leurs terres… »



GRANDE FOIRE DE PRINTEMPS

Oyez, oyez, bonnes gens !

Comme chaque année, nous célébrons le retour du printemps !

Les festivités auront lieu durant la deuxième semaine du mois de la nymphe.

Les exposants sont invités à se présenter la semaine précédente pour se voir attribuer un emplacement.

Comme chaque année, nous recevrons la visite de troupes de théâtre, de saltimbanques, d'orchestres ambulants et d'un cirque de forains montreurs d'animaux !

Les plaisirs de la bouche seront à l'honneur avec ventes de produits de tout l'Harmonde, restaurants ambulants et surtout la visite annuelle de l'Œnerrance !

Venez nombreux
et parlez-en autour de vous !

LES VINS DE L'HARMONDE

Où trouver les meilleurs vins de l'Harmonde ? Pour ma part, je me damnerais pour savourer un Manoir Trapolino de 1427, mais je ne demande pas à chacun de partager mon amour immodéré pour la boisson qu'inventa — rappelons-le — le prophète Barcalinas lors des premiers temps de la Flamboyance. Non, je n'ai d'autre prétention ici que d'avertir le voyageur sur ce qu'il trouvera dans sa coupe au bout du chemin.

Oublions immédiatement **les Parages** et **la Lyphane**, ces terres froides et barbares où ni les ceps ni le raffinement nécessaires à l'élaboration d'un vin ne peuvent voir le jour.

Ne nous attardons pas non plus sur **la Janrénie** ou **la Province liturgique**. Une production existe, mais le climat froid et venteux la rend rare, chère et à la qualité maigre. À ne consommer que sur place donc. Et encore.

L'actuel **Urguemand** produisait les meilleurs vins de l'empire d'Armgarde. Force est de constater que le royaume dispose encore d'une production honorable. Je ne citerai que le Boiscolombre ou le Fondecreuse, deux vins rouges souples et distingués. Si vous en avez les moyens, dénichez des 1413 ou 1427, deux très bonnes années en Urguemand. Le Premier Baron lui-même ne jure que par le Fondecreuse de 1427.

La République mercenaire possède une production très abondante mais souvent agressive, comme le nom des vins l'indique souvent. « *le vin trouble ne casse pas les dents* » se plaisent à dire les Mercerins.

Certains en disent autant de **l'Enclave boucanière**, mais j'avoue avoir un faible pour les crus quelque peu canailles que l'on trouve dans les tavernes de l'arrière-pays, méconnu des voyageurs. Les Paternels gouleyants ou les Avernègues virils — un vin d'ogre — commencent à envahir les flottilles et même à s'exporter.

Les Communes princières n'ont pas le climat idéal pour faire du bon vin. Mais les Princéens rivalisent d'inventivité et parviennent à obtenir d'honorables crus. Toute la production provient des collines de Libduk, à l'ouest du pays et se consomme dans les soirées princéennes. Seul le Zibrevk, un vin rouge épicé, mérite une véritable attention. On dit que pour le rendre plus subtil, le vigneron y rajoute les pistils d'une fleur qui ne pousse qu'une fois tous les cinq ans au sommet des monts Drakoniens. Et il est vrai que les années finissant par 2 et 7 sont bien meilleures que les autres.

Mais les royaumes produisant les vins les plus nobles sont assurément **la Marche modéhenne** et **les Terres veuves**. Sur ces terres méridionales, nous retiendrons les années 1413, 1429, 1438, 1447 et surtout 1427.

Dans la Marche, distinguons la production lutine, très fruitée — le Pinchinel et le Bergerelle restent excellents — de la vigne druidique, plus séveuse : le Valpertuis ou le Châle de la Blonde sont des vins rouges élégants. En blanc, tournez-vous vers un Sinctillion moelleux ou un Cynelim onctueux.

Sur les terres carmes, les rouges se font plus capiteux : le Trapolino, le Civelio, le Chiaretti en sont les meilleurs exemples. Notez que les vins de manoirs sont loyaux, les méduses ayant de l'honnêteté et du savoir-faire. En vin blanc, je ne retiens que le Manoir Adelmio, dont le premier cru est parfaitement équilibré.

Venons-en aux perles rares. Les deux vins les plus réputés de l'Harmonde sont sans doute le Rayon de Vilnille et les Larmes du Prophète. Le premier appartient à la famille des vins de lumières. Dans la plupart des cas, le principal intérêt de ces liquides est bel et bien qu'ils brillent dans le noir, ce qui est du plus bel effet dans les soirées mondaines. En tout cas, ils ne méritent pas le prix auquel les méduses les commercialisent. Le Rayon de Vilnille fait exception. Ce vin de lumière est tout bonnement vertigineux, de la vraie dentelle. Quant aux Larmes du Prophète, *Lacrimiel Barcalin* en modéhen, il s'agit là du vin rouge le plus charpenté dont on puisse rêver. La légende veut que la famille qui l'élève, sur les coteaux au nord-est de Laedysse, descende directement du prophète Barcalinas et en possède encore tous les secrets.

J'allais oublier le désert de **Keshe**. Bien entendu, aucune vigne n'y pousse depuis le Feu des Origines, mais on peut goûter toutes sortes de produits exotiques dans les villes côtières, dont de délicieux vins de corail dont je n'ai jamais pu apprendre le secret de fabrication.

Que votre coupe soit toujours bien remplie,

Tufertille, goûteur de l'Œnerrance.

LA CAVE PRESTIGIEUSE DE L'ŒNERRANCE

Tous les prix sont indiqués en pièces d'or. La qualité de nos vins est garantie, quelle que soit la distance que nous avons parcourue pour venir jusqu'à vous.



• Rouge

Hache de velours (Merc.) 1449	30
Boiscolombre (Urg.) 1447/38	45/75
Fondecreuse (Urg.) 1447/27	48/96
Avernègue (Bouc.) 1441	50
Valpertuis (Mod.) 1449/38	52/105
Zibrevk (Princ.) 1441/47	58/121
Pinchinel (Lutin) 1447	75
Châle de la Blonde (Mod.) 1447	95
Manoir Trapolino (Carm.) 1449/27	98/305
Bergerelle (Lutin) 1438	100
Manoir Civelio (Carm.) 1447/29	105/195
Lacrimiel Barcalin (Mod.) 1447/27	510/985

• Blanc

Saint Crusadier (Lit.) 1449	30
Hacheclair (Merc.) 1449	35
Valpertuis (Mod.) 1449/29	45/95
Manoir Adelmio (Carm.) 1447/13	45/210
Sinctillion (Mod.) 1447/27	75/195

• Lumière

Rayon de Vilnille (Carm.) 1429	635

• Rosé

Paternel (Bouc.) 1441	35
Manoir Civello (Carm.) 1447	76

• Corail

Soleïdin (Kesh.) 1449	40

L'Œnerrance dispose également en quantité importante de vins moins prestigieux.

Demandez notre « vin pour la route » à dix pièces la bouteille.

LES RECETTES DE TRIMELINE CUILLÈRE-EN-BOIS

L'Hypocras de l'Œnerrance

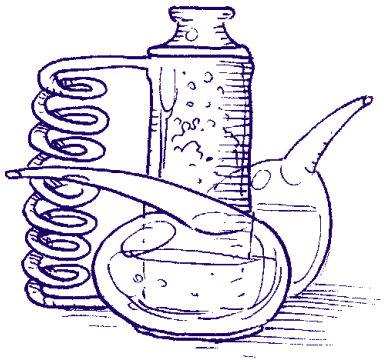
L'Hypocras est un vin cuit épicé probablement originaire des Terres veuves. Initialement servi dans les repas de fêtes, il s'agit d'une boisson d'accompagnement s'accordant avec toutes les viandes, mais aussi en collation ou bien avec les desserts. La recette que je répertorie ici n'est pas celle de l'Hypocras traditionnel, mais celle préparée par Tante Gargueule, mon amie et correspondante de la caravane de l'Œnerrance. Tout comme moi elle est fée noire, et tout comme moi elle ne peut se contenter d'appliquer les recettes à la lettre… Sans doute est-ce dû à notre besoin permanent d'étudier les choses, de les disséquer et de les reconstruire à notre façon. Après tout, n'est-ce pas le propre des êtres doués d'intelligence ?

Voici donc la recette d'un vin de philosophes heureux, de penseurs imbibés ; un vin qui, j'en suis certaine, permettra à beaucoup d'ouvrir leurs âmes aux plus beaux délires éthyliques.

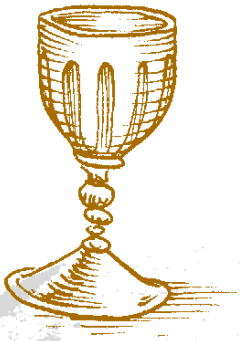
Ingrédients

Pour une marmite de cinq litres environ :

• **5** litres d'un vin de table, fort de préférence ;



• **1** kilogramme de sucre ;
• **40** grammes de gingembre carme ou sud-princéen ;
• **40** grammes de cannelle boucanière ;
• **20** grammes de clous de girofles modénatures ;
• **100** millilitres d'eau de rose — disponible chez tout bon apothicaire ;
• Un grand torchon.



Préparation

Dans la marmite, faire chauffer le vin à feu doux sans le porter à ébullition. Dès les premières émanations de vapeur, ajouter le sucre et remuer fortement pendant deux minutes. Laisser chauffer en surveillant et en touillant régulièrement. Au bout de dix minutes, retirer la marmite du feu.

Pendant la préparation du vin : étaler le torchon sur un plan horizontal et y mélanger les épices et les clous de girofles. Refermer ensuite le chiffon autour des ingrédients en l'attachant solidement avec de la ficelle, histoire que son contenu ne s'échappe pas.

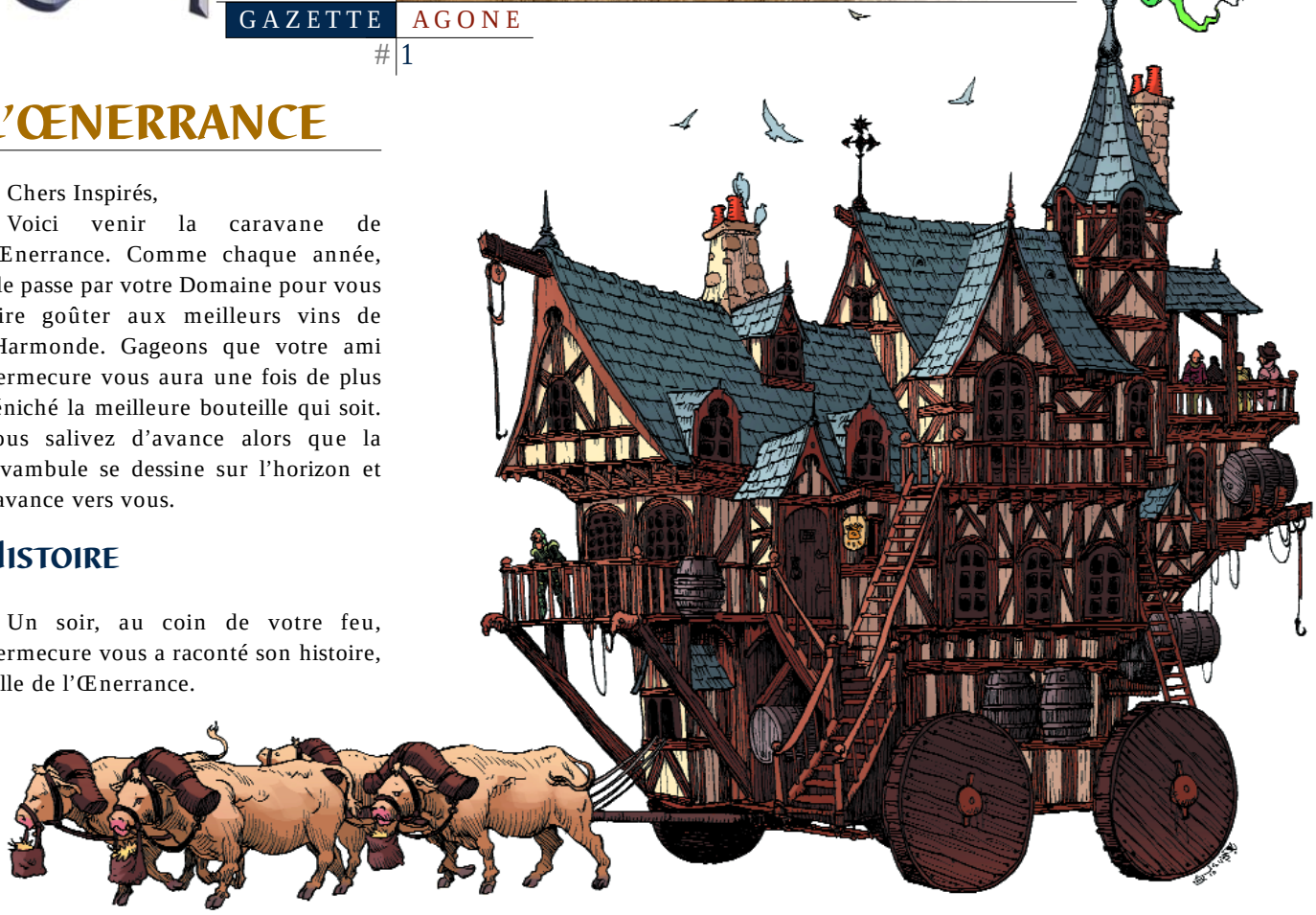
Une fois le vin à bonne température et suffisamment sucré — c'est simple, goûtez-le, s'il est un peu écœurant mais qu'il vous invite tout de même à y retremper vos lèvres, c'est qu'il est à point — disposer le torchon au fond de la marmite. Ajouter l'eau de rose et laisser infuser vingt-quatre heures.

Remuer de temps en temps et servir frais.

L'ŒNERRANCE

Chers Inspirés,

Voici venir la caravane de l'Œnerrance. Comme chaque année, elle passe par votre Domaine pour vous faire goûter aux meilleurs vins de l'Harmonde. Gageons que votre ami Hermecure vous aura une fois de plus déniché la meilleure bouteille qui soit. Vous salivez d'avance alors que la cavambule se dessine sur l'horizon et s'avance vers vous.



Histoire

Un soir, au coin de votre feu, Hermecure vous a raconté son histoire, celle de l'Œnerrance.

L'enfance modéhenne

Je suis né dans un petit village de la Marche modéhenne du nom de Valpertuis, il y a presque cinquante ans maintenant. Mon père était vigneron et j'ai grandi dans les vignes. Mes pieds ont écrasé le raisin dès mon plus jeune âge.

À quinze ans, mon père me convoqua et me tint un grand discours. « Un jour, je m'éteindrai et tu devras reprendre les affaires, mon fils. Il va falloir que je t'enseigne les secrets de la fabrication de nos vins. » Mais j'étais jeune et ambitieux, et je ne l'entendais pas de cette oreille. En vérité, je m'ennuyais fermement au domaine familial, à part peut-être lorsque les vendanges attiraient quelques saisonniers qui me racontaient leurs voyages. De fait, je ne m'amusais jamais autant que lorsque mon père m'emmenait à la foire de Liserien, une petite ville modéhenne méridionale, pour y vendre notre vin. J'y avais rencontré de nombreux voyageurs, des marchands keshites, des négociants carmes, des soldats mercerins et des saisonins de tout poil. Les récits de leurs voyages m'avaient fasciné.

J'ai donc rétorqué à mon père que je ne voulais pas passer ma vie au domaine et que j'allais parcourir l'Harmonde ! S'ensuivit une cuisante dispute et je partis le lendemain matin, un baluchon sur l'épaule et sans la bénédiction familiale.

J'ai pas mal bourlingué, vivant de divers petits boulots. Je ne savais pas faire grand-chose, à part boire et fabriquer du vin. J'ai servi dans des auberges, vendu sur des marchés, fait des vendanges, et j'en passe. Mais toujours j'allais de l'avant, je voulais voir l'Harmonde. Mon père m'avait toujours vanté les mérites des vins carmes et je me mis en tête d'atteindre les Terres veuves. Voyageant à pied, je prenais tous les matins la direction du soleil levant.

Le sommelier de Chiaretti

Quatre ans après ma fugue, je débarquai aux Sœurs Mezdi. J'y passai quelques temps, tâchant de vendre mes services comme sommelier dans les soirées des méduses. L'une d'entre elles, Dame Iriena de Chiaretti, me trouva suffisamment doué pour m'engager dans sa maison. Elle possédait elle-même des vignes dans les hauteurs des Sœurs Mezdi, mais elle goûtait volontiers à la production de ses rivales. Je pus ainsi me procurer les meilleurs vins des Terres veuves, parvenant enfin à goûter au mythique Rayon de Vilnille.

Me promettez-vous de ne rien dire à Molhyzia ? Bien sûr, je ne la connaissais pas encore, mais comme nous passons parfois par les Sœurs Mezdi, et que la Dame de Chiaretti reste une cliente autant qu'une fournisseuse, je ne voudrais pas y être témoin d'inutiles scènes de jalousie. Bien, je vous fais confiance, mes amis.

La maîtresse de la maison Chiaretti me trouva tellement à son goût qu'elle m'emmena dans son lit. Ce fut sans doute la meilleure chose qui m'arriva, puisque c'est grâce à cette aventure que j'ai pu fonder l'Œnerrance. Je ne vous cache pas que c'est aussi la meilleure chose qui me soit arrivée sur d'autres plans, mais là n'est pas la question, puisque j'aime sincèrement mon épouse.

Vous connaissez les méduses, n'est-ce pas ? Vous imaginez bien que la Dame de Chiaretti se lassa bien vite de moi. Mais elle ne fut pas ingrate. Elle me proposa un marché : elle me donnait deux cents perles — une sacrée somme à l'époque — si je lui

promettais de lui ramener les meilleurs vins de l'Harmonde. J'acceptai, et c'est ainsi que naquit l'Œnerrance.

Premières bouteilles

J'achetai une roulotte, des montures et j'engageai quelques compagnons de route. De cette époque, il ne reste que mon fidèle Solitène. Je l'ai rencontré sur le port des Sœurs Mezdi. Il était ivre, ce qui ne doit guère vous surprendre car je doute que vous l'ayez jamais vu sobre. Il était alors mercenaire et venait de se faire remercier par un patron. En discutant avec lui, je compris bien vite que sous ses dehors de soiffard, il était connaisseur et appréciait les bons vins. Et puisqu'un tel homme ne peut être mauvais, je l'ai embauché sur le champ. J'avais un peu peur de voyager sans escorte, et la présence d'un mercenaire à mes côtés me rassurait. Pour tout salaire, il me demanda le gîte et le couvert, et une bouteille de vin par jour !

Nous partîmes ainsi, joyeux équipage, sur les routes de l'Harmonde. Mon but était Urguemand, et nous traversâmes la République mercenaire et la Marche modéhenne. J'évitais soigneusement le domaine familial de Valpertuis, mais je récoltais d'excellents crus chez d'autres vignerons, et surtout une bouteille d'un vieux Lacrimiel Barcalin que je voulais offrir à la Dame de Chiaretti à mon retour. Finalement, elle n'en vit jamais ni la robe, ni le bouquet…

La boutique en Urguemand

Arrivé en Urguemand, j'ouvrai une petite boutique pour écouler mon stock. Ma rencontre avec Molhyzia faillit être fatale à l'Œnerrance. Mais bon, ce fut le coup de foudre et nous nous mariâmes rapidement. J'ouvrai pour l'occasion la bouteille de Lacrimiel Barcalin que je m'étais promis de ramener dans les Terres veuves… Quelques mois plus tard naquit ma belle petite Sélaine, puis mes deux garçons.

Le temps passa et je me sentais coupable de ne pas m'être acquitté de ma dette envers la Dame de Chiaretti. Une idée audacieuse germait dans mon esprit. Ayant gagné beaucoup d'argent, je rentrai en négociation avec l'Équerre pour la construction d'une grande cave ambulante. Ce ne fut pas une mince affaire mais je négociai durement, et la vente de ma boutique me permit d'honorer le devis exorbitant que les nains me présentèrent. Deux mois plus tard, ma cavambule, comme je me plais à l'appeler, était construite.

Solitène ne s'était jamais beaucoup éloigné de ma boutique, et il rassembla une petite bande de soldats pour protéger ma famille et ma cargaison. Je cherchai également d'autres compagnons de route, et c'est ainsi que je fis connaissance de Tante Gargueule. J'étais surpris par cette marginale parmi les fées noires, amatrice de bons vins et désireuse de partir à l'aventure. Elle ne nous a jamais quittés depuis, et sa science culinaire nous est des plus profitables !

Quelques autres compagnons se joignirent à la troupe et nous repartîmes sur les chemins, direction les Sœurs Mezdi.

Trouvaille et retrouvailles

Nous avons longtemps sillonné la Marche modéhenne et les Terres veuves.

Bien entendu, je suis revenu au manoir des Chiaretti et j'ai offert une nouvelle bouteille de Lacrimiel Barcalin — ainsi que nombre d'autres grands crus — à ma belle mécène. Elle me pardonna mon retard, tant elle fut impressionnée par la taille de l'Œnerrance et la qualité de nos vins !

Je suis également revenu à Valpertuis. Mon père était mort en maudissant mon nom, et le domaine était tombé dans les mains de sa sœur et de son beau-frère, que mon père n'avait jamais aimé. Je ne suis pas fier de mon égoïsme ; j'ai laissé mourir un père dans la souffrance et le regret. Mais je vous jure, mes amis, que mes enfants n'auront pas à se plaindre de moi ! Libre à eux s'ils ne veulent pas reprendre la caravane quand je disparaîtrai !

Toujours est-il que je n'avais rien contre les nouveaux maîtres des lieux et que les retrouvailles furent cordiales. J'y retourne toujours régulièrement et j'y reçois le meilleur accueil. Oh, vous ne pouvez pas savoir comme ça m'a fait plaisir quand mes cousins m'ont demandé de prendre le petit Pilostre comme apprenti.

Bien entendu, j'achète et je vends de nombreux tonneaux à Valpertuis. D'ailleurs ce petit vin rouge que nous buvons là est un vin de mon pays. Fameux n'est-ce pas ?

Oh, il faut que je vous raconte ma rencontre avec Tufertille, qui date de cette période faste ! C'était en pleine République mercenaire. Barcalinas sait si on n'y boit que de la vinasse. Nous tenions échoppe sur une grande place de Sombreçonge. Et voilà qu'un farfadet se met au défi de reconnaître tous mes vins ! S'il n'y arrive pas, il jure de me servir toute sa vie ; s'il y arrive, je m'engage à lui donner cent litres de son choix parmi tout ce que je possède. Une véritable fortune ! Joueur comme je suis, j'accepte et organise la dégustation à l'aveugle. Et Tufertille d'énumérer les crus et les années de tout ce que je lui présente ! Alors que je lui sers ma dernière bouteille, je suis déjà sûr d'être ruiné et je réfléchis à quelle piquette je vais acheter pour essayer de me refaire. Mais le voilà qui hésite. Le suspens est à son comble, tous les spectateurs frissonnent et le farfadet finalement murmure un « Je ne sais pas… Je crois bien que j'ai perdu… »

Plus tard dans la soirée, nous nous sommes vus pour régler les détails de son entrée dans l'Œnerrance. En partant, le voilà qui me glisse à l'oreille : « C'était bien un Saint Crusadier, non ? Une vraie catastrophe, soit dit en passant. » Il avait raison, et aurait donc pu remporter le défi. Je n'ai jamais su pourquoi il avait mis en scène cette petite mascarade. Je l'aurais volontiers engagé régulièrement, je n'ai jamais vu quelqu'un dont le nez est aussi pointu, au propre comme au figuré !

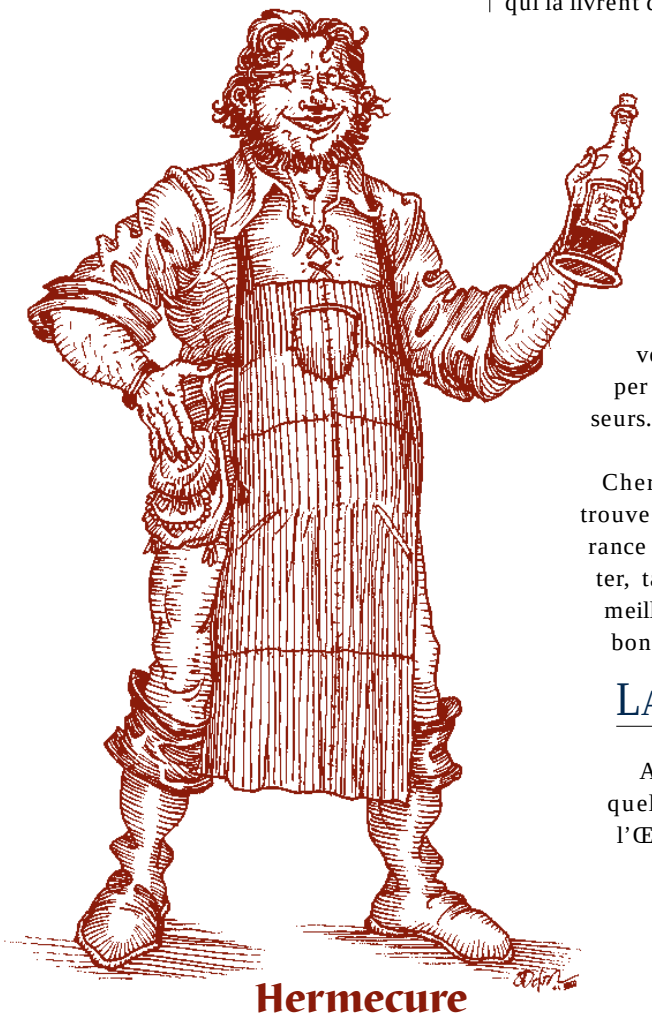
De par l'Harmonde

Depuis ce temps-là, l'Œnerrance n'a cessé de voyager. Je crois bien que nous sommes allés dans tous les royaumes, que ce soit pour vendre ou pour acheter des tonneaux. Le seul endroit civilisé où nous ne sommes pas encore allés est l'île de Bokkor, mais je nourris l'espoir d'y monter une expédition l'an prochain. Pour le reste, nous avons tout essayé ! Et même d'aller goûter les vins de l'Enclave boucanière, ou de vendre notre cargaison en Lyphane, et dans les Parages où nous faillîmes laisser nos peaux.

Mais nous revenons aussi, et toujours régulièrement, chez nos clients les plus sympathiques. Comme vous, mes amis !

Journal de bord

1402 Naissance d'Hermecure
1417 Fugue de Valpertuis
1421 Arrivée aux Sœurs Mezdi
1426 Fondation de l'Œnerrance, rencontre de Solitène
1428 Établissement en Urguemand
1429 Mariage d'Hermecure et Molhyzia
1430 Naissance de Sélaine
1432 Renaissance de l'Œnerrance, rencontre de Tante Gargueule
1434 Naissance d'Ariel et Oscandre
1436 Rencontre de Tufertille
1438 Mariage de Tufertille et Cormina
1440 Expédition dans l'Enclave boucanière, rencontre de Raskin
1446 Expédition en Lyphane et dans les Parages



Hermecure

Lieux

Itinéraire

L'Œnerrance passe beaucoup de temps dans le Sud de l'Harmonde, où se font les meilleurs vins. La Marche modéhenne et les Terres veuves sont ses royaumes de prédilection. Le plein fait, la caravane s'aventure vers Urguemand, royaume dans lequel le commerce va bon train, aussi bien à la vente qu'à l'achat. Riche d'une cargaison variée et prestigieuse, l'Œnerrance part ensuite visiter ses meilleurs clients, au travers de tout l'Harmonde : un crochet par la Province liturgique, puis traversée de la Janrénie et des Communes princières. À Sasmiyana, l'Œnerrance affrète à grand frais un navire pour revenir sur les côtes du désert de Keshe, où elle se procure du vin de corail et des vins boucaniers — l'Œnerrance s'est rendu une fois dans l'Enclave et s'y est fait quelques amitiés qui la livrent désormais en Keshe. Vient la traversée du désert et le retour dans les Terres veuves. À moins de problème particulier, ce périple dure environ une année et permet aux œnerrants d'être de retour dans le Sud pour les vendanges, et d'y participer chez un de leurs fournisseurs.

Chers Inspirés, où que se trouve votre Domaine, l'Œnerrance se débrouille pour la visiter, tant elle sait y trouver le meilleur accueil et y faire de bonnes affaires.

La caravane

Aujourd'hui, et depuis quelques années déjà, l'Œnerrance compte une trentaine de personnes. Elle dispose d'une douzaine de roulottes habitables et de quatre chariots supplémentaires, supportant des tentes et des tréteaux pour les foires, des réserves de vivres et de fourrage, divers outils, des réserves de tonnelets pour la vente en gros, un four à pain, etc.

Mais le plus impressionnant reste la cavambule. Cette immense roulotte haute de trois étages contient la cargaison de l'Œnerrance. Sur une plateforme, elle accueille une taverne que les œnerrants ouvrent lors de leurs haltes dans les endroits fréquentés de l'Harmonde. Elle est également ouverte lorsque la caravane progresse, et quiconque veut s'y désaltérer peut attraper une échelle au vol et y grimper. De nombreux voyageurs ont ainsi fait un bout de chemin avec les œnerrants, profitant de leurs vins et se reposant des fatigues de la route. Pour le reste, la cavambule semble remplie à ras bord de tonneaux et de barils, dont certains sont en perce et donnent sur l'extérieur. Les œnerrants y accèdent par un dédale d'échelles, de plates-formes et de balcons. Certains consommateurs s'amusent à parier à celui qui commandera le vin qui fera monter la serveuse le plus haut possible.

La cavambule est tractée par quatre bœugles. Ces animaux sont en effet idéaux pour tirer des chariots de taille colossale. En plus de leur incroyable puissance, leurs pas est d'une régularité exemplaire. Grâce à eux, le vin n'est pas ballotté en tout sens et se conserve plus longtemps.

Figures

Hermecure

« Or, ami, vin, serviteur, le plus vieux est le meilleur ! »

Votre ami **Hermecure** n'est plus tout jeune, vous le savez. Mais il n'en reste pas moins un grand gaillard, large d'épaules, dont la bedaine trahit une attirance évidente vers la bonne chère. Sa figure est joviale et rougeaude et il

inspire la bonne humeur. Il n'a jamais quitté son accent chantant modéhen, et l'entendre parler keshite, ophidien ou urguemand est toujours très amusant.

Hermecure est le grand patron de l'Œnerrance, et il vous a maintes fois raconté comment il l'avait créée et comment elle était toute sa fierté. Il la dirige dans la joie et la bonne humeur, et aucun de ses employés ne semble avoir à se plaindre de lui. La caravane est un exemple de communauté soudée et solidaire, dirigée par un homme bon et généreux.

Vous savez fort bien que l'Œnerrance brasse une quantité colossale d'argent, mais vous avez toujours vu votre ami rester d'une humilité exemplaire. Vous ne l'avez jamais vu autrement habillé que dans une de ses grandes chemises de lin tachées de vin, pourtant protégée par son tablier en cuir.

La famille d'Hermecure

« Vin sur lait, bienfait, lait sur vin, venin. »

L'Œnerrance est avant tout une entreprise familiale.



Sélaine

• **Molhyzia** est l'épouse d'Hermecure. Originaire d'Urguemand, elle en garde une crainte inconsidérée pour le Cryptogramme-magicien. Il n'est pas rare de la voir quitter les lieux dès qu'un Mage y pénètre, non sans avoir émis un commentaire désobligeant qui faillit maintes fois mettre les œnerrants en mauvaise posture. Mis à part ce petit travers, Molhyzia est une femme mesurée dont le calme contraste avec l'exubérance de son époux. Elle semble moins portée sur la bouteille que la plupart des œnerrants et, peut-être pour cette raison, c'est elle qui fait les comptes de la caravane.

• **Sélaine** est la fille d'Hermecure et de Molhyzia. Elle est encore jeune, à peine vingt ans, mais il est évident qu'Hermecure veut en faire son héritière. Elle exerce ses talents de commerçante avec son père, et Tufertille lui apprend la science des vins. Elle est fraîche, joyeuse, généreuse, et il vous semble que l'Œnerrance sera en de bonnes mains si Sélaine venait en effet à la diriger. Vous l'avez vu toucher un peu à tout ce qui fait tourner la caravane, du service à l'auberge à la tenue des comptes, en passant par le bouchonnage des bœugles et la vidange des barriques.

• **Ariel** et **Oscandre** sont les deux fils cadets d'Hermecure et de Molhyzia. Faux jumeaux, Ariel est aussi exubérant que son père et Oscandre est aussi calme que sa mère. Ils ne semblent pas beaucoup travailler pour la bonne marche de la caravane, à part quand leur père, ou plus souvent leur mère, leur donne l'ordre d'accomplir quelque tâche précise.

Les deux frères sont tous deux très amoureux de Lisette — *cf.* plus loin — et rivalisent d'ingéniosité pour la séduire. Ariel le blondinet ne cesse de lui proposer de partir à l'aventure avec lui, alors qu'Oscandre le rouquin lui écrit des poèmes encore très maladroits. Les deux garçons n'ont que seize ans, mais gageons qu'un jour ou l'autre, l'un d'eux finira par la séduire.

• **Carabian** est un cousin d'Hermecure. Lui aussi avait envie de voir du pays et a rejoint l'Œnerrance en 1442, après avoir perdu son épouse. Artisan tonnelier, c'est lui qui s'occupe de réparer et de vidanger les barriques de la cavambule, ainsi que d'acheter les tonnelets pour la vente en gros.

• **Pilostre** est le fils du cousin d'Hermecure, qui tient aujourd'hui le domaine de Valpertuis. Ses parents l'ont mis en apprentissage à l'Œnerrance pour le dégourdir un peu, avant qu'il ne reprenne la gestion du domaine.

Pilostre a douze ans et pour l'instant, il fait la plonge à l'auberge — vous l'avez déjà vu vider les fonds de verre — et suit assidûment les cours de Tufertille.

Tante Gargueule

« Un bon verre de vin enlève un sou au carabin. »

Drôle de fée noire que celle-ci. Là où ses congénères sont généralement timides et sobres, **Tante Gargueule**, comme l'appellent les œnerrants, est plutôt bavarde et gourmande. Tellement gourmande qu'elle est obèse, toutes proportions gardées bien sûr. Avec son visage rond, ses seins bien remplis et son ventre bien tendu, elle vous rappelle plutôt une bonne fermière miniature que la sorcière à laquelle tout le monde pense quand on parle de fée noire. Vous l'avez déjà soulevée et doutez franchement que ses ailes en soient encore capables. Vous ne l'avez jamais vue voler.

Tante Gargueule dirige les cuisines de l'Œnerrance, et passe le plus clair de son temps dans l'auberge de la cavambule. Elle vient souvent discuter avec les clients, leur demandant de la poser sur une table pour pouvoir *être à la hauteur*. Elle sirote alors des vins chauds dans lesquels elle glisse des herbes ou des épices, dont elle seule a le secret, et qu'elle seule peut avaler. Elle prend un malin plaisir à en proposer aux petits nouveaux, qui recrachent généralement le breuvage en aspergeant bruyamment d'autres convives. Vous êtes sans doute passé par là lors de votre première rencontre avec Tante Gargueule.



Tante Gargueule

Les aubergistes

« Qui vin ne boit après salade, est en danger d'être malade. »

Depuis qu'elle dispose de la cavambule, l'Œnerrance fait office d'auberge. Que ce soit pour nourrir les œnerrants — la plupart aiment bien et beaucoup manger — ou les clients de l'auberge, Hermecure a doté sa caravane d'un personnel au savoir-faire culinaire exemplaire. Tante Gargueule dirige les opérations depuis sa cuisine. Outre le petit Pilostre qui fait la vaisselle, voici les grandes personnalités qui permettent de nourrir tout ce beau monde.

Vilrasse est le boulanger de l'Œnerrance. « *À bon pain, bon vin* » dit-il toujours. Il travaille la plupart du temps à son four, qui est aménagé dans un des petits chariots de la caravane.

Berthelle est la femme de Vilrasse, et ils ont deux enfants en bas âge. Berthelle est cuisinière et aide généralement en cuisine, suivant les consignes de Tante Gargueule.

Lisette fait le service dans l'auberge de l'Œnerrance, souvent aidée par Sélaine, la fille de Hermecure. Le contraste entre les deux jeunes femmes est saisissant : Lisette est en effet la seule personne de l'Œnerrance a avoir l'air triste. Hermecure vous a raconté son histoire : elle est orpheline et avait été recueillie par un oncle tavernier. Non content de la faire travailler dans son établissement, son père adoptif abusait d'elle. Témoin de l'affaire, Hermecure lui a racheté Lisette. Malheureusement, la jeune fille ne semble pas pouvoir oublier son douloureux passé. Hermecure doute de la capacité de ses fils, qui la courtisent assidûment, à lui redonner le sourire.

Raskin Laflèche est un fier boucanier. Il est tombé amoureux de *la boisson des sirènes*, comme il l'appelle

lui-même, lorsque l'Œnerrance a séjourné dans l'Enclave. En se joignant à elle, il abandonna la mer, sa première passion, mais donna libre cours à ses secondes amours : la chasse. Lors des haltes de l'Œnerrance, il organise de fameuses parties de chasse, emmenant qui veut bien le suivre — Hermecure, Ariel, Vilrasse, Solitène et une partie des soldats. Il n'y a pas à dire : le gibier accompagne bien le bon vin, et on en sert souvent à l'Œnerrance !

Solitène

« Si un âne ne boit que s'il a soif, c'est parce qu'il ne boit que de l'eau. Hahaha ! »

Solitène est à mi-chemin entre l'épave alcoolique et le guerrier expert. Il a un physique de mastard bien baraqué, mais sa démarche est chaloupée et incertaine. Il dirige ses hommes d'une voix de stentor, mais ses propos sont souvent incohérents. Il tient souvent sa lourde épée dans la main droite, alors que la gauche amène le goulot d'une bonne bouteille à ses lèvres. Et en effet, malgré son ébriété souvent avancée, Solitène est un des meilleurs guerriers que vous ayez jamais croisés.

Saoul depuis son plus jeune âge, Solitène a développé une technique de combat propre à l'ivresse. Ses passes d'armes et ses bottes tirent avantage de ce que l'on est plus audacieux et plus imprévisible lorsque l'on a bu. C'est ce qui permit à Solitène d'allier enfin ses deux passions : la bagarre et l'alcool, sans prendre trop de risque.

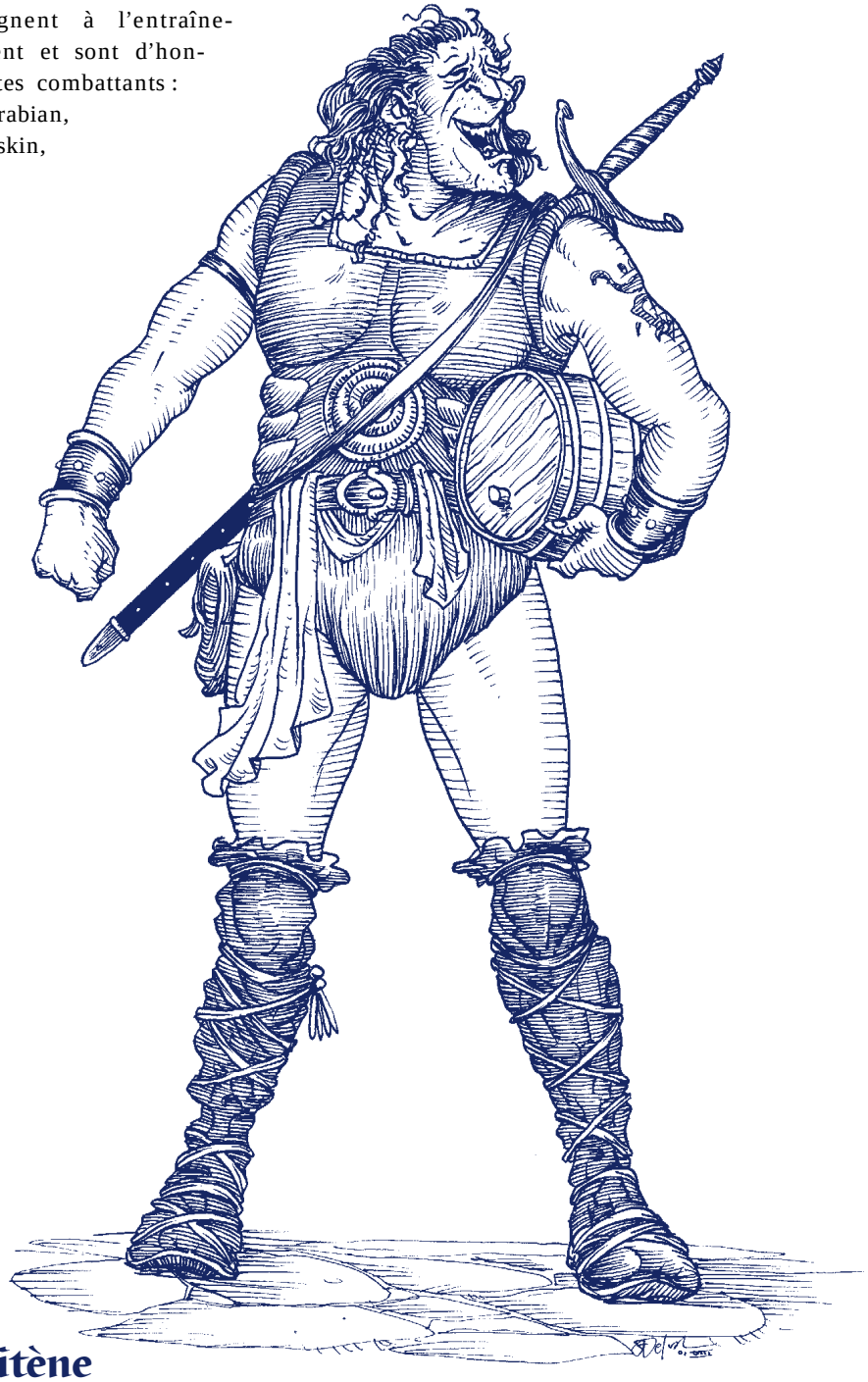
Solitène s'occupe de superviser la défense de l'Œnerrance. Il est toujours inquiétant de voir l'homme, toujours plus ou moins ivre, donner ses ordres, mais Hermecure semble avoir une totale confiance en lui. En tout cas, il est son plus ancien compagnon de route.

Les hommes d'armes

« Les vignes et les jolies femmes sont difficiles à garder. »

Solitène dispose d'une dizaine d'hommes d'armes qu'il entraîne régulièrement. Vous avez déjà surpris de telles séances et avez pu jauger de la qualité de la petite troupe : excellente ! Qui plus est, vous avez constaté que d'autres œnerrants se joignent à l'entraînement et sont d'honnêtes combattants : Carabian, Raskin, Vilrasse, Ariel, Mac', Staf', et même Sélaine. Vous avez également remarqué que Hermecure n'a pas lésiné sur l'équipement, armes et armures, qui sont d'excellente qualité. En bref, vous diriez que la troupe des œnerrants est petite mais efficace.

Sa mission principale est de protéger l'Œnerrance d'éventuels brigands. Les



Solitène

attaques ne sont pas si nombreuses que ce que l'on pourrait croire, car la cavambule en impose et seuls des brigands bien organisés osent s'y attaquer. Or, les bandes de ce genre se renseignent généralement sur la cargaison de ses proies. Et le vin n'est pas à proprement parler une denrée facilement transportable, et elle n'est pas vendable sans en avoir une bonne connaissance. De plus, Hermecure prend soin de n'avoir que le minimum de liquide — d'argent liquide — dans l'Œnerrance pour ne pas attirer les convoitises. Mais il est toutefois arrivé que l'Œnerrance soit attaquée et perde certains de ses membres. C'est en général une période de grande tristesse car les œnerrants sont très soudés, et la perte de l'un d'entre eux affecte toute la compagnie.

La deuxième mission des hommes d'armes est de surveiller la cavambule lorsqu'elle est arrêtée, que ce soit sur la route ou lors d'étapes. Les fûts percés sur l'extérieur sont en effet facilement accessibles, et la cavambule recèle toute la richesse des œnerrants. Les soldats font des rondes sur les passerelles de l'engin, veillant à ce que personne ne vienne chaparder.

Parmi la dizaine de soldats, vous avez distingué :

- **Espintral**, un cousin de Solitène à ce qu'on vous a dit, retrouvé récemment sur une route de l'Harmonde par le plus pur des hasards ;
- **Hermione**, la seule femme figurant parmi les soldats, une ancienne esclave carme, farouche et indépendante. Vous croyez savoir que Solitène a prié Hermecure de la racheter et que le sergent et la guerrière sont amants ;
- **Kubalaï**, un ogre qui, avec Tante Gargueule, Tufertille et Cormina, complète le tableau saisonin de l'Œnerrance.

TUFERTILLE

« L'eau montre a son effet qu'à boire elle n'est bonne, elle rend l'homme éthique, pale et morfondu. »

« On ne met pas de vin nouveau dans de vieilles outres. » (en parlant vraisemblablement de lui-même)

Tufertille est un vieux farfadet d'origine princéenne. Personne ne sait vraiment quel fut son passé, mais tous connaissent la façon dont il est entré dans l'Œnerrance — *cf.* le récit qu'en fait Hermecure plus haut. Le vieillard est exubérant : il se maquille, se coiffe de perruques poudrées, met des habits extravagants mais démodés, et affectionne en particulier une collerette trop large pour son petit cou. Il porte en pendentif une coupelle d'étain dans laquelle il goûte les vins.

Car tel est le rôle de Tufertille au sein de l'Œnerrance : vérifier la qualité des vins, savoir comment ils vieilliront, prévoir quand ils seront les meilleurs. Il n'a pas son pareil en matière d'odorat et de goût, et beaucoup pensent que la magie du Printemps n'est pas étrangère à ses talents.

Aujourd'hui, Tufertille se sent vieillir, et il s'est mis en tête de transmettre son savoir aux autres œnerrants. Les jeunes sont très intéressés par ses cours, en particulier Sélaine et Pilostre.

L'INTENDANCE

« Autant de vin il entre, autant de secrets qui sortent. »

Cormina est une lutine et néanmoins la femme de Tufertille. Elle l'a rencontré alors que l'Œnerrance s'arrêtait dans la chênaie de Bergerelle, célèbre pour son vin très fruité. Personne ne comprit comment Tufertille — un farfadet, imaginez-vous cela ? — séduisit une lutine, qui plus



Tufertille

est beaucoup plus jeune que lui et promue à un bel avenir, puisque fille du maître vigneron. Toujours est-il que l'Œnerrance n'est plus la bienvenue dans ce coin de l'Harmonde, ce qui est bien d'hommage car le vin y est bon !

Cormina s'occupe, avec son époux, de l'intendance de la caravane. En ville, elle fait le marché de l'Œnerrance, aidée par quelques garçons vigoureux pour transporter les kilos de vivre. Elle dirige également les palefreniers et semble avoir une empathie incroyable avec les bœugles. Vous avez déjà vu ce petit bout de saisonine diriger les mastodontes avec autorité.

Mac' et **Staf'**, comme tous les appellent, sont les palefreniers de la caravane. Ce sont eux qui s'occupent de faire paître les chevaux, de les ferrer et de les harnacher. Avant l'arrivée de Cormina, ils s'occupaient également des bœugles, mais depuis qu'elle est là, ils surveillent juste, armés de leur hallebarde, que rien ne tourne mal.

Mac' était maréchal-ferrant en Urguemand et Staf' écuyer en Province liturgique. Ils se sont rencontrés il y a bien longtemps et voyagèrent un moment ensemble, avant d'être embauchés par Hermecure lors de la renaissance de l'Œnerrance.

Poivrin est l'homme à tout faire de l'Œnerrance. Un peu simplet, il suivit un jour l'Œnerrance alors qu'elle quittait son village. Hermecure a bien essayé de l'y ramener, mais personne n'en voulait. Comme le garçon était sympathique, les œnerrants l'adoptèrent volontiers. Lors des foires, Poivrin insiste toujours pour monter les tréteaux et les tentes tout seul comme un grand !



Jouer avec l'Œnerrance

Vous connaissez les œnerrants, et voici quelques avantages et défauts pouvant vous aider à préciser vos rapports avec eux.

Avantages

Amant de Sélaine (1 point)

Vous avez été l'amant de Sélaine lors des derniers passages de l'Œnerrance. Elle vous apprécie et il y a fort à parier que vous vous retrouverez la prochaine fois qu'ils seront sur vos terres. Comme son père ne peut rien lui refuser, vous vous réjouissez d'avance à l'idée des bonnes bouteilles qu'elle saura lui soutirer et que vous dégusterez ensemble. Demandez donc à votre Éminence Grise si Sélaine ne vous a pas raconté quelque anecdote sur la caravane.

Note : cet avantage ne peut être pris que par un humain.

Bottes de Solitène (variable)

Solitène est un véritable ami pour vous. Contre quelques bouteilles de vins, il vous a enseigné une ou plusieurs de ses bottes secrètes, au prix habituel de Rareté de la botte/4.

Filleul de Gargueule (1 point)

La fée noire de l'Œnerrance est votre amie. Elle vous gâte toujours de ses petits plats ! Demandez donc à votre Éminence Grise si la fée noire ne vous a pas raconté quelque anecdote sur la caravane.

Œnerrant (variable)

Vous avez voyagé avec l'Œnerrance pendant un nombre d'années égal au coût de l'avantage. Vous disposez de 10 PX par an à répartir dans des compétences typiquement œnerrantes : Géographie, Savoir-faire : vin ou cuisine, une Langue vivante, etc. Vous pouvez réduire le coût de cet avantage d'un point en considérant que vous avez quitté les œnerrants en mauvais termes.

Défauts

Allergie (1 point)

Mon pauvre, vous êtes allergique au vin et ne pouvez profiter des dégustations de l'Œnerrance !

Domaine œnerrant

Si le cœur vous en dit et si votre Éminence juge que les œnerrants vous acceptent, vous pouvez fort bien faire de la caravane un Domaine itinérant. À vous de trouver votre place au sein de la caravane, de diversifier ses activités, de proposer de nouvelles destinations. Si vous vous aventurez dans cette voie, l'Œnerrance est considérée comme disposant des caractéristiques de départ mentionnées en encart, que votre présence vient peut-être modifier — *cf. Les Cahiers Gris* pour les règles de gestion de Domaine. Notez que les Aspects noirs sont laissés à la discrétion de votre Éminence Grise…

L'Œnerrance, un Domaine

Royaume : *itinérant*
Régime : *dirigé collégialement par Hermecure*
Effectif : *30 personnes environ*

CORPS : *4/?*
Armée : 4
Défense : 2
Habitants : 1
Organisation : 6

ESPRIT : *7/?*
Finance : 8
Renseignement : 6

ÂME : *3/?*
Magie : 3
Diplomatie : 6

L'avis du docte Caprien, sommelier de l'ordre des Bouffevins.

Si vous voulez mon avis, l'Œnerrance cache quelque chose ! Croyez-moi, il est rigoureusement impossible de transporter du vin sur de si longues distances sans qu'il ne souffre des cahots et des changements de température. Et pourtant, je dois bien admettre que leurs vins sont toujours exceptionnels !

Je suis persuadé qu'il y a de la magie là dessous. Je ne sais pas moi, un mage renégat ? Ou peut-être la magie saisonine de leur goûteur farfadet, de leur intendante lutine ou de leur fée noire cuisinière ? Tiens, je me suis laissé dire que l'Équerre avait bâti leur cave roulante… Pourquoi pas un artifice d'architecture ésotérique ? Je ne sais pas moi… Et vous, quel est votre avis ?

Les bœugles

Les bœugles appartiennent au genre des bovins, mais ils sont deux fois plus hauts que les plus gros taureaux, et au moins trois fois plus larges. Leur force est immense et ils sont l'idéal du charretier qui souhaite transporter de grosses charges. Ils seraient aussi l'idéal de l'éleveur s'ils n'avaient deux gros défauts. *Primo*, ils n'avancent que lorsqu'ils mâchent, ce qui n'est pas très commode pour les faire changer de pâturage. *Secundo*, ils sont complètement aveugles — méfiez-vous qu'ils ne prennent pas votre tignasse pour une bonne touffe d'herbe, cet accident est malheureusement des plus fréquents — et ont tendance à rentrer dans n'importe quel obstacle — clôtures, murs, arbres — qui ne résistent pas à leur force.

De fait, les seuls endroits ou les bœugles peuvent s'épanouir sont les immenses steppes lyphaniennes. Ils ne sont pas chassés par les autochtones — à moins d'une carence de nourriture — car il est désespérément ennuyeux de poursuivre une bête aveugle et indolente. Une tribu lyphanienne s'est spécialisée dans l'exportation de bœugles et les livrent généralement dans des mines ou des chantiers de l'Équerre, où une telle puissance animale peut être mise à profit. Généralement, ceux qui emploient des bœugles comme animaux de trait les dirigent grâce à des paniers remplis de fourrage, disposés sous leur gueule, amovibles pour les faire s'arrêter et orientables pour les faire tourner.

RÉS *24* **FOR** *20*
AGI *1* **PER** *1*

MEL *7* **TAI** *+ 3*
MV *3* **BD** *+ 43*
PdV *180*

Compétences :
Tirer chariot 10 et c'est tout !

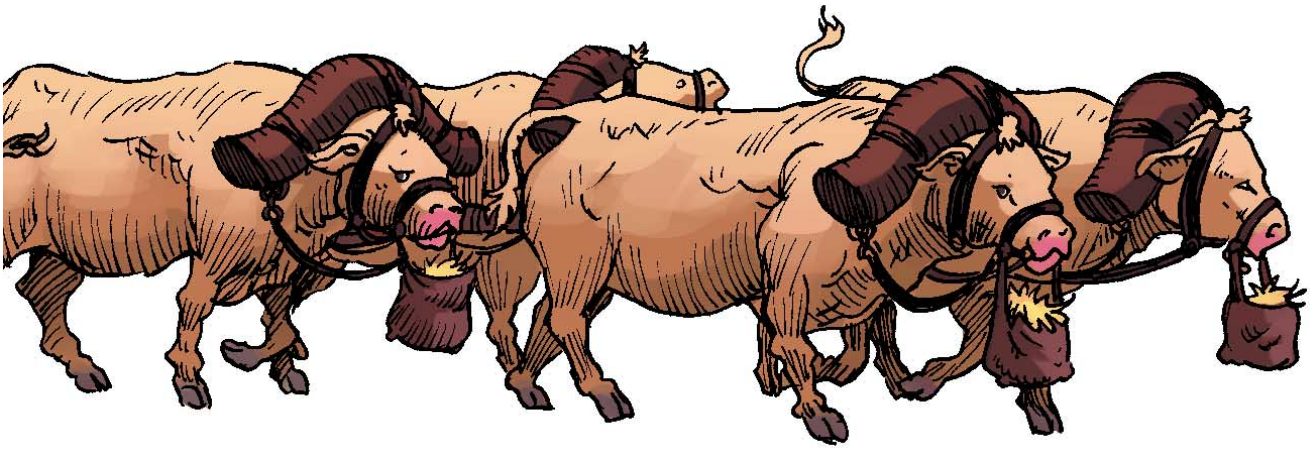
Bottes éthyliques

L'éclaboussefilade (action) [toutes armes 12]

Conditions : Avoir trop bu, avoir l'initiative, parvenir à se faire vomir.

Cette botte est la préférée de Solitène, c'est aussi la plus ancienne. Il l'a créée le jour de ses seize ans. Alors qu'il fêtait son anniversaire avec quelques amis, il fut pris à parti par quelques trouble-fêtes. La petite fête dégénéra fortement et Solitène, déjà bien ivrogne pour son âge, provoqua l'un des perturbateurs en duel. Les remous du combat ne convinrent pas à son estomac qui ne put garder l'intégralité du vin ingéré dans la soirée… C'est ainsi que dans un geste, alors qu'il se jetait sur son adversaire pour lui trancher la tête, Solitène vomit tout son cru au visage du malheureux. Ne perdant pas son élan, il profita de l'aveuglement de son adversaire pour lui asséner un coup violent et l'assommer.

Pour exécuter cette botte secrète, il faut vomir une substance suffisamment légère pour être projetée à plus d'un mètre et suffisamment alcoolisée pour piquer les yeux. Tout liquide alcoolisé fait bien entendu l'affaire — une liqueur par exemple chauffera toujours un peu plus les yeux qu'un cidre bonhomme — mais le vin rouge, de par



son opacité, reste le meilleur agent aveuglant. Se faire vomir est à la portée de tout le monde, mais seuls les grands buveurs savent le faire avec suffisamment d'aplomb pour rester debout. Il faut donc, suite au vomissement, réussir un test de RÉS contre une DIFF 10 pour rester en position d'attaque. En cas de réussite, le duelliste peut alors enchaîner avec un coup de son choix, la défense de l'adversaire étant réduite d'un chiffre égal à la MR de son test de RÉS.

LA CULBUTE DE L'AVERNEGUE (ACTION) [TOUTES ARMES 16]

Conditions : Avoir trop bu, savoir culbuter (Acrobatie à 3 au moins).

L'Avernègue boucanier est ce que l'on appelle un gros vin qui tache, très lourd et très fort. Mais ce n'est pas un simple vin de table, c'est aussi un formidable carburant pour la bataille. C'est après s'être amplement servi dans les fûts d'un prince pirate que Solitène s'en rendit compte. Bien sûr, il ne savait pas que ce vin appartenait à quelqu'un, et n'avait pas l'intention de nuire à qui que ce soit en s'introduisant dans les cales de cette richissime caravelle. Grandement imbibé, il se retrouva, titubant, aux prises avec quelques pirates. Incapable de se battre correctement tant son ébriété était grande, il se jeta au sol et trébucha entre les jambes de ses assaillants… Impressionné par son audace et sa gaillardise au combat, le prince pirate lui laissa la vie sauve.

Cette botte se substitue à une esquive et permet d'attaquer sans avoir l'initiative. En réussissant un test d'AGI + Acrobatie contre une DIFF 10, le duelliste parvient à rouler au sol entre les jambes de son adversaire avant d'être réellement confronté à son attaque. Il n'a donc pas à esquiver. La MR du test d'Acrobatie est soustraite au score d'Attaque de l'adversaire. Une fois la culbute effectuée, la formule de l'adversaire pour effectuer son attaque est donc score d'Attaque – MR de l'Acrobatie opposé à l'esquive passive de l'autre. En cas d'échec, la cible de la botte est bousculée par le duelliste et trébuche en arrière. En cas d'échec critique, elle tombe et est désarmée.

Note technique : s'il y a plusieurs adversaires, le duelliste effectuant cette botte peut décider de partager le malus imposé à ses attaquants. Par exemple, s'il obtient une MR de 6, il peut attribuer un malus de 3 au premier, de 2 au second et de 1 au troisième.

Note œnologique : n'importe quelle ivresse permet de trébucher, mais pour des raisons que Solitène ignore, cette botte fonctionne toujours mieux avec du véritable Avernègue. Ainsi, si l'on exécute cette botte avec de l'Avernègue, la MR du test d'Acrobatie est majorée de 3 points.

PROVIDENTE POCHETRONADE (RÉACTION) [TOUTES ARMES 24]

Conditions : Avoir trop bu, continuer à boire.

La chance de l'ivrogne ! Comme on dit dans les campagnes urguemandes. Cette chance qui fait que le pochard évite toujours le cavalier qui passe dans la nuit sans le voir, celle qui fait qu'il trébuche à temps pour éviter le nid de frelons qu'il n'avait pas vu !

Solitène a appris à maîtriser cette chance au gré d'une vie d'ivresse et de bagarre. Pour exécuter cette botte, il faut avoir une main libre, afin de tenir une bouteille, une cruche ou tout autre récipient capable de contenir suffisamment d'alcool.

Cette botte permet d'esquiver automatiquement tant que le duelliste ne vomit pas. Lors d'un combat, le duelliste doit porter l'alcool à sa bouche et boire une gorgée chaque fois qu'il veut esquiver gratuitement une attaque. La première fois, il doit réussir un test de RÉS contre une DIFF 5, la deuxième fois 10, puis 15, et ainsi de suite, de 5 en 5. Tant qu'il réussit, l'alcool le sauve et lui donne la chance de tituber au bon moment pour esquiver l'attaque. En cas d'échec, il prend automatiquement le coup.



LE PÈRE LA TROGNE & LA MÈRE LA GROGNE

Niveau de Perfidie : 100
Corruption générée : 10 + 1d10

Apparence

Le Père la Trogne est un petit être répugnant. Haut d'un mètre quarante environ, il est obèse et se déplace en boitillant. Légèrement bossu, il dissimule tant bien que mal sa difformité sous des vêtements de voyage élimés et mal finis. Son visage boursouflé est d'une laideur sans pareille : ses yeux tristes et tombants, surplombés par des arcades proéminentes dominent un orifice informe en place de bouche et de nez.

La Mère la Grogne, son épouse, est quelque peu plus humaine. Grande et squelettique, elle arbore un regard sévère et une bouche pincée. Son visage extrêmement ridé lui confère un air sévère en parfaite opposition avec la fausse bienveillance dont elle se targue. Vêtue d'atours d'intérieurs trop propres et bien mis pour que ce soit naturel, tels que blouses et tabliers sans taches ni plis, la Mère la Grogne est l'archétype même de la mégère.

Origine et mœurs

Le Père la Trogne et la Mère la Grogne forment un couple perfide des plus surprenants. Leur union met en exergue les travers qui peuvent parfois opposer les membres d'une même famille. Caricature extrême du mariage, ce couple est un ennemi redoutable, tant il est vecteur de haine et de tromperie. L'un est l'époux vagabond et festif, l'autre est la femme casanière et jalouse. Lorsqu'ils se séparent, ce n'est que pour se livrer à une compétition. Le jeu auquel ils s'adonnent alors engrange bien des destins, et laisse bien des morts dans son sillage. Pourtant, il s'agit pour eux d'une extrême mise en danger, d'une confrontation à leurs propres faiblesses ; cette compétition les expose à leur propre mort. Tels des papillons de nuit, le Père la Trogne et son épouse ne peuvent pourtant rester bien longtemps sans s'adonner à leur jeu favori : pousser des amis à s'entre-tuer.

Leurs buts sont les suivants :

Père la Trogne : trouver une communauté errante — caravane, cirque, bataillon, etc. — et posséder certains de ses membres. Créant lentement mais sûrement la dissension au sein du groupe, il cherche, à la longue, à provoquer des rivalités, des haines, des meurtres ; tout en attirant les regards indiscrets des personnes extérieures, en créant une mauvaise réputation au groupe, jusqu'à la disparition de plusieurs de ses membres et la dissolution définitive de la communauté.

Mère la Grogne : à l'inverse de son époux, la Mère la Grogne n'est pas une voyageuse. Son but à elle est de créer une communauté. Montant une auberge ou une pension, elle invite les voyageurs à faire une pause dans leur périple. Mais ceux qui s'arrêtent ne repartent pas : ils s'attachent, se plaisent sur place et décident de finir leur vie en ces lieux. Une fois que la communauté comprend au moins quinze personnes, la Mère la Grogne commence alors à dresser ses pensionnaires les uns contre les autres et les pousse à se déchirer, à rompre leurs amours jusqu'à dissolution totale du groupe.

Point faible

Le couple ne s'entend bien que lorsqu'il n'y a pas d'enjeu. C'est pourquoi, lorsqu'ils se décident à répandre la Perfidie, ils se doivent de se séparer. Lui sur les routes et elle à la maison. Mais tout n'est pas si facile, car la compétition qui s'installe entre eux, lorsqu'il est question de jouer les perfides, est telle qu'ils sont incapables de se parler sans raillerie ni mise à défi. Si l'un et l'autre viennent à se rencontrer pendant leur jeu et que l'un n'a pas achevé ses méfaits, l'autre ne se gêne pas pour se moquer, puis l'insulter encore et encore, jusqu'à le faire sortir de ses gonds. C'est alors que la violence qui les habite prend le dessus et les pousse à s'entre-tuer, victimes de leur propre jeu… Le seul moyen de se débarrasser définitivement de ce couple est donc de les mettre en relation avant qu'ils n'aient poussé leurs communautés respectives à se détruire. La scène de ménage tourne alors au massacre et quand l'un est mort, l'autre s'écroule aussi, inévitablement.

Pouvoirs corrompus

Père la Trogne

Possession fragmentée

Possédé principal : Lorsqu'il se décide à posséder une communauté, le Père la Trogne choisit la personne qui sera son point d'attache. Jouet favori, cette personne est généralement le chef de la communauté. Un test de VOL contre une DIFF 20 peut permettre à la cible de résister. En cas d'échec, la possession est effective. Cette possession lui permet de manipuler le corps et l'esprit de la cible à sa guise, sans perdre aucune de ses facultés. Lorsqu'il choisit de posséder une communauté, le Corrompu ne peut changer que deux fois de possession principale.

Possessions secondaires : S'il le souhaite, le Corrompu peut choisir trois ou quatre autres personnes à posséder. Si elles échouent dans un test de VOL contre une DIFF de 15, ces personnes deviennent autant de véhicules de sa Perfidie. En cas de réussite de la part de la cible, le Père la Trogne peut réitérer l'opération chaque matin à sa guise pendant dix jours. Passé ce délai, il devra jeter son dévolu sur une autre cible.

Les cibles de la possession secondaire sont manipulées avec un malus de 2 à tous les tests.

Possession ambiante : Il s'agit du simple résultat de la présence du Père la Trogne dans le groupe. Cette possession ne permet pas de contrôle physique ou mental, mais oblige chaque membre du groupe à se plier aux ordres explicites du possédé principal. Le seul moyen d'échapper à la possession ambiante est de réussir un test de VOL contre une DIFF 20 le jour même d'entrée du Corrompu dans la communauté. En cas d'échec, il n'y a plus qu'à attendre la fin de cette triste aventure pour le groupe…

Malléabilité des corps

Ce pouvoir permet au Père la Trogne de changer à volonté l'apparence de son possédé principal en restant cependant dans les limites de son sexe et de son peuple.

Loi du silence

Ce pouvoir extrêmement puissant impose un tabou à toutes les personnes sous l'effet de la possession ambiante. Cette loi a pour effet de détourner l'attention des possédés de tout ce qui pourrait leur ouvrir les yeux sur leur réel problème. Ils perdent ainsi tout sens des réalités, s'imaginent toutes sortes de complots farfelus au sein du groupe, créent des bandes au sein même de la communauté et construisent un réseau de paranoïa et de mensonges, plutôt que de chercher ce qui peut réellement avoir provoqué le problème. Mis devant le fait accompli, un possédé ne peut accepter la réalité que de la façon suivante : en confrontant sa (VOLx2) + 1d10 contre VOL + Baratin de l'Inspiré tentant de le convaincre. En cas de victoire de l'Inspiré avec une MR de 10 au moins, le possédé peut sortir du pouvoir du Père la Trogne pour une durée d'un quart d'heure. Ce laps de temps écoulé, il retombe dans sa mauvaise foi et son aveuglement.

Méthode et déroulement

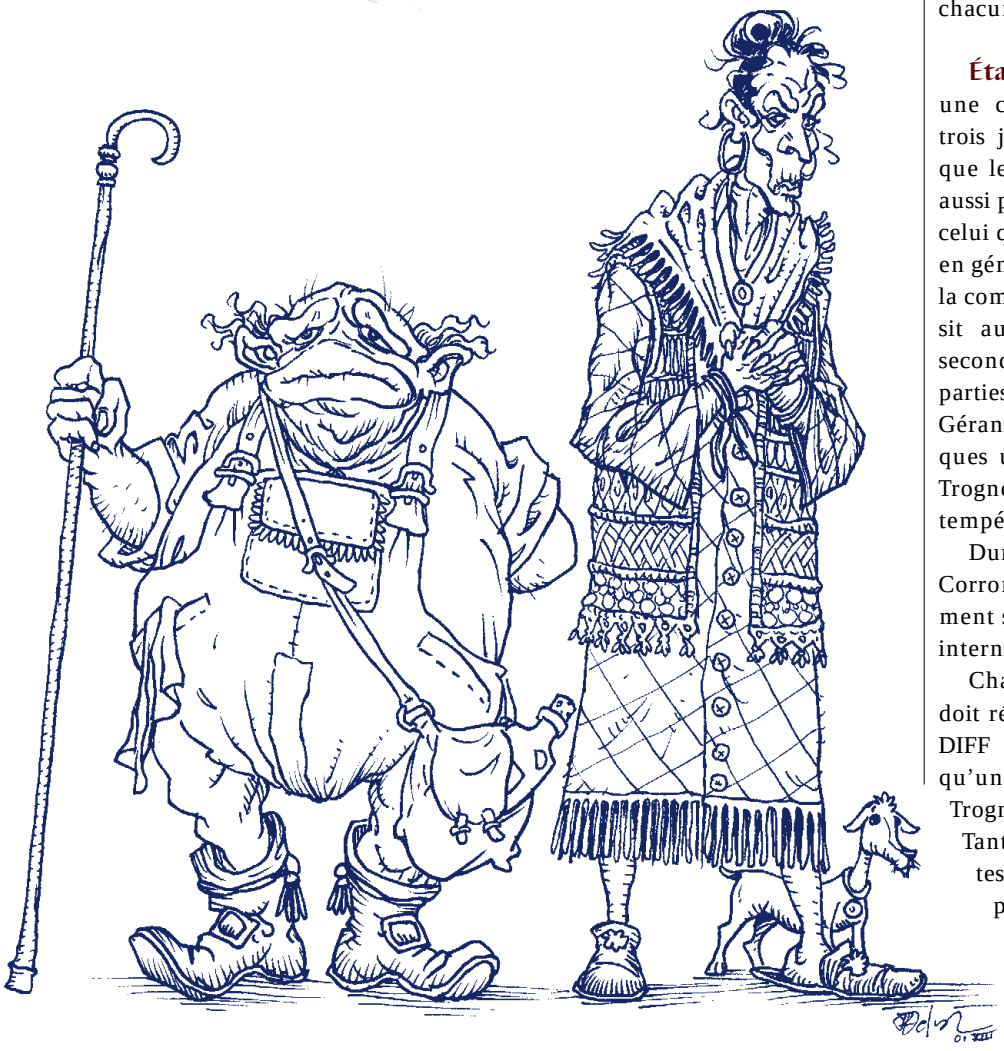
La présence du Père la Trogne dans une communauté signe le plus souvent l'arrêt de mort du groupe. Certaines bagarres explosent au bout de dix jours et l'on voit les premiers meurtres et duels au but d'un mois au plus tôt — si le Père la Trogne se contente de laisser faire ; s'il décide de tuer lui-même quelques personnes, le processus peut en être nettement accéléré.

Il est possible de découper artificiellement la possession d'un groupe en quatre étapes de dix à vingt jours chacune.

Étape 1 : Le Père la Trogne choisit une communauté. Il passe deux ou trois jours avec eux afin de s'assurer que le jeu en vaut la chandelle. C'est aussi pendant cette période qu'il choisit celui qui sera son point d'ancrage. C'est en général un personnage influent dans la communauté, voire son chef. Il choisit aussi trois ou quatre personnes secondaires, puis se scinde en autant de parties qu'il le faut pour les posséder. Gérant la communauté grâce à quelques unes de ses sommités, le Père la Trogne continue alors d'en prendre la température.

Durant les dix premiers jours, le Corrompu ne peut contrôler totalement ses hôtes et se retrouve en conflit interne avec eux.

Chacune de ses nouvelles identités doit réussir un test de VOL contre une DIFF 15 au réveil chaque jour. Dès qu'un échec est essuyé, le Père la Trogne peut le contrôler à volonté. Tant qu'un personnage réussit ses tests de VOL, la possession n'est que partielle et le Corrompu ne peut aspirer qu'à quelques incursions évasives dans son comportement. Les possédés deviennent



peu à peu des parodies d'eux-mêmes. Les subtilités de cette parodie sont laissées à l'inspiration du Corrompu ; il peut s'agir de gentillesse excessive chez un terrible chef de guerre, d'un appétit sexuel exacerbé chez une religieuse liturge, ou d'une soudaine et profonde aversion pour tout ce qui est gras chez un cuisinier renommé…

Étape 2 : Après les dix premiers jours, le comportement des possédés n'est forcément pas passé inaperçu. Dans la communauté, on commence à se poser des questions, on lance des rumeurs… Pourtant, la Loi du silence s'impose brusquement et force chacun à se taire, à trouver une autre explication et surtout, à ne jamais chercher d'aide à l'extérieur de la communauté.

Étape 3 : Cette troisième phase est presque bercée par la routine. Tous se sont habitués aux comportements étranges des possédés, et ne les considèrent plus comme des fantaisies mais comme des défauts. De réelles animosités apparaissent, les insultes peuvent fuser et des rixes peuvent avoir lieu. Cette fois, la Loi du silence va bien plus loin que de simplement forcer la victime à regarder ailleurs : elle la rend agressive face aux curieux. Il n'est plus question de laisser quelqu'un poser des questions, même les vieux amis n'ont qu'à bien se tenir. L'aura du Père la Trogne touche maintenant tout le monde par le biais de la possession ambiante : le cercle se resserre pour mieux mourir de l'intérieur. On ne cherche pas de médecin pour soigner d'éventuels malades, on ne mange pas de nourriture venue de l'extérieur de la caravane, on n'achète plus rien et toute discussion avec un étranger tourne très vite à l'ennui démonstratif.

Étape 4 : Cette dernière étape est celle qui conduit à la mort d'un ou plusieurs membres de la communauté. Les membres ne se pardonnent plus rien et le moindre désaccord peut être prétexte à un coup. Les bagarres sont fréquentes au sein du groupe et des meurtres se dessinent dans l'esprit de chacun. La possession ambiante fait naître des schémas de vengeance organisée, des propos vexants à tenir, rappelle le point faible d'untel, la trahison de celui-ci, l'adultère de celle-là… jusqu'à l'explosion, jusqu'à ce que quelqu'un cède à la tentation et lance la première pierre. C'est alors qu'intervient généralement la débandade, la tuerie en série.

Mère la Grogne

Ubiquité

Lorsqu'elle choisit de fonder une communauté pour ensuite prendre le plaisir de la détruire, la Mère la Grogne installe son esprit dans un bâtiment. Elle fragmente chaque partie de son être pour intégrer la maison qui devient alors le point central de sa communauté. Il s'agit en général du foyer familial ou de l'auberge la plus fréquentée. Tout comme son époux choisit un possédé principal, la Mère la Grogne prend un point d'ancrage. Tant qu'elle ne prend pas sa forme physique, elle est en chaque mur, chaque meuble et chaque grain de poussière de la maison. Ainsi peut-elle entendre tout ce qui s'y dit et voir tout ce qui s'y produit. De surcroît, elle peut prendre sa forme physique à tout endroit du foyer, en une seconde tout au plus. Elle peut aussi, à l'inverse, si le besoin s'en fait sentir, se disperser en un battement de cil à travers la bâtisse. Une fois que la communauté comprend suffisamment de monde, la Mère la Grogne se décide à la détruire à petit feu. Elle utilise alors ce pouvoir pour apparaître ici et là à ses pensionnaires isolés, et les dresser les uns contre les autres. Le déroulement des événements à partir de ce moment est similaire à celui décrit pour son époux dans le paragraphe intitulé « Méthode et déroulement ».

Belle table

Ce pouvoir pousse les personnes à rester et à enrichir la communauté créée par la Mère la Grogne. Il suffit de partager un repas avec les membres de la communauté ou la Mère la Grogne elle-même pour être confronté au pouvoir. Un test de VOL contre une DIFF 15 est alors à réussir. En cas d'échec, la victime n'a plus envie de partir et se retrouve avec d'étranges pulsions : ramasser tous ces morceaux de bois pour construire une cabane, offrir tous ses biens à la communauté pour enjoliver les lieux, enrichir la maîtresse des lieux pour que la cuisine, déjà si bonne, puisse encore s'améliorer. En cas d'échec critique, la victime peut même tomber amoureuse de l'un des membres de la communauté.

Toutes les personnes tombant sous l'effet de ce pouvoir sont susceptibles d'obéir au doigt et à l'œil à la Mère la Grogne ; c'est pourquoi, lorsqu'elle leur donne un ordre risqué ou contre nature — « Tue ta sœur ! Saute dans le puits ! Attaque les dix ogres avec ton couteau de cuisine ! » —, il est possible de s'y soustraire en réussissant un test de VOL contre une DIFF 15. Réussir ce test ne permet pas cependant de ne plus être sous l'emprise de Belle table.

Humilité benoîte

Ce pouvoir a les mêmes effets que la Possession ambiante du Père la Trogne : il pousse les membres du groupe à se refermer sur eux-mêmes et à s'autosuffire. De surcroît, il impose une sorte d'apathie qui rend toutes les personnes affectées molles et lentes d'esprits. Tous leurs tests physiques voient leur difficulté augmentée de 2 points et les tests utilisant l'INT de 1 point.

Pouvoirs communs

Aléas de l'errance

L'un est attaché au voyage et l'autre y est opposé. Tous deux ont de ce fait le pouvoir de le favoriser ou d'y contrevenir. Ainsi, sur simple décision chacun des deux peut provoquer, à raison d'une fois par jour, une embûche météorologique. Il peut s'agir d'une tempête, d'un orage, de brumes ou d'une chute de neige ; mais il peut aussi s'agir d'un vent bienvenu qui regonfle

les voiles ou d'un rayon de soleil qui redonne le courage de progresser.

Lorsqu'il s'agit d'intempéries, le Corrompu doit réussir un test de VOL contre une DIFF 15, chaque point de MR équivalant à un point de malus pour toute action physique. À l'inverse, la MR peut correspondre au bonus que peut apporter un temps clément.

Illusions

Les illusions auditives, visuelles ou olfactives sont le fort du Père la Trogne et de la Mère la Grogne. Par exemple, ils n'hésitent pas à imiter les voix de membres de leurs communautés pour faire croire à d'autres qu'ils surprennent des conversations privées et compromettantes.

Un test de PER contre une DIFF 15 permet de déceler le subterfuge pour toute personne non soumise à la possession.

Immortalité nuptiale

Le Père la Trogne et son épouse sont partiellement immortels. Ils ne peuvent mourir que de la main de leur moitié. Ainsi, il est possible de les pendre, les brûler, les noyer et les trancher mille fois sans pour autant les éliminer. L'un comme l'autre se relèveront toujours au bout de quelques secondes s'ils n'ont pas été tué par leur époux respectif. Heureusement, ce couple est en constante compétition et il n'est pas impossible de les dresser l'un contre l'autre.

Note : Le Père la Trogne, comme sa femme, peut donc mourir un nombre indéfini de fois, mais il n'en est pas de même de ses possédés. Ainsi, lorsque le Corrompu est tué alors qu'il utilisait le corps d'un de ses possédés, l'innocent est pour sa part réellement tué. Il reste en vie de façon sursitaire jusqu'à la fin de la possession — que le Corrompu meure ou non —, moment où il tombe définitivement inanimé. Les personnes luttant contre ce type de Corrompu commettent au moins une fois l'erreur de tuer un possédé avant de comprendre le mal qu'ils ont commis…

Père la Trogne et Mère la Grogne

TAI : *0* **MV :** *3*, **PdV :** *60*
SBG : *20*, **SBC :** *30*, **BD :** *0*

Init. 12
Att. (tout ce qui peut leur passer sous la main) 12
Esquive 10
Parade (idem) 12

Note : *Le Père la Trogne et la Mère la Grogne évitent le plus souvent de se battre car ils savent bien qu'ils vont mourir inutilement dans d'atroces souffrances, pour ressusciter quelques secondes plus tard. Lorsque le combat est inévitable, le Père la Trogne utilise son possédé le plus fort et utilise ses capacités. La Mère la Grogne préfère pour sa part envoyer ses pensionnaires à l'assaut.*

Les intrigues de l'Œnerrance

Chère Éminence, vos Inspirés connaissent l'Œnerrance et sont peut-être devenus amis avec certains de ses membres. Il est toutefois quelques secrets qu'ils ignorent et dont vous seule, Éminence, devez prendre connaissance.

Le secret de la conservation

Hermecure n'a pas tout dit sur les raisons de sa halte en Urguemand. Comme le pense le docte Caprien, il est en effet impossible de transporter du vin en le secouant en tous sens, et en le changeant de température sans en gâcher le goût subtil. Hermecure apprit cette leçon à ses dépends en arrivant en Urguemand. Ses vins carmes avaient vieilli prématurément et étaient complètement passés. L'Œnerrance lui parut ainsi vouée à l'échec, et il douta de jamais ramener les meilleurs vins de l'Harmonde à la Dame de Chiaretti. C'est pour cette raison, et non pour l'amour de Molhyzia, que Hermecure s'est arrêté en Urguemand. Il n'a rencontré son épouse qu'une fois ouverte la petite boutique urguemande.

Pendant ce séjour forcé, Hermecure essayait toujours de discuter avec des ingénieurs, des Mages ou des saisonins, cherchant un moyen de conserver le vin malgré les rigueurs de la route. Pourtant prometteuses, ses négociations avec le Cryptogramme-magicien furent avortées par son épouse qui déteste ouvertement l'engeance des Mages. Et puis un jour, Hermecure rencontra Tante Gargueule. La fée noire lui assura qu'elle pouvait conserver la bonne tenue de ses vins, sur des lieues et des lieues de chemin. L'aventure allait repartir !

La cavambule fut construite et Gargueule réclama qu'elle dispose de cuves étanches. Aujourd'hui encore, elle les remplit régulièrement d'une étrange substance gélatineuse qui semble en effet amortir les chocs et réguler la température. Notez que seuls les meilleurs crus méritent un tel traitement et que la majeure partie des vins voyagent en barriques ordinaires.

Seuls quelques œnerrants connaissent l'existence de ces cuves : Hermecure, Sélaine, Tufertille, Carabian et Gargueule bien sûr. Et personne, pas même Hermecure, ne sait d'où sort la substance de Tante Gargueule. Tufertille et Hermecure soupçonnent la magie de l'Hiver, mais ils se trompent complètement.

En vérité, Tante Gargueule est Conjuratrice. Oh, rien de grave, elle invoque toujours le même Saphirin qui lui fournit la substance abyssale. La fée noire a décidé il y a bien longtemps de ne plus prendre de risque avec la Ténèbre, et se borne à cette seule conjuration. Ce qu'elle ignore, c'est que la gelée est légèrement teintée de Ténèbre et contamine doucement les œnerrants, les bonnes bouteilles, et ceux qui les boivent !

Note : si un de vos Inspirés dispose de l'avantage « Filleul de Gargueule », la fée noire lui a peut être raconté son secret, faisant confiance à sa nature d'Inspiré.

L'INSPIRÉ
Aides de jeu
édition de vdane
abonnement Meneur de jeu
GAZETTE AGONE
#1

Les amours d'Hermecure

Contrairement à ce que Hermecure laisse entendre, son épouse est parfaitement au courant de l'aventure qu'il eut avec Dame Iriena de Chiaretti. Ce qu'elle ignore en revanche, c'est que cette histoire continue ! Lors de chaque passage de l'Œnerrance au manoir Chiaretti, la Dame reçoit ceux qu'elle considère comme ses notables — Hermecure, sa femme et ses enfants, Tante Gargueule, Solitène, Tufertille et Carmina — à un dîner somptueux. Elle prend soin de glisser un sédatif dans le vin de tous, mis à part Hermecure, et les invite à dormir au manoir.

La nuit tombée, la dame vient chercher Hermecure dans sa chambre conjugale et le ramène dans la sienne, pour une nuit d'amour qui leur rappelle leur jeunesse. De fait, la Dame de Chiaretti est la faiblesse de Hermecure. Jamais il ne pourra rien lui refuser. Elle n'a pas encore, à ce jour, abusé de son emprise sur le patron de l'Œnerrance.

Contrebande

Carabian, le cousin d'Hermecure est jaloux du succès de ce dernier. Il s'est mis dans l'idée de créer sa propre Œnerrance. Seulement, plutôt que d'en parler à Hermecure qui accepterait sûrement de le parrainer, il préfère piquer dans la caisse. Carabian est charger de vidanger les cuves, et il se fait toujours de bonnes bouteilles avec les fonds, qu'il revend en douce, un peu moins cher qu'à l'Œnerrance.

Il est également au courant des cuves spéciales de Tante Gargueule et y a déjà dérobé deux ou trois excellentes bouteilles — dont un Rayon de Vilnille qui lui a rapporté 500 pièces d'or. Bien entendu, ces vols de bouteilles prestigieuses ont été constatés, mais personne n'a découvert qui en était l'auteur. Carabian n'œuvre que lorsqu'il a trouvé un client. Il lui fixe alors un rendez-vous nocturne, et passe chercher la bouteille dans la cavambule à laquelle il a libre accès. Il laisse des traces d'effraction ou des indices le disculpant et n'a pas, pour l'instant, été soupçonné.

Notez, Éminence, que la Ténèbre qui teinte les cuves spéciales n'est peut-être pas étrangère à l'attitude de Carabian…

Pas de secret pour Tufertille

Le vieux farfadet est assurément le personnage le plus curieux de l'Œnerrance. Les soupçons se portent facilement sur lui, que ce soit pour la conservation du vin, les vols, la contrebande. Une aura de magie printanière semble l'entourer : son talent immense pour la science des vins, son entrée dans l'Œnerrance, son mariage avec Cormina. Et pourtant, Tufertille n'a rien à cacher… Il est juste un peu farfelu et ose ce que d'autres n'osent pas, comme tenter de séduire une lutine quand on est farfadet…

Les Aspects noirs

Si vous utilisez l'Œnerrance en tant que Domaine, sachez, Éminence, que les conjurations de Tante Gargueule rapporte 2 points d'Âme noire, et la trahison de Carabian 1 point d'Esprit noir. Le Corps noir est pour l'instant vierge.



LE SANCTUAIRE DE MORPHŒIL

Éminence,

Le Sanctuaire de Morphœil est un lieu clef pour notre lutte. Le Génie qui l'habite est un des plus illustres qui soient et je reste persuadé que les clefs de l'art d'Orphèle se découvriront en son sein. Malheureusement, ce lieu allie nos espoirs les plus fous à nos plus grandes craintes. Il est sans doute une arme à double tranchant pour l'Inspiration. D'après les derniers rapports que vous m'avez adressés, j'estime que votre Compagnie est digne de l'ériger, qu'elle saura en tirer le meilleur et se préserver du pire. C'est empli d'un espoir sans bornes que je vous livre ces cahiers, qui décrivent tout ce que je sais sur ce lieu dans lequel des influences contraires se sont exprimées, marquant le tournant le plus funeste de l'histoire de l'Harmonde.

Introduction

Les pages qui suivent contiennent la description d'un Sanctuaire — *cf. AGONE* pp. 78 et 283 —, depuis l'histoire de son Génie jusqu'aux merveilles que vos Inspirés y découvriront en le réveillant. Des règles de création de Sanctuaire ont été décrites dans le supplément *L'Art de la Magie*, et nous vous suggérons de les consulter avant de découvrir le Sanctuaire de Morphœil.

Si votre Compagnie ne dispose pas encore de Sanctuaire, nous vous invitons à leur faire édifier celui-ci, d'autant plus qu'il apportera une explication naturelle aux Drames que nous proposons dans *L'Inspiré*. Si votre Compagnie possède d'ores et déjà son Sanctuaire, inspirez-vous de celui-ci pour faire évoluer le leur, ou faites-leur rencontrer une autre Compagnie installée à Morphœil. Si cette autre Compagnie venait à disparaître ou à être corrompue, nul doute que la vôtre s'aventurerait dans le Sanctuaire pour en découvrir les mystères… Notez qu'il est tout à fait possible que vos Inspirés participent à l'érection de plusieurs Sanctuaires et que la seule limitation à ceci est leur extrême rareté.

Avant de commencer, il nous reste deux points importants à vous signalez :

• Vos Inspirés et vous même trouverez la légende de Mornefeuille dans le présent numéro. Elle fait à mots couverts et détournés référence au Sanctuaire de Morphœil, et peut faire office de point de départ pour sa découverte ;

• Tout au long de sa description, nous vous proposons des pistes de Drames tournant autour du Sanctuaire, dans des encarts intitulés « Didascalies ».

Morphœil le Génie

Tout édifice a sa pierre angulaire, sa clef de voûte sans laquelle il s'effondre. Pour les Sanctuaires, il s'agit du Génie. Sans eux, la Flamboyance ne peut être retrouvée.

Histoire

« Cet être a du talent, que dis-je, du génie ! Donnez-lui tout ce qu'il voudra bien accepter, mais convainquez-le de s'établir à la cour d'Armgarde. »

Margram XI,
empereur d'Armgarde
de 37 à 15 avant l'Éclipse.

Enfant prodige

Morphœil naquit cent quarante-trois ans avant le début de notre ère, dans la belle cité de Fraïneld, connue aujourd'hui sous le nom de Fraine, dans la Marche modéhenne. Fils d'une chanteuse et d'un compositeur, l'enfant fut initié dès son plus jeune âge à la musique sous toutes ses formes. Avec ses parents, il passait ses journées dans les auditoriums, les salles de concerts ou de répétition. Bien vite, il apprit à se cacher sous les balcons des cantatrices pour les entendre vocaliser, ou à se glisser sous les planches de l'opéra pour vibrer à l'unisson des grands orchestres. La musique l'imprégnait, il la vivait comme personne, il comprenait son essence la plus profonde, l'esprit même d'Orphèle. C'était le temps de la Flamboyance, et la Flamme du petit Morphœil était très prometteuse.

Il côtoya les plus grands artistes qui, attendris par les yeux pétillants du jeune garçon et intrigués par ses talents précoces, lui enseignèrent leur art. Il entra au conservatoire de Fraïneld et en sortit gratifié d'un prix d'excellence. Il conquit rapidement le cœur des Modéhens et fut invité par tous les souverains de l'Harmonde. À moins de vingt ans, il était un des plus jeunes artistes à se produire dans la mythique cathédrale de Mirevoix — *cf. Le Bestiaire* p. 49 — et tout l'Harmonde découvrit ce soir-là l'art exceptionnel de Morphœil, l'enfant prodige de Fraïneld.

Les années passèrent et le talent de Morphœil se confirma. Chaque concert était une merveille de surprise et d'enchantement. Il excellait dans l'exercice de tous les instruments que l'homme avait alors inventés, et transposait ses mélodies de l'un à l'autre avec une constante excellence. Et toujours son public vivait sa musique avec lui, se trouvait transporté sur des rivages inconnus, aux sommets de cimes inexistantes ou dans les profondeurs inexplorées de l'océan. Telle était la musique de Morphœil, capable de faire voyager son auditoire, de le faire rêver d'autres mondes. Ses meilleures œuvres furent comparées aux tableaux-mondes par les érudits de la Flamboyance. Les légendes mentionnent encore la *Symphonie Univers* qu'il joua dans le palais de Ranne en l'honneur de l'empereur d'Armgarde, et qui transporta l'auditoire dans un vertigineux tour de l'Harmonde.

Amour complice

Les années filaient et Morphœil ne semblait pas vieillir, sa musique le maintenant dans une jeunesse qui passait pour éternelle aux yeux de ses contemporains.

Longtemps, il séjourna à la cour d'Armgarde. L'empereur était alors mélomane et aimait à s'entourer des meilleurs artistes de l'Harmonde. Ce fut une période riche en création. Morphœil et quelques autres virtuoses se livraient une compétition cordiale et stimulante. Chacun avait également son cortège de disciples qui défendaient les couleurs de leur maître dans des duels musicaux dont le public raffolait.

Un beau jour d'automne, une jeune femme incroyablement belle arriva au palais. Elle demanda une entrevue avec l'empereur et ses maestros. Le chambellan la lui obtint, tant il jugea que sa beauté méritait d'être vue par les puissants d'Armgarde. Devant l'assemblée, la belle tint ce discours :

« Nobles humains, je me nomme Mélopée et suis saisonine. Je n'ai donc pas la chance d'avoir votre inspiration. Je vous mets toutefois au défi de résister à mon art. Je vais chanter pour vous et le premier d'entre vous que ma voix fera pleurer devra m'épouser. »

L'empereur était joueur et avait perdu sa femme trois ans auparavant. Il poussa les maestros à accepter, ce qu'ils firent, persuadés que si quelqu'un devait pleurer, ce serait le monarque, ignorant tout des arcanes de la musique. Un récital fut organisé devant la cour rassemblée. L'empereur et les six maestros s'assirent face à la diva, qui entama l'air le plus triste jamais entendu entre les murs du palais d'Armgarde. Rapidement, de nombreux hommes et quelques femmes pleurèrent dans l'auditoire, alors que les sept prétendants restaient impassibles. La cantatrice monta d'un ton et une émotion intense envahit la salle.

Contre toute attente, la première larme apparue sur la joue de Morphœil, pourtant celui que chacun jugeait comme le plus expert en matière d'harmonie musicale. Il avait trouvé son égale en la personne de Mélopée.

Un beau jour de l'an 23 avant notre ère, les noces de Morphœil et de Mélopée furent célébrées. L'artiste y donna son dernier concert. Les deux artistes s'aimaient passionnément et décidèrent en effet de ne plus composer que pour eux-mêmes, se réfugiant dans un manoir reculé. La légende veut que tout voyageur passant près de leur retraite était subjugué par la musique qui s'en échappait, et devenait l'esclave du couple à jamais.

Fin tragique

La morgane Mélopée et Morphœil vécurent heureux pendant plusieurs années, repliés sur leur seul amour.

Et puis, par une belle nuit sans lune, Mélopée s'éveilla en sursaut. Elle avait fait un cauchemar terrible, dans lequel elle avait vu un lieu étrange. Sans savoir pourquoi, elle savait qu'elle devait s'y rendre et demanda à Morphœil de l'y accompagner. Guidée par son instinct, elle mena son époux jusqu'à une enclave automnine. Caché sur un surplomb, le couple espionna des automnins qui se trouvaient là et s'affairaient à préparer une chambre à coucher dans une cathédrale végétale. Les morganes faisaient un grand lit de soie sur une estrade recouverte de feuilles mortes. Les drakoniens composait un banquet de fruits secs et des vins les meilleurs. Et quand les pixies eurent allumé les mille chandelles disposées là, tous s'éclipsèrent.

Une femme merveilleuse entra alors, attendue par un homme surgi de nulle part. Il lui tendit la main et ils s'embrassèrent tendrement. Le couple qu'ils formaient transcendait celui de Mélopée et de Morphœil : le plus beau des hommes avec la plus belle des morganes. Perchés sur leur observatoire, les deux espions virent l'homme s'agenouiller devant sa belle et lui offrir un manteau magnifique. Alors qu'elle l'essayait et se mirait dans une psyché, l'homme disparut. En un clin d'œil, il s'était transporté derrière le couple profane et saisit Morphœil par le col, le tenant au-dessus du vide.

« Je voulais qu'une de mes créatures soit le témoin de ma vengeance, de mon retour sur le devant de la scène. Vois donc et témoigne au travers des siècles à venir. »

Il disparut du surplomb, laissant ainsi Morphœil tomber et s'écraser en contrebas. Il réapparut près de sa belle qui ne s'était rendu compte de rien. Il la souleva pour la porter jusqu'à la couche où il l'aima passionnément.

La chute n'avait pas tué Morphœil et il se traîna, haletant, jusqu'au lit où les deux Éternels s'aimaient. Il allait les atteindre au moment précis de leur extase. L'amant terrible lui fit un clin d'œil et le cœur de Morphœil cessa de battre. Sa Flamme s'éleva dans les airs, tournoyant autour de la vision du lit défait. Elle ne parvint jamais au Centresprit car le voile de l'Automne — le Masque venait de le lui offrir — avait déjà recouvert l'Harmonde. Mais Morphœil avait transcendé son art au point de devenir un Génie. Et en tant que tel, il revint sur l'Harmonde.

Il hanta le manoir conjugal, attendant le retour de Mélopée. En vain. Il la chercha de longues années avant d'oser revenir sur le lieu des amours coupables de l'Éclipse. La morgane l'y avait attendu tout ce temps et leurs regards et leurs lèvres eurent à peine le temps de s'effleurer avant qu'elle ne meure.

Et c'est ainsi que le Génie Morphœil, pleurant la belle Mélopée, s'ancra près du lit du Masque et de l'Automne, ce lieu-dit que l'on nomme aujourd'hui Mornefeuille.

Didascalie : le réveil de la bête

Pour découvrir le Sanctuaire

Tout peut commencer par la scène de la nouvelle présente dans ce numéro de *L'Inspiré*. Vous aurez constaté, Éminence, que cette histoire est assez éloignée de celle du Génie. On y retrouve des thèmes communs : la

musique, l'amour, la chute et les prénoms Mélopée/Mélodie. En vérité, Morphœil exerce une sorte de possession sur les gens qui viennent à passer par Mornefeuille. C'est ainsi que la légende de la bête est née : de cas de possession de voyageurs égarés. Le poète dont parle la vieille conteuse n'a jamais réellement existé ; il est inspiré par l'histoire très déformée de Morphœil.

Après l'agression, sur leurs propres terres, de Léonie la magicienne, les Inspirés réalisent que cette « bête » est réveillée. S'ils vont une première fois à Mornefeuille, il ne se passe rien. Une série de meurtres étranges commence alors au Domaine. À chaque fois, les cadavres retrouvés ont les oreilles mutilées. Au terme d'une enquête que vous, Éminence, prendrez soin de développer, vos Inspirés finissent par attraper Eorden, un fou furieux qui se suicide sous leurs yeux en tenant des propos incohérents. *« C'est pour les protéger que je voulais leur couper les oreilles, mais ils ne comprenaient pas, ils bougeaient trop et j'ai dû les calmer… »*

Une fois le meurtrier neutralisé, un nouveau meurtrier lui succède quelques jours plus tard. Après enquête, les Inspirés réalisent leur point commun : ils sont tous passés à Mornefeuille. Pour y rencontrer le Génie, les Inspirés doivent y aller alors que la ou les bêtes sont sous les verrous. Ils y entendront une musique qui rend fou et sourd. Finalement, à un moment que vous jugerez opportun, Morphœil reconnaîtra en eux des Inspirés et se calmera.

Évocation

« J'étais Morphœil, mais je ne suis plus rien. Je vois en vous de l'espoir. L'espoir de retrouver ce que j'ai perdu… »

La rencontre

En arrivant à Mornefeuille, des Inspirés attentifs — PER + Musique contre 15 — percevront une douce musique, triste et inquiétante. Celle-ci semble imprégner le lieu dans son ensemble, mais en escaladant l'éperon — AGI + Escalade contre 15 sans corde — les Inspirés distinguent une nouvelle voix : une femme vocalise depuis le sommet…

Arrivés au fait du piton rocheux, les Inspirés ne découvrent que la forêt en contrebas. Dans un vertige, il n'est pas impossible que l'un d'eux ait la sensation d'être un chef d'orchestre ou un organiste, et que la forêt est son orchestre ou son instrument.

Il faudra passer du temps au sommet de l'éperon pour finir par attirer le Génie. Y jouer de la musique avec talent — AGI + Musique contre 16 — pourrait être l'élément déclenchant la prise de contact.

Soudain, un silence pesant se fait. Les Inspirés regardent autour d'eux et distinguent une silhouette translucide, suspendue dans l'air au-dessus du vide, à un pas du rebord de l'éperon. Aux Inspirés d'amadouer le Génie et à vous, Éminence, d'estimer le temps au bout duquel il s'adresse à eux, leur donnant son nom par la phrase sibylline ci-dessus.

Puis Morphœil « tombe » en contrebas, reproduisant ainsi la scène où le Masque l'a mis à bas. Par la suite, les Inspirés peuvent recroiser le Génie dans les mêmes circonstances. Les contacts se feront de plus en plus fréquents, mais à chaque fois, le Génie ne leur dira qu'une courte phrase énigmatique, avant de revivre le drame de sa mort et de disparaître.

Il mentionne par ellipse des éléments de son histoire : « *une femme idyllique, un lit défait, une musique parfaite, une voix charmante, une chute vertigineuse* », etc. Soyez pour l'instant avare en révélations, Éminence, vos Inspirés devront découvrir le Génie très progressivement.

Didascalie : un être mythique

Enquêter sur Morphœil

Après sa première rencontre avec Morphœil, tout Inspiré digne de la curiosité la plus élémentaire tâchera de se renseigner sur ce personnage. Éminence, vous pouvez mettre en scène diverses recherches dans des bibliothèques — à Fraine, à Ranne… —, la visite de certains vestiges — Mirevoix… — et l'entretien avec divers érudits, historiens ou Accordés. Vous pouvez préférer résumer cette entreprise par un jet d'INT + Histoire et Légendes :

- **< 15** Jamais entendu parler…
- **15** Déjà vu ce nom-là quelque part…
- **20** Morphœil est le nom d'un grand compositeur de la Flamboyance.
- **25** Vous pouvez lire le paragraphe « Enfant prodige ». Vous ignorez la raison pour laquelle Morphœil à interrompu sa carrière.
- **30** Vous pouvez lire les paragraphes « Enfant prodige » et « Amour complice ».

Un Accordé réussissant un jet d'INT + Accord contre DIFF 20 aura entendu parler son maître d'une œuvre attribuée à un certain Morphœil. Notez que ceci pourrait intriguer vos Inspirés si des Accordés d'instruments différents réussissaient ce jet…

À terme, vous aurez soin, Éminence, de faire découvrir d'une manière ou d'une autre l'histoire de leur Génie à vos Inspirés, en gardant sa « fin tragique » dans l'ombre.

Le rituel

Quand vous le jugerez bon, Éminence, il sera temps de procéder au rituel de création du Sanctuaire.

Une flamme vacillante apparaît dans la poitrine translucide du Génie… Il tend la main vers les Inspirés. Ceux-ci doivent se pencher au dessus du vide et effleurer la main immatérielle. Ils ne le savent pas, mais ce faisant, ils se trouvent à l'endroit précis où se tint le Masque au moment même de l'Éclipse. Si vous vous sentez d'humeur taquine, Éminence, faites leur faire des jets d'AGI ou de VOL pour trouver leur équilibre ou vaincre leur vertige. À chaque fois qu'un Inspiré touche le Génie, sa Flamme semble s'aviver, se renforcer. Lorsque le dernier Inspiré s'est exécuté, la Flamme de Morphœil se détache de son enveloppe et vient se loger au sommet du piton rocheux. Le Sanctuaire des Inspirés est né !

L'Éveil

Éminence, il ne vous reste plus qu'à choisir le potentiel d'Éveil de Morphœil — *cf. L'Art de la Magie* p.19 — et ce faisant, de déterminer le nombre d'Harmoniums qui vont se révéler à la Compagnie dans les jours qui suivent. Nous vous suggérons qu'il possède un potentiel de 4 et donc un unique Harmonium. Notez que, dans la mesure où ses propos sont énigmatiques, nous avons pris la liberté de faire parler Morphœil, alors que seuls les Génies au potentiel supérieur à 5 en sont capables.

Personnalité

« Notre quête est noble. Nous devons retrouver ce qui fut perdu.

« Notre quête est rude. Nous n'avons que peu d'espoir. »

Un fou énigmatique

Avant tout, Morphœil est fou : il fut aux premières loges de l'Éclipse et ce qu'il y a vu et enduré l'a définitivement ébranlé, si bien que ses souvenirs restent vagues. Plus précisément, il fait l'amalgame entre le couple qu'il formait avec Mélopée et le couple d'Éternels qu'il a espionné du haut de son promontoire. Il sera par exemple capable de décrire la scène, mais il le fera à la première personne, la larme à l'œil :

« J'aimais une femme éperdument, une femme du nom de Mélopée. Par un doux soir d'été, nous devions nous retrouver ici. Je lui avais apporté un présent sublime, une



cape de velours pour se protéger des frimas du crépuscule. Nous nous sommes embrassés et nous sommes étendus l'un à côté de l'autre pour regarder les étoiles. Notre amour fut si fort que nous en mourûmes tous les deux. »

Cette folie confère à Morphœil une fâcheuse tendance à tenir des propos énigmatiques, qui ne manqueront pas d'agacer vos Inspirés… Mais à mesure que le Sanctuaire se développera, Morphœil s'éveillera et cette folie s'atténuera pour faire place à une froide détermination pour lutter contre celui qui l'a tué…

En revanche, Morphœil gardera sciemment un secret, celui de la race de Mélopée. Il connaît l'opinion qu'ont les gens des automnins et ne souhaitent pas déprécier son amour perdu aux yeux des Inspirés, du moins au début.

Un génie mélancolique

Morphœil sait que quelque chose a été perdu le jour de sa mort et cela l'emplit de tristesse. Il veut le retrouver et guidera vos Inspirés dans cette voie. Il écoutera leurs récits et les prolongera par des légendes de son temps, les mythes de la Flamboyance. Il pourra ainsi les mettre sur la piste de Vestiges, pour la plupart liés à la musique. Toujours, il les encouragera à continuer leurs recherches et leur lutte, « *pour recouvrer les merveilles que nous avons oubliées* ».

À chaque fois que les Inspirés quitteront le Sanctuaire, ils sentiront la tristesse de Morphœil. Il craint de les perdre, comme il a perdu Mélopée. Toutefois, il ne les suivra jamais, car son amour le retient ici à jamais…

Le décor

Note liminaire : le Sanctuaire de Morphœil peut être situé dans tous les Royaumes crépusculaires, d'une oasis keshite à un bosquet lyphanien ; seuls le climat et la nature des arbres changent.

Avant l'Éveil

« N'y allez pas ! Cet endroit est maudit ! »

Mornefeuille est le nom d'un éperon rocheux d'une trentaine de coudées qui surplombe une forêt humide, voire marécageuse. Véritable aiguille, le rocher ne peut être gravi que par sa face orientale — AGI + Escalade contre 15 sans corde. À l'ouest, il surplombe un petit étang duquel émergent des arbres torturés. L'eau y est quelque peu saumâtre et aucune vie animale ne l'habite. Une odeur légèrement putride s'en élève et imprègne les lieux.

En explorant les alentours, les Inspirés peuvent découvrir — PER + Fouille contre 18 — une pierre tombale au nord de l'éperon. Recouverte de mousse, elle semble très ancienne. En la grattant, ils découvriront l'inscription suivante, en vieil alphabet modéhen :

« Ici repose Mélopée,
Douce, belle, et envolée.
Ici résonnent les murmures,
De son cœur et de ma blessure. »

Didascalie : Saintes Mélopées

Un malencontreux hasard

Des Inspirés versés dans l'Art de l'Accord pourraient avoir entendu parler du couvent des Saintes Mélopées — *cf. L'Art de la Magie* p. 44 —, haut lieu de recherche harmonique sur l'art du Cantos, la combinaison de l'Accord et de la Geste. Existe-t-il un lien avec la morgane cantatrice ? Non, il s'agit en vérité d'une parfaite coïncidence, mais vous êtes libre, Éminence, d'abuser du quiproquo. Vous pouvez par exemple faire surgir une des sœurs du couvent dans le Sanctuaire. Persuadée que Mélopée inventa le Cantos, elle rêve de se recueillir sur sa tombe ou de s'entretenir avec son fantôme, et est prête à tout pour pénétrer sur le Sanctuaire des Inspirés…

L'Âtre

« Asseyez-vous autour de moi, je vais vous conter les merveilles de la Flamboyance. »

L'Âtre du Sanctuaire est le point de vue duquel le Génie observa les préparatifs de l'Éclipse. Il se situe donc au sommet de l'éperon et domine l'ensemble du Sanctuaire. Une fois éveillée, la Flamme de Morphœil y brille doucement et une belle musique triste s'en élève. Il y a assez de place là-haut pour qu'une dizaine de personnes se rassemblent autour de la Flamme. C'est là que les Inspirés doivent pratiquer tous les rituels du Sanctuaire : accueil de nouveaux Inspirés, entretien de la Flamme, etc.

Il appartient à vos Inspirés d'aménager leur Âtre, mais il paraît rapidement clair qu'un escalier taillé dans la pierre, même s'il ne peut être qu'abrupt, serait des plus utiles pour l'atteindre. Un belvédère pour se protéger des intempéries serait également du plus bel effet… Nul doute qu'à mesure qu'il se réveillera, Morphœil le Génie réclamera ce genre d'aménagement à ses protégés.

Apparition des Harmoniums

Étant donnée l'histoire de Morphœil, les Inspirés pourraient s'attendre à ce que sa première marraine soit Orphèle, et que l'Harmonium de l'Accord apparaisse en premier. Éminence, si vous le souhaitez, vous pouvez les surprendre en commençant par ouvrir les seuils du Décorum ou de la Geste. Ceux-ci ont en effet une force contre-nature, renforcés qu'ils sont par leurs parrains éternels : l'Automne et le

Les Harmoniums de Morphœil

Harmonium	Marraine	Lieu	Position	Influence
Accord	Orphèle	Jardin	Est	Morphœil
Cyse	Cysèle	Musée	Nord	Mélopée
Décorum	Nuence	Île	Ouest	Automne
Geste	Stance	Académie	Sud	Masque

Masque. Nous vous recommandons de vous laisser guider dans votre choix par l'intérêt de votre Compagnie, c'est-à-dire par les Arts magiques qui sont pratiqués en son sein.

Si vous n'avez aucune préférence, laissez faire le hasard. Jetez un dé à dix faces pour déterminer quelle sera la première marraine : 1-3 Orphèle, 4-6 Stance, 7-9 Nuence, 10 Cysèle. Pour les marraines suivantes, rejetez le dé et ignorez les résultats déjà obtenus.

Dans la description de chaque Harmonium, vous trouverez un paragraphe « Apparition » décrivant les circonstances dans lesquels les Inspirés le découvrent.

Le jardin d'Orphèle

« Merci, chers disciples, jamais je n'aurais osé rêver d'un tel miracle. Nous marchons sur le chemin de l'Harmonie. Mettons-nous au travail ! »

Apparition

Par un beau matin ensoleillé, les Inspirés sont réveillés par une musique claire et harmonieuse, bien moins triste et bien plus nette que toutes celles qu'ils ont cru entendre depuis leur arrivée à Mornefeuille. À l'est, ils découvrent éblouis que la forêt a cédé place à un immense jardin classique, un labyrinthe végétal s'étendant à perte de vue. La musique semble s'en échapper… L'entrée du jardin s'ouvre au pied de l'éperon.

Les Inspirés peuvent passer des heures à se perdre dans le labyrinthe. Ils y font mille découvertes ayant trait à la musique : une partition ou un instrument abandonné sur un banc de marbre, la statue d'un musicien célèbre — mis à part Morphœil —, une fontaine dont l'écoulement est un ravissement pour l'oreille. Partout des oiseaux chantent et se répondent, accompagnant la musique qui n'a jamais cessé depuis le réveil des Inspirés.

Après s'être perdus dans le dédale, ils finissent par parvenir à un kiosque à musique dans lequel Morphœil lui-même est en train de jouer l'air qui les a réveillés. Le Génie est exalté ! Il joue les yeux fermés et semble vivre sa musique. Il jubile et les Inspirés ne l'ont jamais vu aussi radieux, au sens propre comme au figuré. À leur approche, il ne s'interrompt pas mais les remercie chaleureusement pour le sacrifice qu'ils ont commis et qui a permis l'ouverture du jardin.

Éminence, de jour en jour, les Inspirés vont découvrir que le jardin compte six kiosques. Vous aurez soin de choisir ou de tirer au hasard celui dans lequel ils ont retrouvé Morphœil en ce beau matin.

Les six kiosques

Perdus dans le jardin d'Orphèle se trouvent six kiosques à musique. Il s'agit de rotondes à l'acoustique exceptionnelle. Des chaises en fer forgé ont été disposées pour les auditeurs. Au centre, une petite estrade accueille un pupitre pour l'artiste et un instrument magnifique.

Chaque kiosque est dédié à une famille de l'Accord : cistre, harpe, flûte, viole, tambour et… clavecin. Il peut paraître surprenant aux Inspirés que leur Sanctuaire abrite désormais l'instrument maudit. De fait, le kiosque qui l'abrite est décrépi. Des fissures courent sur son toit et du lierre fané a envahi quelques colonnes. Interrogé à son sujet, Morphœil se veut rassurant :

« De mon temps, les six familles de l'Accord se voulaient fraternelles. Je sais moi-même jouer du clavecin et je puis même vous l'enseigner si vous le souhaitez… »

Le clavecin de Morphœil

Apprendre le clavecin avec Morphœil est chose possible, mais dangereuse…

Rien que le fait d'entrer dans le kiosque dédié à l'instrument peut corrompre le visiteur. Le niveau du lieu est de 20 et les Inspirés doivent réussir un jet de VOL contre 15 ou gagner 2 points de Perfidie.

De plus, si un Inspiré se mettait en tête d'apprendre l'Art magique du clavecin en compagnie de Morphœil, il gagnerait un point de Perfidie par tranche de 5 points de seuil assimilés…

Richesses

Contrairement à la plupart des Harmoniums de l'Accord, celui de Morphœil ne dispose pas de biblio-

thèques de partitions, d'ateliers de luthier, d'auditoriums majestueux ou de réserves d'instruments. Sa principale richesse réside dans le génie lui-même qui fut, rappelons-le, un des musiciens les plus doués de l'Harmonde.

À tout moment, il peut répondre aux questions des Inspirés en matière de musique, y compris pour ce qui est de leur fabrication. Il peut également leur enseigner de nombreuses œuvres profanes ou magiques. Morphœil connaît la plupart des Œuvres présentées dans *AGONE* ou *L'Art de la Magie*, pour n'importe quel type d'instrument, ainsi que quelques autres, présentées ci-dessous.

Morphœil le mentor

En tant que professeur, Morphœil est considéré comme disposant des caractéristiques suivantes :

INT : *9* **VOL :** *6*
CRÉ : *10* **CHA :** *8*

Musique (tout instrument) 10, Savoir-faire (instruments de musique) 6, Accord 10, Harmonie 8.

Le potentiel d'Éveil s'ajoute à tous ses jets, à la manière des Aspects d'une Flamme.

Si vos Inspirés ont suffisamment avancé sur les voies de l'Accord, Morphœil peut également leur enseigner l'Art secret de l'Union — *cf. L'Art de la Magie* p. 145 —, que ce soit pour pratiquer l'Orchestre — plusieurs Accordés d'une même famille s'unissant pour intensifier une Œuvre — ou la Symphonie — des Accordés de familles différentes jouant de nouvelles Œuvres à plusieurs voix.

En bref, Morphœil est le professeur idéal en matière d'Accord et peut aider ses protégés à progresser dans cette voie.

Didascalie : le manoir

Sur les traces de Morphœil

Morphœil vient trouver les Inspirés et leur dit qu'il voudrait qu'ils se rendent dans son ancienne demeure. Il veut savoir ce qu'elle est devenue et il n'est pas impossible qu'ils y découvrent des partitions contenant des Œuvres nouvelles — par exemple celles décrites ici —, un artefact instrument de musique, etc.

Le manoir de Morphœil et Mélopée est en ruine au fin fond d'une forêt inextricable, et il est en proie à quelques bêtes sauvages. À vous, Éminence, de développer les péripéties que vos Inspirés rencontrent pour y parvenir, ce qu'ils y trouvent, en bien comme en mal.

Les Œuvres de Morphœil

Morphœil se souvient de certaines des partitions qu'il jouait du temps de la Flamboyance. Rejouées aujourd'hui, elles ont l'effet d'Œuvres d'Art libre. Éminence, nous vous en présentons une par instrument et vous invitons à en inventer d'autres.

Abri du temps
Instrument : *harpe*
Seuil : *15*
Portée/zone : *le harpiste*
Durée : *1 heure*
Mesure : *2 tours*

Cette douce mélopée permet à l'Accordé de ne pas sentir le passage du temps. Son corps ne vieillira pas pendant la durée de l'Œuvre. À moins de se fixer une marge de qualité énorme et de réitérer l'Œuvre très régulièrement – ce que faisait Morphœil en son temps – elle ne peut, techniquement, servir à se préserver de la vieillesse. En revanche, elle permet de se protéger des Œuvres de la Geste qui sont pour la plupart fondées sur la manipulation du temps. Cette Œuvre est à la frontière de ce que peut faire l'Accord, et à l'écouter, on a presque l'impression d'entendre quelqu'un réciter un poème…

Fugue de la quête
Instrument : *flûte*
Seuil : *20*
Portée/zone : *regard / une cible*
Durée : *1 semaine*
Mesure : *1 heure*

La personne à laquelle l'Accordé jouera cette fugue se la répétera mentalement jusqu'à ce qu'il ait accompli la quête que l'Accordé lui aura assigné. Cette quête ne saurait mettre la vie de la cible en danger, à moins que l'Accordé ne se soit imposé une qualité de 10. Si elle n'arrive pas à réaliser la tâche qu'on lui a assignée, la cible se lasse au bout d'une semaine.

Esprit de la sève
Instrument : *viole*
Seuil : *15*
Portée/zone : *un végétal*
Durée : *1 heure*
Mesure : *2 tours*

Cette Œuvre est une forme simplifiée d'un art qu'inventa Morphœil et qui était au règne végétal ce que l'Accouchement des fées noires est au règne minéral. Aujourd'hui, cet air lancinant n'a d'autre effet que d'éveiller une conscience chez un végétal, conscience sur laquelle peut s'appliquer tout autre Œuvre ou Sort concernant l'esprit. Il est par exemple possible de fouiller les souvenirs du végétal avec l'Œuvre de cistre décrite ci-dessous.

Force de l'esprit
Instrument : *tambour*
Seuil : *20*
Portée/zone : *une personne*
Durée : *1 heure*
Mesure : *spécial*

Grâce à ce rythme, l'Accordé peut convertir les points d'INT d'un individu en point de FOR. Il doit jouer un tour pour transférer le premier point, puis deux pour le second pour un total de trois, et ainsi de suite. S'il transfère le dernier point d'INT, l'individu devient fou à lier et incontrôlable ! L'Accordé peut appliquer l'Œuvre à lui-même, mais devra réussir un jet d'INT — dimi-

nuée par les effets de l'Œuvre — contre 10 à chaque perte. S'il échoue, il oublie les risques et continue l'Œuvre jusqu'à transférer son dernier point. L'effet dure une heure au terme de laquelle, la cible retrouve ses esprits et perd son exceptionnelle force.

Limbes de la mémoire

Instrument : *cistre*
Seuil : *20*
Portée/zone : *regard / 1 cible*
Durée : *une vision de quelques minutes.*
Mesure : *1 minute.*

Cette lente sérénade permet à l'Accordé de plonger dans la mémoire de la cible, à la recherche de son souvenir le plus marquant, qu'il soit conscient ou inconscient. Plus la marge est importante, plus le souvenir peut être récent. Avec une marge de 0, l'Accordé verra le souvenir vague et inconscient de la naissance de sa cible. Avec une marge de 10, l'EG choisira ce qu'il pense être le souvenir le plus significatif de l'individu, sur sa vie entière.

Ubiquité du Drame

Instrument : *clavecin*
Seuil : *25*
Portée/zone : *regard/cercle de 100 m²*
Durée : *1 heure*
Mesure : *1 minute*

Cette Œuvre est extrêmement impressionnante. L'Accordé crée en effet une seconde réalité superposée à celle de l'Harmonde et ne pouvant interagir avec elle. Il choisit lui-même qui et quoi appartient à cette nouvelle réalité, parmi les éléments qu'il *voit* dans la zone. Lui-même y appartient nécessairement et ce, jusqu'à ce qu'il l'interrompe ou que l'Œuvre s'achève.

Exemple d'utilisation : une herse surveillée par vingt gardes protège un trésor. L'Accordé décide que les gardes et la herse n'appartiennent pas à la nouvelle réalité qu'il centre sur la herse. Il s'approche volontairement d'eux, et sort de *leur* réalité en entrant dans la zone du sort. Il les traverse tranquillement pour atteindre le coffre qu'il a résolument positionné dans sa nouvelle réalité. Il se remplit les poches et fait demi-tour. Il a intérêt à courir vite une fois qu'il sort de sa réalité et réapparaît aux yeux des gardes. Notez que si la herse avait été une porte, l'Accordé n'aurait pas *vu* le trésor et n'aurait pas pu le mettre dans *sa* réalité.

La Symphonie Univers

Morphœil conçoit un plan à long terme : celui de rejouer son Œuvre maîtresse, sa Symphonie Univers, comme l'appelait les érudits de la Flamboyance. Pour ce faire, il a besoin de six Harmonistes, un par famille. Sans révéler son plan, il guide les Inspirés pour y parvenir : enseigner l'Accord à un Inspiré profane, inciter la Compagnie à recruter un Accordé spécifique, dénicher un Claveciniste…

Lorsqu'il dispose de ses six musiciens, Morphœil insiste pour leur enseigner les six Œuvres citées ci-dessus. Ceci fait, il se positionne comme chef d'orchestre au milieu du Jardin — lui ériger un septième kiosque serait une marque de respect qu'il apprécierait — et demande aux Inspirés, un par kiosque, de jouer simultanément les six Œuvres. Ils découvrent l'Œuvre symphonique suivante :

La Symphonie Univers de Morphœil

Instrument : *Symphonie*
Seuil (Cistre) : *20*
Seuil (Harpe) : *15*
Seuil (Flûte) : *20*
Seuil (Tambour) : *20*
Seuil (Viole) : *15*
Seuil (Clavecin) : *25*
Zone d'effet : *un lieu donné*
Durée : *1 jour*
Mesure : *2 heures*

Le clavecin ouvre la symphonie en créant une deuxième réalité dans laquelle il plonge les musiciens et les végétaux du lieu. Le violiste attribue ensuite une conscience aux végétaux dans laquelle le joueur de cistre va puiser le souvenir le plus marquant. Le tambourineur donne de la force à l'esprit des végétaux, ce qui a pour effet de les transformer en êtres, humains ou saisonins, ceux-là même qui peuplaient leur souvenir. Le flûtiste leur donne alors pour quête de reconstruire leur univers. Pendant que ces ouvriers s'y affèrent, le temps se déstructure au sein de la nouvelle réalité, le passé revenant au présent. Sans la mélopée du harpiste, les musiciens se dissoudraient dans les limbes du temps.

Au terme des deux heures que dure la symphonie, les Accordés font ressurgir du passé la période de gloire de l'endroit. Notez que l'âge des végétaux importe peu ; comme s'ils disposaient d'une sorte de mémoire collective, le lieu revient bel et bien au moment le plus marquant de son histoire depuis que le temps existe, c'est à dire depuis l'avènement de Janus sur l'Harmonde, et ce, quelle que soit la marge du joueur de cistre. L'architecture du lieu reproduit fidèlement les éléments de l'époque, et les personnages sont également présents. Néanmoins, ceux-ci sont simplement sortis de la mémoire de l'endroit et n'ont en aucun cas leur intelligence et leurs souvenirs d'alors. Ils ne font que répéter machinalement ce qu'ils faisaient à l'époque…

L'effet de la Symphonie Univers de Morphœil dépend bien sûr de l'endroit dans laquelle elle est jouée, et l'EG est invitée à trouver la meilleure époque pour chaque lieu. Dans un Vestige, elle permet sans doute d'être témoin des hauts faits de la Flamboyance et d'apprendre de nombreuses choses sur l'Harmonie. Dans une demeure calcinée, elle permet de connaître les auteurs du méfait. Et ainsi de suite…

Dans le jardin d'Orphèle, là où les Inspirés la jouent pour la première fois, elle permet de découvrir la scène suivante.

Le lieu revient à l'état dans lequel il était avant l'Évocation, ce qui pourrait bien inquiéter nos Inspirés. Un orme et un saule se changent en Morphœil et en Mélopée. Ils escaladent l'éperon rocheux et s'y installent pour espionner en contrebas. La zone du sort ne permet

pas de voir ce qui s'y passe, mais les Inspirés pourront peut-être un jour le découvrir en jouant la Symphonie sur l'île de Nuence — *cf.* plus loin. Soudain, un chêne se change en homme au sommet de l'éperon, saisit Morphœil par le col et le jette en contrebas après avoir prononcé — à vous de décider, Éminence, si elles sont audibles ou non — les paroles maudites :

« Je voulais qu'une de mes créatures soit le témoin de ma vengeance, de mon retour sur le devant de la scène. Vois donc et témoigne au travers des siècles à venir. »

Notez que l'Œuvre est incapable de restituer une image fidèle du Masque et qu'elle n'engendre aucun gain de Perfidie.

Le musée de Cysèle

« Oui, c'est bien son visage. Je m'en souviens si bien. Elle était si belle. Comment avez-vous accompli ce prodige ? »

Apparition

Une nuit, les Inspirés sont réveillés par un vacarme assourdissant. La terre tremble violemment ! S'ils dorment dans leur Âtre, au sommet de l'éperon, l'angoisse les étreint : le surplomb menace de s'effondrer ! Au bout de quelques minutes, les tremblements cessent aussi vite qu'ils étaient arrivés.

Des volutes de poussière s'élèvent au nord de l'Âtre. En se penchant de ce côté, les Inspirés découvrent avec stupeur qu'un long corps de bâtiment est sorti de terre, comme s'il avait sommeillé sous le Sanctuaire depuis la Flamboyance et venait de se décider à crever l'écorce de l'Harmonde. Ici et là, des statues hérissent le toit, en grande partie recouvert par les arbres et la terre arrachés. Sous la saleté, le bâtiment semble être une merveille d'architecture antique : des colonnes et des caryatides soutiennent des galeries pavées de mosaïques incroyables. Un nain de l'Équerre sera particulièrement ému par la pureté de l'édifice. Un jet de PER + Harmonie, Sculpture ou Cyse réussi contre 18 démontre que l'édifice ne peut avoir été construit de notre temps, mais appartient plutôt à celui de la Flamboyance.

Les portes sont closes et les meurtrières sont trop étroites pour laisser passer ne serait-ce qu'une fée noire. Dès que les Inspirés tentent quelque chose pour pénétrer dans l'enceinte de leur nouvel Harmonium, ils entendent le sanglot d'une femme triste à l'intérieur. Les Inspirés comprendront-ils que les portes ne s'ouvriront que lorsque le bâtiment aura été nettoyé ? Un indice les mettra sur la voie : dès qu'ils déblayent un coin de mosaïque ou jettent une branche au loin, c'est un rire cristallin qui s'échappe de l'édifice.

Nettoyer une si grosse bâtisse n'est pas une mince affaire et il faudra sûrement plusieurs jours aux Inspirés pour l'accomplir. Vous prendrez soin, Éminence, de leur poser quelques problèmes techniques : comment déplacer des rochers énormes, faire descendre les arbres qui jonchent encore le toit, etc. Si la Compagnie comprend un géant, ces tâches ne seront pas trop ardues et si ce n'est pas le cas, elle serait bien avisée d'essayer d'obtenir l'aide de l'un d'entre eux.

Une fois que les Inspirés ont accédé au caprice du spectre de Mélopée, ils peuvent pénétrer dans leur Harmonium.

À la gloire de Mélopée

L'intérieur ressemble à un grand musée antique, succession de salles d'exposition ou trônent des sculptures toutes plus belles les unes que les autres. Sur un jet de PER + Sculpture, un Inspiré remarquera que tous les personnages féminins se ressemblent étrangement ; il s'agit de l'influence de Mélopée, ce que pourra confirmer Morphœil avec émotion. Au centre exact du musée, les Inspirés découvriront d'ailleurs la tombe de la belle, intacte au milieu d'un carré de terre nue aménagé dans le dallage de marbre. Curieusement, le bâtiment semble s'être érigé autour de la pierre tombale, l'épargnant complètement, son apparence usée contrastant d'ailleurs avec le reste de l'édifice. La nuit, un Inspiré mélancolique errant dans le musée aura peut-être la chance d'apercevoir le fantôme de la belle, chantant une cantate muette, debout près de sa tombe.

Outre les salles d'exposition, le musée contient des ateliers dans lesquels les Inspirés trouveront le calme et les outils dont ils pourraient avoir besoin pour s'exercer à l'art de la sculpture sous toutes ses formes : blocs de marbres, tour de potier, forge, atelier d'ébéniste, etc.

Didascalie : les retrouvailles

Le spectre de Mélopée

Le fantôme du musée se fait plus omniprésent. Les Inspirés ont toujours l'impression d'être observés. Ils l'entraperçoivent de loin en loin avant de finalement réussir à le rencontrer pour de bon. La belle jeune femme est en pleurs. Les Inspirés devront rivaliser de douceur pour obtenir sa confession.

« J'ai tué mon amour en l'amenant ici. Jamais je ne me le pardonnerai. »

Visiblement, le spectre cherche le repos. La manière de le lui procurer est de lui prouver que son amour est *vivant*, du moins qu'il revit grâce au rituel d'Évocation. Les Inspirés doivent alors organiser un rendez-vous galant entre les deux amoureux antiques. Éminence, rendez cette tâche délicate en abusant de ce genre de caprices :

- Morphœil veut que la rencontre ait lieu dans l'île du Décorum, Mélopée en a une peur panique ;
- Morphœil veut offrir les fleurs les plus rares de l'Harmonde à Mélopée. Aux Inspirés de les lui procurer ;
- Mélopée a besoin d'une robe exceptionnelle et elle est d'une



coquetterie à faire pâlir les Dames des Saisons.

Et ainsi de suite. Finalement, les deux êtres se rencontrent… Ils s'aiment une dernière fois, se pardonnent, permettant ainsi à Mélopée de trouver le repos. Elle disparaît en se fondant dans le corps lumineux de Morphœil.

Après leur avoir mené la vie dure, vous aurez soin, Éminence de récompenser vos Inspirés en les gratifiant de 5 PX par personne qui sont directement attribués à l'Éveil du Sanctuaire. Le Génie sort renforcé de cette entrevue.

Richesses

L'Harmonium de la Geste n'a d'autres richesses que le nécessaire pour pratiquer l'art profane de la sculpture. Les Inspirés y trouveront toujours les matières premières dont ils auront besoin, ainsi que les outils.

Les socles vides

En plusieurs endroits de l'édifice, les Inspirés découvrent des socles vides. À eux de placer leurs propres œuvres sur ces socles. À force de persévérance, les Inspirés constateront qu'ils ont le pouvoir mystérieux d'animer les créatures qu'on y sculpte. Vous prendrez soin, Éminence, de laisser vos Inspirés tâtonner pour découvrir ces prémisses d'Art ancien. Ils n'ont pas de maître et devront tout découvrir par eux-mêmes. Ne leur révélez pas les règles du Cisèlement présentées en encart. Faites leur faire des jets innocents, et voyez si la statue qu'ils viennent de placer innocemment sur un socle est suffisamment réussie pour s'animer. Attribuez-lui ensuite les compétences correspondant à sa matière. Ils essaieront divers matériaux avant de comprendre lesquels sont associés à quelle famille de compétence…

Toujours est-il qu'en y passant beaucoup de temps, les Inspirés pourront ainsi se constituer une véritable petite armée de serviteurs ou de soldats, susceptible de veiller sur le Sanctuaire. Le principal défaut de ces *golems*, comme nous les appellerons en hommage aux statues animées de la Flamboyance, est qu'ils ne peuvent s'éloigner du Sanctuaire…

Le Cisèlement ou l'Art de créer un golem

Sans le savoir, les Inspirés sont en train de pratiquer l'Art ancien du Cisèlement. Il reste toutefois fort limité car il ne peut être pratiqué que sur les socles du Sanctuaire.

Éminence, nous vous proposons de détourner les règles d'invocation de Démons — *cf. AGONE* p. 257 — pour que vos Inspirés créent leurs golems. Les modifications à y apporter sont les suivantes :

• La Noirceur est remplacée par l'Âme de l'Inspiré. Seuls les Inspirés appartenant au Sanctuaire peuvent créer un golem ;

• La Démonologie est remplacée par la Sculpture. Notez qu'un artiste profane peut donc créer un golem ;

• Pour qu'un golem possède une famille de compétences, il doit contenir une matière particulière : du bronze pour l'Épreuve, de l'argile pour la Maraude, de l'or ou de l'argent pour la Société, du bois pour le Savoir, du marbre pour Occulte ;

• Allier ces matériaux est normalement impossible, mais nous sommes dans un Harmonium de la Cyse. Un Inspiré ayant atteint un score de 3, 5, 7 ou 9 en Âme pourra allier 2, 3, 4 ou 5 matériaux — au choix. Ce principe fonde l'équivalent des cercles démoniaques ;

• Le jet de Cisèlement est donc Âme + Sculpture contre une difficulté correspondant au « cercle » du golem

— 10, 15, 20, 25 ou 30. Notez que le bonus que procure l'Harmonium vient s'ajouter au jet de l'Inspiré — de + 4 à + 1 selon que l'Harmonium est apparu en premier ou en dernier. D'autres modificateurs à la discrétion de l'EG peuvent s'appliquer au jet de Cisèlement — calme, utilisation d'un modèle vivant... ;

• Il faut un nombre de jours de travail acharné équivalent à la difficulté du jet de Cisèlement pour terminer un golem, soit de dix jours à un mois ;

• Les points d'appel, ou points de structure, sont égaux à l'Âme x MR du jet de création ;

• Comme les démons, les golems ont une opacité — on préférera le terme de solidité — et une densité ;

• Un golem ne peut s'éloigner de plus de VOL lieues du Sanctuaire. Au-delà, il perd rapidement ses points de densité pour devenir une statue véritablement figée, ou un petit tas de matières premières ;

• Le CHArisme d'un golem représente son réalisme. On y oppose un jet de PER + Vigilance ou Sculpture pour savoir si un observateur réalise qu'il n'a pas affaire à un être de chair et de sang.

Y jouer la Symphonie Univers

En jouant ici leur Œuvre symphonique, les Inspirés peuvent être témoin du retour de Morphœil, de la mort de Mélopée et de leur dernier baiser.

L'ACADÉMIE DE STANCE

« Je n'aime pas cette parodie de conservatoire que vous venez d'ériger. Vous verrez, vous n'y entendrez que des bavardages inutiles et je préfère m'en tenir éloigné. J'ai mieux à faire ! »

Apparition

Les Inspirés ont une fois de plus pratiqué le rituel de l'Éveil, mais rien ne se passe. Aussi longtemps qu'ils attendent, le Sanctuaire reste désespérément calme. Le seul fait troublant et exceptionnel est que Morphœil est introuvable — il a peur de l'apparition du futur Harmonium dans lequel l'influence du Masque sera grande. Au bout d'un certain temps, les Inspirés se décideront bien à quitter le Sanctuaire...

Ils se retournent une dernière fois pour l'admirer et ils découvrent qu'un immense bâtiment s'étend au sud de l'âtre, comme surgi de nulle part ! Il leur est bien sûr impossible de le deviner, mais cette apparition à un moment aussi impromptu est un clin d'œil de l'influence du Masque.

Les Inspirés feront sans doute demi-tour pour visiter ce nouvel Harmonium. La bâtisse est de style armgardiste flamboyant, bardée de gargouilles, de tourelles, de toits crénelés, et percée de grandes fenêtres grillagées. Un observatoire orne un angle de l'Harmonium et permet d'admirer les constellations ou les comètes qui s'aventurent dans le ciel de l'Harmonde. Ce lieu serait-il plus dédié au savoir qu'à l'art, se demandent peut-être les Inspirés en gravissant l'escalier majestueux qui mène au seuil de l'Harmonium ?

L'intérieur de l'académie semble confirmer cette première impression. On y trouve nombre de petites bibliothèques et de salles de lecture. Les ouvrages relèvent essentiellement de la poésie et du théâtre, mais on y trouve également toutes sortes de volumes d'intérêt général destinés à inspirer l'écrivain. C'est également la fonction de l'observatoire, ainsi que de divers salons où des œuvres propres aux autres arts ont été disposées : tapisseries, statues, tableaux, boîtes à musique, etc. Les quatre arts y sont représentés ce qui est encore un signe de l'influence du fils des Muses.

L'académie dispose également de salles de cours et d'un grand théâtre, dans lesquels les Inspirés auront quelques surprises...

Les poèmes

Les Inspirés seront surpris de trouver de mystérieux poèmes sur les tableaux noirs des salles de cours. Qui plus est, ces poèmes changent au cours du temps. Quelqu'un les efface et les remplace. Si les Inspirés en effacent un, ils en trouvent un nouveau au bout de quelques jours. La seule façon de le piéger le mystérieux poète est d'effacer tous ses poèmes et de poster une sentinelle — il y a plus de salles de cours que d'Inspirés — devant chaque tableau noir. Alors, seulement, l'un d'entre eux se couvrira de caractères, comme si un homme invisible y écrivait. Le mystérieux poète ne supporte pas l'idée qu'il n'y ait pas au moins un de ses poèmes dans l'académie.

Les poèmes évoquent tous l'amour pour une dame, dont les attributs font penser qu'elle est automnine. Seraient-ils l'œuvre de Morphœil ? Le Génie refuse toujours obstinément de rentrer dans l'académie. Il déteste l'endroit. Inconsciemment, il a peur du souvenir du Masque qu'incarne l'Harmonium. *« Non, ce ne sont pas mes poèmes ! Ils sont bien trop laids ! »* précisera-t-il si jamais on lui en répétait certains.

Il s'agit en vérité de poèmes adressés à la Dame de l'Automne par le Masque lui-même. Leur beauté est indicible et les Inspirés restent subjugués. Ils peuvent passer des heures à les lire et à les relire tant leur perfection est grande... Notez qu'ils ne comportent aucune Perfidie car ils furent écrits pour tromper et séduire la Dame.

Richesses

La principale richesse de l'Harmonium de la Geste est le contenu de ses bibliothèques. Les Inspirés peuvent y étudier la plupart des compétences

des familles Savoir et Occulte, ainsi que les arts profanes. Le niveau qu'il est possible d'atteindre est indiqué en encart. Vous noterez, Éminence, qu'ici aussi l'influence du Maître du Semblant se fait sentir…

L'Académie

Dans leur académie, les Inspirés peuvent acquérir les compétences suivantes — *cf.* règles d'expérience *in AGONE* p.202.

Société :
Musique 4, Peinture 4,
Poésie 10, Sculpture 4,
Us et coutumes (tout royaume) 3.

Savoir :
Astronomie 9, Chirurgie 4,
Géographie 8, Herboristerie 5,
Histoire & Légendes 10, Lois 2,
Médecine 5, Navigation 7,
Saisons 5 sauf Automne 8,
Stratégie 8, Zoologie 6.

Occulte :
Accord 5, Cyse 5, Décorum 5,
Geste 9, Démonologie 7.

La MR des ouvrages contenus dans l'Harmonium est égale au potentiel d'Éveil du Génie.

La Troupe de Melville

Petit à petit, l'académie va se peupler d'hommes et de femmes. Les premiers à apparaître sont une troupe de comédiens que les Inspirés découvrent un jour en pleine représentation, dans l'amphithéâtre pourtant désert. Elle est apparue du jour au lendemain mais prétend qu'elle a toujours été là, et que les Inspirés sont leurs premiers spectateurs.

La troupe se compose des personnages suivants :

• Melville, metteur en scène. Ce beau ténébreux mène la troupe. Il est d'un charisme incroyable et dirige d'une main de maître ;

• Ostriane, jeune première. Cette jolie brune est amoureuse de Melville et ferait tout pour lui plaire ;

• Alhina, jeune première. Cette jolie rousse est amoureuse de Melville et ferait tout pour lui plaire ;

• Jolivers, acteur confirmé. Ce talentueux quadragénaire joue tous les rôles importants masculins. À la ville, il jalouse Melville car il apprécierait bien la compagnie d'une des deux actrices… ;

• Les frères Hinaïs, Iselve et Elvéal sont les rôles secondaires de la troupe. Ils sont également les frères d'Alhina ;

• Diacrefin, le machiniste est responsable du décor et particulièrement des jeux de lumière.

Vous l'aurez compris, Éminence, la troupe est une étrange allégorie de la Genèse de l'Harmonde… Les Muses ne sont pas représentées et le Maître du Semblant se place au sommet de la pyramide. Ses deux prétendantes sont l'Ombre et la Dame de l'Automne. Les frères de cette dernière symbolisent les trois autres saisons. Les deux autres membres sont des parodies de Janus — Jolivers — et de Diurne — Diacrefin.

Les Inspirés feraient bien d'assister régulièrement aux représentations de la troupe de Melville. Ses pièces ont des valeurs prophétiques certaines. Les Inspirés ont un problème irrésolu ? Ont échoué dans leur dernier Drame et aimeraient savoir ce qui s'est réellement passé ? La troupe peut leur donner des réponses, sous une forme allégorique qu'il faudra interpréter. Éminence, si vous n'avez pas le courage d'écrire le synopsis de telles pièces, vous pouvez résoudre l'interprétation qu'en font les Inspirés par un jet d'INT + Poésie.

L'académie se remplit

Par la suite, d'autres personnages apparaîtront dans l'académie : étudiants, professeurs, bibliothécaires, scribes, etc. Jusqu'à ce qu'elle ressemble à une véritable université. Des Inspirés observateurs remarqueront peut-être que tous les nouveaux venus apparaissent dans le théâtre, devant la troupe de Melville. Mais tous ces nouveaux personnages ne prêtent pas vraiment attention aux Inspirés. Ils sont considérés comme les derniers des étudiants. De plus, les cours sont totalement insipides, et n'apportent rien de plus que les ouvrages les plus simples des bibliothèques.

Notez, Éminence, que tous les membres de l'université sont humains. Pas un seul saisonin — à part les Inspirés — à l'horizon. L'Harmonium ne met en scène que les créatures du Masque.

Les lutrillonages

Il existe une bibliothèque particulière à l'académie. Une grande table ronde en pierre trône en son centre, accueillant une mosaïque représentant l'Harmonde. Un système mécanique permet de promener une loupe à sa surface, pour lire les noms des lieux. Six lutrins encadrent la table. Autour, les rayonnages de la bibliothèque sont entièrement vides.

Si jamais un Inspiré venait à abandonner un livre sur un des lutrins, il le retrouverait le lendemain, rangé sur une étagère et traduit dans la langue du pays sur lequel pointait la loupe ! Voici qui peut s'avérer fort utile. Une petite ombre au tableau : la traduction est imparfaite.

En termes de jeu, un livre traduit perd un point dans le potentiel de ce qu'il est susceptible d'apporter et/ou gagne un point sur la marge à effectuer pour le comprendre. Exemple : un atlas en vieil urguemand — jet d'INT + Urguemand contre 15 pour le comprendre — équivalent à une compé-

tence Géographie de 4 devient un atlas en pattes de mouche keshites — jet d'INT + Keshite contre 16 pour comprendre — dont la compétence géographie n'est plus que de 3.

Notez que l'original est perdu et que les Inspirés dégradent leurs bibliothèques s'ils abusent des lutrillonages.

Y jouer la Symphonie Univers

Jouer la Symphonie Univers ici n'apporte rien. À vous, Éminence, de trouver une scène banale du passé à rejouer aux Inspirés. À la rigueur, ils peuvent revoir l'apparition de l'académie qui est assurément le moment le plus marquant de son histoire.

L'Île de Nuence

« C'est ici que j'aimais ma douce Mélopée. »

Apparition

Un matin, les Inspirés se réveillent avec la curieuse impression que quelque chose a changé dans leur Sanctuaire. De fait, s'ils réussissent un jet de PER + Vigilance contre 15, ils comprennent immédiatement la cause de cette intuition : l'odeur légèrement putride qui a toujours baigné Mornefeuille a disparu. L'étang qui s'étendait à l'ouest de l'Âtre est recouvert d'un brouillard épais et immaculé et les Inspirés ne peuvent distinguer ce qu'il cache…

En pénétrant dans les brumes, ils découvrent que la berge existe encore, mais que l'eau est désormais claire et fraîche. En faisant le tour de l'étang, ils trouvent une gondole en bois noir laqué. En la menant vers le centre, ils accostent une rive calme et silencieuse.

Perdus dans le brouillard, les Inspirés s'aventurent sur l'île… Plusieurs fois, ils trouvent des miroirs, petits ou grands, intacts, ébréchés ou cassés. Ici ou là, ils découvrent également des chevalets portant des tableaux inachevés. La peinture n'est pas sèche, suggérant que l'artiste a abandonné son œuvre car le brouillard avait voilé son modèle. Néanmoins, les Inspirés ne trouvent rien en avançant dans la direction où se trouverait cet hypothétique modèle, pas plus qu'ils ne retrouvent le chevalet en revenant en arrière…

Un jour — pas nécessairement le jour de l'ouverture de l'Harmonium — les Inspirés trouveront le centre de l'île et le mystère s'épaissira.

Richesses

L'île dispose de matériel de peinture de toutes sortes, que les Inspirés peuvent prendre sur les chevalets abandonnés : toiles vierges, peintures, pinceaux, brosses, fusain, etc.

En plus de ce matériel profane, les Inspirés réussissant un jet de PER + Fouille contre 18 découvrent, nichée dans le rocher, une concrétion de pigments permettant la pratique du Décorum. L'Harmonium ne peut produire qu'une concrétion par jour et il faut plusieurs heures de recherche (1d10) pour la découvrir. Elle contient l'équivalent de 1d10 pincés et un autre dé à dix faces permet de déterminer sa saison : 1-2 hiver, 3-4 printemps, 5-6 été, 7-10 automne…

Les tableaux inachevés

S'il venait l'idée à un Inspiré de terminer un des tableaux inachevés qui parsèment l'île, il pourrait bien avoir une surprise. Si sa marge de réussite d'un jet de CRÉ + Peinture dépasse 20, il voit le brouillard se dissiper et son « modèle » apparaître, bien vivant devant lui. Espérons, Éminence, qu'il ne dessinait pas une charge de minotaures… Ces tableaux permettent ainsi d'obtenir ce que l'on désire. Deux limitations à cela :

• Ceci ne fonctionne qu'avec les tableaux entamés par les invisibles peintres de l'île. Il n'est donc pas possible de choisir totalement son sujet ;

• L'apparition se dissipe au bout d'un nombre de quarts d'heure égal à la MR du jet de Peinture.

Il n'en reste pas moins qu'il s'agit là d'un excellent moyen d'obtenir un peu de compagnie, ou de se promener dans un endroit insolite, en plein milieu d'une île envahie par le brouillard.

Didascalie : Autoportraits

Ou comment risquer sa Flamme

Un beau jour, un Inspiré — ou plusieurs — trouve son propre portrait sur l'île. Il est extrêmement réaliste et semble terminé, à l'exception d'un petit espace clair en bas dans lequel l'artiste a oublié d'apposer sa signature. Si l'Inspiré signe, le brouillard s'écarte et une réplique exacte de lui-même s'avance vers lui, avec d'évidentes intentions belliqueuses.

L'Inspiré n'a d'autre choix que de se combattre lui-même. Notez, Éminence, qu'il ne peut recevoir d'aide de personne. S'il était accompagné, le brouillard l'a séparé de ses compagnons. L'être contre lequel l'Inspiré se bat possède rigoureusement les mêmes caractéristiques que lui, ainsi que le même équipement.

À l'issue du combat, l'Inspiré réalisera qu'il devait s'agir d'un rêve. Ses blessures ont disparu ; il se relève s'il s'était cru mort. Le double, vainqueur ou vaincu, a disparu. En revanche, le tableau est toujours là, et pourra partir orner le dessus d'une cheminée du Domaine des Inspirés.

Si l'Inspiré est vainqueur, il gagne un point d'Aspect de son choix. À l'inverse, si le double l'a remporté, l'Inspiré gagne un point d'Aspect Noir… Notez, Éminence, que cette péripétie ne peut arriver qu'une fois par Inspiré.

Le lit défait

Au centre de l'île, les Inspirés découvrent le lieu dans lequel le Masque et l'Automne se sont aimés. Il s'agit essentiellement d'un lit fantasmagorique dont la tête et les pieds en fer forgé sont ouvragés et torturés. Il est défait, les draps et les coussins sont éparpillés. Un tapis de feuilles mortes jonche le sol et la rouille escalade doucement les pieds du lit. Une grande psyché, celle-là même où la Dame de l'Automne s'est mirée après avoir revêtu le manteau du Crépuscule, se dresse près du lit et est couverte de toiles d'araignée…

Plusieurs signes permettent d'associer le lieu à l'automne, et un expert ne s'y trompera pas — un jet de PER + Saison : automne contre 15 procure la certitude que l'endroit est dédiée à la saison. De quoi faire frémir les Inspirés… S'ils confient leur inquiétude à Morphœil, le Génie se veut rassurant :

« Je ne vous l'ai jamais dit pour ne pas vous effrayer mais Mélopée était une morgane. C'était le temps de la Flamboyance et les automnins étaient alors bienveillants. »

Morphœil ne ment pas aux Inspirés, il fait une fois de plus l'amalgame entre son couple et celui des Éternels.

Éminence,
ce qui suit est grave !

Un lieu tel que celui-ci ne saurait être lavé des événements tragiques qui s'y déroulèrent. À force de le côtoyer, les Inspirés sont insidieusement corrompus par l'endroit. Pour *chaque année passée depuis l'ouverture du seuil du Décorum, ils gagnent un point de Perfidie*, et ce dès lors qu'ils s'aventurent jusqu'au lit défait ne serait-ce qu'une fois entre deux solstices d'automne. Il n'existe aucun autre moyen de se protéger que d'éviter ce lieu.

Le drap et la psyché

Deux artefacts peuvent être récupérés dans l'île de Nuence.

• **La psyché arachnéenne.** Une fois nettoyé de ses toiles d'araignée, le grand miroir qui se trouve au centre de l'île acquiert un pouvoir des plus intéressants. Il permet en effet de voir ce qui se reflète dans tous les autres miroirs de l'île. Techniquement, les deux miroirs doivent s'être reflétés l'un dans l'autre pour que le pouvoir soit activé. Ensuite, un Inspiré réussissant un jet de PER + Décorum contre 20 pourra, en regardant la psyché, voir ce qui se reflète dans l'autre miroir. Ce pouvoir est d'autant plus intéressant que l'on peut lier ainsi plusieurs miroirs et les amener n'importe où sur l'Harmonde. En revanche, la psyché doit impérativement rester sur l'île pour fonctionner. L'Inspiré peut ainsi surveiller ce qui se passe dans son Domaine ou ailleurs, s'exposant innocemment à la corruption de l'île maudite… Une remarque : de temps à autre, l'Inspiré croisera le regard fugitif d'une femme superbe, en plus de l'image qu'il regarde.

• **Le drap du crépuscule.** Le drap froissé sur le lit du Masque et de l'Automne est également un artefact. Son pouvoir reproduit celui du voile du Crépuscule : il isole la Flamme du reste de l'Harmonde. Tant que l'Inspiré porte le drap sur lui — il est facile de s'en faire un manteau — il est considéré comme un terne. Il en subit les désavantages : plus de bonus d'Aspect, plus d'Art magique, plus de pouvoir de Flamme. Mais ceci peut s'avérer bien utile pour ne pas être repéré des mignons du Masque qui cherchent à souffler des Flammes. Techniquement, il est même possible de « geler » un gain d'Aspect noir, par exemple le temps de glaner suffisamment de PX pour gagner le point d'Aspect lumineux qui sauvera l'Inspiré d'une corruption définitive.

Note : *les règles concernant la découverte et l'usage des artefacts sont présentées dans* L'Art de la Magie *p.39.*

Y jouer la Symphonie Univers

En jouant dans l'île de Nuence l'œuvre symphonique qu'ils ont découvert dans l'Harmonium de l'Accord, les Inspirés peuvent découvrir la véritable nature du lieu. Ils voient des automnins préparer un lit et un banquet, pour s'effacer et laisser place au couple d'Éternels. Cette révélation devrait les laisser songeurs.

L'AVENIR

Bien entendu, l'histoire du Sanctuaire de Morphœil ne s'achève pas ici. Nous vous laissons le soin, Éminence, de la continuer. Voici les deux grandes orientations que nous vous invitons à explorer.

POUR LE PIRE

Bien entendu, les Inspirés sont en train de développer un Sanctuaire, sans doute le seul, que le Masque connaît parfaitement et où il possède déjà une certaine influence. Il ne tentera pas d'attaque directe et violente avant que le potentiel d'Éveil n'atteigne 9, c'est-à-dire lorsque les quatre Harmoniums seront ouverts. Il y a fort à parier que les Inspirés auront alors à souffrir du passage de quelques monstruosités perfides, voire de la caravane noire…

Mais nous n'en sommes pas là. Le Maître du Semblant ne sait pas encore que le Sanctuaire vient de s'éveiller… Gageons qu'il l'apprendra d'ici quelques temps et qu'il jouera alors avec la Compagnie qui l'occupe. Les tableaux de l'académie accueilleront des messages perfides, des émissaires arriveront au Sanctuaire pour le corrompre doucement… Le Masque apprécierait grandement que le Sanctuaire tombe naturellement dans son escarcelle, à la suite de la damnation de tous ses occupants…

Pour le meilleur

Un Harmoniste de la Geste a fait un jour une prophétie :

« Le voile du Crépuscule sera levé à l'endroit même où il fut posé. »

Les Inspirés peuvent avoir vent de cette prédiction est nourrir les espoirs les plus fous. C'est en tout cas l'avis du Conseil des Décans qui dépêche un de ses membres pour qu'il espionne et participe à l'érection du Sanctuaire.

L'oracle semblerait en effet indiquer que le contact avec le Centresprit sera renoué à Morphœil et nulle part ailleurs. C'est l'exacte vérité. Lorsque le potentiel du Sanctuaire sera parvenu à 10, il sera possible, non pas de créer de nouvelles Flammes comme dans tout Sanctuaire — *cf. L'Art de la Magie* p.20 — mais bel et bien d'en ramener du Centresprit, en levant un coin du voile de l'Automne. En terme de règles, cela ne change rien, il faudra toujours investir 30 PX pour créer un nouvel Inspiré. Mais sa Flamme datera de la Flamboyance et n'aura pas souffert des quatorze siècles de Crépuscule. Gageons que les nouveaux Inspirés dont la Compagnie sera la mère seront promis à un avenir flamboyant…

Quand le Conseil aura acquis la certitude qu'il s'agit bien de Flammes du Centresprit, il mettra tout en œuvre pour développer le Sanctuaire et lever le voile, pour balayer les feuilles mortes du Crépuscule.

ERRATA : RÈGLES DES SANCTUAIRES

Les règles concernant les Sanctuaires ont été exposées p.13 à 22 de *L'Art de la Magie*. Un point est resté dans l'ombre : quel est l'avantage pour les Inspirés d'entretenir leur Sanctuaire ? La réponse est simple : leur Flamme peut se développer plus rapidement.

Le Génie réduit le coût de développement du Corps, de l'Esprit et de l'Âme, et uniquement de ces aspects. Voici en termes techniques les réductions que nous vous proposons :



Lorsque le POT d'Éveil du Génie est compris **entre 1 et 4**, le multiplicateur d'expérience est réduit de 1.

Lorsque le POT d'Éveil du Génie est compris **entre 5 et 7,** le multiplicateur d'expérience est réduit de 2.

Lorsque le POT d'Éveil du Génie est **supérieur à 8**, le multiplicateur d'expérience est réduit de 3.

Si le POT d'Éveil du Génie est de **3 ou moins**, les Inspirés ne bénéficieront pas de la réduction lorsqu'ils tenteront de développer leurs Corps, Âme et Esprit au-delà de 3.

L'INSPIRÉ
Campagne
édition de vdane
abonnement Meneur de jeu
GAZETTE AGONE
1

LES MORTS DU MONT NAUFRAGE



Éminence,

Vous pouvez mener ce Drame tel que nous vous le présentons. Néanmoins, vous devez savoir que nous avons prévu de l'inscrire dans une Épopée que nous développons sur les différents numéros de *L'Inspiré*. Nous faisons en sorte que chaque Drame puisse être joué indépendamment des autres, et ce dans n'importe quel ordre. Mais si vos Inspirés en vivent plusieurs, ils remarqueront sans doute l'étrange point commun qui les relie entre eux : à chaque fois, la Compagnie se trouve confrontée à un décalage, souvent spatial ou temporel ; une sorte d'illogisme ou d'impossibilité. Dans le présent Drame, il s'agit de l'apparition de navires au sommet d'une montagne. Dans le Drame du sixième numéro de *L'Inspiré* nous vous révélerons, à vous et à vos Inspirés, une explication possible de ces étranges décalages.

Il reste un coin d'ombre dans tout ceci. Pourquoi diable ces étranges dérèglements n'apparaissent que près du Domaine des Inspirés ? Ce ne peut être le simple fruit du hasard. Pour justifier ceci, nous avons imaginé qu'ils provenaient de leur Sanctuaire, et nous vous proposons dans ce premier numéro le Sanctuaire de Morphœil, dont l'histoire est particulièrement adaptée au mystère qui soutient l'Épopée. Vous pouvez l'utiliser tel quel ou vous en inspirer pour développer le Sanctuaire de vos Inspirés… L'explication finale n'en sera que plus élégante.

Ceci dit, frappons les trois coups, et ouvrons un de ces Drames qui amènent l'étrange et le mystérieux aux portes mêmes de vos Inspirés…

LES MORTS DU MONT NAUFRAGE

Éminence,

Nous avons déjà parcouru maintes régions ensemble et affronté bien des dangers. Chaque fois, le mal avait su cacher son visage pour ne poindre que sous les formes qui lui seyaient le plus. Chaque fois, il sortait de nulle part comme un diable de sa boîte. Pourtant il nous a encore joué un tour, farce innommable et absurde, un tour comme l'Inspiration ne pouvait l'imaginer. Nos doutes ne sont peut-être pas fondés, et rien ne prouve encore que notre sang se soit glacé à raison. Le doute est pourtant bien là, devant nos portes, à nos pieds, sous nos toits et ceux de nos amis. Cette fois le mal entre par une porte que l'on ne soupçonnait pas… Cette fois, le mal sort du temps !

Croisade tragique

Il était une fois les Quatre Splendeurs : l'*Agathe*, *La Perle Océane*, *L'Immaculée* et la *Neuvênie*. Quatre navires de guerre liturges, navigant en 1414 dans les eaux de la mer Échancrée pour attaquer Urguemand. Quatre navires embarquant des prêtres des grands ordres martyrs de saint Neuvêne, et prêts à se frotter aux barons urguemands et à Agone de Rochronde.

Il était une fois quatre navires qui ne virent jamais la guerre… L'ironie voulut qu'ils soient la proie de créatures perfides n'ayant pas le moindre engagement dans le conflit qui les motivait, mais qui les conduisirent tout droit à la lutte fratricide, puis dans les profondeurs de l'océan. Le Père la Trogne et la Mère la Grogne, couple biscornu et porteur de zizanie, s'en prirent d'abord à *L'Immaculée* et à l'*Agathe*, poussant les membres des équipages à s'entre-tuer en moins de dix jours… Les survivants, confrontés à leurs crimes, durent répondre de leur actes devant la loi martiale de l'amiral Compâtres, capitaine de la *Neuvênie*. Et ce fut l'affrontement final. Sans comprendre ce qui poussait les prêtres fous à se battre entre eux, Compâtres vit d'abord *La Perle Océane* partir par les fonds, puis son propre navire. La bataille dura des heures avant qu'une tempête sans pareille ne s'abatte sur les prêtres et moines s'entre-tuant, envoyant les dernières carcasses de galions au fond de la mer Échancrée.

Puis le temps passa, jusqu'à nos jours. Un événement adjacent à cette histoire — qui vous sera révélé dans un numéro ultérieur de *L'Inspiré* — provoqua un certain nombre de dérèglements et d'absurdités, dont le retour des quatre navires. Ainsi les Splendeurs réapparurent, contre toute logique, au beau milieu d'une montagne : sur le col de la Franche Oléenne — que vous placerez dans le massif le plus proche du Domaine des Inspirés. Échouées et fracassées, les Quatre Splendeurs revenaient des profondeurs avec, pour tout équipage à leur bord, les deux créatures perfides en quête de nouvelles victimes.

Comme le veut leur nature, les deux membres du couple monstrueux allaient se séparer. L'un, le Père la Trogne, embarquerait avec la première communauté ambulante passant dans la région, tandis que l'autre, la Mère la Grogne, resterait patiemment en place pour créer son propre Domaine perfide au gré des gens de passage.

L'Œnerrance

Le hasard voulut que le premier groupe de voyageurs à découvrir l'étrange naufrage montagnard soit l'Œnerrance — *cf.* aide de jeu. Jetant son dévolu sur la communauté, le Père la Trogne se glissa dans la roulotte d'Hermecure, pendant que celui-ci tentait d'élucider le mystère de la Franche Oléenne avec les siens. Quand le sommelier en chef rejoignit ses appartements, sans avoir pu comprendre l'origine de l'apparition des

navires, là où il n'y avait rien lors de son passage quelques semaines plus tôt, la créature se jeta sur lui et en fit son foyer de dissension — *cf.* « Père la Trogne et Mère la Grogne ».

Au fil des jours, le Père la Trogne choisit ses autres marionnettes parmi les plus fortes personnalités de l'Œnerrance, les contaminant de sa Perfidie et les poussant lentement à une haine mutuelle.

L'escale du mont Naufrage

L'Œnerrance reprenant son chemin, en emportant avec elle le Père la Trogne, l'épouse perfide restait seule, attendant son tour. Le temps aidant, un géant passa, puis des marchands, un Mage, une lutine, etc. Tous tombèrent dans le piège tendu par cette étrange sirène, se joignant à elle pour créer sa communauté montagnarde. Dans la région, on entend parler d'une étrange auberge faite de bric et de broc, tenue par une femme mystérieuse entourée de marins fous et de voyageurs aux visages difformes.

Introduction

Cette aventure prend place, du moins pour son début, au sein du Domaine des Inspirés. Vous aurez soin, Éminence, de mettre en scène le Drame comme un élément survenant dans la vie quotidienne des Inspirés. Le but est de faire survenir un certain nombre d'événements étranges qui vont peu à peu les entraîner sur la trace d'une créature perfide aux origines inconnues — *cf.* l'aide de jeu « Père la Trogne et Mère la Grogne ». Toute l'ambiance du Drame reposera sur la mise en scène de l'improbable et des comportements contre-nature. Pour plus d'efficacité, il conviendrait que les Inspirés aient pris connaissance de l'aide de jeu concernant la caravane de l'Œnerrance. L'idéal serait que l'utilisation de la caravane ne tombe pas dans le Domaine comme un cheveu sur la soupe. À cette fin vous pourriez, Éminence, l'utiliser lors d'une autre séance de jeu, vous contentant de mettre en scène une courte rencontre lors d'un passage de la caravane au Domaine. Vous éviteriez ainsi d'éveiller les soupçons lors de son utilisation pour le présent Drame.

Acte 1 : Avant la fete

Y'a de la joie !

L'aventure commence avec la venue du printemps. Des fêtes sont organisées dans la forêt, les premiers bourgeons annoncent la venue des beaux jours et la saison des amours commence pour bien des espèces animales. L'ère annuelle de la renaissance prend son envol. Les Inspirés sentent leur cœur s'emplir de gaieté. Ils n'ont cependant pas beaucoup de temps pour batifoler car leur Charges leur imposent un certain nombre d'obligations. Tout d'abord, il faut encadrer les fêtes saisonnines qui peuvent avoir lieu dans les alentours. Bien que distant, cet encadrement est nécessaire pour éviter les débordements qui poussent parfois les lutins, emportés par l'euphorie de leurs fêtes, à nuire physiquement à leur entourage ou aux itinérants. C'est aussi, avec la fin de l'hiver, le moment de faire les inventaires, de percevoir les impôts, etc.

C'est donc dans une ambiance enjouée et dynamique que les Inspirés sont censés commencer ce Drame. Une servante entre en chantonnant pour ouvrir les volets, laissant entrer les premiers rayons de soleil de l'année ; des cuisines s'élèvent les odeurs des épices achetées aux premiers voyageurs ayant pu arriver dans la région depuis le début de l'hiver ; dehors, les hommes vont aux champs en sifflotant tandis que leurs femmes retournent pour la première fois depuis des mois à la rivière pour faire leur lessive. Tout le monde s'affaire ici et là, c'est le grand ménage dans tout le manoir. Outre les tâches administratives ingrates dont il est question plus haut, le plus gros pain sur la planche des Inspirés reste la foire du printemps.

La foire

Chaque année, avec l'arrivée des beaux jours, se tient dans le Domaine des Inspirés une foire conséquente, placée sous le signe de la bonne chère et de l'art. Réputée à travers une bonne partie du royaume et même dans les royaumes voisins, cette foire attire de nombreux convives.

Libre à vous, Éminence, de décider de l'emplacement de cette foire. Elle peut se tenir dans un village proche ou tout simplement dans l'environnement direct du manoir. L'important est que les Inspirés le vivent en tant qu'organisateurs. Depuis une dizaine d'années, cette fête fait la fierté du baron local — qu'il s'agisse ou non d'un Inspiré —, et les personnalités du Domaine sont fortement impliquées dans sa préparation. Leur présence et leur investissement donnent une allure dynamique à la baronnie, tout en montrant aux nobles voisins à quel point on sait recevoir chez les Inspirés.

Préliminaires

La foire attire beaucoup de gens, toutes classes sociales confondues. Il ne faut donc décevoir personne. Pour cela, on pourrait la taxer d'un certain éclectisme. Réunissant comédiens et cuisiniers, musiciens et sommeliers, ces sept jours sont à l'image du printemps : frais et torrides à la fois, porteurs de joie et d'entrain.

Le rôle des Inspirés dans les jours qui précèdent la foire, durant toute la première semaine du mois de la nymphe, est donc de gérer l'arrivée et le placement des troupes d'artistes, des traiteurs et autres exposants. Il est évident qu'ils seront tentés de déléguer au maximum ces tâches, ils vous reviendra donc de les sensibiliser aux responsabilités qui leur incombent. Insistez pour cela sur ce que représente la foire pour la baronnie et sur le poids de leurs Charges. Ce fait aura pour effet de leur rappeler que lesdites Charges ne sont pas uniquement des pouvoirs et des droits qui leur permettent de ne pas se salir les mains, mais qu'elles sont bien des responsabilités, des engagements.

Durant les deux premiers jours de la semaine, rares sont les exposants à se présenter. Seuls quelques artistes itinérants un peu en avance viennent frapper à leur porte. La plupart préfèrent d'ailleurs s'installer tranquillement dans une auberge et attendre la fin de la semaine. Lors de ces deux premiers jours, la population environnante ne s'accroît que d'une dizaine de personnes.

Cette période voit se faire les plus gros travaux d'aménagement. Un petit amphithéâtre en bois est sorti de la grange où il a passé l'hiver. Quelques rénovations lui sont apportées et sa construction est entreprise. En une vingtaine d'heures, toute la main-d'œuvre disponible s'affaire à assembler les poutres et les planches.

C'est aussi durant ces deux journées que les Inspirés devront établir un plan de placement pour les exposants. Vous pourrez, Éminence, leur demander de dessiner la cour de leur manoir, ainsi que ses dépendances, et de prendre la peine de réfléchir réellement à ce placement. Si vous avez choisi de mettre en scène la foire dans un village plutôt qu'au manoir, demandez-leur de faire un dessin grossier des lieux.

Le troisième jour voit l'arrivée des premiers gros exposants. Traiteurs débarquant avec leurs caravanes, véritables restaurants ambulants, pour faire déguster des mets du terroir ou des plats exotiques. Troupes de théâtre, pressées de s'installer pour aller ensuite répéter et s'habituer à l'espace scénique de l'amphithéâtre. Ou encore nobles voisins faisant les curieux en arrivant en avance pour voir comment s'en sortent leurs hôtes. En bordure du village ou du manoir, des forains dressent un petit chapiteau de cirque et font paître leurs animaux.

Les quatre jours suivants sont les plus difficiles à gérer. Des exposants arrivent de partout et à toutes les heures du jour et de la nuit. Les Inspirés n'ont que peu de temps pour dormir et doivent à tout moment répondre aux besoins de leurs subordonnés qui ont bien de la peine à gérer les événements. Reportez-vous à l'encart suivant pour ponctuer cette première semaine de faits cocasses ou embarrassants.

Événements impromptus

Éminence, libre à vous de choisir dans la liste ci-dessous les événements qui vous semblent intéressants à mettre en place. Si toutefois vous voulez laisser libre cours au hasard, il vous est possible de demander aux Inspirés de lancer deux dés à dix faces : le premier pour choisir le type d'événement et le second pour préciser les faits.

Si vous ne choisissez pas la méthode aléatoire, ayez soin de ne pas abuser de la catégorie Étrange. Celle-ci correspond aux signes avant-coureurs de la Perfidie qui encercle l'Œnerrance.

L'idéal serait de ne pas placer plus de deux éléments par tranche de vingt-quatre heures, sauf bien entendu si les Inspirés ont tendance à trouver le temps long. Pour éviter les répétitions, vous aurez soin d'adapter les incidents à votre Compagnie, en brodant autour des faits et en inventant des variantes.

Note : *Vous prendrez soin de continuer à orchestrer de tels événements lors de l'Acte II, où la foire battra son plein.*

TYPE D'ÉVÉNEMENT

1-3 *Accidents*
4-6 *Conflits*
7-9 *Divers*
10 *Étranges*

FAITS ASSOCIÉS

ACCIDENTS

1-2 Aucun événement particulier.
3-4 Accident de montage sur l'amphithéâtre. Toute une paroi extérieure s'est écroulée sur les personnes qui la repeignaient. Trois blessés sont à déplorer, l'un a une jambe cassée.
4-6 Un caravanier à cheval a piétiné une petite fille. Son état n'est pas critique, mais la famille est choquée. Un peu de médecine et de psychologie sont nécessaires pour remettre les choses en ordre.
7-8 La roulotte d'un exposant traiteur prend feu, la panique s'empare du personnel et des villageois qui ne semblent pas en venir à bout. Il n'y aura aucun blessé grave mais deux chaumières peuvent y rester.
9-10 L'un des animaux sauvages du cirque a échappé à la vigilance de ses propriétaires. C'est un suinteux — *cf. Le Bestiaire*, p. 23. Attiré par les odeurs de nourriture, il s'est paisiblement introduit dans les cuisines du manoir. Deux servantes et le chef cuisinier de la maisonnée se sont claustrés dans le cellier et appellent à l'aide. Excitée par le vacarme, la bête devient agressive envers quiconque s'approchant des cuisines. Il faudra jouer fin pour sortir les employés de cuisine de cette impasse.

CONFLITS

1-2 Rien.
3-4 Amoureuses de l'un des Inspirés, deux soubrettes se crêpent le chignon pour savoir laquelle fera sa chambre.
5-6 Le boulanger vient se plaindre auprès des Inspirés du placement qu'ils ont octroyé à un orchestre. La nuit précédente, ces bruyants musiciens ont répété jusqu'à trois heures du matin, or le boulanger se lève à quatre heures.
7-8 Deux exposants en viennent aux mains après s'être longuement disputés sur la ligne imaginaire censée séparer leurs étals.
9-10 Tous les ans, la femme du baron Véchinier de Torquepierre vient à la foire pour retrouver son amant, un comédien de la troupe du Visenfleurs. Cette année, le baron suspicieux s'est déguisé et a suivi sa femme. La

trouvant nue dans les bras du machiniste Florino, il enrage et commence à tout démolir autour de lui. Les Inspirés auront à gérer la situation aussi bien du point de vue physique — utilisez les statistiques de l'archétype baron du livre de base — que diplomatique, ce baron étant un homme influent.

DIVERS

1-2 La petite fille d'un marchand itinérant s'est perdue dans la foire. Elle ne sait pas encore parler et ne peut donc pas dire qui sont ses parents. Un Inspiré ou un employé du manoir la croise dans un endroit isolé où elle n'a rien à faire. Ses parents mettent deux heures avant de s'inquiéter de sa disparition — le temps que la nourrice qui s'est assoupie près de son lit se réveille et donne l'alerte.

3-4 Une rumeur prétend qu'une troupe de soldats a été vue à deux lieues de la foire. Ils campaient à l'abri d'un surplomb rocheux, semblant désireux de ne pas être vus. Il s'agit en fait des renforts prévus par le baron Véchinier de Torquepierre, au cas où son affaire tournerait en sa défaveur.

5-6 Voulant tester une nouvelle recette, un traiteur à utilisé des champignons que son arpette avait cueillis tout près de la foire. Malheureusement ces champignons étaient légèrement vénéneux et près de dix personnes — les chanceux qui se sont vu offrir une dégustation — souffrent désormais d'importantes diarrhées. Il faudra un lavement en règles et une bonne nuit de sommeil pour ce débarrasser de toutes ces impuretés. Et si l'un des Inspirés avait goûté ce fabuleux mets ?

7-8 Un cambrioleur s'introduit de nuit pour dérober quelques effets luxueux — chandeliers, vaisselle… — dans le manoir. On peut s'en apercevoir à temps — test de PER + Vigilance contre une DIFF 15 — et mettre en place une course poursuite, ou bien ne constater les vols que le lendemain matin.

9-10 Un ennemi récurrent des Inspirés a entendu parler de la foire. Il s'y est rendu pour ridiculiser en public celui d'entre eux qu'il considère comme le meneur du groupe — à votre appréciation. Il ne faut pas que ce personnage soit un grand méchant qui monopoliserait leur attention, mais plutôt une fripouille qu'ils ont déjà vue quelques fois et qui leur garde un chien de sa chienne... Il vient se présenter aux Inspirés et provoque leur meneur en duel public.

ÉTRANGES

Ces événements sont les effets avant-coureurs de la venue de l'Œnerrance. Bien que la caravane ne soit présente qu'à partir du cinquième jour des préparatifs, le pouvoir du Père la Trogne agit déjà sur l'environnement qui va l'accueillir, le but étant qu'au moment venu, tout le monde se retourne contre les œnologues.

1-2 Les Inspirés sont alertés par l'intendant du manoir — ou par l'un de ses assistants, si l'intendant lui-même est l'un d'entre eux —, car une disparition mystérieuse vient d'être constatée. La veille au soir, des stocks de vins ont été entreposés dans la grande halle — huit fûts au total — afin d'être mis à disposition des divers protagonistes de la foire. Or on vient à l'instant de constater que tous ces fûts, pleins hier soir, étaient désormais vides. C'est une manifestation du pouvoir d'Illusion du Père la Trogne ; en fin de journée le vin réapparaît comme par miracle.

5-9 Durant son sommeil, l'un des Inspirés est réveillé par une drôle d'odeur. Il lui semble sentir la marée. Après quelques instants, il lui semble même entendre des gens se chamailler, des voix familières en conflit sous sa fenêtre. Un test de PER contre une DIFF 10 lui permet de comprendre que ce remue-ménage lui est adressée, et qu'il est en fait la cible des insultes proférées sous sa fenêtre. Une fois la fenêtre ouverte, l'odeur de marée disparaît et les voix se taisent. Bien entendu, il n'y a personne en bas. *Note :* Si le test de PER est conclu par une réussite critique, l'Inspiré est convaincu que les voix étaient celles de Solitène et de Tufertille.

10 Alors que tout semble bien se passer et que les préparatifs battent leur plein, sous un soleil aussi radieux que l'Harmonde le permet, le ciel se couvre brusquement. De gros nuages s'agglutinent à une vitesse hallucinante au-dessus du Domaine et un orage violent éclate. En quelques minutes, la foire est inondée sous quinze centimètres d'eau. En vingt minutes, l'orage s'en va aussi vite qu'il est venu. Il faudra organiser les secours et l'évacuation des eaux. Quelque part dans la foule, quelqu'un fera remarquer que ces eaux sont légèrement salées…

Acte 2 : Tragedia dell'Arte

Ambiance

À l'aube du huitième jour, la foire commence enfin. Les Inspirés sont probablement déjà bien fatigués, et la semaine qui s'annonce promet d'être harassante. Pourtant, la fête est commencée, et en tant qu'organisateurs, il leur reste une énorme responsabilité : garder le sourire en toutes circonstances !

La foire est vaste : au final, trois mille personnes sont venues grossir les

effectifs du Domaine. Il y a près de deux cent camelots, six troupes de théâtre, une centaine d'artistes indépendants et, les plus attendus de tous, l'Œnerrance.

Le déroulement de la foire est simple : tous les jours, les exposants vendent leurs marchandises sur leurs étales, les traiteurs vendent leurs plats les plus succulents et organisent même des dégustations gratuites. Aux mêmes moments, les artistes se produisent au coin de chaque rue, jonglant, crachant du feu ou récitant des poèmes. Chaque soir, l'amphithéâtre est occupé par l'une des troupes de théâtre qui joue une série de trois pièces. Le dernier soir, l'amphithéâtre est le siège d'un grand bal populaire où tous les convives viennent s'amuser.

Personnalités bigarrées

Voici quelques exemples de personnages à utiliser pour animer la foire.

Baron Véchinier de Torquepierre

La baronnie de Torquepierre est assez lointaine. Vous pouvez la placer dans un autre Royaume crépusculaire. Pour les Inspirés, c'est un inconnu ou presque. Relativement discret, ce noble dans la force de l'âge n'aime généralement pas se faire remarquer. C'est pourquoi, en apprenant que sa femme se rendait ici pour voir un amant, il a préféré s'y prendre à couvert. Il se présente donc à la foire sous les atours d'un mendiant, et restera tout le temps qu'il le faudra vêtu de loques. Si les choses venaient à mal tourner pour lui, une troupe de soldats à sa solde est postée non loin de la foire et peut intervenir en moins d'une heure.

Compagnie de Visenfleurs

Cette troupe de théâtre errante est spécialisée dans le théâtre grivois. Farces scabreuses parfois à la limite de la pudeur, les pièces jouées par cette troupe amusent beaucoup le petit peuple, tout en n'oubliant pas d'exciter la libido des bourgeoises esseulées. Parfois, ce sont même des baronnes que cela émoustille. C'est pour cela que la baronne de Torquepierre vient tous les ans retrouver son amant Florino, le nain machiniste de la troupe.

La compagnie comporte une bonne douzaine de comédiens, costumières et maquilleuses. Tous sont très soudés et ont une sexualité commune et débridée. Leur quotidien est orgiaque mais sait rester discret, et l'on n'entre dans les soirées coquines de leurs roulottes échaudées qu'après avoir montré patte blanche.

Esmérale Fendquartier, danseuse et monte-en-l'air

Esmérale est une farfadine. Mage Éclipsiste, elle se désintéresse fortement des trafics de Danseurs et des intrigues du Cryptogramme-magicien. Ce qui excite Esmérale, c'est la cambriole. Le jour, elle danse en place publique et repère les hommes fortunés. La nuit, elle enfile un masque de félin en cuir et traque ces mêmes hommes jusque dans leurs chambres pour dérober leurs biens et les bijoux de leurs femmes… Puis elle les réveille, leur montre ce qu'elle a pris et s'enfuit avec toute la maisonnée à ses trousses. Elle aime le risque, sentir dans son cou le souffle court des gardes, trop lents pour la rattraper et arracher son masque de chat.

Jolgord, homme fort

Cet ancien pâtre paragéen a tout perdu lors d'un hiver rigoureux. Sa femme, son fils et ses chèvres ont été massacrés par une meute de loups que les intempéries avaient privés de nourriture. Désireux de refaire sa vie ailleurs, plutôt que de rester sur ses terres et se remémorer sans cesse le drame de sa famille, il est parti à travers l'Harmonde, s'arrêtant de village en village pour gagner de l'argent en tant qu'homme fort. Brisant des chaînes, tordant des barres de fer et crachant le feu, il cherche aussi à rendre service à la veuve et à l'orphelin. Si pour une raison ou une autre lors de ce Drame les Inspirés ont à faire appel à l'aide de la population, il leur prêtera volontiers main forte. Bon meneur d'hommes, bon ouvrier et combattant efficace, Jorgold peut devenir un allié de poids.

Terremis, maître traiteur

Chaque année Terremis se rend à la foire pour faire goûter les nouveaux mets de son invention. Cuisinier un peu fou, il est réputé pour ses créations aussi farfelues qu'immangeables : le cerf à l'écorce d'Arbre-roi, la fricassée de méduse — l'animal —, l'éale farci au concombre de mer boucanier… Malgré le dégoût que peut susciter sa cuisine, nombreux sont les nobliaux et les bourgeois qui y voient un raffinement sans pareil, et qui se bouscule à la porte de sa taverne roulante pour déguster ces horreurs en piaillant au génie du maître.

Mais Terremis a un secret, et pas des moindres. Derrière ce visage débonnaire, poudré comme un Pierrot et rond comme la lune, se cache un manipulateur prêt à tous les méfaits pour assouvir ses fantaisies. Servant volontiers de l'humain, du saisonin où toute autre viande horrifique en prétendant qu'il s'agit de viandes moins rebutantes, il est en fait l'un des convives les moins fréquentables de la foire. Son secret ne s'arrête pas là : cachées à l'étage de sa roulotte vivent trois pixies. Violentées et réduites en esclavage, les trois automnines lui servent de chasseresses pour les proies les plus exotiques, ainsi que d'arpettes pour la préparation de sauces alchimiques.

Terremis ne joue aucun rôle dans ce Drame, et pourtant les muses savent s'il pourrait être au centre de bien des intrigues meurtrières. Il peut cependant servir de savoureuse fausse piste si les Inspirés venaient à s'intéresser à lui. Si l'envie vous prend d'utiliser ce personnage pour égarer un peu les Inspirés en ajoutant du piment dans le Drame, voici quelques suggestions :

• L'un des Inspirés se retrouve, pour une raison laissée à votre discrétion, convié à un repas préparé par Terremis. Le plat qu'on lui sert, du porc grillé farci aux viscères de jument, est pour le moins infect. Un test de PER contre une DIFF 10 lui permet d'apercevoir que sous la couche noire de la grillade, la peau du porc portait un tatouage en forme de papillon. Un test d'INT contre

un DIFF 15 lui permet alors de se souvenir qu'une fille de joie de sa connaissance porte le même tatouage. Cette fille vit dans une ville d'une baronnie voisine et l'Inspiré la connaît pour des raisons de votre choix. Le fait est qu'une brève enquête de ce côté révèle que la fille a disparu depuis plusieurs jours ;

• Lors d'une sortie nocturne, on peut apercevoir trois petites créatures ailées s'envoler depuis une fenêtre de la roulotte de Terremis. Les suivre est particulièrement difficile — test d'Athlétisme ou d'Équitation DIFF 15 — mais conduit à une scène tout à fait innocente : les pixies vont dans la forêt cueillir des champignons, des racines et autres ingrédients naturels. Acculées, elles sont méfiantes et vindicatives mais cherchent à tout prix à éviter le combat. Si elles sont dominées, elles avouent tout ce qu'elles savent, de leur esclavage au contenu des plats.

Le vin de l'amitié

La veille du début des festivités, arrivent les exposants les plus attendus : la compagnie de l'Œnerrance — *cf.* aide de jeu.

Chaque année, après un parcours à travers l'Harmonde, la caravane s'arrête au printemps dans le Domaine des Inspirés et propose à qui veut bien goûter une dégustation des meilleurs vins recueillis. Autant dire que cet événement est très attendu et que la seule venue de la caravane attire la moitié des convives présents à la foire. L'animation de l'Œnerrance mêle le plaisir des papilles à celui du voyage. Chaque vin goûté raconte une histoire, évoque des vies, des voyages, de l'aventure et du terroir.

Malheureusement, cette année l'événement est perturbé par quelque sombre rencontre : la caravane est malencontreusement devenue la cible d'une créature perfide s'en prenant aux voyageurs. Si cette créature, le Père la Trogne — *cf.* aide de jeu —, n'est pas chassée ou détruite, elle ne quittera la caravane qu'après avoir poussé ses membres à s'entre-tuer, à se couper du monde et à vivre oppressé par les personnes extérieures à leur groupe.

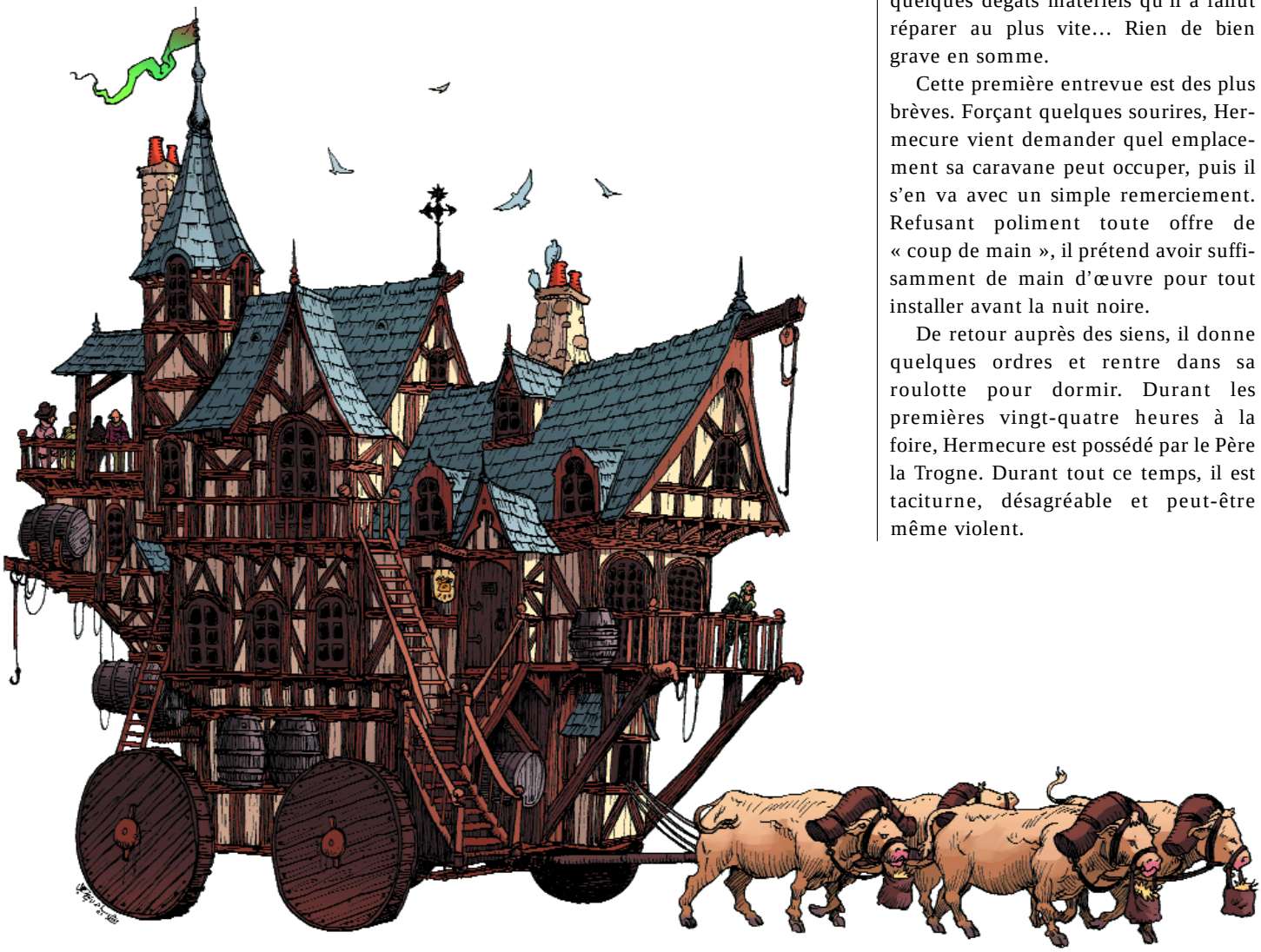
L'Œnerrance

C'est donc juste avant le début de la foire que l'Œnerrance arrive sur place. Les Inspirés les attendaient probablement avec un peu d'avance car en général, Hermecure, le directeur de la caravane, se fait un plaisir de leur présenter ses meilleures trouvailles en exclusivité.

Hermecure se présente au manoir la veille des festivités peu avant la nuit. Il affiche une mine fatiguée et prétextera qu'une tempête les a retardés et a causé quelques dégâts matériels qu'il a fallut réparer au plus vite… Rien de bien grave en somme.

Cette première entrevue est des plus brèves. Forçant quelques sourires, Hermecure vient demander quel emplacement sa caravane peut occuper, puis il s'en va avec un simple remerciement. Refusant poliment toute offre de « coup de main », il prétend avoir suffisamment de main d'œuvre pour tout installer avant la nuit noire.

De retour auprès des siens, il donne quelques ordres et rentre dans sa roulotte pour dormir. Durant les premières vingt-quatre heures à la foire, Hermecure est possédé par le Père la Trogne. Durant tout ce temps, il est taciturne, désagréable et peut-être même violent.



Le tabou et la Loi du silence

L'intégralité des membres de l'Œnerrance est tombée sous le joug du Père la Trogne. S'ils ne sont pas tous possédés, aucun ne peut se prévaloir d'une totale liberté. En effet, si besoin est, la créature perfide peut très bien choisir de s'approprier d'autres personnalités.

L'influence du Père la Trogne pousse tous les œnerrants à se refermer sur le groupe. Rares sont ceux qui vont spontanément au devant des personnes extérieures à l'Œnerrance. Pour mettre en scène les contacts que peuvent avoir les Inspirés avec leurs amis, reportez-vous, Éminence, à l'aide de jeu ayant trait au couple perfide. Au début de ce Drame, la caravane vient de pénétrer dans la troisième étape du processus.

D'un homme à l'autre

Le Père la Trogne est donc, depuis quelques jours, entré dans le cercle des œnerrants. Ses pouvoirs n'étant pas illimités, il a choisi de ne pas posséder tous les membres de la caravane, mais au contraire de se contenter de quelques personnalités importantes. Pour cela, il joue ses filouteries en prenant la place d'Hermecure, Tante Gargueule, Tufertille et Solitène.

Manipulant ces fortes personnalités, il s'assure un contrôle sur l'intégralité de la caravane tout en assumant la majorité des contacts avec l'extérieur. Il peut ainsi semer la zizanie au sein du groupe, tout en attirant les regards intrigués et même les foudres des autres.

Vous trouverez ci-dessous la présentation des comportements de chacune des personnalités volées par le Père la Trogne. Elles vous serviront à mettre en scène les différentes rencontres avec les Inspirés. Ces personnalités indiquent les attitudes au moment de la possession. Lorsqu'un personnage n'est pas possédé, il se comporte comme indiqué dans l'aide de jeu présentant l'Œnerrance, avec toujours une pointe de paresse et d'amertume sous-jacentes. Chose importante : depuis que la créature perfide est entrée dans la caravane, la loi du silence opère, ainsi, même si elle n'est pas possédée, toute personne tient bien sa langue et préfère mentir que de dire ce qui se passe réellement.

Lors d'une rencontre avec un possédé, lancez discrètement un dé à dix faces, si le résultat correspond aux chiffres mis entre parenthèses après le nom du personnage, celui-ci est possédé. Vous constaterez, Éminence, que certains personnages sont plus souvent possédés que les autres ; le Père la Trogne les considère tout simplement comme plus utiles ou plus amusants à incarner.

Hermecure (1-3) : Le sommelier en chef de l'Œnerrance est le jouet favori du Père la Trogne. Rien n'amuse autant le Perfide que de se jouer du semblant de pouvoir qu'ont certains mortels. Hermecure est donc une cible rêvée. Son comportement au sein de la caravane n'est plus du tout le même. Taciturne, il n'est jamais de bonne humeur et passe ses journées à errer parmi les siens en cherchant la petite bête. Il reproche à celui-ci d'être trop gros et de mal présenter devant les clients ; à celui-là de parler trop fort et d'empêcher les autres de faire leur boulot. Maniaque jusqu'à l'extrême, il se mêle de la vie privée de chacun, exigeant des mesures d'hygiène drastiques. Abusant de son pouvoir, il se permet de ne rien faire d'autre de ses journées que de râler après les autres membres de l'Œnerrance.

Enquêter : Nul dans la caravane n'ira se plaindre d'Hermecure. Loi du tabou oblige, on se contente de baisser les yeux et de répondre : « Il va très bien Hermecure, mais c'est pas en fouinant dans ses affaires qu'on le fera aller mieux » et autres gentillesses.

Seule sa fille, Sélaine, peut éventuellement devenir un point d'appui pour l'enquête des Inspirés. À partir du quatrième jour de foire, elle est convaincue de la culpabilité de son père dans le meurtre de la jeune crémière — *cf.* « Au fil des jours ». Elle s'isole tous les soirs dans sa chambre pour pleurer et maudire son père. Surprise dans l'un de ces moments de solitude, elle avoue ce qu'elle sait : son père n'a plus la moindre tendresse pour elle depuis des jours, son mauvais caractère a contaminé toute l'Œnerrance, et tous sont devenus nerveux et agressifs à cause de la tension qu'il a créée. Il ne fait pas son travail la journée et ne rentre plus le soir ; questionné, il la menace de violences en tous genres. Après la foire, si les choses ne vont pas mieux, elle quittera la caravane.

Tante Gargueule (4-5) : La fée noire Conjuratrice est aussi un jouet amusant. En bonne et sage marraine de la caravane, elle est respectée et écoutée de tous. Même pour les clients de la caravane, elle a vertu de symbole folklorique et atypique : fée noire obèse et bonne vivante. Avec la possession du Père la Trogne, les choses sont évidemment allées en s'empirant. Plus matrone que marraine, l'interprétation du Père la Trogne à fait d'elle une prostituée érotomane sans retenue. Gueularde comme une marchande de poisson, douée d'un franc-parler digne d'un ogre, la nouvelle Tante Gargueule tient de la caricature de femme des faubourgs.

Lorsqu'elle ne se repose pas dans sa roulotte, elle déambule dans les rues en marmonnant des obscénités d'une voix rauque. Lorsqu'elle voit une fille ou un homme à son goût, elle lui propose ouvertement la botte pour une poignée de pièces de la monnaie locale. Ces chasses étant le plus souvent infructueuses, elle noie son dépit en se saoulant chez d'autres sommeliers, et en se plaignant de la médiocrité de leurs vins.

Au contact des Inspirés, elle se montre discrète — le Père la Trogne n'est pas fou au point de dévoiler directement son jeu aux autorités locales — et justifie son comportement par une simple ivresse.

Enquêter : Ses frasques dans la foire ne font pas beaucoup d'émules. Les

Inspirés doivent s'intéresser d'eux-mêmes à son cas pour en apprendre plus. S'ils posent des questions à son sujet ou qu'ils la suivent pour une raison quelconque, son comportement peu commun est vite mis au jour. Évidemment, ils ne reconnaissent pas leur vieille amie… « *Les dégâts de l'alcool plaide-t-elle.* »

De fil en aiguille, il est aussi possible de rencontrer le seul amant qu'elle parvient à se trouver. Il s'agit de Fiano, un palefrenier engagé par une troupe de jongleurs pour s'occuper de leurs chevaux. Le premier soir de la foire, avant d'entamer sa longue nuit de Conjuration — *cf.* « Au fil des jours » — la fée noire accoste Fiano alors qu'il achève son nettoyage de la robe de chaque cheval. Elle s'approche de lui en haussant fortement la voix et en tenant des propos obscènes. Tout d'abord un peu effrayé par cette étrange saisonine, le jeune homme finit par se laisser tenter par l'expérience. Le fait est que ces quelques minutes en compagnie de Tante Gargueule l'ont fortement marqué. Questionné à ce sujet, il parle d'une grande douceur et d'un savoir faire incroyable. Son histoire ne va pas plus loin, sauf si on pousse un peu l'interrogatoire — test de Baratin contre une DIFF 10 — il devient toutefois possible d'en apprendre davantage. Fiano n'est pas un intellectuel, loin de là même, n'hésitez pas à la faire sentir si l'entretien a lieu. Il a beau être bête, certaines choses ne lui échappent pas, l'haleine ou le regard d'un être enivré par exemple. En l'occurrence, il pourra certifier que lors de leur aventure, Tante Gargueule n'avait pas les symptômes d'une personne saoule…

Tufertille (6-7) : Le farfadet file un mauvais coton, un très mauvais coton même ! Le Père la Trogne prend un malin plaisir à abuser des effets de sénilité du vieillard, le transformant en caricature de lui-même. Provoquant son ivrognerie et son incontinence, il s'est introduit dans la cave roulante de Tante Gargueule deux jours avant l'arrivée à la foire. Il s'est enivré des vins forts qui sont la spécialité de la fée noire, puis a soigneusement uriné dans chacun des fûts destinés au pot d'ouverture de la foire.

Au contact des Inspirés, il est légèrement agressif. Pas dangereux du tout, puisque totalement ivre à longueur de journée, il n'en est pas moins bougon et médisant. Leur reprochant leur opulence et leur éventuelle suffisance, il n'hésite pas à leur crier dessus et à leur mettre des bâtons dans les roues.

Il n'avouera ses méfaits dans la cavambule que s'il est maltraité physiquement.

Solitène (8-10) : L'homme fort de l'Œnerrance n'est plus que l'ombre de lui-même. Ne se contentant pas d'avoir fait d'Hermecure et Tante Gargueule, êtres sympathiques s'il en est, des personnages désagréables à l'extrême, le Père la Trogne incarne Solitène transformé en chiffe molle. Désabusé et sans arrêt fatigué, le maître d'armes n'a même plus le goût de s'enivrer joyeusement. Traînant la patte, il se contente de nettoyer sa collection d'armes en chantant des ballades tristes, tout en nourrissant sa relation amoureuse avec Sibelline — *cf.* « L'Œnerrance » — d'une lettre énigmatique et de rendez-vous catastrophiques.

Éminence,

comme il est dit dans l'aide de jeu « L'Œnerrance », Solitène vit une relation adultérine avec la femme d'un artisan local. Trois jours avant son arrivée en ville, le maître d'armes s'est fait précéder d'une lettre écrite à sa bien aimée. Cette lettre a été écrite deux jours après le passage de l'Œnerrance au col de la Franche Oléenne. La possession n'en était qu'à ses balbutiements et le Père la Trogne ne contrôlait pas encore pleinement ses victimes. La lettre en est la parfaite représentation. Si les Inspirés mettent la main sur ce document, il se peut qu'ils s'aperçoivent d'eux-mêmes de l'incohérence des propos ou de la légère différence d'écriture. Le cas échéant, un test de PER + Alphabet contre une DIFF 15 leur permettra de savoir :

• avec une marge de 0 ou plus : qu'il y a deux écritures ;
• avec une marge de 5 ou plus : qu'il y a deux écritures et que l'une d'elles est bien celle de leur ami Solitène ;
• avec une marge de 10 ou plus : qu'il y a deux écritures, que l'une d'elles est bien celle de leur ami Solitène, et que l'autre n'est pas l'œuvre d'un autre auteur mais qu'elle est bien une déformation faite de sa propre main.

Ma belle,

Voilà déjà un an que nous ne nous sommes plus vus, et mes amis savent à quel point j'aimerais vous revoir au plus vite. Malheureusement, comme chaque fois il nous faudra nous cacher du regard de votre mari. Ma belle, voilà déjà un an que vos charmes ne sont plus qu'un maigre souvenir. J'ai besoin de vous voir pour raviver la flamme de notre passion. *Un jour peut-être partirez-vous avec nous… Cette année ? Le ferez-vous ? J'aimerais tant que vous me disiez oui, que vous grimpiez, fière et amoureuse, sur ma roulotte que je fleurirais pour vous !* J'ai besoin de revoir votre visage de jouvencelle à peine déflorée, de caresser ce fessier joli aux formes généreuses. *Je ne suis pas méchant, vous le savez puisque vous m'aimez. Mais un mot de vous suffirait.* Je veux retrouver votre corps, de jour ou de nuit, et lui offrir tout ce que mon être contient de passion et de désir. *Un mot pour que je le tue, un meurtre ou un duel, comme bon vous semblerait…* Je veux manger vos seins comme le plus bon des pains et sucer votre sève comme on boit le vin de l'amour. *Un crime passionnel…* Puis vous enlèverai peut-être des bras de ce galvaudeux, nous tuant vous et moi s'il le faut pour être loin de lui, ensemble. *Ou une fin romanesque !*

Solitène

Enquêter : Si les Inspirés s'intéressent au cas de Solitène, ils iront probablement voir Sibelline, qu'ils savent être sa maîtresse.

Celle-ci les accueille avec méfiance, bien consciente qu'il se passe quelque chose d'étrange. Sibelline est la femme du maréchal-ferrant du village. Chaque jour aux aurores, celui-ci part à la foire pour vendre ses services aux voyageurs et aux exposants. Alors Solitène la rejoint, comme chaque année, pour l'aimer jusqu'à midi. Cette année pourtant, son amant vient moins longtemps, arrivant en retard et repartant un peu plus tôt. Ses saillies sont bien moins vigoureuses qu'à l'habitude, et si on approfondit le sujet elle avoue même qu'elle le trouve un peu mou. Elle ne se fait pas trop prier pour montrer la lettre aux Inspirés, si ceux-ci promettent de ne rien dire à son mari.

Cette joli femme d'une trentaine d'années est très inquiète. Sa relation exotique avec Solitène est devenue guère plus excitante que le mariage. De surcroît, le maître d'armes lui a tenu des propos étranges : entre deux coïts, il a parlé dans son sommeil — car il se permet même de s'endormir —, évoquant des bateaux vides et des morts par dizaines… À ce sujet elle ne pourra pas en dire plus.

Si les Inspirés s'entretiennent avec Solitène, celui-ci s'efforce d'être un peu plus vif. Rien de bien convaincant cependant. Il leur dit qu'il est de plus en plus amoureux de Sibelline et qu'il ne souffre plus de ne la voir qu'une semaine par an. Il pense à l'enlever.

Au sujet des paroles proférées durant son assoupissement il ne dit rien d'autre que : « *Probablement un cauchemar !* »

Au fil des jours

Chaque jour aura son lot d'événements amusants, de dégustations atypiques et de faits étranges. Le temps aidant, les Inspirés devraient s'inquiéter pour leurs amis de l'Œnerrance et se lancer dans une enquête.

Les paragraphes qui suivent présentent le déroulement chronologique de semaine de foire.

Note : Les événements suivants ne tiennent pas compte de l'éventuelle intervention des Inspirés. Il vous revient, Éminence, de gérer les implications de leurs actes. Vous aurez noté que ces événements ne concernent que l'Œnerrance ; vous aurez soin d'y ajouter des éléments liés aux autres animateurs de la foire.

Premier jour

La foire débute aux aurores. Réveillé par les premiers coups de tambours et les premières notes des trompettes de l'orchestre improvisé par tous les musiciens présents, chaque convive assiste très vite à un défilé haut en couleur. Tous les exposants, l'orchestre de bric et de broc en tête, forment un long cortège bariolé. Le défilé fait deux fois le tour de la foire avant de pénétrer dans l'amphithéâtre en bois. Alors commence une dégustation longue de plusieurs heures, chaque exposant présentant ses talents culinaires, artistiques ou viticoles.

Le reste de la journée, chaque exposant regagne ses étals et la grande visite peut commencer pour tout un chacun.

Événements particuliers : Juste avant le début du défilé, Hermecure se rend auprès des Inspirés pour leur dire que l'Œnerrance n'est pas en mesure de proposer du vin pour la dégustation. Il lui semble qu'un petit malin s'est introduit à leur insu dans la cavambule et leur a joué un mauvais tour. Il ne s'étend pas sur le problème, reste froid et peu loquace. Tournant les talons, il regagne la compagnie de ses amis et ne réapparaît qu'en début d'après-midi.

Pour se faire pardonner leur absence du matin, les gens de l'Œnerrance interviennent au début de la pièce du soir pour convier tout le monde au même endroit le lendemain matin.

Durant la nuit, après une promenade en quête d'un homme avec qui passer un bon moment, Tante Gargueule se réfugie dans la cavambule pour conjurer durant plusieurs heures. Au terme de cette nuit de Conjuration, elle parvient à purifier le vin.

Enquêter : Le seul moyen d'en savoir plus est d'entrer en contact avec les membres de la caravane. Comme nous l'avons dit plus haut, ce n'est pas une mince affaire et la Loi du silence est de rigueur pour chacun. Les espionner peut en revanche permettre d'apprendre un certain nombre de choses :

- Une discussion entre Tante Gargueule et Hermecure permet d'apprendre que quelqu'un aurait uriné dans tous les fûts destinés à la première dégustation. Il y a bien entendu d'autres vins, mais ce sont pour la plupart des vins onéreux, et les offrir équivaudrait à provoquer la ruine de la caravane. Selon la fée noire, aucun moyen naturel ne pourra rétablir l'état original du vin ;
- Un peu avant midi, Cormina, la femme de Tufertille, met celui-ci dehors. Elle le vire de leur roulotte à grands coups de balais sur la tête. « *Tu reviendras quand tu auras dessaoulé !* hurle-t-elle. *Et ramène-moi donc du pain, plus question que je goûte à celui de Vilrasse.* » ;
- Les discussions de tous vont en un sens : Vilrasse, le boulanger, aurait saboté le vin. Se levant avant tout le monde pour préparer son pain, il se rend toujours à la cavambule pour prendre un peu de vin au petit déjeuner. C'est lui qui a donc donné l'alerte le matin même en trouvant un goût bizarre à ce qui sortait du fût de dégustation… Depuis, tout le monde se méfie de lui, prétendant qu'il a saccagé le vin par jalousie, désireux que l'on prête un peu plus attention à son pain. Cette accusation ne tient pas debout et est absolument tirée par les cheveux, mais en la proférant, tous paraîtront sincères ;
- Goûter le vin n'est pas impossible. Il suffit d'échapper à la vigilance toute relative de la sentinelle placée devant la cavambule par Solitène — test de Discrétion DIFF 10. Le vin n'est pas exécrable mais est tout de même loin d'être aussi bon qu'à l'habitude.

Second jour

Au matin, la dégustation improvisée de l'Œnerrance attire beaucoup de monde. Après tout, ne sont-ils pas l'attraction principale de cette fête ? Tout le monde attend avec impatience l'habituel discours enflammé et plein d'humour d'Hermecure, mais celui-ci ne vient pas. C'est Solitène qui prend la parole pour remercier en deux ou trois mots chacun d'être venu, et pour souhaiter une bonne dégustation à tout le monde. Hermecure, dit-il, est malheureusement quelque peu fiévreux et a été contraint de garder le lit.

La dégustation se passe dans une bonne ambiance, sans plus. Les Œnerrants, placés derrière une grande table en bois, servent le vin sans grande conviction, se contentant d'échanger quelques mots gentils avec les gens.

Le soir, lors d'une pièce grivoise jouée par la compagnie du Visenfleurs, on peut voir Hermecure, songeur, s'ennuyer fermement sur les gradins. Les autres membres de la caravane sont absents.

Événements particuliers : Durant la nuit, juste après le spectacle, Hermecure prend une jeune femme en filature. Il s'agit d'une crémière nommée Méline. Celle-ci travaille à la crémerie d'un village voisin et s'est rendue ici clandestinement. Ses parents, estimant qu'à son âge — seize ans —, on ne voit pas ce genre de pièces, l'avaient enfermée dans sa chambre. Plus par esprit de contradiction que par vice, l'adolescente s'est enfuie par la fenêtre et s'est rendue au théâtre.

Elle est retrouvée le lendemain midi en bord de route à mi-chemin de son village.

Enquêter : La foire est désormais bien lancée et les Inspirés ont enfin un peu de temps à eux. Ils devraient donc en accorder un peu à leurs amis de l'Œnerrance, qui semblent subir bien des misères.

• Chercher à voir Hermecure durant la journée n'est pas une mince affaire. Il ne sort pas en ville et n'est pas visible dans sa cabine. En réalité il n'est pas malade, mais reste au chevet de Tante Gargueule qui a passé la nuit en Conjuration. La fée noire a longtemps cherché un moyen magique de purifier le vin. Ses efforts ont permis que l'honneur de la caravane soit sauf, mais la fatigue est telle qu'elle est ce jour-là incapable de se mouvoir et d'agir seule. Hermecure reste donc jusqu'à la nuit à ses côtés. Pris sur le fait, Hermecure entraîne les Inspirés loin de la fée noire et leur ment : il dit que Tante Gargueule est mourante, mais que pour ne pas semer l'inquiétude pendant la foire l'Œnerrance a décidé de dissimuler sa maladie. Il les supplie ensuite de garder cela pour eux, ne serait-ce que pour la dignité de la fée noire ;

• Interrogé le soir pendant la pièce, Hermecure semble inquiet. Il coupera court à toute discussion en demandant qu'on le laisse faire le point. En réalité, il cherche une proie. Le Père la Trogne a décidé de violer une jeune femme innocente pour attirer la haine contre l'Œnerrance. Ce soir là, sur les gradins de l'amphithéâtre, il cherche une victime ;

• Il est possible de le suivre après le spectacle. Il a jeté son dévolu sur la petite crémière — *cf.* plus haut — et la traque de loin pendant une heure avant de se jeter sur elle, de la violer brutalement puis de l'égorger avec ses dents. La laissant sur le bord du chemin, il rentre à pied, entièrement nu, au milieu de la nuit. Ses vêtements ensanglantés peuvent être retrouvés baignant dans une flaque boueuse, non loin du cadavre de Méline — test de PER + Fouille DIFF 15.

Maintenir le suspens

Si les Inspirés ont suivi Hermecure, l'intrigue risque fort de perdre en intensité. Il serait alors intéressant d'abuser de quelques artifices scénaristiques afin de faire peser le doute tout en lâchant un petit indice. N'hésitez pas, Éminence, à tricher sur la vitesse de déplacement d'Hermecure. Les Inspirés *doivent* arriver en retard, pour ne voir que la fin du massacre.

Voici donc les moyen que nous vous proposons pour y parvenir : le Père la Trogne possède bien des pouvoirs ; l'un d'entre eux permet de provoquer ces intempéries impromptues qui sèment la pagaille et la terreur chez les voyageurs. Suivi par les Inspirés, il utilisera ce pouvoir.

Quelques minutes à peine après leur départ à ses trousses, les Inspirés sentent une odeur de marée se répandre alentour. Puis le vent se lève, très violent, secouant les arbres comme de simples roseaux, et enfin, la pluie s'abat sur eux. Violente, aveuglante, la tempête est de celles qui envoient des galions par le fond. La foudre tombe, faisant s'écrouler un arbre sur eux ; le terrain devient rapidement boueux, impraticable par toute personne de TAI inférieure à 0.

Plusieurs tests fantoches de PER, de Vigilance ou de Survie doivent être demandés, contre des DIFF de 15, voire de 20 si vous jugez que les Inspirés s'en sortent trop bien.

Ils arrivent enfin, essoufflés, et voient le grand corps nu de dos, en train de se retirer de sa saillie meurtrière, la jeune femme morte à ses pieds. S'ils l'interpellent ou qu'ils se jettent sur lui, ils seront surpris de voir qu'il ne s'agit pas de leur vieil ami Hermecure, mais d'un parfait inconnu ayant la même corpulence. Le Perfide s'est en fait contenté de changer l'apparence de son visage. La tempête surnaturelle s'arrête alors aussi brusquement qu'elle était arrivée.

S'ils veulent affronter l'assassin, celui-ci cherchera à s'enfuir mais pourra très bien être tué. Les pouvoirs du Père la Trogne lui permettront de ressusciter et de regagner son lit discrètement et innocemment. Malheureusement, le corps du sommelier en chef aura été réellement tué, et lorsque la créature sera détruite à la fin de ce Drame, Hermecure s'écroulera, inerte. Dans l'immédiat, le Père la Trogne ne désire pas se passer de l'identité d'Hermecure. C'est pourquoi, si les Inspirés le tuent, il fera le mort jusqu'à ce qu'il trouve

une faille dans leur vigilance pour s'évader.

Hermecure

TAI : *0* **MV :** *3* **PdV :** *60*
SBG : *20* **SBC :** *30* **BD :** *+ 2*

Init. 14, Épée 15
Att. (Épée) 17
Esquive 12
Parade (Épée) 17
BD (Épée) + 6

Troisième jour

La foire s'ouvre sur un jour de pluie — naturelle et douce cette fois. De violentes giboulées de printemps, entrecoupées de rares éclaircies, contraignent les gens à s'abriter. La foire est morne ce jour-là, et il ne se passe pas grand-chose de festif.

Vers midi, les Inspirés reçoivent la visite de Monsieur Chloriet, le crémier du village voisin. Sa fille a disparu la veille au soir et il est persuadé qu'elle est venue ici, au théâtre. Chloriet est connu et aimé dans la région, et très vite, un groupe constitué d'une dizaine d'hommes du village et de cinq personnes venues initialement pour la foire commence à chercher la jeune femme.

Si les Inspirés prêtent attention à cette histoire, ils peuvent demander aux gardes du manoir de mener une enquête. Quelques témoignages se recoupent, permettant aux enquêteurs de savoir que la fille était bien là et qu'elle est repartie, seule, juste après le spectacle. À midi on commence donc une battue à travers la campagne environnante. Plusieurs dizaines de personnes se mobilisent et au bout de deux heures le macabre est découvert. Malheureusement aucun élément ne permet de poursuivre l'enquête.

Cette histoire endeuille la foire qui ce jour-là restera bien morne, sous les larmes, la pluie battante et l'inquiétude.

Événements particuliers :

Espintral, le neveu de Solitène, s'est couché tard la nuit précédente. Occupé à lire un roman d'aventure, il est resté assis dans l'herbe non loin des roulottes jusqu'à très tard. C'est ainsi qu'il a vu Hermecure revenir nu et sale après avoir commis son terrible forfait. Quand chacun apprend la mort de la crémière, le spadassin pense aussitôt au pire, soupçonnant Hermecure du meurtre. N'étant pas manipulé par le Père la Trogne, il parvient, tant l'horreur à laquelle il est confronté est grande, à transgresser le tabou de l'isolation et à quitter sa communauté. Ne parlant à personne de ses convictions, il prend une chambre dans une auberge du village et décide de chercher à comprendre. À partir de ce moment, Espintral devient le joker qui permettra peut-être aux Inspirés de démêler les fils de cette intrigue. Les connaissant au moins de réputation, il sait que son salut et celui des siens pourrait bien venir de leur intervention. Craignant toutefois pour sa vie et pour la renommée de l'Œnerrance qu'il aime tant, il décide de les guider en restant dans l'anonymat. Peu après la tombée de la nuit, ce troisième jour de foire, les Inspirés reçoivent un cadeau de sa part — *cf.* encart.

Un appel au secours

Bien conscient que l'Œnerrance est au centre d'événements surnaturels, Espintral ne compte pas trop attirer l'attention. N'étant pas certain que les Inspirés seront en mesure de le protéger, il décide donc de rester dans l'ombre et d'agir de façon énigmatique.

Le premier message qu'il leur envoie prend la forme d'une lettre glissée dans une bouteille vide. Bien entendu, cette bouteille n'a pas d'étiquette permettant de l'identifier. Le moyen qu'il choisit pour la leur faire parvenir est simple : il se place sous la fenêtre de l'un d'entre eux et la lance violemment contre celle-ci. La bouteille éclate donc en toute logique sur le plancher de la chambre. À son sens, détruire ainsi la bouteille symbolise le malheur qui frappe actuellement l'Œnerrance. Le but du message est d'attirer implicitement le regard des Inspirés sur la caravane, de demander leur aide et leur clémence.

Amis,

Une marée de doute s'empare de moi. Les bons s'enivrent de violence et de haine, et moi, impuissant, je ne jouis plus de l'inconscient confort qui pousse les malheureux à se taire. Pourtant, faut-il vous parler ?

Les plus mauvais sont les meilleurs et digne d'amour est l'assassin qui boit le vin au sein d'une déesse. La pauvrette n'avait pas à mourir là, nous sommes dans une impasse où l'on ne cherche querelle qu'à soi-même.

Aidez-vous, sauvez-nous.

L'Orphelin

Quatrième jour

En ce quatrième jour de foire l'ambiance festive revient lentement. Les exposants et les badauds tentent d'oublier le drame de la veille. Mis à part cela, il ne se passe rien de particulier en ce qui concerne le Drame, et les Inspirés ont tout le loisir de s'occuper de leur enquête.

Événements particuliers : Dans la journée, les Inspirés sont accostés par un poète. C'est un jeune écrivain nommé Philaïn qui est venu lire certains de ses textes aux badauds. Il prétend qu'un homme est venu le voir et lui a donné de l'argent pour qu'il leur remette une lettre. Questionné sur l'homme en question, Philaïn dit qu'il s'agit d'un jeune homme au visage sympathique et souriant, rien de plus. Après lui avoir remis la lettre il a disparu dans la foule.

Deuxième message

Amis,

Maintenant, je sais, j'ai compris… Il me traque pour me faire taire mais ne m'aura

pas ! Pourquoi ne suis-je pas tombé sous son joug ? Cela je n'en sais rien, mais j'entends bien en savoir plus d'ici demain.

Lorsqu'au bal costumé donné en votre honneur, un homme s'approchera vêtu d'une cape et d'un masque de chat, accordez-lui, je vous en prie, toute votre attention, et sauvez sa vie en le prenant sous votre aile… Ou bien votre meilleur allié mourra.

L'Orphelin

Cinquième jour

Sans que cela ne soit prévu, la cinquième journée de foire sera la dernière pour les Inspirés. À ce stade du Drame ils ont probablement déjà tiré quelques conclusions en ce qui concerne l'Œnerrance, et se sont peut-être même mis à dos certains de ses membres. La journée est dédiée à l'organisation d'un grand bal. Chaque année, durant la foire, les exposants s'unissent pour préparer un bal costumé public en l'honneur de ceux qui les accueillent.

Événements particuliers : Le soir, s'ils vont au bal, les Inspirés attendent probablement la venue de l'homme au masque de félin. Mais celui-ci tarde à venir.

La fête se passe sans le moindre incident sous les étoiles d'une nuit clémente. La musique et l'alcool ont échauffé bien des esprits et, ici et là, alors que l'aube approche, on voit des couples se former et partir bras dessus, bras dessous.

De son côté, Espintral aurait bien aimé arriver plus tôt, mais on ne lui en a pas laissé le choix. Cherchant à le faire revenir au sein de la caravane, le Père la Trogne l'a fait chercher par des membres de celle-ci. C'est ainsi qu'il a trouvé l'endroit où il se cachait et les brouillons des lettres adressées aux Inspirés. Comprenant qu'il était définitivement sorti de son influence, il a décidé de l'éliminer. Il a attendu qu'à la nuit tombée il sorte de sa tanière, pour le faire battre à mort par les hommes d'armes de l'Œnerrance. C'est ainsi qu'ils l'ont laissé pour mort, étendu au milieu d'une allée, espérant qu'en le trouvant on remonterait jusqu'à la caravane, attirant ainsi un peu plus de regards vindicatifs sur les pauvres sommeliers.

Mais Espintral n'est pas mort. Une fois le danger écarté, il parvint à faire l'effort de se traîner jusqu'au lieu du bal et à rejoindre les Inspirés. L'arrivée de cet homme ensanglanté fait bien entendu hurler plus d'un convive.

Héroïque, Espintral vient mourir sans un mot dans les bras des Inspirés. Prévoyant, il avait écrit un dernier message au revers de son masque. Si les Inspirés le lui retirent, un test de PER contre une DIFF 10 leur est nécessaire pour s'apercevoir que quelque chose est écrit.

Dernier message de l'Orphelin

Amis,

Si vous avez à lire ces mots c'est que mon souffle n'a pu vous les conter. Croyez-en ma bonne foi, mes amis m'ont probablement tué.

Pourtant ils ne sont pas coupables, quelqu'un, le mal, en a fait ses esclaves… Tout à commencé à la Franche Oléenne, le mont où les bateaux sont venus s'échouer.





Et alors ?

Arrivés à ce point du Drame, les Inspirés ont forcément compris que l'Œnerrance est au centre du problème. Malheureusement, chercher à en apprendre plus auprès de leurs amis œnologues revient à se heurter à un mur de silence. Le Père la Trogne règne et nul ne peut les aider. Au mieux, il est possible de sortir un œnerrant de son emprise durant quelques minutes — *cf.* aide de jeu « Le Père la Trogne… ». Les informations que les Inspirés parviennent à glaner par ce biais sont malheureusement très succinctes, elles ne font que confirmer que des événements étranges se sont produits au col de Franche Oléenne, que des navires sont échoués à deux mille mètres d'altitude et que la solution est peut-être là-bas…

Acte III : Le mont Naufrage

Ce troisième acte commence quand les Inspirés comprennent qu'ils doivent se rendre au col de la Franche Oléenne, pour élucider le mystère de l'Œnerrance. À ce moment, ils ont très certainement compris que la caravane est la proie d'une créature qui cherche à la détruire de l'intérieur, et que le problème est apparu dans les montagnes. Il se peut aussi qu'ils aient compris que tout cela a un lien avec la mer, pensée qui sera confortée par la découverte du cimetière de bateaux. Mais ils ne sont pas encore au bout de leurs peines.

Le voyage devrait durer une semaine — l'Œnerrance a mis plus longtemps pour avoir fait plusieurs escales dans des villages en bord de route pour vendre du vin — sauf si le Domaine des Inspirés est situé dans une région où il n'y a pas la moindre montagne. Dans ce cas précis, vous adapterez la durée du voyage à votre situation.

La traque

À ce moment du Drame, les Inspirés n'ont pas encore vaincu le Père la Trogne. Celui-ci a bien remarqué qu'une partie d'échecs se jouait entre eux et lui. Durant toute leur enquête, il les observe, joue avec eux et tente de les induire en erreur ; en tentant par exemple de susciter leur haine — par l'agressivité d'Hermecure, ou les frasques de Tante Gargueule. Mais si ceux-ci ont l'idée de partir pour le mont Naufrage, il sent qu'il a perdu une bataille et qu'il ne lui reste plus que la violence directe. Il décide alors de changer de marionnettes pour un temps. Lâchant toute l'emprise qu'il avait sur Hermecure, Tufertille et Tante Gargueule, il se recentre sur Solitène et s'empare de l'esprit de tous les hommes d'armes de l'Œnerrance. En un petit bataillon de huit guerriers, il quitte la foire au galop une heure après le départ des Inspirés.

Note : si par sécurité les Inspirés ont fait mettre l'Œnerrance sous les verrous, vous admettrez que le Père la Trogne parvient à créer l'évasion d'une partie de la caravane.

Le Père la Trogne n'est pas seulement perfide, il est aussi joueur et pervers. C'est pourquoi, plutôt que d'attaquer franchement les Inspirés, il choisit de les affaiblir en s'attaquant à leurs nerfs. Pour cela, il utilise ses pouvoirs Illusions, Aléas du voyage et Malléabilité des corps.

Brumes sanglantes

À peine deux heures après avoir quitté la foire, les Inspirés voient apparaître à quelques dizaines de mètres d'eux une brume épaisse. Mis à part son aspect insondable, elle semble tout à fait naturelle. S'ils sont méfiants et cherchent un moyen de la contourner, ils peuvent perdre jusqu'à deux heures. L'environnement est accidenté, et mieux vaut de toute façon éviter d'aller gambader hors du sentier qui mène au col de la Franche Oléenne.

Ils n'ont en fait que deux choix : avancer dans la brume ou rebrousser chemin. Une fois entrés dans le brouillard, ils n'y voient pas à plus de deux mètres. Leur vitesse de progression est divisée par trois et leurs montures se montrent nerveuses. Des tests de CHA + Équitation contre DIFF 10 sont nécessaires pour empêcher les chevaux de s'arrêter. Au bout d'une demi-heure de voyage dans ces conditions, demandez aux Inspirés de faire un test de PER + Vigilance contre une DIFF 20. Ceux qui réussissent aperçoivent des formes noires à quelques mètres d'eux ; la seule bonne conduite à adopter est alors de se jeter au sol. Ceux qui n'ont pas ce réflexe subissent le même sort que ceux qui ont échoué au test : ils reçoivent automatiquement 1d10 points de dégâts. On les a effectivement arrosés de flèches. Les projectiles n'ont fait que les effleurer, mais deux des chevaux sont grièvement blessés et la seule solution est de les achever.

Les formes noires sont bien évidemment déjà loin lorsque les Inspirés se remettent de leurs émotions.

Cette attaque peut se répéter plusieurs fois, à votre gré. Le but n'est pas d'affaiblir réellement les Inspirés au risque de les priver de toute chance de réussir à sortir de ce Drame vivants, mais bien de leur donner l'impression d'être dans une impasse. Tant qu'aucun d'entre eux n'a laissé échapper de véritables signes d'inquiétude, laissez-les errer dans cette brume et n'hésitez pas à lancer jusqu'à quatre attaques. Les brumes se dissipent de temps en temps pour laisser paraître un bout de chemin, les rassurant sur le chemin à suivre, puis elles se densifient à nouveau, les confrontant à leurs craintes.

Quand enfin vous sentirez que la frustration a atteint son comble, vous pourrez cesser de jouer de cet artifice.

Le hameau inondé

Après la pluie vient le beau temps, mais dans notre cas précis la pluie reste à venir. Lorsque les brumes se sont dissipées, les Inspirés ont tout le loisir d'accélérer la marche pendant quelques heures avant de voir poindre la nuit.

Dans le crépuscule, ils voient se dessiner, à une centaine de mètres devant eux, un hameau en bord de route. S'ils sont familiers de la région, ils savent qu'il s'agit d'une petite exploitation agricole réunissant trois familles, soit douze personnes. De là où ils sont, les Inspirés arrivent même à percevoir la fumée s'échappant d'une cheminée, signe caractéristique d'un agréable foyer. Chose dont ils ont bien besoin après l'épuisante journée de progression dans la brume.

Or, à mesure qu'ils avancent vers le hameau, ils voient la fumée s'épaissir : le feu ne provient pas de l'âtre réconfortant d'une cheminée, mais d'un charnier constitué par l'intégralité des trois familles de fermiers.

Au moment où les Inspirés comprennent ce qui se passe, un éclair zèbre le ciel et la pluie se met à tomber. Il s'agit une fois de plus du pouvoir Aléas de l'errance de Père la Trogne.

La pluie s'abat avec une violence phénoménale, et des rafales de vent terribles menacent à tout moment de jeter les plus faibles au sol. C'est le moment et le lieu choisis par le Père la Trogne pour tuer les Inspirés.

Ce sont d'abord les cadavres en crémation qui se relèvent du charnier pour attaquer les Inspirés, suivis de près par les guerriers de l'Œnerrance. Seul Solitène reste en retrait.

L'horreur de la scène confronte les Inspirés à une situation d'Effroi de DIFF 15. Un échec rapporte 2 points de Ténèbre.

Les cadavres du charnier n'existent pas, il s'agit d'une manifestation du pouvoir d'Illusion du Père la Trogne. Les frapper et esquiver leurs attaques ne sert donc à rien. Les coups les traversent et ils se dissolvent dans l'air dès qu'ils ont « touché » leur cible. Bien entendu, eux-mêmes ne peuvent blesser les Inspirés, il ne s'agit que d'un subterfuge pour détourner leur attention lors du combat.

Les guerriers de l'Œnerrance en revanche sont bien là et combattent avec les aptitudes suivantes :

Soldats de l'Œnerrance

TAI : *0* **MV :** *3* **PdV :** *45*
SBG : *15* **SBC :** *22* **BD :** *+ 1*

Init. 14, Épée 16
Att. (Épée) 18
Esquive 11
Parade (Épée) 18
BD (Épée) + 5

Solitène

TAI : *0* **MV :** *3* **PdV :** *63*
SBG : *21* **SBC :** *30* **BD :** *+ 2*
Init. 18, Épée 19
Att. (Épée) 19
Esquive 16
Parade (Épée) 19
BD (Épée) + 6

Note : *Solitène peut utiliser toutes les bottes qu'il à crées — cf. « Bottes éthyliques ».*

Les guerriers possédés par la créature perfide ne sont pas les seuls ennemis des Inspirés : les intempéries leurs causent bien du souci durant cette bataille. Estimez que la pluie et les rafales de vent causent à tous les combattants, y compris ceux du Père la Trogne, un malus de 3 points. Durant votre description de la scène, n'hésitez pas à abuser d'effets spectaculaires tels que les éclairs traversant le ciel, l'eau montant en quelques minutes jusqu'aux chevilles, les combattants dérapant et s'écroulant dans la boue, etc.

Le combat s'achève lorsque les Inspirés sont tous morts ou que leurs adversaires se retrouvent en sous-nombre. Dans le corps de Solitène, ou de l'un de ses subordonnés si les Inspirés ont réussi à le tuer malgré son recul dans la bataille, le Père la Trogne prend la fuite par tous les moyens possibles, en s'aidant des illusions ou des intempéries dont il a le secret.

Une fois tout danger écarté, le charnier disparaît avec la pluie et l'orage. Les fermiers et leurs familles, qui s'étaient cachés, effrayés, ressortent de leurs caves pour porter les Inspirés en triomphe et les aider à se soigner.

Le Père la Trogne ne cherche pas à suivre les Inspirés plus avant. Il lui est impossible d'aller retrouver sa femme bredouille, il choisit alors de rentrer à la foire pour retrouver les membres de l'Œnerrance.

Un dernier regard

À la fin du combat, les Inspirés ont le loisir d'admirer une scène étrange. Solitène est resté en retrait ou à survécu à la rixe — faites le nécessaire pour qu'il lui reste suffisamment de points de vie pour ne pas mourir. Avant de prendre la fuite, il leur jette un regard de défi, il semble prêt à leur bondir dessus pour les affronter tous à la fois. Puis son regard se tourne vers le col de la Franche Oléenne. Ses yeux se plissent et il prend définitivement la fuite. Un test d'INT contre une DIFF 10 permet de déceler dans le regard porté à la montagne une forte dose d'angoisse et de crainte. Le Père la Trogne a peur de ce qu'il y a là-haut.

Le Cimetière des Splendeurs

Au terme d'un voyage harassant, les Inspirés arrivent enfin au col de la Franche Oléenne. Le voyage en montagne est d'autant plus difficile que le chemin est en mauvais état. Il s'agit de la seule voie permettant de franchir cette partie de la chaîne. De ce fait tous les convois ayant à traverser la région arpentent la route escarpée, qui n'a pas été rénovée depuis des centaines d'années. Autant dire que la route n'est pas très agréable.

C'est au détour du col, lovées dans un cirque situé à deux mille mètres d'altitude que sont apparues les Quatre Splendeurs. Loin d'être flambants neufs, les navires sont vautrés sur leurs flancs éventrés. Des mâts

sont brisés sur le sol rocheux, et quelques traces évoquant un récent renflouement viennent agrémenter le décor : mares d'eau salée, algues et coquillages sur le bois, etc. Tout semble indiquer que ces navires ont passé les trente dernières années sous l'eau.

Dans ce décor qui respire la mort à plein nez, la vie a pourtant déjà repris ses droits. Une vie placée sous le signe de la Perfidie et de l'absurde.

La communauté des amis de la mer

À peine entré dans le cimetière de bateau, on peut voir qu'un écriteau fraîchement peint annonce : « Vous entrez dans le domaine de la communauté des amis de la mer, veillez à ne pas nuire à votre prochain. » L'écriteau est signé : Gall.

La Mère la Grogne, attendant patiemment le retour triomphal de son époux, a commencé à construire son havre de folie. Attirant telle une sirène les marchands et les voyageurs qui ont parcouru le col de la Franche Oléenne, elle s'est déjà entourée d'un groupe de sept serviteurs pour le moins originaux.

Moghrem géant bricoleur

« Bonjour ! Vous voulez une maison ? Je peux vous construire une maison si la Patronne elle veut bien ! »

Moghrem est un gentil géant. S'il y a une personne à des lieues à la ronde qui n'a jamais fait de mal à personne, c'est bien lui. Débonnaire, gourmand et calme, rien, si ce n'est sa bêtise, n'égale sa gentillesse. Pourtant, le gentil géant a changé.

Vivant en ermite dans la région depuis une dizaine d'années, Moghrem fut bien étonné de voir un jour apparaître cet étrange cimetière de bateau. S'approchant pour en apprendre un peu plus sur cette bizarrerie de la nature, il devint la première victime de la Mère la Grogne. Bonne poire, Moghrem fut embauché pour restaurer les navires. Depuis plusieurs semaines maintenant, il soulève, cloue, colmate et répare tout ce qui lui passe sous la main. Sa plus belle œuvre reste l'auberge du Bon Pêcheur, ironiquement nommée ainsi par la créature perfide. Cette auberge est le résultat de la restauration de la *Neuvênie*. Bien entendu, il n'est pas assez intelligent pour faire ce travail tout seul et passe son temps à harceler le nain Gall de question agaçantes telles que : « *Où c'est qu't'a mis les clous Gall ? Hein, où c'est ?* » ou encore : « *Dis Gall, tu crois que c'est long comment la pause repas idéale toi ?* »

Moghrem

Base de Bagarre : 15
Base de Hache : 20

PdV : 137

Jarkall le Rascal, Mage obscurantiste intéressé

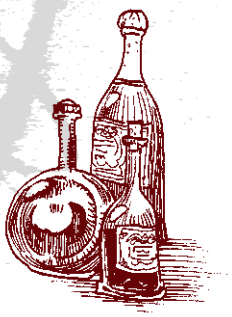
« Nous sommes en un lieu où tout est possible. L'apparition de ces navires en un lieu si… Comment dire ?… Saugrenu ? Oui, l'apparition de ces navires en un lieu si saugrenu est bien la preuve que tout est possible. Je damerai le pion du Cryptogramme-magicien ! »

Jarkall vient d'Abyme, la Cité des Ombres. Il y a passé les dix dernières années à tenter de bâtir une Académie obscurantiste indépendante ; entreprise qui fut dès le début vouée à l'échec. Jarkall n'a jamais pu se plier aux lois, par trop rigides à son goût, du Cryptogramme-magicien. Tenter de monter cette Académie représentait pour lui un magnifique pied de nez à cette administration étroite, mais on lui mit suffisamment de bâtons dans les roues pour qu'il finisse par renoncer. Déçu par la vie, il a donc quitté Abyme il y a quelques mois, sous le poids de l'échec et des menaces de mort. Errant depuis à travers les campagnes de l'Harmonde, il cherchait un lieu de recueillement où vivre en ermite le temps de fomenter sa revanche. Ce lieu il l'a trouvé auprès de la Mère la Grogne. Mais il n'est pas dupe, sans être un Inspiré, il a vécu suffisamment en Abyme pour savoir ce que sont la Ténèbre, l'Effroi et la Perfidie.

Jarkall a donc bien reconnu en elle une créature perfide, et il est le seul au sein de la communauté à ne pas être complètement abruti par la servitude de son pouvoir d'Humilité benoîte.

Il est donc ici de son plein gré, et curieusement, cela fait de lui le plus fervent serviteur de la Mère la Grogne.

Lorsque les Inspirés le rencontre, il est soit à l'auberge du Bon Pêcheur en train de siroter un verre de vin chaud et de se restaurer, soit dans ses appartements de la Perle Océane, affairé à refaire la décoration. Contrairement à ce que laisse supposer son pseudonyme — un surnom gagné dans sa prime jeunesse alors qu'il écumait les port de l'Enclave boucanière à la recherche de Danseurs aux pouvoirs exotiques —, il s'agit d'un homme très courtois. Propre sur lui, toujours vêtu de façon élégante, il tranche totalement avec l'impression ambiante de naufrage. L'accueil qu'il offre aux Inspirés est très agréable, et il n'hésite pas à leur offrir un verre de liqueur à l'intérieur de la Perle Océane. C'est un homme cultivé qui n'hésite pas à ponctuer ses phrases de notes d'humour raffinées et d'anecdotes amusantes. Lorsqu'il vivait en Abyme, il a fréquenté les grands, Gros et membres du Palais d'Acier, relations dont il ne manque pas de se vanter. À la longue, les Inspirés risquent de le trouver suffisant.



Le plus agaçant est probablement son aptitude à tout enjoliver. Il prétend être ici à la demande de la patronne des lieux, qu'il nomme lui-même « Madame ». Madame l'a fait venir sur commande ; elle désirait construire en ces lieux un village agréable où les voyageurs pourraient s'arrêter prendre un verre et passer une bonne nuit, mais les routes n'étant pas sûres, elle a voulu se payer ses services. Ayant prétendument entendu parler de lui et des talents, elle l'a employé comme garde du corps. Tout ceci est faux, bien entendu, puisque Jarkall est arrivé en la place tout à fait par hasard. La véritable raison de sa présence est le profit. En se dévouant à la cause de la Mère la Grogne, il compte bien pouvoir monter son Académie indépendante d'ici quelques mois.

Questionné au sujet des bateaux et de la maîtresse des lieux, il répond sans détour que c'est le fruit du hasard. Il pense que quelqu'un quelque part à transgressé l'une des lois élémentaires du monde, permettant aux navires disparus de réapparaître ici… Pour le reste il n'a pas de théorie en ce qui concerne le lieu choisi par les navires pour refaire surface. La Mère la Grogne est selon lui l'incarnation du chagrin de toutes les femmes qui ont perdu un mari lorsque les Quatre Splendeurs ont coulé. Conscient qu'une créature possédant une telle puissance pourra lui être utile, il s'est fait son chevalier servant et la défendra jusqu'à la mort.

Jarkall le rascal

TAI : *0* **MV :** *3*, **PdV :** *45*, **SBG :** *15*, **SBC :** *22*, **BD :** *0*

Init. 13, (Rapière) 16
Att. (Rapière) 16
Esquive 14
Parade (Rapière) 15
BD (Rapière) + 3

Base d'EMP *(obscurantiste) : 21*
Sorts connus : *Tous les sorts obscurantistes du livre de base* AGONE.

Les triplés Kaymlagnœll, nains caravaniers

« Excusez-moi, vous êtes bien gentils, mais… Vous ne voyez pas que je travaille ? Repassez plus tard je vous offrirai un verre, d'accord ? »

Gall, Fétrick et Pietroll ont parcouru l'Harmonde en long et en large pendant des années. Caravaniers, menuisiers et tailleurs de pierre à la fois, ces triplés touche-à-tout étaient la main-d'œuvre rêvée pour la Mère la Grogne. Ils sont arrivés à la Franche Oléenne trois jours après Moghrem et ont été, comme tout un chacun, fort intrigués par ce cimetière alpin. Décidant de rencontrer les éventuels habitants du cirque pour leur proposer leur savoir-faire, ils ont fait le premier pas et n'en sont jamais ressortis. Tombant dès le premier soir sous les pouvoirs d'Humilité benoîte et de Belle table, ils ont offert tous les biens de leur caravane à la maîtresse de lieux. Ces biens avaient été achetés au gré du voyage, et rénovés pour être revendus à la foire dont il est question dans ce Drame ; il s'agissait de meubles, de poteries, d'objets d'arts de moyenne factures, tableaux, sculptures, tentures, etc.

Pour eux, la Mère la Grogne n'a plus d'autre nom que « la Patronne ». Ses désirs sont des ordres et chacune de ses paroles est bue comme un flot de bon vin. Ils nourrissent à son égard une sorte d'amour filial.

Les frères Kaymlagnœll sont obnubilés par les nouvelles tâches qui leur ont été assignées,. Considérez qu'ils ont tous contracté le Défaut Obsédé du travail — *cf. Codex des nains*, p.15. Si vous ne possédez pas cet ouvrage, contentez-vous de la description suivante : les triplés passent leurs journées à travailler, et quand ils font une pause, c'est pour organiser le temps de travail qui suit. Ils ne parlent jamais d'autre chose sans être désagréable et reviennent toujours à ce sujet. Dérangés dans l'accomplissement de leurs tâches, ils dansent d'un pied sur l'autre, impatients de s'y remettre.

Fétrick travaille et vit dans le poste de vigie situé au-dessus de l'*Agathe*. Lui qui aimait tant dormir, avant d'arriver ici, se retrouve affublé d'un travail à plein temps. C'est pourquoi à son contact on le trouve forcément fatigué. Parlant lentement, comme sous l'effet d'une drogue, il semble vivre au ralenti. Même en pleine excitation les Inspirés se retrouvent face à un nain mou qui semble sans conviction…. S'ils essaient de le détourner de son poste, ils sont toutefois confrontés à sa colère.

Il est probablement la première personne que les Inspirés voient en arrivant sur les lieux. Se penchant au-dessus du vide, les surplombant de plusieurs mètres, il les accueille avec la gentillesse prescrite par la Patronne.

Gall a toujours été le chef des trois frères. Plus doué que ses triplés pour les relations, c'est aussi lui qui est le plus bavard et le plus sympathique. Dans la communauté des amis de la mer, il joue le rôle de contremaître. Passant ses journées à dresser des plans d'aménagement du cimetière, il a déjà imaginé de creuser un puits et de créer des conduites d'eau. Il se voit aussi faire de l'*Agathe* un gigantesque manoir de bois et de pierre qui pourrait accueillir la Patronne et sa petite cour. En effet, Gall a des envies de grandeur ; il rêve de voir Jarkall épouser la Patronne ; il rêve aussi de les voir s'anoblir et le nommer maître des travaux de cet improbable Domaine.

Plein d'espoir, Gall est perdu dans ses illusions. Bien que très sympathique, ce vieux nain n'a pas un discours très cohérent et prend ses désirs pour des réalités : lorsqu'il parle de Jarkall et de la Mère la Grogne, il les met sur un piédestal, leur inventant des aventures nocturnes et des passés tumultueux.

Pietroll travaille à l'auberge. Il est en quelque sorte le commis de Josemonde, préparant les assiettes, faisant le ménage et tirant le vin. C'est celui des trois nains qui a le plus mal vieilli. Voûté, presque bossu, il traîne

un peu la patte et peine parfois à amener les plats jusqu'aux tables des clients de l'auberge. Plus curieux que ses frères, Pietroll a un secret : il a vu une nuit la Patronne se glisser dans la carcasse de *L'Immaculée*. Il l'a alors entendu hurler de colère contre une voix qui elle aussi semblait pleine de courroux, une voix masculine. Depuis, il est persuadé qu'elle a un amant caché, qui vit dans *L'Immaculée* et avec lequel elle se serait disputée ce soir-là. Ce serait la raison pour laquelle elle leur interdit l'accès du navire. Il en a déjà parlé à son frère Gall, ainsi qu'à Tamra, dont il est très amoureux, mais aucun ne l'a pris au sérieux.

Les triplés Kaymlagnœll

Base de bagarre : 14
Base de masse : 15
PdV : 42

Tamra Blansilex, religieuse-guerrière

« Les Quatre Splendeurs incarnent la symbolique même du martyr. C'est ici que Neuvêne reviendra pour édicter les nouvelles lois qu'il veut que nous, mortels, respections pour gagner la vie éternelle ! »

La belle femme en armure de plaques et en cape de bure qui vit au sein de la communauté est une religieuse liturge. Originaire de Neuvêne, elle a suivit une éducation religieuse et militaire, et a choisi de s'imposer une année de voyage pénitent à travers l'Harmonde, pour aider les pauvres avant de prononcer définitivement ses vœux de silence et d'isolation. Se rendant à la foire pour tenter de prêcher la bonne parole, elle a tout de suite reconnue les navires qui gisaient en haut du col de la Franche Oléenne — son père, féru d'art et d'histoire, possède dans son bureau un tableau représentant les Quatre Splendeurs. Tombant sous le charme du lieu, elle ne manqua pas de tomber aussi sous celui de la Mère la Grogne.

Tamra ne fait rien d'autre que d'écrire ses mémoires. Elle passe ses journées au Bon Pêcheur et rédige ses pensées sur le monde, sur la piété, sur les curiosités de la situation. Elle est persuadée que Neuvêne a mis ces bateaux sur sa route à une fin précise. Convaincue d'avoir reçu là une mission sainte, elle attend patiemment un nouveau signe du martyr. Lorsqu'on discute avec elle, elle ne démord pas de sa théorie : Neuvêne à choisi ce lieu comme terre sainte pour son retour, et les gens qui y vivent sont bénis. La Patronne est une élue, femme de bonté qui ouvre sa porte aux démunis et offre un havre aux voyageurs égarés.

Tamra Blansilex

TAI : *0* **MV :** *3*, **PdV :** *40*
SBG : *13*, **SBC :** *20*, **BD :** *0*

Init. 15, (Hache) 16
Att. (Hache) 17
Esquive 14
Parade (Hache) 18
BD (Hache) + 3

Josemonde, lutine tavernière

« Asseyez-vous et prenez un verre de vin, la Dame le met à votre disposition en attendant que vous alliez mieux ! Voyez-vous, vous êtes dans un havre du printemps ici, un lieu de bonheur… » (elle s'effondre en larmes puis retourne en courant dans sa cuisine)

Cette gentille lutine d'une quarantaine d'années a toujours vécu dans une chênaie à quelques lieues de là, au pied de la montagne. Désireuse de retrouver son fils maudit — un lutin dont l'arbre à brûlé — elle a récemment quitté les siens pour mener une quête digne de la meilleure des mères. Malheureusement pour elle, le voyage n'est pas son fort et son corps n'est pas habitué à une telle marche. À peine arrivée en haut du col, elle se crut mourir de fatigue. Elle découvrit alors le cimetière des navires et s'en trouva toute émerveillée. Elle, pauvre lutine campagnarde sans éducation et sans culture, ne put interpréter ce spectacle que par un signe de la Dame du Printemps. Avec le retour de la belle saison, la Dame avait créé un lieu où les égarés, les apatrides et les rejetés pourraient trouver le repos… Probablement y verrait-elle bientôt son fils.

C'est ainsi qu'elle s'est installée et qu'elle attend, non sans une certaine angoisse, que son petit Nigolin réapparaisse un beau jour. En attendant, elle passe chaque jour quelques minutes à pleurer sur son sort, puis le reste de la journée à cuisiner des plats succulents

Josemonde

Base de bagarre : 8
PdV : 36

Ambiance et gestion des personnages

L'ambiance entretenue par les pouvoirs de la Mère la Grogne est très différente de celle recherchée par son époux perfide. Il ne s'agit pas ici de détruire un groupe, mais avant tout de le construire… La destruction viendra plus tard, si elle parvient à s'entourer d'un groupe uni et aimant d'au moins vingt personnes.

Lorsque les Inspirés rencontrent les pensionnaires du cimetière, ils sont donc confrontés à des gens pleins d'espoir — même si certains ont quelques poids sur le cœur —, des gens qui attendent quelque chose de la vie et qui ne se privent pas d'en parler.

Tamra est intarissable de théories sur le retour de Neuvêne et sur la sainteté de la Mère la Grogne. Gall se voit déjà bâtir une ville et Moghrem abattre toutes les montagnes qu'il faudra pour rendre cela possible. Pietroll croit que Tamra est amoureuse de lui, et pense que ce lieu pousse les gens à tomber amoureux, puisque lui-même est amoureux d'elle et que la Patronne a un amant. Josemonde, quant à elle, s'imagine qu'à chaque

instant son fils Nigolin pourrait passer la porte et inonder la pièce de son sourire…

La Patronne est un mot qui revient toujours, une phrase sur deux la mentionne et pourtant, nul ne semble vraiment savoir qui elle est. Lors des discussions, l'air se remplit de « *faudrait demander à la Patronne* », « *c'est la Patronne qui me l'a dit !* » et autres « *si la Patronne t'entendait, elle serait très déçue* »…

Questionnés, les pensionnaires laissent fuser les théories :

• *C'est l'incarnation de la bonté, celle qui ouvre ses bras aux démunis !* (tous)

• *Elle est l'incarnation de la tristesse des femmes qui ont perdu un mari lors du naufrage de ces bateaux !* (Tamra ou Jarkall)

• *C'est la Patronne !* (Gall ou Fétrick)

• *C'est la fille de la Dame du Printemps, elle est là pour accueillir ceux que l'on croit perdus à jamais.* (Josemonde)

• *C'est elle qui a ressorti ces navires de l'eau et les a tirés jusqu'ici avec ses simples bras, c'est une femme immortelle qui sauve les gens !* (Moghrem)

• *C'est une dame amoureuse qui veut répandre son amour sur tout l'Harmonde, d'ailleurs, elle a commencé par moi et par Tamra.* (Pietroll)

L'Agathe

C'est le premier bateau que l'on voit en entrant dans le cimetière. Plus grand que les autres, c'est celui qui emportait le plus grand nombre de soldats lors de la guerre contre Urguemand. Sa vue inspire le respect et la crainte. Même un géant se sent petit face à cette Splendeur, longue de près de soixante mètres.

Couchée sur son flanc tribord, le navire offre au voyageur le spectacle de sa coque éventrée sur un piton élancé. Haut de cinquante mètres, ce piton est le point le plus élevé du cirque et évoque un clocher. C'est tout naturellement que les nouveaux habitants de cet endroit y ont construit un poste de vigie. Plus proche du nid de cigogne que de la hune, cette nacelle est suspendue au sommet du pic et se balance au-dessus du navire. Faite de branchages et de planches vermoulues, elle n'inspire vraiment pas confiance, et seul un individu très léger semble pouvoir s'y poster. C'est d'ailleurs le cas, car ce poste de surveillance a été construit par les frères nains Kaymlagnœll pour l'un d'entre eux. Depuis plusieurs semaines maintenant, Fétrick, ancien caravanier nain, passe le plus clair de son temps perché dans sa hune à scruter les environs.

Le bateau lui-même n'est pas habité. Le naufrage l'a beaucoup trop endommagé, et son arrivée en ces lieux ne l'a pas arrangé outre mesure. La vue de la coque fendue surplombée par ce nid où vit un nain aussi énigmatique que fou offre aux gens de passage une impression de malaise.

Visiter l'*Agathe* est inutile et ne peut apporter que du malheur. Si les Inspirés insistent pour s'aventurer dans les entrailles du monstre de bois déchiqueté, mettez en scène un périple dont les maîtres mots sont : puant, sinistre, interminable. L'intérieur du bateau est un dédale de coursives aux parois effondrées, de poutres vermoulues et de squelettes éparpillés. Les affaires des soldats sont répandues sur les sols et inutilisables. Des frères de corps militaire semblent s'être battus entre eux.

Plusieurs tests sont nécessaires lors de l'exploration de cette carcasse :

• Un test de RÉS contre une DIFF 15, pour supporter de se déplacer longtemps dans un environnement biscornu. Un échec peut impliquer un bête lumbago ou un torticolis, qui inflige un malus de deux points à toute action physique pendant vingt-quatre heures ;

• Un test de AGI + Survie contre une DIFF 15 + (5xTAI de l'Inspiré). En cas d'échec le plancher s'effondre, ou une poutre est bousculée et tombe sur le malheureux qui a échoué. Les dégâts sont égaux à la marge d'échec +5 ;

• En sortant du navire, l'accumulation des horreurs vues laisse un poids au ventre des Inspirés. Comme une angoisse, un léger dérangement de digestion manifesté par un nœud à l'estomac. Ce vestige d'une guerre fratricide, doublé par l'improbabilité de la présence des navires à cette altitude, confronte les Inspirés à l'Effroi. La DIFF du test est de 10 et le nombre de points de Ténèbre que chaque Inspiré peut contracter est de 3.

La Perle Océane

La Perle Océane est avec la *Neuvênie* le bateau le mieux conservé des Quatre Splendeurs. Lorsque les Inspirés le découvrent, il a déjà été redressé par Moghrem et est maintenu debout par d'épais troncs d'arbres placés contre sa coque à cet effet. Nettement plus petite que l'*Agathe*, *La Perle Océane* avait la réputation d'être la plus rapide des nefs liturges. Aujourd'hui encore, ses lignes évoquent la course. Un Inspiré réussissant un test de Navigation ou d'Histoire, avec des DIFF respectives de 10 et 15, peut, au moment où il voit le nom du bateau inscrit sur la coque, se souvenir d'une partie de l'histoire.

MR de 0 ou plus : Ce navire avait la réputation d'être l'un des plus rapides de l'Harmonde. Même les actuelles trirèmes des Terres veuves ne peuvent prétendre à cette rapidité.

MR de 5 ou plus : Mêmes informations que ci-dessus. L'Inspiré se souvient aussi que le navire appartenait à une flotte d'élite envoyée contre Urguemand lors de la guerre qui a eu lieu quarante ans plus tôt. Alors que l'on s'attendait à une bataille navale sans précédent, *La Perle Océane* et la flotte à laquelle elle appartenait ont sombré lors d'une nuit de tempête, au large des côtes urguemandes.

Actuellement en cours de réparation par le géant de la communauté, *La Perle Océane* est déjà habitée par celui qui se considère comme le notable des lieux : Jarkall le Rascal. Visiter le bateau n'apporte rien car tout ce qu'il contenait a été sorti et brûlé. Alors que Moghrem passe ses journées à rénover l'extérieur du navire, Jarkall s'occupe

en effet de transformer l'intérieur en charmante résidence montagnarde. On ne trouve donc dans le bateau que les effets personnels de l'Obscurantiste ainsi que ce qu'il a pu acheter aux frères Kaymlagnœll : meubles, vaisselles, effets de décoration, etc.

L'Immaculée

Ce navire n'a pas encore été visité par les membres de la communauté. Seule la Mère la Grogne connaît en fait son secret. *L'Immaculée* est le navire à bord duquel était l'amiral Compâtres au moment de sa mort ; depuis, le fantôme de l'évêque-soldat reste enfermé dans la carcasse de bois et de toile.

Vu de l'extérieur, l'Immaculé semble totalement déchiquetée, comme si la mer s'était acharnée sur elle plus que sur les autres Splendeurs avant de l'envoyer par le fond. Lorsqu'on la regarde, il vient aussitôt l'impression qu'on l'a lâchée de plusieurs dizaines de mètres de hauteur pour qu'elle vienne se fracasser sur le sol rocheux du cirque.

La Mère la Grogne n'a aucun pouvoir sur le spectre, et une récente discussion avec celui-ci lui permet de penser qu'il a compris comment se débarrasser d'elle et de son époux. Heureusement, Compâtres n'a pas les moyens physiques de le faire et il lui faudrait trouver des personnes extérieures et non soumises à la créature perfide pour arriver à ses fins. Pour l'instant, la Mère la Grogne n'a trouvé qu'un moyen d'éloigner les curieux de *L'Immaculée* : elle les terrifie. Prétendant que ce navire fut le responsable du naufrage, elle a ancré une peur violente en chacun des sept pensionnaires du cimetière. Pour eux, *L'Immaculée* est un tabou, symbole de malédiction et d'horreur. Tous s'imaginent que de pénétrer dans ce navire pourrait briser le prétendu bonheur dans lequel ils croient baigner.

Si les Inspirés se décident à visiter ce tas de détritus, reportez-vous au paragraphe intitulé « Le huitième pensionnaire ».

La Neuvênie

Dernier vestige de la flotte des Quatre Splendeurs à apparaître lors de la visite du cimetière, la *Neuvênie* tranche très franchement avec les autres navires. Redressée, repeinte et décorée, elle a été transformée en auberge. Sa coque de bâbord a été percée d'une large porte, surplombée d'un auvent coloré et d'une enseigne ouvragée annonçant le nom de l'établissement : Au Bon Pêcheur.

Bien entendu, si l'on examine de près le bateau, son nom d'origine peut être lu sur la plaque surplombée par le gaillard d'arrière.

La porte n'est pas gardée, et une agréable odeur de cuisine invite à toute heure de la journée le voyageur à entrer. L'entrée donne directement accès aux cales du navire, dont toutes les parois ont été abattues afin de constituer une salle commune. Les murs de cette salle sont percés de fenêtres et décorés de tableaux et de tapisserie. Un rapide examen des décorations permet de déterminer qu'il s'agit probablement d'œuvres bon marché, et non les fruits de travaux de maîtres.

Les escaliers, qui permettaient initialement d'accéder au pont inférieur où vivaient les moines-soldats, conduisent désormais aux cuisines, ainsi qu'aux appartements de Tamra, Josemonde, Gall, Pietroll et de la Mère la Grogne.

Comme il est dit dans l'aide de jeu traitant des créatures perfides, La Mère la Grogne doit fusionner avec le bâtiment qui sert d'ancrage à la communauté qu'elle veut construire. Dans ce Drame, il s'agit de la *Neuvênie*.

Mais qui est cette Patronne que personne ne voit ?

À force de discuter avec les pensionnaires, les Inspirés auront probablement envie de rencontrer cette fameuse Patronne. Or, ce n'est pas une chose facile. Tout comme le Père la Trogne parvient à entrer dans les esprits des membres d'une communauté et à les faire interagir, la Mère la Grogne s'incarne dans les murs qui abritent ses pensionnaires. Ainsi peut-elle être dans la coque de chaque navire, dans le lit sur lequel on dort, dans la chandelle que l'on allume…

Bien qu'ils sachent tous qu'elle est la maîtresse des lieux et qu'ils aient tous des théories sur son identité, les pensionnaires ne l'ont pas vue plus de trois fois chacun, et rarement en groupe. Elle leur apparaît généralement lorsqu'ils sont seuls, frappant à leur porte au moment où ils vont s'endormir, ou les interrompant lors d'une promenade. Ainsi leur donne-t-elle une impression d'intimité et d'exclusivité. Au gré des discussions et des rencontres dans la communauté, les Inspirés auront l'impression que cette femme n'est qu'une rumeur, et celle-ci se gardera bien de se présenter à eux tant qu'ils ne seront pas tombés sous son pouvoir. À ce sujet, estimez que le premier test de VOL est à effectuer après avoir mis le pied dans l'auberge. Si les Inspirés réussissent, ils devront retenter ce même test à l'aube de chaque jour passé à la Franche



Oléenne. En cas d'échec, ils tombent sous le pouvoir de la créature et sont peu à peu sujet aux effets décrits dans l'aide de jeu y ayant trait.

Si les choses ne vont pas assez vite pour eux, il est probable que les Inspirés tentent de trouver la Patronne eux-mêmes. Rien ne les empêche d'apprendre où se trouve la chambre de la Patronne — à l'arrière du navire —, mais tous leur demanderont d'être patients, de garder leur calme, prétextant qu'il s'agit d'une vieille femme et qu'il ne faut pas la déranger, que de toute façon, elle viendra les voir dès qu'elle sera en mesure de le faire. Il sera alors toujours possible de tenter un passage en force ou de se risquer dans ses appartements à leur insu.

Passage en force : La Mère la Grogne sait bien que physiquement elle ne peut rien contre les Inspirés. En cas d'affrontement, elle se contenterait de se laisser mourir, puis de ressusciter autant de fois qu'il le faudra pour qu'ils se lassent. C'est pourquoi, plutôt que de se mettre dans cette situation fort inconfortable, elle préférera lancer ses pensionnaires contre eux en espérant qu'ils pourront les vaincre. Tous, Josemonde y compris, se battront comme des lions pour empêcher les Inspirés d'aller jusqu'à la chambre de la Mère la Grogne.

S'introduire discrètement : Moins risquée, cette solution n'est pas pour autant plus aisée. Si les Inspirés tentent d'accéder à la cabine en passant par l'auberge, ils auront à traverser la salle commune, puis à emprunter les escaliers sans se faire voir. Sans une bonne diversion, cette entreprise relève de l'exploit et requiert un test de Discrétion contre une DIFF 20.

Il est aussi possible de passer par l'extérieur et d'escalader la face la moins exposée de la coque — Escalade contre DIFF 15.

La chambre de la Mère la Grogne : La créature perfide a choisi comme lieu de résidence l'ancienne cabine du capitaine, située tout à l'arrière du navire. Lorsque l'on arrive devant la cabine, la porte est fermée à clef et demande à être enfoncée ou crochetée.

Une fois de l'autre côté, la surprise est de taille : la chambre est vide, il n'y pas un meuble, pas un vêtement, aucune trace de vie. Nul être physique ne vit ici. La Mère la Grogne n'a pas de forme physique permanente, elle n'apparaît effectivement que lorsqu'elle a besoin de communiquer. Le reste du temps elle fait corps avec l'environnement.

Il y a fort à parier que de découvrir la chambre vide énerve profondément les Inspirés ; mais cela ne fera pas apparaître la Patronne. Le seul moyen de l'obliger à se matérialiser est de brûler le bateau avec lequel elle a fusionné.

Le huitième pensionnaire

Lorsque les Quatre Splendeurs coulèrent, une personne plus que toutes les autres eut le sentiment de tout perdre. Son nom est Compâtres.

L'amiral de la flotte des Splendeurs a connu une grande souffrance lors de ces batailles et de ce naufrage, une souffrance de l'âme. À Ronde-Cité, sa ville d'origine, il était connu comme l'un des plus fervents serviteurs de la foi, l'un des plus grands soldats au service de la sainte Liturgie. Son engagement dans le conflit contre Urguemand fut tel qu'on lui confia la responsabilité et le commandement de la plus prestigieuse des flottes… et il a échoué. Ainsi, au moment de sa mort, il ne put trouver le repos et son âme resta à bord du navire où il était mort.



Depuis, Compâtres est lié à la carcasse de *L'Immaculée*. Il y erre sans cesse, interdisant son accès aux âmes sensibles et ressassant sans arrêt les événements qui l'ont ruiné. C'est ainsi qu'il a pu ériger une théorie, imaginer une solution pour détruire le Père la Trogne et la Mère la Grogne.

Cette solution paraît simple, mais il s'agit bien de l'unique moyen de se débarrasser définitivement de ces parasites perfides. Le Père la Trogne comme sa femme nourrissent l'un envers l'autre une exigence absurde. Ils ne se pardonnent rien et ont toujours peur de perdre la face devant l'autre ; à tel point qu'une jalousie peut les pousser à s'entre-tuer. Et c'est là qu'est la clé : l'un des deux doit tuer l'autre pour mettre fin à leurs vies contre-natures !

Bien entendu, avant de pouvoir jouir de cette théorie, il faut oser s'aventurer dans *L'Immaculée* et parvenir à entrer en contact avec lui. La Mère la Grogne est aussi peu encline à laisser quelqu'un trouver le spectre, qu'à permettre qu'on découvre qu'elle n'a pas d'existence physique permanente. C'est pourquoi les membres de la communauté s'opposent franchement à toute approche du navire. Il s'agit dans un premier temps de mises en garde superstitieuses, puis de réelles menaces : « *S'il vous plaît, si vous entrez dans le bateau nous serons contraints de vous en empêcher… Vous risquez très gros et nous aussi, c'est pour notre bien à tous.* » S'ils s'introduisent dans *L'Immaculée* au nez et à la barbe de la communauté, seul Jarkall, s'il s'en aperçoit, aura le courage de les suivre. Il deviendra alors un traqueur redoutable, aidé par ses Danseurs.

Une fois entrés, les Inspirés sont confrontés à un environnement simi-

laire à celui de l'*Agathe*, reportez-vous au paragraphe décrivant ce navire pour mettre en scène ce nouveau périple.

Si les Inspirés font preuve de courage et qu'ils survivent à une ou deux embûches, Compâtres considère qu'il s'agit peut-être des personnes dont il a besoin pour se débarrasser de la Mère-la- Trogne et trouver enfin le repos. Il leur apparaît alors au détour d'une coursive et les attire dans un endroit suffisamment spacieux pour qu'ils tiennent tous debout.

Face au spectre de l'amiral liturge, les Inspirés devront faire un jet d'Effroi contre une difficulté de 15. Un échec rapporte deux points de Ténèbre.

La discussion avec Compâtres risque d'être longue. Il y a même des chances pour que les Inspirés voient en lui, spectre et liturge, le véritable grand méchant de ce Drame. Bien entendu, il n'en est rien.

Compâtres explique alors aux Inspirés ce qui s'est passé. Il leur parle de la guerre, des hommes qui se sont entre-tués et de la tempête qui les a envoyés au fond de la mer Échancrée. Puis il leur dit que la mort lui a donné la clairvoyance, et qu'il sait maintenant à qui il a affaire : un couple de créatures maléfiques. Un couple qui ne se supporte pas et qui vit dans la compétition en permanence. C'est là qu'est leur point faible. Il lui semble que l'un et l'autre ne peuvent mourir que de leur propre main, et qu'il faudrait provoquer une scène de ménage pour en arriver là. Pour cela, il faut pouvoir les réunir, et la Mère la Grogne ne se livrera jamais à eux tant que la communauté existera.

Partir… et vaincre !

L'entrevue avec le spectre de l'amiral devrait donner l'idée aux Inspirés de forcer les deux créatures à se rencontrer. S'ils remettent dans le bon ordre tous les éléments glanés ici et là durant le Drame, ils devraient pouvoir soulever une partie du voile et avoir une idée sur ce à quoi ils ont affaire. Quoi qu'il en soit, s'ils ne créent pas la confrontation, les créatures perfides ne s'entre-tueront pas.

La confrontation peut avoir lieu à deux endroits : dans le Domaine des Inspirés, et au col de la Franche Oléenne. S'ils décident de faire venir le Père la Trogne, ils n'ont qu'une solution : faire venir l'Œnerrance toute entière, de force bien entendu. La présence de son époux forcera la Mère la Grogne à se manifester.

L'autre solution est d'emporter la Mère la Grogne jusque chez eux. Le seul moyen de l'emmener est de la forcer à se manifester physiquement, pour l'attacher et la forcer à venir. Pour cela, il faut détruire la *Neuvênie* par les flammes ; elle apparaîtra alors, démunie et orpheline, livrée à leur merci mais prête à se battre.

S'ils n'ont pas l'idée de brûler l'auberge, ils devront trouver un moyen de la déplacer jusqu'à leur Domaine, ce qui n'est pas une mince affaire.

Éminence, réunir les deux créatures perfides est l'ultime épreuve de ce Drame. Ne soyez pas trop clément dans la gestion de ces scènes. Brûler le navire est une gageure tant que les membres de la communauté sont en vie ; d'autre part, les Inspirés ont probablement compris que ceux-ci ne sont que des victimes. Insistez sur les dilemmes auxquels ils sont confrontés, faites leur faire des choix sur le vif.

S'ils partent avec la Mère la Grogne, les survivants les poursuivent jusqu'à ce que mort s'en suive. La chevauchée doit être ardue, et rien ne doit leur paraître gagné tant qu'ils n'ont pas tué ou incapacité les pensionnaires de la communauté.

Le Drame prend alors fin lorsqu'ils arrivent enfin à la foire.

Conclusion

Lorsque la Mère la Grogne se retrouve en présence de l'Œnerrance, la caravane n'a pas encore été totalement détruite. C'est donc un échec pour son mari, ce qui flatte son ego et la rend plus qu'arrogante. Pourtant, si elle est ici, c'est qu'elle-même a échoué, ce qui rend son mari tout aussi fier et moqueur. Le Père la Trogne quitte alors les corps qu'il possède pour recréer son corps physique et toiser sa femme. Entre eux commence une joute verbale d'abord faite de vilaines saillies drolatiques, puis dégénérant très vite en insultes blessantes et agressives. En quelques secondes la rencontre vire à la dispute, puis au pugilat… La scène de ménage se déroule sous les yeux des Inspirés victorieux. Les créatures perfides s'entre-tuent sans qu'ils aient à prendre part au combat.

Éminence, les Inspirés ont été confrontés à la Perfidie sous un visage qu'ils ne connaissaient pas. Sortir victorieux de ce Drame leur a probablement enseigné que le mal peut se terrer dans les endroits où on l'attend le moins, et avoir les points faibles les plus inattendus.

La foire a bien entendu été avortée, et rien ne dit qu'elle attirera autant de monde l'année suivante. En attendant, il leur reste à aider les survivants de l'Œnerrance à surmonter ces horreurs, à panser les plaies de leurs amitiés et à enterrer leurs éventuels morts.

Distribution de PX

Les Inspirés se sont d'eux-mêmes investis dans l'organisation de la foire : **2 points**.

Les Inspirés ont géré le problème de l'Œnerrance avec un maximum de recul, ne s'engageant pas dans une chasse aux sorcières à l'encontre de leurs amis : **3 points.**

Les Inspirés ont eu recours à tous les moyens possibles et imaginables pour ne pas avoir à tuer certains de leurs amis : **2 points.**

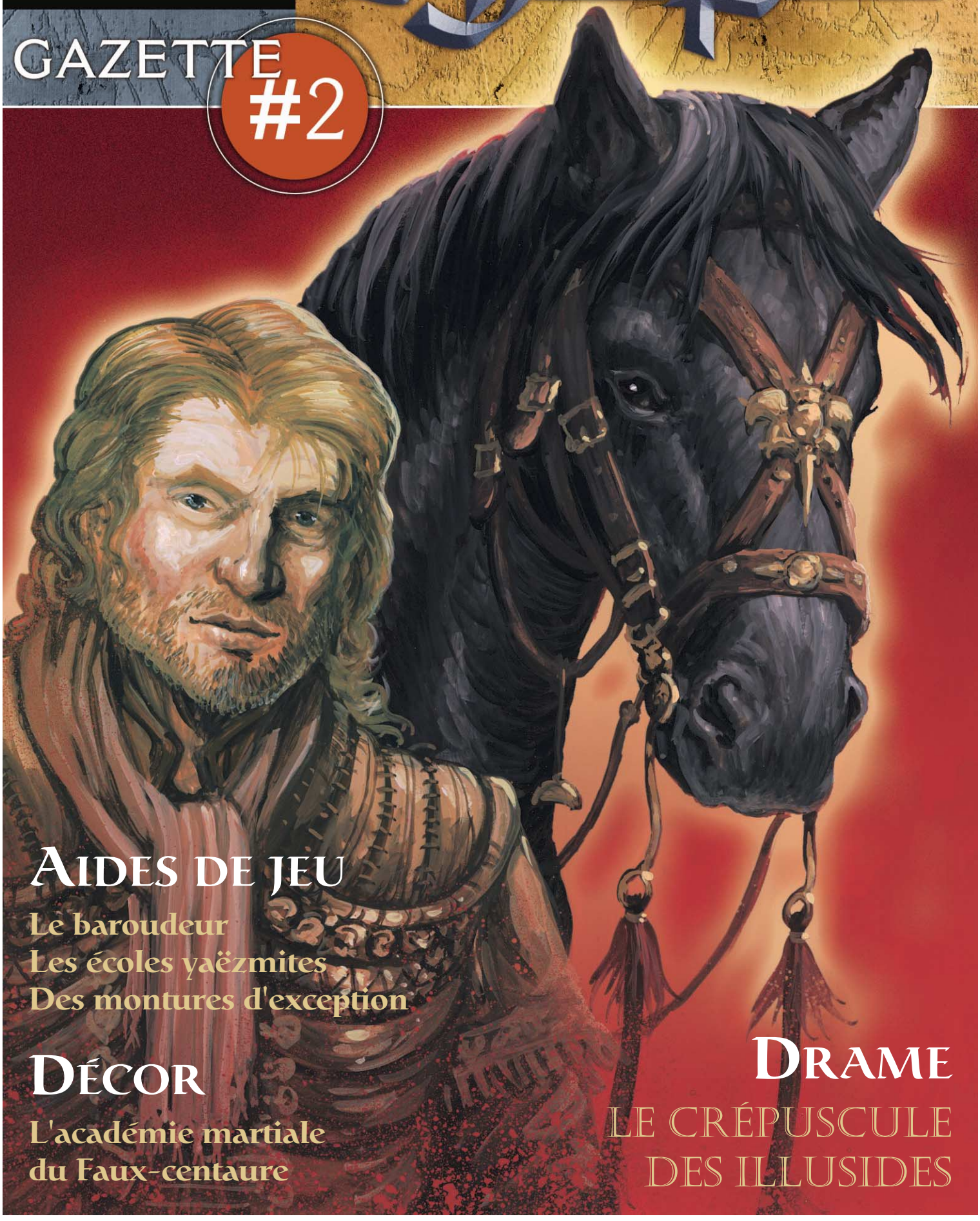
Les Inspirés ont compris d'eux-mêmes que les créatures Perfides ne pouvaient être tuées de façon classique : **2 points.**

Les Inspirés ont eu un comportement intelligent et ont cherché à étudier la communauté des amis de la mer plutôt que de provoquer une bataille dès le départ : **3 points.**

Agone

L'Ins Dire

GAZETTE #2



Aides de jeu

Le baroudeur
Les écoles yaëzmites
Des montures d'exception

Décor

L'académie martiale
du Faux-centaure

Drame

Le crépuscule
des illusides

L'Inspiré
Aides de jeu
édition de dams63
abonnement Meneur de jeu
GAZETTE AGONE
#2

Chers Inspirés,

la scène suivante a peut-être eu lieu quelque part dans votre Domaine, alors que vous devisiez bien au chaud près de votre cheminée. En tout cas, la légende qui suit est bien présente dans les esprits de vos gens, et vous seriez bien avisés d'y prêter attention.

LES GUERRIERS DU TRAIT ROUGE

Dans le secret d'une cave, les voleurs tenaient conseil. Chacun racontait ses derniers larcins, recevant les compliments du grand-père, ou plus souvent ses critiques. Récemment, les malfrats s'étaient ralliés derrière le vieil homme, un cambrioleur de légende qui était venu prendre sa retraite en ville. Les nobles de la région ignoraient tout de cet embryon de guilde et les honnêtes citoyens commençaient à déplorer des vols de plus en plus nombreux.

Magriote le farfadet finissait de raconter ses vols à la tire sur le marché saisonnier : « Au sommet de la rue des Cent Marches, j'ai jeté un œil derrière moi. Ces bœufs d'miliciens me rattrapaient ! C'est que ça court vite les soldats par ici : pas futés, mais drôlement costauds. Justement, fallait jouer là-dessus. J'me suis engouffré dans le quartier d'Venelle et j'ai commencé à tourner le plus souvent possible pour les semer. Et puis là, coup de chance, j'suis arrivé sur la petite place du marché aux fruits, un coin à retenir si vous êtes poursuivis par le guet. J'ai pris l'allée principale, en renversant derrière moi des paniers de prunes, de pommes et de pêches. Les bottes des miliciens ont écrasé les fruits sur les nouveaux pavés, ceux qu'ils ont eux-mêmes fait poser là-bas le mois dernier. C'est devenu glissant comme tout et ils se sont tous cassé la figure. J'ai filé sous les rires des maraîchers. Et voilà ce que je vous ramène ! »

Le farfadet, solennel, debout sur son tabouret, vida une bourse bien remplie sur la table. Les voleurs écarquillèrent les yeux, frappés d'une certaine envie pour le magot de Magriote. Le grand-père leva un sourcil broussailleux et se racla la gorge avant de parler de sa voix tremblante :

« Pas mal du tout, Magriote. Prenez-en de la graine vous autres. Ne luttez jamais contre la milice avec ses propres armes. Bien ! Justement, en parlant de milice… Grappetuile, as-tu réussi ton coup ?

— Et bien… Non grand-père. Je n'ai pas cambriolé le maître d'armes comme nous l'avions prévu.

— Et pourquoi ça ? demanda le vieux sur un ton irrité.

— Parce que, en me rendant chez lui par les toits, je suis tombé sur des types bizarres qui bloquaient l'unique accès à la caserne, près de la gouttière des Danseurs.

— Pourquoi n'as-tu pas attendu qu'ils partent ?

— Je me suis caché pour les observer, mais l'un d'eux n'est parti qu'à l'aube. Mais laissez-moi vous raconter ce que j'ai vu. C'est assez curieux…

— Bien, nous t'écoutons. »

* * *

Vers minuit, je suis monté par l'échelle du Lutin Pendu. Il n'y avait pas de nuages, et la pleine lune m'offrait tant de lumière



que je pouvais aller sans éclairage. J'ai sauté la venelle des Fanfres, franchi sur une planche la rue des Boustres, passé sur une corde la rue des Censeurs. Et là, depuis les toits de la maison Gestine, j'ai aperçu deux silhouettes sur une terrasse de la caserne, en face de la gouttière des Danseurs, à l'endroit même où je voulais l'aborder. Je me suis faufilé jusqu'à la tourelle Sainte-Grâce et l'ai escaladée, pour avoir une bonne vue sur les deux types qui se trouvaient entre moi et la paye de la milice.

La terrasse était éclairée par de faibles lanternes et les deux types se tenaient chacun dans le halo de l'une d'elles. Ils semblaient s'affairer, mais je ne vis pas ce qui pouvait faire l'objet de leur attention. Et puis, comme un seul homme, ils se sont levés et se sont dirigés l'un vers l'autre, portant chacun deux sabres à lame large et courbée. Pas des armes de miliciens. Ils se sont salués et ont commencé à tourner l'un autour de l'autre, en garde, ignorant qu'ils étaient observés.

L'un d'eux était petit et trapu, vêtu d'un large pantalon et d'une veste de fourrure. J'avais entraperçu son visage dans le halo et il me semble qu'il devait venir de la lointaine Lyphane, avec son teint mat, ses yeux bridés et ses longs cheveux gris tirés en arrière et rassemblés en queue de cheval. L'autre, d'une tête plus grand que le nomade, avait plutôt l'air d'être du coin, et je jurerais qu'il portait un bliaut de la milice. Étrangement, tous deux avaient noué de longues écharpes à leurs poignets, de longs rubans rouges qui dessinaient leurs trajectoires sur les dalles claires de la terrasse.

Sans que je comprenne pourquoi, un des duellistes entama un assaut fulgurant. Les lames se révélèrent alors plus légères qu'elles ne m'avaient paru tout d'abord. Je les imaginai forgées dans un métal léger et pensai qu'il ne devait s'agir que d'armes d'entraînement au fil peu aiguisé. Les sabres volaient et luisaient de l'éclat argenté de la pleine lune, les écharpes suivaient le mouvement des passes d'arme en imprimant l'air de longs traits colorés. Toujours, les deux duellistes tournaient l'un autour de l'autre. Leur combat ressemblait plus à une danse enfiévrée qu'à un duel solennel. Les lames s'entrechoquaient à une cadence abyssale et formaient un vacarme rapide et aigu. Les types faisaient des pirouettes incroyables pour esquiver les coups, des sauts périlleux et des sauts de main, sans jamais lâcher leurs armes. À un moment, le grand fit reculer le petit jusqu'à un toit et ils continuèrent leur combat acrobatique sur l'ardoise glissante. Les deux combattants m'avaient l'air de force égale et leur lutte s'éternisait. Je n'avais d'ailleurs pas l'impression qu'il s'agissait d'une lutte, mais plutôt d'un exercice martial, ou même d'une danse rituelle. Et pourtant…

Je ne vis pas arriver la conclusion du duel : un des protagonistes s'écroula, une profonde entaille au travers de la poitrine. Il s'agissait du milicien. L'autre s'approcha de lui et lui ôta sa tunique et sa chemise. Je crois qu'il oignit sa blessure avant de lui faire un bandage. Puis le milicien repartit vers l'intérieur de la caserne en titubant. Pour sa part, le Lyphanien disposa ses deux sabres en croix et s'accroupit devant eux. Il est resté immobile à prier ou à méditer jusqu'à l'aube. Je me suis assoupi. Quand je me suis réveillé, le soleil était déjà haut sur l'horizon et il était parti.

Franchement, je me demande de quel métal étaient forgés leurs sabres, si légers et pourtant si meurtriers. Je me demande aussi si je n'ai pas rêvé.

* * *

« Non, tu n'as pas rêvé, affirma le grand-père en coupant le silence qui s'était installé à la suite du récit de Grappetuile. J'ai déjà entendu parler de ces guerriers. Dans la ville d'où je viens, on a plusieurs fois observé le rassemblement de guerriers portant de longs rubans rouges attachés aux poignets. Et à chaque fois, tous ceux qui savaient tremblaient de peur.

— Qui savaient quoi, grand-père ?

— Qui savaient que ces hommes appartiennent à la très secrète guilde du Trait Rouge, une confrérie d'acrobates-assassins de la pire espèce. On murmure que ces mercenaires sont capables de décimer en une nuit des villages entiers, et que les puissants font appel à eux pour rayer de la carte des points stratégiques aux frontières avec leurs voisins…

— Pourquoi ces deux-là se battaient-ils entre eux ?

— Je ne sais pas. Sans doute une forme de rituel ou d'exercice. Un exercice ou un rituel dangereux, voilà tout.

— Que font-ils par chez nous alors ?

— Je ne sais pas, mais le fait qu'il y en ait un infiltré dans la caserne ne me dit rien qui vaille, on ferait peut-être mieux de prévenir les maîtres des lieux… »

LES ÉCOLES YAËZMITES

Histoire

« Yaëz, mon père, aimait par-dessus tout le voyage. Les anciens qui le connurent enfant rapportent de lui que rien ne pouvait le retenir, comme si les vents le pressaient à toute heure d'aller un peu plus loin. Il finit par partir au-delà de nos contrées. Comme le dit l'histoire aujourd'hui, il fit valoir son talent à la cour janrénienne et y devint maître des écuries royales.

Mes frères et moi-même avons grandi dans les murs du palais et avons eu accès à une éducation très peu répandue en Lyphane. Les règles de la noblesse nous sont aujourd'hui connues, et nous avons profité d'un cosmopolitisme inaccessible à nos frères lyphaniens. Il nous a été enseigné l'art de coucher le verbe sur le parchemin. Les écrits de philosophes et penseurs nous furent proposés… Tout comme les délices de la table ou bien d'autres encore…

Mais à la mort de notre père, sa charge échut dans les mains d'un vulgaire des plus présomptueux, et nous fûmes expressément remerciés. Notre mère mourut de maladie l'année suivante.

Retournant sans cesse les possibilités qui s'offraient à nous, nous prîmes la décision, mes trois frères et moi-même de mettre sur pied des structures collégiales destinées à enseigner les techniques de monte qui font notre fierté. Il faut reconnaître que les liens que nous avons su garder avec nombre d'amis de la noblesse janrénienne nous aidèrent beaucoup à implanter nos premières écoles. Mais il est tout aussi clair que c'est la rigueur de l'enseignement hérité de notre père qui a su nous faire reconnaître et prospérer ainsi. »

Yfrène,
troisième fils de Yaëz

Fonctionnement d'ensemble

Célèbres dans l'ensemble de l'Harmonde, les écoles de la famille yaëzmite dispensent un enseignement très onéreux mais d'une qualité exemplaire. Il y est avant tout question de l'art de monter,



soigner et dresser les chevaux, mais on y acquiert aussi une rigueur et un sens des responsabilités forgés dans l'acier. La philosophie qui accompagne le savoir est en effet saisissante dans la détermination qu'elle insuffle à ceux qui en suivent les préceptes.

Rien d'étonnant donc au fait que les membres des familles les plus prestigieuses et fortunées de l'Harmonde jouent de leurs relations pour y faire entrer un fils, une nièce ou même un oncle. Car en fait, passer par l'école des fils de Yaëz, c'est aussi entrer en relation avec les jeunes gens qui feront le destin de l'Harmonde en succédant à leurs parents. On nomme les anciens élèves de ces écoles les Yaëzmites ; une charge qui impose le respect aux quatre coins de l'Harmonde.

Cependant, les prétendants retenus ne sont pas toujours les plus prestigieux. Aux côtés des grands de ce monde, se trouvent des fils de bourgeois assez riches et des membres mineurs de la noblesse des Royaumes crépusculaires.

Forger l'élite

Concrètement, suivre l'enseignement yaëzmite confère une connaissance très pointue du cheval et des diverses espèces utilisées comme montures en l'Harmonde. Il s'agit d'une connaissance aussi bien médicale, que comportementale, physique ou liée à ce qui concerne son dressage et ses applications.

Mais l'enseignement aborde aussi d'autres domaines. Il s'adresse à des gens fortunés et se doit donc de comporter un éventail de connaissances adéquat. Ainsi y trouve-t-on des notions de stratégie, quelques rudiments de lecture ou des bases solides au sujet des manières en usage dans les milieux aisés. Il comprend aussi une sensibilisation à l'art et l'acquisition d'une bonne culture générale.

L'esprit yaëzmite

Suivre l'enseignement yaëzmite confère un autre avantage. S'il est très exigeant et extrêmement élitiste, il amène ceux qui le partagent à développer des liens indéfectibles. Pour les responsables de ces établissements, appartenir aux « descendants de Yaëz » est un engagement à vie. Tout doit donc être fait pour amener les élèves à se soutenir et à former une communauté soudée et organisée.

Ainsi, à l'image de certains corps de métier ou de la communauté de l'Équerre, les Yaëzmites restent en contact les uns avec les autres après leur sortie de l'école et se soutiennent dans la limite de leurs possibilités. C'est là une réelle force de ces écoles et certainement la première raison au fait qu'elles soient aussi prisées.

À l'abri des murs

Il existe en tout une quinzaine d'écoles dans l'ensemble des Royaumes crépusculaires. Toutes organisées sur le même modèle, la qualité de l'enseignement qu'elles dispensent est à peu près égale de l'une à l'autre. Cependant, de nettes différences apparaissent à d'autres niveaux et influent sur le profil des individus qui en sortent. Voici un rapide aperçu des cinq écoles les plus importantes.

Tristemont

Bâtie sur les ruines d'un vieux château janrénien, cette école est sans conteste la plus prestigieuse. Elle se situe à plus d'une dizaine de lieues du premier village alentour. Les mots d'ordre y sont harmonie, altruisme et travail. Tenue d'une main de fer par un vieux Mercerin au passé militaire notoire, c'est la plus ancienne des écoles fondées hors du territoire lyphanien.

La Maison des Capeteins

Toute aussi réputée que Tristemont car située en plein cœur de Tslana, la Maison

des Capeteins dispense un enseignement bien moins studieux. En revanche, les professeurs qui y exercent sont pour beaucoup liés à la noblesse et connaissent les lois des cours de l'Harmonde sur le bout des doigts.

La Madène lointaine

Située à quelques lieues de Madénie en Marche modéhenne, cette école est l'une des plus tranquilles qui soient. Orchestrée par un druide, son enseignement fait la belle part aux arts et à la réflexion. Beaucoup de ses professeurs sont Mages et l'école a reçu du Cryptogramme-magicien l'autorisation d'associer l'Emprise à certains cursus.

Le Fort Yaëz

Situé dans la campagne urguemande, ce petit bastion fortifié est l'une des plus dures des écoles aux mains des fils de Yaëz. Nommée ainsi en hommage à leur père, cette école a de tout temps été plus strictement tenue que les autres. Progressivement, elle s'est spécialisée dans les arts militaires. À ce jour, elle a formé nombre de dignitaires de haut rang des armées de l'Harmonde et n'a pas volé la réputation d'efficacité dont elle est auréolée.

L'école des Valeneaudes

Pour d'obscures raisons, cette institution située dans les Terres Veuves a toujours eu une réputation pour le moins sulfureuse. Victime de détournements de fonds à ses débuts, elle ne cesse de faire parler d'elle plus ou moins régulièrement. Lorsque l'un de ses élèves ne commet pas quelque acte répréhensible, son corps professoral est montré du doigt pour ses mœurs douteuses. Les fils de Yaëz n'ont pas réussi à faire taire ces rumeurs, malgré leurs nombreux démentis.

L'enseignement yaëzmite

L'enseignement s'étend sur une période allant d'un à quatre ans. Le passage d'une année à l'autre est sanctionné par un examen. Mais à chaque année correspond un aspect bien précis de l'apprentissage, et la première aborde l'essentiel des bases.

Créer un Inspiré yaëzmite

Si un joueur décide que l'Inspiré qu'il est en train de créer a reçu l'enseignement yaëzmite, il doit se plier à certaines restrictions concernant les Caractéristiques, Compétences et les Avantages et Défauts de son personnage. Un tel personnage n'a pas accès à des bonus par rapport aux autres Inspirés nouvellement créés.

Le joueur est libre de choisir le nombre d'années que son personnage a passées au sein d'une école yaëzmite, ainsi que l'école en question.

Taille et armes

Les techniques enseignées aux Yaëzmites concernent les individus dont la TAI est comprise entre –1 et +1 inclus. Un personnage trop petit ou trop grand pour entrer dans cette catégorie ne peut pas suivre l'enseignement yaëzmite.

Bien que cela ne soit pas lié à leur séjour dans les écoles, les Yaëzmites ont généralement pour première arme une lance de cavalerie, ou tout du moins une arme utilisable à dos de cheval.

Caractéristiques et Compétences

Le personnage doit avoir un minimum de 6 en Agilité et en Volonté une fois les modificateurs dus aux peuples appliqués.

De même, les Compétences enseignées dans les écoles sont sujettes à des minimums. L'Inspiré doit se reporter au tableau ci-dessous pour connaître les Compétences acquises et les minimums qui s'y rattachent, selon le temps qu'il a passé en apprentissage.

Passer par l'école

Un Inspiré peut décider de postuler pour étudier au sein d'une école yaëzmite en cours de partie. Cependant, le joueur doit alors avoir en tête que cela va occuper son personnage pendant au moins un an. Chronologiquement, les projets de l'EG doivent s'adapter à cette décision, qui ne dépend donc pas uniquement du bon vouloir du joueur.

Compétences et minima

Années	Compétences (minimum) d'apprentissage
1	Équitation 5, Acrobatie 2, un Alphabet au choix 3.
2	Équitation 6, Premiers soins 2, Acrobatie 3, un Alphabet au choix 3, Zoologie 3.
3	Équitation 7, Premiers soins 2, Acrobatie 4, Étiquette : noblesse 3, un Alphabet au choix 4, Lois 2, Zoologie 3.
4	Équitation 8, Premiers soins 2, Acrobatie 5, Diplomatie 3, Étiquette : noblesse 3, Négoce 3, un Alphabet au choix 5, Lois 2, Zoologie 3.

Conditions préalables

Pour intégrer l'une des écoles, un personnage doit pouvoir payer la somme annuelle de 10 000 PO pendant les quatre ans que dure théoriquement son apprentissage. À cela il faut ajouter le paiement d'accessoires divers (environ 3 000 PO). Pour les étudiants désirant limiter les dépenses superflues, des chambres sont à disposition dans les murs des écoles. D'un luxe rudimentaire, elles ne coûtent que 2 000 PO à l'année, et leur location comprend deux copieux repas chauds par jour.

Sur le plan administratif, un candidat doit faire parvenir une demande écrite à

l'école qu'il compte intégrer et attendre patiemment une réponse. Ce délai peut aller de quelques jours pour l'ami d'un ancien élève à plus d'un an pour un petit bourgeois anonyme. Le personnage est alors convié au concours qu'organise l'école chaque année dans l'optique d'accorder les places disponibles aux candidats les plus prometteurs. L'Inspiré doit avoir au moins 6 en Agilité et Volonté pour réussir cet examen.

L'apprentissage des compétences

L'apprentissage est géré avec les règles d'expérience habituelles. Les professeurs de l'école sont considérés comme un seul et même maître dont CHA + Compétence est toujours égal à 15. Le jet n'est effectué qu'une seule fois pour toutes les compétences du personnage. La même MR modifie donc tous les jets d'apprentissage que fait l'Inspiré.

L'Inspiré doit réussir le jet normal d'INT + la Compétence qu'il compte augmenter contre une difficulté de 3 x le niveau souhaité moins la MR de l'école.

Les PX obtenus en passant un an à l'école yaëzmite se montent à 100. Le tableau *Compétences et minima* indique les Compétences qu'il est possible d'augmenter avec ces points suivant l'année que l'on achève. Une compétence ne peut pas être augmentée au-dessus du minimum indiqué par le tableau, tant que d'autres compétences de l'Inspiré enseignées à l'école pendant l'année ne sont pas au moins à leur minimum. Si toutes les compétences de l'année sont au moins à leur minimum, l'Inspiré peut se servir des PX restants comme il l'entend.

La Charge yaëzmite

Le fait d'avoir reçu l'enseignement yaëzmite constitue une Charge au coût variable. Si l'Inspiré est en cours de création, celle-ci doit être achetée avec les points réservés à la Charge qu'un Inspiré peut utiliser habituellement. Si l'Inspiré passe par l'école au cours de la partie, cette Charge est gratuite et entre en sa possession dès la fin de la première année d'apprentissage. Dans un cas comme dans l'autre, la valeur de la Charge est égale au nombre d'années d'apprentissage que l'Inspiré a suivies au sein d'une école.

Aucune contrainte n'est liée à cette Charge sur le plan du métier qu'exerce le personnage et de son activité quotidienne. Cette Charge est donc cumulable avec une autre, éventuellement.

Les avantages de la Charge

Être Yaëzmite donne accès au réseau relationnel qui unit ce corps de métier. Le niveau de la Charge yaëzmite du personnage représente la quantité et la qualité d'aide qu'il peut espérer obtenir de ses confrères, en cas de besoin. Comme l'indiquent les exemples du tableau suivant, le niveau de la Charge représente l'ampleur de l'aide que le personnage peut espérer recevoir.

L'aide financière est plus un prêt à long terme et sans intérêt qu'un don véritable. Elle résulte de la cotisation de différents membres à l'appel d'un des leurs dans le besoin. L'aide défensive peut prendre la forme d'un vulgaire homme de main prêté pour la journée, ou d'une escorte de mercenaires entraînés et armés, en service jour et nuit. Enfin, le principe dit « de convivialité » dont héritent les Yaëzmites les amène à accueillir leurs pairs quand le besoin s'en fait sentir.

Assumer sa Charge

Ce qu'il ne faut pas perdre de vue, c'est que le réseau a autant besoin de ses membres que ses membres ont besoin de lui. Il s'agit de prêter main-forte aux autres Yaëzmites lorsqu'ils en ont besoin, et de s'investir au moins autant qu'ils l'ont fait pour soi.

Cela se traduit par de petits impôts financiers prélevés de temps à autre, des demandes de services (comme le recrutement de « personnel » prédisposé à telle ou telle tâche) ou encore par l'obligation de trouver un toit pour une demi-douzaine de Yaëzmites arrivant d'un long voyage…

Il ne faut pas non plus perdre de vue que le réseau est plus destiné à soutenir ses membres en cas de coup dur qu'à leur permettre de vivre au-dessus de leurs moyens. À ce qu'on dit, certains s'en servent de couverture pour des trafics malsains. Les Yaëzmites condamnent officiellement ce genre de pratiques et se placent généralement du côté de la loi, quel que soit le royaume.

Avantages et contraintes de la Charge

Niveau	Exemples d'avantages du réseau yaëzmite
1	Prix réduits sur certains produits (–25% en moyenne) Un ou deux « gros bras » de confiance Quelques adresses accueillantes dans le royaume
2	Prix réduits sur certains produits (–50% en moyenne) Un ami chez les miliciens locaux Un lit dans chaque ville du royaume
3	Contacts dans les hautes sphères miliciennes ou militaires Possibilité de réunir une petite bande Possibilité de réunir rapidement des fonds (la moitié de revenus habituels du personnage pendant 1 mois)
4	Possibilité d'obtenir une milice privée légale (10 hommes jour et nuit) Important soutien financier (les revenus habituels du personnage pendant 1 mois) Des contacts dans tout l'Harmonde

LE PAIN DES BIEN EN VIE

« C'que j'mange ? Un pain qu'Snéloguis m'a filé avant de partir… Ben ouais, je sais que ça fait six mois qu'on est partis… Comment ça une tarte aux moisissures ? Mais t'es bête comme une vache mon pauv'… Désolé, désolé, t'énerve pas ! Je sais, les cornes ne font pas le bovidé… Tu ne va pas frapper un pauvre petit lutin sans défense, quand même ? Surtout pas moi, ton ami, *hein ?*
« Ce biscuit, c'est un vieux truc de Yaëzmites, tu vois. C'est dur, bourratif, mais plein de bonnes choses. En plus, ça se conserve longtemps, très longtemps même, si tu le préserves de l'humidité. En fait, c'est surtout à base d'avoine. La petite histoire dit que les éclaireurs lyphaniens ont inventé cette recette à force de se retrouver sans provisions, à part l'avoine destiné à leurs chevaux. Plutôt que de crever de faim, ils ont appris à s'en contenter…
« Tu… Tu peux me reposer, maintenant ? »

Cher Inspiré, la recette qui suit n'est pas exactement celle dont parle ce lutin. Mais elle permet la confection d'un pain au goût très proche de ce fameux biscuit yaëzmite, comestible, comme vous vous en doutez. Comme vous pourrez le constater, certains de ses ingrédients sont pour le moins surprenants, et témoignent des qualités nutritives de ce plat de voyageur…

À réserver à vos longues soirées d'hiver dans les Royaumes crépusculaires.

Ingrédients

2 tasses de farine de blé entier
1 demi-tasse de farine
2 cuillères à café de bicarbonate de soude
1 pincée de sel
2 cuillères à café de rémoulade
60 g de beurre
1 demi-tasse de flocons d'avoine
Purée de 300 g de pommes de terre
250 ml de lait

Préparation

Alimenter le four à pain sans en fendre les briques (180°). Puis beurrer le plat avant de le saupoudrer de farine.

Dans un mortier, tamiser et mélanger le sel, le bicarbonate et les farines.

Couper le beurre en petits morceaux. Malaxer ensuite le contenu du mortier avec le beurre. Ne pas hésiter à écraser et broyer d'une main d'ogre jusqu'à obtenir une masse granuleuse et grasse. Ajouter enfin pommes de terre et flocons d'avoine à cette mixture et bien mélanger, à l'aide d'une cuillère cette fois.

À cette pâte, déjà bien complète, ajouter le lait progressivement en remuant doucement. Il doit en sortir une masse molle qu'il convient alors de pétrir de main de maître dans la farine, pendant deux bonnes minutes.

Déposer ensuite la pâte sur le plat beurré, de sorte qu'elle prenne la forme d'une galette de quelques centimètres d'épaisseur. Bien que ce ne soit pas nécessaire, il est utile, pour que le pain ait de l'allure, d'en fendre la surface à l'aide d'une bonne lame, et d'y saupoudrer un peu de farine.

Laisser le pain des bien en vie cuir pendant 25 minutes, jusqu'à ce qu'il soit doré. Dans le doute, plonger une pique dedans, il est cuit si celle-ci ressort propre !

Le pain des bien en vie est meilleur s'il est mangé chaud, avec un peu de beurre…



LE BAROUDEUR YAËZMITE

« Il va vous falloir plus d'hommes, si vous refusez de laisser le flanc ouest à votre cavalerie. Or, nous ne les avons pas, et les renforts n'arriveront pas avant les premiers jours de l'été… Seigneur, j'ai déjà vécu ce type de situation durant la révolte des rames ardentes. Si vous ne vous fiez pas à mon expérience, vous courez au massacre. Je sais qu'il n'est pas d'usage de remettre vos certitudes en question, mais c'est de la vie d'une centaine de vos hommes dont il est question ce soir, et je ne compte pas les bêtes…

Je ne fais que mon travail. Il n'est plus temps d'être raisonnable : laissez-moi dix de vos meilleurs cavaliers et le flanc ouest. Je vous offre la victoire avant l'aube. »

Histoire

Troisième fils d'un baron urguemand, vous êtes né trop tard pour prétendre à la charge familiale. Au demeurant, vous vous en êtes accommodé. À peine sorti de l'adolescence, votre père vous a envoyé à Fort Yaëz pour y recevoir l'enseignement yaëzmite et vous forger des relations vous mettant à l'abri du besoin.

Fort de quatre années d'apprentissage, vous vous êtes par la suite engagé sur les chemins de l'aventure, sans trop savoir ce que le destin pouvait bien vous réserver. C'est en République mercenaire qu'il vous mena alors. À l'époque, vous étiez aussi ingénu qu'inexpérimenté dans le domaine de la guerre. Fier de vous endurcir, et auréolé de rêves de gloire, vous avez plongé sur le premier contrat qu'on vous a laissé entrevoir, et vous vous êtes engagé pour une longue campagne dans les Parages.

Les fronts se sont succédés. La réalité de la guerre a forgé votre caractère année après année, jusqu'à ce que le sang et les tueries achèvent vos derniers mirages d'héroïsme et d'honneur.

Comme nombre de Yaëzmites, vous êtes devenu un nomade prêt à vendre ses compétences aux bons payeurs de l'Harmonde. En cela, le réseau vous est

indispensable. Il vous arrive en retour de rendre de petits services, tous n'étant pas forcément légaux… Aux années de mercenariat, seul votre amour pour les chevaux a survécu. Votre expérience des situations de stress et du métier des armes vous a valu quelques propositions intéressantes. Mais vous n'avez pas encore eu le courage de vous sédentariser pour tirer profit de vos talents…

Description
Physique

Le teint buriné par le soleil, l'œil clair et vif, vous portez souvent une barbe de quelques jours, ou quelques semaines. Vos cheveux coulent en cascades dorées sur vos épaules et vous donnent un air faussement négligé, que vous vous plaisez à entretenir, non sans un certain goût. Votre musculature est fine et vos épaules plus musculeuses que larges.

Vos vêtements sont bien sûr utilitaires et dénotent un quotidien de voyageur. Mais là encore, vos origines nobles et raffinées vous poussent à ne pas commettre de faute, qu'il s'agisse de l'attitude ou de l'harmonie des vêtements et de leurs couleurs.

Votre voix est grave mais douce et assurée, venant parfaire le parfum d'aventure qui se dégage de votre personne en société. Sous bien des aspects, cette apparence d'aventurier libre et fougueux, romantique et ferme à la fois, vous est très utile, qu'il s'agisse de séduire ou de se faire respecter. Combien de méduses ont succombé à vos sourires farouches ? Certainement pas autant que vous auriez voulu, mais vous n'avez pas à vous plaindre…



Personnalité

Cynique et détaché, glacé comme la mort diraient certains, vous avez hérité de vos années de mercenariat un sang-froid à toute épreuve. Cette capacité à maîtriser vos émotions impressionne autour de vous. Vous savez en jouer quand il s'agit de négocier une solde, ou de convaincre un supérieur de ses erreurs tactiques.

Mais ce n'est là qu'une façade au sujet de laquelle vous savez parfois rire à gorge déployée. Vous êtes en réalité un perfectionniste, passionné par l'équitation et tous ses domaines limitrophes. La vie a fait de vous un guerrier réputé et craint. Mais, elle n'a pas su éteindre votre passion, tandis que vous appreniez à vous satisfaire de ce qu'elle vous offrait. Vous n'avez jamais renoncé au métier des armes parce que votre origine noble vous incite à vous rendre utile dans ce domaine, sans que vous méprisiez pour autant les activités plus tranquilles liées aux chevaux.

Issu de la noblesse urguemande, vous avez le goût du verbe et des belles choses. Spontanément, vous êtes attiré par les gens d'esprit et savez apprécier les vertus que sont le calme, la patience et l'humilité. Vos vrais amis se comptent sur les doigts d'une main. Vous ne laissez, en fait, presque jamais apparaître vos sentiments véritables, vous cachant derrière le masque confortable du « spécialiste impassible ». Ces quelques élus sont donc les seuls à vous connaître vraiment. Ils vous dépeignent comme une âme sensible et mesurée, mais aussi fidèle, sage et digne de confiance. Ils vous reprochent cependant parfois vos trop longs silences…

Archétype : le baroudeur yaëzmite

Origine : Urguemand
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 41 ans
Taille : 1,76 m (TAI 0)
Poids : 80 kg
MV : 3

Caractéristiques

Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : 1
AGIlité : 8
FORce : 7
PERception : 7
RÉSistance : 7

Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : 1
INTelligence : 6
VOLonté : 7

Âme : 1/0
Bonus d'Âme : 1
CHArisme : 8
CRÉativité : 5

Caractéristiques secondaires

ART : -
EMP : 6
MÊL : 7
TIR : 7
PdV : 48
SBG : 16
SBC : 24
BD : +1
Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme :
Passage de Flamme
Pouvoirs de saisonin : Aucun
Perfidie : 0
Ténèbre : 0
Pouvoirs corrompus : Aucun

Compétences

Épreuves : Arme : lance de cavalier 5, Arme : hache 5, Arme : filet 3, Athlétisme 4, Équitation (spé : galop) 8, Esquive 5, Premiers soins 2, Survie 3, Vigilance 3.
Maraude : Acrobatie 5, Camouflage 3, Chasse 2, Déguisement 2, Discrétion 4, Fouille 3, Intrigue 3, Jeu 2, Serrurerie 4.
Société : Baratin 3, Diplomatie 3, Étiquette : noblesse 3, Négoce 3, Poésie 4, Us & coutumes : Urguemand 6.
Savoir : Alphabet : Armgarde 5, Herboristerie 4, Histoire & légendes 3, Langue : urguemand 6, Lois 2, Stratégie 3, Zoologie 3.
Occulte : Connaissance des Danseurs 3, Cryptogramme 2, Résonance : éclipsiste 5.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines

Yaëzmite (4), Célèbre, Séduisant, Sommeil léger
Vagabond

Combat

Initiative : 16, lance de cavalier 22, hache 17, filet 16
Attaque au contact : lance de cavalier 13, hache 13
Attaque à distance : filet 10
Esquive : 12
Parade : lance de cavalier 12, hache 12
Défense à distance : 6

Armure

Cuir
Complète, Malus -2, Prot. 4

Magie

EMP : 6
Résonance 5, Connaissance des Danseurs 3
POT Emprise : 15
POT intuitif : 10

Sorts connus :

Alarme magique (15), Altérer l'apparence (15 ou spécial), Illusion vraie (25), Invisibilité (25), Projectile magique (20), Verrouiller (10).

Citation typique

« Il ne s'agit pas de croire l'ami, mais de savoir. »

Armes

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Lance de cavalier	+6	0	-2	+8(P)	+1	-
Hache	+1	0	-1	+7(T)	0	-
Filet	+0	-1	-	N.A.	+1	7 m

Danseur

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Quantikum	24	+5	4	3

DES MONTURES D'EXCEPTION

« Parmi les espèces rares et convoitées qu'il m'a été donné d'étudier, certaines m'ont fasciné, d'autres m'ont révulsé d'autant. Bien sûr, je ne vous parle pas ici de ces chevaux que l'on peut croiser sur les foires de campagnes du côté de Dyonne, ni des espèces communes d'une manière générale. Non, mon bon seigneur, les chevaux dont il est ici question sont aussi beaux et précieux que surprenants. Issus de lignées extrêmement rares, ne vivant que dans certains milieux très précis de l'Harmonde, ces chevaux sont inaccessibles à la fortune des vulgaires. Mais force est de constater que leur valeur dans certains domaines est digne d'un seigneur… Bref, penchons-nous sur quelques cas que j'ai sélectionnés à titre d'exemples, selon vos souhaits.

Le Coursier keshite

Aussi connu sous le nom d'Ibn'Hach Nahar, ce cheval, à la robe ocre comme le sable, vit exclusivement dans l'une des régions les plus hostiles de l'Empire de Keshe. Solitaire à l'état sauvage, il arrive à survivre aux chaleurs improbables de ces terres… Oui, il est, de fait, particulièrement résistant. Mais le plus étonnant vient de sa capacité à se nourrir de chair fraîche lorsque aucun herbage ne perce le sable…

Eh bien, en effet, cela s'explique. Voyez-vous, les conditions de vie sont telles, dans ce désert, que toute source d'humidité est bonne à prendre pour qui veut vivre. Il semble que ces chevaux, fiers et forts, comme le sont les habitants de ce pays, aient préféré tromper leur goût pour l'herbage plutôt que de quitter les lieux. Le pourquoi d'une telle obstination reste en revanche un mystère pour moi…

Cependant, cette curieuse habitude n'empêche en rien le dressage de l'animal. Plus nerveux et vigoureux que ses pairs, il n'est pas des plus faciles, il est vrai. Mais les Keshites ont su faire leurs preuves dans ce domaine. Lorsque l'un de leurs maîtres exerce son art, ces chevaux deviennent de fidèles montures de guerre capables d'attaquer l'ennemi avec leur puissante mâchoire, sur ordre de leur cavalier.

Une technique déroutante pour l'adversaire, s'il en est, messire. Elle l'est d'autant plus que rien ne laisse paraître de telles dispositions chez l'animal, que ce soit du point de vue de son maintien ou de son aspect.

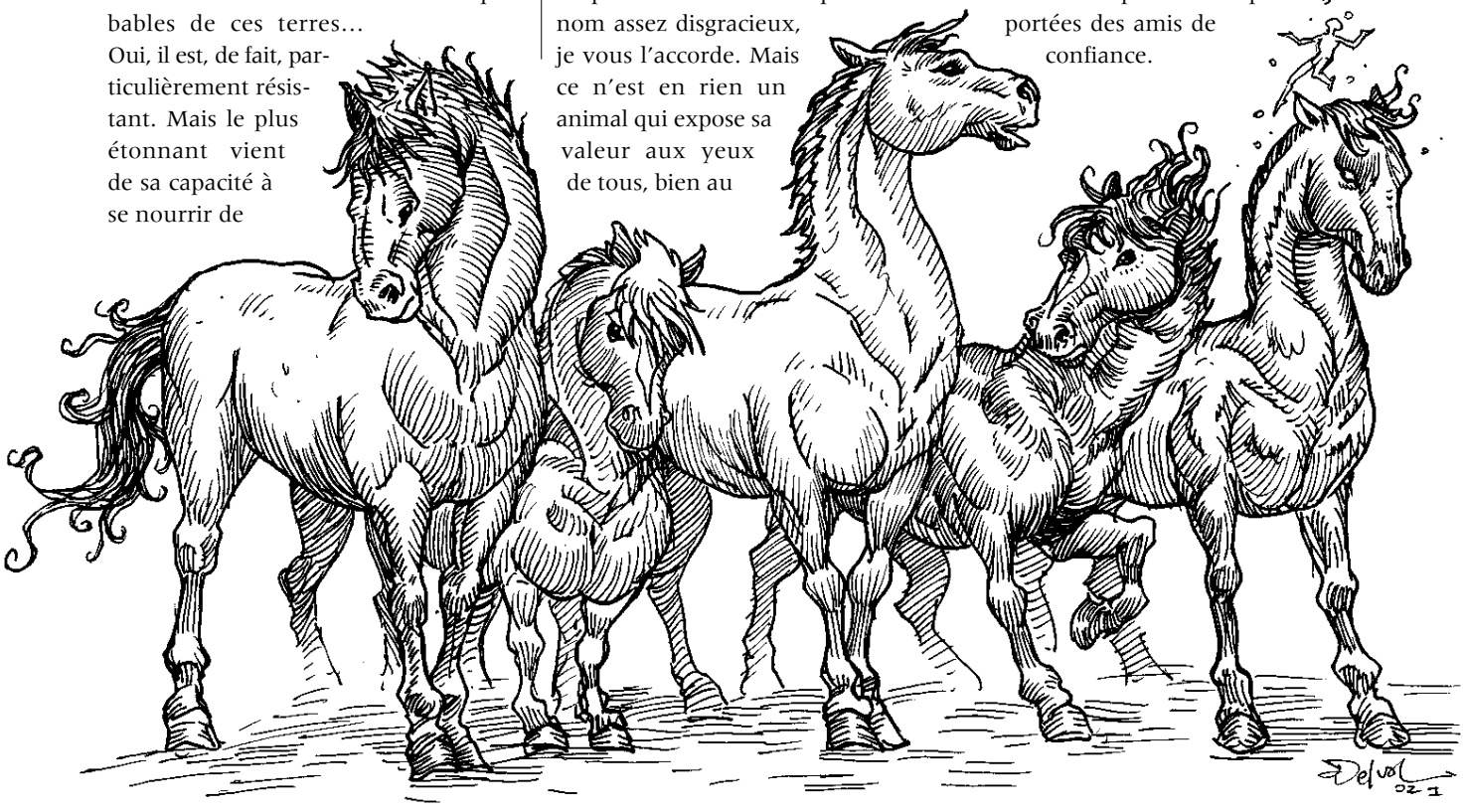
Le Fuilœil

Le prochain sur la liste porte un nom assez disgracieux, je vous l'accorde. Mais ce n'est en rien un animal qui expose sa valeur aux yeux de tous, bien au contraire. Ce cheval est présent dans bon nombre de forêts et n'apprécie pas les espaces découverts. Peu connu, mais très convoité par ceux qui en savent les secrets, il reste l'un des plus difficiles à se procurer.

Sa qualité première, et la plus surprenante, vient du fait que son pelage n'a pas une couleur strictement définie. En effet, la teinte de celui-ci passe du marron foncé au brun clair en fonction de la luminosité ambiante. Ce faisant, il rend le cheval des plus discrets dans les sous-bois. Messire, ajoutez à cela un pas feutré et prudent, une respiration silencieuse, un sens aigu du danger; voici une monture des plus utiles qui soit…

Tout à fait, il est très docile… Certes messire, mais il est vrai qu'il faut lui reconnaître une certaine tendance à fuir à la moindre occasion. Ses yeux verts semblent d'ailleurs êtres toujours en mouvement. Il s'effraie facilement et met un certain temps à s'habituer aux changements.

Du reste, il est assez petit. Il ne s'agit pas d'un poney, bien entendu, mais de larges flancs et des jambes fines, utiles mais disgracieuses, n'en font pas une œuvre d'art… Il n'en est cependant pas moins attachant, au contraire. On le dit fidèle à son maître jusqu'au dernier souffle, ce que confirment certaines anecdotes que m'ont rapportées des amis de confiance.



Le Grand lyphanien

Bien que vous connaissiez déjà cette espèce si réputée, je ne pouvais pas laisser cette maigre énumération sans une brève mention à son sujet. Ainsi, le Grand lyphanien correspond au plus harmonieux, au plus noble et plus pur des représentants de la classe chevaline en ce bas monde. Sa robe est totalement noire ou blanche, sans qu'aucune raison ne semble déterminer ce choix. De par ses proportions ou son maintien, ce cheval est assurément une marque de goût et d'élégance reconnue dans toutes les cours des Royaumes crépusculaires et, dit-on, même au-delà…

Force est de constater combien son aisance et ses attraits sont sollicités par la noblesse, lors des cérémonies et autres démonstrations de toutes sortes. Mais on ne peut pas cantonner cet animal au simple apparat sans faire insulte à sa grâce et à son sens du mouvement. Rapide, souple et prompt aux sauts les plus ardus, il est aussi respectable en matière de performance que peut l'être le fougueux Coursier keshite.

L'Estionnel tacheté

Ah, penchons-nous maintenant sur un cheval de connaisseur, voulez-vous ? L'Estionnel est un spécimen des plus encourageants en termes de dressage. De fait, on ne lui trouve pas de qualités physiques exceptionnelles ou de faculté surprenante et bien utile. Mais l'observateur attentif qui sait sentir l'âme de la bête trouve en l'œil de celle-ci un trésor de souplesse et d'intelligence.

L'air vif de ce cheval ne dément pas son potentiel. Attentif à ce qui l'entoure, il comprend nombre de choses qui passent usuellement au-dessus de la tête des chevaux. On en a vu ouvrir leurs enclos pour aller dévorer le foin des granges alentours, puis revenir et le refermer pour s'éviter les représailles. Joueur et tourné vers son maître, il a besoin de beaucoup d'égards et d'attentions sans quoi il risque de se laisser mourir en refusant de s'alimenter.

Mais plus qu'un compagnon fidèle et affectueux, l'Estionnel est un cheval des plus réceptifs à l'apprentissage. Il est enfantin de lui inculquer des réflexes et des habitudes parfois très complexes. Avec un minimum de technique, il est possible de faire de véritables miracles en sa compagnie.

Le Nuitane flambant

Pour conclure cette petite liste monseigneur, je me propose de vous présenter l'un des plus étranges spécimens qui soit. Il faut savoir que certains de mes confrères, par ailleurs médecins, tendent à penser que ces animaux ne sont pas directement liés aux chevaux. Le Nuitane est un animal exclusivement nocturne. D'apparence chevaline, il est couvert d'un pelage blanc nuancé de reflets bleutés. Particulièrement craintif, il est impossible de le pousser à se reproduire en captivité. Mais il se laisse domestiquer si le temps et les soins investis sont suffisants.

La très intrigante particularité de cet animal réside dans le lien qu'il entretient avec les Danseurs. Sans que rien ne le laisse penser, messire, les Danseurs de toutes sortes et de tous Mages semblent apprécier la présence du Nuitane auprès d'eux. Selon les Mages les plus renseignés sur le sujet que j'ai pu rencontrer, les Danseurs se trouveraient plus disposés à exécuter leurs pas pour engendrer la magie lorsque leur maître se trouve juché sur une telle monture…

Hélas non, j'ignore tout des raisons de ce phénomène… »

Attime Falwef,
Préposé à la santé des montures
du baron Artibun de Forgesang

Caractéristiques des différentes espèces

Les caractéristiques suivantes sont celles d'un cheval ordinaire. Pour chacune des espèces d'exception présentées ci-dessus, le tableau suivant présente les modificateurs à apporter à ce profil pour obtenir celui de l'espèce concernée.

Chacune de ces dernières dispose d'un bonus à une ou deux de ses Caractéristiques et d'une Compétence supplémentaire, ou d'un bonus à ajouter à certains jets de son cavalier. Les Caractéristiques secondaires de l'animal doivent être recalculées en fonction des modifications de Caractéristiques.

TAI +1
MV 6

Caractéristiques
AGI 3, FOR 12, PER 7, RÉS 12

Caractéristiques secondaires
MÊL 7, BD +10
PdV 82, SBG 27, SBC 41

Compétences
Athlétisme 7, Arme : sabots (ruade) 3

Note : Bien qu'exceptionnels, ces chevaux sont comme tous les autres susceptibles de recevoir un entraînement martial et d'obtenir les compétences **Arme :** sabot 6 et Arme sabot (piétinement) 6.

Espèce	Particularité	Prix
Le Coursier keshite	+1 FOR et +1 RÉS Cheval : Arme : crocs 4	300
Le Fuilœil	+1 RÉS et +1 AGI Cheval : Discrétion 5	300
Le Grand lyphanien	+2 AGI Cavalier : +1 aux jets de Société lorsqu'il est monté	350
L'Estionnel tacheté	+2 PER Cavalier : +2 aux jets de dressage concernant l'Estionnel	250
Le Nuitane flambant	+1 AGI et +1 PER Cavalier : +1 aux jets d'EMP lorsqu'il est monté	350

L'ombre des écoles yaëzmites

Secrets de famille

L'histoire de Yaëz

Il existe un secret, une part de vérité que les fils de Yaëz cachent à son sujet. En effet, en quittant la Lyphane pour enseigner son savoir en Harmonde, Yaëz a trahi les Faux-centaures dont il faisait partie : derrière son projet de voyage se dessinait celui de vendre le savoir de l'école loin du courroux de ses maîtres… Pourchassé, il se cacha à la cour janrénienne, protégé par des nobles dont il avait le soutien. Il y transmit son secret savoir à quelques élus. Son talent auprès des chevaux, par ailleurs hérité de l'enseignement des voies du Faux-centaure, ne laissa pas indifférent. Il ressortit bientôt de la clandestinité, officiellement protégé par les autorités janréniennes en tant que Maître des écuries royales.

Le pacte des fils de Yaëz

À sa mort, ses fils bâtirent le projet d'ouvrir des écoles en Harmonde. Mais ils étaient conscients de l'affront que cela représentait pour les Faux-centaures. Ils partirent donc en Lyphane pour négocier leur pardon avec l'école secrète. En échange du droit d'aller librement sur la terre de leurs ancêtres, les fils de Yaëz proposèrent aux Kagans une formidable source de renseignements sur les autres royaumes : un réseau d'influence surveillé…

La face cachée du réseau yaëzmite

Le réseau d'influence auquel donne accès le passage par une école yaëzmite n'est pas seulement l'œuvre d'un enseignement fédérateur. Organisé et stimulé aussi discrètement que possible par les fils de Yaëz depuis la Lyphane, il comprend certains éléments dont le rôle est de collecter les informations qu'il véhicule. Centralisées et recoupées en Lyphane, ces informations sont fournies aux chefs des principaux clans et aux Kagans.

Cet embryon de réseau d'espionnage permet aux Lyphaniens d'avoir une vue de la situation politique, économique ou militaire de nombreux Domaines. De là, la politique extérieure lyphanienne que mènent les chefs de clans s'appuie sur certaines « intuitions » des plus justes et profitables, sans qu'aucune malice ne soit décelable…

Les Inspirés yaëzmites

Un certain nombre de choses doivent être à l'esprit de l'EG lorsque elle accorde le droit à sa Compagnie d'avoir reçu ou de recevoir l'enseignement yaëzmite.

Retourner à l'école

Plusieurs solutions s'offrent aux joueurs dont l'Inspiré entreprend d'intégrer une école yaëzmite.

Il peut créer et interpréter un autre personnage pour poursuivre les aventures de son groupe jusqu'à la fin de l'apprentissage de son Inspiré habituel. Mieux, il peut aussi interpréter un personnage existant déjà au sein du Domaine des Inspirés.

Une autre solution consiste à passer rapidement sur ce qui arrive au reste de la Compagnie durant cette période. Cette décision nécessite un peu de préparation et quelques aménagements dans votre campagne, Éminence. Il faut veiller à faire en sorte que des Drames en cours ne soient pas laissés en plan. Mais cela reste le moyen le plus intéressant de traiter une telle situation, surtout si plusieurs Inspirés au sein de la Compagnie ont à cœur d'intégrer une école yaëzmite ou d'autres structures similaires. Dans une campagne à long terme, ce genre de pause peut d'ailleurs trouver une place utile, qu'il s'agisse de se faire oublier ou de se perfectionner avant de retourner affronter l'Ennemi.

Le réseau et les Inspirés

Le cercle très fermé que composent les Yaëzmites est une source intarissable d'intrigues dès lors que les Inspirés y sont liés directement. Ne pas répondre aux demandes de services de ses membres entraîne une diminution de l'aide fournie et, finalement, une rupture avec le réseau.

La liste suivante est destinée à vous permettre, Éminence, d'imaginer les sollicitations émanant du réseau yaëzmite. Vous pouvez utiliser ces éléments de Drame de deux manières. La première consiste à se servir de ces demandes d'aides émanant du réseau comme d'amorces de Drames. La deuxième, plus utilitaire, en fait un outil destiné à freiner un joueur trop prompt à abuser du réseau. Souvenez-vous, le réseau doit avant tout enrichir la trame d'un Drame, pas l'étouffer. Si les Inspirés l'utilisent souvent ou en attendent trop, n'hésitez pas à les solliciter jusqu'à saturation en retour.

Les **petites contributions régulières** étant installées dans le quotidien des personnages, elles peuvent servir de base pour un Drame. Les personnages attendent un membre du réseau cherchant un toit, que l'on retrouve mort sur les chemins de leur Domaine…

Les **coups de main** sont plus rares. Sinon d'actions illégales (comme aller menacer ou tabasser un prêteur non conciliant), il s'agit essentiellement de démarches diverses que le membre concerné peut exécuter mieux qu'un autre, ou avec plus de chance de succès (…Il s'agirait de demander une faveur à ce baron qui se trouve être votre frère…).

Les **appels** sont le niveau le plus sérieux de sollicitation qu'un personnage peut rencontrer. Lorsqu'un appel est lancé, la coutume veut que la loi soit momentanément oubliée par ceux qui doivent y répondre. C'est de cette manière que les Yaëzmites se vengent des graves affronts qu'ils subissent.

Mettre le réseau yaëzmite en scène

Que les personnages en soient membres ou pas, le réseau peut être mis en scène par l'EG à l'aide de ces ressorts ludiques.

Les rendez-vous des membres se font toujours dans des endroits discrets. Petits salons intimistes, salles réservées de tavernes anodines ou détours de chemins où même les promeneurs se font rares, l'endroit doit être propice à la discussion… Et au complot.

Leurs alliés sont inattendus. Surtout dans le cadre d'un Drame où les Inspirés enquêtent au sein du réseau yaëzmite, il doit être impressionnant de constater combien son influence est étendue. Les dignitaires, riches et nobles, les alliés intimes ou de simples inconnus se retournent contre ceux qui nuisent aux membres du réseau.

Les membres du réseau sont intouchables. En effet, à part les quatre fils de Yaëz qui dirigent l'institution, aucun Yaëzmite n'a une vue d'ensemble de sa situation dans l'organisation. Implicitement, beaucoup ont une confiance aveugle en leurs contacts, ce qui leur permet de garder calme et sérénité même lorsqu'ils se retrouvent largement compromis.

Les Yaëzmites ne sont pas tenus de rendre des comptes. Épaulés par les autorités ou sphères de pouvoir locales, les Yaëzmites s'arrangent toujours pour ne pas être obligés de répondre aux questions embarrassantes. Même forcés de s'exprimer, la plupart d'entre eux finissent toujours par avouer des demi-vérités et ne pas dénoncer leurs confrères. À partir de là, chaque homme a ses limites et tout dépend des moyens mis en œuvre pour le faire parler.

Drames et intrigues

Même si les Inspirés ne désirent pas en faire partie, les Yaëzmites sont présents dans bien des contrées de l'Harmonde. Il y a fort à parier que nos héros finiront par être mêlés à leurs affaires…

Des Yaëzmites dans un Domaine

L'implantation d'un Yaëzmite dans le Domaine des Inspirés peut être la source de bien des histoires. Avec lui arrive une concurrence sévère pour certains corps de métier. Mais bien plus encore, il amène la possibilité d'entretenir une cavalerie digne de ce nom si on sait l'amadouer. Enfin, il peut s'opposer à certains intervenants locaux et déployer contre eux son cercle de relations influentes.

Des Yaëzmites à son côté

Comme le suggère l'idée de recruter un Yaëzmite au sein d'un Domaine, ces individus constituent une force que les Inspirés tenteront certainement de rallier à eux. Nombre d'entre eux vendent leurs services tels des mercenaires, une fois leurs études terminées, et certains se prévalent de spécialités. Ainsi, il est possible de recruter un palefrenier entraîné aux situations de guerres, ou un maître du dressage de Nuitane.

Jeux de pouvoir

Sans le vouloir, les Inspirés peuvent se retrouver pris par les jeux de pouvoir qui font le quotidien de certains Yaëzmites. Il suffit pour cela qu'ils soient les témoins d'un acte répréhensible commis par certains de ces derniers dans le cadre d'un « service » rendu à un confrère. Une telle situation les conduirait à affronter le puissant réseau, soucieux de faire disparaître ces témoins gênants par tous les moyens, mais toujours discrètement…

L'Inspiré #2 – **Crédits**
Direction éditoriale :
Maxence Layet, Sébastien Célerin et Frédéric Weil
Auteurs : Raphaël Bardas, Raphaël Granier de Cassagnac et Benjamin Gruet
Corrections : Benoït Huot
Direction artistique : Franck Achard
Couverture : Julien Delval
Illustrateur : Julien Delval
Mise en page : Nicolas Folliot
Fabrication : Nicolas Hutter

L'ÉCOLE DU FAUX-CENTAURE

Je vais mourir d'ici quelques heures. Je vais mourir comme tu es mort il y a trente ans déjà. Mon pire ennemi a fait de ma vie celle d'un homme digne et respectable. Te traquer tout ce temps, établir cette complicité entre proie et chasseur m'a donné l'opportunité de devenir le maître que je suis aujourd'hui. Ce soir je vais mourir et je lègue à ma descendance et à mes amis les mots que tu posas jadis, tel un poète envoyé des Abysses. Quel était ton but ? Pourquoi m'enseigner mes erreurs ? Pourquoi ce manuel du guerrier sauvage, cette si belle ode au combat ? Philosophe de la guerre et du vent qui porte les voix des soldats, tu as laissé derrière toi ces mots. Je les lègue à mon tour. À mon tour je meurs. Je te rejoins de l'autre côté pour te donner une seconde chance et reprendre le combat le plus passionnant que j'ai vécu là où il s'est arrêté ; pour l'éternité.

Bredeggan Kagan,
préface manuscrite
aux *Mémoires d'un fou du vent*

UNE ACADÉMIE GUERRIÈRE

L'école du Faux-centaure est une académie guerrière vieille de près de cinq siècles. Elle fut fondée par trois frères suivant l'héritage d'un tueur fou dont la légende est encore vivace.

LA LÉGENDE

Assieds-toi, fils, frère, ventreloup, ami de toujours…

Durant l'hiver 1021, une vague de meurtres eut lieu dans la vallée des centaures, au cœur même de la Lyphane. Cette région était alors très fréquentée par des caravanes marchandes et des nomades qui parcouraient les steppes. On crut pendant plusieurs semaines à des attaques de brigands en bande organisée. À chaque fois, il n'y avait aucun survivant pour raconter les faits, ce qui laissait libre cours à toutes les spéculations.

Ce n'est qu'à la fin du premier mois de l'hiver, alors que le nombre des morts avoisinait la trentaine, que l'on commença à personnifier le mal. Une femme avait échappé au fléau en se cachant sous le cadavre de son mari. Elle avait ensuite enfourché un cheval et s'était jetée à bride abattue sur la route du village le plus proche. Les propos qu'elle tint alors furent consignés sur un parchemin ; il parle d'un seul et unique tueur, une créature inhumaine, mi-homme mi-animal, courant comme un cheval et hurlant comme un loup.

Avec le deuxième mois de l'hiver, il y eut d'autres survivants, comme si le tueur était soudainement devenu soucieux de faire parler de lui. Ici et là, on ne parlait plus que de ce monstre mystérieux. On commença à le surnommer : « le centaure ».

Ainsi débutait la chasse sans fin…

Plusieurs villages réunirent leurs meilleurs guerriers et chasseurs durant cet hiver de malheur. Nombreux sont ceux qui ne revinrent jamais de ces terribles battues. La Lyphane n'était alors qu'une province sauvage des Communes princières et il était difficile d'y mobiliser un grand nombre d'hommes en peu de temps et de façon efficace. Les chasses restaient infructueuses et les morts s'amoncelaient. Au début de l'année 1022, avec la venue du printemps, on en comptait cent dix-sept.

Des forces se mobilisèrent et l'on vit arriver un grand nombre de chasseurs désireux de nettoyer la vallée des centaures, et d'ajouter le monstre sur leur tableau de chasse. À travers toute la Lyphane, on ne parlait plus que du centaure démoniaque qui tuait pour son plaisir et par simple désir de réputation.

De grands chasseurs s'en trouvèrent ruinés. Que ce soit du point de vue moral ou physique, ils perdaient tout dans cette quête insensée : le centaure était rapide, il sortait toujours de là où on l'attendait le moins, ne tombait jamais dans les embuscades et semblait ne pas craindre les flèches de leurs arcs.

C'est au début de l'été, alors que près de deux cents morts étaient à déplorer, que trois frères commencèrent à faire parler d'eux. Tous trois appartenaient à une même tribu et n'avaient pas fréquenté la région du sinistre depuis plusieurs mois. N'ayant perdu aucun proche, c'est sans désir de vengeance qu'ils prirent les armes quand fut venu le mois du centaure. Ils abordèrent la chasse avec plus de pragmatisme que leurs prédécesseurs : plutôt que de se lancer dans des courses et des battues éperdues, ils avaient décidé d'étudier la proie.

Le centaure n'avait jamais violé aucune victime, il n'avait pas non plus volé d'objet de valeur, se contentant du minimum pour se nourrir. Le tueur n'était pas un animal affamé qui tomberait dans un piège. C'était un guerrier qui avait quelque chose à prouver. Un guerrier tapis derrière les vents aveuglants et assourdissants. Un guerrier qui attendait que vienne un adversaire à sa mesure. Il ne fallait pas considérer le centaure comme une proie, mais comme un adversaire ; ne pas le traquer, mais l'affronter, se battre comme lui, devenir son égal...

Puis vint le temps du duel.

Les trois frères entamèrent la traque. Il commencèrent par explorer la région de fond en comble afin d'en connaître chaque recoin. S'inspirant de leur adversaire, ils firent le choix de vivre au jour le jour, se nourrissant grâce à la chasse, dormant à la belle étoile…

Investissant son territoire et jouant son jeu, ils le firent sortir de sa tanière. Provoqué, le centaure leur offrit le combat qu'ils voulaient tant ; un combat qui dura deux mois. Deux mois de lutte perfide, d'attaques en traître et de harcèlement psychologique. Parfois jusqu'à deux fois par semaine ils s'affrontaient, s'insultaient et mettaient leurs corps à sang dans des luttes éclairs aussi brèves que douloureuses. Le centaure était sur son terrain, la méthode de combat employée était la sienne et tout semblait annoncer sa victoire. Affaiblis, les trois frères sentaient la défaite se nouer dans leurs ventres… Ils continuèrent cependant de vivre tels des sauvages, de lutter à armes égales et de panser leurs plaies jour après jour, dans l'espoir que ce duel de longue haleine puisse leur faire entrevoir le point faible de l'adversaire.

C'est ainsi, à force de patience, d'endurance et d'abnégation, qu'ils purent s'offrir la victoire : un jour que le combat avait duré plus longtemps que les autres, le frère aîné, Bredeggan, eut le loisir d'étudier davantage son ennemi et de comprendre qu'il ne s'agissait pas d'un monstre, mais simplement d'un homme monté sur un cheval. Un extraordinaire cavalier, rien de plus ! À partir de ce jour,

il chercha un moyen de désarçonner le cavalier pour le désolidariser de sa monture et diviser ses forces.

Les frères choisirent le lieu où ils attireraient leur adversaire lors de leur prochaine rencontre : un coin de forêt suffisamment dense pour sembler un véritable labyrinthe. Puis, patiemment, ils tendirent nombre de cordes entre les arbres, gigantesque toile d'araignée tendue à hauteur de cavalier. Le plan était simple, rudimentaire même. Il fallait réapprendre à cet homme qu'il était un homme avant de pouvoir le vaincre.

Le frère le plus jeune, cavalier émérite, attira l'ennemi dans le labyrinthe. En quelques minutes, le centaure réalisa qu'il ne pourrait mener sa chevauchée brutale comme il en avait l'habitude et n'eut d'autre choix que de prendre la fuite ou de poser le pied au sol. Il choisit la deuxième solution et fit face à ses adversaires, le sabre au clair.

Le deuxième frère, habile escrimeur, parvint à désarmer le centaure au terme d'une heure de combat féroce. Seul contre trois, le centaure se révéla être un escrimeur de génie.

Le frère aîné, lutteur acharné, parvint à le maîtriser à mains nues et le présenta finalement à ses frères. Le premier lui planta un épieu dans le cœur alors que le deuxième lui trancha la tête.

La ruse et la hargne avaient permis aux jeunes hommes de venir à bout de ce que l'on nomma désormais le Faux-centaure.

Les trois hommes reçurent les honneurs pour avoir si hardiment mis un terme aux événements qui avaient secoué la région. Les seigneurs voisins leur offrirent la vallée des centaures, ainsi que le titre de Kagan (chef de guerre en kozaki). Les trois frères s'improvisèrent seigneurs. D'un commun accord, ils décidèrent que les enseignements qu'ils avaient tirés de cette aventure méritaient d'être transmis à d'autres. La vallée deviendrait le berceau d'une école et chacun y enseignerait ce qu'il connaissait le mieux de l'art du combat. L'école du Faux-centaure était née.

De la légende à la réalité…

Les trois frères ont chassé et tué le Faux-centaure ; celui-ci n'avait rien d'un monstre. Il s'agissait d'un guerrier nommé Émish Serdeweln que la solitude avait rendu fou et qui cherchait à obtenir une notoriété légendaire. Perfectionniste à l'extrême, cet homme avait noté dans un journal intime toutes ses impressions, ses théories, ses réactions face à l'ennemi. Il avait écrit ses mémoires de façon à léguer à son plus grand adversaire, à celui qui le tuerait, le fruit de ses réflexions. En le tuant, les trois frères purent ainsi consulter ses Mémoires d'un fou du vent, *et baser les préceptes fondateurs de leur école sur l'enseignement qu'ils en tiraient. Aujourd'hui, près de cinq siècles plus tard, on utilise encore cet ouvrage fondateur.*

Maintenant, Sholil, tu es arrivé au terme de ta formation. Maintenant tu es moi, comme je suis aujourd'hui mon maître et comme lui-même fut un jour le sien. Prends le nom de Kagan et deviens maître de cette école. Je te remets les Mémoires d'un fou du vent *et vais me retirer pour mourir enfin. Je partirai cette nuit chez les morts pour rencontrer Émish Serdeweln et le défier pour l'éternité…*

Les fondations

Nous fûmes trois pour mettre fin au massacre. Et trois pour découvrir ton génie. Émish, tu fus le quatrième frère, mon ennemi, le fondateur de ma vie nouvelle ; je scelle tes mémoires par cette déclaration : nous reprenons ton flambeau comme nous avons relevé ton gant. Comme nous, comme toi, l'école sera trois.

Bredeggan Kagan,
Postface manuscrite
aux *Mémoires d'un fou du vent*

En 1023, l'école du Faux-centaure fut donc fondée. Elle a pour précepte de base le respect des mémoires de Émish Serdeweln. L'école a pour ambition de former les meilleurs cavaliers et guerriers du royaume tout en suivant une discipline morale stricte. Les mémoires de Serdeweln le fou du vent devraient être interprétées, puis réinterprétées jusqu'à ce qu'un jour quelqu'un puisse revendiquer le statut de Faux-centaure.

Chacun des frères développa à sa façon les théories du Faux-centaure et il fut décidé dès les premiers temps que l'école serait dirigée par trois personnes, hommes ou femmes, humains ou saisonnins. Tous trois seraient les légataires directs et uniques des trois fondateurs. Tous trois posséderaient le titre de Kagan. Une fois dans sa vie, chaque Kagan devrait choisir parmi ses élèves celui qui serait le plus apte à prendre sa place. Il lui inculquerait alors les règles de l'enseignement, le formerait dans l'ombre pour qu'il puisse mieux régner dans la lumière.

L'école est aujourd'hui encore constituée de trois branches distinctes.

Les Sabots d'albâtre, la voie de l'homme

Il s'agit de la branche créée par Bredeggan Kagan, l'aîné des trois frères. On y enseigne les vertus du corps humain : la chasse, la survie, et surtout une forme de combat sans arme appelé Sambrag. Ce style de lutte inventé par Bredeggan se pratique généralement dans un cercle de terre glaise séchée. Les élèves s'y affrontent longuement chaque jour et ont de ce fait le corps couvert de poudre blanche. Il leur est interdit de se laver plus d'une fois par semaine tant qu'ils n'ont pas terminé leur formation, et la majorité d'entre eux gardent toujours la peau blanchâtre. De là leur vient le nom de Sabots d'albâtre.

Les Écharpes de sang, la voie des lames

Cette branche fut créée par Korgan Kagan, le cadet des trois frères. Elle prône les vertus de l'outil, en prolongement des capacités du corps humain. On y enseigne l'art du combat armé, mais aussi de nombreuses formes d'artisanat. La technique secrète développée par les Kagans successifs de la voie des lames est une technique de combat à deux sabres. Pour la pratiquer, les combattants s'attachent de longues écharpes aux poignets, d'une part pour donner un tour esthétique à leur art et d'autre part pour entraver leurs adversaires ou perturber leur champ visuel. La couleur rouge sang des écharpes donne son nom à la voie.

Les Crins ardents, la voie de l'animal

Créée par Miornam Kagan, le benjamin de la famille, la troisième branche de l'école du Faux-centaure est dédiée aux animaux, au cheval en particulier, animal que le Faux-centaure utilisait plus que tout autre. Les techniques enseignées dans cette branche sont conditionnées par un dressage intensif de l'animal, et une préparation du cavalier à sa mesure. Aucun signe distinctif ne permet de différencier un simple cavalier d'un maître de cette discipline, mais certains Kagans exigent que leurs nouveaux élèves pratiquent entièrement nus et sans selle, pour *sentir* le cheval et ses moindres réactions.

Devenir un fou du vent…

Le vent, j'aime sentir le vent. J'aime courir avec lui pour me sentir porté par sa force. J'aime aussi lui faire face pour sacrifier ma hargne et ma puissance à son empire. Le vent des steppes est mon maître, il est ici celui qui règne et qui dort, celui qui chante et qui veille, celui que personne ne voit mais que chacun peut entendre et sentir. Le vent des steppes est mon père car il me donne la vie, il est mon enfant car je l'aime et ne puis m'en passer, puis il est mon ennemi, le seul et l'unique, car il me rend fou de rage et me donne la force de mener les combats qui causeront ma perte.

Émish Serdeweln,
in Mémoires d'un fou du vent

Sélection

L'école est basée dans la vallée des centaures (que l'EG peut situer n'importe où en Lyphane) mais les trois branches ont une vie de nomades et voyagent indépendamment. Toutefois, le voyageur souhaitant entrer dans l'académie trouvera toujours les maîtres nécessaires à son enrôlement s'il se présente dans la vallée des centaures pendant le mois d'automne.

De fait, nombreux sont ceux qui, chaque année, se présentent en espérant y être acceptés. La sélection se fait par un rite de passage pour le moins éprouvant car seulement une personne sur dix parvient à y faire ses preuves. Les autres n'ont plus qu'à rentrer chez eux et à attendre une année pour se représenter.

La sélection se fait traditionnellement au vingt-quatrième jour du mois du centaure, pour l'anniversaire de la mort d'Émish Serdeweln. Les prétendants, dix par dix, se placent au centre d'un cirque d'équitation. Les bras attachés dans le dos, ne portant aucune armure, ils doivent tenir un quart d'heure sans perdre connaissance. Des membres de l'école, montés sur des chevaux les encerclent alors en poussant leur monture à toute vitesse et poussant des hurlements de guerre. L'exercice serait facile si les cavaliers ne leur lançaient pas à tout va des bolas de terre en direction du visage.

Particulièrement violente, cette forme de sélection décourage généralement ceux qui ont échoué et on ne les revoit jamais à l'école. Cependant, certains forcenés reviennent tenter leur chance plusieurs années de suite jusqu'à parvenir enfin à surmonter l'épreuve. Chaque année, l'école s'enrichit d'une dizaine de novices.

Choix

Dans un premier temps, chaque novice suit une formation d'une saison dans chaque voie : la voie de l'homme en hiver, celle des lames au printemps, celle de l'animal en été. Il dispose ensuite du mois d'automne pour choisir sa voie. Le novice doit s'isoler pour méditer ce choix et part vivre en ermite dans les montagnes de la vallée des centaures. Au bout d'un mois, il retourne à l'école.

- S'il choisit de revenir nu, il intègre les Sabots d'albâtre ;
- S'il s'est confectionné un outil ou une arme et la brandit, il entre aux Écharpes de sang ;
- S'il revient avec un animal dressé, il rejoint les Crins ardents.

De tous temps, ces choix n'ont jamais été jugés par les Kagans. L'un des préceptes de base des *Mémoires d'un fou du vent* étant de prendre l'être tel qu'il est, avec ses propres convictions, et de construire avec cette matière première plutôt que d'imposer des choix parfois contraignants.

Suivre sa voie

Le disciple doit alors rester cinq ans dans sa voie, avant de pouvoir éventuellement en changer. Au terme des cinq ans, il acquiert le titre de ventreloup, de sang-deloup ou de loup ardent, selon sa voie.

En plus d'un enseignement spécifique qui sera décrit dans les paragraphes dédiés aux voies, le disciple peut acquérir des compétences usuelles auprès des maîtres de sa voie (shesfar et Kagan pour la voie de l'homme, yael pour celle des lames, hargan pour celle de l'animal).

Compétences du Faux-centaure

Compétence	Sabots d'albâtre	Écharpes de sang	Crins ardents
Épreuves	Toutes sauf l'Équitation et les Armes Arme : Sambrag	Armes de mêlée Esquive Premiers soins Vigilance	Armes de combat monté Équitation Premiers soins (spé : animaux) Survie
Maraude	Acrobatie Chasse	Acrobatie	Acrobatie Chasse
Société	Aucune	Plusieurs Savoir-faire	Aucune
Savoir	Médecine (spé : anatomie)	Chirurgie	Herboristerie Médecine (spé : animaux)

Techniquement, un maître dispose d'une compétence élevée (au moins 9). Ce score s'ajoute à son CHA (à déterminer par l'EG) pour déterminer la qualité de son enseignement (*cf.* l'apprentissage in *AGONE* p. 201).

Les autres voies

Au terme de cinq années, le disciple peut se consacrer à une autre branche. Dans la pratique, rares sont ceux qui choisissent cette option. La plupart préfèrent quitter l'école pour voir l'Harmonde, ou continuer dans leur voie, qu'ils n'estiment pas encore maîtriser.

Néanmoins, leur but ultime est d'accéder au statut de Faux-centaure, et donc de maîtriser les trois voies de l'école. Aussi, les élèves les plus doués finissent-ils par changer de branche, jouissant alors d'un prestige exceptionnel.

Très rares furent les guerriers à étudier les trois voies. Aucun d'entre eux n'a jamais réussi à maîtriser tous leurs secrets et à accéder au statut de Faux-centaure.

Hors de l'école

Un membre du Faux-centaure peut quitter l'école à tout instant, mais il doit jurer de ne pas dévoiler les secrets qu'il y a appris. S'il déroge à cette règle et que l'école vient à l'apprendre, tous ses membres sont avertis et ont ordre de tuer le fautif s'ils le rencontrent. Le même sort est réservé à ceux qui auraient pu bénéficier de son enseignement. Les secrets du Faux-centaure sont donc bien gardés.

Quitter l'école avant les cinq ans n'est pas interdit. C'est néanmoins considéré comme un acte de lâcheté et rapporte les qualificatifs de fugueur, fuyard, couard, etc.

Les Sabots d'albâtre, la voie de l'homme

Organisation

« Transcender l'homme pour l'améliorer ! »
Devise de Bredeggan Kagan

Hiérarchie

Tout disciple de cette voie n'a que deux supérieurs : un autre disciple ayant un an d'ancienneté de plus que lui, et le Kagan d'albâtre qui reste le maître incontesté de la voie.

Chaque année, les disciples de deuxième année se voient attribuer la responsabilité d'éduquer un autre disciple. Il s'agit plus d'un rôle de guide ou de grand frère que de maître. Le disciple de deuxième année commence à transmettre son savoir et son expérience. Il apprend de son propre enseignement, jugeant de l'efficacité de ses idées et de ses conseils sans pour autant cesser de recevoir le savoir de son propre supérieur. Chaque disciple est ainsi lié à un ghesfar (frère-poussière en kosaki) et à un shesfar (frère-lumière en kosaki).

Le ghesfar est l'élève, celui qui reçoit le baptême de la poussière ; tandis que le shesfar est le maître, celui qui apporte un peu de lumière. Les liens qui unissent ghesfari et shesfari sont très forts, proches de la fraternité. Passant le plus clair de leur temps ensemble, ils échangent toutes leurs pensées, leurs passions et leurs inquiétudes. De surcroît, le rapport au corps qui motive les Sabots d'albâtre crée de nombreuses relations allant au-delà de l'amitié, jusque dans des rapports intimes.

Enseignement

Si les entraînements des combattants sont fondés sur les échanges entre shesfari et ghesfari, ceux-ci ne sont pas pour autant livrés à eux-mêmes. Le Kagan détient tous les savoirs et se penche sur chacun de ses disciples pour lui inculquer les bases théoriques et pratiques qu'il est appelé à assimiler. Il ne s'agit pas uniquement de techniques de combat, mais d'un réel mode de vie. Le corps étant au centre de tous ces enseignements, le ventreloup acquiert une condition physique exceptionnelle, des capacités de survie en milieu hostile ainsi que la maîtrise nécessaire de son propre corps pour le préparer au combat.

Chaque jour aux aurores, les disciples se réunissent pour s'affronter sur des disques de poudre calcaire dessinés à même le sol. Durant cinq heures, les corps se contorsionnent, debout ou au sol, sous l'œil et les conseils avisés du Kagan. Après le repas de midi vient le temps de la réflexion et de la reconstruction : la médecine. Le Kagan enseigne à ses disciples l'art des massages, fondé sur une grande connaissance de l'anatomie. Chaque muscle et chaque centre névralgique est maîtrisé et stimulé pour obtenir une efficacité optimale et un entretien constant. En fin de journée, ce sont les techniques de survie qui sont abordées. On apprend l'escalade, la natation, la chasse (en particulier quelles parties de l'animal tué doivent être consommées pour garantir le meilleur apport au corps).

Figures

« Les Sabots d'albâtre ne sont pas des guerriers avant tout, loin s'en faut. Les Sabots d'albâtre sont des forces vives, des énergies brutes dont sont faits les corps et les âmes… »
Kolimath, poète errant

Le Kagan d'albâtre : Sholil Kagan

Seul Kagan à descendre directement des frères fondateurs, Sholil est à la tête de la voie de l'homme depuis dix ans. Jamais l'école n'a eu une aussi mauvaise réputation. Grand et débonnaire, c'est un épicurien dans l'âme. Il lui arrive parfois de déléguer ses pouvoirs à l'un de ses élèves pour une durée indéterminée, afin de pouvoir disparaître et se vautrer dans le stupre et la dépravation avec quelques disciples de son choix. Il est d'ailleurs l'instigateur de la coutume qui veut qu'à chaque printemps soit organisée une gigantesque orgie entre disciples. Le vin y coule à flots et des combats à forte déviance érotique sont organisés… *« Les forces de l'homme sont aussi ses faiblesses »*, dit-il souvent.

Néanmoins, Sholil n'est pas un mauvais Kagan. C'est un technicien hors pair et un grand amateur de théorie. Même

Sholil Kagan

TAI 0, **MV** 3
PdV 57, **SBG** 19, **SBC** 28, **BD** +4
Initiative : 15, Sambrag 11, Glaive 15
Attaque au contact :
Sambrag 19, glaive 16

Attaque à distance : –
Esquive : 15
Parade : Sambrag 18, Glaive 15
Défense à distance : 7

Armes

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Sambrag	-4	+1	-	+1(C)	0	-
Glaive	0	+1	0	+7(P/T)	-1	-

s'il entrecoupe ses enseignements d'histoires grivoises pour détendre ses disciples, il reste un combattant sans pareil doué d'une sagesse et d'une science très pointues.

Sholil, en bon Kagan, possède toutes les compétences de la voie de l'homme à un niveau de 9.

Mahita, ventrelouve

Mahita est le bras droit de Sholil Kagan. Il s'agit d'une femme d'une quarantaine d'années, haute sur jambes et large d'épaules. Bien qu'elle ne soit pas la plus attirante des femmes, elle a la chance d'être la seule de la voie de l'homme, ce qui lui permet de ne jamais manquer de soupirants. Ayant déjà porté les enfants de six ventreloups, elle pense avoir mené des combats que les autres Sabots d'albâtre ne peuvent même pas imaginer. C'est pour elle une grande fierté : la plus rude des batailles humaines est réservée à la femme. C'est pourquoi elle espère bien devenir le prochain Kagan…

Kolimath

Kolimath est un philosophe et un poète. C'est aussi l'un des plus redoutables guerriers que la voie de l'homme ait créés. Huit années durant, il a été ventreloup fidèle, apprenant et réapprenant sans cesse auprès de sa shesfar, Mahita. Après que celle-ci lui a donné un fils, Kolimath décida que le petit devait connaître l'Harmonde avant de devenir un enfant du Faux-centaure. Depuis deux ans, il arpente les sentiers des Royaumes crépusculaires, accompagné de sa progéniture Milkith, en récitant à qui veut bien l'entendre les hauts faits des héros Sabots d'albâtre des temps passés.

Intrigues

Rapport avec les autres voies…

La voie de l'homme a été créée par l'instigateur même de l'école du Faux-centaure. C'est un triste retour des choses si la branche dans laquelle il se spécialisa est aujourd'hui la plus dépréciée. Considérés comme des inférieurs du fait de leur culte du corps humain, ainsi que décadents à cause de leurs mœurs qui n'ont cessé de dévier depuis des siècles, les Sabots d'albâtre sont les proscrits de l'école.

Les deux autres branches ne sont pour eux que des arrogants à qui ils prouveront un jour leur supériorité. En attendant, ils courbent l'échine, travaillent dur et s'oublient dans leur hédonisme guerrier.

Techniques d'albâtre

« …c'est à ce moment précis, et pas une seconde plus tard, que vous devez saisir son oreille et tirer sa tête en direction de votre genou, sinon, vous n'arriverez pas à le ceinturer à temps pour basculer en arrière… et alors que se passera-t-il ? Quelqu'un a une idée ? »

Sholil Kagan

Massages

La médecine enseignée ici est spécialisée dans l'anatomie, et plus particulièrement dans l'entretien et la stimulation des muscles. En se massant de façon adéquate avant leurs combats, les Sabots d'albâtre s'octroient une meilleure efficacité musculaire. Il s'agit d'une science alliant la concentration à la théorie médicale, n'ayant rien de magique mais relevant d'un culte du corps que ne possèdent pas toutes les médecines.

En termes techniques, un massage doit durer au moins vingt minutes, au terme desquelles doit être effectué un test de PER + Médecine contre DIFF 10. Les deux types de massages décrits ci-après peuvent être cumulés, mais la difficulté est alors augmentée de 5 points. **Note :** en cas de massage sur son propre corps, les difficultés sont augmentées de deux points.

- **Jambes, lombaires et cervicales :** le massage octroie mobilité et souplesse. Une MR de 5 offre +1 au score d'Esquive pendant toute la durée du combat. Une MR de 10 offre un bonus de 2, et ainsi de suite.

Kolimath

TAI 0, **MV** 3
PdV 50, **SBG** 16, **SBC** 25, **BD** +0
Initiative : 10, Sambrag 6, Glaive 10
Attaque au contact :
Sambrag 12, glaive 10

Attaque à distance : –
Esquive : 15
Parade : Sambrag 11, Glaive 9
Défense à distance : 7

Armes

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Sambrag	-4	+1	-	–3(C)	0	-
Glaive	0	+1	0	+3(P/T)	-1	-

- **Dorsaux, abdominaux, cuisses, fessiers et épaules :** le massage offre une meilleure dynamique dans les actions brusques. Les attaques sont favorisées par un bonus de +1 sur une MR de 5, de +2 sur une MR de 10, etc.

Le Sambrag

La technique de combat élaborée par Bredeggan Kagan et développée par ses successeurs est une arme mortelle. Dans un environnement aussi hostile que la Lyphane, où les armes sont reines, le Sambrag est souvent considéré comme un folklore gentillet ; cependant ceux qui ont été témoins d'un combat où cette lutte était mise en pratique ne l'oublient jamais. Privilégiant le combat très rapproché, à base de clefs et de torsions musculaires, cette lutte offre cependant un large panel de frappes incisives et souvent mortelles.

Les Sabots d'albâtre apprennent tous la compétence Arme : Sambrag, équivalente à Arme : bagarre, mais s'ouvrant sur les bottes secrètes suivantes. La liste n'est pas exhaustive et vous êtes libre, Éminence, d'en créer de nouvelles.

LA BRUSQUADE (RÉACTION) [SAMBRAG, 24]

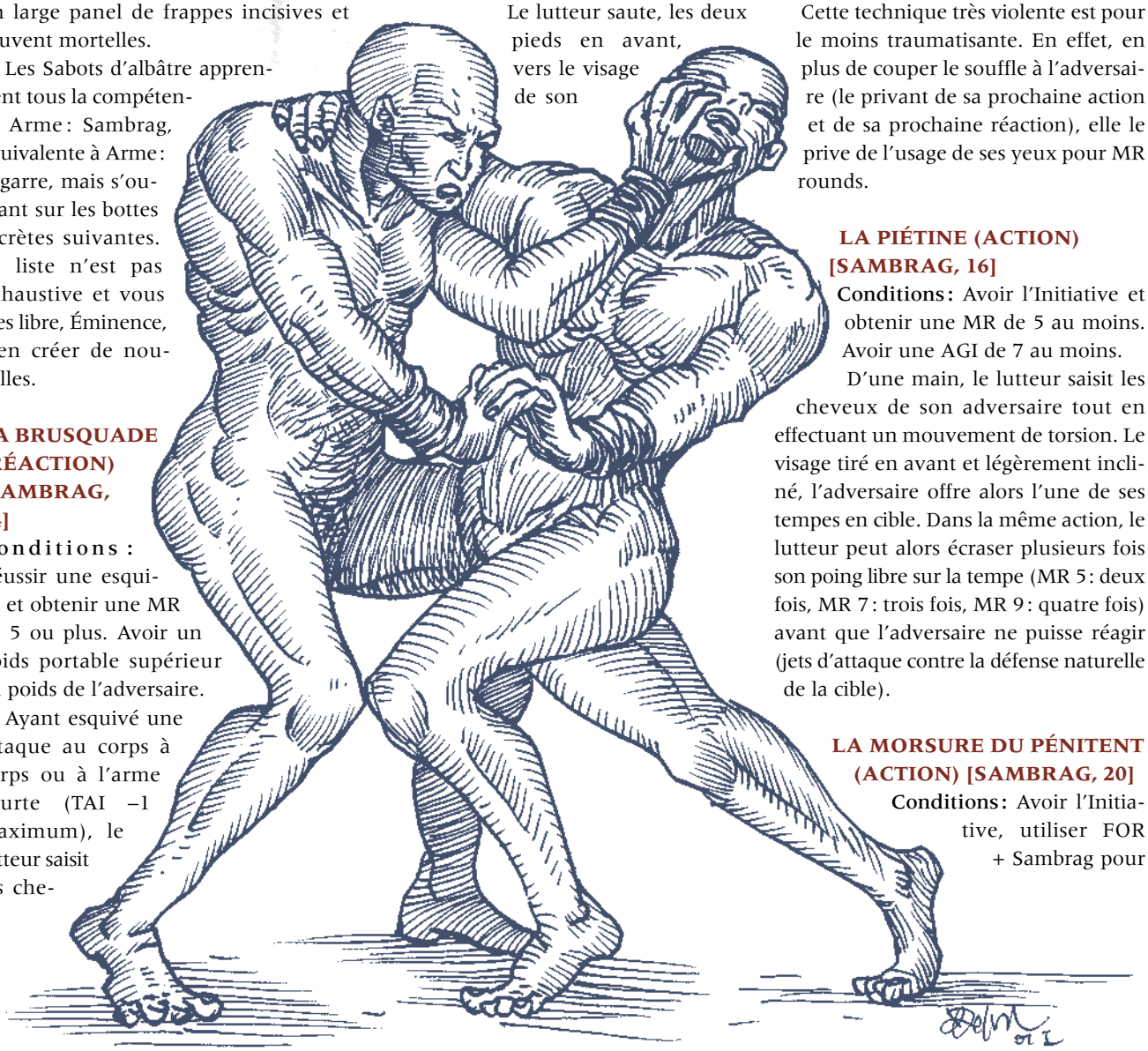
Conditions : Réussir une esquive et obtenir une MR de 5 ou plus. Avoir un poids portable supérieur au poids de l'adversaire.

Ayant esquivé une attaque au corps à corps ou à l'arme courte (TAI –1 maximum), le lutteur saisit les cheveux de l'adversaire d'une main tout en glissant son bras libre entre ses jambes. S'accroupissant, il tire sur le bras tenant les cheveux tout en avançant l'autre bras le plus loin possible entre les jambes de l'adversaire qui trébuche immanquablement en avant. À ce stade, le lutteur pousse sur ses jambes et porte l'adversaire sur ses épaules pour mieux le rejeter ensuite, la tête la première. L'adversaire perd sa prochaine action et sa prochaine réaction. Si la MR est égale à 10 ou plus, la nuque de l'adversaire se brise.

LA TORTILLE DU VOLTIGEUR (ACTION) [SAMBRAG, 24]

Conditions : Avoir l'Initiative et une MR de 5 au moins. Avoir un mètre d'élan à pied, sinon se jeter d'un cheval en course. Avoir une AGI de 8 au moins.

Le lutteur saute, les deux pieds en avant, vers le visage de son adversaire. Il place ses chevilles au niveau du cou adverse puis se laisse retomber de tout son poids en effectuant un violent mouvement circulaire sur lui-même. L'attaquant envoie l'adversaire au sol en lui infligeant MR + FOR x 2 points de dégâts !



L'ARRACHE-MORS (ACTION) [SAMBRAG, 16]

Conditions : Avoir l'Initiative. Obtenir une MR de 5 au moins.

Le lutteur enfonce ses deux pouces sous les yeux de son adversaire et maintient son emprise tel un étau en serrant ses autres doigts sous la mâchoire inférieure. Dans la même action, il saute, pose ses deux pieds sur le sternum de son adversaire en poussant de toutes ses forces, ne lâchant prise qu'au dernier moment.

Cette technique très violente est pour le moins traumatisante. En effet, en plus de couper le souffle à l'adversaire (le privant de sa prochaine action et de sa prochaine réaction), elle le prive de l'usage de ses yeux pour MR rounds.

LA PIÉTINE (ACTION) [SAMBRAG, 16]

Conditions : Avoir l'Initiative et obtenir une MR de 5 au moins. Avoir une AGI de 7 au moins.

D'une main, le lutteur saisit les cheveux de son adversaire tout en effectuant un mouvement de torsion. Le visage tiré en avant et légèrement incliné, l'adversaire offre alors l'une de ses tempes en cible. Dans la même action, le lutteur peut alors écraser plusieurs fois son poing libre sur la tempe (MR 5 : deux fois, MR 7 : trois fois, MR 9 : quatre fois) avant que l'adversaire ne puisse réagir (jets d'attaque contre la défense naturelle de la cible).

LA MORSURE DU PÉNITENT (ACTION) [SAMBRAG, 20]

Conditions : Avoir l'Initiative, utiliser FOR + Sambrag pour

accomplir l'action et obtenir une MR de 5 au moins.

Le lutteur se jette la tête la première en direction des parties de son adversaire. Accroupi, il saisit les chevilles, pose l'une de ses épaules contre l'entre-jambe de l'adversaire et avance violemment l'une des siennes. L'adversaire tombe en arrière alors que le lutteur se relève en tirant sur les chevilles pour les placer sous ses aisselles et les maintenir bloquées vers le haut en effectuant une douloureuse pression avec ses avant-bras à la base du mollet. Il ne reste plus au lutteur qu'à écraser sa jambe la plus avancée sur les parties de son adversaire.

Bien effectuée, cette technique permet de fouler les deux chevilles de l'adversaire, le faisant boiter pour tout le reste du combat si toutefois il parvient à se relever. Si la MR atteint 10, la percussion au niveau du pubis inflige une douleur telle que l'adversaire perd connaissance.

Les Écharpes de sang, la voie des lames

La voie dite des lames est la voie de l'instrument prolongeant le bras et augmentant les capacités de l'individu. C'est la voie du combat armé et de l'artisanat.

Organisation

« Ce que je sais, je puis te l'enseigner, mais ceci ne fait pas de moi ton chef. »

Korgan Kagan

Hiérarchie

Cette voie n'admet pas de hiérarchie forte. Le seul grade est celui de Kagan, maître incontesté à l'autorité respectée de tous. Il n'existe pas de grade intermédiaire : tous les sangdeloups se considèrent comme égaux et s'appellent sfar (frère en kozaki). Personne n'a d'ordre à recevoir de personne, si ce n'est du Kagan lui-même qui n'en donne d'ailleurs qu'exceptionnellement. Les décisions sont prises de manière collégiale, pour le bien de tous les guerriers.

Les Sabres de Lune

Nom	Init.	Att.	Par.	Dom.	FOR	AGI	TAI
Premier quartier	+1	+1	+1	+4/PT	2	4	−1
Demi-lune	+2	+1	0	+6/PT	5	4	0
Dernier quartier	+3	+1	−1	+8/PT	8	4	+1
Pleine lune	+4	+1	−1	+10/PT	12	4	+2

Beaucoup pensent que cet esprit particulier vient du fait que le fondateur de la voie, Korgan Kagan était le deuxième des trois frères et qu'il devait toujours gérer les disputes entre l'aîné et le benjamin.

Cette absence de hiérarchie a pour conséquence que chacun doit participer aux tâches d'intérêt général… Les novices ont parfois du mal à se plier à ce précepte, mais un combat avec le Kagan et la perspective d'être exclu de l'école ont rapidement raison de leurs prétentions.

Certains membres de la voie sont passés maîtres dans l'exercice d'une compétence relevant de la voie de l'école. Ils reçoivent alors le titre de yael (savant en kozaki). Il ne s'agit pas réellement d'un grade, mais plutôt d'un titre honorifique. La relation de maître à élève n'est pas une relation de supériorité. De fait, ce sont les étudiants qui décident d'eux-mêmes quels cours ils veulent suivre, et avec quel professeur quand il en existe plusieurs. Il n'y a aucune sanction à l'enseignement et chacun est libre d'arrêter de suivre un cours quand il le désire.

Enseignement

En plus de cet enseignement général de très grande qualité, les sangdeloups suivent la voie des sabres, une technique de combat rituelle et meurtrière qui fut fondée par Korgan Kagan, le frère qui désarma le Faux-centaure. Ici encore, il s'agit d'un enseignement collégial et facultatif, mais force est de constater que tous les sfari sont là pour apprendre la voie des sabres. Rares sont ceux qui ne passent pas une bonne partie de leur temps avec un yael de lune, comme on appelle les savants chargés de cet enseignement.

Initiation : lorsqu'un étudiant du Faux-centaure choisit la voie des Écharpes de sang, le Kagan de sang en personne lui remet deux sabres, fabriqués à sa mesure (leur TAI est celle de l'individu) ainsi que les deux longs rubans rouges avec lesquels il commencera à pratiquer son art. Il commence alors à développer une nouvelle compétence, Arme : Sabres de Lune. S'il disposait d'une compétence en sabre (ou tout autre épée) supérieure à 5, sa nouvelle compétence démarre à zéro. Sinon, il devra d'abord s'entraîner au sabre ordinaire et atteindre le score de 6.

Entraînement : le novice développe ensuite sa compétence en Sabres de Lune, avec les yaeli de lune, au rythme qui lui convient. Le coût de cet apprentissage est 1,5 fois supérieur au coût ordinaire, mais ouvre de nouvelles perspectives en terme de manœuvres (voir plus loin).

Maîtrise : en plus de ces avantages, l'élève des Écharpes de sang peut également acquérir des bottes secrètes (voir plus loin). Le Kagan de sang connaît toutes les bottes. Il se doit de les enseigner à au moins une personne, en particulier à son successeur, pour que le savoir de la voie ne se perde pas. De fait, il est déjà arrivé qu'un Kagan meure avant d'avoir tout transmis et l'enseignement de la voie serait aujourd'hui incomplet. De nombreux yaeli tâchent de retrouver ce savoir perdu.

Généralement, un yael de lune assigne une quête au jeune sfar qui voudrait apprendre une nouvelle botte, his-

toire qu'il se montre digne de cet enseignement prestigieux. Ce n'est qu'au terme de ces aventures initiatiques que les yaeli enseignent leurs bottes à leurs disciples.

Figures

« Il est bon de mettre nos sabres au service de la lutte contre les Abysses. »

Tishek de Milgrad, Kagan de sang

Le Kagan de sang : Tishek de Milgrad

L'actuel Kagan est un des plus puissants que l'école ait connus. Et pour cause : il s'agit d'un guerrier surhumain, un Inspiré dont le bonus de Corps est de +8 !

Tishek de Milgrad était l'héritier d'une riche principauté des Communes princières. Curieusement, il quitta le domaine familial pour rejoindre une Compagnie d'Inspirés sanguinaires : la horde de Pantagrua (*cf. Les Cahiers gris* p. 108). À trente ans, il était déjà un excellent guerrier et il entra sans peine au Faux-centaure. Cinq ans après, il devint Kagan de sang, avant même d'avoir terminé la période d'apprentissage de six ans, un fait unique dans l'histoire de l'école. Il occupe ce poste depuis quelques années.

Son plus gros défaut est sans doute de ne jamais s'être intéressé aux autres voies.

Yogda, yael de lune

Yogda est un des plus anciens et des plus vénérables membres des Écharpes de sang. Sous son apparence de petit lyphanien rabougri, il est yael de lune et enseigne la botte des sillons de vie. Il est aussi yael en chirurgie et en esquive.

Morge le Triste, sangdeloup

Morge le Triste est un guerrier dans l'âme. Il a un jour entrepris un long périple pour trouver l'école du Faux-centaure où il est brillamment entré. Il l'a quittée et erre aujourd'hui de par l'Harmonde, vivant de ses talents de guerrier.

Intrigues

« Acceptez-moi dans vos rangs et je forgerai pour vous les armes les plus tranchantes qui soient. »

Trömbnyr Moldur

Rapports avec les autres voies…

Les Sabots d'albâtre : les Écharpes de sang ont un complexe de supériorité vis-à-vis des Sabots d'albâtre. Pour eux, il n'y a aucun doute : si l'homme s'est un jour doté d'outils, c'est bien pour être meilleur. La voie des lames est donc nécessairement supérieure à la voie de l'homme.

Les Crins ardents : les Écharpes de sang respectent les Crins ardents. L'animal, de même qu'une arme, est une forme d'outil permettant de se dépasser. Une faction s'est récemment créée à l'école et élabore une technique mêlant les deux enseignements, technique proche de celle que devait utiliser le Faux-centaure en son temps.

Le métal de lune

Les Sabres de Lune sont des armes exceptionnelles. Ce n'est pas le fruit

Tishek de Milgrad

TAI 0, **MV** 3
PdV 54, **SBG** 18, **SBC** 27, **BD** +1
Initiative : 23, Sabre de Lune 25
Attaque au contact : Sabre de Lune 28
Attaque à distance : –
Esquive : 22
Parade : Sabre de Lune 27
Défense à distance : 11

Armes

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Demi-lune	+2	+1	0	+7(P/T)	0	–

Yogda

TAI 0, **MV** 3
PdV 51, **SBG** 17, **SBC** 25, **BD** +1
Initiative : 16, Sabre de Lune 18
Attaque au contact : Sabre de Lune 18
Attaque à distance : –
Esquive : 19
Parade : Sabre de Lune 19
Défense à distance : 9

Armes

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Demi-lune	+2	+1	0	+7(P/T)	0	–

Morge le Triste

TAI 0, **MV** 3
PdV 57, **SBG** 19, **SBC** 28, **BD** +4
Initiative : 12, Sabre de Lune 14, épée 13, hallebarde 16
Attaque au contact : Sabre de Lune 15, épée 17, hallebarde 13
Attaque à distance : –
Esquive : 15
Parade : Sabre de Lune 19, épée 17, hallebarde 12
Défense à distance : 7

Armes

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Demi-lune	+2	+1	0	+7(P/T)	0	–
Épée	+1	+1	+1	+8(P/T)	0	–
Hallebarde	+4	0	-1	+14(T)	+1	–

du hasard. Si elles sont à la fois si légères, si résistantes et si affûtées, c'est qu'elles contiennent une infime fraction d'Éclat.

L'histoire du métal de lune commence avec Trömbnyr Moldur. Ce nain de l'Équerre était un maître de l'incorporation d'Éclat dans des ouvrages de forge. Manquant de matière première, il se lança un jour dans la quête de la Pierre de Lune, une météorite qu'on aurait vu tomber du ciel en Lyphane le jour de l'Éclipse. Au bout de plusieurs années de recherche, il la découvrit quelque part dans la steppe. Il eut alors besoin de clients et d'une forge pour fabriquer de nouvelles armes. Il rejoignit donc les Écharpes de sang. De fait, il est le seul, de toute l'histoire du Faux-centaure, à y avoir été admis sans passer l'épreuve initiale. Le Kagan de sang de l'époque convainquit ses homologues, non sans peine, d'accepter le nain. Grand bien lui fit, car l'art de maître Moldur fit faire un bond prodigieux dans la voie des sabres.

Aujourd'hui, la météorite est presque épuisée et il reste à peine de quoi faire une centaine de sabres demi-lune.

Techniquement, l'Éclat des Sabres de Lune a une richesse de 1 et véhicule l'équité (qui entretient le sentiment d'égalité entre les sfari) comme émotion principale, l'honneur et la responsabilité comme émotions secondaires.

Le rituel de dignité

Lorsque deux sangdeloups se croisent en dehors de l'école, ils se reconnaissent aux traces rouges qu'ont laissées leurs écharpes sur leurs poignets lors de leurs années d'entraînement. La coutume veut alors qu'il s'affrontent en un duel au premier sang — il n'est pas rare que cela tourne mal — dont le seul but est d'entretenir la pratique de la voie des sabres.

Techniques de sang

« Tu veilleras sur tes sabres comme sur la prunelle de tes yeux »

Yogda, yael de lune

Restrictions

Si jamais un sfar vient à se battre avec un seul de ses sabres, il perd les avantages ci-dessous.

S'il remplace un ou deux sabres par des sabres ordinaires, nécessairement moins efficaces que ses Sabres de Lune, il subit d'importants malus (au moins –2, dépendant de la légèreté des armes) et ne peut utiliser ses avantages que partiellement (à la discrétion de l'EG).

Il n'est pas rare qu'un ruban écarlate se coince quelque part, en particulier en cas de fumble ou de ruse d'un adversaire. Le sfar n'hésite pas à le couper pour poursuivre le combat sans entrave.

Manœuvres

Quand elles sont pratiquées avec la compétence Sabres de Lune, les manœuvres suivantes sont revisitées (*cf. AGONE* p. 180)

Pousser son avantage : le sfar effectue des attaques rapides des deux sabres, repoussant l'adversaire dans ses retranchements. En plus des effets normaux, l'adversaire est contraint de reculer de son MV/2 par tour.

Pleine attaque : lors de cette attaque, le sfar frappe avec ses deux sabres parallèles, très proches l'un de l'autre. Le bonus aux dommages de la manœuvre de +2 est remplacé par celui d'un sabre (+4).

Jeu défensif : le sfar effectue des moulinets impénétrables, ses écharpes formant comme une sphère écarlate autour de lui (+X en Déf.) Il peut lancer une attaque rapide (–X en Att.) hors de cette sphère à n'importe quel moment : son Init. n'est pas modifiée.

Tenir en respect : de la même manière, il peut tenir son adversaire en respect, même si ce dernier dispose d'armes plus longues.

Double attaque : la voie des sabres est par essence une technique à deux armes. Pas besoin d'être ambidextre pour que le malus ne soit que de –5.

Double parade : idem.

Bottes secrètes

Les cinq bottes suivantes comptent parmi les plus populaires de l'enseignement de la voie du sabre. On trouve également des variantes de la *Main Volante* et du *Coup de Jarnac* (*cf. AGONE* p. 182). Il en existe peut-être d'autres, à la discrétion de l'EG.

SECONDE LAME (ACTION) [ARME TRANCHANTE À UNE MAIN, 8]

Conditions : avoir deux épées, une dégainée, l'autre au fourreau. –5 à l'Initiative.

À l'aide d'impressionnants moulinets, l'attaquant focalise l'attention de son adversaire sur ses mouvements, dissimulant son autre main qui s'apprête à dégainer sa deuxième arme. L'attaque est surprenante et le défenseur a un malus de 5 sur sa parade. Outre cette attaque exceptionnelle, l'attaquant dispose maintenant de deux armes pour continuer le combat…

Note : cette botte simple est aussi enseignée en dehors de l'école.

L'ÉTAU LUNAIRE (RÉACTION) [2 SABRES DE LUNE, 12]

Conditions : ne pas attaquer dans ce tour, la TAI de l'arme de l'adversaire ne doit pas excéder celle des sabres de plus de 1 point, obtenir une MR de +5 au moins sur le jet de parade.

Le sfar pare en croisant ses sabres et effectue un grand mouvement circulaire pour entraîner l'arme de son adversaire vers le sol. Si celui-ci décide de la lâcher, il peut continuer le combat normalement, mais sans son arme. S'il accompagne le mouvement jusqu'au sol, il offre le choix suivant au sfar pour le tour qui vient :

- Libérer l'arme et attaquer : le défenseur est en très mauvaise posture car il perd l'Initiative et subit un malus de –10 sur sa parade.
- Désarmer son adversaire d'un coup de pied dans l'arme. Il doit alors réussir un jet de FOR contre FOR, avec un bonus de +5 dû à sa position avantageuse.

ARABESQUE ÉCARLATE (ACTION) [2 SABRES DE LUNE, 16]
Conditions : ne pas attaquer, ni parer. L'esquive reste possible.

Le sfar effectue des arabesques complexes à l'aide de ses rubans. L'adversaire subit un malus de –4 à l'attaque car il n'est pas aisé de pénétrer la sphère des sabres tournoyants. En plus de cela, il doit réussir un jet de VOL contre un jet d'attaque du sfar pour résister à l'effet hypnotique des arabesques. En cas d'échec, il perd 2 points (cumulatifs) à son score d'attaque. Cette botte peut être répétée sur plusieurs tours et lorsque le score d'attaque de l'adversaire arrive à 0, il est hypnotisé et cesse le combat. Il ne le reprend que si le sfar l'attaque.
Note : la présence de l'émotion d'équité dans l'éclat des sabres n'est pas étrangère à cet effet magique.

LES LIENS DE SANG (RÉACTION) [2 SABRES DE LUNE, 20]
Condition : effectuer une parade en s'imposant un malus de 10.

Le sfar profite d'une attaque de son adversaire pour tenter d'entraver son bras. Si la parade est réussie malgré le malus, le bras est pris dans un des rubans du sfar. Tant qu'il ne se libère pas, l'adversaire subit un malus de –10 à son attaque et à sa parade. Le sfar ne peut utiliser le bras relié à son adversaire que pour l'entraver. Son autre bras, en revanche, est libre.

LES SILLONS DE VIE (ACTION) [2 SABRES DE LUNE, 28]
Conditions : avoir l'initiative, obtenir une MR supérieure à 10.

Le sfar effectue une combinaison impressionnante dont la conclusion est un coup de gauche à droite à hauteur du visage, et un autre de droite à gauche à hauteur du ventre. L'adversaire récolte les blessures critiques *en pleine tête* et (seulement s'il ne porte pas d'armure à l'abdomen) *ventre ouvert.* Autant dire qu'il est hors de combat…
Note : s'il le souhaite, le sfar peut décider de ne pas porter un des deux coups.

Les Crins ardents, la voie de l'animal

Organisation

« Il va falloir que vous compreniez très vite qu'avec moi, la discussion n'amène rien de bon. En clair, vous faites ce qu'on vous dit, ou nous nous débarrassons de vous dans les moindres délais… Fermez la porte en sortant. »
Atsimian Elra

Hiérarchie

La hiérarchie est bien plus marquée chez les Crins ardents que dans les autres voies. En effet, que cela soit dû à la rigueur que réclame l'entretien d'un cheval, à son dressage long et fastidieux, ou tout simplement à la trahison de Yaëz (*cf.* Aide de Jeu), les membres des Crins ardents sont surveillés et astreints à une discipline exemplaire.

Sous les ordres directs du Kagan, se trouve une dizaine de maîtres : les hargans. Leur rôle est essentiel. Ils présentent leur discipline aux nouveaux venus, ils enseignent toutes les techniques de la voie et ils assurent le lien entre les disciples et le Kagan. Ce dernier est volontairement écarté de la masse des étudiants pour en faire une figure énigmatique, donc crainte et respectée. Cette disposition peut paraître étrange. Mais il est apparu secourable de donner à son dirigeant des atours impressionnants et mystérieux, pour calmer les ardeurs des moins fidèles et éviter que « l'incident Yaëz » ne se reproduise.

Du reste, l'organisation des Crins ardents ressemble à celle d'un camp militaire. Les disciples se lèvent à l'aube et partagent leur journée entre l'entraînement et les tâches indispensables au bon fonctionnement de la communauté. La répartition de ces travaux change de semaine en semaine, mais elle est toujours arbitraire et ne souffre aucune réclamation de la part des disciples.

Enseignement

L'apprentissage de la voie de l'animal est d'abord celui d'un retour aux sources. Les disciples de la voie sont contraints de vivre comme des chevaux pendant plusieurs mois avant que démarrent les cours véritables. Cela implique de manger des herbages, de vivre nu et de ne plus faire usage de la parole. Par la suite, les hargans décortiquent les expériences individuelles de leurs élèves et tentent de les sensibiliser à leur nature animale, d'éveiller leur instinct, avant de passer à l'enseignement des compétences, techniques et savoirs de la voie.

Ce processus ne convient pas à tous les prétendants car il impose une discipline, un respect et une confiance absolue en leurs maîtres. De fait, la voie de l'animal n'est pas la plus populaire parmi les élèves du Faux-centaure…

Figures

Maeliar, hargan

Maeliar est un des hargans. Très proches de la nature, il n'est pas expert des rela-

MAELIAR

TAI 0, **MV** 3
PdV 55, **SBG** 18, **SBC** 27, **BD** +1
Initiative : 12, lance de cavalier 18, épée 13
Attaque au contact : lance de cavalier 15, épée 12
Attaque à distance : –
Esquive : 12
Parade : lance de cavalier 13, épée 12
Défense à distance : 6

Armes

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Lance de cavalier	+6	0	-2	+8(P)	+1	–
Épée	+1	+1	+1	+5(P/T)	0	–

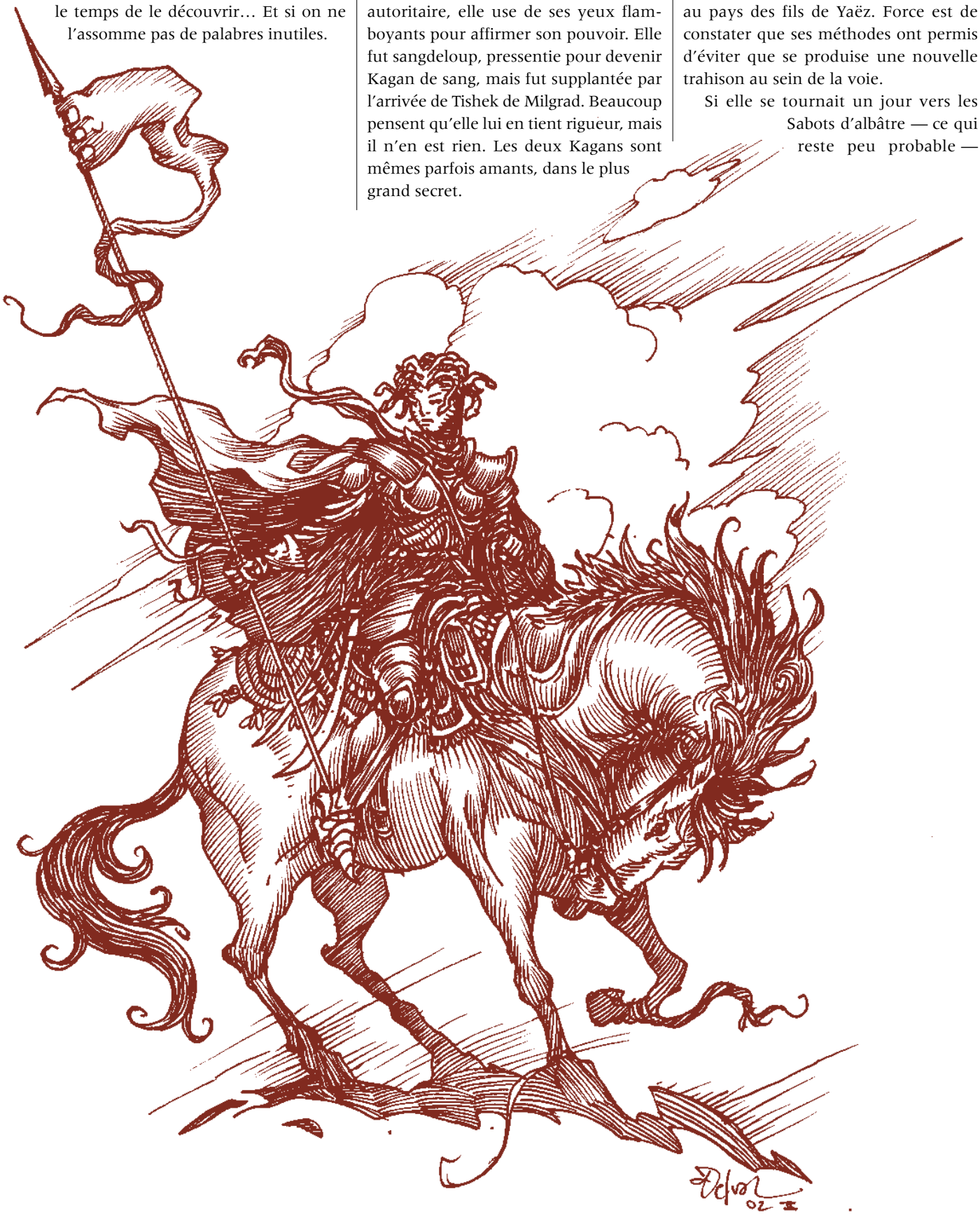
tions sociales. Souvent bourru et violent, il rebute les élèves les moins autonomes. Mais il est avant tout passionné et on peut trouver en lui un personnage sympathique et profond, si l'on prend le temps de le découvrir… Et si on ne l'assomme pas de palabres inutiles.

Le Kagan ardent : Atsimian Elra

Atsimian est une méduse. Farouche et autoritaire, elle use de ses yeux flamboyants pour affirmer son pouvoir. Elle fut sangdeloup, pressentie pour devenir Kagan de sang, mais fut supplantée par l'arrivée de Tishek de Milgrad. Beaucoup pensent qu'elle lui en tient rigueur, mais il n'en est rien. Les deux Kagans sont mêmes parfois amants, dans le plus grand secret.

Aujourd'hui maîtresse incontestée de l'organisation de la voie de l'animal, elle ne supporte aucun écart de discipline. Sa rigueur et sa fermeté lui valurent d'accéder à ce poste peu après le retour au pays des fils de Yaëz. Force est de constater que ses méthodes ont permis d'éviter que se produise une nouvelle trahison au sein de la voie.

Si elle se tournait un jour vers les Sabots d'albâtre — ce qui reste peu probable —



Atsimian Elra

TAI 0, **MV** 3
PdV 50, **SBG** 16, **SBC** 25, **BD** +0
Initiative : 15, lance de cavalier 21, Sabres de Lune 17
Attaque au contact : lance de cavalier 17, Sabre de Lune 17
Attaque à distance : –
Esquive : 12
Parade : lance de cavalier 15, Sabre de Lune 16
Défense à distance : 6

Armes

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Lance de cavalier	+6	0	-2	+7(P)	+1	–
Demi-lune	+2	+1	0	+6(P/T)	0	–

Loups ardents

TAI 0, **MV** 3
PdV 53, **SBG** 17, **SBC** 26, **BD** +1
Initiative : 10, lance de cavalier 16, épée 11
Attaque au contact : lance de cavalier 13, épée 10
Attaque à distance : –
Esquive : 12
Parade : lance de cavalier 11, épée 10
Défense à distance : 5

Armes

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Lance de cavalier	+6	0	-2	+8(P)	+1	–
Épée	+1	+1	+1	+5(P/T)	0	–

certains verraient en elle un Faux-centaure potentiel…

Loups ardents

Deux types de comportements se manifestent parmi les rangs des Crins ardents.

Hermia, jeune lyphanienne farouche, utilise l'animal comme outil et reste attentif à ses contemporains. Elle a quitté l'école et s'est faite messagère et conciliatrice entre les tribus.

Hades, plus fidèle à la voie, s'arrange pour entretenir le moins de rapports possibles avec les êtres pensants, il est resté à l'école où il s'occupe de capturer de nouvelles montures.

Intrigues

Rapport avec les autres voies…

Les Sabots d'albâtre : les Crins ardents se tiennent à l'écart des Sabots d'albâtre ; la trahison de Yaëz et ses conséquences sont encore fraîches dans leurs esprits. De leur côté, les Crins ardents n'ont pas oublié que le Faux-centaure se battait armé et à cheval et ils considèrent les Sabots d'albâtre avec un certain mépris.

Les Écharpes de sang : l'attitude des Crins ardents envers les Écharpes de sang est très positive. Poussés dans ce sens par leur Kagan, les disciples de la voie de l'animal tentent de préserver l'image qu'ils ont auprès d'eux. Ils sont d'ailleurs à l'origine du projet de créer des techniques communes aux deux voies.

Les vrais centaures

Certains hargans ont noué — à l'insu des disciples — de solides relations avec un clan de centaures peu farouches, surnommés les Blizzards. Fascinés par cette expérience rare et précieuse, les maîtres ne cessent de mettre à contribution les moyens de l'école pour l'étude de ces curieuses créatures.

En échange de secrets martiaux, le clan a récemment réclamé que l'école chasse et annihile le clan du Zéphire (*cf. Le Bestiaire* p. 33), des centaures mercenaires qui furent chassés de leur terre par le Masque. Atsimian et ses hargans sont sur le point d'accepter, de servir sans le savoir les desseins du Maître du Semblant et de commencer une lente descente dans la Perfidie…

Techniques ardentes

« Comprendre, comprendre, mais tu n'as que ce mot à la bouche ! Tu es né avant même de comprendre quoi que ce soit, et ça ne t'as pas manqué pour bien faire, bourrique. »

L'hargan Maeliar

Dressage

Les Crins ardents ont porté le dressage au rang d'art. La voie de l'animal donne des avantages quant à l'application des règles de dressage (*cf. Le Bestiaire*, p. 131).

Tout d'abord, les techniques de dressage enseignées à l'école du Faux-centaure se fondent sur une relation empathique entre le cavalier et sa monture. Le score de CHA peut être utilisé avec la compétence Équitation en ce qui concerne les membres de la voie de l'animal.

Maîtres de la compréhension des mécanismes de pensée des chevaux, les Crins ardents passent deux fois moins de temps à conditionner une monture. Les calculs concernant le temps de dressage s'effectuent sur la base de 3 mois et non 6.

Les Crins ardents sont capables d'inculquer de nombreux ordres à leurs montures (autant que la MR non utilisée pour réduire le temps de dressage). En plus de ceux du *Bestiaire*, voici les plus courants :

Fais le mort : quand je touche ton poitrail.
Viens me chercher : quand je siffle.
Sème tes poursuivants et reviens à moi : quand je saute à terre alors que tu galopes.
Monte la garde : quand tu n'es pas attaché pendant la nuit.

Enfin, les Crins ardents développent un sens instinctif de la relation au cheval. Ainsi, toute monture utilisée pendant un nombre de jours égal à 10 – CHA du

loup ardent reçoit automatiquement l'avantage Animal familier (*cf. Le Bestiaire* p. 137) sans qu'aucune dépense d'expérience ne soit nécessaire. Le coût de cet avantage pour un autre animal que le cheval est divisé par 2.

Bottes secrètes

Les bottes suivantes (*cf. AGONE*, pp.182-183) sont enseignées par les hargans. Elles ne peuvent être pratiquées qu'avec un cheval dressé par un membre de la voie de l'animal. Cette liste n'est pas exhaustive, et l'EG est invitée à créer ses propres bottes.

Bien souvent, elles concernent plus l'utilisation d'un cheval bien dressé que celle d'une arme. Les informations entre crochets indiquent donc qui, de la monture ou du cavalier, doit effectuer le test, ainsi que la compétence concernée.

LES RUADES DU DERNIER SOUFFLE (ACTION) [CAVALIER : ÉQUITATION, 12]

Conditions : adversaire à pied. Réussir un jet de CHA + Équitation contre DIFF 10.

Il est possible d'implanter des réflexes lors du dressage. Le cavalier, d'une simple pression de la main sur certains points précis du cou, commande à sa monture de porter de violents coups de pattes ou de petites ruades. Cette manœuvre étant simple, elle ne coûte pas d'action au cavalier qui peut attaquer normalement, en plus de sa monture. Le coup du cheval est instinctif : Init. du cavalier, Att. –2, Dom. +4.

LA CHARGE CATAPULTÉE (ACTION) [CAVALIER : UNE ARME DE MÊLÉE, 16]

Conditions : cheval au galop. Réussir un jet d'AGI + Acrobatie contre DIFF 15.

Le cheval finit sa course par une puissante ruade, à quelques mètres de l'adversaire. Le cavalier est propulsé sur ce dernier. S'il réussit son jet d'Acrobatie, il bénéficie d'un bonus de +4 aux dommages. De plus, l'adversaire doit réussir un jet d'équilibre, ou tomber à terre sous le poids du cavalier.

LE MOULIN INFERNAL (ACTION) [CHEVAL : RUADE, 16]

Conditions : adversaire engagé au corps à corps. MR minimum de 5.

Le cheval cabre et mouline l'air avec ses pattes avant. Un ennemi engagé au corps à corps subit une attaque de l'animal (Arme : ruade). Si l'adversaire n'a pas l'Initiative et pare, il ne peut pas attaquer ce tour-ci, du fait de la multiplicité des coups. Les dommages ont un bonus de +4.

L'INTRÉPIDE (ACTION) [CHEVAL : ACROBATIE, 12]

Condition : une protection ventrale pour le cheval.

Le cheval se juche sur ses pattes arrières (jet d'AGI + Acrobatie contre DIFF 10) et avance ainsi, permettant à son cavalier de dominer la mêlée et d'être protégé des attaques venant de front. Cette technique est très efficace pour forcer un barrage ou s'extraire d'une mêlée.

Le cavalier bénéficie, pendant un nombre de tour égal à la MR du cheval, d'un bonus de +2 en Initiative, en esquive et en parade, quelle que soit son arme.

LE SAUT DES QUATRE FERS (ACTION) [CHEVAL : RUADE, 20]

Conditions : cheval au galop. MR minimum de 5.

Le cheval saute sur sa cible et retombe dessus les quatre pattes en avant. Si la botte réussit, l'impact est considéré comme un piétinement que l'adversaire soit au sol ou non. Dommages : MR + BD +12.

LE SACRIFICE DU FER (RÉACTION) [CHEVAL : RUADE, 24]

Conditions : adversaire monté. Le cheval de l'adversaire doit ruer pour que cette botte puisse être exécutée.

Le cheval venant d'essuyer une ruade de son adversaire profite de sa position pour le frapper juste au-dessus des sabots. Si ce coup porte, les dommages sont appliqués. De plus, le cheval adverse a les deux pattes avant brisées et ne peut plus tenir debout.

ESQUIVE COORDONNÉE (RÉACTION) [CHEVAL ET CAVALIER : ESQUIVE, 16]

Conditions : être conscient de la présence d'un adversaire. Réussir un jet de CHA + Équitation contre DIFF 15.

Le cavalier et sa monture veillent l'un sur l'autre, ne faisant plus qu'un. De ce fait, toute attaque esquivée par l'un l'est par l'autre. Le meilleur des deux jets d'Esquive est pris en compte. Si l'attaque de l'adversaire porte malgré tout, le hasard détermine qui du cheval ou du cavalier est touché.

L'ANGE GARDIEN (ACTION) [CHEVAL : RUADE, 24]

Conditions : cavalier à terre et engagé au corps à corps. Cheval libre de ses mouvements.

Le cavalier a tissé un lien fort avec son cheval qui le protège dès qu'il le voit se battre. Il contourne l'adversaire et lui inflige une ruade dans le dos. L'adversaire a droit à un jet en opposition de PER + Vigilance contre AGI + Discrétion du cheval. S'il rate, il ne peut se défendre contre l'animal.

Comment utiliser le Faux-centaure ?

Éminence, ce décor peut être utilisé de maintes façons. Vous trouverez ci-dessous quelques idées à utiliser et à mélanger à votre guise.

Au passé

Un de vos Inspirés est passé par le Faux-centaure. À vous d'estimer son grade et les avantages qu'il en a retirés. N'oubliez pas qu'il est lié par la loi du silence et ne doit pas divulguer les secrets de l'école, sous peine de se voir pourchasser par ses membres.

En Domaine

Tous les Inspirés suivent l'enseignement de l'école, ou gravitent très près de celle-ci. À eux de choisir et d'évoluer dans leur voie, et de guider l'école dans leur combat contre le Masque. Les caracté-

ristiques initiales du Domaine (*cf. Les Cahiers gris* p. 8) sont :

CORPS : 3/0
Armée : 7
Défense : 2
Habitants : 4
Organisation : 5

ESPRIT : 0/1
Finance : 2
Renseignement : 5

ÂME : 0/0
Magie : 2
Diplomatie : 5

Mystérieux guerriers

Les Inspirés ne connaissent rien au Faux-centaure et vont progressivement le découvrir.

Tout peut commencer par la scène de la nouvelle présente dans ce numéro de *L'Inspiré*. Une guilde de voleurs qui agit sur le Domaine a été témoin du *rituel de dignité* de deux adeptes des Écharpes de sang. Le grand-père de la guilde pense qu'il s'agit d'une confrérie d'Acrobates Assassins, le Trait rouge, engagé par quelque ennemi des Inspirés pour décimer la ville. Il les prévient par une lettre anonyme. Aux Inspirés d'enquêter et de se rendre compte que le vieux gâteux se trompe :

Le **Trait rouge** est en fait un groupe dissident d'Obscurantistes qui se sont rendus tristement célèbres en décimant des villages entiers, juste pour étudier la réaction de leurs Danseurs à tant de souffrance… Rien à voir avec le duel.

Le **milicien**, un certain Morge le Triste, est un ancien d'élève de l'école du Faux-centaure qui s'est récemment engagé dans la milice pour renflouer ses caisses.

Yogda, le **lyphanien**, est un maître de l'école de passage au Domaine. Il a reconnu et provoqué le milicien en duel, comme les préceptes de leur voie l'ordonnent.

La suite vous appartient.

Un secret interdit

Un membre du Faux-centaure enseigne une botte secrète à un des Inspirés. Il est mystérieusement assassiné, et les assassins en ont après l'Inspiré ! Il est désormais détenteur d'un secret qui fait de lui l'ennemi de l'école du Faux-centaure. Souhaitons-lui du courage…

Des ennemis

Le Masque s'est infiltré dans l'école, sans doute par le biais du clan des Blizzards. Il utilise ces guerriers prodigieux dans sa lutte contre l'Inspiration. Il peut s'agir d'une attaque directe contre le Domaine des Inspirés, ou bien d'actions plus subtiles.

Un allié

Tishek de Milgrad, le Kagan de sang, est Inspiré. Il se doute que l'école est manipulée par le Masque mais ne peut enquêter car il est trop en vue. Il charge de jeunes Inspirés d'infiltrer et d'enquêter dans l'école. Il leur faudra pour cela passer l'épreuve d'entrée… À vous de mettre en scène cette épreuve d'un violence inouïe : tenir debout un quart d'heure alors qu'on vous charge de tous côtés n'est pas chose facile.

Ensuite, les Inspirés pourront enquêter dans chaque voie pendant les trois saisons suivantes. À vous d'orchestrer cette enquête, mais il est clair que les deux autres Kagans pourraient faire d'excellentes fausses pistes de corrompus… Mais ce n'est qu'à l'été, en arrivant aux Crins ardents que les Inspirés pourront découvrir et remonter la piste des centaures du blizzard.

Entre temps, ils peuvent s'initier aux techniques martiales de l'école. Qui sait, peut-être y prendront-ils goût et voudront-ils rejoindre une des trois branches pour quelques années ?



Éminence,

Vous pouvez mener ce Drame tel que nous vous le présentons. Néanmoins, vous devez savoir que nous avons prévu de l'inscrire dans une Épopée développée sur les différents numéros de *L'Inspiré*: *Fragments d'Euphorie*. Nous faisons en sorte que chaque Drame puisse être joué indépendamment des autres, et ce dans n'importe quel ordre. Mais si vos Inspirés en vivent plusieurs, ils remarqueront sans doute l'étrange point commun qui les relie entre eux: à chaque fois, la Compagnie se trouve confrontée à un décalage, souvent spatial ou temporel, une sorte d'illogisme ou d'impossibilité. Dans le présent Drame, il s'agit de la réapparition d'une Lueur ancestrale, figée dans le temps, quelques minutes avant sa mort. Dans le Drame du sixième numéro de *L'Inspiré* nous vous révèlerons, à vous et à vos Inspirés, une explication possible de ces étranges décalages.
Il reste un coin d'ombre dans tout ceci. Pourquoi diable ces étranges dérèglements n'apparaissent *que* près du Domaine des Inspirés? Ce ne peut être le simple fruit du hasard. Pour justifier ceci, nous avons imaginé qu'ils provenaient de leur Sanctuaire et nous vous proposons dans le numéro 1 de L'Inspiré le Sanctuaire de Morphœil, dont l'histoire est particulièrement adaptée au mystère qui soutient l'Épopée. Vous pouvez l'utiliser tel quel ou vous en inspirer pour développer le Sanctuaire de vos Inspirés... L'explication finale n'en sera que plus élégante.
Ceci dit, frappons les trois coups et ouvrons un de ces Drames qui amènent l'étrange et le mystérieux aux portes mêmes de vos Inspirés...

LE CRÉPUSCULE DES ILLUSIDES

Introduction

Histoire

Avant que l'Harmonde n'entre dans l'époque mythique connue sous le nom de Flamboyance, les Muses eurent de nombreuses batailles à livrer contre le Masque et tous ceux qui s'étaient ralliés sous sa sombre bannière. La guerre des Éternels confronta notamment le jour et la nuit dans une lutte passionnée, d'une violence qu'aucun esprit humain ne peut aujourd'hui imaginer. Le jour contre la nuit... affrontement des unités fondamentales du temps; l'Harmonde ne pouvait que s'en trouver marqué à jamais. Pour le commun des mortels, ces guerres n'ont pourtant jamais eu lieu, et rares sont ceux qui ont un jour entendu parler de la légende de la Lueur Illusia et du titan Goloss.

Goloss était l'une des plus fortes Excellences à avoir survécu à des siècles de guerres. Il s'en fallut de peu pour qu'il soit le seul de son espèce à voir poindre la Flamboyance. Luttant jusqu'au dernier sang contre les créatures des Abysses, Goloss avait mené une armée de centaures et de minotaures rebelles pour bouter hors des glaciers du grand nord des troupes de drakoniens épaulées par des hordes de soldats opalins. L'affrontement dura près de deux ans. Deux longues années durant lesquelles le titan tint le siège de la cité glaciaire de Blizhilda fondée par les drakoniens. Ultime frontière avant la Mer d'Orion, cette ville imprenable n'était pas une menace, tant elle était éloignée des centres vitaux de l'Harmonde. Ce siège ne fut qu'acharnement et fierté au nom d'une Harmonie sans prix. Goloss et ses troupes avaient décidé de lutter jusqu'à prendre la cité, et ils le firent. Tombant un à un, tous les soldats au service du titan se sacrifièrent dans cette bataille sans autre enjeu que l'honneur.

Deux années s'étaient écoulées, voyant les deux camps décimés, avant qu'un dénouement ne soit possible. Les drakoniens ne se rendraient pas et Goloss ne céderait jamais.

La clé à ce problème insoluble fut personnifiée par l'arrivée dans cette région glaciale d'une Lueur. Illusia, c'est le nom que lui donne aujourd'hui la légende, se présenta à demi morte aux portes du camp de Goloss par un matin de blizzard.

Elle demanda à voir le responsable de ce siège vain et meurtrier et lui tint ce discours: *« J'ai lutté, moi aussi, pour notre chère Harmonie. J'ai lutté par nature pour faire régner le jour et la lumière... Blessée, consciente de ne plus pouvoir mener de combat pour mon propre triomphe, j'ai cherché une dernière cause, une dernière bataille où sacrifier l'énergie du désespoir qui motive encore mon bras. Ainsi j'ai entendu parler de toi Goloss, de ton combat désespéré et inutile. Et j'ai compris que là était la clé. J'ai compris que la solution était dans le moindre affrontement, qu'il n'y avait pas de petite bataille, rien que des guerres décisives. Quoi de plus beau que des guerriers qui meurent dans un combat perdu d'avance juste parce qu'ils savent que leur cause est juste? Je vais mourir pour toi Goloss, te donner la force lumineuse qui reste en moi pour parachever ton œuvre et te donner Blizhilda. »*

De sa haute stature, le titan ne put cacher son émotion; une Lueur, symbole de lumière et de liberté, offrant sa vie pour son combat, c'était pour lui la consécration ultime. Il était Excellence, il devenait une sorte d'élu céleste et son nom, joint à celui d'Illusia serait clamé en place publique et écrit dans les livres d'histoire.

Goloss offrit à ses derniers soldats un discours flamboyant. Il leur promit une victoire sanglante, un dernier sacrifice qui couronnerait tous les efforts passés d'un triomphe éclatant. Galvanisant les dernières troupes, il leur demanda de s'unir en formation d'assaut pour prendre la cité des glaces. Une heure

plus tard, la plaine qui encerclait Blizhilda fut noircie par l'armée des survivants de ces deux années de siège. Un millier d'estropiés et de vétérans. Un millier d'âmes prêtes à affronter une dernière fois la mort pour gagner une ligne dans un livre d'histoire…

Les armes se levèrent alors vers le ciel et l'armée se mit en branle. Foulant le sol cristallisé par le froid, les troupes se jetèrent comme un seul homme contre les remparts déjà bien affaiblis. Sous les projectiles meurtriers, ils clamèrent leur joie de mourir. Sous le poids des épées et des armures, ils pleurèrent l'exaltation de leur libération… La fin approchait.

Goloss mena l'armée et, sentant le sacrifice toucher à sa fin, enjamba les remparts et commença à piétiner l'ennemi. Souffrant un peu plus à chaque flèche, à chaque coup de hache, il fut bientôt prêt à tomber comme un arbre abattu.

C'est alors qu'Illusia entra en scène. Virevoltant dans les cieux, elle exécuta un ballet de lumière. Irradiant de joie, elle toucha de sa grâce stellaire chacun des soldat de l'Harmonie. Irradiant de puissance et de force, elle noya dans la peur chacun de ses ennemis.

Mais pour elle, la fin était proche, il lui fallait mettre fin à ses propres souffrances pour parachever le destin qu'elle s'était choisi.

En contrebas, Goloss venait de tomber. Pour lui aussi, la fin était proche. Les remparts de Blizhilda semblaient désormais ceux d'un château de sable au retour de la marée… La ville, comme chacune des deux armées, n'était plus que ruines et plaintes.

Illusia rayonna une dernière fois de toute sa puissance. Il fit soudain plus jour que jamais en ces lieux de mort et de glaciation. La lumière surnaturelle de la Lueur sembla avoir rapproché le soleil… tout autour de la cité, les glaces se mirent à fondre et la végétation, en quelques secondes éclata de grandeur et de luxuriance. La lumière et la vie inondèrent chaque espace de ce monde mort de froid ; l'herbe, les fleurs et quelques arbres s'élevèrent du sol pour sceller symboliquement la victoire. Puis la Lueur se jeta au cœur de la cité ; projectile de lumière sacrée prêt à détruire toute âme survivante et à raser chaque pierre encore debout.

La chute fut brève, mais on dit qu'à des lieux, toutes les tribus septentriennes virent cette étoile tomber du ciel et lui trouvèrent une signification propre à leurs croyances.

Le corps qui n'était que lumière tournoya quelques secondes en direction du cœur de la cité foudroyée, prêt à lui donner le coup de grâce. Mais au moment où le sol allait arrêter ce mouvement de sacrifice, quelque chose s'interposa, mettant fin à la chute et stoppant net la bataille.

Illusia ne mourut pas de la façon prévue. Goloss, étalé de tout son long en travers de la ville l'avait attrapée avant qu'elle ne touche le sol de Blizhilda. Il n'avait pas voulu qu'elle meure car la seule vue de son sacrifice lui avait déjà donné la victoire. Prosternés jusqu'au dernier, les ennemis attendaient le coup de grâce ou la rédemption. Les rares guerriers à ne pas accepter la défaite étaient les Démons, qui, devenus trop rares pour lutter, devaient prendre la fuite ou se faire massacrer par leurs anciens frères d'armes.

Dans la main de Goloss, Illusia agonisait.
« Titan, pourquoi as-tu fait ça ?
— Inutile de te donner la mort… Tu as assez donné, nous avons la victoire. Meurs plutôt en paix, de la main d'un ami qui ne veut qu'abréger tes souffrances. »

La main de Goloss s'était alors refermée sur la source de lumière éblouissante. La Lueur se répandit dans l'air, irradia chaque parcelle de l'espace environnant, puis nimba les cieux d'une aurore boréale qui ne disparaîtrait jamais…

Comme à chaque fois qu'une Lueur meurt, cet événement eut des répercussions cataclysmiques sur la partie de l'Harmonde qui l'avait accueillie. Les ruines de Blizhilda, ainsi que Goloss et tous les corps vivants ou morts qui s'y trouvaient furent ensevelis dans un effondrement de terrain. La plaine herbeuse se détacha du glacier qu'elle prolongeait pour plonger avec la cité dans les profondeurs de l'Harmonde.

Cristallisée dans les cieux de la cité, Illusia la suivit dans les profondeurs ; firmament artificiel et magique qui illuminerait ce monde souterrain pour les siècles à venir.

L'avènement de Cité Gelée

Goloss mourut au moment où la cité fut ensevelie. Toute la force de cet Éternel créé par les Muses se vida alors dans l'espace confiné où les décombres de la ville étaient tombés. L'essence même des Muses qui était en lui trouva alors refuge en chaque chose présente en ces lieux. Liée à la force vive d'Illusia qui constituait le ciel artificiel, la vie de Goloss permit la création d'une zone où la vie redevenait possible. Le titan et la Lueur étaient morts, mais de leurs forces vitales était ressortie la magie de la vie. Un à un, les morts se relevèrent. Drakoniens, humains, minotaures et même Démons, tous furent reconvertis par miracle à la vie. Pour eux tous, la guerre était terminée et il n'était plus question de camps, plus question de lutte. Ils n'avaient plus qu'un seule cause : bâtir cette civilisation hors de l'Harmonde dans le respect du sacrifice des deux Éternels qui leur avaient permis de survivre.

Ainsi fut fondée Cité Gelée, ville souterraine illuminée d'une aurore boréale permanente, blottie sous un glacier paragéen et peuplée de guerriers ressuscités ayant hérité de leurs parrains une vertu enviable : l'éternité.

Premiers pas vers les étoiles…

Éminence, ces batailles et ces miracles d'un autre temps doivent vous sembler bien distants et anodins pour les Inspirés. Pourtant, ils vont être amenés à découvrir cet épisode méconnu de l'histoire

de l'Harmonde et à vérifier les légendes qui attestent de la puissance de Lueurs aujourd'hui disparues.

Tout commence quand un matin, la maisonnée entière est réveillée par un remue-ménage conséquent. Une bonne partie du manoir est secouée par une hystérie collective, et il est difficile d'obtenir un éclaircissement efficace de qui que ce soit.

Les rumeurs vont bon train : la voûte du ciel s'est effondrée sur l'Harmonde, les Démons du dessous ont envahi le Domaine, peut-être même tout le royaume, les forces de la nature se vengent (peut-être parce que l'un des Inspirés est un Mage connu et que la magie n'est pas pratiquée à bon escient, ou peut-être parce que l'un d'entre eux est un Conjurateur et que des débordements doivent être vengés…). Vous êtes libre, Éminence, de digresser sur le thème de l'apocalypse, de la vengeance divine ou de la victoire du mal en fonction de ce qui correspond le mieux à ce que les Inspirés peuvent avoir à se reprocher.

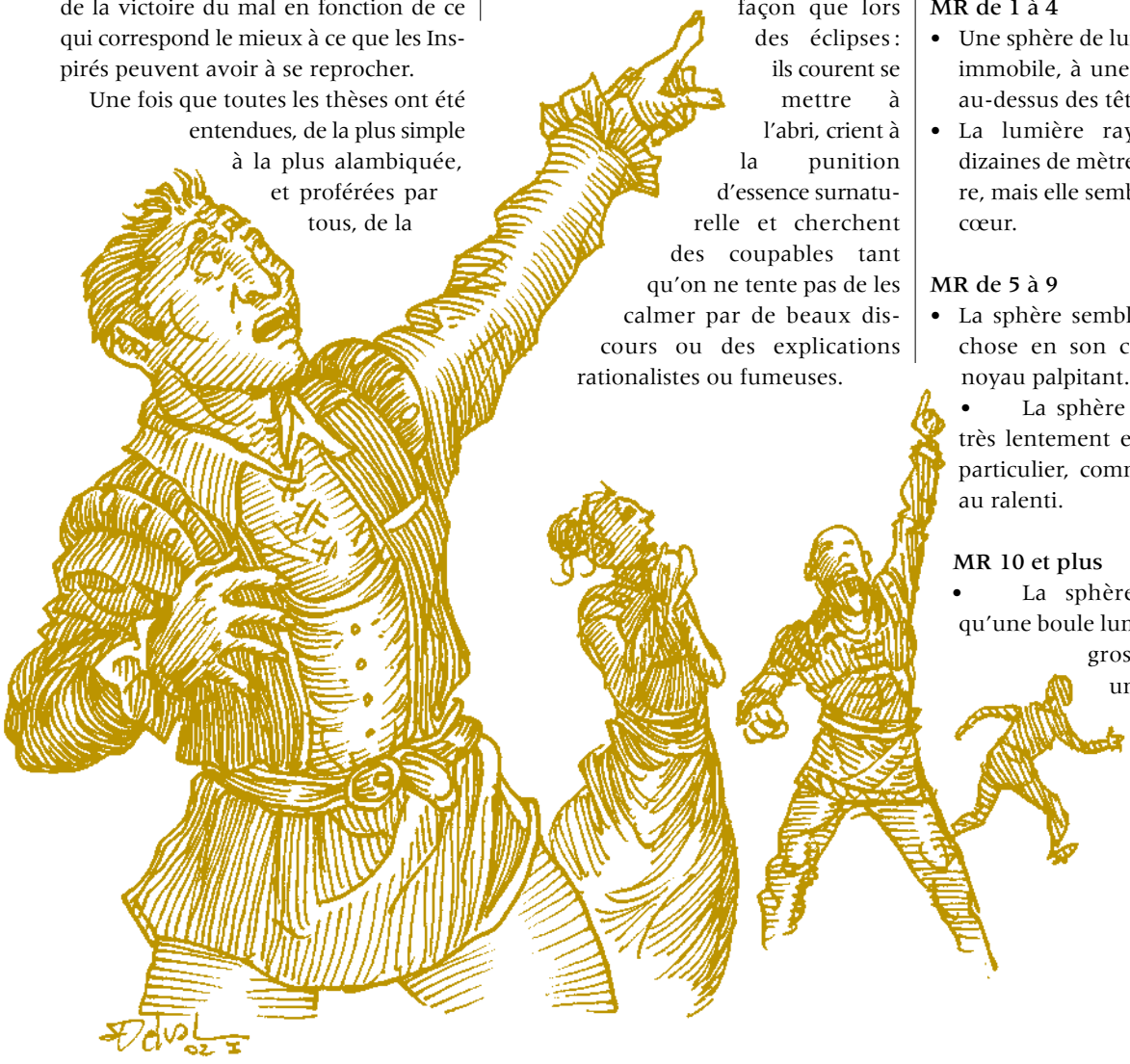
Une fois que toutes les thèses ont été entendues, de la plus simple à la plus alambiquée, et proférées par tous, de la soubrette au cuisinier en passant par le pâtre venu chercher refuge, les Inspirés peuvent entrevoir la vérité : une nouvelle étoile est apparue dans le ciel.

Tous les témoignages se rejoignent en ce point, un nouvel astre brille au firmament et tous voient là un mauvais présage.

Acte Premier : Panique céleste

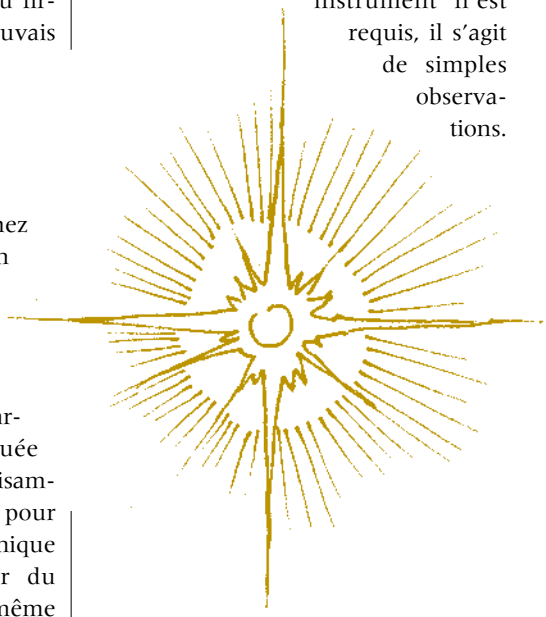
Lorsque les Inspirés sortent de chez eux, ils découvrent assez vite un spectacle effarant : à la verticale de leur Domaine brille une étoile de petite taille, comme descendue du ciel.

Bien évidemment, la majeure partie de l'Harmonde n'étant ni douée pour l'astronomie, ni dotée de suffisamment de culture ou d'abnégation pour prendre le dessus sur les faits, la panique est présente aussi à l'extérieur du manoir. Les gens réagissent de la même façon que lors des éclipses : ils courent se mettre à l'abri, crient à la punition d'essence surnaturelle et cherchent des coupables tant qu'on ne tente pas de les calmer par de beaux discours ou des explications rationalistes ou fumeuses.



Dans l'immédiat, les Inspirés ne peuvent pas faire grand-chose, sinon constater les faits :

Un test de PER + Astronomie contre une DIFF 10 est nécessaire, mais aucun instrument n'est requis, il s'agit de simples observations.



MR de 1 à 4

- Une sphère de lumière bleutée trône, immobile, à une centaine de mètres au-dessus des têtes humaines.
- La lumière rayonne à plusieurs dizaines de mètres autour de la sphère, mais elle semble bien venir de son cœur.

MR de 5 à 9

- La sphère semble contenir quelque chose en son cœur, une sorte de noyau palpitant.
- La sphère semble se déplacer très lentement et suivre un chemin particulier, comme une étoile filant au ralenti.

MR 10 et plus

- La sphère elle-même n'est qu'une boule lumineuse à peine plus grosse qu'un chien ou un cochon.
- Plutôt que de tomber du ciel, cette étoile semble au contraire y remonter lentement.

Du point de vue des règles

Hors du temps (nouvel Avantage spécifique)

Cet avantage ne peut être obtenu qu'en contrepartie de la Peine Puits d'obscurité. Il donne l'impression que l'Inspiré n'est plus exposé au temps : il ne vieillit plus, ses cheveux ne poussent plus, ses ongles et sa barbe non plus.

Puits d'obscurité (nouvelle Peine sombre)

Paradoxalement, ce lien avec une Lueur confronte directement les Inspirés à l'obscurité et donc à son essence même : la Ténèbre. Ils reçoivent donc de façon temporaire une nouvelle Peine sombre : Puits d'obscurité.

Cette Peine a pour premier effet d'attribuer un point de Corps noir à chaque Inspiré. D'un point de vue physique, cela se manifeste de la sorte : une légère brume noire émane des extrémités de leurs corps et de leurs orifices.

Au début, pendant les six premiers jours (à compter du premier regard posé sur la Lueur), seuls les yeux, les paumes des mains et les plantes des pieds laissent échapper de fins nuages d'obscurité. Ils peuvent encore être dissimulés facilement si l'on prend la peine de se masquer, se bander, etc. Si l'on ne fait pas l'effort de cacher les émanations, tout interlocuteur les remarque au premier regard sans faire le moindre test.

À partir du trentième jour, ces nuages s'épaississent et apparaissent aussi par la bouche, les narines et les parties basses de l'anatomie. Il est encore possible de dissimuler ces émanations.

Dès le premier jour de la dixième semaine, toutes ces manifestations redoublent de violence. Le lien entre la Lueur et les Inspirés devient parfait et toute l'obscurité qu'elle absorbe les nimbe en permanence. Il est alors impossible de dissimuler les effets de la Peine par un autre moyen que l'œuvre de Décorum *Appeler le Soleil* (*cf. AGONE*, p. 243).

Un autre effet très pervers de cette Peine sombre est de plonger les Inspirés dans des hallucinations collectives. En effet, gorgés de la Ténèbre absorbée par Illusia, ils sont plongés dans un état de semi-conscience permanent. Ils évoluent naturellement dans l'Harmonde en vivant comme tout à chacun, mais il arrive que leur perception vacille en chœur, les plongeant dans un cauchemar collectif. Victimes de ces hallucinations, ils accompliront des actes de barbarie malgré eux et ne pourront s'apercevoir de leurs erreurs qu'une fois le mal écarté, une fois qu'ils pourront souffrir à froid de ces dernières. L'Acte Second vous propose différents cauchemars éveillés à mettre en scène.

Note : Observer la sphère de nuit offre un bonus de +2 au test.

Dévoreuse d'obscurité

Qu'est-ce que cette Nouvelle Étoile ? Vous l'aurez compris Éminence, il s'agit de la Lueur Illusia. La raison de sa présence ici n'est qu'une pièce du puzzle que constitue l'Épopée de *L'Inspiré*.

Le fait est qu'un lien existe entre Illusia et le Sanctuaire des Inspirés (qu'il s'agisse ou non de celui de Morphœil), et que ces derniers, de par leur harmonisation portent désormais les symptômes de la présence de la Lueur.

Illusia est sortie du temps qui était le sien, comme recrachée par le passé. Elle est réapparue au cœur du Sanctuaire des Inspirés et s'apprête à cheminer vers l'endroit où elle est morte pour revivre cet instant de victoire et rentrer dans son temps. Pour l'heure, elle est cristallisée dans une bulle temporelle qui n'évolue pas. Son état de santé est celui de l'instant qui précédait sa chute. Sa seule activité pour le moment est de voyager en aspirant l'obscurité autour d'elle pour qu'elle fasse place à la lumière. Les Inspirés ont un rôle à jouer dans cette histoire, ils doivent aider la Lueur à mourir, et surtout comprendre que cette solution est meilleure que d'autres pourtant plus alléchantes.

Ils sont la manifestation de l'improbabilité de sa présence : sombres comme elle est lumineuse, ils deviennent comme elle insensible au temps (leur cheveux ne poussent plus, ils n'ont plus sommeil…). De surcroît, le lien créé par leur Sanctuaire avec Illusia les fait vecteurs de l'obscurité qu'elle absorbe. La nuit les envahit au point de ressortir par les extrémités de leurs corps.

Les chemins de Nouvelle Étoile

La situation est assez incommode pour les Inspirés : un phénomène inexpliqué se produit et forcément, pour les gens du peuple, ce sont les puissants et ceux qui les entourent qui en sont responsables. À peine ont-ils eu le temps de voir la Nouvelle Étoile et de spéculer sur son origine qu'ils sont déjà pris à parti par tout à chacun. Les rumeurs qui courent depuis qu'on les a tirés du lit se confirment et se retournent contre eux. On dit maintenant que la voûte céleste va se décrocher, étoile après étoile, pour les punir d'un crime dont eux seuls connaissent l'existence. Ce n'est que le début, cette première étoile descendue du firmament est un avertissement : s'ils parviennent à trouver le crime qu'ils ont commis et à l'expier, le cataclysme pourra être évité. Le cas échéant, il faudra probablement les sacrifier pour calmer la puissance qu'ils ont offensée.

Il n'est pas midi quand les paysans, artisans, employés de maison et même la garde de leur manoir se liguent contre eux.

Vous aurez soin, Éminence, de trouver parmi les personnages bien connus des Inspirés un chef charismatique, un vieil ami de préférence, pour prendre la parole au nom de tous face à eux. On dit que nul n'est prophète en son pays et les Inspirés ont tout le loisir de l'éprouver à cette occasion. Aucune violence n'est cependant déployée à leur égard ; on se contente de leur parler avec mépris et de leur jeter des lieux communs tels que : *« Je ne sais pas ce que vous avez fait, mais*

vous seul pouvez assumer vos erreurs… Cette fois, vous avez trop joué de mystères et froissé quelque entité vivant au-dessus de nous autres, mortels ! » et autres « *Nous vous avons toujours bien servi, ne nous entraînez pas dans vos dettes de mort et pensez un peu aux autres !* ».

Après quelques heures de négociations ou de réflexions stériles, les Inspirés chercheront sans doute à mener une enquête plus approfondie. Ne perdez pas de vue que les gens sont inquiets, mais pas nécessairement violents physiquement avec eux (en fait cela dépend de l'attitude qu'ont généralement les Inspirés, de comment ils sont vus par leur entourage…).

Si leurs vies ne sont pas en danger dans l'immédiat, la panique ambiante peut les confronter à quelques situations délicates :

- Effrayés par l'apocalypse arrivant, un fermier, sa femme et leurs sept enfants s'enferment dans une grange et y mettent le feu. Ne pas intervenir au plus vite signifie qu'ils perdront tous la vie. Cet événement est à utiliser avec précaution, si les Inspirés y sont confrontés et qu'ils décident de prêter main-forte à la famille, ils seront confrontés aux dangers du feu, des poutres qui tombent et, plus que tout, au refus d'être sauvé. La famille est en effet terrifiée par ce qui se passe et leur inculture doublée de leur bêtise les pousse à lutter pour qu'on les laisse mourir. L'épisode de la grange en feu peut être très éprouvant et dangereux (des test de RÉS, d'AGI, de PER couplés à Survie ou Athlétisme contre des difficultés oscillant entre 10 et 15 sont nécessaire pour tenir la pression à son maximum, les dégâts étant ceux propres au feu, définis pp.193-194 d'*AGONE*) et chaque seconde est une bravade à la mort. De surcroît, la terreur, les odeurs de chair humaine brûlée et les éventuels cadavres carbonisés génèrent des situations d'Effroi de DIFF 10 pouvant rapporter 3 points de Ténèbre.
- Tout cataclysme annonce la disette ! Nul ne l'ignore et nombreux sont ceux qui pillent les réserves de grain, attaquent d'éventuels convois ou dévastent les échoppes les plus proches pour quelques miches de pain, du lait, du riz… Ce genre de débordement peut en quelques minutes prendre une ampleur considérable et impliquer la mort de plusieurs personnes.
- Un ermite que tout le monde croyait mort, Meritil, ressort du fin fond des forêts où il se terrait pour proférer des prophéties. Il se dit touché par la grâce des étoiles et pouvoir communiquer avec celle qui est apparue au-dessus de leurs têtes. Il a un message de paix, dit-il, « *mais avant le sang doit couler sur nos terres jusqu'à les rougir du nord au sud et de l'est à l'ouest ! La nature est offensée et la voûte des étoiles s'écroule lentement… Demain, amis, demain il vous pleuvra des astres sur la tête si vous ne sacrifiez pas vos enfants un à un !* »
  Meritil n'est écouté et cru par personne, mais il est suffisamment fou pour aller de village en village hurler ses convictions en place publique et recevoir les lapidations des paysans effrayés et en colère. Si on le laisse faire, il meurt le lendemain en fin de journée, tabassé par une bande d'adolescents furieux.

Méli-mélo astronomico-mystique

Les maigres observations faites au réveil ne vont évidemment pas mener les Inspirés très loin. Et puis après tout, qu'est-ce qu'une lumière en plus dans le ciel pour des gens qui comme eux sont probablement habitués aux phénomènes magiques ?

L'ignorance crasse des petites gens et les événements plus ou moins violents auxquels vous les aurez confrontés au début de l'Acte Premier de ce Drame risquent cependant de les convaincre de s'intéresser à ce que l'on nomme déjà la Nouvelle Étoile.

Astrognomie !

Dans la région que couvre le Domaine des Inspirés, il n'existe peut-être pas d'université ou de bureau d'études astronomiques compétent. Il se peut pourtant qu'ils cherchent à en savoir davantage en consultant des savants. Nous vous proposons donc Éminence, d'utiliser le personnage d'Astrillion pour aider les Inspirés à comprendre à quoi ils sont confrontés.

Divers chemins mènent à lui. L'un des Inspirés, s'il est un lutin, connaît Astrillion de réputation et se doute bien qu'il sait ce qu'il y a derrière tout cela. Des recherches dans divers livres, cadastres et autres ouvrages détenus au manoir peuvent faire effet du curieux Chênais cavernicole comme d'une référence scientifique souvent consultée par les anciens seigneurs des lieux (parents, grands-parents des Inspirés). Des forestiers peuvent aussi dire qu'ils ont vu cette nuit les lutins bizarres du Chênais des grottes fricoter dans la forêt avec un drôle d'attirail (des ustensiles d'observation du ciel en fait).

Astrillion

Astrillion vit dans une grotte située à moins d'une journée à cheval de chez les Inspirés. Son Chênais est pour le moins particulier, puisqu'il est souterrain.

Petit, ce Chênais ne compte qu'une vingtaine de membres et tous ont pour passion l'étude scientifique. C'est donc dans un dédale de tunnels humides et sinueux, aménagés en laboratoires où fleurissent paillasses de dissection et réseaux d'alambics que vivent ces petits savants spéculateurs. Ici on mélange, on goûte, on brûle, on secoue, on jette, on tord et rigole… car en effet « *la science a avant tout vertu d'amusement, sinon à quoi servirait le savoir ? À soigner des gens ? mmmf !* » pourrait dire Astrillion lui-même.

L'autre particularité de ce Chênais est que, de par sa situation géographique originale, les lutins ne sont pas liés à des arbres traditionnels. Certains ont établi la Sève avec des racines d'arbres bien entendu, mais d'autres en ont fait autant avec des topinambours ; le plus grand nombre ayant pour lien végétal un gros champignon souterrain, le poufletroll.

Le poufletroll a pour vertu essentielle d'être résistant comme un chêne, gros comme dix lutins et surtout, de générer une grande quantité d'air respirable.

Astrillion vit donc dans cet étrange Chênais. Il en est même le respecté doyen. Les gens de la région ne vont pas très souvent voir les savants du Chênais des cavernes, par crainte de finir dans une expérience délicate. Mais il se trouve encore quelques jouvencelles à venir demander à Astrillion quel amant choisir entre le fourreur de foin et le fils du boulanger pour faire plus tard un bon mari, ou encore quelques vieilles femmes désireuses de connaître l'endroit où feu leur mari avait enterré toutes ses économies.

Ce vieil astronome vit dans une salle souterraine parmi les plus profondes du Chênais. L'endroit est étroit, puisque son vieux poufletroll est devenu tellement large qu'il en touche presque les parois. Pour un individu d'une TAI supérieure à 0, il est absolument inimaginable d'entrer ici.

La corolle entière du poufletroll a été peinte par Astrillion. Le lutin y a fait une représentation de la voûte céleste et l'a complétée de milliers de formules mathématiques, de vecteurs et de notes incompréhensibles. « *L'espace vu d'en bas, c'est l'astrognomie, l'art de comprendre le ciel sur la corolle d'un champignon est l'avenir des navigateurs, des apothicaires, des ensorceleuses…* » Très fier de sa science, Astrillion pourrait disserter des heures sur ce qu'elle a de passionnant, d'amusant, etc.

Bien entendu, étudier l'astronomie sur un champignon n'a rien de magique et ne peut en aucun cas permettre de connaître l'avenir. En ce point, Astrillion est un gentil charlatan. Si on lui reproche ses augures et conseils dispensés contre monnaie trébuchante aux rares personnes lui faisant confiance, il répond que l'important n'est pas ce que doit faire la personne pour se sortir d'un mauvais pas, mais ce qu'elle croit devoir faire.

Pour ce qui est du problème des Inspirés, il peut leur en apprendre un peu plus sur la Nouvelle Étoile.

Il dit dans un premier temps que s'il s'agit d'une étoile, elle ne vient pas du ciel de l'Harmonde. Il les a toutes recomptées, pas une seule n'a bougé.

Ce dont il est certain, c'est qu'elle bouge. Elle est apparue dans le ciel trois heures avant l'aube puis s'est déplacée de façon ascendante jusqu'à s'immobiliser quasiment au-dessus du manoir des Inspirés aux alentours de midi.

Deux choses peuvent être apprises auprès d'Astrillion :

- La provenance de l'étoile : selon ses calculs et la partie de la courbe qu'il a pu observer, il peut déterminer que la sphère de lumière est partie du sol et non pas tombée du ciel. Ses calculs lui permettent même de déterminer l'endroit précis de son élévation. Il sortira alors une carte et leur montrera le point qu'il a déterminé. Pour lui, cela ne correspond à rien, mais il compte bien mettre en place une expédition d'ici quelques jours pour s'y rendre.
  Pour les Inspirés en revanche, la carte est très parlante : l'emplacement est celui de leur Sanctuaire.
- La destination de l'étoile : peu avant leur arrivée, Astrillion était remonté à la surface pour observer l'étoile avec des oculaires d'une grande précision. Ses calculs lui permettent maintenant de dire que Nouvelle Étoile s'est remise en branle. Après avoir stagné comme si elle attendait que tout le monde l'ait bien vue, elle vient de reprendre sa course, prenant lentement de la vitesse. Il ne peut malheureusement pas dire où elle va.

Si en plus de ces quelques éclaircissements les Inspirés parlent de leur Peine sombre au vieux lutin, celui-ci est dans un premier temps étonné. En effet, il leur dit qu'il est myope et qu'il n'avait pas remarqué ces étranges émanations. Il est astrognome, et leur problème n'a rien à voir avec les étoiles, si ce n'est que le nouvel astre semble générer beaucoup de lumière, tout comme eux génèrent de l'obscurité. Pour en savoir plus, sans doute faudrait-il savoir où elle se rend !

Intrigues de Sanctuaire

Comme nous vous l'avons déjà fait savoir Éminence, il est indispensable que les Inspirés soient liés à un Sanctuaire pour pouvoir jouer les Drames de *L'Inspiré*. Cette unique condition prend toute son efficacité si vous utilisez pour cela le Sanctuaire de Morphœil présenté dans *L'Inspiré* n° 1, mais n'importe quel autre fera l'affaire.

Le fait est qu'à ce point de l'intrigue, les Inspirés auront sans doute envie de se rendre sur le site de leur Sanctuaire pour savoir ce qui peut s'y être passé.

Ce qu'ils peuvent y apprendre dépend tout simplement du type de Sanctuaire dont il s'agit. Si par exemple des gens vivent en permanence sur les lieux, il sera possible d'apprendre ce qu'ils ont vu. Si en revanche le Sanctuaire n'est pas un lieu habité, nul ne pourra rien révéler.

Ce que d'éventuelles personnes présentes ont vu et entendu : au milieu de la nuit, un tourbillon de lumière est apparu, d'abord lent et diaphane, puis de plus en plus rapide et de couleur vive. Dans le sifflement de sa rotation, d'autres sons semblaient se faire entendre, des bruits de batailles lointaines, des hurlements d'animaux sauvages, des hennissements de chevaux, les plaintes de quelques mourants. Puis, au cœur du tourbillon de lumière, les reflets ont commencé à dessiner une forme que nul n'a pu identifier dans un entrelacement de langues lumineuses. Cette forme est devenue le noyau du tourbillon qui s'est alors resserré pour ne plus former qu'une boule de lumière vive et s'élever dans les cieux.

Si les Inspirés tentent de s'entretenir avec le Génie qui vit dans leur Sanctuaire, il n'y aura pas grand-chose à apprendre de lui. Il se présentera fatigué, inquiet, incapable de se concentrer sur leurs questions. Puis, au moment où ils se décideront à lui tourner le dos pour partir, bredouilles, il leur lancera

les mots suivants : *« Inutile de te donner la mort… Tu as assez donné, nous avons la victoire. Meurs plutôt en paix, de la main d'un ami qui ne veut qu'abréger tes souffrances ».*

Il s'agit des derniers mots qu'a entendus Illusia avant de mourir. Peut-être aideront-ils les Inspirés à faire leur choix lors de la scène finale de ce Drame.

Lorsqu'ils se retournent, le Génie n'est plus là et demeure introuvable.

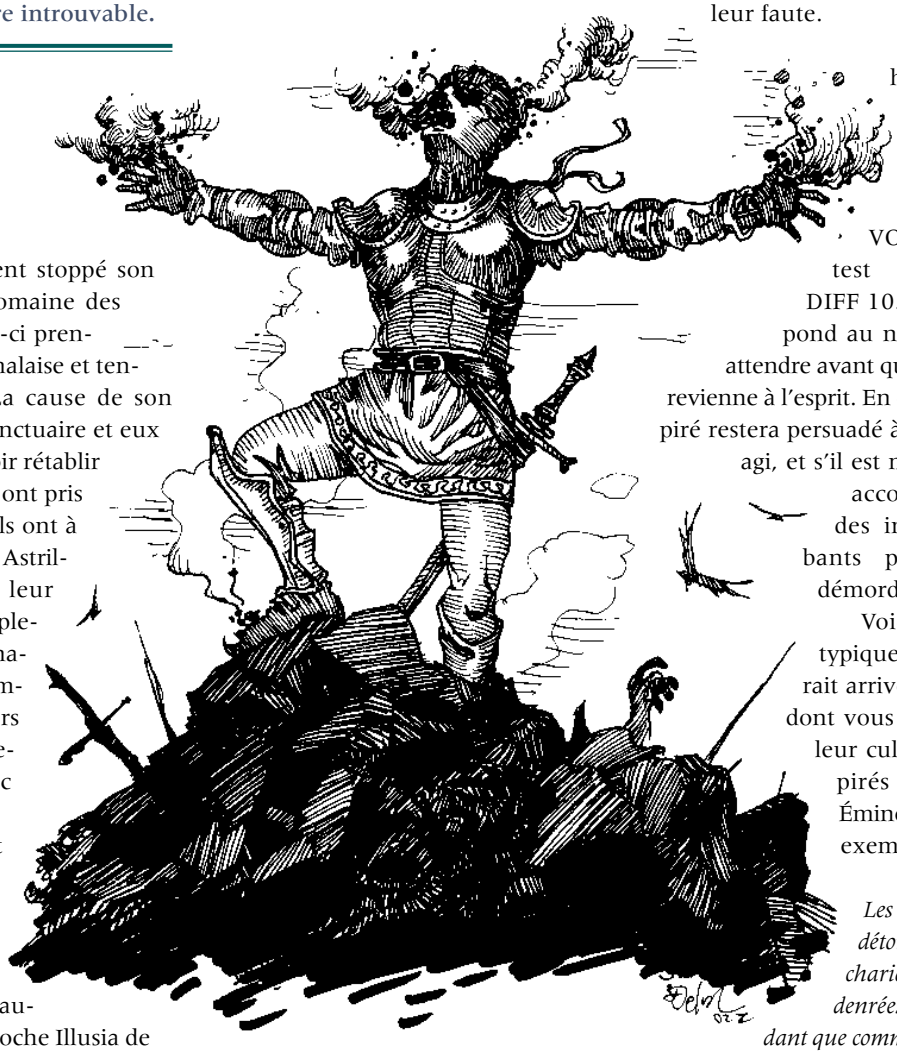
Acte Second : Au cœur des Ombres

Illusia a inconsciemment stoppé son envol au-dessus du Domaine des Inspirés pour que ceux-ci prennent connaissance du malaise et tentent de le résoudre. La cause de son retour est liée à leur Sanctuaire et eux seuls sont censés pouvoir rétablir l'ordre des choses. S'ils ont pris conscience du rôle qu'ils ont à jouer, en discutant avec Astrillion, en se rendant à leur Sanctuaire ou tout simplement à cause des émanations d'obscurité qui commencent à sortir de leurs corps, ils vont probablement faire route avec Illusia.

S'ils ne comprennent pas qu'il leur faut suivre l'étoile, ils verront les symptômes de l'obscurité évoluer pendant plusieurs semaines. Il faudra que quelqu'un décroche Illusia de son statut d'étoile mourante pour que le lien avec le Sanctuaire soit rompu. Les Inspirés seront alors libérés de cette étrange empathie, mais la Lueur sera intégrée dans le présent de l'Harmonde et entre de mauvaises mains (*cf.* Acte Second).

Le voyage va durer plusieurs semaines. Il vous revient Éminence d'en évaluer la durée en fonction de la distance entre le Domaine des Inspirés et le lieu d'arrivée, c'est-à-dire la côte à l'extrême nord des Parages. Le voyage en lui-même serait ennuyeux si leur Peine sombre ne leur jouait pas des tours pour le moins dangereux. En effet, face aux Inspirés rayonnant d'obscurité, les gens peuvent avoir de drôles de réactions. Le problème est que la Ténèbre amplifie ces réactions dans l'esprit des Inspirés et leur fait imaginer des enchaînements d'événements sordides, violents, dénués de sens.

Faites jouer ce voyage comme si de rien n'était, puis, lorsque vous sentez que les Inspirés s'ennuient, faites-les glisser discrètement dans une hallucination collective. Ces crises prennent brusquement la place de la réalité, s'y superposant sans signe annonciateur. Tant et si bien que tous croient, une fois sortis de la crise, que celle-ci a eu lieu.



La règle du contrecoup : ces événements terrifiants ne peuvent prendre toute leur ampleur que dans la réalisation de la supercherie et les regrets. C'est pourquoi vous mettrez en scène les contrecoups nécessaires à la prise de conscience des erreurs. L'impact est d'autant plus grand si les Inspirés comprennent que chaque élément macabre est, sans exception, de leur fait et de leur faute.

Après chaque hallucination collective, demandez à l'Inspiré ayant le plus haut score en VOL d'effectuer un test contre une DIFF 10. La MR correspond au nombre de jour à attendre avant que la réalité ne lui revienne à l'esprit. En cas d'échec, l'Inspiré restera persuadé à vie d'avoir bien agi, et s'il est mis devant le fait accompli, il faudra des indices très probants pour l'en faire démordre.

Voici un exemple typique de ce qui pourrait arriver, et de la façon dont vous pourriez révéler leur culpabilité aux Inspirés (n'hésitez pas, Éminence, à mettre cet exemple en scène) :

Les Inspirés croisent au détour d'un chemin un chariot transportant des denrées périssables. Décidant que commercer un peu pour acheter de la viande séchée leur fera gagner du temps, ils choisissent d'aborder les négociants. Certains de s'économiser une après-midi de chasse, ils se mettent en travers de la route et demandent aux caravaniers ce qu'ils ont à vendre.

Le premier à les voir leur lance au visage qu'il ne s'arrête pas pour des malades, « Désolé, mais nous transportons de la nourriture et ne voudrions pas la gâter et tuer tous nos futurs clients ! ». *C'est alors qu'il crache au visage de l'Inspiré le plus*

proche et dit qu'il n'est pas possible d'être aussi sale et moche. À l'arrière du chariot, un enfant insulte les Inspirés et lance à l'un d'entre eux un fruit pourri.

Le chariot s'arrête alors quelques mètres plus loin et son conducteur se jette sur le premier Inspiré à portée, une épée à la main, en grognant et en se prétendant au service d'une personne déterminée par l'Éminence Grise. Il peut s'agir d'un ennemi récurrent, de quelqu'un qu'ils soupçonnent depuis le début du Drame, ou bien, en fonction de leur connaissance de la cosmogonie de l'Harmonde, d'une figure telle que le Masque, l'Ombre ou encore l'Automne.

Femme et enfants prennent alors la suite du marchand, déjà tombé sous les coups du premier Inspiré agressé, et se battent jusqu'à la mort…

Convaincus d'avoir affronté un serviteur de l'ennemi ou des personnes ayant perdu la raison, les Inspirés se décident à fouiller la roulotte de la famille du marchand. Ils y trouvent, en vrac, des objets traditionnellement attribués à la pratique de la magie noire (organes d'animaux, livres dans des langues incompréhensibles…), ainsi qu'un nourrisson terrifié, pleurant au fond de son berceau. Avant de tout brûler, les Inspirés prennent l'un des livres de magie noire et l'enfant avec eux. Ils pensent que le petit a été enlevé pour être sacrifié dans des rituels magiques et comptent bien le laisser à l'abri dans un bon orphelinat.

L'Éminence Grise demande alors à l'Inspiré ayant le plus haut score en VOL de faire un test dans cette caractéristique contre une difficulté de 10. La MR indique le nombre de jours qui s'écouleront avant que la réalité ne le rattrape. Il obtient un total de 12, deux jours plus tard, au réveil, il se souvient soudain de ce qui s'est réellement passé et n'a plus qu'à en parler à ses amis pour que ceux-ci voient à leur tour la triste vérité.

Voici la vision qu'ils ont alors : le conducteur du chariot leur lance un sourire et leur dit qu'ils n'ont pas l'air en forme, qu'il ne faut pas qu'ils s'inquiètent, qu'il va s'arrêter quelques mètres plus loin où le bas-côté est moins meuble pour les revigorer avec de bon fruits et du pain frais. Au passage, son fils sort sa tête par la fenêtre et leur lance une grosse pomme bien ferme : « Tenez ! Goûtez-moi ça messeigneurs ! ».

Une fois le véhicule garé, l'homme s'approche des Inspirés avec un long pain appétissant qu'il tend gracieusement au premier qu'il rencontre. Se sentant menacé, l'Inspiré le terrasse d'un coup. La femme du commerçant accourt alors près de la dépouille, suivie par cinq enfants terrifiés et hurlants. Commence un combat bref à l'issue tristement prévisible.

Suite à cela, les Inspirés regardent leur butin : un livre de cuisine et un enfant qu'ils ont fait orphelin.

Voici quelques exemples des mésaventures que vous aurez soin de mettre en scène pour ralentir les Inspirés et illustrer un peu la peur qu'ils opèrent sur leur entourage. Cette liste n'est pas exhaustive et le nombre d'événements de ce type qu'il vous faudra mettre en scène dépendra de la durée du voyage. Si les Inspirés vivent en Lyphane ou dans l'Enclave boucanière, vous pouvez vous contenter de ce que nous vous proposons. Si en revanche ils voyagent depuis la Marche Modéhenne, vous devrez en inventer un ou deux autres.

L'auberge d'où nul ne sort

Tôt ou tard, les Inspirés risquent de s'autoriser une pause dans une auberge, pour boire une chopine de bière ou s'offrir un bon repas les deux pieds sous une table.

L'auberge porte un nom sordide, mais c'est la seule à des lieues à la ronde. Son véritable nom est « Au relais des mille roues », mais le nom que les Inspirés lisent sur l'enseigne est « Au relais des mille veuves ».

Une fois à l'intérieur, il n'est pas aisé de se faire servir, il n'y a que peu de monde et pourtant, l'unique serveur ne daigne pas leur prêter attention.

Les quelques personnes présentes sont :

- Un vieux caravanier épuisé, aveugle et édenté. Il parle mal, est vulgaire, agressif et très difficile à calmer. Vautré contre le comptoir, il marmonne à chaque intervention des Inspirés qu'ils ont des *« faces de suie »*, qu'ils puent *« la charogne et auraient besoin d'un bon bain… »*. Ce vieillard usé s'approchera d'eux et les pointera du doigt pour leur annoncer qu'il a vu leur mort dans les dépôts au fond de son verre de vin…
- Trois jeunes voyageurs, des membres de la fraternité Préceptorale. Ceux-là semblent comploter quelque chose, ils parlent tout bas et regardent les Inspirés de travers. De surcroît, l'un des trois ne cesse de surveiller la porte en gardant bien sa main sur le pommeau de l'épée qu'il a à la taille… le genre d'arme que l'on n'a pas à Préceptorale. Les trois jeunes gens ne cessent de cracher par terre, et pourraient même toucher la botte d'un Inspiré passant à proximité. Pris à parti, ils grognent dans une langue démoniaque et attaquent avec tout ce qui leur passe sous la main (chaises, gobelets…)
- L'aubergiste, qui ignore gentiment les Inspirés, est un gros ogre peu aimable. Il ne cesse de râler parce que les derniers clients ont sali partout, et qu'en plus ils ont fait du bruit *« jusqu'à la fin »*. Demandez aux Inspirés un test de PER + Vigilance contre DIFF 15, juste pour les inquiéter. En cas de réussite, il leur semblera que l'aubergiste raconte au vieillard comment il a tué les derniers clients, comment ils ont tout sali avec leur sang et fait du bruit en hurlant de douleur…

La horde sauvage

Lors d'une de leurs longues journées de voyage, les Inspirés sont alertés par des bruits de course et des hurlements de bêtes quand leur chemin est soudain envahi par une meute de chiens sauvages. Énormes et enragés, les molosses se ruent d'un flot commun en direction des Inspirés. Derrière la horde apparaissent alors trois cavaliers vêtus de sombre. L'un d'entre eux, arborant un large casque cornu hurle aux bêtes sauvages de dévorer les Inspirés… *« Le maître en sera ravi ! »*

Il ne s'agit en fait que d'un seigneur et de deux vassaux en train de chasser sur leurs terres ; mais tout aux yeux des Inspirés les fera paraître comme des Démons guidant une meute de créatures abyssales à la guerre.

Le docteur fou

Vous aurez soin, Éminence, de donner une petite affliction à l'un des Inspirés. Rien de bien grave, juste de quoi le forcer à aller voir un médecin (bien entendu, si un des membres de la Compagnie est capable de prodiguer des soins, il y a peu de chances pour que cette hallucination puisse être mise en place). Il peut s'agir d'une pneumonie, d'un accident avec un piège à loup ou d'une infection urinaire…

Le seul médecin qu'ils trouvent est un vieux farfadet vivant isolé dans un village délabré. Docteur Corigmon, tel est son nom, accueille les Inspirés dans l'unique demeure bourgeoise du village. Il s'agit d'un manoir de deux étages, décoré avec goût et richesse bien que quelque peu poussiéreux.

En recevant les Inspirés, Corigmon ne cache pas sa joie de voir enfin du *« sang neuf »*, de nouveaux visages en somme. Quoi de plus ennuyeux que de soigner toujours les mêmes paysans ? Commençant ses soins, il fait montre de sadisme, appuie sur le point de fracture, laisse glisser ses ustensiles le long de la plaie, se trompe deux fois dans la concoction de son médicament forçant ainsi l'Inspiré à se tordre de douleur. Les soins sont si longs que les autres Inspirés ont tout le loisir d'aller se promener dans le manoir ou le village.

Le village est entièrement vide, il n'y a pas âme qui vive, c'est un lieu fantôme. Dans chaque maison, la vie semble s'être arrêtée en quelques secondes, les bagages n'ayant pas été faits. On ne peut pas dater les départs ; dans certaines maisons, on semble être parti un mois plus tôt, dans d'autres le matin même.

Le manoir peut être visité sans problème, aucune porte n'est fermée à l'exception d'une, au sous-sol. Si l'on ouvre cette porte (elle se défonce facilement), on découvre une scène macabre indescriptible : des organes humains conservés dans des bocaux, et des corps mutilés pendus au plafond comme des pièces de boucherie…

Victimes innocentes

Il s'agit là de toutes les personnes pouvant tomber sous les fer des Inspirés lors de leurs hallucinations collectives. Ces personnes sont censés, en moyenne, être faibles ; mais du fait de l'hallucination, les Inspirés sont convaincus qu'elles sont bien plus fortes en réalité. C'est pourquoi les statistiques présentées ci-dessous en font des personnages assez dangereux.

TAI 0, **MV** 3
PdV 51, **SBG** 17, **SBC** 25, **BD** +1
Initiative : 10, épée 11
Attaque au contact : épée 14
Attaque à distance : –
Esquive : 12
Parade : épée 14
Défense à distance : 6

Armes

Armes	Initiative	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	+5(T)	0	-

Armure : Aucune

Acte Troisième : Lumière froide

Arrivée sur les lieux

Après avoir traversé une partie de l'Harmonde, les Inspirés finissent donc par arriver dans les Parages. Le moral n'est sans doute pas au plus haut et les Inspirés doivent bien se demander jusqu'où va les mener cette course : au-delà des Parages, il n'y a rien !

C'est avec l'entrée dans ce territoire froid et hostile que les hallucinations collectives vont cesser brusquement. Les rares personnes que les Inspirés vont maintenant rencontrer sont venues pour étudier Nouvelle Étoile, elles ont toutes un comportement scientifique et ne présenteront plus de craintes superstitieuses pouvant générer la terreur et les réactions violentes. Tous viennent en effet pour étudier des faits inexpliqués et les Inspirés seront considérés comme d'éventuels indices, des sources de vérité. Même en cas de conflit, la crainte due à l'inconnu ne prendra pas le dessus et n'engendrera plus les débordements passés.

Gagner sa place

Le paysage paragéen est très accidenté, montagneux, aride, dangereux… autant d'adjectifs que les Inspirés vont avoir l'occasion d'éprouver.

Pour cela Éminence, voici quelques figures imposées qu'ils devront effectuer avec succès pour découvrir, intacts, les secrets de ce Drame :

Premier jour

Vers midi, après une demi-journée de chevauchée dans les dernières steppes, les Inspirés voient poindre à l'horizon les premiers monts. Cette immense chaîne de montagnes est la frontière naturelle entre les Royaumes crépusculaires et la Mer d'Orion, et Nouvelle Étoile semble s'accélérer dès que cette vision devient claire.

Moins de trois heures après avoir vu les montagnes, les Inspirés se retrouvent à leurs pieds. L'ascension commence. Jusqu'à ce que la nuit tombe, ce sera marche forcée en tenant les chevaux par la bride, le maigre sentier étant trop pentu pour que les montures tiennent le coup avec un cavalier sur le dos.

En fin de journée, les Inspirés arrivent sur un petit plateau hérissé de conifères. Avec la lune montante, le hurlement d'un loup les met au défi… Il faudra organiser des tours de garde.

Incident : Si des tours de garde sont organisés, on surprend durant la nuit un ours cherchant de la nourriture dans le camp. Il est facile de le faire fuir et aucun affrontement n'a lieu.

S'il n'y avait pas de garde, on retrouve au matin la réserve de nourriture pillée… il va falloir chasser.

Second jour

Seuls des animaux semblent pouvoir vivre ici ; on croise des lapins blancs, un renard, une chouette harfang cherchant un refuge avant que le jour ne soit trop avancé… et vers midi, un loup qui tente furtivement de suivre les Inspirés. Un test de PER + Vigilance contre une DIFF 15 permet de remarquer, plus tard dans la journée, qu'une meute entière suit la Compagnie. Rien de bien inquiétant en somme, mais la vigilance est toutefois de mise.

Le paysage évolue lentement ; de forêt de conifères peuplée d'animaux variés, on se retrouve en fin de journée à arpenter de hauts plateaux enneigés sans la moindre végétation. Si les Inspirés n'ont pas prévu l'équipement adéquat (raquettes, vêtements chauds…), gratifiez-les d'une rencontre avec un petit village d'altitude.

Note : Les habitants de ce village ne sont pas venus pour étudier les phénomènes étranges, libre à vous de décider de leur réaction au contact des Inspirés et de mettre en scène une ultime hallucination collective.

Troisième jour

Les choses se corsent réellement, les Inspirés arrivent une heure après leur réveil dans un cul-de-sac naturel. Nouvelle Étoile est passée loin au-dessus d'eux et ils en ont perdu toute trace, il ne leur reste plus qu'à abandonner leurs chevaux et à escalader l'interminable mur de glace et de granit. Il faut quatre heures pour arriver en haut et c'est un exercice d'endurance. Chaque Inspiré devra réussir cinq tests de RÉS + Escalade contre des DIFF 15, 16, 17 jusqu'à 20 s'ils sont équipés, et de 20 à 25 s'ils ne le sont pas. Un échec signifie un repos nécessaire égal à Marge d'échec minutes ; un Fumble implique une chute. La chute peut être mortelle si les Inspirés ne sont pas harnachés, ou n'impliquer qu'1d10 + TAI points de dégâts s'ils le sont.

La fin de l'ascension annonce la fin de la journée de labeur. Au loin dans le ciel, Nouvelle Étoile est à nouveau visible. De cette hauteur, on peut aussi voir la banquise s'étaler à l'horizon et s'enfoncer dans la mer…

Quatrième jour

C'est une journée de descente le long d'un glacier accidenté et parsemé de crevasses insondables. Bouchées par des couches de neiges fraîches, ces crevasses sont un danger permanent et des tests de PER + Survie ou Vigilance contre DIFF 15 doivent être effectués à trois reprises. Cette fois, tout échec signifie une chute, la Marge d'échec symbolisant la profondeur en mètres du ravin. Tout Fumble plonge les Inspirés dans un ravin sans fond. Une fois encore, seul l'harnachement peut les sauver de la mort.

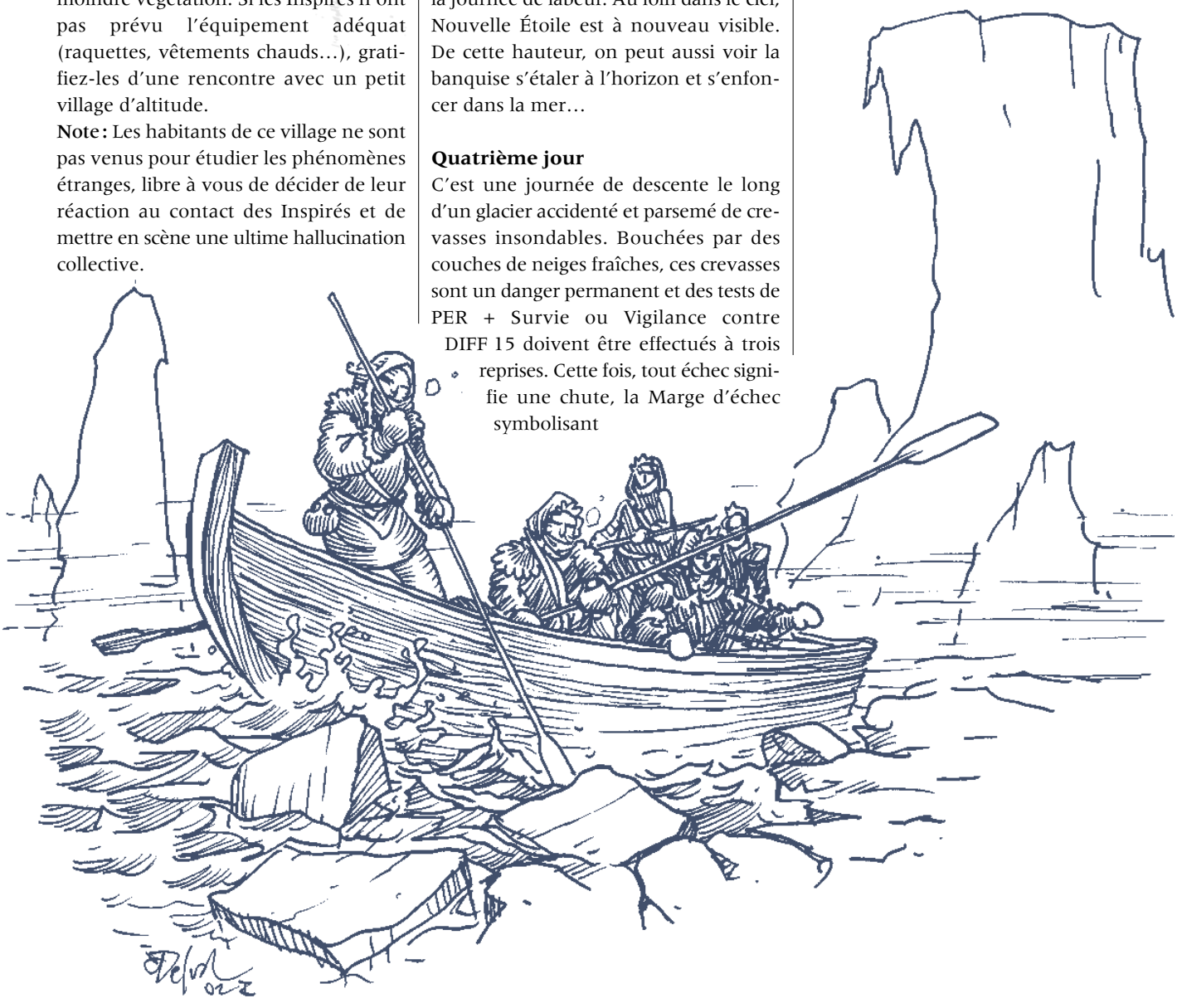
Après une journée harassante, les Inspirés arrivent enfin sur la banquise, sous une Nouvelle Étoile apparemment immobile…

Cinquième jour

Les Inspirés sont devant l'immensité de la banquise et de la mer de glace… Ils n'ont plus qu'à chercher la solution à leur problème, Illusia ne bougera plus.

Le bout du monde

L'endroit est vite décrit. À perte de vue, la banquise dévore une mer glaciale. Ici et là, elle est fendue de larges crevasses donnant sur une eau où l'on ne peut



survivre qu'une ou deux minutes (test de RÉS contre une DIFF 20 à chaque minute passée dans cette eau, la Marge d'échec indiquant le nombre de points de dégâts endurés).

De loin en loin, on peut remarquer que la banquise cède la place à une dentelle d'icebergs très difficiles d'accès. C'est pourtant au-dessus de l'un d'entre eux qu'Illusia s'est immobilisée. Cet iceberg est de loin le plus gros que l'on puisse trouver à des lieues à la ronde, et il s'agit en fait de la partie de banquise qui héberge depuis si longtemps Cité Gelée. Les événements récents ont causé la séparation de cette énorme partie de banquise, entraînant bientôt, les Illusides à la dérive.

Les pèlerins stellaires

Au fil du temps, en traversant l'Harmonde, Illusia a fait parler d'elle dans les milieux concernés. N'étant qu'un phénomène de basse altitude, elle n'a cependant pas attiré tous les regards et n'a éveillé la curiosité que des plus intéressés. C'est ainsi que des Liturges y ont vu la manifestation d'un phénomène lié à leur religion, alors que l'ordre de l'Équerre s'est empressé de trouver une explication scientifique à tout cela.

Peu de temps après leur arrivée, les Inspirés voient donc venir de nouveaux arrivants.

Note : À partir du moment où les Inspirés seront arrivés sur les lieux, il n'y a plus d'enchaînement précis des scènes. Les paragraphes suivants sont donc une description des protagonistes de cette fin de Drame ainsi que des événements qui pourraient survenir. Il vous revient, Éminence, de mettre en scène ce final en fonction des faits et gestes des Inspirés.

Les nains de l'Équerre

Fœgrün Holdebnigg a toujours tenté de voler. En trente-huit ans d'appartenance à l'ordre, il a inventé mille machines toutes plus inutiles les unes que les autres aux yeux de ses supérieurs. Mille machines censées voler.

Les nains ne sont pas faits pour voler. Ils sont très terre à terre et, en tant que peuple minéral, ils ont du mal à comprendre l'intérêt que l'on pourrait avoir à s'élever dans le ciel, là où il n'y a rien. Mais il se trouve quelques exceptions, et c'est le cas de Fœgrün Holdebnigg et de son cabinet d'illuminés. Pour eux, les étoiles sont des roches en fusion évoluant sur la voûte céleste et il y a beaucoup de choses à en apprendre. Alors ils essaient de voler.

Jusqu'à ce jour, ils se sont contentés de fabriquer de machines à des fins théoriques, mais jamais l'ordre de l'Équerre n'a approuvé qu'un nain soit envoyé vers les étoiles. L'énigmatique apparition d'Illusia a causé une stupéfaction suffisante au sein de l'ordre pour que Fœgrün obtienne enfin l'autorisation de faire voler une de ses machines. Les choses se sont passées très vite, et à peine le fortin de l'Équerre avait-il été survolé par la Lueur que Fœgrün recevait l'ordre de monter une expédition (vous déterminerez la cité accueillant le fortin en fonction de l'itinéraire que vous avez dû imposer à la Lueur).

Contact : Fœgrün et ses soixante compagnons (il en fallait autant pour transporter tout le matériel nécessaire) arrivent trois heures après la rencontre des Inspirés avec les Illusides. Ils sont amicaux, quoiqu'un peu obsédés par leurs objectifs scientifiques. Ils n'ont aucune raison d'être vindicatifs envers qui que ce soit tant qu'on ne les empêche pas d'accomplir leurs études. Si cela venait à se produire, ils prendraient les armes et se battraient jusqu'au dernier.

Intentions : Faire voler l'Holdebniggoptère afin de permettre à ses passagers d'étudier l'étoile de suffisamment près.

La délégation liturge

Philis Morietal est la fille d'un évêque indigne. Celui-ci a jadis trahi les ordres en ayant une relation avec une femme et de cette relation est née Philis. L'évêque fut répudié et sa fille contrainte d'entrer dans les ordres. Trente années plus tard, la belle Liturge est une sœur sévère prêtant son bras et sa science aux ordres les plus extrêmes. C'est pour cela qu'à Ronde-Cité on lui a confié pour mission d'étudier tous les phénomènes anormaux pouvant être rattachés (artificiellement ou non) au culte du saint martyr.

Lorsqu'elle fut, par le plus grand des hasards, survolée par Nouvelle Étoile, elle ne tarda pas à réunir les hommes nécessaires à la présente expédition. Cinquante missionnaires liturges surentraînés l'ont donc accompagnée jusqu'en cette terre hostile.

L'Holdebniggoptère

Ce véhicule est le cent trentième à porter ce nom. Il est cependant le premier à pousser l'expérimentation jusqu'à faire voler des nains.

Il se compose de deux parties, la première étant une grosse machine à vapeur pesant plus de cent kilos et ayant pour but de créer de l'air comprimé à très forte pression. Cette machine est prolongée d'une rampe de lancement large de trois mètres et ayant la forme d'un canon long de vingt mètres.

La deuxième partie de l'Holdebniggoptère est une large nacelle de bois, de corde et d'osier au centre de laquelle se trouve, plié dans une caisse fixée au plancher, un gigantesque drap lui-même relié au plancher par de longues et fines cordes.

Placée dans le canon avec ses passagers, jusqu'à huit, la nacelle est projetée suivant un angle imposé par la rampe (environ soixante-dix degrés). C'est l'air comprimé dans la machine à vapeur qui donne la force nécessaire à l'envoi des nains dans le ciel.

Une fois que la nacelle entame son inévitable retombée, ses passagers doivent ouvrir la caisse située en son centre et dérouler le drap de peau qui fait alors effet de gigantesque parachute. La forme de celui-ci a été étudiée pour que la nacelle retombe le plus lentement possible, et même, pour qu'elle plane quelques minutes… mais tout cela n'est pour l'instant que spéculations et théories.

Contact : Mère Philis n'est pas quelqu'un que l'on peut ignorer. C'est une très belle femme, malgré les deux balafres qui triangulent son visage depuis le front jusqu'aux joues. Interrogée sur leur origine, elle répond évasivement qu'il se trouve toujours des mercenaires pour en vouloir au con des religieuses.

Il est tout à fait possible de s'entendre avec Mère Philis, à condition de ne pas se mettre sur son chemin. Ainsi, elle acceptera toujours d'aider les Inspirés ou les membres de l'Équerre, tant que ceux-ci lui garantissent qu'au final, Nouvelle Étoile portera un nom liturge et que si tout ou partie peut en être récolté, elle en sera la bénéficiaire.

Intentions : Voir où cette étoile veut les mener. Illusia est pour les Liturges un signe à suivre. Elle veut les conduire vers un secret. Si elle s'est arrêtée en ces lieux, c'est que quelque chose s'y cache qui pourrait être révélateur pour les croyances liturges.

Didascalie : Apologie de la convoitise

Vous pouvez, Éminence, choisir de compliquer un peu les choses. Pour cela, nous vous proposons l'intervention de Ghéruntias, un chaman obscurantiste dépêché à la poursuite de la Lueur par le Cryptogramme-magicien princéen.

Dès les premières rumeurs de cette sphère de lumière qui filait droit vers le nord, les dirigeants du Cryptogramme-magicien ont tout de suite pensé qu'il faudrait la suivre jusqu'en les coins les plus reculés du continent pour en savoir davantage à son sujet. Qu'il s'agisse d'une source de pouvoir ou de toute autre chose pouvant profiter au Cryptogramme. Pour cette mission, il faudrait une personne qui ne craindrait ni la distance, ni le froid : le plus atypique des mages, Ghéruntias le loup.

Ghéruntias est un vétéran de l'école Yaezmite. Partagé entre l'amour pour la liberté enseigné par l'école et ses engagements de Censeur du Cryptogramme, il a choisi de vivre isolé, et de parcourir les grandes plaines tout en se tenant informé des affaires en cours. En contrepartie de cette liberté, il se tenait à la disposition de ses confrères mages qui pouvaient à leur gré le contacter grâce à un faucon dressé à cette fin. Ainsi libéré, Ghéruntias créa un sort Obscurantiste lui permettant de passer le plus clair de son temps sous la forme d'un gros loup sauvage à parcourir les steppes, ses danseurs noués dans sa crinière.

Sous cette forme, Ghéruntias a fini par perdre le gout de la vie et des intrigues humaines. Il est devenu le mâle dominant d'une meute de loups. Tous lui sont entièrement dévoués et l'ont suivi jusqu'aux glaciers mortels où se déroulent les évènements de ce Drame. Il s'agit de la meute que les Inspirés ont pu voir apparaître dans leur sillage au début de ce Troisième Acte.

Vivant à la frontière entre la Lyphane et les Communes princières, Ghéruntias tient plus de la bête sauvage que du mage Obscurantiste effrayant. Pourtant, les dirigeants du Crytogramme-magicien l'ont jugé tout désigné pour accomplir ce travail.

La mission de Ghéruntias est bien simple : il doit trouver la nouvelle étoile et la ramener à ses supérieurs du Cryptogramme-magicien princéen. Ceux-ci sont effectivement convaincus qu'il ne s'agit pas d'un astre (compte tenu de sa hauteur d'évolution et par conséquent, de sa taille), mais bien d'une quelconque manifestation d'un pouvoir ancien et oublié. Quelle que soit cette chose, elle finira bien par arrêter de se déplacer, voire par se poser. Ghéruntias doit donc la suivre, la décrocher du ciel s'il le faut et la ramener aux Communes princières.

Contact : Ghéruntias et ses charmantes bêtes (trente loups dont seize grands mâles) n'ont pas l'intention de prendre de risques. C'est pourquoi en aucun cas le mage ne se présentera aux Inspirés en tant que tel. Il gardera toujours ses distances et les Inspirés ne verront jamais qu'une meute de loup les suivant et les observant. Si lors de leur voyage les Inspirés décident, pour une raison ou une autre de s'intéresser à la meute et qu'ils s'en approchent, un test de PER+Vigilance contre une Diff.15 permettra de repérer trois danseurs dissimulés dans la crinière du chef de meute.

Intentions : Depuis l'apparition des Inspirés dans la région, Ghéruntias a fait la choix de les suivre et de les observer. Convaincu qu'ils en savent plus que lui, il se contente de rester cacher et de les espionner par les moyens qui sont ceux de la meute. Ces loups insaisissables se faisant de plus en plus nombreux à mesure qu'ils approchent du but devrait rendre les Inspirés quelques peu nerveux. Pour gérer cela, contentez vous de leur faire apercevoir trois loups le premier jour, cinq le second, sept le troisième, puis dix, quinze… pour enfin, au dernier jour de voyage leur montrer la meute entière, trente loups sauvages les observant et les écoutants. Au moment de se rendre à l'iceberg, les loups se lancent comme une seule bête à l'assaut de la dentelle de glace, laissant six membres mourir tant la traversée est périlleuse. Une fois sur l'iceberg, ils investissent la bibliothèque et observent, se tapissant toujours, apparaissant furtivement à ceux qui réussissent des tests de PER+Vigilance contre DIFF 15.

Observant et écoutant chaque mot des Inspirés, Ghéruntias finit par comprendre ce qu'est Illusia et que si les Inspirés interviennent, la Lueur sera à jamais perdue pour lui et retournera dans le temps qui est le sien.

Au moment où Ghéruntias voit le premier Inspiré devenir vaporeux à l'approche de la main de Goloss, la horde attaque alors comme une seule bête les Inspirés à sa portée. Ghéruntias se bat férocement mais ordonnera le repli dès que cinq loups seront tombés au combat. Il veut garder Illusia pour lui, mais pas sacrifier les siens.

Si les Inspirés sont tués, Illusia restera dans le ciel et la meute repartira afin de faire un rapport aux supérieurs de Ghéruntias et de dépêcher une équipe pour se rendre sur place et étudier le phénomène de plus près. Malheureusement, lorsqu'ils reviendront, l'étoile aura disparu dans le lointain océan avec l'iceberg.

Si les Inspirés s'en sortent et qu'ils réussissent à sauver les Illusides, l'iceberg et l'étoile disparaîtront aussi au large. Les loups regagneront les steppes et jamais Ghéruntias ne contactera le Cryptogramme-magicien.

Les statistiques de Ghéruntias sont celles de l'archétype Mage obscurantiste du livre de base d'AGONE. Il possède trois Danseurs qui lui permettent d'avoir recours à tous les sorts Obscurantistes du livre de base.

Les statistiques des loups sont les suivantes :
Caractéristiques :
RES 8, FOR 5, AGI 10, PER 14, MEL 7, EMP -, ART-, TAI -1, MV +4, BD +0, PdV 45, SBG 15, SBC 22
Compétences : Armes : griffes 3, Armes : crocs 6, Athlétisme 10, Chasse 6, Discrétion 3, Vigilance 10

Missionnaires liturges

Mercenaires en vêtements chauds et cottes de mailles. Tous arborent une tonsure monacale.

TAI 0, **MV** 3
PdV 57, **SBG** 19, **SBC** 28, **BD** +2
Initiative : 13, épée 14
Attaque au contact : épée 16
Attaque à distance : –
Esquive : 5
Parade : épée 16
Défense à distance : 2

Armes

Armes	Initiative	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	+7(T)	0	-

Armure : Cotte de mailles. Veste seulement, Malus -4, Prot. 6

Événements

Diplomatie liturge

Les Liturges arrivent le lendemain de l'arrivée des Inspirés. Ils ne prennent la peine de se présenter à ceux qui sont déjà présents que s'ils sont sur leur chemin. Autrement dit, si les Inspirés sont partis carapater sur la banquise, il y a peu de chances pour qu'ils rencontrent Mère Philis et ses missionnaires avant qu'ils n'arrivent à Cité Gelée.

Mère Philis lance immédiatement ses hommes à travers la dentelle de glace, et sans repos, cette traversée est mortelle. Vingt-trois d'entre eux n'arrivent pas jusqu'à l'iceberg. Le lendemain à l'aube, les vingt-sept survivants entrent dans Cité Gelée.

La rencontre avec les Ilusides se fait sans violence, Philis est bien plus civilisée que ses moines mercenaires et maintient une aura de diplomatie. Elle rencontre Carminia, la reine des Illusides (*cf.* plus bas) et visite en sa compagnie la bibliothèque de glace.

À midi ce jour-là, Mère Philis connaît les secrets de la genèse de l'Harmonde et comprend que Saint Neuvêne le martyr n'a probablement rien à voir avec tout cela… De telles révélations mettraient fin au fondement même de la Province liturgique. Dans la demi-journée qui suit, elle demande à ses hommes de faire fondre toutes les statues une par une, puis de tuer sans exception tous les Illusides. Incapables de se défendre tant ils sont réduits physiquement, les Illusides se résignent à se laisser tuer.

Si les Inspirés sont là : Il est possible que les Inspirés aient fait le voyage jusqu'à Cité Gelée avec les Liturges. Il est alors fort probable qu'ils cherchent à préserver les Illusides de la violence qui finit par se déchaîner contre eux.

La violence est possible, reste à savoir si les Inspirés sauront tenir tête à vingt-sept mercenaires liturges. L'autre solution est la discussion : les Inspirés ont peut-être compris, en voyant l'iceberg détaché de la banquise, qu'il peut disparaître à jamais au large des Parages. S'ils tentent de convaincre Mère Philis de laisser les Illusides dériver en paix, un bon argumentaire peut la faire changer d'avis. Un test en INT + Diplomatie ou Éloquence contre une DIFF 25 est nécessaire pour cela. La façon dont l'Inspiré tentant de convaincre Mère Philis exprimera son argumentaire vous permettra de baisser le seuil de difficulté à concurrence de 10 points.

La tragédie de l'Holdebniggoptère

Le lendemain de leur arrivée à midi, les nains de l'Équerre ont terminé la construction de leur machine folle.

Les Inspirés peuvent très bien les avoir aidés ; vu le climat et les lieux, aucune aide n'est refusée. Ceci dit, un peu de bon sens n'est pas le mal venu, et un test d'INT contre une DIFF 20 permet aux Inspirés de penser que cette tentative est peine perdue. Voler ne servira probablement qu'à tuer des innocents et à les retarder eux-mêmes dans leur quête.

En effet, à midi, alors que tout est prêt et que la machine chauffe depuis quatre heures, on estime que la pression nécessaire est obtenue. Mais alors que la nacelle est prête à être lancée, la pression ne donne pas l'effet escompté et elle reste bloquée dans le tube de lancement. La machine, étouffée, explose alors, tuant les six nains de la nacelle et les huit qui actionnaient les multiples leviers de l'appareil.

Toute personne située à moins de vingt mètres doit alors faire un test d'AGI + Esquive contre une DIFF 15 sous peine d'endurer 1D10 points de dégâts.

Les nains sont désespérés et fous de rage à la fois; leur expérience a échoué et leurs amis sont morts. Les Inspirés quant à eux, ont perdu un temps précieux.

Cité Gelée

Après des siècles de vie isolée, les Illusides, le peuple de Cité Gelée est appelé à regagner la surface. En effet, ce qui leur donnait leur force vive, c'était l'union de celles de Goloss et d'Illusia… Mais aujourd'hui, l'une des deux manque à l'équation. Illusia est sortie du cycle temporel auquel elle appartenait; de ce fait, l'énergie qu'elle avait offerte jadis a quitté ses bénéficiaires et ceux-ci dépérissent. Carminia, la reine du peuple éternel a donc envoyé un groupe d'émissaire vers la surface afin qu'ils trouvent une solution, un moyen de sauver les habitants de Cité Gelée.

Les trente moribonds envoyés vers la surface avaient pour mission de vérifier s'ils pouvaient survivre en mangeant comme ils le faisaient autrefois, ou bien s'il y avait un moyen de retrouver la source d'éternité qu'était Illusia.

Ceux qui ont rejoint la surface ont pu éprouver l'inefficacité de la nourriture. Ils ont essayé de manger et de boire, mais rien n'y fait; la seule nourriture qui puisse les maintenir en vie est l'union des essences de Goloss et Illusia. Au moment où les Inspirés apparaissent dans la région, les émissaires ont regagné leur cité depuis vingt-quatre heures en apportant une terrible nouvelle: ils ne peuvent survivre normalement.

La réapparition d'Illusia dans le ciel laisse tous ses enfants perplexes; elle est là, semble les regarder sans vouloir tomber; comme revenue pour assister à leur fin comme elle avait assisté à leur naissance. Les uns après les autres, ils regagnent la surface et se suicident en se jetant à la mer sous la froide lueur d'Illusia. La reine Carminia a tenté de parler aux siens en leur insufflant l'espoir, mais ils ne l'écoutent plus. Elle a alors regagné ses tours de glace et attend la mort. Dans trois jours, ils seront tous morts si l'on n'intervient pas.

Le peuple qui n'avait ni faim, ni froid

Jusqu'à peu, les Illusides étaient un peuple comblé, en perpétuelle contemplation des mystères de l'univers. Les guerriers d'antan sont devenus des philosophes et des architectes; dans un réseau de cavernes de glace situées sous la banquise, ils ont interprété et sculpté l'histoire de l'Harmonde. Des centaines de statues de glace représentent ainsi ce que ce peuple croit connaître de la cosmogonie. On peut y voir la construction de l'Harmonde par les Muses, la naissance du Masque et de Janus… L'histoire est aussi parfois minimaliste et chacun y a apporté ce qu'il connaissait d'histoire régionale, de contes entendus dans son enfance, etc.

Les Illusides ont constitué la plus grande bibliothèque jamais construite et sans doute la source d'information la plus explicite sur l'Harmonde. Mais ce trésor va se perdre, la voûte principale du réseau qui l'accueille est la cage thoracique de Goloss, et celle-ci s'effondre peu à peu. De surcroît, les statues sont en train de fondre et rien ne pourra empêcher cela tant qu'Illusia ne sera pas à nouveau sacrifiée.

Cité Gelée, la métropole de glace, est elle aussi en train de fondre. Chaque jour, ses tours les plus hautes s'élèvent un peu moins haut vers la banquise. Chaque jour, les plafonds suintent un peu plus et les philosophes perdent leurs belles théories, ils n'ont plus cette force insouciante qui les faisait se suffire à eux-mêmes et se contenter de penser pour vivre. Les plus beaux archivistes que l'Harmonde ait connus sont au crépuscule de leur existence et cela se ressent même dans leur apparence. Les peaux se sont desséchées, puis craquelées à mesure qu'en dessous les muscles s'atrophiaient. Puis les muscles se sont résorbés jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que la peau noircie sur les os… La mort les a rattrapés; et Carminia la belle, méduse nommée jadis reine des Illusides n'est plus qu'un squelette coiffé de serpents desséchés et flottant dans une robe dont les cristaux éternels ont fondu.



L'inaccessible iceberg

L'iceberg qui abrite Cité Gelée était autrefois un morceau de la banquise continentale. Il n'est plus aujourd'hui qu'un gros glaçon en pleine déliquescence, séparé de la banquise par cent mètres de dentelle de glace. Ici un bras blanc à peine assez solide pour porter deux hommes, un peu plus loin quelques récifs blancs couverts d'une glace cassante, et là, la mer glaciale et mordante.

La traversée dure cinq heures et peut être mortelle à quiconque ne fait pas preuve d'adresse et de vigilance.

Les tests à effectuer sont :

- PER + Vigilance contre DIFF 25 (20 si les Inspirés sont équipés)
- AGI + Athlétisme contre DIFF 20 (15 si les Inspirés sont équipés)
- RÉS + Survie contre DIFF 20 (15 si les Inspirés sont équipés)

Un seul échec à l'un de ces tests plonge l'Inspiré concerné dans les eaux glaciales. Pour toute minute passée dans cette eau il faut réussir un test de RÉS contre une difficulté de 20, la Marge d'échec indiquant les dégâts encaissés.

Une fois ces tests réussis, il faut encore escalader l'iceberg. Par chance, la face exposée au continent est un biseau naissant à trois mètres seulement au-dessus des eaux. Lorsque les pieds sont à nouveau au sec, il ne reste plus qu'à atteindre le sommet.

Sauver les Illusides

Rencontre d'un peuple à sa fin

En arrivant en haut de l'iceberg, le spectacle n'est pas des plus réjouissants : des dizaines de personnes déambulent des heures durant, le tête en l'air à balbutier des histoires de fin du monde. Se croisant sans se voir comme des fous dans une cour d'asile, les Illusides voient les siècles de sagesse qu'ils ont vécus, chassés par une soudaine démence. De temps en temps, certains sautent depuis les plus hauts bords de l'iceberg.

Leur parler ne révèle pas grand-chose, ils parlent de fin du monde, de sagesse perdue, de bataille inutile et d'une Lueur venue les voir mourir. Certains prétendent même avoir lutté pour les Muses, pour l'Harmonie…

Après quelques minutes de dialogue stérile, on peut voir d'où viennent ces gens. Au cœur du plateau qui domine l'iceberg, un large effondrement permet l'accès à un réseau de cavernes. À peine entré, on est plongé dans l'histoire de l'Harmonde ; il s'agit de la gigantesque bibliothèque de glace. Les visiteurs découvrent aussi avec stupeur que la voûte protégeant les statues de glace des effondrements n'est autre que la cage thoracique d'un gigantesque humanoïde. Ici et là, les Illusides boitillent vers la sortie, pleurant leur fin.

Après quelques minutes, les Inspirés trouvent la reine Carminia en train de pleurer, à genoux au pied d'une statue représentant les Muses. Si les Inspirés ont fait le mauvais choix d'aider les nains à tenter de voler pour étudier Illusia, ils ont perdu beaucoup de temps. Peut-être les Liturges sont-ils alors déjà là, en train de tenter, tant bien que mal d'allumer des feux pour fondre la mémoire des Illusides.

Bien que désespérée, Carminia n'a pas encore perdu la raison. Elle écoute ce que les Inspirés ont à dire et répond à toutes leurs questions, leur racontant ce qui s'est passé ici, leur parlant de Goloss et d'Illusia. Si elle est morte, tuée par les Liturges, il faut alors tirer les informations de la bibliothèque (test d'INT contre DIFF 15) ou obtenir ces informations de Mère Philis.

La main du destin

La rencontre des Illusides et la visite de leur trésor de savoir devraient avoir donné aux Inspirés l'envie de les sauver. Pour cela, ils doivent comprendre en entendant le récit de la bataille qui a donné naissance à ce peuple qu'Illusia doit à nouveau mourir et tomber sur l'iceberg. Mais comment faire ?

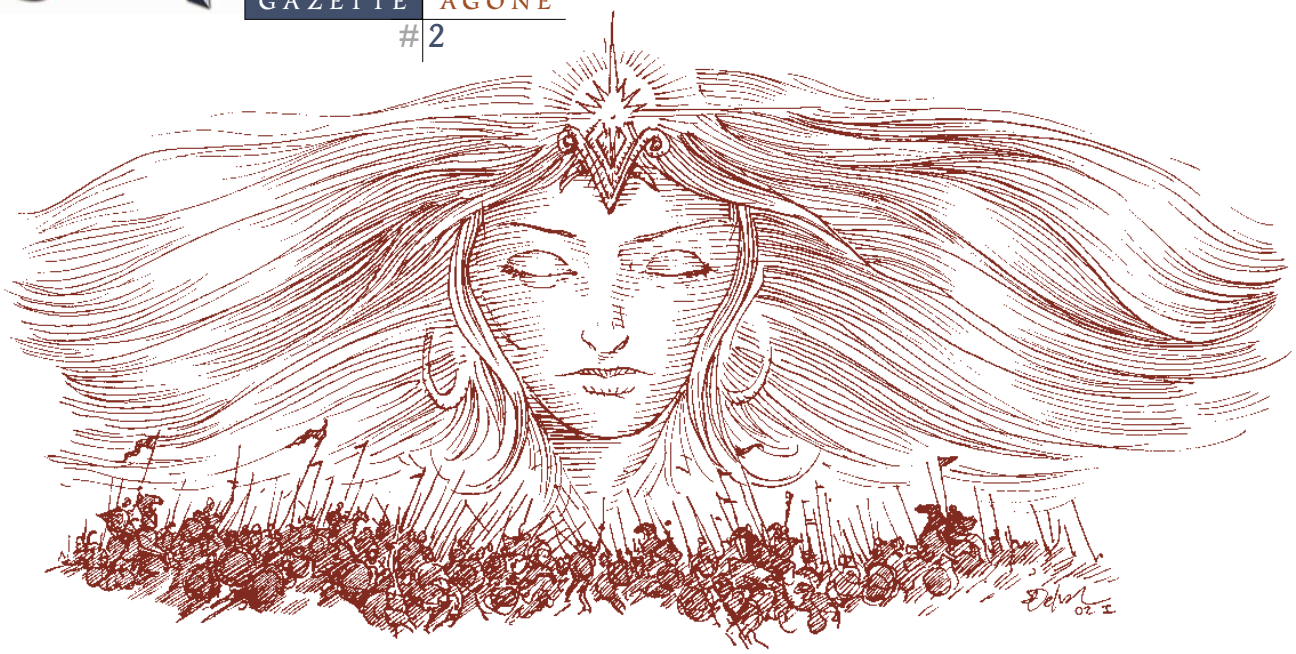
Un phénomène devrait les conduire sur la voie : la main de Goloss. En effet, parmi les vestiges de la bataille et les ruines ruisselantes de Cité Gelée, les seules choses à rester intactes sont les ossements du titan. Le gigantesque squelette qui constitue l'armature architecturale de la cité reste là, étendu, l'une de ses paumes vers le ciel. Selon les récits de Carminia, cette paume a accueilli Illusia lors de son sacrifice. Or, les Inspirés vivent une expérience étrange à son approche : dès qu'ils sont à moins de cinq mètres de la main osseuse, des bruits de bataille résonnent dans leurs têtes et leurs corps deviennent de plus en plus générateurs d'obscurité. Plus ils s'approchent et plus leurs crânes résonnent de cette bataille… Leurs corps eux, deviennent vaporeux, et ne sont bientôt plus que des brouillards noirs au cœur desquels leurs Flammes, uniques source de lumière, rappellent qu'ils ont un rôle à jouer.

Bataille passée…

Les Inspirés doivent s'approcher à l'extrême de la main de Goloss, jusqu'à la toucher. Leur obscurité se dissout alors pour la nimber et s'y incruster… Leurs corps se dissolvent totalement l'espace d'une seconde pour se reformer l'instant d'après au cœur de la bataille.

La main de Goloss est le répondant de leur Sanctuaire. Illusia est sortie de sa sphère de temps par le Sanctuaire et la main de Goloss est la fin de la boucle qui permet le retour à la normale. Mais pour que cela soit possible, les Inspirés doivent pousser jusqu'au bout la métaphore qui les lie à Illusia : elle ne peut mourir sans eux, ils doivent se sacrifier pour qu'elle meure !

Pour le comprendre, ils doivent vivre la bataille. Éminence, pour mettre en scène cette bataille, reportez-vous à l'introduction de ce Drame : Goloss piétine la ville, les troupes démoniaques affrontent les mercenaires de l'Harmonie. La bataille est terrible mais les yeux ne peuvent s'empêcher de se tourner vers le ciel et d'attendre que la Lueur n'agisse.



Mais Illusia ne fait rien, elle est pétrifiée dans le ciel et ne mourra qu'avec les Inspirés. Eux-mêmes sont pris dans la bataille et celle-ci sera perdue s'ils ne se sacrifient pas. Pour cela, il faut qu'ils comprennent qu'ils doivent mourir et non vaincre.

Ils vont le ressentir de cette façon : pris à parti, ils voient les mercenaires de l'Harmonie tomber les uns après les autres et même Goloss ne tient plus debout. Ils seront bientôt seuls à se battre… Dans le combat, il leur arrive probablement d'être blessés, et c'est ainsi qu'ils peuvent comprendre : à chaque fois que l'un d'entre eux encaisse une blessure, Illusia fait résonner dans leurs têtes les cris de sa douleur. Là-haut dans le ciel, on voit sa lumière faiblir et à chaque blessure elle tombe un peu plus bas. Pas assez cependant pour leur donner la victoire.

Les Inspirés doivent donc mourir, soit en se donnant eux-mêmes la mort, soit en s'entre-tuant de façon héroïque, soit en se jetant désespérément dans la bataille jusqu'à tomber.

Défaite

Si les Inspirés ne comprennent pas et qu'ils fuient le combat, ils devront regagner la banquise et affronter les Parages. En quelques secondes, ils seront sortis de l'aura magique de la main de Goloss et n'auront plus qu'à comprendre qu'ils ont échoué. En quelques heures, les Illusides meurent les uns après les autres et l'iceberg s'ébranle… Il se décroche totalement de son ancrage dans la dentelle de glace.

Les Inspirés devront faire vite pour regagner un lieu sûr et voir au loin l'iceberg disparaître, dans le lointain inconnu de l'Harmonde. Illusia, à jamais figée au-dessus de lui le suivra, emportant avec elle tous leurs secrets. La Ténèbre qui nimbait les Inspirés disparaît définitivement.

Victoire

Une fois tous les Inspirés morts, Illusia meurt à son tour. Elle tombe, s'évanouit dans la main de Goloss et redonne leur vivacité à tous les Illusides. Tout reste à reconstruire, mais le peuple de sous la glace peut à nouveau vivre, et pour l'éternité… Les Inspirés reprennent alors vie, guéris de toutes leurs blessures et débarrassés de leurs auras de Ténèbre.

Cependant, l'iceberg a trop souffert de son manque et s'ébranle pour quitter à jamais la partie connue de l'Harmonde. En moins d'une heure, il sera impossible à quiconque de regagner la terre ferme. Les Inspirés doivent faire vite.

Une fois la terre rejointe, un spectacle magnifique s'offre à eux : le dessus de l'iceberg a fini de s'écrouler, laissant à l'air libre les vestiges de Cité Gelée. Bientôt reconstruite, la cité de glace errera à jamais sur les mers inconnues du nord de l'Harmonde…

Combattants de la bataille de Blizhilda

Mercenaires en vêtements chauds et cottes de mailles. Tous arborent une tonsure monacale.

TAI 0, **MV** 3
PdV 57, **SBG** 19, **SBC** 28, **BD** +2
Initiative : 13, épée 14 ou hache 14
Attaque au contact : épée 16 ou hache 14
Attaque à distance : –
Esquive : 7
Parade : épée 16 ou hache 14
Défense à distance : 3

Armes

Armes	Initiative	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	+7(T)	0	-
Hache	+1	+0	-1	+8(T)	0	-

Armure : Écailles. Veste seulement, Malus 2, Prot. 4

Chronologie sommaire

J-1 Les émissaires illusides rentrent à Cité Gelée avec leur message de désespoir. Dans les heures qui suivent, leurs pairs désespérés commencent à se suicider.

J Arrivée des Inspirés et des nains de l'Équerre.

J+1 Arrivée des Liturges sur la banquise.

J+2 À l'aube : arrivée des Liturges à Cité Gelée.
À midi : explosion de l'Holdebniggoptère.

Tombée de la nuit : Mère Philis ordonne à ses hommes de détruire la bibliothèque de glace et de tuer les survivants.

Points d'expérience

- Les Inspirés se sont investis dans la gestion des débordements dans leur Domaine : 2PX
- Les Inspirés ont mené les études astronomiques nécessaires (se documenter, rencontrer les lutins…) : 5PX
- Les Inspirés ont compris qu'ils étaient victimes d'hallucinations collectives et ont tenté de s'y soustraire plutôt que de sombrer dans les massacre d'innocents : 5PX
- Les Inspirés ont redoublé d'astuce pour passer les épreuves des Parages : 3PX
- Les Inspirés ont tenté de jouer les médiateurs entre les différents acteurs de l'Acte Troisième : 3PX
- Les Inspirés ont compris d'eux-mêmes qu'ils devaient jouer le rôle d'Illusia dans la bataille : 5PX
- Les Inspirés ont sauvé les Illusides : 8PX

Conclusion

La fin de ce Drame est ouverte. Les Liturges de Mère Philis ont peut-être appris bon nombre de choses sur l'histoire de l'Harmonde, mais ils se garderont bien de les rendre publiques. Ils seraient taxés d'hérésie et remettraient en cause bien des convictions religieuses. Les nains de l'Équerre quant à eux sont tenus par le secret de l'ordre, ce ne sont donc pas eux qui révéleront aux ternes de l'Harmonde l'existence des Muses ou bien toute autre vérité contenue dans la bibliothèque de glace.

Les Inspirés quant à eux, ne repartiront qu'avec une question : quel mystère renferme leur Sanctuaire, qui a permis à une Lueur de revenir à la vie et de bouleverser le temps et la stabilité de l'Harmonde ? Le lien avec Illusia est rompu, la Ténèbre ne s'évade plus de leur corps et le temps les rattrape, la barbe et les cheveux poussent subitement comme pour rattraper le temps perdu. La Peine Puits d'obscurité est définitivement perdue.



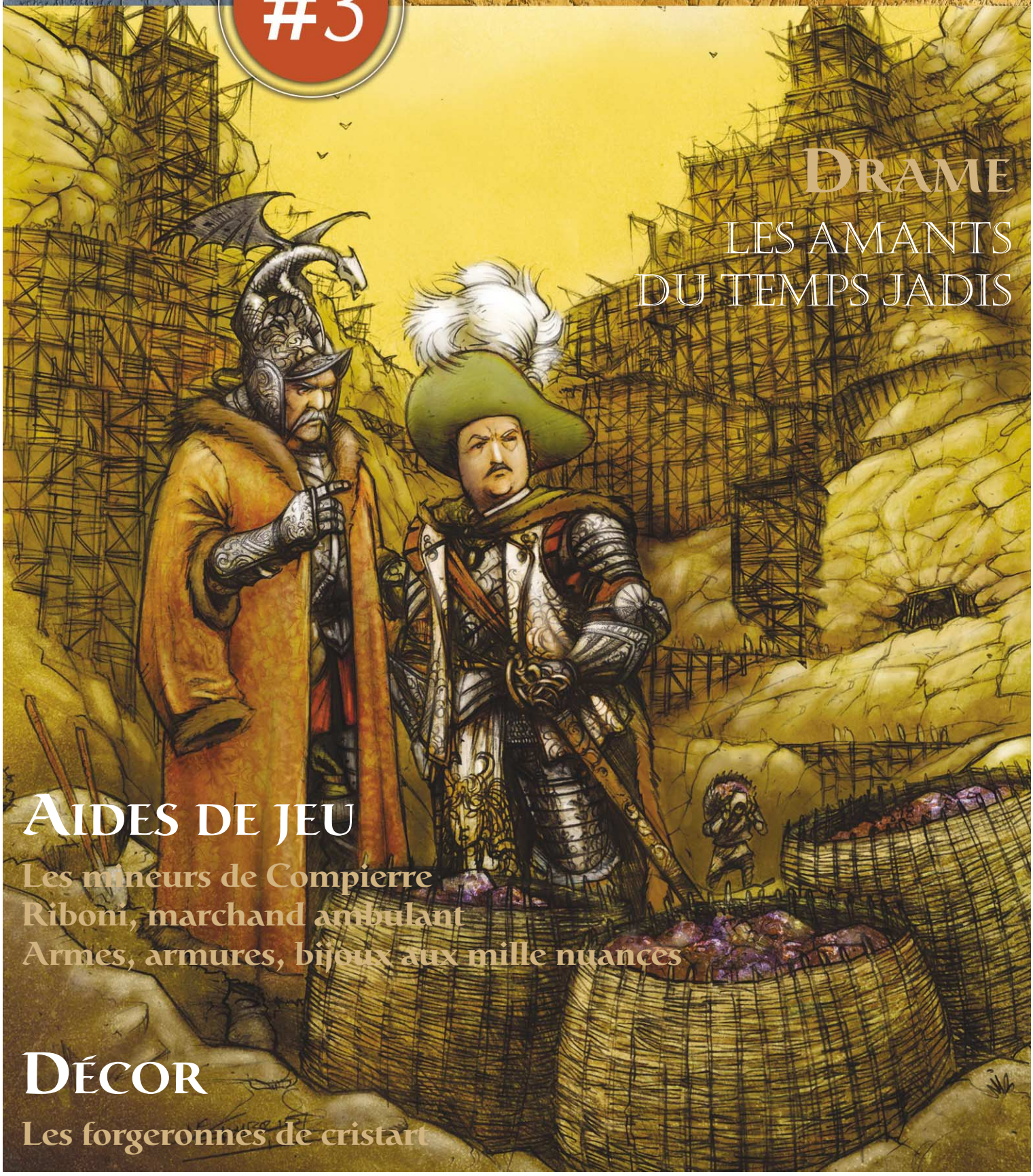
agone

L'Insidiré

GAZETTE #3

Drame

Les amants du temps jadis



Aides de jeu

Les mineurs de Compierre

Riboni, marchand ambulant

Armes, armures, bijoux aux mille nuances

Décor

Les forgeronnes de cristart

COMPIERRE

Cher Inspiré,
La présente missive risque de vous surprendre. En effet, il s'agit d'un dossier ayant été dérobé à une Éminence grise. Comme vous vous en doutez, je ne devrais pas être en possession de pareils parchemins… et encore moins vous en faire part. Mais j'ai en tête que vous saurez mieux que quiconque tirer profit des secrets de Compierre. Bien qu'incomplet, le document se révèle fort intéressant et devrait ouvrir à votre Compagnie des perspectives d'évolution.

Les habitants de Compierre vivent un quotidien dur, dangereux et harassant. Ces mineurs se tuent au travail pour faire fonctionner leur petite communauté, loin de l'autorité de toute noblesse, religion ou maître d'aucune sorte. Hérésie pour les uns, démonstration de courage pour les autres, ce choix fait de Compierre un lieu unique en l'Harmonde.

Histoire : pauvres, sales, mais libres !

Une enclave indépendante

Dès la découverte des premiers filons dans le Val gris, la qualité du métal extrait fut clairement établie. La noblesse régnant alors sur la région, forte et entreprenante, s'intéressa donc à cette nouvelle source de revenu. Elle envoya chercher les premiers repris de justice et autres condamnés dans les prisons des royaumes. L'idée était d'obtenir gratuitement, ou plutôt à très bon marché, une main-d'œuvre efficace et peu exigeante, car redevable d'une nouvelle liberté.

Ces quelques pionniers installés et étroitement surveillés, la population locale connut une expansion sans précédent, entraînant derrière elle le commerce… Les mines s'organisèrent et le statut des repris de justice, toujours plus nombreux, se stabilisa pour finalement intégrer une place dans le paysage social de la région.

Les malfrats ne tardèrent pas à s'organiser pour lutter contre les exigences toujours plus folles de leurs nouveaux maîtres. Il est vrai que leur liberté retrouvée tenait plus de l'esclavagisme que d'autre chose. Réussissant le tour de force de s'attacher le soutien des tailleuses de cristart installées à proximité, ils parvinrent à détrôner dans le sang le seigneur local. Pendant plusieurs mois, ils vécurent tels des pirates, sans loi ni maître. Mais les dirigeants des domaines alentours vinrent à eux à la tête de leurs armées et mirent fin à l'utopie dans le même bain de sang qui l'avait vu naître.

Mettant à la tête de la région un nouveau dirigeant, ces conquérants acceptèrent de négocier les conditions de la défaite des révoltés. Ces derniers obtinrent le droit d'être rémunérés au rendement et de se voir déléguer une certaine autonomie dans la gestion de l'exploitation minière. Le conseil des Logés était né.

Les enfants de la révolte

Aujourd'hui, les autorités politiques de la région n'ont quasiment plus aucun contact avec la communauté minière de Compierre. Elles se contentent de prélever un impôt annuel, mais ont pour ainsi dire oublié le village.

Au sein de celui-ci, les mineurs sont tous égaux et ne doivent rien de plus à la communauté qu'un certain rendement, ou le paiement d'une taxe. À leur tête, le conseil des Logés, composé de représentants issus de la communauté, veille à ce que la mine profite de manière égale à chacun et n'ait besoin d'aucune aide, ou autorité supérieure. Les représentants sont tous des descendants des premiers mineurs et personne n'ose remettre le bien de leur travail ou de leurs intentions en cause. Mais certains habitants de Compierre les tiennent pour responsables d'abus qu'ils ont du mal à pardonner…

Les lieux

Bienvenue dans le Val gris !

La région où s'est installée la petite communauté minière n'a pas beaucoup évolué avec le temps. Quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, une épaisse brume enveloppe le paysage et limite la visibilité à quelques dizaines de mètres. Vallonnée et peu rocailleuse, la contrée est essentiellement composée de plaines mornes et détrempées. Quelques bois et belles forêts parsèment tout de même les cartes.

L'environnement direct de Compierre se compose du mont Craquefer, un pic rocheux culminant à 900 mètres, et de la forêt de Braveroche. Les loups sont fréquents dans la région. De plus, assez peu féconde en gibier, la nature locale les affame plus régulièrement que de raison. Ils n'ont plus peur de l'homme et constituent un véritable danger pour les mineurs. D'autres animaux sauvages se manifestent, mais aucun d'entre eux ne fait l'objet d'autant de craintes et de superstitions que les loups.

Tout comme Compierre, la région est délaissée par la noblesse qui la possède. Elle ne comprend de toute façon aucun autre village, mais les routes n'y sont pas entretenues, et restent donc difficilement praticables. Les autorités de Compierre veillent cependant à ce que les voies qui servent directement à la communauté soient maintenues en l'état (le chemin de la mine, celui de la cueillette ou les rues du village).

Compierre

Régime : conseil composé d'élus, forme primitive de démocratie.
Effectifs : aucun Inspiré, 2 000 Ternes.

CORPS : 2/0
Armée : 6
Défense : 2
Habitants : 5
Organisation : 6

ESPRIT : 2/0
Finance : 7
Renseignement : 2

ÂME : 1/0
Capacité magique : 2
Relations diplomatiques : 1

Compierre

Compierre est un village dont l'aspect dénote dans l'Harmonde. Très étendu, il accueille une population composée aux trois quarts de mineurs exploitant le mont Craquefer. Le quart restant comprenant les artisans, fermiers et commerçants dont la communauté a besoin pour vivre.

Dans l'ensemble, le village se divise en deux parties distinctes. Son centre est aussi sa partie la plus ancienne. La majorité des bâtiments qui le composent datent d'avant la prise d'autonomie des mineurs de la région. Ils comprennent plusieurs étages et sont ouvragés, bien que sérieusement endommagés par les ans. Autour de ce noyau s'étend une foule de petites maisons sans étage, pour la plupart en bois. Celles-ci sont toutes composées de deux pièces au confort précaire.

Organisation de la communauté

La vie de Compierre est orchestrée par le conseil des Logés. Cette institution, mise en place par les premiers mineurs à s'être soulevés, remplit à la fois le rôle de la noblesse locale et celui de gestionnaire de l'exploitation minière. Ainsi, c'est le conseil des Logés qui entretient la milice d'une vingtaine de mercenaires dont dispose la communauté. De même, cette structure édicte le minimum de lois et de règlements que les habitants du village doivent respecter pour que chacun puisse vivre en paix. À l'occasion, le conseil fait office de tribunal et peut prononcer des jugements à l'encontre des fautifs.

À la fois administrateur et garant de l'exécution de la volonté du peuple, le souci principal du conseil et de ses membres reste de préserver l'harmonie de Compierre, pas de gouverner à la manière d'un seigneur. Ses réunions hebdomadaires sont souvent longues et parfois ennuyeuses, mais chaque membre de la communauté peut s'y exprimer et discuter des problèmes communs ou particuliers.

Crimes et châtiments

Le vol et les petits délits

Compierre est une communauté assez restreinte, où tout le monde se connaît. Les délits mineurs et autres nuisances de ce type sont donc punis avant tout par la pression sociale. Dès que le conseil des Logés reconnaît un membre de la communauté coupable d'un tel crime, les répercussions de son acte sur sa vie sociale sont réelles. Le coupable se voit refusée l'entrée aux auberges, montré du doigt en plein marché ou encore obligé de régler l'intégralité de ses dettes, et ce le temps de la sanction, de quelques jours à quelques semaines.

Dans certains cas, les récidivistes se sont vus passés à tabac par les mercenaires du conseil ou ont été étroitement surveillés pendant de longs mois dans leurs moindres faits et gestes. L'exil peut paraître préférable au coupable.

Le meurtre et autres délits majeurs

Un niveau au-dessus des petits délits se trouvent les crimes graves. Le meurtre, d'une part, mais aussi le viol, le vol de grande envergure ou le chantage organisé sur le long terme entrent dans cette catégorie.

Les lois édictées par le conseil sont très strictes à ce sujet et ne font pas de cadeaux aux coupables. Dans la pratique, force est de constater que le bannissement du Val gris est plus souvent retenu que la mise à mort, contrairement à l'orientation des textes officiels.

Nuisances collectives

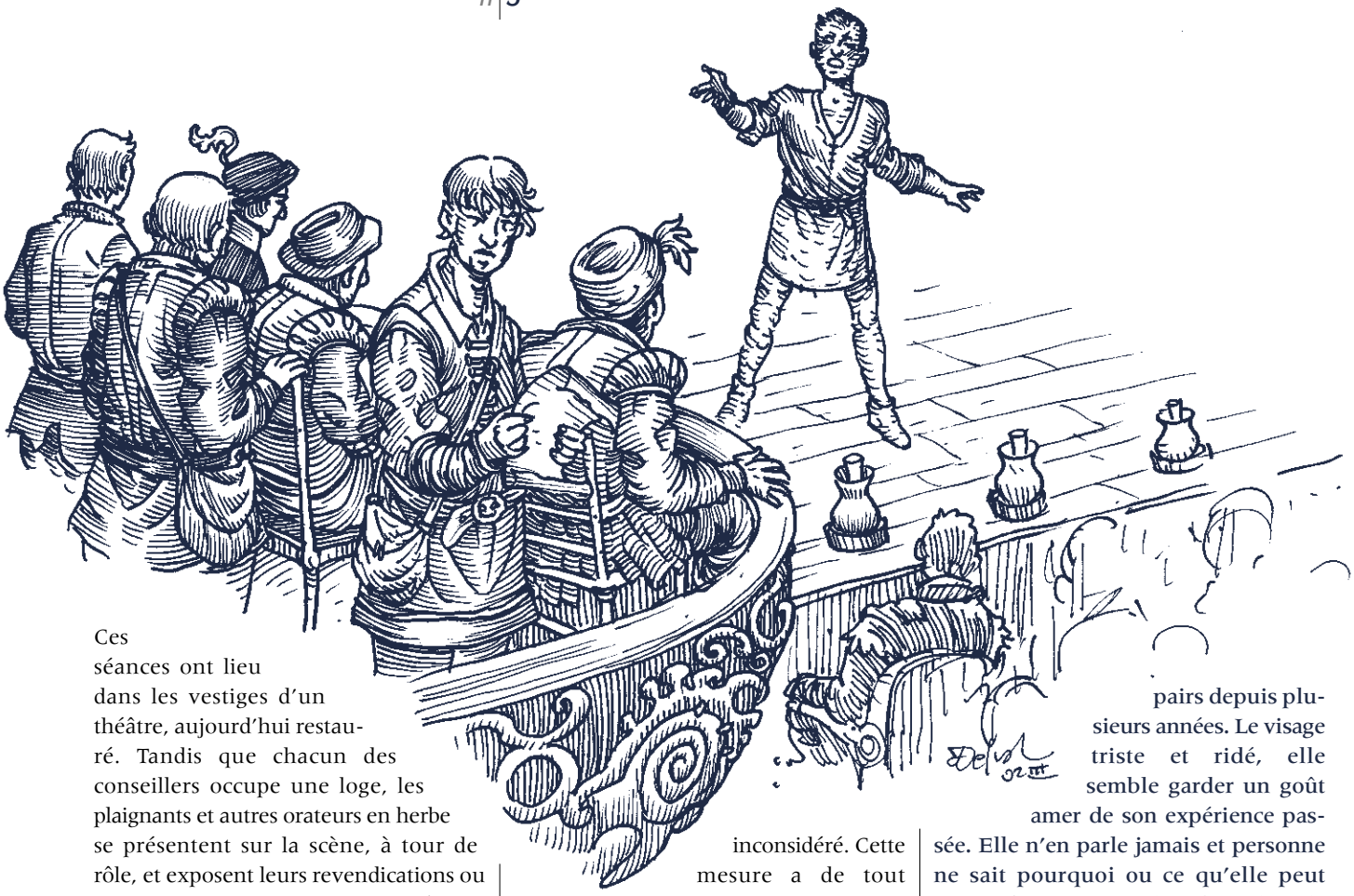
Toutes les nuisances volontaires portant atteinte aux biens collectifs sont punies de manière sensiblement plus dure que les autres crimes mineurs ou majeurs. En effet, tout le fonctionnement de Compierre repose sur les notions, extrêmement novatrices en l'Harmonde, de propriété collective et d'homogénéité sociale. Nuire aux biens, valeurs ou propriétés collectives, c'est nuire à l'esprit même de Compierre et bafouer la lutte qui a coûté la vie à nombre de ses fondateurs.

Pour cette raison, le conseil des Logés inflige souvent de lourdes sanctions aux fautifs de cette catégorie. Pendus par les pieds une semaine durant au centre du village, fouettés jusqu'à l'inconscience ou encore emprisonnés pour des périodes pouvant atteindre plus d'un an, ces derniers ont de quoi regretter leurs actes. Fort heureusement, le conseil attache un soin particulier à déterminer si le coupable a agi intentionnellement ou non avant de le condamner.

La déviance

Crime propre à la communauté de Compierre, « la déviance consiste à témoigner par son discours, son attitude ou ses actes d'une volonté de remise en question du principe de souveraineté du peuple et de ses droits ou possibilités à assumer son autonomie ».

Par cette belle phrase, le conseil punit de bannissement ou de mort tout acte défini par ses soins comme susceptible de nuire à l'ordre établi dans la région. Terreau fertile à toutes les chasses aux sorcières, cette loi n'en est pas moins indispensable à la petite communauté, dans le monde médiéval qui l'entoure. Déléguant aux membres du conseil la possibilité de juger qui est un bon élément de la communauté, et qui lui nuit de sa simple présence, cette loi met entre leurs mains un pouvoir très important. Heureusement, au quotidien, le dernier cas avéré de déviance remonte à plus d'un siècle. Son utilité réelle est donc plus proche du rempart psychologique à la félonie que d'autre chose…



Ces séances ont lieu dans les vestiges d'un théâtre, aujourd'hui restauré. Tandis que chacun des conseillers occupe une loge, les plaignants et autres orateurs en herbe se présentent sur la scène, à tour de rôle, et exposent leurs revendications ou propositions. Le rez-de-chaussée est quant à lui laissé aux mineurs qui s'y entassent poliment, mais ne restent que rarement discrets une fois la séance entamée.

Les Logés

Ils sont issus de la communauté. Ils sont à ce titre sujets aux mêmes lois et n'ont officiellement aucun privilège sur leurs semblables. Mais n'étant pas rémunérés pour leur activité, la pratique d'un métier qui laisse du temps ou une aisance financière assez peu courante parmi les mineurs est nécessaire…

Lorsqu'un Logé décède ou abandonne sa charge, les prétendants à sa succession doivent se faire connaître et tenter de rassembler le plus possible de partisans à leur accession au conseil. Finalement, lors d'une réunion exceptionnelle, un vote à main levée départage les prétendants. Les Logés encore en place ont cependant un droit de veto leur permettant d'ajourner le vote s'il leur semble inconsidéré. Cette mesure a de tout temps permis au conseil d'éviter d'accueillir des individus inaptes, bien que charismatiques.

Les membres du conseil

Composé de 6 membres, le conseil est le centre politique dans lequel est censé se reconnaître tout bon mineur. Homme maigre et noueux que l'arthrite finira prochainement par réduire à l'état d'impotent, **Églantion Malarmoré** est le trésorier de la communauté. On le dit radin et méfiant jusque dans ses interventions. Tout l'inverse de **Amilianne Bienparlon**, une belle rousse au sourire taquin. Chargée d'assurer la pérennité des débouchés de marchandises hors de la région, elle ne passe qu'un tiers de l'année dans le Val gris et occupe le plus clair de son temps à négocier et acheminer les métaux extraits de la mine jusqu'à leurs acheteurs. Vieille femme de peu de mots et au passé mystérieux, **Reugina** serait une ancienne forgeronne, rejetée par ses pairs depuis plusieurs années. Le visage triste et ridé, elle semble garder un goût amer de son expérience passée. Elle n'en parle jamais et personne ne sait pourquoi ou ce qu'elle peut gagner à rester tout de même dans la région. Au sein des Logés, elle incarne la voix de la sagesse à laquelle se rallier en cas d'indécision. **Talaclancite Youg** est un lutin au regard autoritaire et au sang-froid légendaire. Musculeux et doté d'une voix à faire rendre un ours jaloux, il a à charge la gestion de la milice de Compierre. Son activité s'étend à tous les problèmes liés à la sécurité de la communauté. Il préside la plupart du temps les jugements que doit rendre le conseil en cas de crime. **Alfrate**, lui, est le tenancier de la taverne. C'est celui des Logés qui est le plus en contact avec l'esprit de la communauté, ses petits secrets et ses revendications spontanées. En cela, il constitue un élément clef de la stabilité du conseil, lui permettant de prendre en permanence la température parmi ses « clients ». Poussé par sa famille à devenir Logé, le sympathique **Oursegoule Troussey** semble depuis avoir bien profité de sa position. Obèse, souvent absent, ses multiples frasques alimentent les ragots de Compierre.

Les Compierrois

Au premier abord, les habitants de Compierre ressemblent à n'importe quel paysan de l'Harmonde. Cependant, il importe à leurs yeux de faire une différence entre ceux dont la lignée remonte aux premiers révoltés et ceux qui sont venus depuis s'installer dans le village. Bien que rien ne différencie officiellement ces deux catégories d'individus, force est de constater que les premiers sont bien plus respectés, écoutés et (même si personne ne veut le reconnaître devant un étranger) mieux traités et payés que les autres. Cette subtile différence n'est cependant pas très nette et ne crée pas de fossé social réel entre les individus de la communauté. De même, 10 % des habitants de Compierre sont des saisonins. Assez discrets et souvent ensemble, ils ne sont pas pour autant exclus et peuvent compter sur leurs concitoyens en cas de problème.

Régulièrement, de nouveaux immigrants, motivés par l'espoir, ou l'oubli, viennent grossir la population locale…

La famille

La cellule familiale est extrêmement importante dans la société de Compierre. Les revenus de chacun et la précarité des conditions de vie poussent tous les éléments de la famille à œuvrer quotidiennement pour l'intérêt des leurs. Ainsi, si ce sont la plupart du temps les hommes qui travaillent dans les galeries du mont Craquefer, les femmes ne sont pas inactives pour autant. Élever les enfants, maintenir la maison propre et nourrir toutes les bouches qu'elle abrite constitue la base de leur activité. Mais elles ont aussi à charge, dans la majorité des cas, l'entretien d'un petit potager ou même de quelques bêtes, complément de nourriture qui vient fort à propos lorsque la maladie ou les accidents miniers menacent le rendement, et donc la paye, du chef de famille.

De leur côté, les enfants sont très tôt mis à contribution. Ils commencent généralement à aider leur mère dès qu'ils sont assez forts pour porter un seau d'eau. Par la suite, les garçons partent pour la mine dès leur dixième printemps et les filles les plus grandes se livrent parfois à la prostitution en attendant de trouver un homme pour les épouser. Misère ? Le mot est faible pour décrire les atours de Compierre certaines nuits d'hiver…

La tablée d'Alfrate

Ce lieu n'est pas le seul et unique endroit où l'on puisse boire un coup et passer du bon temps à Compierre. Mais c'est certainement le plus typique, et en tout cas le plus important. Taverne, auberge et même maison de passe lorsque tombe la nuit, l'établissement accueille tout mineur qui se respecte au moins une fois par semaine.

L'ambiance y est bruyante et animée à toute heure. Les prix y sont tout à fait raisonnables, bien que certaines spécialités, et notamment les liqueurs, ne soient pas accessibles à toutes les bourses. Les produits proposés proviennent pour la plupart des quelques fermes du village et sont d'une qualité honnête.

Bien que fermement tenu par Alfrate, un minotaure cul-de-jatte, les lieux constituent régulièrement le cadre de bagarres mémorables, l'alcool chauffant parfois plus que de raison les esprits des mineurs harassés par le travail. De même, si le patron n'est pas très favorable à ce genre de pratiques, des jeux d'argent y sont parfois organisés par les mineurs en mal de divertissement.

La maison des louves

S'il ne faut citer qu'un lieu à part l'antre du minotaure tavernier, c'est indubitablement la maison des louves de Compierre. Cet établissement est le plus grand bordel du village, et pour ainsi dire le seul qui puisse se prévaloir d'un statut officiel. Abondamment fréquenté par toute la population, ce vieux moulin accueille une clientèle des deux sexes. Tenu par une mystérieuse méduse connue sous le nom de Phialonia, il constitue le lieu de toutes les confidences du village.

Bien que l'essentiel de sa clientèle soit composé de célibataires, d'accidentés de la mine et des éléments les moins intégrés du village, ce lieu ne fait l'objet d'aucun tabou. Il est principalement perçu comme un espace récréatif où chacun peut venir, la conscience libre, oublier les tracas de la mine ou du foyer pour quelques heures.

Compierre ne se résume bien évidemment pas à une taverne et un bordel flanqués d'un théâtre au beau milieu d'une mer de maisons. Ses rues et ruelles, bien que souvent très semblables les unes des autres, abritent nombre d'échoppes, de l'épicerie à la cordonnerie, en passant par les lieux où l'on peut boire, manger ou se divertir. Au demeurant, les écarts de fortunes entre les divers habitants du village restent minimes, à quelques exceptions près. Aussi, les produits proposés ne concernent que de petites bourses et ne diffèrent que très peu d'un établissement à l'autre.

Solidarité locale

À côté de ces commerces et lieux établis, on trouve aussi à Compierre un système d'entraide très développé. L'égalité faisant force de loi entre les habitants, chacun met volontiers au service des autres ses compétences, spécialités et savoir-faire familiaux. Ces services peuvent aller du rapiècement d'un vêtement à l'échange de denrées cultivées dans les potagers familiaux. Ils ne font pas l'objet de paiements en monnaie et constituent un ciment de la société compierroise. Chacun sait en effet que donner dans ce domaine sans tenir les comptes est une garantie de soutien gratuit en cas de coup dur.

La mine

Située à cinq kilomètres de Compierre, la mine est accessible par un chemin de terre battue. Traversant la forêt de Braveroche, c'est aussi le moyen le plus rapide de rejoindre le mont Craquefer depuis le village. Bien que souvent boueuse, cette voie est stable sur toute sa longueur. Aucun risque d'enlisement n'est donc à craindre lorsqu'on l'emprunte.

Les forgeronnes

Hors du champ d'action du conseil, la communauté s'appuie sur d'autres figures symboliques pour fonctionner correctement : les forgeronnes de cristart. Depuis l'origine de Compierre, les forgeronnes représentent l'âme de la mine et occupent une place spirituelle essentielle dans la vie de la communauté.

On dit d'elles qu'elles sont à l'origine des lunettes portées par les mineurs. Source d'abondance et raison d'être de la communauté, indispensables dans le processus d'exploitation des galeries, les dames constituent des personnages mystiques auxquels les mineurs vouent une sorte de culte et ponctuent leur vie quotidienne de mille signes de respect à leur égard. Guides spirituelles aux conseils souvent énigmatiques mais pertinents, beaucoup de mineurs espèrent croiser leur chemin pour soulager leur conscience ou faire les choix douloureux que la vie leur impose. Parfois une aide financière, ou un autre biais matériel, vient récompenser leur persévérance.

Au printemps, chaque famille rêve de l'invitation à présenter l'une de ses filles à l'ordre mystérieux et prestigieux des forgeronnes de la mine. La population de Compierre ne voit aucun outrage à cette cérémonie exceptionnelle et respectueuse, d'autant que la famille de l'enfant sélectionnée se voit généreusement dédommagée. De fait, nombreux sont ceux dans les mines ou aux alentours du mont Craquefer à avoir entrevu un jour ou l'autre leurs silhouettes. Plus rares sont ceux à leur avoir vraiment parlées, et encore moins touchées. Du moins à ce que certains peuvent prétendre…

L'entrée de la mine se présente sous la forme d'une clairière circulaire dont la moitié de la circonférence est constituée d'une vaste arène rocheuse marquant abruptement la base du mont Craquefer. Depuis cette paroi, trois tunnels, chacun large de plus de 10 mètres, s'enfoncent dans les entrailles de la montagne. La clairière en elle-même est occupée par les chariots défectueux en cours de réparation, la chaumière et l'espace réservés aux forgeronnes et aux rites sacrés concernant la mine.

Des veines exceptionnelles

La mine contient de généreux filons de platine, de cuivre, d'argent et d'or, mais surtout de fer. Chacun de ces métaux s'y trouve sous une forme particulièrement pure et vertueuse. En plus d'un éclat indéniablement majestueux, ils disposent tous de qualités de solidité et de souplesse peu communes. Matériellement, l'artisan ou le forgeron qui crée à l'aide de ces matériaux bénéficie d'un bonus de 5 points à son jet de compétence. Les vertus des métaux n'ont en revanche pas d'incidence sur les objets résultant de leur exploitation.

Mais cette qualité a un prix car l'extraction de ces précieux métaux ne se fait pas dans des conditions ordinaires. En effet, les moindres recoins de la mine sont habités par un animal dangereux et attiré par la lumière : le minérat.

Pour s'en protéger, les mineurs disposent de lunettes en cristal très fin : les lunettes de cristart. Leur fabrication ferait partie des mystères entourant les forgeronnes de la mine. Présent au même titre que les autres métaux, aucun gisement de cristart n'a pourtant été repéré. Ces lunettes hors du commun permettent aux équipes de repérer les filons dans la roche et de voir dans l'obscurité des galeries les plus profondes, et ce sans la



Le minérat

Apparence

Le minérat mesure entre 10 et 30 centimètres de long. Son épaisse fourrure est de couleur bleutée, mais peut adopter des reflets de toutes les couleurs imaginables. Tandis que les mimiques et petits cris du minérat tendent à le rapprocher du pierron, la forme générale de l'animal évoque plutôt un gros rat ou quelque rongeur du même type.

Parfois, lorsque les vents soufflent dans les sinueuses galeries de la mine ou lorsqu'ils sont placés en présence d'une source lumineuse, les minérats changent radicalement de comportement et de forme. Ils se redressent sur leurs pattes arrières tandis que leur poil se hérisse et que leurs puissantes mâchoires s'allongent. Dans cet état, le minérat s'attaque à tout ce qui lui passe à portée de patte.

Habitat

Le minérat ne vit que dans les environs du mont Craquefer. Il est impossible d'en rencontrer ailleurs dans l'Harmonde.

Mœurs

À l'image du pierron dont il semble être un lointain cousin, le minérat se nourrit de pierre. Il a véritablement envahi les mines de la communauté et représente aujourd'hui une véritable nuisance pour les mineurs.

D'une part, parce que les crises de folie de ces animaux empêchent les mineurs d'allumer la moindre lampe dans les mines. Ces crises sont aussi la cause de nombreuses altercations entre mineurs et minérats déments, dont certains peuvent être mortels. D'autre part parce que le minérat est constitué de telle sorte que lorsqu'il atteint un seuil critique d'énervement (et ce quelle qu'en soit le cause), il finit par exploser purement et simplement dans une grande déflagration accompagnée de flammes. Ces explosions sont très dangereuses dans le confinement des galeries, autant pour les mineurs que pour la résistance des plafonds.

TAI : *-3* MV : *2*

Caractéristiques : AGI : *6*, FOR : *2*, PER : *6*, RÉS : *1*
Caractéristiques secondaires : MÊL : *4*, TIR : -, PdV : *8*, SBG : *2*, SBC : *4*, BD : *-6*

Compétences : Morsure *4*, Explosion *5*
Épreuves : Athlétisme *3*, Esquive *5*, Vigilance *3*.

Combat :
Initiative : *12*, morsure *7*, explosion *15*
Attaque au contact : morsure 10, explosion 9
Attaque à distance : -
Parade : -
Esquive : *11*
Défense à distance : *5*

ARMES

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Morsure	-5	+2	-	-2	-3	-
Explosion	*+3*	*0*	-	*+10*	*-3*	*1,5 m*

Note : L'explosion d'un minérat ne peut survenir qu'après 3 rounds de combat. Qu'elle soit agresseur ou agressée, la créature doit se trouver dans un état de tension frénétique pour déclencher cette arme. L'explosion en elle-même met fin à la vie de la créature et inflige des dommages à tout ce qui se trouve dans un rayon d'un mètre et demi autour d'elle.

moindre source de lumière. Cependant, même dans ces conditions, les accidents restent fréquents, et le minérat hante les cauchemars de bon nombre de mineurs.

Règlements

Le conseil des Logés gère et organise l'exploitation de la mine, depuis les conditions de travail des mineurs jusqu'aux prix de gros pratiqués à travers l'Harmonde. Un règlement est édité, auquel chaque mineur doit se plier pour sa propre sécurité et pour le bon fonctionnement de l'ensemble du système.

Les mineurs sont organisés en petites équipes de 5 à 10 individus menés par un chef. Ce dernier rend des comptes directement aux Logés et s'en remet à eux pour tout ce qui n'est pas du domaine de l'exploitation sur le terrain. Il attend par exemple d'eux qu'ils lui affectent une région de la mine à exploiter. À son niveau, le chef est responsable de la sécurité de ses hommes et du rendement général de l'équipe.

Les mineurs normaux sont rémunérés 5 PO par jour tant qu'ils atteignent le niveau de rendement mensuel fixé par le conseil. Dans les conditions où s'effectue le travail, c'est une véritable gageure et un défi que seule une condition physique exemplaire peut permettre de relever sans sourciller. C'est certainement là que les membres de la communauté mesurent le mieux le prix de leur liberté. Les chefs sont payés 1 PO de plus que leurs hommes, mais c'est le rendement moyen de leur équipe qui est pris en compte lors du calcul, et non leurs efforts personnels.

Mineur type

Base de Compétences

Épreuves :
Arme : marteau de guerre 10,
Athlétisme 7, Escalade 5.
Maraude : Jeu 5.
Savoir : Histoire & légendes 5.

Initiative : 12
Dom. + BD : +6 (P/C)

L'INSPIRÉ
GAZETTE AGONE
#3
Aides de jeu
édition de mahasamatman
abonnement Meneur de jeu

Une vie de mineur

Les mineurs font un travail dur et dangereux, très peu payé au regard des conditions dans lesquelles ils vivent. Ils travaillent environ 12 heures par jour et se reposent 2 jours par mois. Le conseil a dernièrement fixé le rendement attendu à 50 kg de métal par mois et par mineur. Sur le plan des règles, tenir un tel rythme nécessite de réussir un jet de Résistance par semaine, difficulté 20. Au bout du mois, les MR positives et négatives des quatre jets de dé sont additionnées. Si le résultat est positif, le rendement escompté est atteint et chaque tranche de 5 points supplémentaires correspond à un surplus de 10 % de métal extrait. Si le résultat est négatif, le mineur ne suit pas le rythme et ralentit son équipe. Il accuse un manque de métal extrait de 10 % cumulatif par tranche de 5 points en dessous de 20.

Les conditions de travail dans la mine nuisent à la santé et les accidents sont fréquents. Les wagonnets qui servent à acheminer les roches métallifères à la surface sont lourds et deviennent vite incontrôlables une fois emportés par une pente. Des conduits menacent de s'effondrer. De plus, les minérats constituent une menace constante pour les mineurs, qui doivent souvent choisir entre travailler à proximité de ces créatures et risquer de ne pas atteindre le rendement nécessaire.

Le devenir des métaux

Les premiers étages du réseau minier ont été depuis longtemps aménagés pour permettre aux mineurs qui y travaillent de fondre les roches extraites plus bas afin d'en faire des lingots aisément transportables. Une fois placés dans de solides coffres en fonte, les précieux lingots sont pris en charge par les adjoints de la Logée Amilianne Bienparlon qui les font acheminer à travers l'Harmonde.

L'Âme du Craquefer

Le mysticisme qui se dégage de la mine est omniprésent dans l'esprit des mineurs. Habité par des créatures dangereuses et méconnues, sanctuaire insondable des forgeronnes et labyrinthe infini de galeries oubliées, ce lieu est depuis toujours sujet à nombre de légendes et anecdotes étranges.

Au-delà des disparitions et autres accidents inexplicables, de tenaces rumeurs évoquent par exemple un être monstrueux mais bienveillant qui aiderait les mineurs égarés à retrouver la lumière… Faite de cristal, cette créature serait une incarnation de l'âme bienveillante du mont Craquefer lui-même.

Bien plus concrètement, les vents qui s'engouffrent dans le réseau souterrain et créent de violents courants d'air dans certaines de ses galeries sifflent parfois comme de véritables voix dans les entrailles de la montagne. Coïncidence harmonique ou manifestation magique ? Rien ne permet d'affirmer ou d'infirmer l'une de ces hypothèses. Mais il existe cependant un curieux personnage susceptible d'apporter des éléments de réponse à ce problème. Le vieux fou, comme l'appellent les mineurs est un vieil homme que la raison a depuis longtemps abandonné. Errant seul dans les mines, il prétend, lorsqu'il daigne s'adresser à ceux qu'il croise, que les vents lui chantent mille histoires passées et à venir…

La cahute des Persauveurs

Installée dans les bois, à quelques dizaines de mètres de l'entrée de la mine, la cahute des Persauveurs sert avant tout d'hôpital. Mis en place voici plusieurs années par un étranger, ce petit établis-



sement rassemble une demi-douzaine de soigneurs aux techniques diverses. L'activité de ces derniers est avant tout centrée autour des dégâts que cause le travail du mont Craquefer sur la population. Spécialistes des dommages causés par le feu et habitués à la plupart des accidents miniers, ils ont sauvé la vie de plus d'un Compierrois et sont reconnus pour cela au sein du Val gris. De plus, ils s'entourent d'une flopée d'assistants issus de la population locale et génèrent ainsi une possibilité d'intégration pour ceux qui sont inaptes à travailler dans la mine. Nombre de ces derniers sont d'ailleurs des accidentés que les Persauveurs ont guéris quelques années auparavant.

Tous ne sont pas médecins, mais tous se sont rendus dans le Val gris pour mettre leur savoir-faire au service des idées qui dirigent la population locale. On trouve ainsi parmi eux, en plus des soigneurs et de leurs assistants, les frères Belécroux, deux nains de l'Équerre aussi grincheux qu'efficaces décidés à moderniser à outrance les infrastructures de la mine. Leur bon sens a permis de réduire significativement le nombre d'accidents depuis leur arrivée, il y a une quinzaine d'années.

Les soigneurs et leurs soins

Les Persauveurs

Base de Compétences
Épreuves : Premiers soins 17.
Maraude : Discrétion 14, Intrigue 12.
Société : Baratin 15, Intendance 13.
Savoir : Chirurgie 16.

Citation typique
« Soigner le corps, oui, cela s'apprend lorsqu'on a le sou pour payer un bon maître… Mais l'âme, mon enfant, l'âme de cette région, qui s'en porte garant ? Les Logés, oui. Mais n'est-ce pas plutôt un rôle que chacun d'entre nous devrait tenir ? Après tout, les Logés doivent eux aussi avoir droit à l'erreur… »

La cahute

Le lieu où travaillent les Persauveurs est parfaitement aménagé et équipé pour leur permettre d'exercer avec le maximum de chances de succès, dans la limite des moyens dont dispose la communauté. N'importe qui officiant dans ce cadre pour exécuter une opération de Premier soins ou de Chirurgie se voit conférer un bonus de +2 à son jet de Compétence.

Figures

Alfrate, minotaure tavernier

Alfrate est le tenancier de la taverne. Il s'est stabilisé à Compierre peu après avoir fui les Abysses. Alfrate devint mineur, et dix ans s'écoulèrent sans que l'harmonie de sa nouvelle vie soit troublée. Mais un chariot plein à craquer et une erreur d'aiguillage le privèrent un jour de ses jambes voilà 15 ans. Diminué mais vivant, Alfrate racheta une grange avec ses maigres économies et ouvrit sa taverne moins de deux ans après son accident. Il est membre du conseil des Logés depuis trois ans et compte parmi les figures de proue de la communauté.

Estrallon Bonnifieste, mineur convaincu

Comme la plupart des mineurs, Estrallon est né et a grandi à Compierre. Fier de ses origines, il n'a jamais quitté le village natal. Il est descendu pour la première fois dans les entrailles du mont Craquefer à l'âge de 12 ans et n'a cessé depuis d'extraire le métal pour la communauté.

Fort de nombreux amis, Estrallon est apprécié des autres mineurs. Son sens des priorités lui a valu les félicitations du conseil à plusieurs reprises. Il est à la tête d'une équipe de 5 gaillards depuis deux ans maintenant. Fier de cette réussite, il commence d'ailleurs à mettre de l'argent de côté… En effet, il se surprend de plus en plus souvent à s'imaginer derrière un comptoir, distribuant boissons et bons conseils à de jeunes mineurs impressionnés par ses anecdotes.

Mornelune, satyre alcoolique

Mornelune est l'une des rares personnes qui ne soient pas nées dans le village à s'y être parfaitement intégré. Comme c'est souvent le cas au sujet des satyres, certaines rumeurs prêtent à croire que la gent féminine de Compierre ne serait pas étrangère à cette intégration exemplaire. Toujours est-il que le vieux satyre n'a jamais mis les pieds dans le moindre tunnel. Il s'est installé voilà vingt ans à l'auberge et n'en est plus ressorti depuis.

Riche, mais économe et radin à l'extrême, Mornelune ne sait faire que deux choses de ses mains : boire et écrire des vers comme peu de mortels ont le talent de le faire. Lorsqu'il vint s'installer à Compierre, il trouva dans l'aventure de cette petite communauté la source intarissable d'inspiration dont il avait besoin. Aujourd'hui vieux et aigri, le poète est rongé par un vice sans fond, l'alcool. Il n'a probablement plus grand temps à vivre s'il continue à ce train. Mais son œuvre est presque terminée et il est l'auteur de plus de vingt mille pages de poésie, retraçant l'épopée de la communauté depuis ses premiers jours.

Apprécié par les mineurs, le satyre est respecté comme un vieux sage par la communauté. Nombre d'enfants veillent le soir pour écouter les histoires qu'il raconte au coin de l'âtre de la taverne. Encore roublard, le satyre laisse de plus traîner son oreille lorsque tous le croient trop saoul pour résister au sommeil. Cela fait de lui l'une des personnes les plus renseignées sur les histoires secrètes des uns et des autres à Compierre.

Mornelune

Base de Compétences
Maraude : Discrétion 16, Intrigue 12, Jeu 14.
Société : Baratin 16, Éloquence 13, Poésie 17.

Citation typique
« La vie est dure, messire, aussi cruelle qu'une vérole collée au cul de l'un de ces mineurs. » (généralement suivi d'une longue gorgée de liqueur)

SUR L'ÉTAL DE RIBONI

Bonjour voisin, qu'est-ce qui t'amène dans ma modeste boutique ambulante ? Je pense que tu pourrais être intéressé par mes plus précieuses marchandises, à condition d'en avoir les moyens… Tu veux que je te présente mes quelques trésors ? Il s'agit d'objets faits dans un cristal unique aux mille nuances et aux propriétés étonnantes.
On l'appelle le cristart, une matière exceptionnelle, issue des montagnes au loin, dans la petite ville de Compierre.
J'ai la chance de pouvoir commercer avec eux, et tu as la chance que je décide de te les montrer…

Armes et armures

Commençons par les pièces d'armes… Je possède une veste d'armure de taille humaine aux reflets bleu nuit. Elle allie protection et légèreté. Regarde la voisin, elle serait du plus bel effet sur toi. Une armure de taille différente ? Oui c'est possible, mais je crains qu'il ne me faille la commander.

Veste bleu nuit : TAI 0, Protection : 5, malus : -1, Coût : 17 500 PO

Et vise un peu cette rapière voisin ! N'hésite pas, teste son équilibre. Je vois ton œil s'allumer, je t'avoue que c'est une des plus belles rapières qu'il m'ait été donné de voir, et pourtant les Muses savent que j'en ai vues souvent dans mon métier !

Je possède également une dague dont la lame est d'un cristart gris, sans nuance. Non, elle n'est ni plus solide, ni plus légère que les autres. Son intérêt ? Tu es bien pressé voisin, laisse-moi ménager mes effets ! Cette dague te permet de détecter les démons autour de toi de cercle II à moins de 100 mètres ! En ce cas, elle s'illumine et luit d'une lumière intérieure te prévenant de cette présence.

Dague grise de détection des démons (type cercle II, portée : 100 m) : 20 000 PO

Bijoux

Mais peut-être désires-tu un bijou pour toi, ou pour une de tes mies… Laisse-moi te présenter cette rivière d'humeur aux subtiles nuances mauves. Elle est d'un effet saisissant au cou d'une belle ! Sa couleur et son intensité varient en fonction de l'humeur de la délicate jeune personne qui la porte… Certes, cela peut trahir, mais embellit tellement les charmantes qui l'arborent… Nombre de courtisanes de tous pays en raffolent !

J'ai entendu dire qu'un noble princéen s'était presque ruiné pour acheter une vaisselle réalisée dans ce cristart… Je te laisse imaginer les soirées de ce noble dans cette société décadente où tout n'est que faux-semblants…

Rivière d'humeur : 40 000 PO.

Instruments

Mais peut-être es-tu artiste, voisin ? Ou commences-tu à étudier un de nos arts ? Je puis te proposer un magnifique pinceau d'apprentissage dont le manche et les poils sont composés dans un cristart aux reflets grenat. Avec lui, les arcanes de l'art incommensurable de la peinture seront à ta portée ! Comment cela fonctionne-t-il ? On murmure que serait enfermé dans ce cristart un élément particulier… Mais cela n'est probablement qu'une rumeur !

Mais si tu es un sculpteur accompli, je te conseille d'acquérir au plus vite ce poinçon dont le cristart révèle des nuances émeraudes. Il insuffle aux artistes une meilleure communion avec les Muses, te permettant de sublimer ton art !

Rapière bleu nuit

	Init.	Att.	Déf.	Dommages	FOR	AGI	TAI	Coût
Rapière	+4	+3	+2	+4 (P/T)	3	7	0	8 500 PO

Instruments

Pinceau d'apprentissage : Bonus de +2 aux jets d'apprentissage avec un maître, un point d'XP supplémentaire tout les 5 points acquis lors d'un apprentissage en utilisant ce pinceau, coût : 6 000 PO

Poinçon d'inspiration : +3 à la compétence sculpture, bonus pris en compte dans le calcul du POT de Cyse, Coût : 8 100 PO

Les lunettes de nyctalopie

Ces lunettes métalliques, aux cristaux de verres bleu foncé, permettent de bénéficier d'une nyctalopie mineure, les malus dus a l'obscurité sont décalés d'un cran (voir *AGONE* p. 139). Si un minotaure porte de telles lunettes, son malus est encore diminué d'un cran.

Coût : 4 000 PO

RIBONI, LE MARCHAND AMBULANT

Description

Une infirmité de naissance vous a empêché de vous tourner vers le métier des armes. Vous avez donc décidé de devenir marchand ambulant. Après avoir arpenté la République mercenaire pour trouver des marchandises qui pourraient



Archétype : marchand ambulant

Origine : République mercenaire
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 37 ans
Taille : 1,67 m (TAI 0)
Poids : 70 kg
MV : 1

Caractéristiques

Flamme : 1/0

CORPS : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 6
FORce : 5
PERception : 7
RÉSistance : 5

ESPRIT : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 9
VOLonté : 9

ÂME : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 7
CRÉativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
EMP : -
MÊL : 5
TIR : 6
PdV : 45
SBG : 15
SBC : 22
BD : +0
Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : Langue de feu
Pouvoirs de saisonin : Aucun
Perfidie : 0
Ténèbre : 0
Pouvoirs corrompus : Aucun

Compétences

Épreuves : Arme : canne 7, Arme : arbalète légère 5, Équitation 5, Esquive 7, Premiers soins 5, Vigilance 7
Maraude : Camouflage 3, Déguisement 3, Discrétion 5, Intrigue (spé : commerce) 6
Société : Baratin 7, Éloquence 3, Étiquette : marchands 5, Intendance 5, Négoce (spé : vente) 8, Us & coutumes : République mercenaire 9
Savoir : Alphabet : Moden'Hen 5, Culte : Mine de Cristart 1, Géographie 5, Langue : mercerin 9, Langue : keshite 9, Langue : urguemand 9, Lois 5

Avantages, bienfaits, défauts, peines

Marchand de cristart (5)*, Don pour les langues (2), Boiteux (2)

Combat

Initiative : 14, canne 14, arbalète légère 19
Attaque au contact : canne 14
Attaque à distance : arbalète légère 13
Esquive : 13 (avec l'armure)
Parade : canne 14
Défense à distance : 6

Armure : Cuir Partielle, Malus -1, Prot. 3

Citation typique :
« Regarde un peu cette magnifique rapière, voisin. Observe la finesse de ce manche. Tu ne trouveras pas mieux ! Comment ça trop cher ? Regarde de plus près et tu verras que je ne vole pas. »

ARME(S)

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Canne	0	+1	+1	+2 (C)	-1	-
Arbalète légère	*+5*	*+1*	-	*+6 (P)*	*-1*	*60 m*

assurer votre fortune, vous êtes arrivé à Compierre. Après quelques tractations ardues avec le conseil de la ville, vous faites désormais partie des heureux marchands autorisés à convoyer des objets de cristart. Afin de protéger votre très précieuse cargaison, vous avez une compagnie de mercenaires à votre solde.

Vous n'oubliez jamais d'assister à la fête du Choix où vous ne manquez pas d'amener quelques fillettes dans l'espoir que l'une d'entre elles soit choisie et de recevoir le *dédommagement*. Ce que vous en faites si elles ne sont pas choisies, vous seul le savez.

Marchand de cristart (Charge, 5)

Vous êtes l'un des rares marchands à traiter avec le conseil de Compierre pour l'exportation des objets de cristart. Le cristart vous permet de gagner votre vie de deux manières : d'une part l'achat et la revente d'objets en cristart, d'autre part l'envoi de personnes désirant acquérir un bijou voilant, ces fameux bijoux permettant de masquer un défaut d'apparence de son porteur. Ces personnes doivent se déplacer à Compierre pour acquérir un tel bijou afin de le faire harmoniser par les mystérieuses Forgeronnes de Cristart, les prêtresses de la région.

Votre activité vous ouvre les portes de nombreux puissants de la région, voire même des pays alentours, votre marchandise attirant la curiosité.

Vous disposez de 20 000 pièces d'or pour acheter des objets en cristart dès le départ. Vous achetez les objets avec 20 % de réduction par rapport au prix de base. Si une personne vient sur vos conseils acheter un bijou voilant, vous toucherez également 20 % de son prix de vente.

Pour un coût d'un point supplémentaire, votre réduction augmente de 5 %, dans la limite de 3 points. Votre commission augmentera également en conséquence.

Le Ptilay

Originaire du Val gris, cette boisson est au mineur de Compierre ce que ses serpents sont à une méduse. Très énergétique, le Ptilay reste cependant assez lourd et sucré. Il sera plus apprécié en fin de soirée, après un bon repas.

Dans un chaudron de grande taille, mélanger les ingrédients suivants :

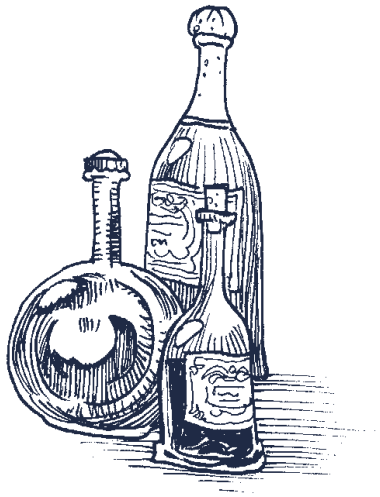
- **1** bouteille de malte macéré à la manière princéenne (le fameux « whisky » dont parlent tant leurs représentants de commerce !)
- **6** jaunes d'œuf
- **250 g** de sucre en poudre
- **250 ml** de crème fraîche liquide
- **1** boite de lait concentré non sucré
- **1** sachet de sucre vanillé

Dans une tasse à part, mélanger un peu de vodka à 2 cuillères rases de café soluble. Une fois le café dissous, ajouter cette tasse au chaudron, et mélanger à nouveau. S'assurer que le sucre est bien dissous, et que le tout est homogène.

Laisser reposer la mixture obtenue pendant une nuit et un jour dans l'endroit le plus frais possible.

Retirer la pellicule de dépôt qui s'est formée à la surface pendant que le liquide reposait. Voici ce dernier prêt à servir.

Bien que l'abus de ce breuvage puisse nuire au bon déroulement de l'aventure ou de la lutte contre l'Ennemi, il convient de garder en tête qu'il contient du lait et des œufs crus. Il ne doit donc pas être conservé plus de quelques jours.



L'Inspiré #3 – **Crédits**
Direction éditoriale :
Maxence Layet, Sébastien Célerin et Frédéric Weil
Auteurs : Raphaël Bardas, Nadège Debray et Benjamin Gruet
Corrections : Benoît Huot
Direction artistique : Franck Achard
Couverture : John McCambridge
Illustrateur : Julien Delval
Mise en pages : flu
Fabrication : Nicolas Folliot et Nicolas Hutter

INTRIGUES À COMPIERRE

Les secrets du conseil

Le conseil des Logés est censé rendre directement des comptes aux nobles locaux. Mais ceux-ci étant particulièrement absents depuis de nombreuses années, ces liens sont réduits au paiement d'une taxe annuelle. Taxe au montant dérisoire en comparaison des sommes que rapporte l'exploitation minière à la communauté.

À bien des égards, les Logés perçoivent les mineurs comme des sujets. Et si leurs parents rêvaient d'égalité, leur quotidien n'est rien d'autre que celui d'un membre de la noblesse. Avec le temps, les Logés se sont arrangés pour rendre leur travail suffisamment codifié pour que seule une personne avertie puisse s'en sortir.

De ce fait, à grands renforts de bureaucratie inutile, ils ont installé leurs lignées respectives à la tête de la communauté, et sont aujourd'hui dans une situation leur permettant de placer discrètement leurs successeurs aux postes clefs de la communauté. De plus, ils constituent le seul lien entre les mineurs et le monde extérieur à Compierre. Rien ne les empêche de tronquer les comptes et de détourner les fonds de la communauté. Et justement, voici plusieurs décennies qu'ils ne s'en privent pas.

Pour le moment, le conseil des Logés tient en place malgré ses abus grâce au mensonge et à la négation systématique de tout ce qui peut le remettre en cause. Certains membres de la communauté se sont cependant aperçus du problème, mais ils ne constituent qu'une minorité clandestine pour le moment. Les Logés sont méfiants et veillent à ce que la situation ne leur échappe pas, obligeant les séditieux à mille précautions.

Des abus des Logés

Églantion Malarmoré, le trésorier, est un individu aigri et peu scrupuleux qui n'hésite pas à utiliser sa position pour se constituer un pécule personnel important aux dépens des mineurs. Il n'affiche cependant pas sa fortune et se contente de l'entasser dans sa cave… Plus aventureuse mais tout aussi prévenante, **Amilianne** prélève de larges commissions sur les transactions qu'elle réalise et projette déjà d'aller s'installer dans les Communes princières d'ici quelques années. Elle a conscience qu'un tel départ équivaut à un acte de déviance et prend grand soin de ne rien laisser échapper de ses projets, surtout en présence des autres Logés.

Colérique, violent et autoritaire, **Talaclancite Youg** entretient une seconde milice, constituée de mineurs dévoués et grassement payés. Le but de cette organisation officieuse est de prévenir la déviance dans les rangs de la communauté et d'y mettre un terme, loin des regards critiques des autres Compierrois. Lynchage, intimidation et abus en tous genres sont au programme, bien évidemment. Dans les faits, leurs cibles comprennent tout ce qui peut, de près ou de loin, menacer le fonctionnement actuel du conseil des Logés, et surtout les écarts auxquels ses membres se livrent. Il tient aussi sous sa coupe, avec la complicité d'**Alfrate** le tavernier, **Oursegoule Troussey**. Corrompu notoire, celui-ci recherche avec avidité à profiter des avantages de sa charge. Client fidèle des plaisirs de la chair, il est devenu le protecteur et l'amant officiel de Phialonia, matrone de la maison des louves.

La révolte des Persauveurs

Cette cahute perdue dans la forêt est aussi importante pour le devenir de Compierre. En effet, abritant essentiellement des individus éduqués et cultivés, elle est le foyer d'une réflexion constante sur le fonctionnement de la communauté. Les Persauveurs sont des habitants de l'Harmonde qui ont consacré leur vie au rêve de liberté incarné dans la population de Compierre et ne cessent de projeter de le devenir.

À l'heure actuelle, eux aussi s'accordent à dire que le conseil de Logés abuse de sa position et tend de plus en plus à se comporter comme n'importe quelle noblesse de l'Harmonde. Si certains, comme les frères Belécroux ne songent pas pour autant à changer quoi que ce soit à cette situation, d'autres, comme Émilio d'Astarnaty sont en train de tenter d'ouvrir discrètement les yeux de leurs concitoyens… À leurs risques et périls. Ainsi donc, il se pourrait bien qu'une nouvelle révolution soit en marche dans le Val gris. Une révolution renouant avec les racines de la communauté locale et décidée à remettre en question le pilier que constitue le conseil des Logés. Reste à savoir si celui-ci tolérera longtemps sur ses terres un tel acte de déviance.

Le trafic de fillettes

Bon tenancier malgré son infirmité, Alfrate est en réalité aussi pervers et dérangé que les pires serviteurs de l'Ennemi. Membre du conseil, il utilise le réseau de transport destiné à acheminer les métaux jusqu'aux artisans qui les utilisent pour acheter et importer de jeunes fillettes des quatre coins de l'Harmonde. Son établissement fait donc aussi dans la distribution de jeune filles entre deux et six ans aux familles de mineurs de Compierre. Ces enfants sont récupérés par ces dernières pour être proposées aux forgeronnes lors de la cérémonie du Choix. Si l'enfant est retenu par les mystérieuses prêtresses de mine, la famille reçoit une large compensation en monnaie sonnante et trébuchante. Alfrate prélève la moitié de cette somme à ceux

de ses « clients » qui ont la chance de voir *leur* enfant reconnue par la mine.

Beaucoup des enfants ainsi refusées par les forgeronnes sont par la suite élevées avec le reste de la famille. Rendus avides par la misère, les mineurs n'en sont pas mauvais pour autant. Mais certaines familles n'ont pas les moyens de nourrir cette bouche supplémentaire, tandis que d'autres veulent se débarrasser de la source de remords et de culpabilité que deviennent ces enfants à leurs yeux. Beaucoup de ces fillettes sont donc abandonnées aux meutes de loups de la région une fois l'hiver venu.

Très lucratif pour le minotaure, cet immonde trafic est connu d'une bon tiers de la population de Compierre. Si personne n'en parle, tout le monde y trouve plus ou moins son compte malgré la honte. Cependant, les autres membres du conseil des Logés ne sont pas encore au courant et risquent d'être irrités de ne pas avoir été mis dans la confidence, lorsqu'ils découvriront l'odieux trafic.

Investir et exploiter Compierre

À partir des informations fournies plus haut, les Inspirés peuvent exploiter ce domaine de différentes manières. Et les informations suivantes ne sont, bien entendu, que des suggestions. À la Compagnie de trouver sa propre ligne de conduite et de planifier ses opérations.

Dans la discrétion

Compierre peut devenir un lieu où se replier et disparaître un moment. Quelques contacts sur place suffisent à s'intégrer discrètement dans le quotidien de la ville. De plus, le conseil recrute régulièrement des voyageurs pour renflouer les effectifs de la mine pendant quelques semaines ou quelques mois.

Mais il est aussi possible, pour une Compagnie prenant le temps de s'installer sur place, de s'implanter durablement dans les affaires de la communauté. Le présent dossier fournit assez d'informations pour tirer discrètement profit de nombre de situations. À votre avis, combien Alfrate est prêt à acheter le silence au sujet de son trafic ?

Par la force

Un groupe d'Inspirés déterminés et prêts à prendre de lourdes responsabilités peut tenter de prendre le Domaine en main. Dans cette optique, dénoncer les privilèges du conseil peut permettre de rassembler la partie la plus contestataire de la population. Plus subtile, mais bien moins honorable, le Domaine peut aussi être conquis en muselant les conseillers par le chantage ou la menace.

Enfin, il reste toujours la possibilité de mener une campagne militaire contre Compierre. Les nobles légitimement en possession de ces terres ne lèveront certainement pas le petit doigt dans une telle situation. De plus, les mineurs, forts et déterminés, ne représentent pas une opposition insurmontable.



LES FORGERONNES DE CRISTART

Éminence,
Le dossier qui suit nous est parvenu incomplet. Nous craignons que le reste du dossier ne soit tombé aux mains de vos Inspirés. Heureusement, la partie sur l'Atelier des Dames, cet ordre religieux composé uniquement de femmes, semble nous être parvenu intact. Vous constaterez qu'il semble receler un grand potentiel ignoré, mais approcher les Forgeronnes de cristart me semble une gageure. Vos Inspirés pourront sûrement trouver un intérêt au cristal fantastique que ces prêtresses forgent, le cristart. Cristal unique dans tout l'Harmonde, je vous laisse découvrir les arcanes de cette organisation mystique, et juger de l'intérêt que vos Inspirés pourraient avoir à rencontrer les femmes de ce culte.

Histoire

« L'esprit de la Mine nous apparut, fatigué après avoir concentré ses forces pour se matérialiser. Il nous offrit nos dons, et nous en remercions la Mine tous les jours. Bénie soit la Mine. »

Une Forgeronne en réponse aux questions d'une fillette

La mort d'un cyclope

Sircral était un cyclope qui avait mal supporté la disparition des Muses. L'Éclipse fut pour lui intolérable. Il acceptait mal que les hommes commencent à oublier les Muses, et la rupture avec elles le rendit à moitié fou. Il sentit le désespoir le gagner en même temps qu'une grande haine de l'Automne. Triste de ne pouvoir reprendre le combat contre l'Automne traîtresse, il rejoignit le cimetière des cyclopes pour se laisser mourir.

Les quatre fondatrices

Justeinte, Séréna, Antienne et Efigénie étaient quatre artistes qui habitaient les abords des Marches modéhennes. Elles fuyaient devant les troubles qui agitaient cette époque. Elles s'étaient réfugiées dans une caravane qui n'avait pas plus résisté que leurs villages. Encore une fois, elles avaient fui devant l'ennemi et avaient survécu. Elles se réfugièrent dans les montagnes environnantes et tombèrent sur un humanoïde ne possédant qu'un œil et semblant sur le point de mourir. Effrayées, elles n'osèrent pas faire un seul geste.

La révélation

Sircral vit les quatre femmes devant lui. Son esprit déjà perturbé, encore plus troublé par le seuil de la mort, conçut un projet totalement fou. Il allait créer un culte autour du cimetière des cyclopes. Il décida de leur parler, leur expliquer qu'il les attendait. Il se présenta comme l'esprit du lieu, il leur dit de s'avancer et qu'il leur transmettrait tout le savoir dont elles



avaient besoin. Les quatre femmes effrayées se sentirent poussées par le besoin impérieux qui se reflétait dans l'œil de Sircral. Il leur confia que sous leurs pieds se trouvait son corps, qu'il avait dû réunir toutes ses forces pour se matérialiser et qu'il allait retourner à la terre. Il leur confia l'exploitation de la montagne et sa protection. Alors qu'il allait leur parler de la Dame de l'Automne, et du combat qu'elles devraient mener contre elle, la mort l'atteignit. Il n'eut que le temps de leur dire de se méfier de cette saison. Son corps retourna à l'Harmonde, explosant en des myriades de fragments et de poussières, quatre d'entre eux atteignant les femmes en plein front. Sous le choc, elles s'évanouirent.

La fondation

Lorsque les artistes se réveillèrent, elles savaient comment extraire et travailler le cristal sacré que l'esprit de la Mine leur avait confié. La montagne recelait nombre de métaux de qualité bien supérieure à tout ce qu'elles avaient pu voir. Mais elles n'étaient intéressées que par ce qu'elles appelèrent le cristart. Antienne, la poétesse, connaissait les vers capables d'harmoniser et de marquer le cristal. Justeinte, la peintre, savait comment reconnaître ses différentes nuances. Séréna, la musicienne, savait comment harmoniser sa voix afin d'extraire le cristal des parois. Efigénie, la sculptrice, savait comment diriger ses gestes afin de le former.

Elles s'installèrent et commencèrent à forger des objets de cristart, pour les vendre et monter leur ordre religieux. Les villes et villages de la région apprirent à connaître ces femmes étranges qui se présentaient sous le nom des Forgeronnes de cristart. Certains adoptèrent leur culte. D'autres se déplaçaient afin de les rencontrer et de leur demander conseil car on disait qu'elles étaient d'une grande sagesse. La rumeur enfla et parvint aux oreilles du dirigeant local. Les Forgeronnes de cristart ne l'intéressaient pas, contrairement aux mines. Il rencontra les artistes devenues prêtresses. Ils discutèrent pendant plusieurs jours au bout desquels le seigneur fut convaincu que seules ces femmes pouvaient travailler le cristart et les Forgeronnes acceptèrent l'installation de mineurs qui exploiteraient les métaux alentours. Ils conclurent un pacte de mutuelle assistance. La communauté minière des environs et l'Atelier des Dames étaient nés.

Aujourd'hui

L'Atelier des Dames a survécu grâce à la prospérité du village et à la richesse obtenue grâce aux ventes des objets de cristart. Les Forgeronnes sont aisément reconnaissables par leur apparence : toutes ont le crâne rasé, et possèdent un œil tatoué sur le front. L'Atelier des Dames participe peu à la vie de la communauté, en dehors des cérémonies. Les Mères rencontrent régulièrement le conseil local qui se charge de trouver les marchands qui vendront les objets de cristart à l'extérieur, l'Atelier ne désirant pas s'occuper des relations commerciales.

Le cristart

Le cristart est un cristal unique dans tout l'Harmonde. Méconnu, il ne semble pas avoir attiré l'attention du Masque pour l'instant. Le cristart possède en lui une partie de la mémoire des cyclopes qui se réveille parfois : lorsque le vent vient frapper une paroi sous un certain angle, on peut voir s'animer une scène vécue par un cyclope, comme si elle avait réellement lieu derrière une vitre légèrement opaque. Il faut être présent au moment où le vent frappe la paroi pour pouvoir assister à la scène.

Le cimetière des cyclopes et le secret du cristart

Les Harmonistes les plus érudits savent que nul mortel n'a observé de corps de cyclope (*cf. Le Bestiaire* p. 46). Lorsqu'un cyclope sent le désespoir le gagner, il rejoint le cimetière pour se laisser mourir. La mort survient en fragmentant son corps. Le corps du cyclope rejoint alors la terre et anoblit les métaux qui y sont enfouis.

La partie qui leur vient des Muses se transforme en cristart, cristal unique sur tout l'Harmonde, aux propriétés étonnantes et contenant la mémoire des cyclopes. Aucun cyclope n'est mort depuis Sircral, aussi les cyclopes ne savent rien de l'Atelier des Dames, de cité minière et de l'exploitation des mines de cristart.

Des minérats

Des quatre artistes d'origine, deux d'entre elles possédaient un pierron, abandonnés lorsqu'elles fondèrent l'Atelier des Dames. Les pierrons se nourrirent de cristart et en furent transformés pour devenir les minérats que l'on connaît aujourd'hui. Leur squelette devint de cristart. Ils subissent l'influence du travail des Forgeronnes et, sous l'effet des vents mugissants qui font résonner le cristart brut, leur squelette se déforme, faisant de ces créatures paisibles des monstres dénués de raison. Ils s'attaquent alors à tous ceux qui se trouvent sur leur chemin. Le seul moyen de tuer un minérat est d'utiliser une arme de cristart, car dans le cas contraire le minérat explose violemment, blessant sérieusement ou tuant son adversaire.

Tradition conjugale

Par coutume, depuis plusieurs siècles, la femme officielle du seigneur est une Savante. *Officielle*, parce que cette Savante ne quitte pas réellement l'ordre, se contentant de venir à quelques réceptions, ou de rencontrer son mari pour les devoirs conjugaux une à deux fois par an. Le baron prend généralement une concubine qui portera ses descendants, et cette situation convient tout à fait à l'Atelier.

Comment réagirait les forgeronnes si le seigneur actuel annonçait ses fiançailles avec une inconnue ? et si les lettres envoyées par le conseil des Mères restaient sans réponse ?

De couleur principalement grise, il possède des dizaines de nuances, chacune reflétant une propriété différente. Le cristart fait appel aux arts pour être travaillé.

Le travail

La **poésie** permet de le marquer et de l'harmoniser. L'harmonisation peut concerner une personne, un objet, une matière, un pouvoir… Le marquage est utilisé par les Forgeronnes de cristart pour imprimer leur chemin dans les mines. En effet, ce cristal vivant se déplace et rend difficile tout repérage sauf à l'aide de la poésie. Le marquage nécessite donc un grand sens de l'improvisation et une mémoire phénoménale afin de connaître l'ensemble des poèmes déjà utilisés pour harmoniser ou marquer le cristart afin d'être capable de trouver les mots justes. Cette mémoire hors du commun est appelée *mémoire absolue*.
La **peinture** et sa connaissance des couleurs permet de reconnaître les différentes veines de cristart, détecter ses moindres variations de ton comme ses pouvoirs possibles. Les nuances sont multiples, variées, pouvant donner des résultats totalement opposés aux objets forgés dans cette nuance. Une vue particulièrement aiguisée est nécessaire : la *vue absolue*.
La **musique** permet elle d'extraire le cristart. La seule méthode connue consiste à moduler une note exacte, chantée jusqu'à parvenir en parfaite résonance avec le cristart. Il faut ensuite tenir cette note suffisamment longtemps pour qu'il s'extraie de lui-même de la paroi. Ce travail nécessite une grande concentration, ainsi qu'une ouïe extrêmement fine. Ceci est appelé *oreille absolue*.
La **sculpture** permet, grâce à de simples caresses et pressions, de forger le cristart. Ces effleurements doivent être extrêmement délicats et précis afin de donner au cristart la forme désirée. Seul un sens du toucher extraordinaire permet ce travail, appelé *toucher absolu*.

Le travail du cristart se fait toujours dans les mines. Le cristart semble particulièrement sensible à la musique, aussi toutes les phases de travail des Forgeronnes sont accompagnées de chants ou de musique, et la résonance des chants sur les parois de cristart aide les Artisanes à travailler.

Les propriétés

Le cristart possède des propriétés nombreuses et variées. Il permet de forger des armures légères et aussi résistantes que l'acier, de créer des bijoux masquant un défaut, ou renforçant une qualité… Quelques exemples sont donnés dans cette gazette. Les Forgeronnes sont capables de déterminer ses propriétés grâce aux nuances de couleurs contenues dans ses reflets.

Le cristart est dénué de tout Éclat et les tentatives pour mêler ces deux minéraux ont été un échec.

Les cinq couleurs principales du cristart sont le bleu, du bleu pâle au bleu nuit, rattaché au Corps ; le rouge, lié à l'Esprit, pourpre, grenat, carmin ou rosé ; le jaune doré ou jaune safran, rattaché à l'Ame ; le vert émeraude ou olivâtre, la couleur des Arts ; et le violet lié à la Société, qui donne les objets les plus recherchés, futiles ou extrêmement pratiques.

Quelque soit sa nuance, les principales applications du cristart prennent la forme d'objets usuels : lunettes, bijoux, armes ou armures. D'autres objets sont possibles comme des instruments artistiques ou un service de table. Plus rares, ces derniers sont généralement réalisés à la commande ou par le fait d'une inspiration irrépressible.

Les mines possèdent également quelques veines de cristart gris, sans aucune nuan-

Le vieux fou

Les Forgeronnes ne tolèrent personne dans les mines de cristart. Cependant il existe une exception, un vieil homme dont elles ne connaissent pas le nom. Cet homme erre dans toutes les mines, en marmonnant des paroles incompréhensibles, s'agitant sous l'effet des vents mugissants.

Il s'agit d'un vieux mineur rendu fou par les vents des mines. Il a la capacité d'entendre dans ces vents les paroles des cyclopes décédés. Il ne cesse d'essayer de convaincre les mineurs, et depuis peu les Forgeronnes de l'écouter. Il leur parle d'un homme aux pouvoirs maléfiques qui a obligé les mères du monde à disparaître. Il leur raconte que l'âge de flamme a disparu, mais qu'il faut aider ceux qui se battent pour le rétablir. Les mineurs et les Forgeronnes ignorent les paroles de cet homme, à l'exception d'Hermétine, qui connaît l'histoire de l'Harmonde et qui pressent dans ses divagations l'origine réelle des mines.

Objets de détection

Ils peuvent prendre n'importe quelle forme, bien que les armes soient les plus courantes. En ce cas les caractéristiques sont celles d'une arme classique.

Ils sont capables de détecter dans une zone de 100 mètres toutes sortes de créatures néfastes, cependant chaque objet possède une détection limitée : les démons en fonction de leur cercle, un des trois peuples automnins… La difficulté est que le cristart est identique dans tous les cas, et il n'est pas toujours possible de déterminer quel type de créature il va détecter. Acheter un tel objet tient parfois du pari. Certaines personnes ont réussi à déterminer le type de détection d'un tel objet, mais au prix de leur vie.

Coût :
Détection des démons :
Cercle x 10 000 PO
Détection d'un peuple automnin :
25 000 PO
Autres : Prix à la discrétion de l'EG, le plus bas étant de 25 000 PO
Détection non définie : 20 000 PO

Une rumeur raconte qu'il existe une épée capable de détecter tous les Démons, quel que soit leur Cercle, allant même jusqu'à changer de couleur en fonction du Cercle ! Si une telle épée a existé, il est probable qu'elle ait disparue depuis longtemps !

ce. Les Forgeronnes ont longtemps cru qu'il ne s'agissait que d'un simple cristal, non touché par la grâce de la Mine. Mais elles ont fini par découvrir que ce cristart avait la propriété de s'illuminer en présence de Démons, d'Automnins ou de monstres. Il s'agit d'un cristart capable de s'illuminer soit en présence de la Perfidie, soit en présence de la Ténèbre. Il sera capable de détecter un type de Démon, ou encore un individu d'un peuple automnin inféodé au Masque.

Instruments d'inspiration

Ces instruments possèdent un attribut de X, représentant l'inspiration apporté par l'objet. Cet attribut va de +1 à +5 permettant de bénéficier d'un bonus de X sur la compétence associée. Ce bonus est pris en compte dans le calcul du POT d'Art Magique associé.
Coût : attribut x 3 000 x le coût de son équivalent standard

Les armures de cristart

Ces armures sont similaires aux armures de lamelles en protection, cependant on lit les malus deux lignes plus haut. Il est nécessaire d'appliquer les modificateurs de taille avant de définir les caractéristiques de l'armure (*cf. AGONE* p. 183)
Exemple : *Pour une armure de TAI 0 complète, le malus sera de – 4 et la protection de 10. Pour une armure partielle de TAI – 1, le malus sera de – 2 et la protection de 8.*
Les armures de TAI 2 et -2 sont faites sur commande et nécessitent de se déplacer auprès des Forgeronnes.
Coût : (+ 10 % par point de TAI au dessus ou en dessous de 0.)
Veste : 17 500 PO*
Partielle : 40 000 PO*
Complète : 85 000 PO*
* Il s'agit d'armures standards. Certaines armures personnalisées et taillées sur mesure peuvent coûter jusqu'à deux fois ce prix…

Quelques réalisations de l'Atelier

Lunettes de nyctalopie : Des lunettes bleu foncé qui permettent de voir dans le noir. Ce sont des lunettes de ce type que portent les mineurs de la communauté.
Armes et armures : Le cristart bleu nuit est d'une résistance comparable à celle de l'acier. Il permet de forger des armes et armures légères et solides.
Boucles d'ouïe : Des boucles d'oreilles forgées d'un cristart bleu pâle, presque transparent, renforçant l'ouïe du porteur.
Bijoux de concentration : De nuance rouge pâle, à la limite du rosé, ces bijoux permettent à leur porteur de bénéficier d'une meilleure concentration lors d'un travail intellectuel.
Lunettes de compréhension : Un cristart aux nuances pourpres permet de forger des lunettes aux nuances pourpres facilitant la compréhension d'un texte obscur. Certaines permettent de mieux apprendre à partir de livres, d'autres de décoder plus facilement le sens caché de messages codés.
Objets d'apprentissage : Réalisés dans un cristart aux reflets grenats, ils permettent au porteur de faciliter son apprentissage. De tels objets ont fait la célébrité de certaines écoles, réputées pour arriver à enseigner aux plus mauvais élèves. Il existe par exemple une rapière utilisée dans un collège urguemand, où sont envoyés les fils de nobles ayant échoué par ailleurs.
Instruments de quiétude : Des instruments pour artistes, aux nuances safran, qui permettent à leur utilisateur de travailler dans n'importe quelle condition, l'aidant à ignorer son environnement.
Bijoux de séduction : Du cristart aux nuances dorées, les Forgeronnes tirent des bijoux renforçant la séduction naturelle du porteur. Cet effet peut être général si la nuance est forte, ou ne s'appliquer qu'à un type de saisonin, aux humains, ou à un sexe en particulier…
Instruments d'inspiration : Des instruments artistiques (pinceau, maillet, instrument de musique, plume…) forgés dans un cristart de teinte émeraude confèrent aux artistes d'une meilleure créativité et inspiration.
Lunettes de sensibilité : Réalisées dans un cristart olivâtre, les lunettes de sensibilité permettent à leur porteur de mieux juger la qualité d'une œuvre, de détecter plus facilement sa justesse comme ses petits défauts.
Objets d'humeur : Ce cristart mauve et opaque possède la capacité de changer de couleur en fonction de l'humeur de celui qui le tient. Très prisé sous la forme de parures de bijoux par certaines courtisanes, il trouve son application la plus saugrenue sous la forme d'un service de verres : utilisé lors de réceptions, un tel service permet à une personne de savoir quels sont les sentiments réels de son voisin à son égard.
Bijoux voilants : Ceci est probablement l'application la plus prisée du cristart. Réalisés dans un cristart aux reflets violets extrêmement pâles, de tels bijoux permettent de masquer un défaut de son porteur.
Ils peuvent aussi bien masquer la grossièreté d'un personnage que voiler son apparence rebutante. Ils fonctionnent également pour cacher les peines de Ténèbre et de Perfidie altérant l'apparence. Cependant des tels objets doivent être harmonisés avec leur porteur afin de remplir leur office. Les Forgeronnes ne quittant pas l'Atelier des Dames, les individus désirant acquérir un bijou voilant doivent donc venir à elles.

Le cristart possède une infinité de nuances, donc de propriétés. Les objets décrits ci-dessus ne sont que des exemples. L'EG est invitée à créer ses propres objets en cristart en sachant que ce dernier ne donne pas de nouvelles capacités, il ne fait que renforcer quelque chose d'existant chez son porteur. Des lunettes de compréhension ne permettront pas à un illettré de lire par exemple. Il ne faut pas non plus oublier que le cristart est unique dans tout l'Harmonde, et que les objets de cristart sont, par conséquent, fort rares et très chers.

Quelques armes de cristart

Armes de Mêlée

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI	TAI	Coût
Aiguillon	0	+3	0	+1/P	1	3	-2	500 PO
Dague	*+2*	*+3*	*+1*	*+2/P*	*1*	*3*	*-1*	*2500 PO*
Epée	+2	+2	+2	+6/PT	3	4	0	8000 PO
Rapière	*+4*	*+3*	*+2*	*+4/PT*	*3*	*7*	*0*	*8500 PO*
Hache double	+3	+1	0	+10/T	8	4	+1	15000 PO

Armes de lancer

	Init	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI	Coût
Aiguillon	+3	+1	FOR x 3m	1/P	1	5	-2	500 PO
Dague	*+3*	*+1*	*FOR x 5 m*	*+2/P*	*1*	*5*	*-1*	*2500 PO*
Hache double	+3	+2	FOR x 5 m	+10/T	12	4	+1	15000 PO

Objets d'humeur

Ces pièces de cristart mauve et opaque n'ont pas d'autre caractéristique que de changer de couleur en fonction de l'humeur de celui qui le tient ! Si l'humeur est joyeuse, l'objet, d'une tonalité mauve au départ, se teintera de couleur lumineuse et agréable. Mais en cas de mauvaise humeur, il peut se rapprocher du noir ou du brun opaque, en fonction de l'intensité.

Très prisé sous la forme de parures de bijoux par certaines courtisanes, il trouve son application la plus saugrenue sous la forme d'un service de verres : utilisé lors de réceptions, un tel service permet à une personne de savoir quels sont les sentiments réels de son voisin à son égard

Coût : un tel objet coûte 2 fois son équivalent en matériaux rares.

Bijoux voilants

Ces bijoux permettent de voiler toutes sortes de défauts, que ce soit des défauts modifiants l'apparence, de caractère, voire même cacher les peines de Ténèbre et de Perfidie altérant l'apparence. Ils ne les font pas disparaître mais annulent les malus de ces défauts en société.

Ainsi une personne défigurée (*cf.* « Défiguré », *AGONE* p. 99) le sera toujours, mais n'inspirera pas la pitié ou l'effroi. Une personne difforme (*cf.* « Difforme », *AGONE* p. 99) possèdera toujours sa difformité et son malus de – 1 en CHA, mais les gens agiront avec lui sans en tenir compte. De même, une personne de mauvaise réputation (*cf.* « Mauvaise réputation », *AGONE* p. 98) pourrait la faire oublier à ses interlocuteurs, à moins que cette mauvaise réputation soit fondée et que ses interlocuteurs en aient fait directement les frais.

Cependant si une personne désire masquer plusieurs défauts, elle devra acquérir un bijou par défaut.

Coût

Pour un défaut **acheté à la création :** X x 5000 PO, X représentant le coût du défaut.
Pour un défaut **acquis en cours de jeu,** le prix est laissé à la discrétion de l'EG,
mais les coûts varient entre 15000 et 50000 PO en fonction de la gravité.

L'Atelier des Dames

Pour bien comprendre le fonctionnement de l'Atelier des Dames, il est nécessaire d'appréhender les méthodes de recrutement des nouvelles prêtresses. Pour travailler le cristart, il faut posséder des capacités hors du commun. De telles capacités sont rares, et les Forgeronnes recrutent des fillettes de six ou sept ans dont les capacités dans ces domaines sont plus développées. Malheureusement, rares sont celles qui, à l'adolescence, se révèlent posséder le don suffisant pour effectuer le travail. Mais même dans ce cas, elles deviennent Forgeronnes, et participeront à leur manière à la vie de l'ordre. C'est ainsi que sont nées les deux castes de l'Atelier des Dames : les Artisanes et les Savantes.

Mémoires d'Hermétine,
première vie dans l'ordre

Lignées et initiation

Lorsqu'une fillette arrive dans la caste des Artisanes, elle est tatouée de l'œil sacré de l'ordre, et un morceau de cristart représentant la pupille est incrusté dans son front. Sans ce fragment, les Artisanes seraient incapables de travailler le cristart.

Mais la fillette ne possède jusque-là que le statut d'Initiée, il lui reste une épreuve à passer avant d'être considérée comme Artisane: Perdue dans les mines au bout d'une galerie oubliée, une future Poétesse doit pouvoir retrouver son chemin. Pour devenir Peintre, c'est une liste complète de nuances de cristart à retrouver au fil des veines. D'une Sculptrice, il est attendu de forger un objet nouveau, en décidant d'après la nuance de cristart quelle en sera la forme la plus appropriée. Cet objet n'est pas vendu et rejoint le musée de l'ordre.

Les Chanteuses enfin ne passent pas par le statut d'Initiée. L'aveuglement qu'elles subissent étant considéré comme une épreuve suffisante.

Mauvais présage ?

L'ordre est aujourd'hui inquiet, même s'il le cache. Une jeune Chanteuse est récemment décédée suite à une fausse note lors de l'extraction du cristart qui a explosé. Il n'y a aucune fillette apte à rejoindre cette caste. Cette situation est une première. Jamais l'Atelier des Dames n'a eu qu'une seule Artisane dans une lignée depuis les fondatrices. Beaucoup y voient un mauvais présage, une punition de la Mine pour une erreur inconnue d'elles. Cela a renforcé le fanatisme de certaines Forgeronnes.

L'ordre des Forgeronnes est composé aujourd'hui de neuf Artisanes et d'une trentaine de Savantes. Une dizaine de fillettes complètent l'Atelier des Dames. Dès qu'elles sont intégrées, les fillettes consacrent leur temps à l'étude, reçoivant une formation générale et spécialisée dans l'art pour lequel elles ont été pressenties. Elles seront testées dans le mois suivant leur passage à l'état de femme, et rejoindront soit la caste des Savantes, soit, plus rarement, celles des Artisanes. Dès lors, leur formation diffèrera.

Les Artisanes

Les Artisanes sont les Forgeronnes travaillant le cristart. En fonction de leur don, elles se rangent en quatre branches, appelée lignées. Les Poétesses disposent de la *mémoire absolue* et d'un grand sens de l'improvisation. Elles sont chargées du repérage des mines de cristart et de l'harmonisation de certains objets. La *vue absolue* des Peintres leur permet de détecter la moindre variation de nuance, indiquant les veines à miner en fonction du besoin, ou analysant les capacités d'un morceau de cristart après extraction. Les Chanteuses qui possèdent *l'oreille absolue* sont aveuglées à l'adolescence afin de renforcer leur don. Elles sont capables de faire varier leur chant jusqu'à arriver à la note parfaite qui permettra au cristart de s'extraire de lui-même des parois. Enfin les Sculptrices, grâce leur sens du *toucher absolu* forgent le cristart grâce à la pression et aux effleurements de leurs doigts. Nécessitant précision et patience, elles sont aussi de remarquables sculptrices au sens le plus profane du terme, sans quoi elles ne pourraient forger que des objets grossiers.

Les Artisanes sont actuellement au nombre de neuf: trois Poétesses, deux Peintres, deux Sculptrices, une Chanteuse et la Mère du Culte (voir ci-dessous). Ce petit nombre et leur travail éreintant est à l'origine du fonctionnement de la caste. Il n'y a aucune hiérarchie, aucun esprit de compétition. Leur vie est suffisamment harassante sans la compliquer.

Les Savantes

Cette caste regroupe toutes les Forgeronnes n'ayant pas pu obtenir le statut d'Artisanes. Mais elle n'est pas considérée comme moins importante. L'ordre ne pourrait survivre sans les Savantes qui s'occupent de la gestion de la vie quotidienne de l'ordre. Cette caste est organisée de manière hiérarchique:

A son arrivée chez les Savantes, une fillette obtient le statut de Néophyte, le premier échelon de la caste des Savantes. Un œil sacré sur le front lui est tatouée sur le front, mais sans incrustation de cristart. Une Néophyte poursuit des études plus générales, tout en participant au fonctionnement de l'ordre. Cette formation comprend autant l'apprentissage que la recherche sur les applications possibles du cristart, ou des études sur des formes d'objets que pourront exploiter par la suite les Sculptrices pour forger le cristart.

Au bout de quelques années, son apprentissage va cesser. La Néophyte devient Acolyte, deuxième et dernier grade pour beaucoup de Savantes. Les Acolytes se consacrent à la vie de l'ordre sous l'autorité des Mères. Leurs tâches quotidiennes sont variées: jardinage, ménage, cuisine, reprisage, classement des livres, enseignement, etc. Elles peuvent continuer de participer aux recherches si elles le désirent. Certaines Acolytes, remarquées par une Mère, pourront la rejoindre pour travailler à ses côtés, afin d'apprendre le nécessaire et prendre sa suite. On appelle de telles Acolytes les Apprenties.

Les Mères

Il s'agit de Forgeronnes possédant des connaissances poussées dans un domaine en particulier, jugé utile pour l'Atelier des Dames, et suffisamment mûres pour participer au conseil des Mères qui prend toutes les décisions importantes concernant l'ordre. Il existe une exception, la Mère du Culte. Artisane d'origine, elle cesse ses activités pour diriger l'ordre avec l'aide du conseil. En dehors de la Mère du Culte, il existe aujourd'hui six Mères: la Mère Intendante, la Mère Économe, la Mère Cordon-Bleu, la Mère Pédagogue, la Mère Historienne et la Mère Justice.

Le plus souvent, les Apprenties deviennent Mère par succession. Un autre moyen de devenir Mère est d'apprendre à gérer un domaine particulier de l'Atelier des Dames afin de devenir indispensable à l'ordre. Dans ce cas, les Mères peuvent décider d'accueillir l'Acolyte ou l'Apprentie dans leurs rangs. C'est le cas par exemple de la Mère Économe. Ancienne apprentie de la Mère Intendante, Elsbeth avait été pressentie pour être Poétesse. Mais sa mémoire ne fonctionnait que pour les chiffres. Elle a rapidement repris à sa charge la gestion des comptes et des registres, au grand soulagement de la Mère Intendante. Après quelques années où ses conseils s'avérèrent judicieux, on lui confia le titre de Mère Économe.

Les Néophytes sont au nombre de huit, les Acolytes au nombre de seize, et les Apprenties au nombre de cinq (la Mère du Culte n'a jamais d'apprentie, et la Mère Économe – récemment nommée – n'en a pas encore pris à son service).

Figures

Acrimone, Mère du Culte

Vieille femme de 67 ans, Acrimone sent le poids des ans peser sur ses épaules. Elle n'a pas encore désigné sa remplaçante au sein des Forgeronnes, attendant pour cela la dernière limite de peur de perturber l'élue comme elle le fut lors de sa nomination. C'est une femme à l'apparence revêche bien que les Forgeronnes sachent qu'il n'en est rien.

Hermétine, Mère Historienne

Seule saisonine officielle de l'Atelier des Dames, Hermétine est une fée noire qui a rejoint l'Atelier il y a plusieurs siècles déjà. Elle est fortement attachée aux Forgeronnes de cristart, et c'est elle qui les a poussées dans une voie d'étude et de connaissance à l'image des Cercles de fées noires. Cette fée noire passe ses Appels dans une salle secrète au milieu des mines de cristart. Elle fit forger cette chambre forte avant son premier Appel au sein de l'ordre, espérant se réveiller avec des connaissances sur le cristart. Mais celui-ci eut un effet inattendu : il retint sa Mémoire de la première époque, celle où elle a rejoint l'Atelier des Dames. À chaque réveil, elle se retrouve en face de cette Mémoire qu'elle absorbe, et se retrouve immédiatement avec les connaissances de toute une vie. Elle n'a pas encore osé faire part de cette découverte à un Cercle, de peur que celui-ci envahisse les mines de cristart et brise la quiétude des lieux. Elle a par contre abrité plusieurs fées noires pendant leur Appel, mais aucune n'a jamais retrouvé de Mémoire au réveil. Elle pense que son cas particulier vient de son désir profond d'aider l'ordre, et que la Mine l'a ressenti et la récompense ainsi. Elle a des doutes sur l'origine des mines mais n'a jamais pu en avoir la preuve.

Arcania, Mère Justice

Arcania est rentrée dans l'Atelier des Dames à l'âge de dix-sept ans. Bien que rare, son cas n'est pas unique dans l'histoire de l'ordre. Elle s'est présentée à une cérémonie du Choix, en sachant pertinemment que son âge devait l'éliminer d'office. Intriguée, Acrimone, qui n'était pas encore Mère du Culte, reçut cette jeune fille en particulier afin de connaître les raisons de son désir de les rejoindre. Cette dernière lui raconta toute son histoire, lui remettant ainsi sa vie entre ses mains : elle était une méduse renégate ayant perdu ses serpents. Poursuivie par la Guilde d'Esayhide, elle avait entendu parler de l'Atelier des Dames et avait désiré rejoindre ce groupe de femmes au fonctionnement proche de celui des méduses. Dotée d'une grande soif de justice qui avait causé la mort de ses serpents et d'une grande candeur, elle séduisit Acrimone qui l'intégra dans l'Atelier des Dames comme Néophyte, bien qu'il ne lui restait plus grand-chose à apprendre. Hermétine est la seule à avoir été mise dans le secret. Aujourd'hui, à 37 ans, elle est devenue Mère Justice et prend sa charge très à cœur.

L'enfant de la mine

Depuis plus d'un siècle, une légende est née, aussi bien chez les mineurs que dans l'Atelier des Dames. La Mine aurait donné naissance à un enfant qui veillerait sur eux. Ressemblant à un cyclope, un être de cristart vit dans les mines. Mais bien loin d'être l'enfant de la Mine, cette créature est en fait l'enfant d'Hermétine. À la fin de sa précédente vie, Hermétine s'est perdue dans les mines. Errant pendant plusieurs semaines, elle se nourrit de minérats, ingérant une partie du cristart les composant. Elle sut dès lors comment travailler le cristart. Elle choisit une veine de cristart aux tonalités bleu ciel, qu'elle collecta grâce au son de sa voix, puis le forgea en une statuette qui se cristallisa sous la forme d'un cyclope.

Submergée par sa solitude, Hermétine accoucha de la statue mais l'Accouchement la laissa sans forces. Elle sombra dans l'Appel quelques jours après, ayant malgré tout le temps de transmettre à son enfant tout l'amour qu'elle lui portait, et l'affection qu'elle vouait aux Forgeronnes et aux mineurs. Elle lui demanda de l'attendre, et lui promit de venir le chercher. Lorsqu'elle sombra dans l'Appel, la statue ramena le corps de sa mère près des Forgeronnes. Elle attend depuis que sa mère, qui ne se souvient plus d'elle, vienne la chercher, protégeant les êtres que sa mère a aimés.

Divana, Chanteuse

Divana est une femme qui approche de la cinquantaine. Aveugle de naissance, abandonnée et condamnée à la mendicité, elle rejoignit l'Atelier grâce à un ancien mineur qui l'avait prise en pitié. Ne pouvant s'occuper éternellement d'elle, il l'avait emmené sans grand espoir à la cérémonie du Choix. Sa cécité avait renforcé son ouïe, et les Forgeronnes furent plus qu'heureuses de l'accueillir en leur sein. Le mineur refusa le *dédommagement*. Lors de ses pre-

mières années de travail, Divana chanta le cristart sans avoir pour but de l'extraire. Elle avait choisi une petite cavité négligée. Elle lui chanta son amour et sa reconnaissance pour le mineur. Le cristart réagit à ce chant et s'imprégna des souvenirs de la Chanteuse. Dès que le moindre souffle de vent effleure la paroi, on peut admirer le visage du mineur que Divana n'a pourtant jamais vu. Elle est aujourd'hui extrêmement éprouvée par la perte de sa sœur Artisane et pense que la fausse note a été provoquée par la souffrance de la jeune fille qui ne supportait pas d'être aveugle. Elle songe à demander la réforme de cette règle pour laisser le choix à la Forgeronne. Mais elle sait que cela créera des troubles au sein de l'ordre et préfère attendre de trouver une fillette apte au chant du cristart. Sa plus grande crainte est de mourir avant ce jour et de ne pas pouvoir transmettre son savoir.

Les préceptes

Tu honoreras la Mine, et à travers l'Atelier des Dames tu la serviras: le seul moyen de servir et d'honorer la Mine est l'Atelier des Dames. Les Forgeronnes doivent accepter les décisions du conseil des Mères, bien que la discussion soit possible.

Les Forgeronnes sont tes sœurs dans la Mine, tu les aideras et les aimeras: les Forgeronnes sont invitées à travailler sans dissension entre elles. Si la situation s'envenime entre deux Forgeronnes, elles doivent faire appel au conseil des Mères pour trancher. Si la situation se révèle inextricable, les Forgeronnes seront séparées afin qu'elles se rencontrent le moins possible. Si malgré cela, leur relation ne s'arrange pas, les Forgeronnes coupables seront perdues au fond des mines.

Tu ne travailleras pas le mois de l'automne: l'Atelier des Dames cesse toute activité liée directement au cristart pendant le mois de l'automne. Les Artisanes profiteront d'un repos bien mérité, les Savantes cesseront toute recherche et tout apprentissage. Si l'une d'entre elles est surprise à trahir ce précepte, elle sera égarée par ses sœurs dans les mines dès les premiers jours de l'hiver.

Outre ces trois préceptes principaux, il existe nombre de règles permettant de régenter la vie de l'ordre, qui vont de l'obligation de faire son lit le matin, à l'interdiction de révéler les secrets de l'Atelier des Dames à qui que ce soit en dehors de l'ordre.

Règles vestimentaires

Toutes les Forgeronnes, les fillettes exceptées, ont le crâne rasé, et portent au milieu du front un tatouage représentant l'œil sacré de la Forge de cristart. Elles possèdent deux types de tenues: la tenue quotidienne et la tenue cérémonielle. La tenue quotidienne est faite dans un tissu simple et peut être composée d'une tunique et d'une jupe ou d'un pantalon. La tenue de cérémonie est une robe cousue dans un velours lourd, complétée par un voile qui masque les yeux et le bas du visage ne laissant visible que le tatouage sur le front. En parallèle, des broderies viennent souvent compléter les tenues. Une prêtresse possède généralement une tenue cérémonielle et plusieurs tenues quotidiennes.

La couleur des tenues est différente en fonction de la caste et du statut des prêtresses.

STATUT	TENUE	
	Quotidienne	**Cérémonielle**
Fillettes	Tenue de couleur brune	Robe vert clair arrivant au genou
*Initiées**	*Tenue bleu clair*	*Robe grise longue pour les cérémonies*
Artisanes*	Tenue bleu clair	Robe longue blanche, broderies de fils de cristart.
Néophytes	*Tenue de couleur beige*	*Robe de couleur bordeaux arrivant à la cheville*
Acolytes*	Tenue de couleur gris-vert	Robe longue de couleur rose pour la tenue, parfois brodée de fils de cristart, selon l'ancienneté
*Apprenties***	*Tenue de couleur émeraude*	*Robe longue pourpre, broderie de fils de cristart*
Mères***	Tenue noire	Robe longue, tissée de cristart, sans broderie

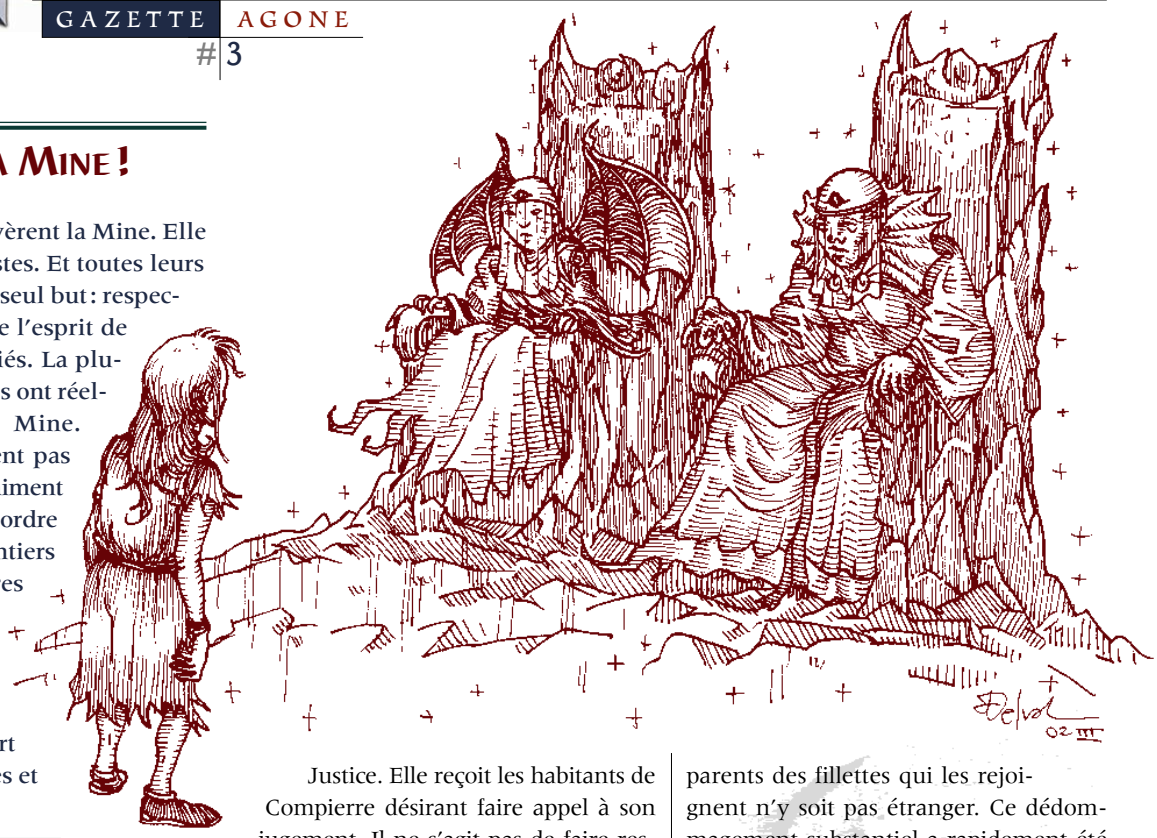
* Un insigne brodé sur le col vient compléter les tenues et permet de connaître la lignée de la prêtresse: une bouche pour les Chanteuses, une main pour les Sculptrices, deux yeux pour les Peintres et une arabesque pour les Poétesses.

** Depuis peu des broderies à leur col sont ajoutées, en fonction de leur spécialité: une casserole pour les cuisinières, un livre pour les enseignantes... Contrairement aux Forgeronnes, cet insigne ne fait pas partie de la coutume, chaque Apprentie brode sa propre version.

*** Les robes cérémonielles des Mères sont entièrement tissées avec des fils de cristart, elle sont grises avec des infinités de nuances. Leur voile de cérémonie est également tissé dans la même matière. Cet ensemble leur donne un aspect totalement irréel lors des cérémonies.

Bénie soit la Mine !

Les Forgeronnes révèrent la Mine. Elle guide tous leurs gestes. Et toutes leurs actions n'ont qu'un seul but : respecter les préceptes que l'esprit de la Mine leur a confiés. La plupart des Forgeronnes ont réellement foi en la Mine. D'autres ne partagent pas cette foi, mais elles aiment leur vie au sein de l'ordre et poursuivent volontiers leur travail. Les rares incroyantes et mécontentes sont généralement emmenées au fond des mines de cristart où elles sont perdues et meurent de faim.



Le culte

Les Forgeronnes de cristart officient auprès des habitants du village minier sous plusieurs aspects, chacun d'entre eux donnant lieu à une cérémonie ou à un rituel. Toutes les cérémonies ont lieu devant les mines. Selon leur présence, les Forgeronnes officient depuis des trônes de cristart aux nuances dorées qui sont amenés à l'extérieur par des Acolytes, et rentrés en fin de cérémonie.

Les lunettes de cristart

Les Forgeronnes interviennent dans l'attribution des lunettes de cristart aux mineurs, et l'harmonisation de ces lunettes en fonction du métal à extraire.

Indispensables aux mineurs, les lunettes leur permettent tout d'abord de voir dans le noir, leur évitant ainsi d'allumer des torches qui ne manqueraient pas d'attirer des minérats. Ensuite, grâce à l'harmonisation, les mineurs voient luire sur les parois le type de métaux qu'ils doivent extraire.

Le jugement de la Mine

Une autre cérémonie a lieu périodiquement, une assemblée tenue par la Mère Justice. Elle reçoit les habitants de Compierre désirant faire appel à son jugement. Il ne s'agit pas de faire respecter la loi, qui est du domaine du conseil de Compierre, mais d'écouter les doléances quotidiennes des gens et d'essayer de les aider à résoudre leurs problèmes. Cela va de la propriété d'un chien à une aide financière sous la forme d'un prêt.

La Mère Justice commence par rendre les verdicts sur les doléances entendues à la séance précédente, ne donnant jamais son avis à chaud. Il arrive que des habitants de villages voisins viennent demander conseil aux Forgeronnes dont la réputation de sagesse et d'équité n'est plus à faire.

La cérémonie du Choix

La cérémonie – la plus importante de l'Atelier des Dames – est la cérémonie du Choix qui a lieu le premier jour du printemps. Les Forgeronnes de cristart profitent de cette cérémonie pour évaluer si, parmi les fillettes qui leur sont présentées, l'une d'entre elles a été élue par la Mine et possède un don qui pourrait lui permettre de rejoindre l'Atelier.

Les habitants de Compierre présentent tous leurs filles, espérant avoir une Forgeronne dans leur famille, même si les liens familiaux sont totalement coupés après leur entrée dans l'Atelier. C'est une réelle raison de fierté, bien que le dédommagement qu'attribue l'Atelier aux parents des fillettes qui les rejoignent n'y soit pas étranger. Ce dédommagement substantiel a rapidement été connu aux alentours. De nombreuses familles de la région se déplacent en espérant placer ainsi l'une de leurs enfants. Malheureusement, cela a attiré de nombreux vautours qui n'hésitent pas à ramasser, voler ou acheter des fillettes pour les abandonner ou les vendre à des bordels ensuite si elles n'ont pas été choisies. Les Forgeronnes sont conscientes de ce trafic d'enfants, mais elles ne peuvent malheureusement pas prendre en charge toutes les fillettes qui leur sont présentées.

Le rituel de la pleine lune

Peu de Forgeronnes ont envie d'avoir des enfants, ou des relations avec un homme. Beaucoup d'entre elles nouent des relations amoureuses avec l'une de leurs sœurs. L'Atelier des Dames pense qu'une Forgeronne qui a envie d'être mère doit en avoir la possibilité. Dans ce cas, la Forgeronne choisira dans le village un homme pour être le père de son enfant. Elle lui donnera un œil en cristart le jour de la pleine lune. Les habitants de Compierre connaissent sa signification : l'homme est invité à rendre l'œil à la Forgeronne dans les mines le soir même. S'il désire refuser, il peut le rendre immédiatement. Mais rares sont ceux qui refusent car la colère de la prêtresse la rend terrifiante.

Les cérémonies du Don et de l'Harmonisation

La cérémonie du Don : une Poétesse reçoit les nouveaux mineurs et leur offre dans une cérémonie simple, mais non dénuée d'aspect mystique, les lunettes qui leur permettront de travailler dans les mines de métaux.
La cérémonie de l'Harmonisation : une Poétesse reçoit les mineurs dont les lunettes doivent être harmonisées sur un nouveau type de métal. Elle harmonise chaque paire en fonction de la demande du mineur.
Ces deux cérémonies sont accompagnées d'un rituel immuable entre la Poétesse et les mineurs :

Poétesse : *« Promets-tu d'honorer la Mine et de la respecter dans la blessure que tu vas lui infliger ? »*
Mineur : *« Je promets devant la Mine et ses Forgeronnes de l'honorer et de la respecter. »*
Poétesse : *« La Mine te pardonne les blessures que tu vas lui infliger, et souhaite que ce soit pour le bonheur de ta famille. »*

La Poétesse procédera alors à la remise des lunettes de cristart harmonisées au mineur.

Si un enfant naît de cette union, son sexe déterminera son avenir : si c'est un garçon, il sera abandonné le jour de sa naissance sur la place du village. Si c'est une fille, elle rejoindra les fillettes mais ne saura probablement jamais qui est sa mère. Ces raisons font que peu de Forgeronnes ont envie d'avoir un enfant.

La Maison des Dames

Les Forgeronnes vivent depuis toujours dans les mines. Au tout début de l'ordre, l'Atelier s'était installé dans une grande caverne aux parois de cristart. Mais un jour, une Forgeronne découvrit un tableau, dont les dessins résultaient du grignotage des minérats. Ce tableau se révéla être un Tableau-monde donnant sur une clairière immense au milieu de bois étranges. L'Atelier considéra que cette clairière au printemps éternel était un cadeau de la Mine et s'y installa.

Le temps y est si doux que les Forgeronnes ne quittent la Maison des Dames que pour remplir leurs offices. Les Forgeronnes ont installé de nombreuses petites maisons de bois, et quelques-unes de pierre. Aucune n'a été réalisée en cristart. Le cristal sacré n'étant pas présent ici, ce serait aller contre la volonté de la Mine. Les maisons de bois ont des fonctions multiples et variées : dortoir, salle de cours, maison individuelle, réfectoire, etc. Des jardins et quelques petits élevages complètent le paysage.

Les maisons de pierre sont au nombre de trois. La maison du conseil est composée d'une grande salle de réunion et d'une dizaine de chambres qui accueillent les Mères et leurs Apprenties, souvent à plusieurs par chambre. Une pièce souterraine, protégée par des objets de cristart, sert de coffre-fort pour la fortune que l'ordre a amassée depuis sa création. Le musée est, pour sa part, une pièce immense encombrée d'objets de cristart forgés au cours des ans dont l'Atelier n'a pas voulu se séparer. La bibliothèque, enfin, contient près d'un millier de livres parlant principalement des arts, de savoir-faire divers et variés pouvant aider les Forgeronnes au cours de leurs recherches. Une pièce fermée est le domaine des Mères Historiennes qui y entreposent les journaux de l'ordre depuis plusieurs siècles. Une dernière pièce, toute petite, est réservée à Hermétine : elle contient les journaux intimes de plusieurs de ses vies.

Les Forgeronnes ne sont jamais entrées dans les bois. La Mine leur a imposé cette frontière, et l'Atelier des Dames ne tient pas à en connaître les raisons.

Faire jouer une Forgeronne

Peut-être aurez-vous envie de faire interpréter une Forgeronne par l'un(e) de vos joueur(se)s. Ceci est possible bien que difficile, l'Atelier des Dames se désintéressant de ce qui se passe en dehors des mines et de Compierre. Si interpréter une Savante reste envisageable, incarner une Artisane est irréalisable, car le conseil des Mères n'autoriserait jamais une recrue si précieuse à quitter le sein de l'ordre.

Lignées pressenties

Créer une Inspirée Savante, c'est tout d'abord choisir la lignée pour laquelle elle avait été pressentie :

- **Poétesse :** Mémoire eidétique (3)* (*cf. AGONE* p. 100), Poésie à 6
- **Peintre :** Sens aiguisé (vue) (1)* (*cf. AGONE* p. 102), Peinture à 8
- **Chanteuse :** Sens aiguisé (ouïe) (1)* (*cf. AGONE* p. 102), Musique à 6, Chant à 6
- **Sculptrice :** Sens aiguisé (toucher) (1)* (*cf. AGONE* p. 102), Sculpture à 6, un savoir-faire (armurerie, bijouterie, etc.) à 4.

* Ces avantages sont nécessaires mais ne sont pas considérés comme des dons suffisants pour exercer le métier d'Artisane.

Charges

En plus des avantages et compétences ci-dessus, une des charges suivantes doit être achetée.

Charge de Savante

Nom	Coût	Compétences obligatoires
Néophyte*	2	Alphabet : Moden'Hen 3, Chant 3, Culte : Mine de cristart 3
*Acolyte***	*3*	*Intendance 3, Culte : Mine de cristart 5*
Apprentie**	4	Une compétence représentant le domaine de la Mère à 5, Culte : Mine de cristart 7
*Mère***	*5*	*Une compétence représentant son domaine à 8, Culte : Mine de cristart 9*

* Cet avantage doit être cumulé avec l'avantage « Jeune » (*cf. AGONE* p. 102) sans augmentation de coût.
** Il est nécessaire d'avoir les compétences des charges précédentes également.

Éminence,

Vous pouvez mener ce Drame tel que nous vous le présentons. Néanmoins, vous devez savoir que nous avons prévu de l'inscrire dans une Épopée développée sur les différents numéros de *L'Inspiré*: *Fragments d'Euphorie*. Nous faisons en sorte que chaque Drame puisse être joué indépendamment des autres, et ce dans n'importe quel ordre. Mais si vos Inspirés en vivent plusieurs, ils remarqueront sans doute l'étrange point commun qui les relie entre eux: à chaque fois, la Compagnie se trouve confrontée à un décalage, souvent spatial ou temporel, une sorte d'illogisme ou d'impossibilité. Dans le présent Drame, il s'agit d'une créature contre-nature, aussi belle que féconde. Dans le Drame du sixième numéro de *L'Inspiré* nous vous révélerons, à vous et à vos Inspirés, une explication possible de ces étranges décalages.
Ceci dit, frappons les trois coups et ouvrons un de ces Drames qui amènent l'étrange et le mystérieux aux portes mêmes de vos Inspirés…

LES AMOUREUX DU TEMPS JADIS

Soyez la bienvenue Éminence, dans le théâtre de l'absurde et de l'horreur. De naissances à répétition en gestations contre nature ; de cadavres farcis en légions de silice, les Inspirés pourraient bien se trouver confrontés à la plus atypique des menaces…

Il était une fois…

Épiphrate, un ami Harmoniste proche de tout ou partie de la Compagnie, qui s'est pourtant attiré bien des ennuis en jouant les apprentis sorciers. Il a appris une partie des secrets du Sanctuaire de Morphœil et s'est permis de récupérer un peu de sa terre, à l'endroit même où le Masque et la Dame de l'Automne se sont unis il y a bien longtemps.

Il espérait tirer de cette terre la substance nécessaire à la création d'un être minéral doué d'un savoir illimité sur les mystères de l'Harmonde, sur les conditions qui ont accompagné la malédiction des peuples de l'Automne et qui jusqu'à ce jour ont provoqué l'incarnation de la Menace sur l'Harmonde. Il utilisa cette terre dans un rituel proche de l'Art ancien du Cisèlement (une variante de celui présenté en page 52 de *L'Inspiré* n° 1) et créa sa Némésis.

La terre utilisée avait recueilli bien longtemps auparavant les stupres du Maître du Semblant et de la Dame de l'Automne. La créature qu'Épiphrate fit naître de cette substance est l'improbable enfant des deux Éternels. Comme le Masque elle est perfide… Comme l'Automne elle est triste et superbe… Comme la terre du Sanctuaire, elle est fertile…



Absurde concupiscence

Euridizhia, tel est le nom donné par l'Harmoniste Épiphrate à sa créature, n'avait que peu de ressemblance avec ce qu'il avait imaginé. Mû par un désir de savoir et de sagesse, il n'avait pourtant pas créé la bibliothèque vivante à laquelle il aspirait. Sa créature était la beauté incarnée, la terre en prenant vie avait laissé place à la chair concupiscente, et en plus d'être belle, elle voulait donner la vie.

C'est ainsi qu'Épiphrate s'unit avec Euridizhia, lui offrant la semence

Histoires de Sanctuaires

Éminence, une fois encore, l'intrigue prend appui sur la relation de la Compagnie avec un Sanctuaire. L'histoire même voudrait que ce Sanctuaire soit celui ce Morphœil (*cf. L'Inspiré* n° 1), mais il se peut que vous n'ayez pu vous en accommoder. Afin que cette histoire ait un fondement, attribuez l'histoire fondatrice du Sanctuaire de Morphœil à celui des Inspirés. Bien qu'ils ne connaissent pas cette histoire, et que le temps qui les sépare de la découverte de cette vérité promette d'être long, il est nécessaire que la terre employée par Épiphrate soit marquée par l'union du Masque et de la Dame.

réclamée par sa chair… mais les choses devaient encore prendre un tour imprévu : une semaine après cette union, Euridizhia donna naissance à un enfant. La fulgurance de la grossesse, ainsi que l'imprévisibilité de l'accouchement causèrent la mort du nouveau-né. Mais voilà, Euridizhia, comme harcelée par un instinct indomptable, devait encore et encore recevoir l'homme en elle et donner la vie… un deuxième enfant vint au monde quelques jours plus tard.

Mauvais sang

Le deuxième enfant semblait être le bon, mais il n'était pas viable. Conscient des origines de sa bien-aimée, Épiphrate se résolut à trouver de l'aide auprès d'une tribu de drakoniens vivant à quelques lieues de là dans les montagnes.

Aveuglé par l'amour, il prit le risque d'y aller seul. Se présentant sans armes face aux Automnins, leur annonçant qu'ils étaient la seule chance pour lui de sauver la chair de sa chair, il obtint l'aide de l'un d'entre eux : Mithrance. Ce Conjurateur marqué par la Ténèbre, qui était à la fois l'âme damnée et le père spirituel du clan drakonien, accepta de prêter main-forte à Épiphrate à la condition que celui-ci cesse de cacher sa femme et l'épouse publiquement le plus vite possible. Dans l'esprit de l'Automnin, cet acte scellerait la montée au pouvoir de l'Automne dans le Domaine d'Épiphrate.

Perfidie extra-utérine

Selon Mithrance, la gestation d'Euridizhia était trop courte, et si l'enfant paraissait être né à terme, il ne lui était cependant pas possible de passer de l'environnement magique du corps de sa mère à un environnement naturel. Il fallait trouver un compromis, un moyen de couver l'enfant quelque temps jusqu'à ce qu'il puisse être sevré et vivre par lui-même.

C'est ici qu'intervient toute l'horreur de la solution proposée par Mithrance. Pour permettre à l'enfant de rester en vie, il fallait recréer un environnement magique marqué par l'Automne ou la Perfidie. Dans sa propre peau écailleuse, le drakonien tailla un utérus de substitution. Dans l'ombre d'un fil de fer, flexible et solide à la fois, il conjura un Démon muet, incapable de communiquer ou de se battre, mais capable de subvenir aux besoins de l'enfant pendant la fin de la gestation en lui permettant de se nourrir de la moelle épinière de son porteur. Il fallait désormais trouver un être vivant qui porterait l'enfant ; nul ne se porterait volontaire, bien évidemment…

Bossus contre nature

C'est ce jour même que le riche farfadet Tirallien fut attaqué par une bande de brigands qui le laissèrent pour mort. Ramené au manoir par les soldats de la baronnie, le farfadet fut soigné et contraint à porter l'enfant. Officiellement, le bourgeois printanier n'a jamais été retrouvé.

Enfermé dans les caves du manoir et suivi de près par ceux qui ont mené l'expérience, Tirallien crut un instant avoir basculé dans les Abysses et servir de jouet à des Hauts Diables déments. Il crut avoir mérité le châtiment suprême de la torture et de la déformation physique ; un châtiment réservé à lui seul. Pourtant, il fut rejoint quelques jours plus tard par un second, puis un troisième bossu… là-haut, juste au-dessus de leurs têtes, la Perfidie se multipliait encore.

Introduction

Épiphrate est donc l'ami d'un ou des Inspirés, un ami proche, rappelons-le. Les Inspirés peuvent le connaître pour des raisons qui sont à votre discrétion Éminence, mais qui doivent de toute évidence avoir instauré entre eux une relation de confiance et d'amitié fortes. Il peut s'agir d'un ami d'enfance, d'un compagnon d'école de magie ou bien d'un ancien frère d'armes ; ce qui compte c'est qu'au moins l'un des Inspirés lui garde une place suffisamment grande dans son cœur pour tout laisser en plan et lui venir en aide. Le jour où ils reçoivent la lettre de celui-ci (*cf.* aide de jeu en page suivante), ils n'ont donc d'autre choix que de se rendre chez lui.

Pour sensibiliser les Inspirés à la détresse de leur ami, il serait bon que vous ayez déjà utilisé celui-ci. Par exemple, à l'occasion de son passage près de chez eux alors qu'il venait honteusement de voler la terre de leur Sanctuaire. Épiphrate aura prétexté un voyage diplomatique jusqu'à la grande ville la plus proche ; et avoir voulu faire un petit détour pour embrasser ses vieux amis. Ce petit intermède sans ambition peut avoir été joué durant une séance de jeu précédente, ou bien raconté de façon analeptique au début du Drame, à la lecture de la lettre (vous y perdrez cependant en efficacité).

Acte 1 : À l'eau de la claire fontaine…

Pour la cohésion des événements, il est important que la distance entre le Domaine des Inspirés et celui de leur ami puisse être parcourue en moins d'une semaine. Ce Domaine est un lieu de montagne contenant un manoir, un gros village de mineurs et des mines de multiples métaux assurant sa richesse. Le seigneur des lieux est Épiphrate, l'ami des Inspirés. Plus intéressé par ses recherches magiques que par ses propriétés terriennes, il a laissé la mine en gérance

Amis,

Pourquoi commencer ce courrier qui sans doute, sera le dernier ? Nous qui fûmes si proches autrefois ne partageons plus aujourd'hui les mêmes intérêts et pourtant, il est un ennemi contre lequel nous luttons, vous et moi, un ennemi héréditaire... C'est sans doute la seule raison. La fin est proche je crois, la mort attaque par le bas et pourrit vos chairs puis vos os jusqu'à vous dévorer le coeur. J'en suis là, ce n'est pas un appel au secours mais une lettre d'adieu. Vous ne serez jamais là à temps pour empêcher mon malheur et ma mort.

Éternellement vôtre,

Épiphrate du Val gris

aux entrepreneurs de la région. Bien qu'il soit à l'écoute des problèmes de la mine et des besoins de la ville, Épiphrate est toutefois considéré comme un démissionnaire par la majorité de la population.

Éminence, pour vous faciliter la mise en scène, nous partirons du principe que la région décrite est celle du Val gris présenté dans les pages du présent *Inspiré*. Vous pouvez cependant vous contenter des informations données dans ce Drame.

Premier jour : Elle se baignait toute nue…

L'arrivée au manoir d'Épiphrate se fait dans la plus grande surprise. C'est presque l'heure du dîner et l'Harmoniste a l'air bien étonné de la présence des Inspirés. Sans les mettre à la porte, il montre bien qu'ils n'étaient pas attendus. Il dit que sa fiancée va bientôt accoucher et qu'il redoute que la présence de nombreuses personnes sous son toit ne la fatigue trop. Puis au gré de la discussion, laissant son vieux sentiment d'amitié prendre le dessus, il finit par afficher un large sourire sur son visage et leur propose finalement d'entrer… *« Le voyage a dû être long mes amis, venez vous reposer un peu »*.

Des morts…

Une fois à l'intérieur, les Inspirés sont invités à s'installer dans le fumoir pour y prendre un verre de liqueur en fumant du bon tabac. L'ambiance se détend un peu et Épiphrate finit par leur demander la raison exacte de leur venue chez lui. Au cours de cette discussion, les Inspirés et Épiphrate s'échangent les nouvelles. L'Harmoniste s'excuse de la médiocrité du service (aucun domestique ne semble disponible pour les servir et c'est Épiphrate lui-même qui sert la liqueur) mais Veltiamble son fidèle majordome a été emporté par un arrêt du cœur deux semaines plus tôt et on n'a pour l'instant trouvé personne de satisfaisant pour le remplacer.

Durant cet échange de nouvelles, les Inspirés abordent certainement la question de la lettre mystérieuse. Évidemment, Épiphrate est étonné par cette nouvelle et, si les Inspirés produisent le document devant lui, il certifie ne l'avoir jamais vu.

Des vivants

Tôt ou tard, la discussion peut en venir à sa fiancée, Euridizhia. Les Inspirés lui ignoraient toute fiancée et lorsqu'ils l'ont vu quelques semaines plus tôt, il n'a pas fait allusion à la moindre paternité. Pourtant, il leur annonce bien qu'il sera père d'ici quelques jours.

Il a rencontré sa fiancée il y a moins d'un an lors d'un voyage en Urguemand. Elle est la fille d'un bourgeois de Lorgol et sa dot est très alléchante. Dès leurs premières rencontres ils ont vécu une idylle et Euridizhia est très vite tombée enceinte. Épiphrate a alors promis au père de la jeune femme de prendre soin d'elle et de la soigner durant toute sa grossesse… Cela ne se fait généralement pas, mais ils seront bien contraints de se marier après la naissance de l'enfant, tant la jeune femme est épuisée par son état. Les Inspirés seront bien entendu conviés à la fête, mais il faudra encore patienter quelques semaines.

Après avoir fumé et bu, peut-être plus que de raison, les Inspirés seront conviés à un repas improvisé. La mort de Veltiamble n'empêche pas le manoir de continuer à vivre et même si cela manque de coordination, les employés de maison restent compétents.

Et des autres…

C'est à table que les Inspirés font la connaissance d'Euridizhia. Magnifique avec ses cheveux blonds tressés en une unique natte épaisse, elle affiche un sourire discret qui cependant ne vous laisse pas indemne. Portant très bien sa grossesse (le ventre est bien haut et bien rond), elle ne laisse jamais son sourire s'effacer. Prenant place à table, elle semble être sur un nuage. Elle se contente de répondre rapidement aux questions la concernant directement mais se révèle intarissable de compliments sur son fiancé, pleine de projets enchanteurs pour son enfant qui naîtra bientôt, et cette vieille baraque qu'elle s'occupera de rénover elle-même une fois que tout cela sera fini… Malgré cette foi naïve en un avenir fabuleux, la jeune femme paraît cacher une certaine tristesse sous-jacente. Un test de PER + Baratin contre DIFF 15 permettra de remarquer cette tristesse : entre deux phrases, elle baisse toujours la tête et regarde son assiette avec un dégoût masqué, souvent son regard se tourne vers la fenêtre et se perd dans le vide… Interrogée à se sujet, elle répond qu'une chose gâche son bonheur : l'absence de ses parents dans ces moments de bonheur. Elle aimerait tellement les partager avec eux !

Avec le repas, l'heure avance et la nuit est tombée depuis longtemps quand sont servis les digestifs. C'est à ce

Le faussaire

Éminence, la lettre reçue par vos Inspirés est un faux, rédigé par Veltiamble, l'un des domestiques d'Épiphrate désormais bossu, car porteur malgré lui d'un des enfants d'Euridizhia. C'est pourquoi son appel à l'aide sonne comme la vérité. Veltiamble, craignant pour son sort, s'est contenté d'imiter à la perfection le paraphe et l'écriture de son maître.

Il est tout à fait possible que l'un des Inspirés ait suffisamment correspondu avec Épiphrate pour connaître son écriture avec précision. Ceci dit, Veltiamble a passé sa vie au service de la famille de l'Harmoniste et s'est à de nombreuses occasions occupé des tâches administratives. Sans être un faussaire hors pair, il pouvait écrire avec une graphie similaire à celle de son maître sans grand effort. De ce fait, tout test de PER + Alphabet ayant pour but de dénicher un éventuel faussaire se fait contre DIFF 20. Un tel test réussi permet de dénicher quelques imperfections et d'attester qu'il s'agit bien d'un faux. Une MR de 5 ou plus permet aussi d'affirmer que le faussaire maniait cette écriture comme s'il s'agissait de la sienne.



moment que, lançant un regard complice vers sa bien-aimée, Épiphrate propose aux Inspirés de passer la nuit au manoir. On les installe alors dans les chambres libres du deuxième étage.

Deuxième jour : ... une saute de vent soudaine...

Dans la nuit du premier au second jour, les Inspirés sont réveillés à maintes reprises par des bruits de tempête. Une pluie battante s'est abattue sur la région et un vent violent fait claquer les volets, cogner les branches des arbres sur les murs et le toit, et de temps à autre, c'est l'explosion de bruit et de lumière d'un éclair qui les arrache à leur sommeil.

Quand enfin vient l'aube, les intempéries ne se sont toujours pas dissipées, et une partie de la cour du manoir est inondée. C'est avec un regard inquiet qu'Épiphrate observe le spectacle. Euridizhia a passé une très mauvaise

Qu'est-il arrivé à Veltiamble ?

Si les Inspirés fouillent la tombe...

Bien entendu, il faut le faire discrètement. Épiphrate ne cautionnera pas un tel acte, d'autant plus que cela anéantirait définitivement sa crédibilité. Si les Inspirés le font et qu'il l'apprend, il les somme de quitter le manoir sur-le-champ et de ne plus jamais chercher à le revoir. Lorsque les Inspirés creusent, demandez-leur un test de PER contre DIFF 10 pour tout remettre précisément en état après. En cas d'échec, quelqu'un se rend compte de ce qu'ils ont fait dans la demi journée suivante et Épiphrate en est informé. Il faut alors un test de CHA + Baratin contre DIFF 15 pour le convaincre que la pluie a dû faire ces dégâts (ce qui est de toute façon fort probable).

La tombe est vide, bien entendu.

Si les Inspirés fouillent la chambre du majordome

Située au premier étage du manoir, elle est restée comme elle était de son vivant. Toutes ses affaires y demeurent encore et un secrétaire contient toutes ses notes d'intendance. Entrer dans la chambre requiert un test d'AGI + Serrurerie contre DIFF 10 ou tout simplement d'obtenir les clés auprès d'Ômar. C'est en effet l'artiste keshite qui possède les clés des pièces inoccupées afin de pouvoir s'y rendre lors de ses travaux architecturaux. Obtenir les clés de sa main n'est possible qu'au prix d'un test de CHA + Baratin ou Diplomatie contre DIFF 10 accompagné d'un solide argumentaire.

Les affaires de Veltiamble ne contiennent rien de bien intéressant. Sa commode est remplie de vêtements et son secrétaire n'apporte pas d'eau au moulin des Inspirés. Veltiamble, qui avait aussi un rôle d'intendant du manoir, tenait des feuilles de comptes régulières pour toutes les affaires du Domaine. De surcroît, il s'occupait de gérer lui-même la fortune de son seigneur et de placer l'argent chez des banquiers des grandes villes environnantes. Un test d'INT + Intendance contre DIFF 15 permet de se rendre compte qu'il n'est fait mention nulle part des parents d'Euridizhia ni de sa si faramineuse dot.

nuit et il craint que sa grossesse n'en soit perturbée. Compte tenu de ce qu'annonce le ciel, les heures à venir risquent d'être plutôt noires…

De minute en minute, le temps ne fait que se dégrader; les pluies redoublent de violence et les éclairs ne cessent de zébrer le ciel… Tout voyage est compromis et il est peu probable que les Inspirés insistent pour quitter les lieux. Cela tombe fort bien d'ailleurs, car sur place on a bientôt besoin d'eux. Épiphrate ne voit aucun inconvénient à ce que les Inspirés restent chez lui. Au contraire, il fait tout ce qu'il peut pour les dissuader de prendre la route avec ces intempéries.

Cette matinée au manoir se révèle cependant bien ennuyeuse. La pluie interdit toute activité extérieure et les rares employés de maison sont affairés à des tâches aux quatre coins du manoir. Pourtant, hormis l'ami Épiphrate qui n'a que peu de temps à leur accorder, bien trop occupé à rester auprès de son aimée et à la soutenir dans sa dure épreuve, ils n'auront que le personnel de maison pour interlocuteurs.

L'amitié d'Épiphrate

La position d'Épiphrate dans cette histoire est assez difficile à percevoir. L'Harmoniste a des intérêts à protéger, mais il tient aussi à sa vieille amitié avec les Inspirés. La solution qu'il a choisie est la prostration, il a quasiment démissionné: la situation lui échappe, il le sent bien, les enfants sont perdus ou morts noyés et il ne pourra pas offrir à sa bien-aimée l'étrange maternité qu'elle réclame. Il reste auprès d'elle le plus de temps possible, à lui offrir les coïts dont elle ne peut se passer et lorsqu'il est auprès des Inspirés, il joue l'ennuyé, celui qui a peur pour la grossesse de sa fiancée. Lorsque ceux-ci commencent à enquêter, il se contente de les éviter encore plus tout en feignant sans grande conviction de ne pas vouloir qu'ils partent.

Un test de INT + Étiquette noble contre DIFF 15 permet de ressentir cette gène:

MR 1 à 4: Épiphrate est réellement très amoureux et inquiet pour sa fiancée, c'est probablement la raison pour laquelle on les voit si peu.

MR 5 à 9: Épiphrate les évite parce qu'il est gêné. Rien ne va plus sous son toit et ce sont ces amis qui tentent de sauver la situation. Il est heureux qu'ils soient là mais il a un peu honte de perdre ainsi la face.

MR 10 ou plus: Épiphrate se sentirait soulagé qu'ils partent, mais il n'ose pas le leur dire.

Les employés du manoir

Guerminiène, la cuisinière

Cette vieille et grosse femme a vu bien des choses dans sa vie, mais il faut bien avouer que ce qui se trame depuis quelques mois sous le toit du manoir l'inquiète fortement. Elle a vu Épiphrate grandir, elle l'a même élevé et a donc très bien connu ses parents, autrefois maîtres des lieux. C'est pourquoi, quand Euridizhia a fait son apparition au manoir, elle n'a pas pu ignorer la ressemblance frappante que la jeune femme a avec Hélémnionne, la mère d'Épiphrate aujourd'hui disparue.

Bien entendu, la vieille cuisinière ne soupçonne en rien son employeur d'avoir engendré tout le mal qui se produit autour d'eux, mais elle a bien flairé qu'il se passait quelque chose d'anormal. Si l'on discute avec elle, elle semble toujours débordée: il faut aller au village faire les courses, et par ce temps qui va-t-elle envoyer? Ensuite il faudra préparer le repas de midi, puis passer l'après-midi à faire la vaisselle et préparer ensuite le repas du soir, tout cela pour ne pouvoir enfin se reposer qu'une fois toute la maisonnée ensommeillée… Oui, vous l'avez compris Éminence, Guerminiène est une vieille râleuse. Mieux vaudrait d'ailleurs que les Inspirés n'aillent pas trop rôder autour de sa cuisine sans avoir de bonnes raisons pour cela.

Citation typique

(d'une voix suraiguë) *« Rhôôôôô, mais c'est pas possib'ça, non mais où c'est que vous vous croyez? »*

Interroger Guerminiène

Pour obtenir quoi que ce soit d'elle au sujet des faits étranges qui perturbent la vie au manoir, il faudra:

- soit lui prouver de façon irrévocable que la disparition de Veltiamble n'est pas normale, que celui-ci n'est pas dans sa tombe et qu'il vit peut-être encore
- soit obtenir une MR de 5 au moins à un test de CHA + Baratin contre DIFF 15 (c'est vous dire si elle est bornée!)

Si l'une de ces conditions est remplie, Guerminiène fera remarquer la ressemblance de la jeune femme avec feu la mère d'Épiphrate. Cela aurait pu être une coïncidence, ou tout simplement le fait naturel du lien familial si Épiphrate avait respecté la coutume locale de prendre femme à proximité… mais il n'en est rien, cette ressemblance est anormale!

Tom Rastöll, ogre à tout faire légèrement attardé

Le père d'Épiphrate était un fier chevalier qui ne partait jamais à l'aventure sans son plus fidèle compagnon l'ogre Petr Rastöll. L'âge faisant, tous deux se rangèrent et se marièrent. Petr mourut de maladie avant que sa femme n'arrive au bout de sa première grossesse, la contaminant de surcroît, ce qui laissa des séquelles irréparables à l'enfant qu'elle portait. Morte à son tour durant l'accouchement, l'ogresse offrit à l'Harmonde un charmant petit orphelin dont les capacités intellectuelles ne dépasseraient jamais celles d'une poule naine. Les parents d'Épiphrate recueillirent le petit Tom et l'élevèrent comme leur fils. Le handicap mental jouant en sa défaveur, il ne put cependant devenir ni chevalier, ni Mage, ni même écuyer. C'est pourquoi Tom est devenu garçon d'écurie, mouleur de pain, et homme de ménage. Tantôt sous les ordres de Guerminiène, tantôt sous ceux de Lucrétion, ce n'est

qu'un gentil gaillard incapable de s'exprimer de façon intelligible.

Gentil débile, Tom est une force de la nature qui offrirait sa vie pour son « frère » Épiphrate. C'est lui qui a creusé la tombe de Veltiamble, et c'est aussi lui qui l'a rebouchée. Il sait donc que ce qui a été enterré n'est qu'un sac plein de chiffons enfermé dans six planches mal clouées. Cela dit, il est impossible d'obtenir quoi que ce soit de lui…

Citation typique

« Eh, t'sais, t'sais, l'aut'jour, ben t'sais, hier, ben l'ôt'il a dit, t'sais hein, l'ôt jour, ben c'était pas bon, hier ! »

Lucrétion, jardinier, charpentier, palefrenier

Ce vieil homme est de la génération de Guerminiène. Tout comme elle, il a autrefois servi les parents d'Épiphrate. Lui aussi a vu la ressemblance entre les deux femmes, mais ses soupçons à lui vont bien plus loin.

Ami et confident de Veltiamble, il sait qu'Euridizhia n'est pas une femme normale. Il sait que les expériences de son maître avaient pour but la création d'une femme idéale, ou du moins, idéalisée… à l'image de sa mère donc. Lucrétion a autrefois vu le jeune Épiphrate partir dans une école de magie et en revenir changé. Ceci dit, il n'a jamais considéré que cela ait pu faire de lui un homme mauvais. Bien qu'il ne soit qu'un Terne, ce jardinier en sait plus que le commun des mortels sur la magie de l'Harmonde. Sans pour autant en être devenu un érudit, il a conscience de ce que son maître est capable de faire. C'est pourquoi il est depuis quelques semaines très inquiet en ce qui concerne l'arrivée d'Euridizhia.

Les confidences de Veltiamble à ce sujet ne sont pas allées très loin, mais le majordome devait en savoir plus que ce qu'il disait et c'est probablement ce qui a provoqué sa mort. En effet, depuis la disparition de son ami, Lucrétion est inquiet. Il pense que Veltiamble a dû trop fouiller dans l'imbroglio des vérités qui le dépassaient et qu'il en est mort. Sans réellement soupçonner Épiphrate, il garde maintenant ses distances et a récemment abandonné sa chambre dans le manoir. Il vit seul dans une chambre qu'il s'est aménagé dans les combles des écuries et prétexte, si on le questionne sur son isolement, que son âge grandissant requiert plus de calme qu'autrefois.

Citation typique

« Je suis fatigué mon ami, fatigué d'entretenir ces parterres de fleurs pour un seigneur qui ne s'y rend plus depuis des mois, fatigué de poncer des meubles pour des chambres vides… car qui voudrait nous rendre visite dans ce trou perdu dans les montagnes, hein ? Qui ? »

Ômar Elyakouk, poète désabusé

Rencontre de jeunesse d'Épiphrate, Ômar a longtemps été l'amant de celui-ci. Ne pratiquant pas les Arts magiques, il a toujours été séduit par les talents extraordinaires de l'Harmoniste. Étant son aîné de vingt ans, Ômar a toujours été une sorte de mentor pour Épiphrate. Puis il a rencontré une jeune aventurière et s'est éloigné des bras de son jeune et talentueux amant… Vivant sa passion jusqu'au bout, il parcourut l'Harmonde avec elle jusqu'à ce qu'elle le quitte pour un autre.

Interroger Lucrétion

Pour lui faire dire ce qu'il sait d'Euridizhia il faut d'abord gagner sa confiance. Autrement dit : il faudra avoir correctement mis la main à la pâte pour aider à déboucher le puits (*cf.* plus loin) et avoir montré de l'intérêt pour ce qui se passe ici (s'être inquiété de la mort de Veltiamble, avoir enquêté sur le corps découvert…)

Si au moins deux de ces conditions sont remplies, un test de CHA + Baratin contre DIFF 10 permet d'obtenir les confidences du jardinier.

Le manoir

Outre les domestiques d'Epiphrate, les Inspirés peuvent aussi profiter de la journée pour explorer les lieux. Le manoir contient les pièces suivantes :

Étage	Pièces
second*	appartement d'epiphrate, salle d'eau et dressing attenant, fumoir, atelier de sculpture*
premier	*chambres libres 1, 2, 3, chambre d'Omar, chambre de Veltiamble***
rdc	cuisine, cellier, salle à manger, salon/bibliothèque, chambre de Nydia, chambre de Guerminiène, chambre de Lucrétion***
sous-sol	*caves****
dépendances	écuries, chambre et salle des gardes

* l'atelier de sculpture contient une dizaine d'esquisses, de bustes, de statues, miniatures et reproduction en pied inachevées de celle qui se préparait à devenir Euridizhia. Réalisées en plâtre ou en glaise par Epiphrate, ces ébauches entourent un socle sale de glaise séchée, laissée vide à la suite de 'l'éveil' d'Euridizhia.

** la chambre du majordome faisait aussi office de secrétariat du domaine

*** la chambre de lucrétion a été déserté par celui-ci qui dort désormais dans les dépendances

**** l'accès est fermé à clé (détenue par Epiphrate). On y marche courbé, à la lueur d'une torche. Sous les voutes, une quinzaine de cellules peuvent être utilisés. C'est dans l'une d'entre elles qu'étaient retenus les malheureux bossus. Suite à l'inondation, l'ensemble est détrempée, les portes le plus souvent détruites par les flots. Des tessons de bouteilles et des chaînes peuvent être retrouvées. Dans l'une des cellules, un examen minutieux révèle sur un mur, les lettres 'veltiembl' sont maladroitement gravées.

Surprendre Nydia

La nuit de votre choix, alors que les Inspirés trouvent enfin un moment pour dormir, l'un d'eux est réveillé par des grognements de bête… Attiré par le bruit, il peut au prix d'un test de PER + Vigilance déterminer que les grognements sont accompagnés de petits couinements et que cela vient des combles. S'il décide d'en avoir le cœur net, il peut trouver un accès aux combles depuis une trappe dans le mur de sa chambre. Un test d'AGI + Discrétion contre DIFF 10 lui permet d'assister sans être vu à la saillie de Nydia par Tom contre une poutre du manoir. La jeune femme a tellement peur que son oncle apprenne l'existence de ses rendez-vous vicieux qu'elle sera prête à dire tout ce qu'elle sait à l'Inspiré…

Ômar revint alors, tel un enfant prodigue, vers son jeune ami en comptant bien finir sa vie dans ses bras. Il fut bien accueilli et put reconstruire sa vie sous le mécénat d'Épiphrate, mais il ne retrouva jamais son amour… Le jeune Harmoniste monomaniaque avait concentré toute sa passion dans la recherche magique, une passion qui ne cessa de grandir jusqu'à ce jour.

Ômar peut parler pendant des heures de leur amitié et de leurs anciens ébats. Lui le vieux poète keshite et son jeune amant fougueux… Il peut aussi dire que jamais il ne l'avait vu aussi épanoui et fort que depuis l'apparition de sa fiancée cachée… Il se demande d'ailleurs bien où il a pu la rencontrer, lui qui ne sort jamais d'ici. Sa seule sortie de plus d'une journée au cours des cinq dernières années a été la visite qu'il a rendue aux Inspirés quelques semaines plus tôt.

Sculpteur émérite, Ômar travaille actuellement à la restauration du manoir. Il y travaille d'arrache-pied, faisant plan sur plan et ne s'arrêtant que de temps en temps pour fumer un peu.

Citation typique

« Il semblait tellement heureux d'aller vous rendre visite ! »

Nydia Elyakouk, soubrette candide

Les Keshites ont de grandes familles, c'est bien connu. Nydia est la fille aînée du frère cadet de Ômar. Le poète s'était engagé auprès de son frère à trouver du travail pour cette bonne à rien. Effectivement, la jolie brunette n'est pas très douée : maladroite et tête en l'air, il ne se passe pas une journée sans qu'elle ne casse quelque chose ou se fasse une nouvelle bosse. Selon Guerminiène, c'est une catastrophe ambulante qui aurait mieux fait de rester dans son désert à compter les grains de sable, elle y aurait été bien plus utile !

Âgée de vingt ans à peine, elle connaît pourtant déjà le grand amour. Elle l'a curieusement trouvé dans les bras du pauvre Tom. Elle a d'abord trouvé le simplet amusant, puis attendrissant, et, cherchant à s'en faire un ami, elle lui a trouvé des qualités de gentillesse et de bonté sans égales. Depuis, chaque nuit, les deux amants se retrouvent à l'extérieur du manoir ou dans ses combles pour s'adonner à des rapports sexuels d'une force bestiale. Où la jeune fille timide se livre tout entière à l'ogre attardé du manoir. C'est ainsi que récemment, alors qu'elle rejoignait son amant près des écuries, elle a vu un homme au corps entièrement bandé s'extirper du puits et partir à pied vers le village de mineurs. Elle a trouvé cela inquiétant mais n'en a parlé à personne, de peur que l'on apprenne sa drôle de relation. Pour apprendre tout cela d'elle, il faudra la surprendre dans l'acte.

Citation typique

« Oh, pardon monsieur, je vous en prie, ne vous fâchez pas… »

Déluge

C'est durant le repas de midi que la situation se gâte réellement et que commence le Drame. Alors que Nydia sert maladroitement une bonne soupe au potiron préparée par Guerminiène, Tom se relève de sa chaise en montrant du doigt la porte donnant sur les cuisines. Proférant des paroles incompréhensibles – *« Eau, t'sais, hier, l'eau sous la po'te, t'sais ! »* – il essaie de faire comprendre à l'assemblée ce qu'il a vu. Il suffit aux autres de regarder dans cette direction pour comprendre ce qui affole l'ogre : un large flaque d'eau s'épanchant depuis la cuisine.

Une discussion avec Ômar, qui fait un peu office d'architecte du manoir, permet d'apprendre que le manoir a été par erreur construit sur une rivière souterraine descendant de la montagne. C'est dans cette rivière que l'on puise l'eau du puits. Les caves du manoir ont d'ailleurs souvent été inondées lors des fortes pluies, c'est pourquoi les niveaux les plus profonds ont été condamnés. Jamais cependant les eaux n'avaient pu remonter jusque-là…

Combattre l'inondation

Dans un premier temps, il faut trouver un moyen d'empêcher l'eau de se propager à travers tout le rez-de-chaussée. Si les Inspirés n'y mettent pas du leur, les gens du manoir, Épiphrate en tête subissent un bel échec dans leur tentative de repousser l'eau avec de larges balais d'écurie. Comptons que sans l'intervention des Inspirés, le rez-de-chaussée baigne sous dix centimètres d'eau en fin d'après-midi. À l'extérieur bien sûr, il n'y a rien à faire pour le moment, la propriété tout entière n'étant qu'une large flaque boueuse où l'on patauge jusqu'au mollet. Si les Inspirés n'y mettent pas du leur, en repoussant l'eau, en la rejetant à l'aide de seaux et en faisant le nécessaire pour isoler les portes menaçant de laisser passer l'eau (INT + Savoir-faire : ingénierie contre DIFF 10), toute tentative est inutile.

Déboucher la conduite

Le puits étant rempli à ras bord des eaux de la rivière, un simple test de INT + Savoir-faire : ingénierie contre DIFF 10 permet de comprendre que c'est en aval qu'il faut chercher. Il faut descendre à quinze mètres de profondeur avant de trouver la conduite bouchée ; c'est un petit bras partant de la rivière trois mètres en amont du puits et la regagnant dix mètres en aval. La dénivellation du conduit étant importante, il y a en général beaucoup de courant et c'est sans doute ce qui a aggravé toutes ces inondations.

Descendre les quinze mètres ne demande qu'un test de RÉS + Natation contre DIFF 5. Ce n'est qu'une fois le fond atteint que la tâche devient plus ardue : il faut réussir le même test avec DIFF 20. Une réussite permet d'évoluer dans les eaux noires jusqu'au « bouchon ». Un échec implique qu'il faut remonter immédiatement reprendre son souffle. Il est possible de retenter l'action malgré tout, mais chaque tentative verra la difficulté augmenter de 5 points et les dégâts de noyade seront appliqués (*cf. AGONE*, p. 194).

Évoluer jusqu'au « bouchon » n'est pas une aventure très visuelle, en revanche, elle est particulièrement tactile : dans ces eaux noires où l'on ne voit rien, l'Inspiré sent sous ses mains la forme du « bouchon ». C'est un être humanoïde et difforme, la chair amollie, imbriqué entre les parois du conduit au point d'y interdire toute circulation des eaux.

Il faut réussir un test de FOR + Athlétisme contre DIFF 20 (le courant ayant bien tassé le cadavre dans sa position) pour parvenir à déboucher le conduit. Un test de RÉS + Natation permet alors de remonter et de ramener le cadavre. La difficulté est de 25 si l'Inspiré se débrouille seul, et de 15 si au moins deux personnes tirent sur une corde à laquelle il se serait préalablement harnaché. En cas d'échec, on applique les règles de noyade.

Note : toute personne ayant une TAI supérieure à 0 se voit interdit le passage dans les conduits.

Quand tombe enfin la nuit, le manoir est soit inondé soit sauvé des eaux, et la pluie ralentit soudain, annonçant une nuit moins mouvementée. Un test d'INT contre DIFF 10 permet cependant de penser qu'il faut trouver la raison de ces inondations au plus vite afin d'éviter que les eaux ne stagnent et que le phénomène ne se reproduise à la moindre averse. Un test de INT + Savoir-faire : ingénierie contre DIFF 15 permet de remarquer un détail intéressant sur les plans du manoir produits par Ômar : les conduits qui permettent à l'eau de la rivière d'alimenter le puits sont si étroits qu'un cadavre d'animal pourrait les boucher et ne plus en sortir. Il suffirait qu'un chien sauvage ou une chèvre soit mort et tombé dans la rivière quelque part dans la montagne, et que la malchance ait fait cheminer sa dépouille jusque-là pour causer ces inondations. C'est pourtant une toute autre surprise qui les attend là-dessous.

À partir du moment où l'un des Inspirés aura compris et énoncé le problème de conduite d'eau, il faudra trouver quelqu'un pour descendre chercher la charogne… Ce n'est pas de chance d'ailleurs, car c'est le moment que choisit la pluie pour redoubler de violence.

Résumons donc la situation afin de vous simplifier la mise en scène de cet acte de bravoure : la rivière souterraine qui descend de la montagne et alimente le puits subit une forte crue. De plus, les conduits artificiels qui permettent à un bras de la rivière de passer sous le puits du manoir étant très étroits, quelque charogne les a bouchés et il faut que quelqu'un plonge pour aller voir ce qui s'y trame. Bien entendu, tout personnage non joueur tentant cette action manque de se noyer, jusqu'à ce que l'un des Inspirés se décide à tenter sa chance.

La chose au fond du conduit

La chose qui bouchait les conduites d'eau et créait les inondations du manoir est un farfadet mort. Ce cadavre détrempé est horriblement difforme, mais un test de PER + Médecine contre DIFF 10 permet de comprendre immédiatement que cette difformité n'est pas causée par la noyade. En effet, au premier abord, ce farfadet ne semble pas être resté dans l'eau plus de quelques heures.

Un examen plus approfondi de la situation devrait permettre d'en apprendre davantage sur ce cadavre. Ainsi, s'ils n'ont pas l'idée de chercher à savoir qui est ce cadavre et d'où il sort, c'est Ômar qui en émettra l'idée. Épiphrate quant à lui tente vaguement de s'opposer à l'opération. Il se doute bien que l'enfant que portait le farfadet est mort et ne désire qu'une chose : se débarrasser du cadavre ! Montrant une réelle tristesse (il a tout de même perdu un enfant), il demande à ses amis de ne pas toucher à ce malheureux montagnard emporté par la crue de la rivière. Si on n'intervient pas, il ordonne à Tom d'emporter le cadavre et de le brûler loin d'ici. En revanche, si les Inspirés insistent pour mener leur enquête, il se replie sur lui-même et retourne une fois de plus auprès de sa bien-aimée.

Jouer la dissection

Cette pseudo-autopsie du cadavre est un élément clé du Drame qui requiert quelques connaissances en Médecine ou en Chirurgie (un score de 3 au moins dans l'une des deux compétences). Si aucun Inspiré n'a ces capacités, faites intervenir un médecin du village de mineurs (Philbeck par exemple) et faites-le insister sur la nécessité qu'il a d'être assisté. Il est vieux, plus très adroit et sa vue ne fait que baisser… Il dirigera la dissection selon ses connaissances, mais les Inspirés feront toutes les manipulations, découvrant les racines de l'horreur qui se déroule autour d'eux.

Une fois toutes les formalités écartées (un chirurgien est présent et Épiphrate est retourné dans sa chambre), l'opération peut commencer. Le meilleur endroit pour étudier le corps reste le grand plan de travail qui traverse la cuisine du manoir. Étendu dessus, le malheureux farfadet a réellement une allure monstrueuse. La noyade a rempli ses poumons d'eau, sa chair en est gorgée, et ses yeux sont révulsés et exorbités, ses lèvres violettes et son teint jaunâtre.

Une fois le cadavre nettoyé de la boue qui le recouvrait, il devient reconnaissable ; Ômar, comme le médecin du village s'il est présent, disent qu'il s'agit d'un riche bourgeois nommé Tirallien… mais on ne le connaissait pas bossu !

L'attention de tous devrait alors se focaliser sur cette bosse située dans le dos de Tirallien. *« Une chose est certaine, maintenant on ne peut plus reculer, il va falloir ouvrir ! »* pourrait dire le médecin.

Autopsie en règle

Éminence, cette scène est d'une importance capitale pour l'ambiance de ce Drame. Vous pourriez bien évidemment vous contenter de demander un test de Chirurgie aux Inspirés et leur dire qu'ils trouvent un bébé dans la bosse du farfadet, mais cela nuirait probablement à l'effet que vous devez obtenir. Il convient donc de mettre en scène cet événement avec force détails. Prenez votre temps, baissez la lumière s'il le faut et faites bien sentir aux Inspirés que ce qu'ils sont en train de faire ou de voir est effroyable.

Posé à plat ventre, le corps expose sa bosse. Sorte de grosse pustule de peau morte, elle est traversée de part en part par une horrible cicatrice noirâtre et purulente. En effet, la bosse est grossièrement cousue de fil de fer et laisse s'échapper un liquide qui indique, au prix d'un test d'INT + Médecine contre DIFF 10 que l'opération est récente et que les heures passées dans l'eau ont provoqué une infection.

Première couche…

Pour ouvrir la bosse, il faut découdre la cicatrice. Le fil est un fin fil de métal qu'il faut extraire à l'aide d'un instrument effilé. Un gros hameçon peut tout à fait faire l'affaire.

Dès le premier contact avec la bosse, celle-ci subit une palpitation, comme si elle contenait quelque chose de vivant. De toute évidence, ce quelque chose vient de bouger. Il est fort probable qu'un mouvement de répulsion anime chacune des personnes présentes. Pour le simuler, demandez un test d'Effroi contre DIFF 10. L'échec rapporte 1 point de Ténèbre.

Une fois le fil de fer ôté, celui-ci se raidit automatiquement, reprenant une forme rectiligne prête pour l'emploi. La bosse, elle, est ouverte en coupe verticale et ses deux pans de peau morte dégoulinent mollement contre le dos du farfadet, tandis qu'une odeur de pourriture douceâtre s'échappe de la plaie.

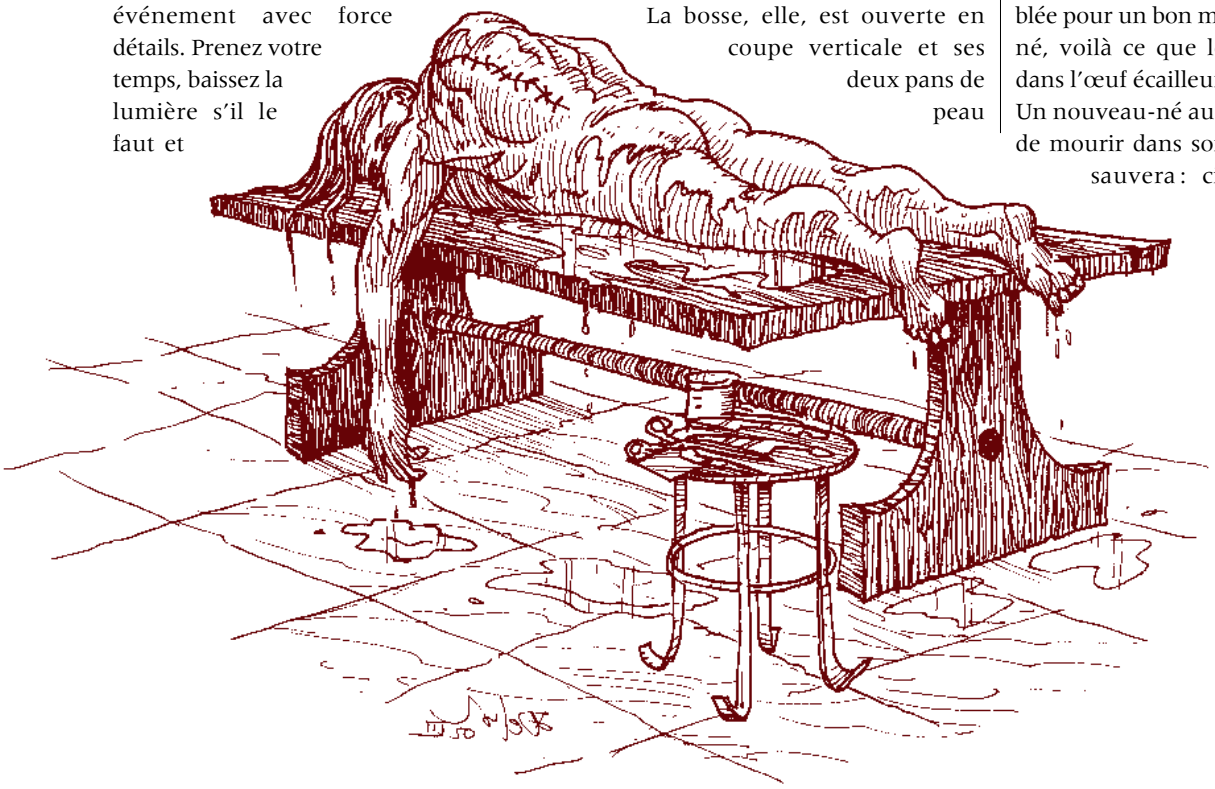
Deuxième couche…

Sous la première peau, on en découvre une seconde. Il s'agit cette fois d'une gros œuf mou et palpitant que l'on peut à loisir sortir de son cocon. Au toucher, il se révèle tiède. Un test d'INT + Chirurgie contre DIFF 10 permet de comprendre que le corps du farfadet n'était que le porteur de cette chose étrange. L'œuf palpite de plus en plus et laisse échapper de petits piaillements, son enveloppe de chair molle offrant d'étranges reflets à la lumière… Un test de PER + Médecine permet de déterminer que c'est une peau écailleuse probablement prise sur le corps d'un gros reptile. Enfin, un test de PER + Chirurgie contre DIFF 20 permet d'inciser cet œuf remuant sans abîmer son contenu…

Troisième couche…

L'incision crée la projection d'un liquide noirâtre et sanguin sur le visage de celui qui tient la lame. Le jet n'a d'autre effet que de lui donner envie de vomir (test de VOL + Chirurgie contre DIFF 10).

Le spectacle qui s'ensuit est bien plus surprenant et risque d'affecter l'assemblée pour un bon moment. Un nouveau-né, voilà ce que les Inspirés trouvent dans l'œuf écailleux qu'abritait la bosse. Un nouveau-né au teint cireux, en train de mourir dans son vomi… Rien ne le sauvera : cinq secondes après avoir été extrait de son œuf, il convulse et meurt.



Quatrième couche…

L'enfant vient de mourir et Épiphrate fait irruption dans la pièce ; soit parce qu'il a appris qu'on lui a désobéi, soit parce qu'on l'avait convaincu et qu'il veut finalement savoir ce qu'il en est. Il arrive en fait avec l'espoir que l'enfant ait survécu. Si c'était le cas, il pourrait feindre, et se résoudre à une bonne action en l'adoptant.

Malheureusement, il ne reste de l'enfant qu'un petit corps sans vie… L'Harmoniste ne résiste pas et se met à pleurer, pour celui-ci bien sûr, et en pensant aussi à ce que sont devenus les deux premiers bébés. Il communique sa tristesse en feignant l'incompréhension, *« Mais qui, par les Hauts Diables, qui donc peut commettre de telles horreurs ! »*… puis il quitte la cuisine et retourne partager son chagrin avec Euridizhia.

Complications nocturnes

La nuit est bien avancée quand les Inspirés en ont enfin fini avec ce cadavre pour le moins exceptionnel. Tous font probablement des cauchemars cette nuit-là… Mais autre chose vient de surcroît troubler leur sommeil : un remue-ménage les réveille les uns après les autres, un remue-ménage mêlant des hurlements de femme et des suppliques d'homme.

Intervenir malgré tout ?

Si les Inspirés sont compréhensifs et qu'ils regagnent gentiment leurs chambres, l'enfant est greffé et le paysan caché dans le grenier. Au réveil, on leur annonce que le médecin est parvenu à arrêter l'hémorragie et que l'enfant est resté bien sagement dans le ventre de sa mère.

Si les Inspirés s'obstinent et tentent quoi que ce soit (espionner la scène par magie ou autre) vous admettrez que le médecin ou Épiphrate s'en est aperçu et que la greffe n'est pas effectuée. On laisse l'enfant mourir dans les bras de sa mère, sous le regard impuissant de chacun.

S'ils sortent de leurs chambres respectives, ils sont guidés par les cris vers le second étage (normalement, celui où ils dorment), où se trouvent les appartements et l'atelier d'Épiphrate. Devant la porte de la chambre des deux amants se trouvent Ômar, Nydia et Guerminiène. Les cris viennent de l'autre côté de la porte. Euridizhia souffre énormément et cela s'entend. Les employés et amis de la maisonnée disent aux Inspirés que les événements de la journée l'ont fortement perturbée et qu'il semble que cela ait provoqué son accouchement… Heureusement le docteur Nerstiomble a pu se déplacer au plus vite.

Si les Inspirés se décident à entrer (il s'en trouvera bien un pour proposer ses services d'aide-soignant), ils sont accueillis dans un bain de cris. Le jeune femme est sur le lit, les jambes écartées et relevées tandis qu'un inconnu, la tête entre ses cuisses, baigne dans ce qui semble être un flot de sang noir et de viscères. Les cris de douleurs rendent fou ce pauvre Épiphrate, qui hurle à tue-tête que ce type est un incapable, que sa femme va mourir, etc.

À peine ont-ils franchi la porte que les Inspirés se voient sommés par l'inconnu de rester à l'extérieur et de refermer derrière eux. *« Cette femme souffre bien assez, on n'entre pas dans une salle de soins comme dans un moulin ! »*

Sourd à toute proposition, le docteur Nerstiomble demande à Épiphrate de faire sortir ces curieux. L'Harmoniste s'exécute alors, bien conscient qu'il ne peut permettre à ses amis d'assister à la scène. D'autant plus que le petit fumoir adjacent à sa chambre a été aménagé en salle d'opération et qu'un paysan ligoté y attend avec effroi qu'on lui greffe le nouveau-né.

Épiphrate ne voudra donc rien entendre, il refuse l'aide des Inspirés, prétextant que ce médecin est le meilleur de la région, peut-être même du royaume, et qu'il n'est pas question que l'on use de quelque magie que ce soit sur sa fiancée.

Troisième jour : … jeta ses habits dans les nues !

La matinée du troisième jour est bien calme au manoir. Avec la nuit agitée que chacun a passée, tous restent tard au lit. Épuisée par son accouchement, Euridizhia est alitée toute la journée et nul ne pourra la voir. Vers midi, Épiphrate prend un verre avec les Inspirés et s'excuse de sa dureté… « *Tout cela est si soudain, vous comprenez, elle représente tellement de choses, j'ai si peur de la perdre… Maintenant tout ira bien, la tempête est passée et vous allez pouvoir rentrer chez vous* ». En effet, la tempête est passée, mais les Inspirés ont-ils vraiment envie de rentrer chez eux après ce qu'ils ont vu la nuit précédente ?

C'est d'ailleurs le moment que choisissent quelques bûcherons pour venir frapper à la porte du manoir et parler de leur étrange découverte. Ces trois hommes vivent dans la forêt un peu plus bas dans la montagne. Ils vivent du bois qu'ils vendent aux mineurs du coin. Ce matin, en passant près de la rivière, à trois lieues en aval, ils ont trouvé un cadavre coincé dans des débris en tous genres brassés par les eaux en crue. En temps normal on ne vient pas déranger le seigneur avec ce type d'histoires, mais là, ça leur a paru vraiment étrange : c'est le cadavre d'un mineur qu'ils connaissaient un peu, mais de son vivant, ils ne l'ont jamais connu bossu, tout juste un peu courbé peut-être, mais là, c'est une belle grosse bosse qu'il a dans le dos !

Ils n'ont rien voulu toucher bien entendu, et le cadavre est encore là-bas, solidement coincé dans les branches mortes et les détritus.

La pluie ayant cessé, les Inspirés se décident probablement à mener leur enquête à l'extérieur du manoir, aussi bien en ce qui concerne Tirallien que le mineur mort. Quoi qu'il en soit, le troisième jour à minuit, l'Acte Premier prend fin.



Enquêter sur le docteur Nerstiomble

Les Inspirés peuvent apprendre auprès des villageois que le médecin rencontré au manoir n'existe pas. Le docteur attitré du village est une sorte de baroudeur habitué des interventions mouvementées dans la mine. Son nom est Philbeck. Pour ce qui est de Nerstiomble, personne n'en a jamais entendu parler.

Enquêter sur l'homme aux bandelettes

Il y a effectivement un « lépreux » qui rôde depuis quelques semaines dans la région. Nombreux sont ceux qui l'ont croisé au moins une fois, mais aucun n'est d'accord sur son apparence. En effet, sous les bandelettes, Mithrance garde la dernière apparence qu'il a prise, cela est bien moins fatiguant. Certains ont vu un brun, d'autres un blond ou un roux ; ses yeux étaient verts, bleus et son nez cassé était long et fin…

Acte Second : Les bras dans la boue

Éminence, l'Acte Second commence à partir du moment où les Inspirés se décident à mener leur enquête à l'extérieur du manoir. Si pour des raisons qui leur sont propres, ils sont en train d'enquêter au village de mineurs au sujet de Tirallien ou d'autres indices, avant la visite des bûcherons, entamez cet acte malgré tout.

Le farfadet noyé

De la bouche d'Ômar ou de celle du médecin, les Inspirés ont appris que le cadavre du puits était un certain Tirallien, riche marchand de la ville. C'est là un bon point de départ pour réunir les informations nécessaires sur sa mort.

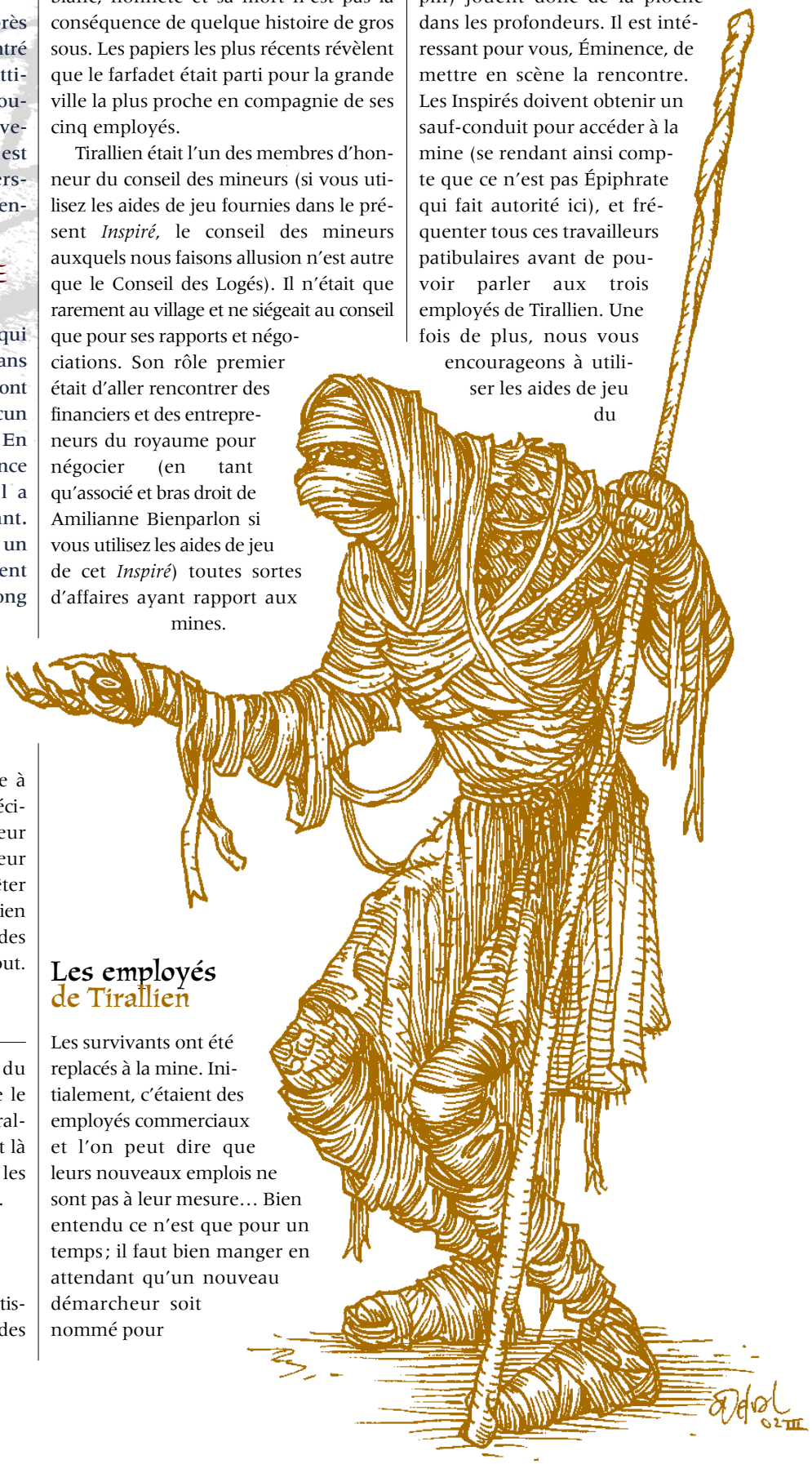
Chez lui

La maison de Tirallien est une riche bâtisse de deux étages. On peut passer des heures chez lui à regarder dans chaque tiroir et à éplucher chaque facture sans ne jamais rien trouver. Ce farfadet était blanc, honnête et sa mort n'est pas la conséquence de quelque histoire de gros sous. Les papiers les plus récents révèlent que le farfadet était parti pour la grande ville la plus proche en compagnie de ses cinq employés.

Tirallien était l'un des membres d'honneur du conseil des mineurs (si vous utilisez les aides de jeu fournies dans le présent *Inspiré*, le conseil des mineurs auxquels nous faisons allusion n'est autre que le Conseil des Logés). Il n'était que rarement au village et ne siégeait au conseil que pour ses rapports et négociations. Son rôle premier était d'aller rencontrer des financiers et des entrepreneurs du royaume pour négocier (en tant qu'associé et bras droit de Amilianne Bienparlon si vous utilisez les aides de jeu de cet *Inspiré*) toutes sortes d'affaires ayant rapport aux mines.

Les employés de Tirallien

Les survivants ont été replacés à la mine. Initialement, c'étaient des employés commerciaux et l'on peut dire que leurs nouveaux emplois ne sont pas à leur mesure… Bien entendu ce n'est que pour un temps ; il faut bien manger en attendant qu'un nouveau démarcheur soit nommé pour remplacer Tirallien. En attendant de pouvoir reprendre leurs postes, les trois survivants (Tieste, Gognard et Cellispin) jouent donc de la pioche dans les profondeurs. Il est intéressant pour vous, Éminence, de mettre en scène la rencontre. Les Inspirés doivent obtenir un sauf-conduit pour accéder à la mine (se rendant ainsi compte que ce n'est pas Épiphrate qui fait autorité ici), et fréquenter tous ces travailleurs patibulaires avant de pouvoir parler aux trois employés de Tirallien. Une fois de plus, nous vous encourageons à utiliser les aides de jeu du





présent *Inspiré*. Être obligé de traiter avec d'anciens détenus bourrus et devoir obtenir des lunettes en cristart ne rendra l'aventure que plus passionnante.

Traumatisés par leur mésaventure, les trois employés de Tirallien ont du mal à raconter leur histoire. Ils se coupent les uns après les autres et usent de force superlatifs pour qualifier la barbarie de leurs agresseurs. L'agression a eu lieu tout près de la rivière, à deux heures de marche du village en aval. Les brigands, des pirates d'eau douce avaient établi un campement là où la rivière et la route se croisent de façon à attraper quelque proie… et la proie, ce fut eux. Six pirates armés de masses et de haches leurs sont tombés dessus en frappant pour tuer. Laissant Tirallien et les deux autres pour morts, Tieste, Gognard et Cellispin ont pu prendre la fuite et regagner le village. Bien que le seigneur Épiphrate, tout comme ses ancêtres, ne s'occupe guère de ce qui arrive aux mineurs, il s'agissait là d'une manifestation de crime organisé sur ses terres et il envoya quelques soldats sur les lieux.

Officiellement, les soldats retrouvèrent les cadavres des deux employés mais pas celui de Tirallien. En réalité, ils ont bel et bien trouvé Tirallien et l'ont ramené au manoir grièvement blessé. Les soldes des deux soldats ont triplé pour assurer leur silence. Tout cela s'est passé il y a trois semaines.

Marins d'eau douce

Les seuls brigands connus dans la région sont une bande de pirates de la rivière. L'enquête permet aussi d'apprendre que leur bateau a été vu, à moitié coulé, à quelques lieues en amont de la rivière.

En s'y rendant, on peut effectivement trouver leur embarcation émergeant à peine… dedans, leurs cadavres, visiblement assassinés. Bien entendu, on ne peut savoir ce que contient le bateau sans plonger ou le sortir des eaux. S'il n'y a pas un géant dans la Compagnie pour réussir un test de FOR + Athlétisme contre DIFF 25, il faut plonger. Le test de RÉS + Natation permet de circuler dans le bateau et de trouver les cadavres égorgés et pourrissant. La DIFF est de 15 et il faut en faire une seconde pour ressortir. En cas d'échec, il faut recommencer en majorant la DIFF de 2 points. Au bout de trois tentatives, appliquez les dégâts de la noyade.

Le mineur enchevêtré

Le voyage jusqu'à l'endroit où se trouve le cadavre ne devrait prendre qu'une demi-heure. Malheureusement, avec les intempéries des derniers jours, la rivière est en crue et les environs sont devenus marécageux. Le trajet prend donc deux heures, faites de détours, d'enjambements, de glissades et de pataugeages.

Une fois sur les lieux, il faut s'aventurer sur un gros tronc échoué. Ce tronc a arrêté toutes sortes de débris dans leur course, ce qui rend l'endroit sale et dangereux. Le corps est à une extrémité proche du centre de la rivière. Pour y accéder, il faut réussir un test d'AGI + Athlétisme contre DIFF 15. En cas d'échec, c'est la glissade assurée, reportez-vous à la table ci-dessous pour savoir sur quoi tombe l'Inspiré.

Marge d'échec	Milieu de la chute
1-3	Des feuilles et des petites branches, un peu de linge…
3-6	Des tronçons d'arbres brisés et pointus : 1D10 points de dégâts.
7-10	Des tronçons d'arbres brisés et pointus, ainsi qu'un réseau inextricable de petits branchages, de cordes et de linge dans lequel on s'emmêle d'un rien. 1D10 points de dégâts plus un test d'AGI + Natation contre DIFF 20. En cas d'échec, appliquez les règles de noyade.
10 et +	L'Inspiré tombe sur les débris, 1D10 points de dégâts et est entraîné par la rivière vers un gros rocher. Le test de Natation est de DIFF 20 et un échec inflige Marge d'échec + 1D10 point de dégâts.

Notes :

- Le mineur pèse bien cent vingt kilogrammes. Il faut donc réussir à le sortir de l'eau avec un test de FOR contre DIFF 15.
- S'y mettre à plusieurs diminue la DIFF de 5 points par personne. En revanche, les Inspirés risquent de se gêner et voient tous leurs tests d'Athlétisme majorés de 5 points.
- Une fois le gros mineur sorti de l'eau, il faut le porter jusqu'à la terre ferme. La difficulté de test d'Athlétisme de retour est désormais à 25 et se fait avec FOR + Athlétisme. En cas d'échec, reportez-vous à la table ci-dessus.

Messager du soir

Une fois le mineur sur la terre ferme, les bûcherons confirment leur identification. Il s'agit bien de Bérard Töll. Une autopsie est possible, aux conditions et déroulement similaires à précédemment. Elle révélera exactement les mêmes choses que celle du farfadet.

En revanche, quelque chose peut permettre aux Inspirés de s'approcher de la vérité : le mineur porte au doigt une bague en argent finement ciselé. Le genre de bague que les gens de sa condition sociale ne portent pas. De plus, un ruban mal découpé et taché de sang est noué à cette bague. Réussir un test d'INT contre DIFF 10 ou montrer la bague à un employé du manoir permet de se souvenir, ou d'apprendre, que cette bague appartenait à Veltiamble. Un test d'Alphabet de DIFF 10 permet de lire les mots qui sont écrits sur le tissu : *carrière nuit tombante.*

Veltiamble l'a passée au doigt du cadavre du mineur au moment où il a lui-même quitté la rivière quelques heures avant l'arrivée des bûcherons. Bérard Töll n'a pas survécu au torrent du déluge mais lui oui. Il a eu le temps d'écrire quelques mots avec son sang sur un morceau d'étoffe. Il a fait tout ceci dans l'espoir que les Inspirés auront répondu à son appel et qu'ils auront trouvé le cadavre.

Il est ensuite parti en direction du village de mineurs et a trouvé refuge dans une écurie, avec les chevaux, en attendant de se rendre, chaque soir, au rendez-vous qu'il a fixé.

Faux-semblants

Malheureusement pour les Inspirés, Veltiamble ne vit pas jusque-là. Son état de santé est trop faible et il se rend presque en rampant au rendez-vous, nuit tombante, à la carrière où sont jetées les pierres inutiles de la mine. Il est si faible qu'il s'écroule, mourant, au milieu du chemin, à dix mètres de la carrière.

Son aventure tragique pourrait s'arrêter là si Mithrance, qui le traquait, n'avait pas retrouvé sa trace. Sachant qu'il ne peut plus rien pour le sauver, ni lui, ni l'œuf qu'il porte, Mithrance parvient à lui faire confesser ce qu'il comptait faire et décide de prendre son apparence pour attirer ses visiteurs dans un piège. Car si Épiphrate, lui, ne parvient pas à se résoudre à se débarrasser des Inspirés, le drakonien prend cette décision à sa place.

Si les Inspirés viennent au rendez-vous, ils trouvent Veltiamble/Mithrance étendu sur le sol, à moitié mort. Une fois relevé et un peu cajolé, celui-ci leur explique la vérité (il ne peut se priver de la jubilation de leur dévoiler sa manigance pour le triomphe de l'Automne).

Le drakonien leur raconte tout dans les moindres détails et leur explique que les enfants d'Épiphrate peuvent être sauvés à condition d'être extraits des bosses selon un rituel bien précis. Il était entré en contact avec la tribu drakonienne de la région et ses membres avaient promis de lui venir en aide. En contrepartie, il devait tenter de les faire accepter en ville… Il ne sait pas exactement quelles étaient leurs véritables intentions, mais à cette heure précise, il pense qu'ils sont son seul salut. Il leur montre sa bosse et leur explique qu'il n'y a qu'un moyen de sauver l'enfant qui s'y trouve sans les tuer tous les deux. Il précise alors qu'il faut faire vite, qu'il y a deux heures de route jusqu'au village drakonien et qu'il n'est pas certain de vivre aussi longtemps.

Si les Inspirés acceptent de le suivre, il demande à monter à cheval avec l'un d'entre eux. S'ils refusent de le croire ou ont prévenu sa supercherie, il reprend sa forme naturelle et s'enfuit en courant à l'intérieur de la mine dont l'entrée se trouve à vingt mètres de la carrière. Une traque peut alors avoir lieu, qui se finira inévitablement par la mort du drakonien, déterminé à ne pas se rendre.

La bague

Cette bague en métal gris finement ciselé n'est pas composée d'argent mais de cristart gris (*cf.* décor fourni dans ce présent *Inspiré*). Cet objet, que détient Veltiamble de sa famille – un cadeau des forgeronnes à l'un de ses ancêtres un soir de pleine lune – a la vertu de luire en présence de la Perfidie. Cette qualité, ignorée jusqu'ici de Veltiamble, s'est révélée lors des apparitions au manoir d'Euridizhia. Cette brillance répétée et persistante, pour étrange et soudaine qu'elle fût, acheva de sceller le destin du majordome aux yeux d'Épiphrate.

Détection de la Perfidie : portée 20 m

Drakoniens hargneux

TAI : 0 MV : 3

Caractéristiques secondaires : PdV : 59, SBG : 19, SBC : 29, BD : +0

Combat

Initiative : 14, épée 15 ou hache 15
Attaque au contact : épée 17 ou hache 17
Attaque à distance : -
Esquive : 9
Parade : épée 17, hache 16
Défense à distance : 4

Armes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	+ 4 (P/T)	0	-
Hache	*+1*	*+0*	*-1*	*+ 6 (T)*	*0*	-

Capturer Mithrance

Que ce soit dans la mine ou le village drakonien, il reste la possibilité aux Inspirés d'immobiliser et de faire prisonnier Mithrance. Il finira alors par passer aux aveux et donner la véritable version de l'histoire. Il précisera que la seule solution à ces aberrations est désormais la mort de la mère… Elle a mis au monde les cinq généraux d'une armée, quatre sont morts avant de pouvoir devenir adultes, le cinquième est encore en gestation. Elle va maintenant donner vie aux soldats, aux légions de silice…

Embuscade !

Le voyage jusqu'au village drakonien dure deux heures. Souvent, Veltiamble/Mithrance demande à descendre de cheval pour tousser et se forcer à vomir. Il joue son rôle à merveille et n'hésite pas à en rajouter une couche pour que les Inspirés pressent le pas. Le trajet est sinueux et la route empruntée demande souvent de chevaucher à flanc de montagne.

Le village est une petite colonie troglodyte d'une cinquantaine d'individus… À peine entrés dans le réseau de cavernes, les Inspirés voient des dizaines de regards converger sur eux, pleins d'interrogation. C'est le moment que choisit Mithrance pour reprendre son apparence et hurler à ses congénères de massacrer les intrus.

Une première vague de dix drakoniens se jette alors sur les Inspirés, ainsi que Mithrance qui se bat comme un lion. Puis une seconde s'il le faut, jusqu'à ce qu'ils choisissent la fuite… ou la mort.

Acte Troisième : Des légions de silice

Récapitulons, Éminence. Euridizhia devait donner vie aux cinq généraux qui dirigeraient son armée à travers l'Harmonde. Un seul est peut-être encore en mesure de vivre… Pour mettre un terme à toute cette sordide histoire, le rôle des Inspirés est pourtant d'empêcher qu'il ne naisse et arrive à maturité. Un obstacle majeur se dresse encore entre les Inspirés et la solution du problème : les légions de silice.

Manoir, mon doux manoir…

Au-delà de l'absurde

Cinq généraux sont nés, quatre sont déjà morts, cinq peut-être. Euridizhia, fille de terre et de chair devait mettre au monde une armée de guerriers de sable, mais ses rêves de conquête sont anéantis. Sa grossesse allégorique prend fin au moment où Veltiamble meurt, emportant avec lui le quatrième enfant. Euridizhia fait une fausse couche… et son corps produit du sable, le même sable qui aurait dû constituer les légions de silice. Avec la tombée du jour, le sable se déverse à grands flots de son vagin ravagé, pour envahir le manoir. En moins d'une heure, le rez-de-chaussée, le premier et le deuxième étage sont recouverts de près d'un mètre de gros sable. Les escaliers qui en font les jonctions sont dans le même état. Le sable s'est répandu avec la violence d'un raz-de-marée, dévastant tout sur son passage, abattant les parois les plus fines, fracassant les meubles, brisant les jambes et les crânes. Toute la maisonnée est morte. Aucun n'a survécu à la violence de l'éruption de sables. On peut voir par endroits émerger une main crispée, un visage poussiéreux à la bouche ensablée…

Au bout d'une heure, la jeune femme perd toujours, mais d'un flot moins violent. Comprenant que c'est la fin, Épiphrate, seul survivant à cette heure, la traîne, inconsciente, jusqu'au grenier, jusqu'au paysan qui « couve » le cinquième enfant (si les Inspirés n'ont pas interrompu le processus lors de l'Acte Premier). Euridizhia se réveille alors et comprend, furieuse, que tout est terminé… La colère relance une dernière vague de pertes sableuses si violente qu'Épiphrate est automatiquement tué.

Échapper aux sables d'Euridizhia

Les sables réagissent à l'écho des Flammes. En termes techniques, dès qu'un Inspiré dit une phrase, quelle qu'elle soit, ou produit un son, faites-lui tenter un test de VOL contre une DIFF de 20 + son score de Flamme. S'il échoue, il est détecté. Lorsqu'un Inspiré est détecté, le sable s'agglomère en deux secondes tout près de lui pour créer un nombre d'adversaires égal à sa Marge d'échec.

Si les Inspirés comprennent que c'est le bruit qu'ils font qui les rend détectable, ils choisiront peut-être de s'imposer le silence. Les tests d'AGI + Discrétion sont de DIFF 15. Il suffit qu'un Inspiré échoue un test de discrétion pour qu'il soit confronté au test de VOL présenté ci-dessus.

Légionnaires de silice

Créatures humanoïdes entièrement faites de sable, aux traits indistincts, revêtues d'armures de légionnaires.

TAI : 0 **MV :** 3
Caractéristiques secondaires : PdV : 56, SBG : 18, SBC : 28, BD : +0
Combat
Initiative : 11, épée 12 **Esquive :** 10
Attaque au contact : épée 14 **Parade :** épée 14
Attaque à distance : -

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	+ 4 (P/T)	0	-

Il en va de même pour le paysan et l'enfant si toutefois ils étaient encore là. Mais la vraie menace est toujours là.

Le retour des Inspirés

Les Inspirés reviennent au manoir avec la nuit, avec mille questions à poser à leur ami Épiphrate ou, si Mithrance s'est confessé, pour retrouver Euridizhia et la tuer.

Malheureusement pour eux, un spectacle de désolation s'offre à leur regard. Le manoir est dévasté, dégorgeant à petits flots du sable par toutes ses ouvertures. Seules les écuries semblent avoir été épargnées. Il n'y a aucun signe de vie.

Remonter à la source de cette invasion de silice ou tuer Euridizhia, cette créature déjà à demi morte, n'est pas si simple : les sables avaient pour but d'affronter l'Inspiration des Muses de par l'Harmonde. Si les guerriers de sable n'ont pu être mis au monde, la substance qui devait les constituer garde toute sa velléité. Ainsi, tant qu'Euridizhia sera vivante, les sables la défendront de l'approche de toute personne Inspirée.

En plus de ces légionnaires de silice, les Inspirés seront confrontés à des épreuves. En effet, pour synthétiser l'approche des Inspirés vers la victoire, nous vous proposons, Éminence, d'échelonner l'ascension vers le grenier. Il s'agit de trois « figures de styles » que vous devrez placer, dans l'ordre que vous désirez, avant de permettre aux Inspirés de terminer cette aventure. S'ils y survivent, ils seront dignes de libérer l'Harmonde de cette étrange menace…

Note : compte tenu de la configuration des lieux et de la violence de l'éruption, il est quasiment impossible de traverser une pièce sans marcher sur le sable. Effectivement, il y a des débris et des corps émergeants sur lesquels prendre appui, mais cela ne suffit pas à permettre la traversée d'une pièce. Vous pouvez simuler cela en demandant un test d'AGI + Athlétisme ou Acrobatie contre 20. En cas de réussite, la pièce est traversée. Cela dit, à chaque fois qu'un Inspiré prend appui sur un corps humain pour traverser, demandez-lui un test d'Effroi contre DIFF 15, un échec offrant trois points de Ténèbre.

Frères ennemis

L'un des personnages avec lequel les Inspirés ont pu créer des liens d'amitié (à défaut, choisissez Épiphrate) semble avoir survécu. Gémissant dans un coin, la voix cassée et le visage ravagé par la violence de l'éruption de sable, il appelle à l'aide. Sa voix est basse, très basse, et il faut réussir un test de PER + Vigilance contre DIFF 10 pour le localiser. Ensuite, il faut déblayer le sable sous lequel il est enseveli, dégager les morceaux de meubles, et enfin, le prendre à bras le corps… La victime explose alors. Tout le sable dont il est gorgé s'éjecte vers l'extérieur du corps, le tuant sur le coup et venant se ficher dans le corps de la personne la plus proche. C'est à ce moment que l'Inspiré qui est en train de le soulever doit faire un test d'AGI + Vigilance. En cas d'échec, la Marge indique le nombre de points de dégâts encaissés (l'armure protège tout de même).

Sables mouvants

En arpentant une pièce, les Inspirés sentent que le sable sous leurs pieds est mouvant… Le plancher a cédé au poids du sable perfide, et lui seul sert maintenant de sol à la pièce. C'est au moment où les Inspirés trouvent ce sable un peu meuble que celui-ci se dérobe sous leurs pieds. Un test d'AGI + Acrobatie contre DIFF 20 permet de se rattraper à une aspérité du mur, à un lustre ou tout autre élément de décor. Tout Inspiré accusant un échec se retrouve à l'étage du dessous avec des dommages égal à la somme de sa Marge d'échec et de sa TAI plus 1D10. Ce dernier dé symbolisant la chute sur un éventuel objet contondant.

La tempête

Lorsque vous aurez la sensation que les Inspirés avancent trop vite, faites-leur entendre un hurlement de femme. Ce cri mêlé de peur et de tristesse leur glace le sang… C'est le désespoir de la fille du Masque et de la Dame de l'Automne.

Un test d'Effroi est incontournable, DIFF 20. Il rapporte 5 points de Ténèbre en cas d'échec.

Suite au cri s'installe un silence inquiétant. Tout le sable du manoir se met à tournoyer à une vitesse incroyable. Il tourne si vite qu'il en devient déchirant pour les chairs et se glisse dans les armures au point d'en ignorer la protection.

Un test de FOR + Athlétisme contre DIFF 20 est requis pour les Inspirés afin d'aller trouver un refuge. Pour ceux qui essuieront un échec, infligez 3 points de dégâts par tranche de 5 dans la Marge d'échec. Recommencez l'opération jusqu'à ce que chacun ait obtenu une réussite.

Il est possible aux Inspirés de s'entraider. Pour cela, il faut que celui qui a réussi refasse un test contre une DIFF de 20 + TAI de la personne aidée. Une fois que tout le monde a réussi… les Inspirés aperçoivent enfin l'escalier en bois conduisant à la dernière salle qu'ils n'ont pas visitée : le grenier.

Aux sources de la douleur

Dans le grenier, Euridizhia est mourante. Allongée dans un coin, elle pleure des larmes poussiéreuses. Entre ses jambes qui s'effritent, son vagin béant et distendu continue de vomir à petits jets sablonneux. Son corps entier est en train de se défaire, de redevenir un tas de glaise sans vie.

La jeune femme souffre, elle s'excuse de tout ce qu'elle a fait, pleure son amour et sa fertilité pervertie, ses espoirs et ses peines, et supplie qu'on abrège ses souffrances, demande que quelqu'un vienne enfoncer une lame dans son cœur.

Si on ne fait rien et qu'on la laisse rendre l'âme emportée par ses souffrances, elle met deux minutes à mourir, tombant peu à peu en morceaux. Ses paroles tout d'abord se fondent dans un murmure. Ses cheveux, ses membres et son visage ensuite se fragmentent et se détachent par petits blocs de terre trop secs et mal ajustés. Dans ses derniers instants, il ne subsiste d'elle que le bruissement d'une petite dune qui s'affaisse.

Points d'expérience

- Les Inspirés sont partis au secours de leur ami avec motivation et héroïsme : *2 PX*
- Les Inspirés ont participé aux travaux contre les inondations : *5 PX*
- Par tranche de 2 points de Ténèbre reçus lors de ce Drame (ils ont lutté inconsciemment contre le Masque) : *5 PX*
- Les Inspirés se sont investis dans l'intrigue en enquêtant au village, dans la mine ou chez les forgeronnes de cristart (si vous avez utilisé les aides de jeux) : *3 PX*
- Les Inspirés sont venus à bout de Mithrance et ont découvert ses manigances : *5 PX*
- Les Inspirés ont montré de l'intérêt pour le dénouement du Drame en ne prenant pas bêtement Euridizhia pour un monstre à tuer : *5 PX*
- Les Inspirés ont montré de l'intérêt pour l'avenir du Domaine d'Épiphrate et cherchent à le prendre en charge : *8 PX* (voire plus selon les avantages de Charge nécessaires)

Note : ne pas abréger ses souffrances est considéré comme avoir cédé à la tentation du Masque, les âmes des Inspirés se sont aigries et chacun gagne un point d'Âme noire.

Si l'on intervient, qu'on la console et qu'on plante une lame dans son cœur, libérant la créature de ses souffrances, on accomplit un acte charitable. De surcroît, le Sanctuaire des Inspirés se retrouvant libéré d'un énorme poids, chacun d'entre eux gagne un point d'Âme claire.

Les Inspirés se retrouvent avec un manoir abandonné sur les bras, ainsi qu'un Domaine entier à reprendre. C'est à eux et à vous, Éminence, de décider si oui ou non vous leur confierez la gestion de ces lieux.

Chronologie du drame

Une douzaine de semaines avant l'arrivée des Inspirés au manoir : Passage d'Épiphrate chez les Inspirés. Vol de la terre du Sanctuaire.

Six semaines avant : Création d'Euridizhia. Épiphrate tombe éperdument amoureux et passe le plus clair de son temps avec elle dans son atelier de sculpture.

Cinq semaines avant : Naissance et mort du premier enfant. Début de la nouvelle grossesse.

Quatre semaines avant : Naissance et mort du second enfant. Début de la nouvelle grossesse. Épiphrate se résout à demander de l'aide aux drakoniens.

Trois semaines avant : Naissance du premier enfant viable. Tirallien est le sujet de la première expérience de Mithrance. À nouveau enceinte, Euridizhia est présentée à tous comme étant la future femme d'Épiphrate. Première apparition de l'homme aux bandelettes.

Deux semaines avant : Naissance du second enfant viable. Veltiamble se sait pressenti pour le porter et envoie la lettre aux Inspirés en imitant l'écriture d'Épiphrate. Dans la nuit, le majordome tombe entre les mains du drakonien. Son cercueil est mis en terre derrière le manoir. Nouvelle grossesse d'Euridizhia.

Une semaine avant : Réception de la lettre par les Inspirés. Naissance du troisième enfant viable et séquestration de Bérard Töll, un mineur du village. Une sixième grossesse débute.

Aujourd'hui, J + 0 : Arrivée en fin de journée des Inspirés chez Épiphrate, ils ne l'ont pas vu depuis presque trois mois. Rencontre des Inspirés avec Euridizhia. Une tempête frappe la région dans la nuit.

J + 1, en journée : Pluies diluviennes. Les trois prisonniers des caves sont entraînés hors du manoir par les flots déchaînés. Tirallien meurt noyé et bouche une conduite d'eau. Inondation du manoir. Veltiamble laisse sa bague sur Bérard Töll et se réfugie dans une écurie du village. Euridizhia rejoint sa chambre.

J + 1, en soirée : Remontée en surface du premier bossu. L'autopsie du corps s'improvise. Apparition du docteur Nerstiomble. Accouchement dans la douleur du sixième enfant d'Euridizhia, le quatrième viable. Sans intervention des Inspirés, Nerstiomble/Mithrance effectue la greffe prévue, sur un paysan détenu au grenier.

J + 2, journée : Enceinte pour la septième reprise, Euridizhia reste alitée toute la journée. Découverte par les bûcherons du cadavre enchevêtré. Les Inspirés mènent l'enquête à l'extérieur du manoir et se rendent, soit au village, soit à la rivière. Mithrance remplace Veltiamble au rendez-vous fixé aux Inspirés.

J + 2, soirée : Suite au décès de Veltiamble, Euridizhia fait une fausse couche et inonde le manoir de ses pertes sableuses. Nul n'en réchappe. Son agonie commence, au sommet d'une mer de sable.

J + 2, soirée et jours suivants : À partir de cette soirée fatale, les Inspirés peuvent, selon leurs actions, poursuivre l'enquête ou retourner au manoir… afin de mieux combattre les légions de silice et mettre un terme à cette sordide affaire.

Agone

L'Âme bosselée

Sous une pluie glacée, Jad accompagnait sa plus fidèle compagne dans les ruelles de Sombreçonge, la cité des Mages. Enveloppé d'un lourd manteau de laine noire, il avançait à pas lent, une main refermée sur celle d'Ashaïs, la fée noire qui l'avait éduqué durant vingt longues années. Ashaïs avait pleuré toute la nuit car, la veille, son coeur avait vibré du son lourd de l'Appel, cette injonction à laquelle une fée noire ne pouvait se soustraire. Elle ignorait pourquoi les Éternels l'avaient condamnée au sommeil de l'oubli mais elle obéissait parce qu'elle était une fée noire et qu'aucune, jusqu'à ce jour, n'avait failli face à son devoir.
A l'aube, elle avait pris ses dispositions auprès d'un homme de loi afin que le caveau où elle s'apprêtait à s'enfermer demeure inviolé jusqu'à son réveil. Elle avait également pris soin de léguer à Jad l'ensemble de sa fortune afin de le mettre à l'abri pour le restant de ses jours. Pour autant, Ashaïs savait qu'il lui restait une dernière chose à accomplir avant de disparaître de la surface de l'Harmonde. Une confession... un secret que les membres de la confrérie ne révélaient qu'en toute dernière extrémité. L'heure était venue pour Jad de savoir et cette perspective emplissait le coeur d'Ashaïs d'une angoisse indicible. Il fallait une heure pour traverser d'un bout à l'autre ce quartier de Sombreçonge qui s'élevait sur le dos d'une Lamantine, comme tous les autres quartiers de la cité. Celui ci n'abritait que des résidences où vivaient de vieux Mages penchés sur d'antiques grimoires de la Flamboyance... Lorsque le soleil fut au zénith, Ashaïs et Jad se présentèrent devant le mince rempart de bois sombre qui séparait le quartier proprement dit de la gueule de l'animal. Au delà vivaient les Timoniers, ceux qui étaient chargés de conduire la Lamantine à travers le dédale fluvial de la République mercenaire. Cinq ogres en armure noire accompagnés d'un jeune Obscurantiste au teint cireux veillaient sur la porte principale. La présence de la fée noire les dissuada de pratiquer une fouille réglementaire. Même ici, au coeur d'une cité acquise à toutes les magies, les mystérieuses fées noires demeuraient intouchables. L'Obscurantiste apposa le sceau des Timoniers sur le parchemin tendu par Jad et s'effaça pour le laisser entrer, lui et Ashaïs. Sur la gueule de l'animal se dressaient de petites tours carrées solidement ancrées dans la structure osseuse de la Lamantine. Ils s'y engouffrèrent et parvinrent quelques minutes plus tard à hauteur d'une étroite et curieuse pyramide construite à l'extrémité de la gueule. Conçue pour être immergée lorsque la Lamantine plongeait la tête dans l'eau douce des fleuves, elle permettait d'accéder à la nécropole d'ivoire. Plusieurs nains de l'Équerre en livrée noire les invitèrent à entrer. Ashaïs savait que la Lamantine ne pouvait garder très longtemps la gueule hors de l'eau. Avant le crépuscule, la nécropole d'ivoire érigée dans les dents de l'animal serait immergée et en théorie inaccessible. D'autres personnes attendaient leur tour au sein de la pyramide. Ceux là enterraient l'un de leurs proches et portaient le deuil en silence. Un nain de l'Équerre glissa jusqu'à Ashaïs et s'empara de son parchemin avec respect :
"Veuillez me suivre, je vous prie."
La fée noire et son compagnon lui emboîtèrent le pas dans un étroit escalier en colimaçon qui s'enfonçait dans la mâchoire de la Lamantine. Quelques secondes plus tard, ils débouchèrent dans la bouche de l'animal, une énorme cavité où régnait une douce tiédeur. Malgré les récits d'Ashaïs, Jad frissonna en distinguant la langue de la Lamantine qui ondulait doucement dans l'obscurité, à l'arrière de la nécropole. Une Chamane modéhenne se tenait non loin de là, un

Danseur sur chaque épaule. Chaque dent de l'animal abritait de trois à cinq caveaux où reposaient les plus illustres dignitaires du quartier. Le nain invita Ashaïs à rejoindre le sien et ouvrit une petite porte d'argent qui permettait d accéder à l'intérieur.
"Vous êtes chez vous, dame Ashaïs, déclara-t-il en les invitant à entrer. Vous pouvez constater que nous avons scrupuleusement respecté vos exigences. Je reviendrai dans une heure pour sceller le caveau."
Il s'inclina et sortit de la pièce. Le coeur pincé, Jad embrassa cette pièce étroite où Ashaïs allait s'endormir pour plusieurs dizaines d'années. Elle avait exigé un lit confortable, un bureau, une écritoire ainsi qu'un arbuste modéhen dont les racines plongeaient dans la chair de la Lamantine. Les baies de cet arbuste lui permettraient de manger à sa faim jusqu'à ce que l'Appel ferme ses yeux. Elle disposait en outre d'une jarre enchantée par un Harmoniste de la Cyse qui lui fournirait à satiété une eau saine pour étancher sa soif. Jad n'osait bouger tandis qu'Ashaïs vérifiait le contenu de l'écritoire. Elle comptait bien mettre à profit le temps qui la séparait de son sommeil pour se raconter, pour coucher sur le papier cette mémoire que l'Appel effacerait à jamais. Lorsqu'elle eut achevé son examen, elle s'assit sur le bord du lit et invita Jad à faire de même. Intimidé, l'adolescent s'exécuta. "Tu ne dois pas être triste, mon enfant, murmura-t-elle en lui caressant la joue de sa main ridée.
- Je n'y arrive pas, avoua Jad en retenant les larmes qui menaçaient aux frontières de ses yeux. Pour moi, c'est comme si tu allais mourir.
- La vie et la mort sont un, souffla-t-elle, de même que le fleuve et l'océan sont un. Le secret de la mort réside dans le coeur de la vie. Si tu accomplis ton destin, je vivrai par toi et en toi."
La voix douce d'Ashaïs rompit les digues de son chagrin. Il ferma les yeux et laissa les larmes couler sur ses joues. "Pleure, mon enfant, mais que ses larmes abreuvent ton âme et la fortifient. Lorsque l'Appel fermera mes paupières, mon âme doit s'envoler sans regret. Je veux être fière de toi, être certaine que tu poursuivras le chemin que j'ai tracé pour toi.
- Que dois-je faire ? fit-il en essuyant ses larmes avec sa manche.
- Retire ta chemise, mon enfant. J'aimerais le contempler une dernière fois."
Jad obéit et présenta son dos enflé à Ashaïs. Cinq années auparavant, il ne s'agissait encore que d'un renflement. A présent, Jad passait pour un bossu aux yeux des étrangers. Il sentit les mains de la fée noire s'attarder sur les contours de cette créature qui grandissait dans son corps. Au début, la présence dans son dos le remplissait d'effroi. Il n'avait que onze ans et préférait souvent se réfugier dans le lit d'Ashaïs pour qu'elle caresse sa bosse en murmurant des paroles rassurantes. Aujourd'hui âgé de seize ans, il assumait ce mystère de la vie, il ne le redoutait plus et se laissait peu à peu attendrir, pénétré par une émotion comparable à celle d'une mère.
"Nous en avons parlé si souvent, fit Ashaïs en rabaissant la chemise sur le dos de son protégé. J'ignore si tu survivras à sa naissance mais ce jour là, tu ne seras pas seul."
Jad se retourna vers elle.
"Que veux-tu dire ?"
Jamais elle n'avait laissé entendre qu'il puisse y avoir quelqu'un d'autre. Et pour la première fois, Jad lut le remords dans les yeux de la fée noire.
"Le secret est partagé par une confrérie. La confrérie du Bossu."
Jad eut le sentiment que son coeur, soudain, avait cessé de battre. Ainsi d'autres partageaient la même expérience que lui... Il ne savait plus s'il devait pleurer ou crier tant sa joie était profonde et sincère.
"Pardonne-moi, mon enfant. Je ne pouvais prendre le risque de t'en parler avant. La confrérie du Bossu ne tient pas à attirer l'attention et ses membres font l'impossible pour que personne ne découvre son existence.

- Je dois les rencontrer ! s'exclama Jad."
Les ailes cendrées de la fée noire battirent faiblement dans la pénombre du caveau. "Oui, sans doute. Mais tempère ton impatience, elle te mettra en danger.
- D'autres bossus... murmura Jad.
- Oui, reprit Ashaïs. Des enfants, comme toi. Des jeunes gens, saisonins et humains, enfantés par l'Éclat de la Flamboyance.
- Pourquoi? protesta faiblement Jad. Pourquoi me dire tout cela maintenant au moment où tu disparais ?
- Ne soit pas en colère, je n'avais pas le choix. Pour que cette... créature puisse voir le jour, il fallait te préserver, faire de toi l'éternel promeneur, le symbole de cette cité. Dans l'esprit de Jad tournoyèrent les souvenirs de ces marches nocturnes à travers les quartiers de Sombreçonge, la manière dont Ashaïs le conduisait dans chaque recoin de la cité mouvante afin qu'il ressente la ville dans sa chair, qu'elle lui soit aussi familière que son propre corps.
- Pour l'heure, la confrérie tâtonne dans le noir. Nous ignorons encore ce que les dos des bossus livreront au jour de la naissance. Jad, vous n'êtes qu'une dizaine à travers l'Harmonde... Avant vous, la confrérie a consenti des sacrifices qui feraient frémir le Félon lui même.
- Des sacrifices ?
- Oui. Des enfants comme toi, soumis à des expériences magiques qui ont échoué... Ils sont devenus des monstres, des créatures incontrôlables que la confrérie a enfermées dans des Tableaux monde de l'Hiver.
- Mais moi, gémit Jad, ne suis-je pas comme eux ?
- Un monstre? Oh non, mon enfant, tu es... tu es ce que l'Harmonde a fait de plus beau. Le réceptacle d'un avenir, le creuset d'une nouvelle Flamboyance.
Elle se raidit brusquement et émit une plainte sourde :
- Ashaïs ! fit Jad en la saisissant par les épaules.
- l'Appel, souffla-t-elle. Il m'oppresse, il envahit mon corps. Écoute-moi attentivement, ajouta-t-elle d'une voix pressée. Tu vas quitter Sombreçonge et rallier Koffre afin de rencontrer un certain Dent-de-Lune, un voleur qui sert la confrérie. Il te guidera, il t'aidera pour comprendre, pour mener l'expérience à son terme.
Les mots lui coûtaient et le souffle court, elle s'allongea sur le lit:
- Je n'aurai même pas le temps de sauver nos souvenirs, avoua-t-elle en montrant l'écritoire. Sauve-toi maintenant. Garde notre maison. Tu seras sans doute amené à revenir dans cette cité.
- Pourquoi ? gémit Jad tandis que les paupières de la fée noire se fermaient doucement comme un pétale de fleur.
- Parce que... parce que tu portes en toi l'âme de cette ville."

La Flamme des villes

Jad s'était assis sur une chaise branlante dans un recoin sombre de l'auberge des Funambules. Avec le crépuscule, la ville frémissait comme un animal à l'affût. Dans moins d'une heure, elle serait à l'image d'un gigantesque bazar vertical et cosmopolite. Jad ne parvenait pas à s'y habituer. Depuis son arrivée, les perspectives vertigineuses de la cité des voleurs le poursuivaient jusque dans ses rêves. Il ne cessait de s'imaginer au bord de l'abîme, précipité dans le vide par une mauvaise bousculade. Depuis qu'il avait abandonné Ashaïs dans l'intimité de son tombeau, il se sentait seul et désemparé. Sa vie ressemblait à un ruisseau tari attendant une pluie providentielle. Il fit signe au serveur, un jeune lutin au regard triste, et commanda un verre de vin.

Il patienta ainsi jusqu'à minuit, heure à laquelle la porte de l'auberge livra passage à un couple étrange dont il sut intuitivement qu'ils étaient venus pour lui. L'homme, un jeune garçon au teint pâle, rabattit le capuchon de sa pèlerine et embrassa l'intérieur de l'auberge d'un regard exercé. Juste derrière lui venait une femme en habits grenat, le visage dissimulé sous un masque-papillon aux reflets irisés.

Dans l'auberge, les clients attardés se turent et acceptèrent sans un mot l'or tendu par les mains frêles du jeune garçon. Ce dernier serpenta entre les tables jusqu'au comptoir où il se pencha vers l'aubergiste pour lui souffler quelques mots à l'oreille. Ce dernier acquiesça et attendit que le dernier client ait quitté son établissement pour s'éclipser à son tour par une porte dérobée.

Dans un silence pesant, le jeune garçon se glissa dans le dos de Jad. La femme consentit alors à se défaire de son masque. Dans un froissement, les ailes du papillon s'ouvrirent et dévoilèrent un visage d'une telle beauté que Jad ne put s'empêcher de murmurer:

"Par la grâce des Muses..."

Son regard s'attarda sur les yeux, vert émeraude, puis sur le crâne, chauve et scintillant, où se lovait un boa aux écailles écarlates. Sur une caresse de sa maîtresse, le serpent se déplia puis coula lentement le long du cou qu'il encercla. Lorsqu'il finit de bouger, la méduse s'approcha, prit une chaise et s'assit en face de Jad.

"Bonjour, bossu.

Jad cherchait ses mots et ne parvenait pas à en trouver un seul qui puisse convenir à la situation. D'une voix hésitante, il salua d'un hochement de la tête :

- Madame...

- Mademoiselle Leriezi, fit-elle en grattant la gueule du serpent du bout de l'index.

- Je... je cherche Dent-de-Lune.

- Je sais, grimaça-t-elle. Aucun voleur dans cette cite ne l'ignore. On ne peut pas dire que vous soyez discret.

Elle leva les yeux sur son fils qui se pencha jusqu'à l'oreille de Jad :

- J'ai dû te protéger, tu sais. Je suis son contre-assassin mais elle a tenu à ce que je devienne ton ombre depuis ton arrivée à Koffre.

- C'est extrêmement regrettable, fit remarquer la méduse en jetant un coup d'oeil sur Jad. Je ne supporte pas de le prêter. Ce garçon m'appartient... N'est ce pas, mon coeur ?

- Oui mère, dit le garçon en se redressant.

- Passons, poursuivi-t-elle. Pour le moment, l'essentiel est de vous mettre à l'abri, monsieur le bossu.

- Et Dent-de-Lune ?

- Il nous rejoindra plus tard. Pour l'heure, je dois m'assurer que personne ne sait qui vous êtes et ce que vous portez dans votre dos...
Jad déglutit et murmura :
- L'âme de Sombreçonge.
- Oui, bossu. L'âme d'une ville. C'est pourquoi votre valeur est inestimable.
- Mais... comment est ce possible ?
- Possible ? Je n'en sais rien. La Confrérie du Bossu s'efforce de comprendre mais personne, jusqu'ici, n'a pu fournir une explication satisfaisante.
- Mais alors, quel rôle joue t elle ? s'étonna Jad.
- Elle cherche à soustraire les gens comme vous à l'influence du Félon. S'il venait à mettre la main sur vous, cela condamnerait certaines cités, cela lui permettrait de s'infiltrer dans la pierre, de gangrener la ville et d'en prendre le contrôle.
- Vous voulez dire que l'âme commande la ville, que si je meurs, la ville meurt ?
- Non, pas exactement. Ce serait trop simple... elle se mordilla la lèvre et dit:
- Jad, vous connaissez les Salanistres d'Abyme ?
- De nom, seulement.
- Ce sont d'étranges lézards qui naissent dans la chair des Gros. Lorsque ces lézards se fixent à votre cou, lorsqu'ils mêlent leur sang au vôtre, vous ressentez Abyme.
- Et vous pensez, déduisit Jad, que... l'âme qui naîtra dans mon dos aurait les mêmes pouvoirs.
- La Confrérie le suppose.
- Je n'ai jamais ressenti Sombreçonge, comme vous dites.
- Pas encore, bossu, pas encore. Dans quelques années, vos rêves seront ceux d'une ville.
Jad sentit son sang se glacer:
- Vous... vous prétendez que je ferais corps avec Sombreçonge.
- Pourquoi croyez-vous que certains lutins soient victimes de la Pierreuse, cette maladie qui les pétrifie et les change en pierre ?
- Je ne comprends pas, avoua Jad.
- Mais si, vous comprenez très bien. D'autres que vous héritent de l'âme des cités et finissent par en être les victimes. Ils n'ont pas su maîtriser ce don, ils se sont laissés dominer par la ville, par son immensité. Alors que c'est l'inverse qui doit se produire.
- Elle ébaucha un sourire et posa sa main sur le bras du bossu
- La Confrérie va vous apprendre à accepter votre héritage, à le contrôler afin que vous deveniez le maître et que la ville se plie à votre volonté.
- C'est insensé ! s'exclama Jad.
Le visage de la méduse se contracta et le boa, à son cou, frémit.
- N'essayez pas de fuir. Ou de ne pas assumer ce legs prestigieux... Les Muses vous observent, vous n'avez pas le droit d'être faible.
- Qui parle de faiblesse ? rétorqua Jad. Je veux seulement découvrir ce qui vit en moi
- Et c'est tout à fait louable, ajouta la méduse d'une voix radoucie. Je suis certaine que vous avez déjà éprouvé les mêmes sentiments qu'une mère.
- Que disent les autres ?
- Les autres ?
- Ces gens comme moi, les bossus...
- Vous allez bientôt les rencontrer. Vous verrez, cela vous sera d'un grand secours. Vous partagerez vos expériences et vous vous fortifierez les uns les autres.
- Et où dois je les rencontrer ?
- En Terres Veuves. Nous allons rallier mon Domaine. Des membres de la Confrérie s'y sont installés et vous attendent. Dent-de-Lune nous rejoindra là bas. J'ai loué les services de deux

géants pour nous accompagner, nous partirons à l'aube. D'ici là, vous resterez en compagnie dû mon fils. Il veillera sur vous comme il a su veiller sur moi.
- Et vous ?
- Moi, j'ai quelques affaires à régler avant de partir.
- Elle s'apprêtait à se lever lorsque Jad, d'une main ferme, la saisit par la main.
- Attendez !
Les yeux de la méduse s'étrécirent, son fils porta la main à l'épée courte qui pendait à sa hanche. Les yeux fixes, Jad articula :
- Des bossus ont ils déjà accouché?
- Oui.
- Qu'est ce que c'est ?
- Une Flamme, bossu, une simple Flamme."



Au vent de Keshe

Masser se prétendait artiste de sable. Venu des lointains déserts de Keshe, il usait de grains colorés afin d'être le digne colporteur des paysages de sa terre natale. Mais Masser demeurait un géant desservi par des doigts épais. Pour combler cette lacune, il usait de fins cornets d'argent qu'il fixait à l'extrémité de ses deux pouces afin de brosser des scènes d'une finesse extraordinaire. Répétées à l'infini sur les places des villages, ces toiles éphémères réjouissaient les coeurs des spectateurs. Masser oeuvrait le jour et, avec la nuit, dispersait son travail d'un revers de main afin de se prémunir des troubles de l'orgueil.

Masser usait les semelles de ses larges bottes sur les routes de l'Harmonde. Exceptés le sable et les encres de Keshe qu'il portait en bandoulière, il ne possédait qu'un turban de soie bleu nuit et une large tunique aux reflets nacrées. Cette étoffe tiède et soyeuse avait été tissée par les mains d'une fée noire dans la pénombre d'un Tableau-monde qui figurait un grenier anonyme soumis aux pluies de l'hiver. Un soir venu, alors que les araignées escaladaient les poutres pour tisser leur toile d'argent, la fée noire avait recueilli le fil enchanté afin d'offrir au géant cette large tunique qu'il n'avait plus jamais quittée.

Digne et respecté par ceux qui croisaient son chemin, Masser usait du mieux possible de ses talents pour servir les Muses. Sous couvert de ses fresques de sable, il utilisait un grain particulier forgé, des millénaires auparavant, par le pas brûlant de la Dame de l'Eté. Chacun de ses grains valait la fortune d'un roi et avait coûté la vie à bien des Prince-voleurs, mais peu importait... Masser servait le Conseil des Décans et, sur son ordre, abritait dans ses paysages une communauté de farfadets logés dans les tours d'or qui saillaient dans le lointain des dunes.

Depuis près d'une décennie, le géant luttait au côte des Inspirés sur les sentiers de l'Harmonde Et pour la seconde fois, il empruntait celui qui menait au manoir de dame Leriezi, méduse et fondatrice d'un sanctuaire que le Masque avait balayé du souffle froid de la pestemétale. ..

Jad le bossu se dressait dans la perspective d'un escalier de marbre afin de dominer le hall dallé du manoir. En quelques mois, son visage s'était durci, au même rythme que son dos s'arquait sous le poids de la Flamme qui grandissait à l'intérieur. L'héritier de l'âme de Sombreçonge, la cité des Lamantines, Jad observait le ballet silencieux des cornets de Masser qui distillaient le grain enchanté sur le dallage. Peu à peu, le désert de Keshe naissait. La courbe d'une dune, puis une autre, jusqu'à ce que le désert brille de mille feux et qu'à l'horizon, se distinguent les pics d'or des tours du Décan. Plusieurs silhouettes avançaient dans le désert au fur et à mesure que Masser reconstituait pour eux le Tableau Monde et le passage qui menait vers la réalité.

Enfin, Masser se releva, poussa un grognement de satisfaction puis s'écarta pour livrer passage au farfadet qui franchissait le seuil de ce monde. La peau cuivrée, le menton grignoté par un bouc, il portait une djellaba d'un blanc cru et dissimulait ses cheveux sous un keffieh écarlate. Il s'était arraché au désert pareil au nageur sortant de l'eau. Avec lui, une bourrasque d'un vent sec et brûlant s'était engouffrée dans le hall. Dame Leriezi qui se dressait en retrait de la scène s'inclina arec respect tandis que Masser, le sourire franc, se penchait sur son compagnon et le saluait, une main sur le cœur

"Paix, souffla-t-il.

- Et la paix soit avec toi, répondit le farfadet
- Le géant mit un genou à terre et leva les yeux vers le bossu :
- Jad, je te présente Dent de Lune.
- Les Muses éclairent ta route, fit le bossu en s'inclinant à son tour.
- Et que la tienne soit celle de la Perfection, salua le farfadet.

Malgré l'escalier qui les séparait, Jad percevait l'aura de bonté émanant de Dent-de-Lune. Vague douce et invisible, elle venait s'échouer contre son coeur et l'emplissait, au fur et à mesure qu'il descendait l'escalier, d'une profonde humilité.
Il se porta à sa rencontre et posa un genou à terre :
- Je suis ton serviteur.
- Non, Jad, murmura le farfadet en l'invitant à se relever. Tu ne sers que les Muses. Tu as beaucoup appris, ici, en compagnie de dame Leriezi. Mais à présent, il te faut affronter l'essentiel. Masser va nous conduire à Abyme. La plupart des bossus s'y trouvent déjà. Au début du printemps, nous serons tous réunis. Et le sanctuaire naîtra...
Pour la première fois, une lueur d'inquiétude brilla dans les yeux clairs du farfadet :
- Oui, le sanctuaire. Seulement, l'Ombre joue encore avec nous. Les Hauts Diables ne cessent de tergiverser. Seul Ambucias nous soutient aveuglément. Les autres hésitent et nous font perdre un temps précieux.
- Puis je vous parler franchement, Dent de Lune ?
Avec le temps, Jad avait affermi sa voix. Sa question surprit visiblement le farfadet:
- Je t'écoute.
- Dame Leriezi m'a ouvert sa bibliothèque... Mes yeux se sont usés sur les lignes vacillantes clés échevins de la Flamboyance. L'Ombre, dit-on, ne sert qu'elle même. Si ce sanctuaire voit le jour dans les Abysses parviendrons-nous à nous soustraire à son influence ?
- Le jeu du pouvoir, Jad. Le Conseil des Décans a pris sa décision. Seule l'Ombre peut nous offrir ce bouclier indispensable à la fondation de ce sanctuaire. Aucune magie ne serait capable d'étouffer son rayonnement. Si nous restons à la surface de l'Harmonde le Félon nous trouvera.
- Et les Tableaux monde ?
- Trop fragiles, Jad.
- Le Masque y dépêche chaque jour ses émissaires afin d'y traquer les Dames endormies. Aujourd'hui, seules des toiles éphémères comme celles de Masser nous soustraient encore à ses recherches.
- Alors, pourquoi ne pas s'y réfugier ?
- Masser n'est pas éternel.
- Mais l'Ombre...
- L'Ombre essayera de toute façon de prendre le contrôle de ce sanctuaire s'il parvient à s'édifier dans les Abysses. Pour elle, l'âme des villes représente un atout considérable, un moyen d'écouter et de déchiffrer le ballet des habitants de l'Harmonde.
- Mais alors, de quelle arme disposons-nous pour l'en empêcher ?
- Elle même, Jad... elle même. L'Ombre jalouse le Masque. Les Hauts Diables se lassent d'être les pièces d'un échiquier qui ne leur appartient pas. Sans compter certaines personnes qui sauront nous aider au coeur des Abysses. Un homme, en particulier.
- Un humain ?
- Oui. Un homme puissant, extrêmement puissant.
- Qui est ce ?
- Je ne puis encore te le révéler. Il apparaîtra en son heure. Mais sache qu'il possède un atout précieux... le Jour.
- Le Jour ?
- Diurne, l'enfant solaire. A eux deux, ils forment un couple étrange dont le Conseil attend beaucoup. Mais je parle trop et je mets ta vie en péril. Pour l'heure, dis toi que l'Ombre n'est pas comparable au Masque et qu'aux Abysses, le Conseil dispose de nombreux alliés. Les Génies par exemple... Ils arpentent les rives des fleuves noirs et nous protégeront des tourments du Mensonge.

- Des Génies ?
- Plusieurs, Jad. Bien qu'un seul, à ce jour, les vaut tous. Un dénommé Maspalio.
- Je ne le connais pas.
- Lui te connaît et il faudra que tu le rencontres. Il accomplit très souvent le voyage entre les Abysses et Abyme. Lorsque la Confrérie du Bossu se réunira, il sera présent. Mais assez parlé, Jad. Il nous faut quitter l'Harmonde."
En silence, le bossu salua dame Leriezi et Masser. Puis il emboîta le pas à Dent de Lune pour s'enfoncer dans les dunes. En pensée, il savait que ce voyage le mènerait aux Muses, qu'en ralliant Abyme, il allait devenir l'artisan d'un avenir où les Flammes des cités deviendraient peut être l'arme d'un nouvel enchantement de l'Harmonde.



Douleurs de Bossu

Harassé par le fardeau qu'il portait dans son dos, Jad claudiquait sur le pavé baigné de lune de la cité des ombres. Sa bosse avait grossi depuis son arrivée en Abyme, et elle résonnait maintenant de vibrations sourdes et parfois douloureuses. La Flamme de Sombreçonge, sa ville natale, brûlait d'un feu nouveau

Le bossu se demandait si les deux cités ne communiaient pas à travers lui. Après tout, s'il était une ville de l'Harmonde à laquelle prêter une âme, il s'agissait bien d'Abyme, la cité des Gros et de leurs salanistres. Mais Jad savait aussi que les Flammes d'autres cités se trouvaient en Abyme : d'autres bossus étaient là, quelque part dans l'enchevêtrement de ruelles et de canaux. Les Flammes entonnaient peut être déjà la symphonie qu'elles étaient venues jouer dans la cité des démons.

Jad s'arrêta soudain, une douleur fulgurante lui transperçant le dos. Il tomba à genoux et les paumes de ses mains heurtèrent les pavés de la ruelle. Des gouttes de sueur perlèrent sur son front et vinrent s'écraser sur le sol abymois. Elles se fondirent dans la pierre en émettant un chuintement et une volute de brouillard sale et opaque. La douleur arracha des larmes au courageux bossu qui tremblait de tous ses membres et ne parvenait pas à respirer convenablement. Il voyait ses mains se durcir et prendre la couleur de la pierre. L'âme citadine envahissait lentement son hôte.

Jad avait déjà vécu de telles crises et il savait qu'elles préfiguraient l'enfantement imminent de la Flamme. Elles ne duraient jamais bien longtemps, mais devenaient chaque fois plus douloureuses. Les premières spasmes étaient apparus le lendemain de son arrivée en Abyme. Un beau jour d'hiver, le bossu et Dent-de-Lune avaient surgi du tableau de sable que Masser le géant avait tracé sur une haute terrasse de l'Ambassade keshite. Le froid avait saisi les deux compagnons qui revenaient d'un séjour de plusieurs mois dans le désert que Masser cachait dans ses tableaux éphémères. Plusieurs mois à vivre dans un espace irréel, le temps pour le géant de couvrir les lieues qui séparaient Abyme des Terres veuves. Jad avait eu peur pour leur vie. Que serait il advenu si le géant était mort lors de son périple ? Dent de-Lune n'avait pas rassuré le bossu : ils auraient été condamnés à vivre et mourir dans un monde désertique et clos, oubliés des gens de l'Harmonde. Au terme d'une attente longue et angoissée, les Muses soient louées, l'immense voyageur était arrivé à bon port. Il avait repris la route aussitôt, mal à son aise dans une cité aussi exiguë.

Jad s'était lancé à la découverte d'Abyme dans les pas de Dent-de-Lune. Le farfadet semblait la connaître comme ses nombreuses poches. Le Bossu s'était vite imprégné de l'atmosphère particulière de la cité. Ses crises avaient développé en lui un nouvel instinct : il sentait maintenant les pierres d'Abyme autour de lui et n'avait plus besoin du farfadet pour le guider dans ses labyrinthes. Ce soir, Dent de Lune, toujours mystérieux, lui avait annoncé que l'heure du dernier voyage avait sonné.

Pétrifié par la douleur, le bossu essayait de rassembler ses forces. Il savait qu'aucun passant ne viendrait l'aider. Les rues du Quartier de l'Aigue Marine étaient exceptionnellement désertes en cette nuit des plus particulières. Des malandrins mandatés par Dent-de-Lune ouvraient le chemin de Jad, s'assurant que personne ne croise le mystérieux bossu. Le farfadet l'avait averti : "Cette nuit, tu marcheras seul en Abyme. C'est elle qui te mènera jusqu'à ton prochain guide. Tu sais, elle te connaît et elle te sent. Elle t'aidera à supporter ton supplice. Après tout, tu portes sa soeur."

Jad imaginait les hommes du farfadet dans les ruelles alentours, le stylet pointé sur la gorge des habitants du quartier, attendant que le bruit de son pas boiteux se soit dissipé. Le temps

était ainsi suspendu ; il ne reprendrait son cours qu'avec la marche du bossu. Jad retrouvait lentement ses forces et il redressa péniblement sa silhouette déformée par l'énorme fardeau dont il se sentait le gardien. Il brûlait de savoir ce qui l'attendait au bout du chemin. Il ne devait pas faillir. Il remit en branle sa lourde carcasse.

Maspalio faisait les cent pas sur le quai des encablures, au bord du Grand Canal. Le doute étreignait son esprit. Le plan échafaudé par le Conseil des Décans était si fragile. Si une pièce venait à manquer, l'édifice serait ruiné. Et précisément, l'un des éléments essentiels du rituel faisait attendre le farfadet.

Sa propre anxiété le fit sourire. Elle lui rappelait le temps lointain où il était un Prince Voleur, sans doute le meilleur de tous. Toujours sur la brèche, lui et ses compagnons d'alors tentaient les coups les plus audacieux. Leur dernier haut fait lui avait offert les faveurs des Hauts Diables et ouvert les portes des Abysses. Depuis, à chaque fois qu'il montait en Abyme, le farfadet était pris par la nostalgie du temps passé. La vie était alors plus simple: il n'avait à se soucier que de lui et de sa bande de malfrats. Cette nuit, l'enjeu était bien plus lourd. Maspalio fulminait contre les Eternels : il attendait depuis une heure déjà le colis qu'il devait emporter au coeur des Abysses. Le farfadet était sur le point de rebrousser chemin pour se présenter bredouille devant l'initiateur du plan audacieux. Il méditait déjà d'élégantes formules d'explication lorsqu'il vit enfin la silhouette tant attendue se détacher dans la clarté d'un lampadaire de la Rue des Postiches.

La masse pathétique avançait moins vite qu'une limace et Maspalio en profita pour observer les maraudeurs qui se positionnaient sur les toits alentours. Il en connaissait la plupart et constata que son successeur Dent-de-Lune n'avait pas lésiné sur les moyens.

"Vous devez être Maspalio" lança le bossu en s'arrêtant à une vingtaine de coudées du farfadet. À ces mots, des murmures et un frisson parcoururent l'assemblée de malandrins.

"Qu'est ce qui te fait dire cela, jeune homme ?

- J'imagine que rares sont les farfadets censés se trouver en ces lieux et à cette heure, qui plus est vêtu d'un habit de bouffon.

- Et bien oui, tu as raison mon ami, Je suis bien Maspalio ! " pérora le farfadet en faisant une révérence extravagante qui fit tournoyer et tinter les grelots de son chapeau, Aussitôt, des cavalcades se firent entendre sur les toits et les silhouettes malhonnêtes disparurent soudainement. Maspalio s'approcha du bossu et lui murmura :

" Ne t'inquiète pas, je suis devenu une légende parmi les voleurs d'Abyme. Ils craignent mon apparition, comme si j'étais le gardien des lois de la Maraude. Je ne te cache pas qu'il m'est arrivé de punir ceux qui étaient devenus une honte pour notre noble corporation. Mais dépêche-toi, bossu. Nous sommes en retard à notre rendez vous.

- Je suis désolé, bredouilla Jad, mais ma route était difficile,

- Ne t'en fais pas ! Les abymois détestent les retardataires, mais nous n'allons pas en Abyme. Non, assurément, il n'y a que moi pour t'en vouloir de m'avoir fait attendre."

Le farfadet décocha un sourire ambigu au bossu en l'aidant à descendre sur le quai et à prendre place dans une gondole effilée.

Les bossus étaient rassemblés au coeur des Abysses. Ils étaient arrivés un par un, escortés par un démon obsidien, un puissant conjurateur ou même un Génie. Ils avaient partagé leurs avis sur une histoire identique et un avenir incertain. Ils étaient nés à Estezia, Tortage, Lorgol...

enus des quatre coins de l'Harmonde, ils portaient tous un fardeau identique : l'âme de toute une cité.

Tous avaient souffert de crises de plus en plus violentes depuis leur arrivée en Abyme. Maintenant ils se soutenaient dans leur peine. Aucun n'avait idée de ce qu'ils faisaient là, et l'homme mystérieux avait refusé de lever pour eux le voile recouvrant les desseins de la

Confrérie. Il leur avait juste répondu qu'il ne manquait plus qu'un seul d'entre eux, une seule ville de l'Harmonde. À son arrivée, tout leur serait révélé.
Du haut de sa plate forme, le batelier poussait son embarcation sur les canaux d'Abyme. Jad avait tenté de le saluer en posant le pied sur le bois noir et verni de la gondole. La silhouette, drapée dans une houppelande sombre qui ne laissait rien deviner de sa physionomie, était restée parfaitement impassible. Deux bras très maigres avaient surgi du vêtement et manipulaient maintenant la longue perche qui plongeait dans l'eau grise.
Le bossu faisait face au farfadet, si tant est que l'on puisse encore qualifier Maspalio de farfadet. Au premier abord, Jad s'était laissé abuser par l'apparence de son guide. Pourtant, Dent-de-Lune l'avait prévenu : il avait rendez vous avec un Génie, un de ces êtres mythiques mentionnés dans les légendes de la Flamboyance.
À y regarder de plus près, ses traits se modifiaient sans cesse, balayant tout le spectre des émotions. Son visage paraissait soudain affecté d'une tristesse infinie ; l'instant d'après, ses yeux rieurs donnaient du courage à Jad pour affronter l'inconnu qui l'attendait. L'intensité de ces expressions était telle que le bossu se laissa emporter par les vagues d'émotions qui balayaient le visage de Maspalio. Jad avait lu dans les grimoires antiques que les Génies effleuraient la perfection des Muses et reflétaient la beauté de l'Harmonde. La légende prenait corps dans la contemplation de l'ancien farfadet.
À mesure qu'ils progressaient, la nature de Maspalio se dévoilait de plus en plus. Il avait dû utiliser quelque artifice pour paraître plus farfadet que nature. Son visage devint transparent et lumineux et sa voix se mit à fredonner un air parfait que les clapotis de l'eau décidèrent d'accompagner. Cette musique pourtant si simple était d'une beauté telle qu'elle soutira quelques larmes au bossu. La vie de Jad n'avait été jusqu'ici qu'une suite d'épreuves qu'il imaginait sans fin. Mais là, assis en face du Génie, il eut le sentiment d'approcher un bonheur inconnu, de connaître une trêve qui, malheureusement ne devait pas durer.
Soudain, le Génie recomposa son apparence de farfadet et fit un vague signe à Jad indiquant la proue de la gondole. Le bossu se retourna et vit que l'embarcation approchait un pont trapu qui enjambait le canal. Appuyés contre la balustrade, deux amoureux s'embrassaient avec fougue sous la clarté de la lune. Ils ne remarquèrent pas l'équipage sombre qui filait sous leurs pieds. Jad vit la silhouette du gondolier se baisser sous le tablier du pont et la pénombre lunaire fit place à l'obscurité. Un instant, le bossu fut plongé dans les ténèbres absolues. L'embarcation resurgit sur des eaux qui n'appartenaient certainement pas au canal abymois.
"Bienvenue dans les Abysses" lui annonça Maspalio en balayant le nouvel horizon d'un geste ample. Un sourire carnassier illuminait son visage.
Ils se trouvaient sur un fleuve d'eau noire et visqueuse. Jad parcourut les rives du regard, soulagé que la largeur du cours d'eau le préserve des horreurs qui s'y trouvaient. Sur une terre rouge, une foule bigarrée d'êtres difformes vaquait à ses multiples occupations. Les bruits de conversations sifflantes, stridentes ou tonitruantes trouvèrent les tympans du bossu. Des effluves de parfums corrompus, infectés ou puants se faufilèrent dans ses narines et il fut pris d'un haut le coeur. Il vomit dans les eaux sales et tumultueuses. La main du farfadet se posa alors sur le dos courbé.
"Ne t'inquiète pas, bossu. Nous n'aurons que peu à faire avec les démons.
- Où allons-nous, Maspalio ? demanda Jad en s'essuyant la bouche d'un revers de manche.
- Nous allons rejoindre tes congénères et celui dont on murmure qu'il est le nouveau maître des Abysses.
- Qui est-il ? interrogea le bossu en frissonnant à l'idée de rencontrer un des Hauts Diables.
- Je ne le connais pas encore. Vois-tu, j'étais très occupé ces derniers temps à régler les détails de ta venue ici.

- Je suis désolé, s'excusa Jad quelque peu agacé.
- Ha ! Mais cesse de te rabaisser ainsi ! Nous avons besoin de toi pour cette affaire: il est normal que nous te donnions assistance. Quant au nouveau maître des Hauts Diables, le Conseil des Décans a pour l'instant confiance en lui. "
Jad fut pris d'un vertige à l'idée qu'il était inscrit, bien malgré lui, dans les desseins des puissants de l'Harmonde. De toute sa vie, il n'avait rien décidé de lui même. Il n'avait pas demandé à porter la Flamme qui le faisait souffrir. Et il s'était laissé guider par d'autres tout au long de sa courte existence. Maspalio était le dernier maillon d'une chaîne qui l'avait inexorablement mené jusqu'ici, au coeur des Abysses. Auparavant, il y avait eu Dent-de-Lune, et avant lui Dame Leriezi la méduse. Aschaïs même. La fée noire qui avait élevé le bossu ne l'avait fait que dans la perspective qu'il arrive un jour ici. Aucun n'avait souffert comme lui.
Tous l'avaient manipulé. Une profonde amertume naquit dans le coeur de Jad. Cette fois, il ne laisserait personne décider de son avenir ou de celui de sa Flamme.
La gondole approchait d'une île qui divisait le fleuve abyssal. Ses pentes étaient escarpées et Maspalio remarqua de curieuses formes qui s'y agitaient, semblables aux serpents ornant la tête d'une méduse. Le gondolier approcha son embarcation d'un ponton de bois pétrifié qui s'avançait dans l'eau noire. Le Génie aida le bossu à mettre pied à terre et salua le batelier d'un geste habituel. Sans un mot, l'homme repartit sur les méandres du fleuve. Quand la gondole eut disparu, Maspalio poussa doucement le bossu vers un escalier qui gravissait les pentes de l'île. L'ascension était pénible. Le bossu suait sang et eau et semblait absorbé dans d'obscures pensées. Maspalio le guidait tant bien que mal, marche après marche, le long d'un passage creusé dans la roche. Une chaîne métallique les aidait dans les passages les plus difficiles.
Arrivé au terme de la montée, le farfadet émit un sifflement d'admiration. Le sommet de l'île était couvert d'une forêt d'arbres noirs qui ondulaient doucement sous une brise intangible. Comme si un bois s'étendant là autrefois avait brûlé dans un terrible incendie : les troncs calcinés semblaient encore se tordre de douleur sous la morsure des flammes. Des craquements sinistres emplissaient l'air à chaque mouvement des arbres noirs.
Les troncs s'écartaient pour ménager un chemin voûté qui serpentait jusqu'au centre de l'île. Maspalio s'y engagea, suivi de près par le bossu dont le regard méfiant fouillait les entrelacs de branches sombres.
Jad sentait la présence d'autres âmes toutes proches et sa bosse le brûlait de l'intérieur. Au détour d'un ultime lacet le bossu et son guide parvinrent dans une vaste clairière cernée par des racines ondoyantes. Les frères de Jad étaient là. Il ne les avait jamais rencontrés mais il les devina semblables à lui, plus que nulle autre personne ne pouvait l'être. Ils étaient ses frères d'infortune et ils avaient partagé les mêmes peines et les mêmes souffrances. Jad n'était plus seul, enfin, et il allait partager son avenir avec ses frères.
L'un d'eux se tordait de douleur sur le sol rocailleux, Ses vêtements étaient en lambeaux et sa peau se déchirait d'éraflures. Les douleurs d'un enfantement imminent. Les autres saluèrent l'arrivée de leur dernier frère. Des gouttes de sueurs trahissaient leur terreur des souffrances à venir. Jad s'avança parmi eux en effleurant les mains tendues. Il s'approcha du bossu effondré pour l'aider à supporter sa douleur et à se relever.
Le sang et la sueur des bossus imprégnaient le sol des Abysses et une curieuse alchimie nimbait la clairière d'une brume légère et laiteuse. Maspalio abandonna Jad pour se diriger vers le centre de la clairière. Là, un arbre noir, bien plus imposant que les autres, élevait ses branches vers le plafond abyssal. Un trône d'acier était maintenu contre le tronc imposant par des chaînes qui semblaient mordre le bois noir. Le vieil homme qui y était assis se leva à l'approche de Maspalio.

Ses longs cheveux blancs éparpillés sur le fauteuil s'assemblèrent dans son sillage à mesure qu'il descendait un escalier creusé dans une des racines noires. Perdus dans un visage parcheminé, deux yeux froids et un sourire triste accueillirent le farfadet :
"Je suis heureux de vous rencontrer enfin, Maspalio.
- Tout le plaisir est pour moi, Agone de Rochronde, répliqua le farfadet en se fendant d'une révérence exagérée.
- Maspalio, je dois vous avouer que j'ai songé à vous faire remplacer. Bien que le Conseil des Décans m'ait vivement recommandé votre personne, vous avez la réputation d'être capricieux et inconstant. Je crains que ce ne soit pas l'attitude qui convienne en ces lieux.
- Voyons, existe-t-il un seul être de ma condition qui connaisse aussi bien les Abysses ? Je ne pense pas : je suis à n'en pas douter tout désigné pour servir vos desseins. Tâchez tout de même de ne pas trop chambouler mon univers ! Je vois qu'à votre habitude, vous semez vos Souffre-jours partout où vous vous installez, reprocha le Génie en montrant l'arbre noir d'un doigt accusateur.
- Ce n'est pas moi qui m'installe ici, cher farfadet. C'est vous ! Et à votre place, je me réjouirais de sa présence. Sa lumière vous protégera des démons qui sont parait-il fort nombreux en ces contrées.
- Oui, évidemment, admit le farfadet. Votre arbre et mon humble personne sont les pièces maîtresses de notre entreprise,
- Vous oubliez les Flammes, noble Génie. Vous m'avez justement amené la dernière. Pouvons-nous commencer à ériger le Sanctuaire des cités ?
- La dernière ? Je n'ai compté que onze bossus dans la clairière."
Agone fit un signe de tête en direction d'une alcôve formée par les branches du Souffre-jour. Maspalio y découvrit une fillette vêtue de guenilles sombres et déchirées. Le visage de l'enfant était caché par une chevelure rousse en bataille.
"La Flamme d'Abyme" murmura le Génie avec respect."
Alors que les deux hommes conversaient à l'ombre du Souffre-jour, Jad avait réuni les bossus autour de lui. Il les exhortait à ne pas suivre aveuglément leurs nouveaux maîtres. Les Cités de l'Harmonde ne devaient servir personne.
Ne se doutant de rien, le Génie qui devait devenir la clef de voûte du Sanctuaire s'agenouilla devant le maître des Abysses et murmura : "Je suis prêt, Agone."

Ronde d'hiver

"N'ayant plus reçu de nouvelles depuis cet instant, je crains que notre émissaire n'ait échoué dans l'entreprise" conclut la voix caverneuse au fort accent liturge. Le récit que le nain venait de terminer laissa songeurs ses huit compagnons. Les regards se perdirent dans la danse du feu qui était entretenu au centre de la clairière pour braver les frimas de l'hiver. Quelques flocons secoués par le vent tentèrent de distraire les lourdes pensées, mais ils n'obtinrent que de timides ajustements des capes sur les épaules.

Le cénacle des Décans s'était réuni au coeur d'une profonde forêt, en un lieu reculé de l'Harmonde où personne ne viendrait le déranger. Ipsoum le farfadet avait récemment été désigné pour représenter son peuple et il participait là à son premier conseil. Quand il était arrivé sur les lieux, guidé par le satyre Éséothyle, il avait silencieusement maudit ses nouveaux condisciples. Étaient-ils fous pour se retrouver ainsi en pleine nature le jour du solstice d'hiver ? Certes, le farfadet avait trouvé chaleur et réconfort dans les tentes que Horwace le géant avait apportées et montées dans la clairière. Mais habitué qu'il était au soleil keshite, le farfadet eut nettement préféré les couvertures, l'âtre et le toit de l'excellente auberge dans laquelle il avait passé sa dernière nuit décente, il y avait de cela dix jours déjà. Éséothyle n'avait qu'à moitié réussi à le convaincre que le secret dont devait s'entourer leur réunion était tel qu'il justifiait l'inconfort d'un bois sombre et glacial, donc d'une discrétion absolue. Le satyre avait pourtant raison, comme devait désormais l'admettre le farfadet. L'histoire que venait de conter Kaolin Skaledur, le représentant du peuple nain, était tout bonnement prodigieuse ! Ipsoum avait peine à l'admettre. Les âmes des villes que recherchait son peuple depuis la nuit des temps existaient bel et bien. Qui plus est, elles étaient des Flammes, pareilles à celles que lui et ses compagnons du Sérail portaient en leur coeur. Ajouté à cela qu'elles devaient être accouchées et accueillies dans un Sanctuaire au beau milieu des Abysses par un génie représentant dignement le peuple farfadet, et Ipsoum ne regrettait presque plus le froid mordant qui le faisait trembler, grelotter et claquer de toutes ses dents.

Le plan du Conseil était superbe : ambitieux et audacieux comme les aimait le farfadet. Malheureusement le nain venait de l'annoncer - l'entreprise avait probablement échoué : son maître d'oeuvre, celui là même qui avait parlementé arec les Hauts Diables, ne donnait plus de nouvelles. Ipsoum se demandait qui était ce mystérieux personnage que l'on n'évoquait qu'à mots couverts. En acceptant de siéger au Conseil il avait imaginé que ses membres s'occupaient personnellement des affaires les plus importantes. Apparemment, il n'en était rien: les neufs saisonins étaient là et parlaient bien d'une tierce personne. Qui pouvait alors être celui que le nain présentait comme le nouveau maître des Abysses ? La réponse vint de Virgilène l'ogresse, la première à rompre le silence :

"Mes amis, avons nous eu raison de faire confiance à Agone de Rochronde ? " demanda t elle, la voix étranglée par le doute. Ipsoum ne se laissa pas impressionner par la révélation. A la mine des autres, il réalisa que l'ogresse venait d'avancer tout haut ce que chacun craignait tout bas. La langue du farfadet ne fit qu'un tour. Pour paraître plus malin qu'il ne l'était, il apostropha son collègue lutin :

"C'est vrai, mon cher Malicène. Vous qui l'avez si bien connu, pouvez vous affirmer que votre ancien compagnon n'a pas trahi notre cause ?

- Je ne le crois pas, jeune farfadet. La dernière fois que j'ai croisé le premier baron, il agissait pour l'Harmonie et l'Inspiration, j'en suis certain. Et je connais une fée noire qui pourrait vous le confirmer.

- Peu importe, l'interrompit une voix chevrotante, ma soeur n'est de toute façon pas là pour attester tes dires.
- Tu as raison Ophéline, reprit le lutin. Mais revenons à Agone : je ne l'imagine pas dans le rôle du traître. Même si je dois bien admettre qu'il a toujours été des plus secrets.
- Et la te tentation abyssale ? beugla Sinochrate. Aurait-il succombé à l'appel des ténèbres ?
- L'essence du jour qu'il porte en lui le préserve de l'Ombre, rétorqua Malicène. Et puis je crois qu'il serait mort plutôt que de s'agenouiller devant l'autorité d'un Haut Diable. Agone ne supporte aucun maître. Je vous rappelle que nous l'avons choisi pour cela.
- Vous venez de suggérer qu'Agone pouvait être mort, Malicène. C'est peut être ce qui est arrivé. D'autres éléments de votre plan ont pu le trahir : les âmes citadines, le Génie... Qui sais encore ? "
Par sa dernière remarque, Ipsoum venait de replonger le Conseil dans un lourd silence. Il comprit que chacun y méditait les conséquences de l'éventuelle disparition du premier baron.
Au bout de quelques minutes interminables, le farfadet se tourna vers Dame Algyria. La charmante méduse avait accepté d'orchestrer les débats de la journée. Il la gratifia d'un clin d'œil et lui fit signe d'abréger les réflexions de leurs condisciples. Il leur serait de toute façon impossible de trouver l'explication du silence d'Agone et il commençait à faire vraiment trop froid. La méduse acquiesça et fit s'élever sa douce voix :
"Mes amis, je vous propose que nous remettions ce débat à notre prochaine réunion. Nous manquons d'éléments pour comprendre ce qui est advenu aux âmes de nos belles cités. Je propose que Kaolin continue de diriger ce plan et se renseigne activement sur ce qui s'est passe. Qu'en pensez-vous ?
- Je suis d'accord, affirma le nain. J'irai personnellement en Abyme et je trouverai ce que sont devenus Agone, les bossus et le Génie. Les Muses fassent qu'aucun ne soit tombé sous le charme du Vagabond.
- Puis je vous accompagner, très cher compagnon ? proposa le farfadet. Abyme est une cité de maraude et d'argent. Je sais que sous vos dehors austères vous êtes un fieffé filou, et les cordons de ma bourse nous ouvriront bien des portes. Je suis sur que nous formerons une fine équipe."
Ipsoum savait qu'il agaçait ses pairs, mais il tenait à marquer son entrée au Conseil par une action d'éclat. Sa proposition fut acceptée par le nain. Les autres saisonins acquiescèrent également, mais sans conviction. Tous avaient longuement oeuvré pour l'établissement du Sanctuaire des Cites et leur déception n'avait d'égal que l'espoir qu'ils avaient conçu pour le projet. Chacun avait l'étrange sentiment qu'il en était fini de l'âme des villes.
Et pourtant, les Flammes citadines étaient plus vives que jamais. A l'heure même où les saisonins perdaient tout espoir, deux mains solides soulevaient une des grilles menant aux égouts d'Abyme, la Cité des Démons. Un corps puissant s'extirpa de l'ouverture béante. Celui que tous avaient appelé Jad le Bossu posa son regard sur la ruelle déserte. Certain qu'il était seul sous la lune, il plongea sa main dans la bouche d'égout et y saisit un frêle poignet. D'un geste, il déposa une belle jeune fille sur les pavés couverts de neige.
Quelques mois auparavant, Jad avait accouché de l'âme de Sombreçonge, sa cité natale. Ses frères et lui avaient été amenés au beau milieu des Abysses pour délivrer leurs précieux fardeaux, leurs enfants inconcevables. Bravant les ordres du maître des lieux, un vieil homme aux longs cheveux blancs, Jad avait refusé d'abandonner le fruit de sa chair. Il l'avait serré contre son coeur et avait senti la chaleur de la jeune Flamme, sa fille merveilleuse et impossible. Elle l'avait reconnu et s'était nichée dans sa poitrine paternelle, accueillante et protectrice. Depuis, elle et lui ne faisaient plus qu'un.

Les autres bossus avaient voulu suivre soit exemple. Certains en avaient eu le temps. Mais dès que l'homme aux cheveux blancs avait compris ce qu'il était en train de perdre, il avait tué les autres pour s'emparer des Flammes orphelines. La rapière à la main, il avait hésité devant Jad, mais n'avait pu se résoudre à frapper un être qui représentait maintenant l'âme d'une cité.
Jad s'était redressé et avait tenu tête à l'homme, fort de la myriade de consciences des citoyens morts dans sa cité natale. Il avait senti Sombreçonge palpiter dans le lointain, et, pour la première fois de son existence, il s'était senti libre. Calmement, il avait rassemblé ses frères survivants et avait tendu la main vers la jeune fille aux cheveux roux : il avait compris qu'elle était sa l'âme d'Abyme, sa sœur en quelque sorte. Elle savait tout des passages abyssaux et commandait aux passeurs noirs. Grâce à elle, ils avaient pu regagner la surface d'Abyme sans encombre.
Ressentant l'appel de leur cité, les bossus avaient un à un quitté Abyme dans les semaines suivantes. Jad était le dernier à rester auprès d'elle. Il la protégeait et elle le guidait. Elle ressentait la cité et savait qu'ils étaient toujours traqués par plusieurs chasseurs anonymes.
Toujours, elle parvenait à les éviter.
Main dans la main, ils longeaient maintenant le Quai des Juges. Les craquements de leurs pas sur la neige se mêlaient au clapotis de l'eau du canal. Le froid mordant avait vidé les rues et les deux êtres se sentaient seuls dans l'univers. Jad s'arrêta pour contempler la lune. Des yeux, il suivit ses reflets dans les ondes du canal, puis la chercha dans le regard sans fond d'Abyme. Il ne l'y trouva pas, mais sentit que leurs âmes vibraient à l'unisson, avec la force de milliers de cœurs palpitants. Appuyés contre la statue du juge Eperdiem, Jad et Abyme s'embrassèrent et s'unirent.
Alors que les deux âmes hurlaient leur plaisir dans la nuit, une silhouette se détacha du juge Malvertuis. Elle tapota l'épaule de Jad qui se retourna brusquement. L'ancien bossu resta sans voix devant la beauté ineffable de l'homme qui s'adressa à lui :
"Je te connais, Sombreçonge. Toi et ta compagne êtes les dernières à m'échapper. Elle t'a protégée de moi jusqu'ici, mais votre amour vient de vous trahir. Comme vos sœurs, vous allez désormais me servir…"
Ignorant tout du destin des Flammes citadines, le Conseil des Décans continuait de débattre de l'avenir de l'Inspiration… La méduse menait toujours les débats et proposait à ses compagnons :
"Ne vous laissez pas abattre mes amis. Les âmes des villes sont peut-être perdues, mais Malicène nous amène aujourd'hui un nouvel espoir. Va, ami lutin, parle nous des Flammes du phénix…"

Engrenage abyssal

"Bien joué, maître Skaledur ! s'écria le farfadet. Vous nous sauvez la mise.
- Merci mon jeune ami, mais tenez vous prêt, je crains qu'il n'en arrive d'autres." rétorqua le nain en ôtant sa hache du corps qui gisait sur le pavé luisant. Et en effet, les deux extrémités de la rue des Frères Cliqueton se peuplaient de silhouettes improbables.
Ipsoum et Skaledur se campèrent dos à dos pour attendre leurs adversaires. Le nain ferma le poing sur la boucle de son écu et sa hache décrivit de lents moulinets destinés à impressionner l'ennemi. Il attendait de pied ferme prêt à en découdre, et disposé à renvoyer là d'où elles venaient les horreurs qui avançaient sur eux. Derrière lui, le farfadet dégainait sa dague alors que Pestil, le danseur habituellement dissimulé sous son fez, descendait le long de sa manche pour aller exécuter des arabesques harmonieuses sur sa main droite. Des étincelles bleues éclairèrent la nuit et se reflétèrent dans la pluie battante qui trempait les rues d'Abyme.
Craignant sans doute l'imminence de la magie, les attaquants, six au total, trois de chaque côté, se mirent à courir vers les saisonins. Au travers du rideau de pluie, les deux compagnons virent apparaître des formes étranges. Des dos hérissés d'épines métalliques, des lames substituées aux avants bras, des chaînes traversant les corps de part en part et arrachant aux pavés un son strident et des étincelles éphémères. Des démons à n'en pas douter, qui les chargeaient de front. Les saisonins crurent entendre un tic tac d'horloge comme les attaquants les atteignaient.
Le bouclier de Skaledur le protégea des deux premiers assauts ; le danseur pirouettant sur la paume d'Ipsoum émit un mur d'étincelles contre lequel les lames démoniaques vinrent rebondir. Puis la hache et la dague mordirent de concert la chair corrompue, ripostes sanglantes à l'attaque des démons. Au même instant, le nain encaissa un coup en plein abdomen, une lame traversant la cotte de mailles et se plantant de deux ou trois pouces dans le ventre découvert. Dans un cri de douleur et de rage, Skaledur trancha la tête du démon responsable de sa blessure. Dans son dos, un deuxième démon s'écroula, une lame plantée en pleine gorge. Ipsoum dégaina une nouvelle dague.
Les quatre démons valides reculèrent pour préparer une nouvelle attaque. Ils fixaient leurs adversaires en faisant tournoyer leurs chaînes meurtrières et menaçantes. Le bruit de l'horloge se fit alors clair et distinct, pressant les tempes des saisonins. A y regarder de près, ces démons étaient particuliers. L'un d'eux avait un écrou à la place d'un oeil, un autre une roue dentée tournant par à coups sur sa poitrine. Le bras gauche du troisième était entièrement mécanique et les mouvements du dernier rappelaient ceux d'un automate.
"Je suis touché, Ipsoum, finissons en au plus vite, grinça le nain entre ses dents.
- Fort bien compagnon, donnons leur la leçon qu'ils méritent " rétorqua le farfadet.
Les saisonins comptèrent jusqu'à trois et s'élancèrent.
Courant derrière une gerbe d'étincelles, Ipsoum fit valser ses dagues de droite et de gauche, déchirant le cuir démoniaque et répandant le sang de ténèbres. Hurlant le nom du premier guerrier nain, Skaledur chargea, et fit décrire à sa hache un ample mouvement circulaire qui taillada les poitrines de ses deux adversaires. Le temps sembla se figer. La pluie était comme suspendue dans l'air et le cliquetis horloger fit place au son grave d'une lourde cloche.
uelqu'un sonnait le glas des démons. A moins que ce ne soit celui des saisonins. Ne se laissant pas impressionner, Ipsoum et Skaledur achevèrent leurs ennemis et le temps reprit son cours alors que les atrocités rendaient l'âme.
"Des safrans, sans doute des mignons de Belphégor, le Haut Diable des inventeurs, affirma Skaledur en triturant du bout de sa botte un engrenage enchâssé dans la chair démoniaque.

- Ce sont sans doute eux qui ont élimine les autres " murmura le farfadet.
Ipsoum et Skaledur étaient arrivés en Abyme quelques semaines plus tôt, mandatés par le Conseil des Décans pour enquêter sur la disparition d'un Inspiré des plus brillants. En s'infiltrant dans le cercle mystérieux des conjurateurs, ils avaient découvert que l'homme avait été en contact avec pas moins de sept Advocatus Diaboli.
Autrefois, Skaledur s'était quelque peu exercé à l'art de la conjuration. Sentant l'influence qu'exerçait la pratique démoniaque sur son âme, il avait un jour décidé d'y mettre un terme. Il avait brûlé ses listes de connivences, dissout ses encres démoniaques et haché le diablotin qui le secondait dans ses invocations. Bien sûr, le petit être ténébreux était revenu le harceler maintes fois, mais toutes les entrevues s'étaient soldées par un coup de hache bien placé. Le nain n'avait plus reçu de telles visites depuis des années ; les Hauts Diables avaient sans doute fini par le rayer de la liste des conjurateurs. Ils avaient dû être surpris de recevoir de nouvelles connivences signées de la main de Kaolin Skaledur.
Le nain s'était en effet laissé tenter par l'idée de pratiquer de nouveau la conjuration, dans la seule perspective d'entrer et contact avec les Advocatus Diaboli. De son côté, le farfadet avait usé de ses talents oratoires et monétaires pour tenter de les localiser par des moyens strictement profanes. En quelques jours, les deux saisonins avaient compris qu'ils mettaient le doigt dans un engrenage dangereux.
Les sept notaires abyssaux avaient mystérieusement cessé leurs activités et les conjurateurs s'en plaignaient à qui voulait bien les écouter. Personne ne savait où ils étaient passés et leurs demeures semblaient inoccupées. Il avait fallu du temps aux saisonins, ainsi que quelques démons mineurs et beaucoup d'argent, pour finir par obtenir les adresses de six d'entre eux. Une visite discrète et illégale de leurs demeures, effectivement closes, s'était alors imposée.
Dans quatre d'entre elles, Ipsoum et Skaledur avaient découvert des silhouettes de suie noire et grasse, à plats macabres sur les planchers ou les tapis, le signe caractéristique de la mort d'un démon.
Les enquêteurs n'avaient trouvé aucune trace des propriétaires, ni même de leurs cadavres, mais ils n'avaient aucun doute: il y avait eu du grabuge chez les Advocatus Diaboli et il leur était sans doute arrivé malheur. Les témoignages de quelques voisins ayant entendu des bruits de lutte ou vu des silhouettes se glisser chez les disparus étaient venus confirmer ce soupçon. Rapidement, l'enquête avait piétiné. La seule piste encore ouverte était celle du dernier Advocatus Diaboli. Skaledur s'était alors résolu à invoquer un Démon puissant pour obtenir des renseignements sur le mystérieux personnage. Le prix à payer serait nécessairement exorbitant, mais le jeu en valait la chandelle. Le nain s'était procuré des encres rouges et, seul sur les toits d'Abyme, il avait conjuré, dans l'ombre d'une cheminée, un savant vermillon au cerveau à vif. La connivence établie et signée, le démon avait donné l'adresse de Valtrope, rue des Frères Cliqueton.
Sur les lieux, les deux compères avaient été surpris de constater qu'il y avait de la lumière derrière les volets clos. Ils avaient frappé. L'Advocatus Diaboli avait refusé d'ouvrir et les tentatives de discussion s'étaient soldées par des échecs. La voix de Valtrope était angoissée, " la voix d'un homme qui craint pour sa vie " avaient pensé les deux saisonins. Ipsoum et Skaledur avaient alors décidé de garder un œil sur la demeure. Après quelques jours d'observation, ils avaient constaté que l'Advocatus ne sortait pas, pas plus qu'il ne recevait de visite. Et puis un soir, un démon s'était présenté chez Valtrope. Les deux saisonins étaient sortis de leur cachette et s'étaient avancés pour interroger la créature. Sans sommation, le démon s'était jeté sur Ipsoum. Le sang de Skaledur n'avait fait qu'un tour ; il avait sorti sa hache et frappé dans le même mouvement. Ensuite, les six safrans étaient arrivés.

La porte de l'Advocatus Diaboli était entrouverte. Ipsoum avait peine à y croire, mais Valtrope avait dû l'ouvrir au terme du combat, comme pour inviter les vainqueurs. Le farfadet la désigna du doigt à Skaledur qui comprimait sa blessure pour ne pas perdre trop de sang.
Les saisonins s'aventurèrent prudemment dans l'antre de l'Advocatus Diaboli. Ils le découvrirent dans son salon, assis dans un énorme fauteuil au coin d'une cheminée crépitante. "Merci de m'avoir débarrassé de mes assassins, murmura la voix tremblante.
- Valtrope, comment savez vous qu'ils venaient pour vous tuer ? interrogea le farfadet.
- Ne jouons pas aux innocents, messieurs. J'imagine que vous savez comme moi que mes six compagnons sont morts. Je me suis renseigné et je sais que vous enquêtez sur nous. Je sais aussi que vous appartenez au Conseil des Décans et j'ai décidé de m'en remettre à vous.
- Pourquoi nous faire confiance ? bredouilla le nain.
- Mes maîtres me tueront un jour ou un autre et je veux confesser ce que je sais avant qu'ils ne me rattrapent.
- Dites nous alors ce qui vous liait avec les six disparus."
Valtrope leur expliqua que l'étranger qu'ils cherchaient en Abyme avait passé une connivence avec les Hauts Diables, une connivence telle qu'on n'en avait pas vu depuis l'époque impériale. Chacun des sept notaires n'avait transcrit qu'une phrase de la connivence complète.
Pour sa part, le survivant avait écrit: " Par la présente, le conjurateur susnommé devient l'égal des Hauts Diables et pourra résider à loisir dans les Abysses. " Malheureusement, Valtrope ne connaissait pas le reste des termes du contrat, pas plus que le nom du conjurateur.
Lorsque le vieil homme eut fini son discours, Skaledur se jeta sur lui et planta sa hache à trois reprises dans sa poitrine. Le farfadet surpris n'eut pas le temps d'arrêter son compagnon "Mais enfin, vous êtes fou Skaledur ? Il venait de nous aider. Pourquoi diable le tuer?
- C'était là ma part de la connivence passée avec le vermillon."

Toile de ténèbres

Kaolin souquait ferme. Ses muscles noueux se tendaient à se rompre et son front ruisselait de sueur. La barque qu'avaient empruntée le nain et son compagnon farfadet était ballottée par les remous du fleuve souterrain. En face de Kaolin, Ipsoum était secoué de hauts le cœur. Il se penchait régulièrement au dessus de l'eau noire pour ne pas vomir. Bien que né dans un port et maître d'une guilde vivant des produits de la mer, le farfadet n'avait jamais eu le pied marin. Le troisième passager, quant à lui, se portait à merveille : un chat, noir et famélique, qui fixait l'horizon assis à la proue de la barque.

"Allons, mauviette ! encouragea le nain en dissimulant sa propre appréhension. On en a vu d'autres ! Nous ne sommes pas arrivés là par hasard, tout de même.

- Justement, hoqueta le farfadet, nous ne devrions pas être là. Les Sigiles ne sont pas censés prendre des risques et s'exposer ainsi. Franchement, l'harmonie est en danger dans les mains de fous comme nous qui allons nous promener en Outrerive, si près des Hauts Diables.

- Bah, nous songerons à démissionner dès que nous serons remontés de cet enfer.

- Si jamais nous remontons un jour, gémit le farfadet avant de reprendre du poil de la bête. Et puis, tu songeras à démissionner. C'est toi qui joues arec les Abysses !

- Ne t'inquiète pas. Cette fois la connivence est bien rédigée. Nous arriverons sains et saufs sur cette fameuse île."

La veille, les deux saisonins avaient eu une entrevue fort instructive avec Sicklar, un Advocatus Diaboli des plus renommés. Leur enquête les avait menés à lui car il avait, disait on, racheté les archives de trois des sept Advocatus Diaboli signataires de la connivence entre Agone et les Hauts Diables. Sicklar les avait reçus dans sa modeste demeure, en bordure du quartier du Hasard. L'homme, un grand échalas voûté qui regardait les deux compagnons de haut, les avait mis terriblement mal à l'aise. Les saisonins n'avaient pas vu son visage, mais le chat noir qu'il caressait sur ses genoux les avait en revanche scrutés pendant toute l'entrevue.

Les deux Sigiles ne s'étaient pas laissés démonter et avaient négocié de précieuses informations. L'Advocatus leur avait expliqué qu'Agone était parvenu à planter un Souffre-jour sur une île, au milieu du Ténéritas, le grand fleuve abyssal.

Kaolin, lui même Conjurateur, avait alors négocié une connivence avec Sicklar pour se rendre aux Abysses, sur l'île en question, et en revenir sans être inquiétés par les hordes démoniaques. Le prix à payer était étrangement mince : emmener le chat de l'Advocatus sur les lieux. Les saisonins avaient accepté, conscients qu'ils permettraient sans doute à l'homme de les espionner par les yeux de l'animal.

Comme s'il avait lu leurs pensées et anticipé leurs craintes, Sicklar les avait rassurés.

"Je ne rapporterai pas à mes maîtres ce que j'apprendrai par l'entremise de Caelius. Ils ont de toute façon d'autres chats à fouetter que votre Agone en ce moment... " avait-il ricané avant de les congédier.

Ipsoum et Kaolin prenaient maintenant pieds sur le ponton métallique qui permettait d'accoster l'île cerclée de falaises vertigineuses. Tous deux étaient couverts de sueur. Pour l'un, il s'agissait des sueurs froides de la nausée aquatique, pour l'autre des sueurs chaudes de l'effort. Ils se reposèrent quelques minutes et se préparèrent à affronter l'inconnu. Le nain, sa hache à la main, le chat sur l'épaule, s'engagea dans un escalier taillé dans la roche, suivi du farfadet, armé pour sa part d'une dague et surtout de son danseur Pestil. Les Muses seules savaient ce qu'ils trouveraient au sommet de l'îlot...

L'île était couverte des racines du Souffre-jour, ondulant sans logique à l'air libre et menaçant de blesser les saisonins. Pour des raisons différentes et en d'autres temps, Ipsoum et Kaolin avaient

visité les Mille Tours de Lorgol et savaient s'y prendre avec les racines ténébreuses. Même si les abyssales semblaient plus violentes que leurs soeurs urguemandes, les deux compagnons parvinrent sans encombre au centre de l'île. Au pied de l'arbre de ténèbres, la désolation les attendait.

Dans un silence pesant, les cadavres de sept bossus gisaient sur le sol. Le temps était comme figé et la putrescence ne s'était pas encore emparée d'eux. Kaolin en inspecta un, Ipsoum observant prudemment la scène à quelques pas de là. Le bossu était mort d'un coup d'estoc précis, en plein cœur. Sur son dos, la bosse avait littéralement éclaté, sans doute pour libérer la Flamme qu'elle avait accueillie. Le malheureux était habillé à la mode modéhenne et les saisonins convinrent qu'il s'agissait de Milversuie, le porteur de l'Âme de Laedysse.

Pendant que le nain inspectait un autre bossu, Ipsoum s'approcha du tronc du Souffre-jour. Ses racines couraient sur toute l'île, mais il était beaucoup plus petit que celui de Lorgol, tout au plus de la taille d'un chêne millénaire. Dans son tronc était enchâssé un trône métallique, vide. Alors que le farfadet escaladait les premières racines pour inspecter le noble siège, il aperçut du coin de l'oeil un mouvement furtif sur sa droite. Il l'apostropha, sans résultat. En contrebas, Kaolin bondit sur ses pieds, abandonnant son examen, la hache fermement calée dans ses poings. Un rire à la fois léger et démoniaque retentit dans l'air immobile. La forme passa une nouvelle fois à la limite du regard d'Ipsoum, qui s'élança à sa suite. Rattraper une silhouette incertaine et rapide dans les racines d'un Souffre-jour n'est pas, assurément, une chose facile. Mais Ipsoum était un poursuivant coriace. N'avait-il pas chassé le danseur sur les toits de sa cité natale ? Il courrait à petites foulées rapides et précises, prenait appui sur les rochers pour bondir au loin, plongeait ou pirouettait pour esquiver les racines traîtresses. Par trois fois, il eut recours à l'emprise, volant sur une gerbe d'étincelles et rejoignant presque sa proie : un être petit, de sa taille environ, vêtu d'habits bariolés.

Le farfadet eut été fier de rattraper la silhouette, mais il dut bien admettre que c'était elle qui l'avait laissé la rejoindre. Au terme de sa course effrénée, Ipsoum déboucha dans une clairière entourée de racines. Un banc de marbre blanc se trouvait là et un farfadet vêtu d'un costume de bouffon semblait y attendre de la visite.

"Viens t'asseoir près de moi, que nous discutions en paix, proposa le drôle de personnage.

- Tu es Maspalio, n'est ce pas ? demanda Ipsoum en s'asseyant, essoufflé.

- On ne peut rien te cacher, gamin. A qui ai-je l'honneur?

- Ipsoum, je représente notre peuple farfadet au Conseil des Décans. Comme tu le sais, nous avons orchestré l'érection du Sanctuaire des Cités. Nous avons élevé les bossus dans ce seul but et je viens d'en trouver plusieurs assassinés. Je sais aussi le rôle que tu devais tenir dans cette entreprise, noble génie digne de la Flamboyance. Que s'est-il passé ici ? "

Maspalio partit d'un rire de dément qui glaça Ipsoum. Comment pouvait-on s'amuser du drame qui avait dû se dérouler ici ?

"Le sanctuaire existe bel et bien, au beau milieu des Abysses, protégé par le Souffre-jour de cet imbécile d'Agone. Tu es en plein dedans, mon petit, et tu parles à son seul et unique occupant.

- Mais, les Flammes des villes. Où sont-elles ? Elles devaient se réfugier à tes côtés.

- C'était sans compter avec une révolte des bossus. A croire que vous les avez bien mal éduqués, gamin. Ho, Agone a été prompt à stopper leur rébellion puérile. Il a tué tous ceux qui n'avaient pas encore accouché, dans le but de récupérer leurs Flammes. Ce sont eux que tu as vu au pied du trône du nouveau baron des Abysses.

- Et les autres ?

Agone n'a pas eu d'autres choix que de les laisser partir. Les autres bossus, Sombreçonge en tête, s'étaient appropriés leur propre Flamme. Quoi de plus légitime du reste ? Tuer ces quatre bossus là, à peine inspirés, c'était prendre le risque de détruire l'âme de leur cité et de ruiner à

jamais votre plan, cher farfadet. Nous avons fait le mauvais choix, ricana le Génie, nous les avons laissés partir.
- Où sont passés Agone et les sept Flammes ? demanda Ipsoum, inquiété par le dernier sarcasme de Maspalio.
- C'est là que votre échec est le plus cuisant, mon petit ami.
- Pourquoi ?
- Nous sommes restés quelque temps ici, ne sachant que faire des sept Flammes dont nous disposions. Sans les autres et surtout sans Abyme pour les ordonnancer, le Sanctuaire n'aurait pas répondu à vos attentes. Agone est remonté dans la cité pour essayer de les raisonner, de les convaincre. Il ne les a jamais retrouvées et il est revenu bredouille. Et puis un jour, nous avons reçu la visite d'un homme. Agone a longuement discuté avec lui, s'assurant bien que je ne puisse pas espionner leur discussion. Je crois bien qu'ils ont passé un pacte. La part de marché d'Agone fut de donner les Flammes dont nous disposions.
- Qui était cet homme? demanda Ipsoum, quelque peu troublé par la révélation, ainsi que par une grimace de Maspalio.
- Ho, un type très séduisant au regard noir comme les Abysses et à la cape froissée comme les feuilles de l'automne.
- Lui ? s'exclama Ipsoum, comprenant parfaitement l'allégorie du Génie.
- Je crois bien oui, et votre plan a lamentablement échoué, et vous ne tiendrez jamais les promesses que vous m'aviez faites, et je suis coincé dans ce trou à rats, moi ! "
Maspalio se jeta à la gorge d'Ipsoum et commença à l'étrangler.
Kaolin fit irruption dans la clairière, la hache à la main, dégoulinante de sève noire, le chat sur les talons. Il trouva son compagnon étendu sur un banc de marbre blanc et se rua sur lui, les yeux déjà plein de larmes de l'avoir perdu. Il souleva le petit corps, se tourna vers le tronc du Souffre-jour et rugit sa douleur, de son énorme voix de nain.
"Qu'est ce qui te prend de hurler comme ça ?
- Hein ? Par le Cyclope, tu es vivant!
- Il va bien te falloir l'admettre. Pose-moi par terre, veux-tu ? "
Une fois à terre, le farfadet raconta au nain comment il avait poursuivi et rattrapé le Génie, ce qu'il lui avait révélé, et la surprenante tentative de strangulation. Ipsoum avait alors perdu connaissance pour se réveiller dans les bras de son compagnon.
Assis sur le banc, les deux compères réfléchirent longuement et conclurent tristement que Maspalio et Agone étaient perdus pour leur cause. L'un était devenu fou et l'autre avait sans doute trahi. Le Conseil des Décans déciderait de leur sort lors de la prochaine réunion.
En finissant d'inspecter l'îlot, les saisonins ne trouvèrent aucune trace du Génie farfadet, mais découvrirent une table ronde qui figurait une carte de l'Harmonde. Les douze cités choisies par le Conseil des Décans pour siéger au Sanctuaire y étaient reliées par des traits d'encre abyssale et formaient une toile qui couvrait toutes les terres connues. En la regardant, les deux saisonins furent pris d'un vertige, une certitude que les Flammes citadines leur avaient échappé à jamais.

Cortège nocturne

"C'est bien ce que je pensais, ce sont des drakoniens...
- Comment peux tu en être si sûr, maître Skaledur ?
- Voyons, mon cher Ipsoum, il n'y a pas plus expert que moi en la matière. Regarde-les bouger, leurs mouvements sont trop fluides pour être humains.
- Franchement, je ne fais la différence. Tu te fais des idées.
- Mais non. Regarde celui là, à gauche, il fatigue, il ne va pas tenir son apparence très longtemps. Et celui-ci, crois tu qu'un humain pourrait manier une épée avec un angle pareil ? "
Le farfadet n'était pas convaincu par les explications du nain. Perchés sur un petit bâtiment carré, les deux compagnons avaient tranquillement regardé la milice tomber dans une embuscade. Elle était l'oeuvre d'un petit groupe de types louches que les deux saisonins avaient vu surgir d'un mur en plein milieu de la ville, quelques heures plus tôt. Le fait, étonnant en soi, l'était d'autant plus qu'il s'agissait de la cité de Sombreçonge, cette ville bâtie sur le dos des lamantines, des mammifères géants sillonnant les fleuves de la République mercenaire. La ville manquait singulièrement de sous-sols pour autoriser l'arrivée impromptue d'étrangers. Les deux saisonins étaient en ville pour dénicher une présence insidieuse de l'Ennemi. Cette apparition, digne des Abysses, leur avait fait penser qu'ils étaient sur la bonne voie. Toute la journée, ils avaient suivi les nouveaux venus, sans se faire repérer, jusqu'à être témoins de la préparation minutieuse de l'embuscade qui se déroulait maintenant sous leurs yeux. La défense milicienne était plutôt pathétique, et trois soldats avaient déjà mordu le pavé. Dès les premières secondes, la lame d'un maraudeur avait même entamé le cuir chevelu du Mage lieutenant dirigeant la patrouille. Ses hommes s'étaient regroupés autour de lui pour le protéger. Maintenant, il lançait son Danseur loin au dessus des têtes et les arabesques de la créature s'accompagnaient d'étincelles blanches qui éclairaient la nuit noire. C'est sous cette lumière que le nain Kaolin Skaledur avait reconnu des drakoniens. Ses yeux brillaient de joie à l'idée de pourfendre quelques Automnins et il passait doucement son pouce calleux sur le fil de sa hache.
"Je te préviens, je ne prends pas parti tant que je n'ai pas de preuve" lui dit le farfadet en le menant par le bras. Le nain grommela, mais n'eut pas à attendre longtemps pour convaincre son compagnon. Un combattant venait de tomber sous la hallebarde d'un milicien. Le silence se fit lorsque le jeune cadavre se mit à émettre un chuintement et qu'une légère vapeur blanche s'en échappa. En quelques secondes, il avait repris sa forme de drakonien.
"Alors, convaincu ? demanda le nain.
- Je ne peux que me ranger à ton avis, lui accorda le farfadet.
- Et bien alors, allons donc prêter main forte à ces pauvres miliciens ! "
Les deux saisonins sautèrent du toit. Ils avaient repéré des stores au rez de chaussée, ils leur permirent de ne pas s'écraser dans la rue, mais plutôt de rebondir en visant la mêlée. Le nain atterrit sur le dos d'un attaquant qui fut projeté au sol. Ipsoum, plus léger, se retrouva au milieu du cercle des défenseurs, au côté du Mage lieutenant qui, surpris par l'arrivée impromptue du farfadet, dégaina une dague, et abandonna là son incantation.
"Mille excuses, je viens pour vous aider," pérora le farfadet en tirant une révérence. Dans le même geste il avait récupéré son propre danseur qu'il invita à entamer une danse de mort.
Pendant ce temps, Skaledur avait planté sa hache dans le dos d'un adversaire qui reprenait son odieuse forme originale dans les spasmes de l'agonie. Le nain faisait maintenant face à deux nouveaux drakoniens, du moins l'espérait-il. Lorsque l'un d'eux fut pétrifié d'horreur et mourut de l'intérieur, le nain sut que c'était l'oeuvré de son Éclipsiste de farfadet. Un bon coup de

hache dans le second régla son affaire. Un avantage décisif était pris, la fin du combat ne fut qu'une formalité.
L'intervention des saisonins leur avait valu un entretien avec le principal de l'Académie du jeune lieutenant. Ils attendaient maintenant dans un salon d'un luxe à la limite de l'obscénité.
La République mercenaire avait toujours soigné le Cryptogramme magicien. Ils ne parlaient pas, conscients d'être sans doute espionnés, et attendaient patiemment qu'on veuille bien les recevoir. Au bout de quelques longues minutes, la porte s'ouvrit dans un crépitement d'étincelles. Ipsoum et Skaledur échangèrent un regard entendu quelle idée de gâcher l'énergie d'un Danseur pour ouvrir une porte et impressionner ses invités se levèrent difficilement de leurs fauteuils trop profonds et se dirigèrent vers le bureau du principal.
Ils découvrirent une pièce plus somptueuse encore que la salle d'attente. Un vieil homme y était assis sur un trône ancien, derrière un bureau couvert de livres et de parchemins. Debout à côté de lui se tenait le lieutenant, la tête entourée d'un bandage. Il venait sans doute de terminer son rapport.
"Messieurs les saisonins, je serais fort curieux de savoir ce que vous faisiez à cette heure de la nuit dans les rues de Sombreçonge et ce qui me vaut de vous remercier pour votre aide dans cette escarmouche."
Ipsoum fit un pas en avant, indiquant d'un signe discret à Skaledur de ne pas l'interrompre.
"Nous travaillons pour une organisation secrète de saisonins qui n'apprécient guère les Automnins. Nous étions à la poursuite de ces drakoniens.
- Pouvez vous m'expliquer en quoi ceci nous concerne ?
- Nous avons reçu des rapports alarmants concernant plusieurs cités de l'Harmonde sur lesquelles l'influence de l'Automne se fait pesante. A Lorgol, le port est nauséeux et le Souffre-jour s'est immobilisé. A Laedysse, l'Arbre roi est fané. Pour ne parler que des voisins de la République. Nous avons de bonnes raisons de penser que Sombreçonge est sur la liste.
- Ce que vous dites est alarmant en effet. Mais quel rapport avec nos drakoniens ?
- Eh bien, nous craignons qu'ils ne soient les porteurs de l'influence néfaste de leur Dame en votre belle cité. Nous voulions les empêcher de se, comment dire... de, se répandre.
- Pourquoi s'en sont ils pris à une simple patrouille ? Votre histoire n'a pas de sens.
- Sans doute pour prendre l'uniforme et l'apparence de vrais miliciens afin d'agir plus aisément. Les drakoniens sont plus malins que les humains se plaisent à le croire. A mon tour de poser des questions : avez vous remarqué quelque influence automnine en ville ? "
Ça y est, Skaledur comprenait le coup de bluff d'Ipsoum. Même si les rumeurs sur Laedysse et Lorgol étaient tenaces, les deux saisonins n'en avaient aucune preuve. En outre, ils ne poursuivaient absolument pas les drakoniens : ils étaient tombés dessus par le plus grand des hasards. Mais les mensonges d'Ipsoum donnaient l'illusion que la situation était grave, qu'il en savait long et qu'il pourrait éventuellement aider la ville si elle était en proie à l'Automne. Le principal ainsi mis en confiance, le farfadet attendait maintenant ses confessions. Mais le vieil homme hésitait.
"Il est clair que les rares plantes qui poussent sur notre cité subissent un automne plus violent que d'habitude. Les vergers de la Morneverte n'ont rien produit ces derniers jours.
- Ce peut n'être qu'une coïncidence. Rien de plus évident ? demanda le farfadet.
- L'humeur de la cité est morose, et on déplore un nombre inhabituel de suicides.
- Autre chose ?
- Oui. Mais ce, ne sont que des rumeurs. Des citoyens auraient vu des pixies dans le bosquet de la Têtenoire.
- Ha, voici qui est typiquement automnin.

- Evidemment. Mais le plus curieux est qu'on a retrouvé des bulbes éclos, cachés entre les arbres. Comme si des pixies s'étaient développées dans la ville elle-même.
- Fascinant. Le ver est dans la pomme. Ça ressemble à ce qui se passe dans les autres cités. Rien d'autres ? "
Le principal se leva et rejoignit une fenêtre où il réfléchit longuement, le regard perdu à l'extérieur. Le sifflement de sa respiration était le seul son capable de couper le silence.
inalement, il murmura " je crois que je peux vous faire confiance " et il fit signe aux saisonins de le rejoindre.
La tour de l'Académie dominait les bâtiments de la Grâcelaine, une des plus grandes lamantines de la cité. Le quartier dormait paisiblement, à l'exception de quelques rares fenêtres brillant de l'éclat de chandelles insomniaques. Au delà, les eaux du fleuve miroitaient sous un beau clair de lune. Le cortège des lamantines indolentes y portait les rêves des Sombreçongeurs. Ipsoum et Skaledur restèrent silencieux, profitant du calme de cette vision nocturne, appréhendant pour la première fois la cité dans son ensemble. Le principal vint rompre leurs rêveries en leur montrant l'aval du fleuve.
"Voyez les lamantines. Depuis quelque temps, elles sont mornes et manquent singulièrement d'entrain. Ne sont ce pas des caractères que l'on prête habituellement aux morganes et à l'Automne ?
- Bien sûr, confirma Skaledur. Mais est-ce grave ?
- Très. Elles n'ont plus la volonté de remonter le courant. Nos ordres sont restés sans réaction. Pour ne rien vous cacher, le conseil des Mages craint qu'elles ne se laissent dériver jusqu'à la mer.
- Et alors ? N'avez vous pas envie de naviguer sur les mers de l'Harmonde ? demanda Ipsoum avec une pointe d'enthousiasme et d'ironie.
- Ce n'est pas drôle. Un tel événement ne s'est jamais produit depuis la fondation de la cité. Nous ne savons même pas si les lamantines supportent l'eau salée, ou si elles n'auront pas des velléités d'explorer les fonds qui s'offriront à elles. Pour tout vous dire, Sombreçonge pourrait bien être rayée de la carte d'ici peu."
Un silence pesant envahit la pièce. Il était évident que Sombreçonge vivait un automne des plus coriaces. Tout comme Lorgol, Laedysse et sans doute neuf autres cités d'importance, la cité flottante était insidieusement envahie par les forces du Déclin.
Pour le plus grand malheur d'Ipsoum et de Skaledur, la crainte du Conseil des Décans se confirmait : les Âmes des villes avaient échoué dans le giron de l'Automne...

Le douzième costume

La femme entra dans sa case pour découvrir ses fils morts. Ses deux enfants assassinés. Des petits corps noirs sur un drap de lin rougi par leur sang. Leurs yeux blancs incrédules étaient ouverts sur le vide, leurs poitrines percées de part en part. Elle hurla.
L'homme surgit dans la case. Il jura sur la machine céleste puis passa son pouce et son index sur le symbole peint sur son front : cinq maillons argentés, son grade dans la caste des guerriers. Les efforts de ses hommes n'avaient donc servi à rien. Ni les rondes autour de la palissade protégeant le village, ni les sentinelles postées aux portes et aux fenêtres de la mère deux fois sacrée n'avaient retenu l'assassin. Il avait tué la fierté et l'espoir du village.
"Excuse-moi, je reviens de suite ! "
Le farfadet bondit de sa chaise et sauta par dessus la balustrade, abandonnant son ami le nain à la terrasse de la taverne où ils avaient pris l'habitude de siroter un vin de palme, au soleil couchant, avant d'aller dîner en ville. Surpris, le nain se leva et, la main sur les yeux pour ne pas être ébloui, il vit son compagnon s'élancer sur le ponton accueillant les navires étrangers. Avec l'agilité incroyable qu'on lui avait toujours connue, le farfadet passait entre les jambes des dockers, escaladait les ballots de marchandises et évitait les tonneaux. Lorsque le nain le vit s'arrêter devant une chaloupe qui venait d'accoster, il comprit la raison du départ précipité de son ami. La petite silhouette bigarrée qui se tenait debout à la proue de l'embarcation était reconnaissable entre mille. Personne ne voyageait paré d'un accoutrement aussi coloré et extravagant.
"Maître Malicène, permettez-moi de vous souhaiter la bienvenue à Bokkor, et de vous aider à mettre pied à terre, fit le farfadet en tendant une main amicale au vieux lutin.
- Merci, jeune Ipsoum, répondit l'ancêtre. Le poids des années pèse de plus en plus sur mes épaules. Il va falloir songer à me remplacer.
- Nous avons encore le temps. Vous arpentez l'Harmonde comme un jeune garçon. Vous n'avez pas pris une ride depuis notre dernière rencontre.
- L'Harmonde, lui, en a pris plus d'une. Un sacré coup de vieux même. Mais j'espère que l'île du bout du monde sera de bon augure. Puisse notre réunion porter autant de fruits que la dernière que nous eûmes en ces lieux.
- Je crains qu'il en soit autrement, avança le farfadet soudain sérieux.
- Que veux-tu dire, gamin ?
- C'est une longue histoire. Je vous raconterai tout ça quand les autres seront arrivés.
- Ne te fais pas prier. Tu brûles de me dire ce que tu sais.
- Bien vu, grommela le farfadet. La situation est grave. Les âmes des cités sont bel et bien entre Ses mains. Les onze villes suintent et les Automnins s'y infiltrent. Aux Sœurs Mezdi, ils surgissent des trompes l'œil, comme si le Vagabond y ouvrait de nouvelles portes. Partout, les plantes fanent, et la mélancolie s'empare des citoyens. Les eaux de Mortencre baissent, révélant des dédales corrompus.
- Des nouvelles de Sombreçonge ?
- Oui, répondit le farfadet. Les lamantines ont rejoint la mer et voguent vers on ne sait où. Toutes ses villes ne sont plus que les ombres d'elles-mêmes. En fait, je pense qu'Il les a offertes à l'Automne.
- C'est probable. J'imagine qu'il a dû apaiser la colère de sa Dame lorsque nous lui avons dérobé ses enfants.
- Ha, c'était le bon temps. Nous gagnions des batailles à cette époque.
- Ne perd pas espoir gamin. Tout n'est pas perdu."

Sur ces mots, les deux saisonins parvinrent au quai où les attendait leur homologue nain. Malicène et Skaledur se saluèrent froidement. Au-delà de leur querelle de saison, les deux petits hommes avaient pris l'habitude de n'être d'accord sur rien et de se contredire sur tout…
Ipsoum, ami de l'un comme de l'autre, les invita à ranger leurs antagonismes et à venir prendre un verre. Ils auraient tout le loisir de se chamailler lorsque les autres seraient arrivés.
Des quatre coins de l'Harmonde, les autres membres du Conseil des Décans se rendaient à Bokkor. Le jour dit, ils se rendraient dans la salle secrète de la grande pyramide, pour une nouvelle réunion des gardiens de l'Inspiration.
Les derniers jumeaux avaient été emmenés dans la forteresse des esprits ailés. Jour et nuit, huit guerriers veillaient sur les deux berceaux. Leurs wyverns gardaient les balcons de la plus haute tour, là où le dernier espoir des bokkoris dormait paisiblement, deux petits pouces logés dans deux petites bouches innocentes, deux enfants inconscients du danger qui les menaçait.
Quand les rois avaient compris que quelqu'un éliminait méthodiquement tous les jumeaux de leur royaume, ils avaient ordonné que les esprits ailés protègent leurs potentiels héritiers. Les chasseurs étaient partis chercher des jumeaux d'un bout à l'autre de l'île. Ils arrivaient toujours trop tard. Partout, l'assassin les devançait. Il s'en était fallu de peu pour que les trônes doubles ne soient voués à disparaître. Et puis, heureusement, les esprits ailés avaient découvert un ultime couple d'enfants sacrés, dans un village perdu au fin fond de la jungle. Les futurs rois étaient en sécurité maintenant.
Lorsque les gardiens entendirent l'étrange mélodie, ils se regroupèrent autour des berceaux. Cette musique imprévue ne pouvait signifier que le danger. Faisant rempart de leurs lances, de leurs boucliers et de leurs corps, les guerriers protègeraient les héritiers des trônes. Ils restèrent immobiles, guettant le moindre mouvement. La musique cessa. Avec horreur, ils virent un sang épais et verdâtre couler vers eux depuis les balcons. Le sang de leurs montures… Le sang des compagnes avec qui ils avaient été élevés depuis le plus jeune âge et qui faisaient leur fierté d'esprit ailé. Ils hésitèrent entre la rage et la peur. Quel guerrier était capable de venir à bout de leurs moitiés ?
Comme pour répondre à cette question muette, une silhouette s'avança depuis un balcon. Ses bottes et son épée dégouttaient du sang vert fraîchement répandu. Une cape sombre dissimulait son corps et son visage. Calme et précis, il marcha droit sur les guerriers. Alors que les autres l'encerclaient, les deux gardiens de face se fendirent pour l'embrocher.
L'homme esquiva sans peine et sa lame vint trouver la tempe du premier, puis la poitrine du second. Impressionnés par la rapidité prodigieuse du guerrier, les gardiens l'attaquèrent de concert. Mais l'homme s'était propulsé le long d'une des lances jusqu'à un ventre dans lequel son épée avait plongé jusqu'à la garde. Le cadavre lui fit rempart le temps de dégager l'arme qu'il replongea immédiatement dans le cou d'un autre esprit ailé. Les autres comprirent alors qu'ils n'avaient aucune chance, et se préparèrent à rejoindre la machine céleste…
Seul, au milieu des cadavres, l'homme contempla les deux berceaux. Il prit l'un des jumeaux et le posa sur son frère. Puis il leva son épée pour les embrocher du même geste. Pour qu'ils meurent ensemble, comme ils étaient nés.
Les dix représentants des décans escaladaient la ziggourat où ils s'étaient donné rendez-vous : midi, le jour du solstice d'été, au centre de la cité oubliée de Kokarri. Sur le grand escalier sud, l'ogresse rayonnait, un jeune minotaure et un vieux géant à ses côtés. Au nord, méduse, fée noire et nain peinaient à franchir les marches énormes. À l'est, Ispoum, Malicène et leur compagnon satyre devisaient joyeusement, prenant leur temps à chaque palier. Seul, à l'ouest, le drakonien fixait le sommet de la pyramide d'un œil fier et ambitieux. Il venait à sa première réunion du Conseil des Décans.
Ils entrèrent dans la pyramide peu avant midi. La salle des rois était plongée dans l'obscurité.

D'abord, ils ne distinguèrent que les embrasures des autres entrées, sur lesquelles se dessinaient les silhouettes saisonines. Ils restèrent silencieux, attendant le signal du début de la réunion. Lorsque le soleil atteint son apogée, ses rayons franchirent le puits zénithal et touchèrent la lentille de cristal qui était sertie au sommet de la salle. La lumière inonda l'espace et les dix se saluèrent, chacun à sa manière. L'endroit n'était éclairé qu'une fois l'an, le jour du solstice d'été, pendant quelques minutes seulement. En ce jour unique, les Bokkoris évitaient la cité oubliée. Il était tabou de pénétrer dans le cimetière des rois le seul jour où les tombes étaient éclairées par le soleil.

"Qu'est-ce que ceci ? s'exclama la méduse.

Elle montrait du doigt le centre de la salle. Une rapière à la garde ouvragée était plantée dans la terre battue, au milieu des sépultures des anciens rois de l'île du bout du monde. Les dix s'approchèrent, cheminant entre les tombes. Leurs ombres vinrent se poser sur l'arme.

"Il y a bien longtemps que je n'avais pas vu cette épée, murmura le lutin.

- Elle sera très belle dans ma collection, affirma l'ogresse en tendant la main vers la poignée.

- Non ! s'écrièrent le lutin et la fée noire, d'une seule voix.

- Vous n'allez tout de même pas réclamer une arme de cette taille, se moqua l'ogresse, la main arrêtée à deux doigts de la poignée.

- Tu ne comprends pas, Virgilène, fit la fée noire. Cette arme est vivante. Une de mes semblables a accouché de son âme. Malicène, tu disais la connaître. Ne nous dis pas que cette lame est…

- Si. Il s'agit bien de Pénombre. Je m'en souviens comme si c'était hier. "

Les saisonins se turent. Devant eux, se dressait la célèbre lame qui avait aidé Agone de Rochronde à triompher de la Guerre d'Urguemand. L'arme disparue depuis plus de quarante ans… Des années plus tôt, le premier Baron avait réclamé aux Décans qu'ils retrouvent son trésor perdu. Tel était le prix qu'il avait exigé en échange de son aide dans les Abysses. Les saisonins avaient alors remué l'Harmonde, en vain. Pénombre était restée insaisissable. Et voilà qu'ils la retrouvaient par hasard.

"Que fait-elle ici ? demanda Ipsoum.

- Ce ne peut être un hasard, grommela le géant penché au dessus de ses compagnons.

- Elle ne s'y trouvait pas hier, affirma le nain. En tous cas pas quand je suis venu vérifier que la pyramide n'était pas piégée.

- Peut-être ne l'as-tu pas remarquée ? "

Le nain ignora le sarcasme du vieux lutin et désigna le sol dans lequel était plantée l'arme :

" Regardez, la terre a été remuée, comme si on avait enterré quelqu'un à la place réservée aux derniers rois de Bokkor.

- Je ne serai pas étonné que cette histoire soit liée aux assassinats des jumeaux bokkoris " murmura Ipsoum, sans que personne ne lui prête vraiment attention. Chacun cherchait qui pouvait bien être enterré là. Le doigt pointé sur la rapière, Malicène se tourna vers le satyre :

"Te souviens-tu de la prophétie que tu fis, lors du conseil où nous avons abandonné l'idée de la retrouver un jour ?

- Agone ne retrouvera Pénombre que le jour de sa mort. C'est en effet ce que j'ai aperçu dans les méandres du temps.

- Peut-être est-il enterré sous son arme, murmura le lutin, la voix emprunte de tristesse.

- Bon débarras ! s'exclama l'ogresse. Puisse le premier Baron avoir disparu à jamais !

- Il est vrai qu'il nous a trahi, rappela le nain. Si nous avons perdu les âmes des cités, c'est à cause de lui. Ipsoum et moi-même…

- Nous savons cela Skaledur. Vous avez déjà fait votre rapport lors de la précédente réunion, protesta la fée noire.

- Nous n'avons pas le droit d'en vouloir à Agone, intervint le lutin. Nous ne lui avons jamais apporté ce qu'il voulait, cette arme que nous trouvons enfin. Nous ne lui avons jamais fourni que des simulacres des ses amours perdues. Nous n'avons jamais tenu nos promesses."
Agone les avait tout de même aidé. Il était devenu l'égal des Hauts-diables et il avait planté son Souffre-jour dans les Abysses, pour protéger le sanctuaire des cités. Le plan avait échoué ; les bossus s'étaient révoltés. Agone avait d'abord sauvé quelques unes des âmes citadines, mais il avait finalement trahi en les remettant à l'Ennemi.
"Nous devons en avoir le cœur net, affirma le géant. Poussez-vous, je vais creuser pour voir qui est enterré là.
- Prends garde à ne pas toucher…"
La fée noire n'eut pas le temps de finir sa phrase. Le géant n'eut pas le temps de creuser. La salle venait de retomber dans l'obscurité. Le cimetière des rois jumeaux venait de connaître ses quelques minutes de soleil annuelles. Les saisonins sortirent de la pyramide et décidèrent de quitter la cité oubliée, laissant l'arme mythique derrière eux. Aucun d'entre eux ne pouvait prendre le risque de toucher une âme aussi puissante.
Ils abandonnèrent ainsi Pénombre aux prêtres qui viendraient honorer les rois disparus le soir-même. Ne pouvant prendre le risque d'être vus près de l'arme, ils poursuivirent leur réunion au cœur de la jungle.
Mbega et Tenaunir, les rois jumeaux de Bokkor attendaient calmement leur meurtrier. Depuis la mort des premiers enfants sacrés, ils avaient deviné que l'assassin finirait par venir les chercher. La tradition devait mourir. C'était écrit dans les rouages du Manikhon.
Mbega et Tenaunir attendaient calmement leur meurtrier, mais il tardait à venir.
Les bottes du nain écrasaient les coquilles blanches, arrachant un craquement lugubre à chaque pas. À leurs côtés, des babouches de farfadet ne faisaient qu'effleurer le sol, sans le moindre bruit.
Les cimetières boucanier et urguemand se partageaient un îlot au large de Bokkor-la-Jeune, un amas de coquillages et d'os de poissons amoncelés par les siècles. Pour se rendre à l'étrange invitation qu'ils avaient reçue, les saisonins avaient dû emprunter la longue passerelle de bois qui reliait le funeste îlot à la côte. Quelques jours plus tôt, leurs compagnons les avaient laissé à Bokkor avec pour mission d'enquêter sur les meurtres des jumeaux et sur Pénombre, l'épée miraculeusement aperçue.
Les derniers jumeaux avaient été tués malgré la protection de la garde ailée et les saisonins ne voyaient ni en quoi ils étaient concernés, ni ce qu'ils pouvaient y faire. Ils s'étaient donc concentrés sur Pénombre. Revenus à la pyramide, ils n'avaient trouvé aucune trace de la rapière. Les prêtres bokkori, habilement interrogés, ne semblaient pas l'avoir récupérée. Le mystère était resté entier jusqu'à ce qu'ils reçoivent un message énigmatique : " Ce que vous cherchez vous attendra à midi sur la tombe de Siméon de Moughende. "
Serpentant entre les tombes et les baobabs érigés sur l'îlot, les deux saisonins cherchaient la tombe du célèbre marin urguemand. Alors qu'il venait de la trouver, une voix les fit sursauter.
"Bonjour messieurs les saisonins. Chercheriez-vous ceci par hasard ? "
L'homme qui avait prononcé ces mots contourna un arbre pour se présenter aux deux compagnons, Pénombre négligemment tenu dans sa main gantée de noir.
"Vous devez être les deux pantins siégeant pour vos peuples au Conseil des Décans j'imagine ?"
Ipsoum retint le bras de Skaledur qui allait dégainer son arme. Le farfadet préférait répondre par une feinte verbale que de s'aventurer dans un affrontement plus physique.
"Et vous devez être Agone de Rochronde, le mystérieux et insaisissable traître à notre autorité.
- Exact. Mais ne nous fâchons pas. Tout ceci n'est que du passé. Aujourd'hui, je vous ai invités

pour vous signifier que je n'ai plus besoin de votre aide. J'ai trouvé ce que je cherchais depuis si longtemps.
- Vous m'en voyez ravi. Nous ne vous l'aurions pas accordé de toute façon, après votre félonie des Abysses.
- Nous sommes donc quittes.
- Pas tout à fait. Vous avez Pénombre.
- Vous n'y êtes pour rien.
- Puis-je alors vous demander comment vous l'avez récupérée ?
- Un ami m'en a fait cadeau en échange de quelques petites étincelles qui vous appartenaient. Un ami cher qui m'a souvent aidé. Il m'a prêté sa caravane quand j'étais désespéré. Il m'a introduit auprès des Hauts-Diables. Et il m'a toujours parlé par la voix de Pénombre. Quel dommage que vous ne l'ayez pas saisie dans la pyramide. J'aurais tant aimé qu'elle vous annonce nos retrouvailles elle-même, mais comme à votre habitude, vous êtes restés veules et lâches."
Ipsoum et Skaledur étaient restés bouche-bée. C'était donc en échange de Pénombre qu'Agone avait remis les âmes des cités au Maître du Semblant. Toutes ces Flammes perdues pour une épée ! Le farfadet retint le nain que les insultes d'Agone avaient de nouveau échauffé. L'heure était à la diplomatie. La présence du premier Baron à Bokkor ne pouvait être fortuite et Ipsoum voulait comprendre. Il ironisa :
"Oublions cela. Que faites-vous loin de votre Royaume, très cher premier baron ?
- Je passais par-là, répondit le vieil homme avec légèreté, lorsque j'ai appris que vous alliez y tenir une de vos petites farandoles. Voyez-vous, je souhaitais alors rejoindre l'île de l'Automne. J'ai changé mes plans pour vous attendre.
- Comme c'est aimable à vous, grommela Skaledur. Voulez-vous qu'on vous en remercie ?
- Il n'y a pas de quoi, messire nain. Je me plais sur cette île… Je crois même que je vais me proposer pour remplacer leurs rois qui tombent comme des mouches en ce moment.
- Ne vous moquez pas de nous, Agone. Tout ceci ne peut être un hasard ! Avez-vous commandité les assassinats des jumeaux ?
- Mieux, petit farfadet. Je les ai commis !
- Mais pourquoi donc ?
- Je vous l'ai dit, cette île me plait et j'en ferai volontiers ma nouvelle demeure. Vous comprenez, Urguemand et les Abysses furent des échecs pour moi. Je n'ai jamais réussi à y régner en maître absolu. Ici, j'ai bon espoir d'y parvenir, et de donner son heure de gloire à ce royaume oublié.
- Vous êtes fou !"
Agone toisa alors les saisonins d'un regard emprunt de défi. Soudain, Ipsoum se souvint d'un détail qui le perturbait depuis le début.
"Agone, vous ne devriez pas être là ! Un grand harmoniste nous a prédit que vous mourriez lorsque vous retrouverez Pénombre.
- Félicitations ! Je ne savais pas les Décans aussi instruits.
- Que voulez-vous dire ?
- Mais que je suis mort voyons !
- Qui êtes-vous alors ? Tempêta le nain.
- Ne vous moquez pas de moi. Vous avez déjà compris. Je ne suis plus qu'un costume."

FIN

Agone

Songe ophidien

Parue en 1999, cette nouvelle nous conte la jeunesse d'un personnage devenu célèbre grâce aux Chroniques des Crépuscusculaires. *Le but de cette anthologie de Stéphane Marsan était en effet de réunir des nouvelles se déroulant dans les univers les plus connus d'auteurs de Mnémos, tout en nous faisant découvrir également de jeunes auteurs. Pour Mathieu Gaborit, ce fut évidemment l'Harmonde des Crépusculaires.*

Au coeur des Terres Veuves, royaume des Crépusculaires, s'étendait le domaine de la famille Adelmio. Nichée sur les contreforts des monts Aigrefins, une vaste demeure de pierres blanches abritait les membres de cette famille. L'un d'eux était une petite fille, âgée de sept ans et baptisée Eyhide.
Ce matin là, cette enfant tremblait en dépit de la chaleur qui régnait dans sa chambre. Entortillée dans un drap blanc, elle songeait à cet homme, ce carabin au visage pointu qui s'entretenait avec sa mère dans la pièce voisine. Elle était malade, oui, cela ne faisait aucun doute. Des frissons secouaient son corps osseux et poissé de sueur. Il lui semblait ne pas avoir dormi depuis des jours, être restée là à regarder ses jouets et la vaste toile suspendue au mur, en face de son lit. Une toile... et une histoire, l'histoire de sa famille. Le tableau représentait sa grand mère, un portrait en pied où elle figurait debout, dans un costume noir, appuyée sur une canne et flanquée de ses chiens. Le regard de la vieille dame poursuivait Eyhide jusque dans ses rêves. Elle la voyait ricaner et frapper l'échine de ses chiens en hurlant: " Petite fille indigne ! Tu veux qu'ils meurent, n'est ce pas ? Comment as tu osé, hein ? Faire ça à ta propre grand mère ? "
Eyhide se réveillait toujours lorsque la canne finissait par achever les pauvres bêtes. Ses yeux s'ouvraient dans le noir, elle sentait son coeur cogner dans sa poitrine comme un petit animal. Et pour chasser ce cauchemar, elle fermait les poings et se forçait à songer au passé. Elle s'imaginait dans le jardin, sous les branches des oliviers. Elle cueillait du jasmin pour le souper, pour décorer la grande table dressée à l'ombre des arbres. Et puis, elle jouait avec Gouve, le fils du forgeron. Ils se poursuivaient jusqu'au bas de la colline et avant que les cloches sonnent l'heure du repas, ils se baignaient dans l'eau claire de la rivière.
Une larme perla au coin de son oeil. Le carabin avait interdit qu'elle sorte ou même qu'elle quitte le lit. Elle se sentait si seule, si cruellement mise à l'écart. Son sourire avait disparu, ainsi que son humeur souvent joyeuse et toujours espiègle. Elle n'éprouvait plus le besoin de jouer, de courir dans l'herbe roussie par le soleil.
Elle repoussa le drap, il faisait trop chaud. Les murmures s'échappaient toujours par la porte qui communiquait avec le salon. Sa mère paraissait si inquiète... Pourquoi ne venait elle pas ici pour la prendre dans ses bras ? Les poings fermés, elle se frotta les yeux pour effacer les larmes qui coulaient en silence. Non, elle ne voulait pas pleurer, pas devant sa mère.
Maman ? appela t elle.
Dans le salon, les deux adultes se turent.
Maman ... , répéta Eyhide.
Qu'est ce qu'il y a, ma chérie ? lança sa mère.

L'enfant ne répondit pas. Une chaise grinça sur le plancher et elle entendit distinctement la voix du carabin soupirer:
Vous ne devriez pas céder à ses caprices.
Sa mère apparut sur le seuil de la chambre
Ma chérie, que se passe t il ? s'enquit elle.
Elle portait un vêtement sobre et élégant, une robe noire au décolleté carré serrée à la taille. Couverte d'un chaperon grisé, son visage ovale paraissait si soucieux qu'Eyhide sentit les mots s'étrangler dans sa gorge.
Oh, ma petite... fit sa mère en venant s'asseoir sur le bord du lit. Ne t'inquiète pas, tu seras debout très bientôt.
Elle posa une main sur le front de sa fille. L'enfant tressaillit.
Ce n'est rien. Une fièvre tenace, voilà tout. D'ici quelques jours, nous partirons à Sertelli. Tu verras tes cousines et tu profiteras du climat. Ça te fait plaisir ?
Eyhide adorait Sertelli, cette grande propriété qui dominait la vallée, les torrents qui coulaient à proximité et surtout les bergers qui venaient avec du lait sucré et jouaient de la flûte sur les terrasses. Mais elle ne voulait pas que sa mère croie que la perspective d'aller à Sertelli suffisait à la rassurer.
C'est d'accord ? ajouta sa mère.
Le visage fermé, Eyhide fixait le plafond et les lambris de stuc qui la faisaient rêver comme les nuages. Pourquoi sa mère ne lui disait elle pas ce qui se passait ? Pourquoi devait elle discuter à voix basse avec le carabin ?
Qu'est ce que j'ai fait ? chuchota t elle en jetant les bras autour du cou de sa mère.
Rien, ma petite, rien du tout, fit cette dernière en la redressant pour la serrer contre sa poitrine.
C'est pas vrai.
Ne dis pas cela. Ce n'est pas de ta faute.
Grand mère dit que si.
La voix du carabin empêcha sa mère de répondre:
Laissez la, dame Adelmio. Je vous répète que ce mal est inconnu, qu'il pourrait être...
Taisez vous ! le coupa t elle. Et retournez au salon.
L'enfant jeta un regard par dessus l'épaule de sa mère. Un corbeau... Le carabin ressemblait à un corbeau. Elle le détestait, lui et ses mains moites qui palpaient son crâne avec des petits grognements. Mais ce qu'elle redoutait le plus, c'était sa glotte. Si saillante que l'enfant craignait qu'un jour ou l'autre, la pomme d'Adam ne déchire la peau et roule sur son corps. À chaque fois qu'il se penchait sur le lit, elle lorgnait son long cou, le drap remonté jusqu'au menton.
Bien, dame Adelmio, salua t il en refermant la porte.
Je l'aime pas, dit Eyhide.
Je sais, ma chérie. Mais il ne veut que ton bien.
Pourquoi il reste si longtemps ?
Pour que tu puisses te rétablir plus vite.
Il sait pas ce que j'ai ?
L'enfant sentit le corps de sa mère se contracter.
Si il le sait. Mais... mais il ignore encore quel est le meilleur moyen d'en venir à bout. Écoute oi. Tu te souviens quand Gouve a été malade ?
Oui, répondit Eyhide.
Il n'est pas sorti de sa chambre pendant une semaine. Et c'est un humain, un garçon qui n'est pas comme toi. Nous sommes différentes et lorsque nous sommes malades, le carabin doit faire très attention. Tu comprends ?

Alors, c'est plus long parce que je suis...
- Parce que tu es une méduse.

*

La nuit était tombée. Durant l'après midi, le carabin avait passé du temps auprès de l'enfant. Il se levait régulièrement pour passer au salon et par l'entrebâillement de la porte, Eyhide pouvait entendre le crissement de la plume sur le vélin, pareil à celui des grillons. Les serpents sur sa tête ne bougeaient presque plus et dans l'esprit de la petite fille, leur silence était bien pire que tout. Que se passerait-il lorsqu'ils seraient morts ? Aussi loin que remontaient ses souvenirs, elle avait vécu avec eux. Elle avait appris à les coiffer en compagnie de sa mère, à les discipliner, à les attacher délicatement avec des rubans de soie ou à les calmer lorsque, le sommeil venant, il fallait qu'elle pose la tête sur l'oreiller au risque d'en écraser certains. Sa mère lui avait dit que trois d'entre eux avaient été étouffés de la sorte lorsqu'elle était encore trop jeune pour comprendre. Eyhide ne s'en souvenait pas. Depuis toujours, les sifflements des serpents résonnaient avec ses pensées. Depuis peu, elle avait su discerner les modulations, les infimes variations qui différenciaient les reptiles. Comme toutes les méduses de son âge, elle avait alors baptisé chaque serpent, elle avait pu les reconnaître dans le miroir et les caresser en murmurant leur nom.
Et puis, il y avait eu cette nuit étrange, dix jours plutôt, où sa vie avait basculé.
Un rêve... Cette nuit là se résumait à un rêve dont chaque instant demeurait gravé dans sa mémoire. Encore une fois, le tableau se trouvait au coeur du songe. Elle se rappelait du mouvement de l'étoffe, la manière dont son coeur avait sursauté lorsqu'une petite main avait jailli de sous la robe de sa grand mère. Cette main avait soulevé l'ourlet jusqu'à dévoiler l'ossature du vertugadin. Sous la maille de métal fin se cachait un petit personnage drapé dans une pèlerine de velours grenat.
Un lutin ! Eyhide avait voulu crier, avertir sa grand mère mais aucun son ne franchit sa bouche. La vieille méduse et ses chiens demeuraient des personnages peints sur une toile : seul le lutin semblait vivre à l'intérieur du tableau. Il avait encadré son visage entre deux barreaux du vertugadin et observé la chambre avec attention. Puis, avec des gestes précis, il s'était frayé un passage à travers la robe.
Lorsque son corps tout entier se fut extirpé, le lutin prit forme au pied du lit, à l'extérieur du tableau. Eyhide savait bien que tout cela se passait dans sa tête, qu'un lutin ne pouvait pas sortir comme ça d'une toile et pourtant, elle recula dans un angle du lit, le drap serré entre ses petites mains. Le lutin s'était approché à pas lents, précédé par un parfum de lotus rouge. Une odeur capiteuse qui ressemblait à celles des caravaniers venus des déserts de Keshe, empreinte de mystère et d'exotisme. Une longue moustache, courbée aux extrémités, barrait son visage.
Eyhide avait défié le regard vert émeraude du lutin puis elle avait chuchoté :
Qu'est ce que vous voulez ?
Sa peur se diluait dans le sourire de la créature. Elle sentait intuitivement que le lutin n'était pas venu pour lui faire du mal.
L'astre d'or éclaire tes pas, mon enfant, salua t il en inclinant la tête. Je me nomme Yzoun.
Vous êtes un Keshite ? demanda Eyhide.
Oui, et je ne puis rester longtemps.
Il grimpa sur le lit, s'adossa contre le mur et ramena ses jambes en tailleur.
Tu t'appelles Eyhide, n'est ce pas ?
L'enfant méduse hocha la tête. Le lutin détourna la sienne pour tousser dans son poing.

Le voyage a été difficile, s'excusa t il. Ce maudit tableau prend la poussière et j'ai bien failli étouffer sous la robe de ta grand mère !
Eyhide pouffa en pensée et relâcha le drap qu'elle tenait toujours à la hauteur de son nez. La présence de cet inconnu piquait sa curiosité. Et de toute façon, il s'agissait d'un rêve, elle n'avait donc rien à craindre.
Soyons sérieux, reprit Yzoun.
Vous avez peur que maman arrive ?
Peur, non... Mais ce serait fâcheux qu'elle me découvre ici, en ta compagnie.
Sur le crâne d'Eyhide, les serpents s'éveillaient doucement à la scène. La méduse ressentit leur méfiance à l'égard du visiteur et commença à les rassurer par de petites caresses mentales.
Mon enfant, fit Yzoun en lissant sa moustache, je t'observe depuis un long moment. Toi et d'autres jeunes filles de ton âge.
Les sourcils d'Eyhide s'arquèrent:
Pourquoi vous avez fait ça ?
Parce que tu es différente des autres. Tu portes en toi quelque chose de très important que personne, dans cette maison, ne soupçonne.
Moi?
Oui, toi. Et je suis chargé de trouver des gens comme toi, de les mettre à l'abri. Tu es en danger, mon enfant.
Le regard d'Eyhide se détourna et se posa sur les poupées de porcelaine accrochées aux murs de sa chambre:
C'est pas vrai, assura t elle. Maman est là...
Les yeux du lutin s'étrécirent :
Écoute moi bien : ta vie est menacée. Je ne plaisante pas. Et il faut absolument que tu quittes ce pays, que nous organisions ta fuite.
Eyhide trouva soudain le lutin beaucoup moins drôle. Qu'est ce qu'il essayait de lui faire croire ? Et pourquoi voulait il qu'elle quitte la maison ?
Vous dites n'importe quoi ! affirma t elle.
Ses serpents s'agitèrent et dardèrent leur langue bifide en direction du lutin. Ce dernier voulut poser la main sur son épaule mais elle se rétracta et recula à l'extrémité du lit :
- N'aie pas peur, soupira t il. Et regarde ce que j'ai apporté.
A l'appui de ses dires, il ouvrit une poche de sa tunique et de la main, en sortit une créature. Les prunelles de l'enfant méduse s'agrandirent. Elle avait déjà entrevu ces petites bêtes fragiles que l'on nommait " Danseur ". Sa mère lui avait raconté que les adultes s'en servaient pour faire de la magie mais Eyhide n'avait jamais eu l'occasion d'en voir un d'aussi près. Sa frayeur s'évanouit aussi vite qu'elle était née. Sur la paume d'Yzoun, le Danseur se tenait debout, le visage tourné en direction de l'enfant. Son corps nu, d'un blanc laiteux, luisait dans la pénombre. On aurait dit une petite poupée bien qu'il n'eût ni cheveux ni bouche.
Prends le, souffla le lutin.
Les lèvres pincées et le geste timide, Eyhide s'empara de la créature. Le contact avec sa peau tiède la fit frissonner. Elle l'approcha de son visage avec une main et de l'autre, effleura le haut de sa tête. Cela ressemblait à de la soie et sous la caresse, le Danseur pivota sur lui-même, les mains sur les hanches. L'enfant sentait les palpitations de son coeur s'accorder à celles de la créature, comme deux instruments conçus pour jouer ensemble.
Il a l'air si doux, murmura t elle. Maman dit qu'il peut faire de la magie.
Yzoun passa la main dans ses cheveux, courts et noirs, avant de pointer l'index sur la créature :
À condition de savoir lui parler, affirma t il d'une voix grave. Et c'est exactement ce dont tu es capable, mon enfant.

Moi ? s'écria t elle en relevant les yeux sur le lutin.
Parle plus bas ! chuchota t il, le regard inquiet. De toute façon, je dois partir.
Mais vous allez revenir ?
Bien sûr. Et dès que ce sera possible, tu me suivras.
Une ride contrariée plissa le front de l'enfant. Yzoun poussa un soupir tout en glissant le Danseur dans sa poche. Il n'avait jamais su s'y prendre avec les enfants, et en particulier avec les jeunes filles des Terres Veuves. L'attachement des méduses à leur famille et surtout à leur mère gênait sa mission ainsi que celles de ses frères. En dépit du caractère exceptionnel de ses voyages à travers les tableaux, Yzoun ressentait une profonde lassitude à l'idée de revenir ici, de devoir rapidement convaincre l'enfant pour la mettre à l'abri. À présent, il se devait d'être vigilant : en mettant en présence les serpents et le Danseur, il provoquait toujours une réaction qui, d'une jeune fille à l'autre, pouvait donner des résultats très différents. Un an auparavant, une enfant méduse avait été mordue à mort par ses propres serpents.
En pareille circonstance, le lutin souffrait du rôle qui était le sien depuis ces dix longues et périlleuses années. Lorsque le Cryptogramme magicien de l'empire de Keshe l'avait mandaté pour déceler les talents parmi les jeunes méduses, il avait accepté de bon coeur. Il fallait renforcer les rangs des mages face à la montée en puissance des royaumes voisins. Yzoun avait donc été choisi pour remplir cette mission dans les Terres Veuves. Aux yeux des autorités cryptogrammistes, il possédait les compétences adéquates. Il maîtrisait la magie des Toiles, cet art hérité du passé qui permettait de se déplacer dans les tableaux, et, de plus, savait susciter la magie des Danseurs.
Seulement, à séjourner dans les toiles de maître le plus clair de son temps, le lutin avait perdu le sens des réalités, il avait fini par oublier les sentiers qui cheminaient entre les dunes, le souffle du vent dans les palmeraies et, par-dessus tout, la caresse brûlante d'un soleil qui, dans le monde de la peinture, ne vous donnait jamais soif. Yzoun le regrettait, lui qui aimait tant le vin clair des provinces d'Adelfez. Pour seul vice, il tenait une pipe à eau et le précieux tabac au parfum du lotus rouge. Il la fumait dès qu'il pouvait, en se cachant dans la toile afin de ne pas être trahi par la lueur du foyer et la fumée qui s'en échappait. Une fois déjà, il avait failli rester prisonnier d'un tableau en y mettant le feu de l'intérieur, par mégarde...
Cette aventure aurait pu lui coûter très cher: lorsque l'on était l'hôte d'un tableau et ce, quelle que soit sa qualité, il fallait en redouter la moindre altération. Avec l'expérience, on se faisait aux rhumatismes lorsque le tableau était trop exposé à l'humidité ou même aux entailles que provoquaient les craquelures d'une peinture vieillie, mais jamais on n'oubliait le risque de demeurer prisonnier d'un tableau.
Des pas dans le couloir le tirèrent brusquement de ses pensées. Quelqu'un approchait. Un serviteur ? Ou pire, la mère de l'enfant ? Il adressa un dernier sourire à Eyhide et se propulsa dans le tableau.
Un rêve... Aujourd'hui, Eyhide se persuadait qu'elle avait imaginé la visite de ce mystérieux personnage, même si elle lorgnait souvent la robe de sa grand mère en espérant secrètement qu'Yzoun soit encore caché dessous. Elle avait envie de le revoir, d'autant plus qu'elle avait gardé le secret. C'était son secret, une petite boule tiède qui pulsait dans son ventre et qui l'empêchait de pleurer lorsque le carabin se penchait sur elle. Elle se doutait que l'agonie des serpents était liée à la visite dYzoun. Le silence des reptiles coïncidait avec l'irruption du lutin dans sa vie, dans ses rêves. Pour autant, elle ne voyait pas en quoi cela la rendait coupable. Elle avait ravalé son angoisse, elle s'était mordu les lèvres jusqu'au sang pour s'interdire de confier le secret à sa mère. Les adultes l'auraient prise pour une folle et Eyhide n'avait pas envie d'être envoyée dans une tour noire. Toute cette histoire était si compliquée. Depuis qu'Yzoun avait plongé dans le tableau, elle ne rêvait que de sa grand mère, comme si la vieille femme et ses

chiens avaient été des témoins silencieux de la rencontre et qu'à la moindre occasion, ils essayeraient de s'en prendre à lui.
La veille, elle avait résisté à l'envie de gratter la toile, de voir si, sous le vertugadin, il y avait un lutin... Sa mère ne lui pardonnerait pas d'avoir abîmé le tableau.
Celle ci fit irruption dans la chambre à l'heure du souper, une cape de velours jetée sur les épaules. Malgré la pénombre, Eyhide vit combien la pâleur de ses joues s'était accentuée. Elle vint s'agenouiller près du lit et posa une main sur le front de sa fille
Comment te sens tu ?
Eyhide ébaucha un sourire.
Demain, les Anciennes vont venir te voir, reprit sa mère d'une voix serrée.
Elles viennent pour m'emmener ?
Sa mère détourna le regard et remonta le drap sur le corps de l'enfant.
Mais non, ma chérie. Elles veulent te voir, c'est tout.
Je ne veux pas partir, maman.
Sous le chaperon de dame Adelmio, les serpents s'agitèrent et déformèrent le tissu.
Tu ne vas pas partir, rétorqua sa mère. Je te le jure. Personne ne va nous séparer, pas même les Anciennes.
Eyhide posa les yeux sur le tableau de sa grand mère.
C'est à cause d'elle. Elle les a prévenues...
Sa mère jeta un regard glacé à la toile et se redressa brusquement. Elle marcha jusqu'au tableau, s'en saisit et le posa sur le sol, face au mur.
Voilà, dit elle. Elle ne t'embêtera plus.
Au même moment, des coups résonnèrent à la porte:
Dame Adelmio, les Anciennes vous demandent.
Je viens dans un instant.
Elle prit sa fille dans les bras et la serra contre elle :
- Il faut que tu dormes... Je t'aime, Eyhide. Tu es ma petite fille.

*

La flamme d'une chandelle parfumée brûlait dans un coin de la pièce. Eyhide ne dormait pas, le regard fixé sur le châssis du tableau. Sur son crâne, les serpents ne bougeaient plus. Dans la nuit, comme un ultime adieu à ceux qui avaient bercé son enfance, elle avait attrapé leurs gueules entre deux doigts et les avait embrassées une par une, tendrement.
À présent, alors que le silence couvait la maison, elle se mordillait l'ongle du pouce, l'oeil vissé à la toile. Il fallait qu'elle sache si, oui ou non, elle avait rêvé d'Yzoun et de son Danseur. Elle redoutait moins le ridicule que la colère de sa mère. Et pourtant, celle ci n'avait pas hésité à retourner le tableau. Ce geste avait semé le doute dans l'esprit de l'enfant. Cela ressemblait à une invite, un signe du destin. D'ailleurs, sa mère aurait elle pu le faire exprès ? Mais comment pouvait elle savoir que le lutin lui avait rendu visite, d'autant plus s'il ne s'agissait que d'un rêve... Incapable d'attendre plus longtemps, Eyhide se leva, S'approcha du tableau et le souleva pour le poser à plat sur son lit. Que dirait elle si quelqu'un entrait, fût il un serviteur ? Aucune excuse ne lui venait à l'esprit et, essayant de ne plus penser aux conséquences de son geste, elle entreprit de gratter la surface de la toile avec son ongle. La peinture s'écailla en minuscules copeaux et soudain, elle suspendit son geste. Sous la robe, il y avait bel et bien une autre couche, plus épaisse, qui figurait l'armature du vertugadin. La gorge nouée, elle agrandit l'espace découvert et poussa une exclamation de surprise. Sous la robe de sa grand mère, de petits grains de sable tapissaient le sol révélé sur la toile. Ce n'était donc pas un rêve. Yzoun, le

Danseur, le parfum du lotus rouge, tout était vrai... L'évidence lui arracha un sourire qui se mua en grimace. Elle était à la fois soulagée et terrifiée à l'idée que le lutin fût un être de chair et de sang. Mais où était passé Yzoun ? Elle se pencha sur la toile et murmura:
Vous êtes là ?
Mais, visiblement, le lutin n'était pas en mesure de répondre. Fallait il qu'elle use de son ongle pour dévoiler le vertugadin de haut en bas ? Elle hésitait encore lorsque la voix assourdie d'Yzoun résonna dans la pièce Eyhide !
Elle se releva, les bras ramenés sur sa poitrine, et regarda autour d'elle :
Vous êtes où ?
Dans le tableau!
C'est pas vrai, je viens de regarder, rétorqua t elle, les sourcils froncés.
Et tu as bien failli me tuer
Mais comment ? Je savais pas ! balbutia l'enfant.
C'est trop tard, maintenant. Alors, écoute moi bien. J'ai dû trouver refuge dans le corps de l'un de ces maudits chiens. Va prendre la chandelle... Allez !
Eyhide s'ébranla et se saisit de la lumière. Puis elle revint au tableau et l'éclaira de près. Elle discerna aussitôt les pupilles d'Yzoun enchâssées dans les orbites d'un chien.
Tu me vois maintenant ? lança le lutin.
Euh, oui, je crois.
Bon. Tu vas utiliser la cire de ta chandelle et faire exactement ce que je dis. C'est compris ?
Eyhide hocha la tête. Elle ignorait les tenants du drame qui se nouait à l'intérieur du tableau. Yzoun, lui, maudissait le mauvais sort et la curiosité de la petite fille. Il s'était laissé piéger. Jamais il ne se serait douté qu'elle oserait s'attaquer à la toile. Du bout de l'ongle, elle avait causé des dommages suffisants pour faire de ce tableau une prison à vie.
Yzoun ne devait son salut qu'aux vapeurs du lotus rouge qui le maintenaient en éveil depuis plusieurs jours. Lorsqu'il avait réalisé que l'enfant grattait la peinture, il était trop tard pour l'alerter. Alors, il avait pris sa décision, une décision commandée par l'urgence : il s'était incarné dans le corps robuste d'un chien susceptible de franchir la pluie de cire. L'entreprise pouvait très bien lui coûter la vie mais il était résolu à prendre ce risque plutôt que de rester ici, à jamais...
our s'échapper, il fallait provoquer la destruction de la toile, un chaos qui la force à baisser la garde et ouvre au lutin une faille, si infime soit elle.
Tu vas éparpiller la cire sur le tableau, dit il. Et ce, jusqu'à ce que je sois à côté de toi. D'accord ?
Oui, murmura Eyhide.
Elle obéit, même si la perspective de massacrer le tableau ressemblait à un sacrilège. Brûlantes et sifflantes, les gouttes de cire commencèrent à tomber. Les muscles tendus, Yzoun attendait le meilleur moment. Dans l'univers clos de la toile, la cire se transformait en pluie acide. C'était un instinct de survie, un réflexe aveugle commandé par les couleurs et le souvenir de l'artiste.
Le tableau se défendait et cherchait à tuer celui qui s'était introduit en lui.
Le chien se ramassa sur lui même et s'élança, en foulées puissantes. La pièce représentée dans le tableau n'était pas assez large pour éviter toutes les gouttes. Yzoun hurla lorsque les premières crépitèrent sur l'échine de la bête, lorsque les poils se racornirent sous la morsure de l'acide. En se coulant dans le corps de l'animal, il s'était condamné à en souffrir. Mis au supplice, il n'en continuait pas moins de filer d'un angle à l'autre de la pièce en sachant qu'à ce jeu là, il misait sa vie...
Eyhide était hypnotisée par le spectacle qui s'offrait à ses yeux. Elle ne voyait qu'une ombre noire et fugitive qui serpentait à la surface de la toile, mais elle entendait distinctement les

couinements de la bête. Ses yeux s'embuèrent lorsque les cris de souffrance du lutin se mêlèrent aux grognements du chien.
Un moment, Yzoun s'était cru perdu. Les flancs de l'animal se couvraient de cloques tandis que le décor disparaissait à vue d'oeil. La grand mère d'Eyhide n'était plus qu'un mannequin grossier et rongé jusqu'aux os, le plancher était constellé de trous fumants. Soudain, Yzoun distingua la faille, une déchirure de la taille d'une trappe qui s'ouvrait sur la réalité. Et, la bave aux lèvres, l'animal s'élança.
Eyhide leva les bras et lâcha la chandelle, un cri d'effroi bloqué dans la gorge. Le chien, un dogue au museau pelé par l'acide et les orbites injectées de sang, s'était arraché à la toile.
L'enfant méduse sentit son coeur se soulever lorsque l'odeur de la chair brûlée agaça ses narines. L'animal était effrayant, énorme et visiblement rendu fou par le relief des brûlures qui boursouflaient son échine. Il vacilla sur ses pattes, les narines frémissantes.
Yzoun ? souffla la petite fille.
La flamme de la chandelle s'éteignit dans un chuintement, plongeant la pièce dans la pénombre.
Sire Yzoun, répéta t elle.
Dans l'obscurité, elle ne discernait plus que les yeux. L'animal grogna et s'effondra brusquement, vaincu par la douleur.
Eyhide demeura un moment immobile. Elle avait envie de pleurer, de courir jusqu'à la chambre de sa mère et de se glisser dans son lit pour oublier, pour ne plus entendre les soupirs de la bête qui agonisait à ses pieds. À tâtons, elle s'avança jusqu'à la fenêtre et ouvrit les volets pour que la lumière pénètre dans la pièce. Un croissant de lune luttait dans un ciel orageux. Eyhide offrit son visage à la caresse de la brise et aspira une goulée d'air frais. L'odeur reflua et l'enfant pivota sur elle même. Au corps du chien s'était substitué celui du lutin, recroquevillé dans les lambeaux de sa pèlerine. Un râle mourut sur ses lèvres.
Sire, chuchota t elle.
Aide moi, articula le lutin. Aide moi, mon enfant...
L'enfant se mit à trembler. Pour la première fois, quelqu'un avait besoin d'elle. Ce n'était pas un jeu, ce n'était pas Gouve qui mimait la mort d'un chevalier au bord de la rivière. Cette fois, c'était pour de vrai.
Approche..., l'encouragea Yzoun qui sentait sa conscience hésiter au bord d'un abîme.
Elle s'approcha du lutin, les bras raidis le long du corps.
Oui, prends mon bras... dit il, le visage sculpté par la souffrance.
Eyhide s'exécuta et le souleva délicatement. Le lutin se permit de sourire une fois debout. Il avait eu de la chance, beaucoup de chance, d'échapper au tableau. Mais en dépit de ce succès, il se savait condamné si son Danseur n'avait pas survécu. Il avait besoin de sa magie pour empêcher que les blessures ne le tuent. Le geste fébrile, il plongea la main dans sa poche. La petite créature se laissa extraire de son refuge sans résistance. L'épreuve l'avait néanmoins fragilisée: ses jambes flageolaient et ses petites mains tremblaient. Le voyant bien vivant, Yzoun poussa un soupir de soulagement,
Je dois me cacher, Eyhide. Tu connais un endroit ?
La surprise se lut sur le visage de l'enfant:
Se cacher ici, dans la maison ?
Dans cet état, je n'irai pas bien loin. Trouve moi une cachette. Tu dois bien en connaître une !
Eyhide ne parvenait plus à se concentrer. Il y avait Yzoun, suspendu à son bras et torturé par les brûlures de l'acide, il y avait le tableau massacré et toujours posé à plat sur le lit. Une foule de questions crevait la surface de son esprit. Elle aurait tant aimé que tout cela s'efface d'un coup, que le lutin ne soit jamais entré dans sa vie.
La cave de Jhel, finit elle par dire, Il y a une barrique vide.

Cuisinier de la maison Adelmio, Jhel comptait parmi les rares humains à apprécier la compagnie de la jeune méduse. Lorsqu'il préparait les repas, elle se juchait sur un tabouret et regardait en silence le ballet de ses mains, ses grandes mains pâles qui se glissaient dans ses serpents ou qui, par moment, consentaient à ouvrir les caves où il conservait de délicieuses confitures d'arbouse.
Les prunelles du lutin s'étrécirent
Tu n'as rien de mieux ?
D'un petit mouvement de la tête, elle avoua que non.
- Alors, allons y.
L'enfant méduse et le lutin empruntèrent le couloir carrelé de tommettes ocre. Yzoun avait arraché un bout de tissu, pour le serrer entre ses dents et étouffer ses plaintes. Aucun bruit ne troublait le silence de la maison, excepté le claquement sourd de ses babouches.
Plus vite..., grinça t il alors qu'ils s'engageaient dans un escalier de pierre.
Les flammes d'un brasier dévoraient son corps de l'intérieur mais il ne pouvait pas se permettre d'invoquer la magie avant d'être en sécurité. L'effort le plongerait très certainement dans l'inconscience et à ce titre, il ne pouvait pas utiliser son Danseur au beau milieu de la maison. Chaque pas lui coûtait un peu plus que le précédent. Ils avaient déjà traversé plusieurs couloirs ainsi que de grandes pièces tapissées de velours carmin et meublées à l'excès. Mécènes averties, les méduses appréciaient la compagnie des artistes dont le talent habillait souvent de vastes demeures comme celle ci.
Enfin, ils franchirent le seuil des cuisines et s'engouffrèrent dans un nouvel escalier qui menait aux sous sols, de vastes caves voûtées et séparées entre elles par des grilles de fer forgé. Eyhide en ouvrit plusieurs avant de désigner une dizaine de barriques alignées contre, un mur.
C'est là, dit elle.
Le lutin ne se sentait plus la force de répondre. Ses pensées convergeaient vers un seul et même effort, ces gestes qui feraient naître la magie du Danseur. Avec l'aide d'Eyhide, il se glissa dans le tonneau. L'espace confiné puait l'alcool et le bois pourri. Il s'y assit, les genoux contre la poitrine, le Danseur dans une main et l'autre suspendue au-dessus. Un ultime effort... Ses doigts imprimèrent le mouvement et très vite, la créature s'embrasa en lueurs bleutées. Penchée sur le couronnement de la barrique, Eyhide se recula pour ne pas être aveuglée.
urant un bref instant, la cachette du lutin devint un puits de lumière. Puis, l'obscurité revint, d'un seul coup. La petite fille se pencha à nouveau et vit une nuée d'étincelles qui couvrait le corps du lutin comme un habit d'épines. Yzoun n'avait rien dit de ce qu'il convenait de faire.
'enfant jeta un coup d'oeil circulaire et scella le tonneau de son couvercle. Et maintenant ? Vaincue par l'émotion, elle s'affaissa contre un mur et, la tête enfouie dans les mains, elle éclata en sanglots.

*

Les trois Anciennes pénétrèrent dans la chambre en silence. Des serviteurs les avaient précédées pour disposer trois fauteuils de velours dans lesquels elles s'installèrent lorsque dame Adelmio fit son entrée.
La mère d'Eyhide connaissait les trois méduses par leur nom : à droite, dame Sienezza au visage flétri et maquillé de près. A ses côtés, dame Gocci, la bouche agitée de tics nerveux. À sa gauche, dame Ladena, au long cou et au large menton affaissé.
Contre les volets clos s'échouaient le chant lancinant des grillons et les échos d'un repas. La maisonnée soupait dans le jardin, en l'absence de la maîtresse des lieux. Les Anciennes avaient exigé qu'elle soit présente à l'entretien, ainsi que le carabin qui se faisait attendre.

Eyhide était blottie sous son drap, le regard lointain. Elle s'était réveillée peu de temps auparavant, et depuis, ne songeait qu'au lutin. Lorsqu'elle s'était résignée à quitter la cave, les yeux rougis par les larmes, elle avait regagné sa chambre. Pour ne penser à rien et peut-être pour résister à l'envie de se confier à sa mère, elle s'était employée à faire disparaître les traces des événements. Elle avait caché le tableau dans un coffre, elle avait gratté la cire sur le sol et les bords du lit, elle avait balayé les touffes de poils laissées par le chien et pour finir, elle avait allumé de petits bâtonnets d'encens.

Puis elle s'était couchée, taraudée par le remords. Elle avait désobéi à sa mère, elle lui avait menti, à elle mais aussi au carabin et tous ceux qui vivaient dans cette maison. Pourquoi ? Pour un lutin venu de nulle part, un Keshite au parfum de lotus rouge et son Danseur. À dire vrai, la petite créature était responsable de tout. Depuis qu'elle l'avait tenue dans ses mains, les battements de son coeur s'étaient dédoublés et avaient définitivement étouffé le murmure des reptiles. Oui, de tout... De la maladie de ses serpents, de la confiance qu'elle avait accordée à Yzoun dès lors qu'il avait exhibé la créature, de la manière dont elle avait accepté de cacher le lutin à l'insu de tous et surtout de sa mère.

Pour l'heure, dame Adelmio observait sa fille avec inquiétude. Elle n'avait pas eu l'occasion de lui rendre visite dans la matinée. La venue des Anciennes était en soi un événement exceptionnel et monopolisait l'ensemble des serviteurs. D'autant plus que dame Adelmio ne voulait pas que les vieillardes aient un quelconque motif à se plaindre. À bien des égards, leur avis serait décisif pour l'avenir de sa fille. Et si par malheur elles jugeaient que l'enfant devait les suivre jusqu'à la tour noire... Elle s'ébroua et chassa cette pensée de son esprit. D'une caresse mentale, elle ordonna à un serpent de distiller son venin, une drogue aux vertus apaisantes dont elle usait lorsqu'elle se sentait nerveuse. Le temps d'un soupir, son corps se détendit et la pression qui pesait sur ses épaules se relâcha.

Où est donc ce monsieur Tresio ? lança soudain dame Sienezza.

Il a été retenu par la foulure d'un domestique. Il ne devrait plus tarder.

L'Ancienne ébaucha un sourire contrit. D'une manière générale, elle ne supportait pas d'attendre, encore moins lorsqu'il s'agissait d'un humain, mâle de surcroît. Irritée et impatiente de quitter cet endroit au plus vite, elle posa les yeux sur l'enfant qui motivait sa visite et celles des deux Anciennes qui partageaient son existence. Toutes les trois vivaient à l'écart du monde, dans une tour noire bâtie dans les montagnes. Au royaume des Terres Veuves, l'usage voulait que les méduses les plus âgées abandonnent leurs maisons pour se réfugier dans ces tours aux pierres noircies et construites dans des lieux inaccessibles pour le commun des mortels. Cette tradition se perdait dans les brumes du passé, à une époque où les méduses avaient perdu leur pouvoir de pétrification. Depuis, par la magie et l'étude des grimoires, les Anciennes s'évertuaient à retrouver les secrets de ce pouvoir...

Celles qui se trouvaient réunies dans la chambre d'Eyhide appréciaient fort peu la compagnie, excepté la leur. En venant au chevet de l'enfant, elles devaient en payer le prix : le bruit et bien pire, la présence des humains. Comment dame Adelmio faisait elle pour supporter autant d'hommes autour d'elles ? Dame Sienezza renifla et porta à son nez un mouchoir de dentelles.

'odeur la révulsait et le phénomène s'accentuait d'année en année. L'irruption du carabin mit un terme à sa contrariété.

Je vous prie d'accepter mes excuses, dit il en s'engouffrant dans la pièce, le visage congestionné.

Les Anciennes ne lui accordèrent qu'un haussement de sourcil. Il salua dame Adelmio et vint s'asseoir auprès d'Eyhide. Pour masquer son trouble, l'homme gardait les mains vissées à la poignée de sa sacoche. La perspective de rendre un diagnostic devant les Anciennes l'avait empêché de dormir. Il avait peur, nécessairement, puisqu'il n'était qu'humain. Une sueur glacée

ruisselait sous ses aisselles. Comprimé dans un pourpoint d'apparat revêtu pour l'occasion, il se sentait sale, mal à l'aise sous l'oeil inquisiteur des trois vieillardes. Il ne fallait surtout pas qu'elles perçoivent son angoisse, qu'elles aient une raison de douter de son diagnostic. Mais il avait fait tout ce qui était en son pouvoir, il n'avait rien à se reprocher.
Il s'éclaircit la gorge et adressa un sourire engageant aux méduses. Son regard s'attarda sur la maîtresse des lieux. Il espérait son soutien au regard des liens qu'ils avaient tissés au chevet d'Eyhide. Cette femme ne voulait pas abandonner sa fille aux Anciennes. Cette certitude lui donnait du courage pour affermir sa voix et réprimer le tremblement de ses mains.
Eh bien, monsieur Tresio, commencez ! dit dame Gocci d'une voix onctueuse.
Elle appréciait le voisinage des humains pour une raison fort simple: elle aimait se délecter de leur peur, de leur fébrilité... Pour masquer son trouble, ce pauvre carabin déployait des moyens dérisoires. Ses joues cramoisies et ses phalanges bleuies par l'effort enchantaient la méduse qui y voyait les charmants indices de son emprise.
Les jambes serrées et la sacoche posée sur ses genoux, le carabin posa les yeux sur Eyhide :
Voyons, fit il dans un souffle... Je me suis occupé de cette enfant dès les premiers symptômes. Je ne crois pas qu'il y ait eu la moindre alerte avant celle ci. Eyhide est tombée malade au cours de la nuit et dès le lendemain, ses serpents ont montré des signes de faiblesse. J'ai d'abord cru à une fièvre bénigne mais le corps demeurait à une température raisonnable. Dans la soirée, j'ai utilisé la marjolaine en cataplasme.
- Sur chaque serpent ? intervint brutalement dame Ladena.
- Oui, bien sûr. Mais, dès le lendemain, la santé des reptiles est devenue préoccupante. Plusieurs ont refusé de se nourrir et se sont laissés dépérir. J'ai alors pratiqué une série de lavements à l'armoise à la base du crâne. Sans le moindre résultat. Au fil des jours, les serpents ont agonisé sans que la médecine ne puisse être d'un quelconque secours...
Votre médecine, monsieur Tresio, l'interrompit dame Sienezza.
Le carabin fit une grimace et céda bien malgré lui à la provocation :
Celle que les méduses m'autorisent à pratiquer.
Cela suffirait il à justifier votre incompétence ? s'exclama dame Gocci en se levant pour se pencher sur Eyhide.
Sous le drap, les poings de l'enfant se serrèrent lorsque les mains décharnées de la méduse fouillèrent dans sa chevelure et tâtèrent chaque serpent avec des gestes exercés.
Aucun cas similaire n'a été signalé dans la région ? demanda t elle.
Deux, déjà, répondit dame Adelmio à la place du carabin.
Elle s'était avancée de manière à faire face aux Anciennes :
Deux fillettes, de six et onze ans, au domaine des Deretti.
Sa voix ne tremblait pas malgré le mensonge. Elle misait sur l'empressement des Anciennes et leur désir de régler cette affaire au plus vite. Peu importaient les conséquences du mensonge. Lorsque les vieillardes le sauraient, Eyhide serait loin d'ici, à l'abri. Elles paraissaient d'ailleurs fort surprises, tout comme le carabin dont le front s'était plissé:
Oui, assura dame Adelmio. Des cas similaires, que personnage n'a su expliquer.
Vous m'étonnez, dit dame Ladena d'une voix suspicieuse. Nous en aurions entendu parler.
La guérison fut prompte et leur mère a cru bon de ne pas vous alerter.
Les Anciennes demeuraient sceptiques mais aucune ne pouvait imaginer que dame Adelmio puisse leur mentir. Dame Sienezza joignit les mains devant sa bouche, et répliqua:
- Fort bien, ma chère. Si nous sommes ici, c'est de notre faute: nous n'avons pas pris la peine de vous avertir de notre visite. Mais alors, à quoi bon perdre notre temps si, comme vous semblez nous l'affirmer, Eyhide guérira spontanément ?

Si dame Adelmio voulait faire taire les soupçons qui s'emparaient des Anciennes, elle devait céder du terrain. Stupéfié par son mensonge, le carabin ne semblait plus capable de maîtriser son émotion. La pomme d'Adam prise de frénésie, il épongeait nerveusement la sueur qui coulait sur ses tempes.
Je tenais à ce que vous la rencontriez, affirma dame Adelmio, pour la simple et bonne raison que le mal dure trop longtemps. Je m'inquiète car je sais que les filles Deretti n'eurent à en souffrir que quelques jours, trois ou quatre je crois.
Dame Gocci l'apostropha:
Les serpents ne sont pas morts. Ils se sont effacés, voilà tout.
Que voulez vous dire ?
Le mal n'est pas physique, c'est évident. J'ai pris soin de consulter les notes de monsieur Tresio et rien ne permet de supposer que les serpents soient victimes d'une maladie. Du moins, pas de celles qui se soignent avec des plantes, fit elle, sarcastique, en jetant un coup d'oeil au carabin. En revanche, je crois que votre fille cache quelque chose.
Le coeur d'Eyhide se souleva. Elle lorgna l'Ancienne qui lui adressa un petit sourire :
N'est ce pas, ma petite ? Tu as un secret et tu n'oses pas en parler ?
Puis, se tournant vers dame Adelmio, elle demanda:
Fréquente t elle des garçons de son âge ?
Eh bien... oui, il y a le fils du forgeron.
Sont ils proches, je veux dire, très proches ?
Dame Adelmio se raidit, choquée par l'insinuation:
Elle n'a que sept ans !
Calmez vous. Je m'efforce simplement de savoir si votre fille éprouve des sentiments à l'égard de ce jeune homme, des sentiments susceptibles de gêner, voire de couper le lien qui unit une méduse à ses serpents. Cela s'est déjà vu et il arrive que certains se laissent mourir lorsqu'ils sont délaissés par leur maîtresse.
J'avoue que je n'y avais pas pensé, fit elle en venant auprès d'Eyhide. Ma chérie, tu as entendu ?
L'enfant hocha la tête.
Ce n'est pas un mal si tu as éprouvé des... choses à l'égard de Gouve. Mais dans ce cas, tu dois nous le dire. Tu veux bien m'en parler ?
L'enfant sentait qu'il fallait rassurer les Anciennes, leur faire croire que Gouve était responsable. Mais quelle était cette " chose " dont parlait sa mère ? Avec Gouve, ils jouaient à cache cache ou se baignaient dans la rivière, rien de plus ni de moins.
Bien sûr, ce n'est que cela, jugea dame Gocci pour qui le silence de l'enfant valait pour un aveu. L'ébauche du sentiment amoureux, fût il indécis et même incompris par la petite fille, était la seule explication possible à l'agonie des serpents. Plusieurs décisions devaient être prises pour que la jeune méduse soit sauvée: le renvoi définitif du dénommé Gouve et un séjour prolongé d'Eyhide dans une tour noire afin de lui faire oublier l'incident et permettre aux serpents de retrouver leur vitalité. L'Ancienne se réjouissait que l'affaire se soit conclue si vite. Dès l'aube, elle se mettrait en route avec ses deux compagnes et la petite fille.
Dame Adelmio, déclara t elle en vrillant son regard à celui de la mère, votre fille va nous suivre. Ile habitera avec nous. Le temps pour elle de se remettre, d'oublier et de renouer le contact avec ses serpents. Naturellement, vous n'êtes pas invitée. Visiblement, votre amour n'a pas suffi.
Le reproche cingla la conscience de dame Adelmio que la sentence venait de blesser bien plus que tout. Elle avait affirmé à sa fille que même les Anciennes ne pourraient les séparer et à présent, face à celles qui représentaient le pouvoir et l'histoire du royaume, elle se trouvait muette et incapable de trouver les arguments qui retarderaient l'inéluctable.

Les Anciennes se levèrent, considérant sans doute que la mère n'avait ni le droit ni le courage de s'opposer au départ de sa fille. Elles se doutaient bien que dame Adelmio redoutait ce voyage, toutes les mères de ce pays réagissaient de la même manière lorsqu'on leur enlevait leur fille. Pourtant, alors qu'elles s'apprêtaient à franchir le seuil de la chambre, elle les interpella: Attendez ! Si Gouve est renvoyé, ne croyez vous pas que les choses s'arrangeront d'elles mêmes ?

Non, affirma dame Sienezza avec une moue condescendante. Votre fille nous appartient, telle est notre décision.

Elles disparurent dans le couloir. Dame Adelmio croisa le regard de sa fille. La honte la fit frémir et incapable de la supporter plus longtemps, elle tomba au pied du lit, les épaules secouées par des sanglots que personne n'aurait pu retenir. Paralysée par le chagrin de sa mère, Eyhide laissa le carabin s'éclipser:

- Maman ? souffla t elle lorsque la porte se fut refermée.

Elle avança la main jusqu'aux serpents épanchés en corolle sur le drap blanc. Sa mère leva sur elle des yeux embués

Pardon, ma chérie, pardon...

Maman, ce n'est pas Gouve qui rend tristes les serpents.

Non, ne t'excuse pas, ma douce. Ce n'est pas de ta faute, tu es bien trop petite pour avoir pensé à mal.

Eyhide ne pouvait plus garder son secret. La peine qui affligeait le visage de sa mère lui faisait oublier le lutin et même son Danseur. Dame Adelmio se releva lentement et s'éclaircit la voix :

Il ne faut plus pleurer, soupira t elle. Il faut que nous soyons courageuses, toutes les deux.

Un Danseur, maman... c'est le Danseur qui rend tristes les serpents.

Sa mère fronça les sourcils et essuya une larme du revers de la main :

Qu'est ce que tu racontes, ma chérie ?

Dans le tableau, il y avait un lutin. Il s'appelle Yzoun et il vient de Keshe. Il était caché sous la robe de grand mère et il a dû en sortir, déguisé en chien. Maintenant, il est à la cave, dans un tonneau.

Une expression inquiète se peignit sur le visage de dame Adelmio. Sa fille délirait. Était ce la fièvre ? Elle porta la main au front de l'enfant mais la fièvre, apparemment, n'était pas responsable. Alors quoi ? Peut être s'inventait elle des histoires, un flot de chimères qui puisse noyer sa peur ?

Il a même dit que j'étais en danger, qu'il fallait partir de la maison, ajouta sa fille d'une voix presque suppliante.

Eyhide voyait bien que sa mère ne la croyait pas. Elle rejeta soudain le drap et se mit debout:

- Viens..., fit elle en glissant sa petite main dans celle de sa mère.

*

Dame Adelmio retenait son souffle. Yzoun le Keshite se dressait devant elle, un bras posé sur l'épaule de sa fille. Ils se trouvaient tous les trois dans la cave éclairée par une lanterne qu'elle tenait à la main.

Je vous en conjure, madame, répéta le lutin. Venez avec moi. Vous et votre fille. À Keshe, vous serez en sécurité.

Mais.... protesta faiblement la méduse, non, c'est impossible. Abandonner cette maison ? Fuir... Fuir dans la nuit comme des voleurs. Jamais !

Vous n'avez pas le choix. Si les Anciennes emmènent Eyhide dans une tour noire, elles découvriront qu'un Danseur est responsable. Et vous serez accusée, peut être même jugée de

complicité.
Partagée entre la colère et l'amour qu'elle portait à sa fille, dame Adelmio s'écria:
- Vous l'avez condamnée ! Vous lui avez présenté un Danseur en sachant quelle influence il exercerait sur elle, en sachant que les Anciennes finiraient par venir jusqu'ici.
C'est exact, avoua Yzoun. Mais auriez vous préféré que votre fille grandisse et qu'un jour, vous ayant peut être succédé, elle ait été mise en présence d'un Danseur ? Dans ce cas, les conséquences auraient été bien pires qu'aujourd'hui, je vous l'assure. Eyhide est née avec une résonance, un don particulier pour la magie des Danseurs. Une empathie, dame Adelmio, une harmonie en devenir que ni vous ni personne ne pourrait briser. Ne gâchez pas son existence, je vous en prie. Si nous agissons maintenant, elle deviendra à coup sûr une chorégraphe et sa vie prendra un sens. Si elle quitte cette maison pour une tour noire, elle sera manipulée, transformée et mutilée par les Anciennes. Elle risque même d'en mourir... Non, je ne dis pas cela pour vous convaincre, je sais que c'est déjà arrivé, qu'elles mettront tout en oeuvre pour empêcher qu'une méduse soit privée de ses serpents.
Le doute s'insinuait dans l'esprit de dame Adelmio. Le lutin n'avait pas besoin de lui expliquer ce qu'il adviendrait de sa fille si les Anciennes découvraient l'influence du Danseur. Des images brèves et glacées criblaient sa conscience : Eyhide torturée, soumise aux drogues des Abysses et suppliciée selon le bon plaisir de vieillardes à moitié séniles. Elle connaissait la réputation des tours noires, leurs geôles et les vapeurs venimeuses invoquées depuis les temps anciens. Livrer sa fille à ces tortures ? Comment pouvait elle, comment osait elle réfléchir plus longtemps ?
Mais il y avait une histoire derrière elle, celle de sa famille, de sa mère et avant elle, de toutes les mères de la maison Adelmio qui s'étaient évertuées à éduquer leurs filles afin que les Terres Veuves demeurent le pays des méduses. Aurait elle la force de nier ce patrimoine, l'importance de ses responsabilités en tant que maîtresse du domaine ? Si elle partait, ses rivales se partageraient la propriété ainsi que les terres avec l'avidité des vautours.
Personne ne pouvait la remplacer aujourd'hui, résister aux pressions et flatter les esprits pour que la maison Adelmio conserve son pouvoir et ses terres. Abandonner tout cela... Elle soutenait le regard du lutin et ne parvenait pas à y déceler le mensonge ou la duplicité. Elle avait joué de malchance, elle avait donné naissance à une petite fille qu'elle aimait plus que tout et qui, au détriment des serpents, préférait la compagnie des Danseurs.
Les épaules de dame Adelmio s'affaissèrent. Elle était amère de devoir sacrifier le domaine à sa fille. Elle fit un pas en avant et serra Eyhide contre sa poitrine. L'enfant joignit ses bras autour de la taille de sa mère, le menton levé:
Alors, on va aller dans le désert, maman ?
Oui, ma chérie. Et...
Le sifflement des serpents couvrit ses paroles. En l'absence d'un chaperon qui les contienne, ils s'étaient dressés, furieux, la langue dardée en direction de l'escalier. Yzoun reflua dans l'ombre lorsque les silhouettes des trois Anciennes surgirent dans la lumière de la lanterne. La gorge nouée, dame Adelmio attira un peu plus sa fille contre elle.
Les vieillardes marchaient dans leur direction, le visage impénétrable. Dame Adelmio frémit à la vue de leurs serpents. Au cours de sa vie, elle avait appris à déchiffrer les attitudes des reptiles et celle ci était sans équivoque. Elle appelait le meurtre, la mort à tout prix.
Dame Sienezza se détacha, un rictus sur les lèvres :
La désobéissance, grinça t elle. Une plaie, une véritable peste dans ce royaume.
Le timbre de sa voix impressionnait Eyhide dont les mains s'étaient superposées à celles de sa mère.
Je suis déçue, dame Adelmio, poursuivit la vieille méduse. Déçue de voir que vous puissiez ainsi nier les valeurs et les traditions de ce pays.

Interdisent elles de se rendre dans sa propre cave avec sa fille ? répliqua t elle.
- Il suffit ! s'exclama l'Ancienne.
Les serpents se firent l'écho de sa colère. Vibrants et sifflants, ils se tendirent tous en direction de la mère et de son enfant.
Il suffit, répéta l'Ancienne d'une voix affligée. Je ne supporte pas le gâchis. Nous sommes trop peu nombreuses pour accepter qu'une méduse, si jeune soit elle, soit sacrifiée aux intérêts de la magie. La survie de notre espèce est en jeu.
Dissimulé dans une flaque d'ombre, Yzoun essayait de comprendre comment elles avaient pu se douter qu'un Danseur était à l'origine du mal qui frappait Eyhide. La réponse jaillit dans la bouche de dame Gocci demeurée en retrait:
Croyez vous que les serpents de votre fille aient pu me mentir ? Votre enfant est trop jeune pour percevoir leurs murmures. Moi, je les ai entendus et j'ai bien cru être dupée. En réalité, le petit Gouve n'est nullement responsable de ce drame. Non, ce n'est pas de cet amour qu'il s'agit. Avec mes serpents, j'ai déchiffré les plaintes de ceux qui meurent sur le crâne de votre fille. Ils meurent de chagrin, fit elle en pointant un index accusateur sur Eyhide. Toi, ma petite, tu es une menteuse, une garce qu'il nous revient de corriger.
Le souffle court, elle porta la main à son coeur, grimaça et reprit
Vous êtes une mère indigne, dame Adelmio. Cette maison et tous ceux qui y vivent vont être dispersés dans les domaines voisins. Dès cet instant, vous êtes déchue de vos droits. Vous allez rejoindre la guilde des Courtisanes de l'Onyx et finir votre vie dans les harems démoniaques. Oui, grinça l'Ancienne avec un sourire cynique, vous allez connaître l'étreinte des démons, vous allez servir leurs appétits. Quand à votre fille, elle doit mourir. Sa résonance est coupable, indigne des méduses. Elle représente un danger pour ce pays, elle est le ver qui ronge le fruit, un chancre que nos serpents vont faire disparaître.
Yzoun comprit que l'affrontement était inévitable. Les Anciennes s'apprêtaient à mettre leur sentence à exécution. Il porta le Danseur jusqu'à ses cheveux et, se servant de son front comme d'un promontoire, la créature s'élança dans le vide, les bras en croix. La magie naissait de cette impulsion et du mouvement de la créature dans l'espace. Le plongeon produisit un enchantement, un sortilège exprimé en nuée d'étincelles qui convergèrent vers les Anciennes avec des miaulements stridents. Dame Gocci ainsi que ses deux compagnes ne s'attendaient pas à trouver un lutin dans cette cave, et encore moins un mage capable de générer une magie si puissante. L'effet de surprise fut tel que les étincelles les frappèrent de plein fouet sans qu'aucune n'ait esquissé un geste de défense. Yzoun pouvait gagner du temps mais n'avait pas la force ni même le pouvoir de tuer les trois Anciennes. La magie traça instantanément sur leurs corps un maillage serré de métal. Chaque étincelle figurait une araignée invisible qui tissait sa toile de fer. Avant même que les méduses n'aient songé à s'en débarrasser, cette armure les couvrit de la tête aux pieds et s'ancra dans le sol avec un bruit sourd.
- Courez! s'écria le lutin en jaillissant de l'ombre. Nous n'avons pas beaucoup de temps !
La mère et l'enfant s'ébranlèrent mécaniquement et emboîtèrent le pas au Keshite. Entravées par le piège de fer, les Anciennes rugirent. Le visage décomposé par la rage, dame Gocci fit le sacrifice des jours à venir. Son esprit requit l'aide des serpents qui injectèrent dans ses veines une drogue capable de lui prêter la force d'un ogre. Elle subirait à coup sûr le contrecoup d'un tel effort, elle serait forcée de demeurer plusieurs semaines dans la plus parfaite immobilité, elle perdrait l'usage de la parole et serait aveugle pendant la nuit, mais sa fureur lui ôtait toute prudence.
Ses mains squelettiques écartèrent les barreaux magiques comme de vulgaires brindilles. Eyhide et sa mère se trouvaient au pied de l'escalier quand l'Ancienne s'arracha à la prison du lutin et s'élança à leur poursuite. Dame Adelmio poussa sa fille et pivota pour faire face à l'Ancienne qui

se précipitait vers elle à grandes foulées, les mains tendues en avant comme les serres d'un rapace. Cinq coudées les séparaient encore lorsque la vieille méduse s'arracha du sol, les yeux crépitants d'une joie sauvage. Yzoun sollicita à nouveau le Danseur. Il était accroupi dans l'escalier, séparé de dame Adelmio par une volée de marches. La créature se dressait sur son pouce, les bras en cloche. La mâchoire serrée, le lutin fournit l'impulsion du petit doigt et, tel une toupie, le Danseur se mit à tournoyer lentement, puis de plus en plus vite. La magie se révéla alors que dame Gocci achevait sa trajectoire sous le regard pétrifié de dame Adelmio. Les étincelles crépitèrent le long du Danseur, coulèrent sur le poignet de son maître et tombèrent sur les marches en cascades d'azur. L'escalier s'ébroua comme l'échine d'un gigantesque monstre et d'un seul mouvement, entraîna dame Adelmio et le lutin vers le palier supérieur. Dame Gocci retomba lourdement sur le sol avec un cri inarticulé. Eyhide tomba dans les bras de sa mère alors que l'escalier se repliait sur lui-même et scellait le passage qui menait à la cave.

- Personne n'est blessé ? demanda le lutin.

Dame Adelmio le remercia d'un sourire.

- Alors, partons ! ordonna Yzoun.

Dame Adelmio n'avait pas imaginé fuir de la sorte, sans bagage ni escorte. Ils franchirent le perron de la maison, traversèrent la cour de graviers et s'engagèrent sur le sentier sans s'être retournés une seule fois.

*

Eyhide adressa un sourire au jeune homme penché sur son lit. Sous l'ombre des palmiers qui bordaient l'oasis, les guerriers keshites sellaient leurs chameaux pour le voyage. Yzoun et sa mère conversaient à l'écart avec le chef de la tribu. L'enfant savait qu'il fallait se cacher, préférer le désert aux grandes cités de lumière qui se dressaient aux frontières de l'empire de Keshe.

Pour l'heure, la méduse s'apprêtait à renoncer à ce qu'elle avait de plus intime, à ceux qui l'avaient accompagnée depuis sa naissance. Le teint hâlé et les yeux aussi noirs que la nuit, le garçon qui la veillait déposa sur les joues de la petite fille des vers translucides d'une couleur rougeâtre, des vers à ride. Il lui avait expliqué auparavant qu'à l'image des vers à soie, ceux là redessinaient les traits du visage et surtout remplaceraient les serpents par de véritables cheveux afin que le passé ne soit plus qu'un souvenir, une simple étape sur le long chemin de sa vie.

Eyhide accepta sans broncher la course humide des vers sur ses lèvres, ses joues, son front...

Les muscles de son visage la tiraillèrent mais, sous le regard bienveillant du garçon, elle ravala ses plaintes. Les vers rampèrent sur son crâne et s'engagèrent sur les écailles inertes des reptiles.

La transformation de l'enfant s'acheva avec le crépuscule. Lorsque le soleil s'échoua à l'horizon en boule écarlate, l'enfant méduse était devenue une Keshite. Elle ignorait quel serait son destin, que des Danseurs allaient trouver refuge dans les boucles de ses cheveux aux souvenirs ophidiens, qu'elle deviendrait à vingt ans une célèbre chorégraphe dans la cité de Lorgol, qu'elle commanderait à une taverne baptisée " L'Étincelle " où les mages lèveraient leur verre à sa beauté et à sa grâce. Elle ignorait aussi qu'elle croiserait la route d'un homme qui jouerait un rôle crucial dans son existence, un garçon au teint de cendre et aux cheveux blancs nommé Agone de Rochronde. Pour l'heure, elle ne connaissait qu'un nom, celui qu'elle porterait jusqu'à sa mort : Eyhidiaze.

Attente Nocturne

" Sang et Foutre, où est encore passé ce maudit Satyre ? " Kertak Tendrami, Minotaure et Censeur Éclipsiste du Cryptogramme-Magicien, attendait son ami Sorofrêne le Satyre. Alàs, celui-ci, comme tous ceux de son espèce, avait une fâcheuse tendance à courir tout ce qui portait jupon. Et hors de question pour Sorofrêne de recourir à la racine de Mandragore, seule substance capable de réfréner ses instincts. C'eut été prendre le risque d'attirer sur lui l'attention de la Petite Mort. Sans parler de sa réputation, bien entendu. Donc, Kertak attendait, ombre massive et cornue tapie dans la ruelle. Ils devaient aller retrouver Lublijana, leur amie Farfadine et Petite Chasseresse, car ils étaient tous trois sur la piste d'un réseau de trafiquants de Danseurs. Et la lubricité de cette chèvre inconsciente les mettait une nouvelle fois en retard !

Soudain, il perçoit un mouvement et des voix provenant de l'intérieur : deux personnes semblaient argumenter assez vivement. La porte s'ouvre avec fracas et un homme aux pieds en forme de sabots est brusquement projeté par l'ouverture. Un colosse apparaît dans l'embrasure et apostrophe le Satyre, écroulé sur les pavés : " Et que j't'y r'prenions plus à clapauter près d'mes filles, ou j'srions moins aimable une aut' fois ! "
Alors que la brute semble vouloir frapper une nouvelle fois Sorofrêne, Kertak s'interpose. Quand il voit l'immense Minotaure surgir devant lui, l'homme a un mouvement de recul : il est vrai qu'une masse de muscle de 2,30 m armé d'une hache à double tranchant, ça ne pousse pas au bellicisme.
" Je vous présente mes excuses, au nom de mon ami " Tonne le Minotaure.
Immédiatement, l'attitude de l'individu change : de la colère assurée, il passe à la terreur la plus abjecte : " Va-t-en d'là, Démon, j'voulions point avoir affaire à toi " s'exclame-t-il avant de disparaître à l'intérieur.
Le Censeur pousse un soupir de rage contenue. Ces maudits humains n'apprendront-ils donc jamais à faire la différence entre un Démon des Abysses et un Minotaure Renégat ? C'était à vous dégoûter de l'Inspiration !
Une voix s'élève des pavés :
-" Merci encore une fois, mon ami. Tu viens de m'éviter une altercation oiseuse alors que nous sommes déjà en retard. "
Cette fois, c'en est trop pour Kertak, qui attrape le Satyre et le soulève aussi facilement que s'il s'était agi de la choppe de bière forcément vide d'un Ogre :
- "C'est la faute de ton inconséquence, si nous sommes en retard. Lublijana a risqué sa vie pour que nous puissions mettre un terme à ce trafic, et elle la risque encore sûrement en ce moment ! Je ne tolèrerais plus que tu nous mettes en danger avec tes galopinades inopinées, compris ? "
- "Du calme, du calme, voyons", rétorque Sorofrêne, " Je te signale que si cet abruti mal instruit ne couvait pas ses filles avec autant d'assiduité, il y a longtemps que j'en aurais fini avec elles.
Le Minotaure repose son ami avant de commettre un acte irréparable, puis se met en marche en disant :
- " Dépêchons-nous. Tu dois encore récupérer ton cistre avant que nous n'allions rejoindre Lublijana, et nous avons déjà perdu assez de temps. J'espère que notre opération ne sera pas compromise. " Puis, avec un petit sourire :
" Au fait, elles étaient comment, les filles du forgeron ? "

***

" Allez, dépêchez-vous, de grand profits nous attendent aujourd'hui mes Disciples ! "

Lublijana observait cette bande d'illuminés depuis plusieurs semaines déjà. En tant que Petite Chasseresse attitrée de la baronnie de Rochronde, elle était également chargée de contrôler le commerce de Danseurs sur la région. Et ces fanatiques se livrait à un trafic hautement illégal, et à grande échelle, en plus ! Voilà pourquoi elle avait demandé l'aide de ses amis Kertak et Sorofrêne. Mais ils étaient en retard, et s'ils n'arrivaient pas bien vite, toute leur opération tombait à l'eau. En effet, seul un flagrant délit pouvait mener à l'arrestation des contrebandiers. Mais à elle seule, aucune chance de mettre plus de 10 hommes en fuite. Et ils s'apprêtaient à partir vers les Milles-Tours, fief des Mages de toutes obédiences, pour tenter de fourguer leur marchandise à des renégats du Cryptogramme-Magicien. De la cachette où elle se trouvait, sous les combles d'un toit, elle pouvait voir les petites cages se balancer à la ceinture des trafiquants, empêchant les pauvres Danseurs prisonniers de bouger. Un sort terrible pour ces créatures dont la seule occupation est la Danse ! Ce spectacle soulevait Lublijana d'indignation.

Mais un bruit se fait entendre dans la ruelle en contrebas

***

Lublijana abandonne un instant son poste d'observation pour examiner l'origine de ce bruit. Une ombre massive escaladait le mur, ses paumes semblant coller à la paroi. Son regard, habitués aux turpitudes des Danseurs, permet à la Petite Chasseresse de distinguer l'un d'entre eux, tourbillonnant sur les avant-bras du grimpeur inconnu. À la figure peu rassurée qu'il arbore, la Farfadine reconnaît sans peine son ami Kertak, qui n'a jamais apprécié d'avoir à se livrer à ce genre d'acrobaties.
- Cornes de la Bête, chuchote-t-il. Je ne comprendrai jamais le plaisir que peuvent trouver les Farfadets à se percher sur les toits glissants de Lorgol.
- Il s'agit bien de plaisir aujourd'hui, répond Lublijana du même ton en aidant tant bien que mal son ami à se hisser sur la corniche de pierre. Vous êtes en retard ! J'ai bien cru que vous n'arriveriez jamais, dit-elle tandis que Sorofrêne se glissait à leur côté.
- Plaint-en au bouc, ce sont ses galvaudages qui nous ont retardés. D'abord, Monsieur joue les jolis cœurs, mais il se permet également d'égarer son cistre et de m'obliger à le chercher longuement avec lui, pour finalement le retrouver dans l'armoire où il prétendait être sûr de ne l'avoir rangé ! Il me désespère...
- Ah ! Mais vous savez à quel point il est difficile de renier sa Nature. Surtout quand celle-ci est votre Mère. Ce n'est pas toi qui me contrediras, belle demoiselle.
- Sorofrêne, ne te sert plus jamais de la Dame comme d'une excuse en ma présence ! Ne t'es-tu pas déjà attiré les foudres d'un Cénacle Lorgolien par ce genre de parole ?
- Ces rustres ne comprenaient rien à l'art. Ni à la vie, d'ailleurs. Comment voulez-vous vous accomplir en restant enfermer une ville ? Ils manquaient du plus élémentaire bon sens. Et puis, n'oubliez pas que sans ces petits démêlés, nous n'aurions jamais eu le plaisir de nous rencontrer, mes amis.
- En effet, à quoi avons-nous failli échapper, grince le Minotaure. Qu'importe ! Une longue nuit nous attend, et nous n'avons déjà que trop tardé ! Lublijana, quelle est

la situation ici ?

Les trois investigateurs se penchent discrètement vers la cour pour observer le rassemblement qui se poursuivait en contre-bas.

- Voilà deux heures que ça a commencé, reprend la Farfadine. Ils sont arrivés un à un, rapidement très attentifs à ce que ce type, là (elle indique un homme svelte, vêtu d'un rouge éclatant et perché sur une estrade de fortune composée d'un vieux cageot et d'une planche branlante), qui n'a cessé de les haranguer contre "l'intolérable liberté dont jouissent ces faibles créatures", dit-elle avec une grimace de profond dégoût. Vous aurez compris qu'il parlait des Danseurs...
- Hrum, grogne Kertak en portant la main à ses cornes, où se nichaient les deux frêles créatures qui rendaient possible au Censeur la pratique de l'Emprise, cette magie codifiée par le Cryptogramme-Magicien. Le Minotaure ressentait une profonde affection pour les petits êtres, sentiment qui était d'ailleurs réciproque, et il lui était inconcevable qu'on puisse vouloir du mal à d'aussi fantastiques créatures.
- Attendez, les prévint soudain Sorofrêne. Un autre homme vient d'arriver.

***

L'homme est également vêtu de rouge. Pourpoint et bottes sont en cuir et grincent à chacun de ses mouvements. Une cape fourrée, jetée sur ses épaules dissimule ses bras. Un visage fin, encadré par des mèches noires entremêlées de métal brillant. Les trois Inspirés contemplent, révulsés, la myriade de Danseurs pris au piège de cette chevelure. Les petits androgynes semblent être eux-mêmes tissés dans les mèches, figures de souffrance impuissante.
Un Obscurantiste, sans le moindre doute. Des Mages étranges, adepte du Supplice, qui doivent torturer leurs Danseurs pour obtenir les étincelles nécessaires à leur art.
Le Mage s'avance, prend place à son tour sur l'estrade branlante sous les yeux fanatiques des humains rassemblés ici.
" - Frères ! dit-il, et sa voix résonne jusqu'aux extrémités de la cour, emplissant le moindre interstice d'une sonorité puissante.
- Le temps est venu. Depuis des mois, vous parcourez les campagnes environnantes, vous écumez les cités à la recherche de cette engeance purulente, qui cache sa monstruosité derrière une façade de grâce et de finesse. Mais je vous ai ouvert les yeux, et vous avez alors constaté par vous-mêmes la réalité : ces parasites empoisonnent nos campagnes et ravagent nos villes ! Ils sont derrières chaque perte de bétail, chaque pierre qui tombe de nos murs. Ils effraient ou fascinent nos enfants, mais dans tous les cas ils les forcent à s’éloigner des sentiers sûrs. Leur liberté est un fléau ! Un fléau que nous allons, que vous allez contribuer à éradiquer ce soir. En emprisonnant ces êtres corrompus, vous allez rendre à notre monde sa pureté originelle. Vous êtes les Messagers d’une ère de paix et prospérité.
Mais prenez garde ! Certaines personnes ne voient pas la grandeur de notre cause. Eux, les Mages du Cryptogramme-Magicien, ainsi que ceux qui surveillent et prennent soin de nos ennemis et se font appeler Petits Chasseurs, tous ceux-là restent aveugles à l’ignominie de ce qu’ils appellent Danseurs. Ils sont puissants et s’opposent à nous. Voilà pourquoi nous sommes contraints de nous cacher dans ces arrières-cours poussiéreuses. Mais viendra un jour où leurs regards s’ouvriront à la réalité, et nous pourrons œuvrer de concert à la Purification !
En route, mes Frères, en route ! Nous allons rendre à ces créatures la place d’esclave qui est la leur, en les vendant à mes frères Obscurantistes. Entre leurs mains, ils expieront dans la douleur la plus intense les forfaits qu’ils ont commis. Un juste retour des choses.

***

Tandis que les acclamations retentissent, les trois Saisonnins se regardent, consternés par ce qu'ils viennent d'entendre.
- Mais ils sont complètement illuminés ! Mais je m'en vais te les pendre, moi, ces tortionnaires ! Je les enfermerai dans une prison d'épines ! On verra s'ils apprécieront ! s'essouffle Lublijana.
- En vouloir à une si jolie créature, si intéressante, si pleine de vie et si manifestement inconsciente, voilà qui me dépasse ! réplique Sorofrêne, abasourdis.
- Je savais que les Obscurantistes n'ont pas un amour inconditionnel pour les Danseurs, mais de là à les accuser de tous les maux et à les persécuter de telle façon, il y a une marge de taille, s'étonne le Minotaure.
- En tous cas, poursuit-il, voilà qui change la donne ! C'est un Mage, et il contrevient aux préceptes du Cryptogramme-Magicien. Autrement dit, il est à moi.
Lublijana, Sorofrêne, débrouillez-vous pour créer un maximum de confusion. Tant que vous y êtes, libérez les Danseurs. Moi, je me charge de l'Obscurantiste.

***

Il les observait, ravis, former cette masse grouillante et unanime. Il les entendait scander des mots de mort à l'encontre des Danseurs et respirait les effluves de son pouvoir, ce pouvoir que son maître lui avait promis et dont l'ampleur grandirait au fil de sa servitude. Il ne comprenait pas pourquoi il lui fallait chasser ainsi les gracieux petits acrobates, mais il savait qu'il ferait pour contenter le Vagabond qui lui avait montré la voie de la Puissance… Voyant que la meute est prête à se mettre en route, il abandonne la suite des opérations à son élève, celui à qui il dévoilera à son tour le chemin de la gloire, et enfile une ruelle, décidé à aller faire son rapport.

***

Les hommes entassent les petites cages dans un chariot bâché, auquel est accrochée une mule. Ils comparent leurs prises, se congratulent, s'apostrophent, le tout dans la joie et la satisfaction. Le Maître est content d'eux ! Il est fier de les avoir choisis, de leur avoir montrer la vraie cause des malheurs du monde. La plénitude qu'ils ressentent est indescriptible. Jamais ils ne se sont sentis aussi important.
Tout à leur liesse, ils n'entendent pas la subtile mélodie qui tombe dans leurs esprits depuis le toit, s'infiltrant, s'insinuant, répandant d'étranges voix et murmures.
Soudain, un homme en frappe un autre, mettant toute sa puissance dans un coup dévastateur qui brise le nez et les pommettes de celui qui lui fait face. L'assaillant contemple, médusé, le sang qui goutte de son poing serré et les éclaboussures carmines qui maculent sa chemise.
Les autres crient au traître, à l'ennemi, au meurtre, mais lui ne comprend pas. Il a essayé de résister à la voix impérieuse qui a soudain résonné en lui, mais sur le moment, la seule chose raisonnable semblait être de lui obéir. Trop tard cependant pour s'expliquer, la camaraderie a fait place à la haine. D'autres coups sont donnés, des couteaux sortis, le sang gicle en corolle rouge sombre sur les pavés noircis, les visages se crispent, la colère brille dans les yeux.
Oublié, le discours du Maître. Seule compte maintenant la vengeance. Qui attaque qui, impossible de le dire, la mêlée est totale. Et tandis que les cordes du cistre désaccordent l'âme

des hommes, une ombre furtive se glisse auprès du chariot.

***

« C'est vrai qu'il est parfois un peu pénible à supporter, mais il faut avouer qu'il est sacrément efficace, le Satyre ! » Pense Lublijana, dissimulée sous la carriole et observant les intenses échanges physiques se déroulant dans la cour.
« Bon, allez, au boulot ! »
Elle se hisse à l'arrière du chariot, passe sous la bâche, à l'abri des regards. Le cœur serré, elle contemple les Danseurs apathiques se morfondre dans leurs prisons de métal.
« Courage, les enfants, c'est bientôt fini. » Murmure-t-elle dans un souffle. La sculpture, la forge, la Matière et sa manipulation, profane ou magique, n'ont plus de secret pour elle. D'un geste, elle effleure les cages, faisant s'effriter les barreaux, qui tombent en copeaux de rouille. Les Danseurs, ivres de leur liberté retrouvée, bondissent à l'extérieur du chariot, tissant un réseau d'étincelles incroyablement dense qui recouvre bientôt la cour. La Farfadine profite des lézardes d'un mur voisin pour regagner l'abri des toits.

***

Le mystérieux musicien a cessé de faire résonner sa mélodie de haine dont les effets s'estompent peu à peu. Les pugilistes se regardent, soudain saisis par l'étonnement de ce qu'ils sont en train de faire.
« - Guerolne, pourquoi est-ce que je te tape dessus ?
- C'est p'tet parce que j't'ai balancé une brique dans l'dos ? » Répond l'autre, incertain
Mais une lumière étrange les pousse à oublier pour un temps ces épineuses questions. Ils lèvent les yeux, de même que tout les autres illuminés de la cour, et voient se tresser au-dessus de leurs têtes un filet acéré d'énergie pure. Les maillons tressés s'abattent sur les hommes, broyant les chairs, déchiquetant les membres et faisant jaillir des escarbilles osseuses des corps maintenant agonisants.
Un Danseur ne vit que pour la Danse. Mais quand on est une créature d'Éclat, c'est à dire de magie pure et cristallisée, on ne tolère parfois pas que de simples mortels s'en prennent à vous…

***

Sorofrêne avait détourné les yeux de l'horrible spectacle qu'offrait à présent la cour. Voyant revenir son amie Farfadine, il la complimente :
« - Tu avais à peine investi le chariot que les Danseurs en jaillissaient. Tu te débrouilles toujours aussi bien avec les serrures ! Note que je préfère quand même quand tu combats : ça me fait toujours rire de voir ces lourdauds engoncés dans leurs armures de métal se moquer du courage que tu montres en les affrontant., jusqu'au moment où ils sentent leurs armures fondre en emportant une bonne partie de leur peau…
- Je dois à mon tour reconnaître, répond Lublijana, qu'il n'y a pas de meilleur lanceur de Tarasque au milieu d'un jeu de boules que toi ! Mais c'est quand même plus marrant quand tu les fais souiller leurs pantalons de trouille en ravivant leurs peurs du fond de leurs esprits ! »
Ils se regardent et sourient, puis décident d'aller voir ce qu'est devenu le Minotaure.

***

« Quelle belle nuit ! » Pensait l'homme. Comme il lui semblait facile de manipuler les gens ! Et pas seulement ces abrutis qu'il avait laissés derrière lui, non. Eux n'étaient que du menu-fretin que n'importe quel crétin un peu charismatique aurait pu conduire aux pires extrémités. Non, ce qui le gorgeait de plaisir, l'évènement qui lui avait fait prendre conscience de sa puissance, c'est la réaction de ses pairs au sein du Cryptogramme-Magicien. Tous ces Mages bouffis de suffisance n'avaient pas même vaguement senti sa trahison. Il était parvenu à les berner tous. Même le principal de l'Académie, le célèbre Orchal, qui a combattu aux côtes d'Agone de Rochronde, n'a rien remarqué. L'esprit embrumé de l'homme voit comme des étincelles de pouvoir qui lui danse aux bouts des doigts. Il s'était bien senti observé à un moment ou l'autre, mais il supposait que c'était le Maître ou un de ses sbires qui s'assuraient de la bonne marche des évènements.
Voilà pourquoi il déambulait dans les ruelles sombres constituants cette zone des bas-quartiers de Lorgol sans le moins du monde se méfier.
Mais un sifflement rauque derrière-lui le fait sursauter. Maintenant attentif, il voit les deux Danseurs qui cabriolent autour de lui. Instinctivement, il secoue sa chevelure selon une cadence et un mouvement bien précis, et une dizaine de Danseurs en tombent et entament un ballet saccadé et douloureux.
Trop tard ! La danse de grâce a vaincu la danse de peine, et les étincelles bleues s'assemblent autour de l'Obscurantiste, l'emprisonnant entre des barreaux lumineux et translucides.
« Mage ! gronde une voix depuis une ruelle voisine. Pour avoir contrevenu au premier codat de la Charte cryptogrammique, qui veut la protection des Danseurs, moi, Censeur délégué par le Haut-Mage urguemand, je te condamne à une interdiction d'Emprise d'un an reconductible, ainsi qu'à une confiscation au mieux temporaire de tes Danseurs, édicte le Minotaure, le visage dissimulé par une toile noire.
- Pauvre fou, éructe l'autre. Tu penses vraiment pouvoir m'arrêter avec un minable tour d'Éclipsiste, moi, un Chorégraphe ? »
Les Chorégraphes sont des Mages incroyablement avancés dans la compréhension de l'Emprise. Ils sont parvenus à faire réfléchir leurs Danseurs comme une communauté et à les faire danser ensemble, tissant des sorts d'une puissance incroyable !
« Nul n'est au-dessus des lois, qu'il soit Chorégraphe ou simple Terne. Tu n'échapperas pas à ma sentence. Quand bien même tu te débarrasserais de moi, un autre prendrait ma place. Les Censeurs ne font jamais d'exceptions. Jamais… «
Un gargouillis étouffé se fait entendre de la même direction que le sifflement de tout à l'heure. Kertak marque un temps d'arrêt, la figure imperturbable. L'autre part d'un rire franc : « Il me semble que ton espion vient de rendre l'âme. Mon Maître est venu te chercher. Quant à moi, il est temps que je te quitte. »
Et avant que le Censeur ait pu faire le moindre signe pour dissiper sa prison d'étincelles et agir, l'homme empoigne un de ses Danseurs et lui arrache la tête. Une gerbe semblant faite d'étincelles liquides, d'un noir vaguement lumineux, sourde de l'acrobate décapité. Son maître disparaît sans laisser la moindre trace, jusqu'au moment où Kertak demande à ses Danseurs d'annuler l'enchantement. La scène est à nouveau plongée dans le noir, et seul le Danseur mutilé et saignant gît à l'endroit précédemment occupé par le Mage renégat, triste aveu de l'échec du Censeur.
Surgissent alors des ruelles environnantes une vingtaine de silhouettes humanoïdes, armées et vêtues de bric et de broc. Leurs mouvements sont hachés, inhumain, comme s'ils étaient sous l'emprise d'un esprit supérieur qui les manipulait depuis l'ombre. Surpris de cette attaque, le Minotaure n'a pas le temps de lancer ses Danseurs. Il empoigne sa hache double et la fait tournoyer autour de lui afin de faire reculer ses assaillants. Deux n'ont pas le temps – ou la

volonté – d'esquiver le coup et s'écroulent, le torse broyé par la violence de l'attaque. Le Saisonnin est une ombre de fureur. Faisant appel à sa Flamme et au pouvoir des Muses, il s'entoure d'une aura lumineuse, se protégeant des armes de ses adversaires. Les lames ricochent et ne parviennent à entamer le cuir du Censeur. Celui-ci bondit, courre, frappe, rompt, pare et entaille à tours de hache, fendant les crânes et tranchant les membres des monstrueux pantins qui l'enserrent de toute part. Au bout de plusieurs minutes d'un combat épuisant, il ne reste plus aucun adversaire debout autour de lui.
Haletant, il se dirige vers le cadavre du Danseur. En le ramenant à l'Académie, il espère pouvoir retrouver son propriétaire grâce à la marque qui orne tous les Danseurs « déclarés » au Cryptogramme-Magicien. L'inspiré sent alors un poids subit sur son dos. Un dernier pantin, qui s'était dissimulé, vient de lui sauter dessus. Il plaque sa main frêle sur le visage du Saisonnin.
Kertak se fige, il sent sa Flamme s'atténuer et l'échos du chant des Muses s'altérer, se troubler. Le chœur de l'Harmonde, qu'il entend depuis son inspiration sans même s'en rendre compte, devient cassant, dissonant tandis qu'il se rassemble autour d'une voix à la fois unique et multiple. Une voix dont la puissance souffle littéralement le Minotaure et dont les échos semblent être myriade, différent de ce pouvoir qui veut réorganiser le monde à son envie.
Kertak lutte, désespéré. Il savait les Muses moribondes mais était loin d'imaginer l'Ennemi si puissant.
« Vois-tu, puissant Censeur, les Muses t'ont menti, comme elles ont trompé tant d'autres personnes. Regardes-toi ! Qu'es-tu sinon un pion entre les mains du Conseil des Décans ? Tu me combats, alors que je peux tant t'apporter… »
Le Conseil des Décans, cette assemblée de Saisonnins de toutes sortes qui chapeaute le combat pour l'Inspiration en octroyant les Flammes restantes à ceux qui en sont dignes et qui lutte contre la Menace autant que faire se peut. L'homme est diablement bien renseigné s'il est au courant de son existence. Ce dernier continue :
« Que caches-tu au fond de ton être ? Quel est ce souhait que tu réchauffes à al chaleur de ta Flamme ? Oh, je sais bien ce qui te tourmente. Tu es seul, irrémédiablement, car seules les Abysses peuvent te fournir une compagne. Et moi, bien entendu. Car j'ai des liens avec les Hauts-Diables, et ils me doivent quelques services »
Un jeune homme encapuchonné se tient près de Kertak. Sa beauté est époustouflante, pourtant le Saisonnin ne parvient pas vraiment à distinguer ses traits.
« Je n'ai que deux vraies allégeances, répond le Minotaure. Ma Dame, à qui je dois d'exister, et les Muses, qui ont accordé à l'Harmonde la possibilité de mener ses affaires comme il l'entend. Nul discours ne trouvera grâce à mes yeux en dehors des leurs ! »
Il frappe l'homme d'un revers de sa hache, mais celui-ci n'est déjà plus là, et Kertak voit le pantin grimaçant qui l'avait attaqué par derrière à ses pieds, l'œil perforé par un petit carreau d'arbalète et une rapière plantée en son sein.
« Mais qu'est-ce que tu attendais pour te débarrasser de cette larve ? demande Lublijana. Il n'était même plus armé !

- En effet, nous nous posions des questions. Tu les avais tous massacrés en quelques instants et tu en laisses un t'escalader comme si de rien était, s'étonne le Satyre.
- Je… Il m'a parlé et j'ai voulu écouter… Ce qu'il avait à dire. J'espérais en… apprendre plus sur notre affaire…
- Ouais, grommelle la Farfadine. Racontes-ça à un Onagre et il te déchaussera les dents à coups de sabots ! Tu es bien secret ces temps-ci. Tu nous faisais confiance avant.
- Et c'est toujours le cas, affirme le Minotaure. Mais on en reparlera plus tard, décide-t-il en arrachant le masque noir dont se couvre le visage quand il exécute une sentence cryptogrammique. Il faut que je prévienne la milice pour qu'ils évacuent les cadavres et que j'aille signaler le résultat de cette affaire à mes supérieurs. Quand à toi, amie, tu

devrais aller faire de même auprès de la Baronne Ewelf sans tarder. C'est bien elle qui t'avait mise sur la piste, n'est-ce pas ?
- Oui, en effet.
- Un jour, il faudra que je comprenne comment elle fait pour être si bien renseignée, soupire Sorofrêne.
- Tu peux toujours tenter de gager sa couche, propose Lublijana dans un sourire
- Je me garderai bien d'une telle folie ! Je ne sais pas très bien dans quel état j'en ressortirais. La béatitude risque d'être intense, mais brève…
- Sans parler que son époux est un Censeur, et haut placé qui plus est !
- Effectivement, et quand on voit la manière dont ils se débarrassent de ceux qui leur déplaisent, acquiesce le Satyre en contemplant les cadavres qui jonchent les environs, ce n'est pas très enthousiasmant.
- Bon, si on allait boire un coup pour fêter la libération des Danseurs ? Les rapports peuvent attendre un peu, suggère La Farfadine.
- Bonne idée ! s'exclame Kertak. « L'étincelle » n'est justement pas loin !
- Quoi ? Un bar de Mages ? Non, mais t'es pas bien ? sursautent ses deux compagnons. La dernière fois, on s'est battu avec un Ogre qui refusait de nous laisser valser sur les tables.
- Vous étiez rond comme… comme des mercenaires en permission ! rétorque le Censeur, vexé.
- Et alors ? s'étonnent les deux autres.
- Bon, d'accord. Allons ailleurs.
- Je savais que tu te rallierais à notre incommensurable bon sens, le complimente Sorofrêne. Lublijana, ma douce beauté, nous te suivons. Étonnes-nous !
- Avec plaisir… »

Les trois amis se remettent en marche en riant, tout à l'idée de la bringue qu'ils vont s'offrir durant cette nuit.

Mais les paroles du jeune homme magnifique résonneront longtemps dans l'esprit de Kertak Tendrami, Minotaure et Censeur du Cryptogramme-Magicien. Un jour, peut-être, il arrivera à saisir ces accords dissonants dans la trame du monde. Peut-être un jour sera-t-il au diapason ? Il tremble à cette idée. Mais en deçà, la solitude continue son travail de sape, rongeant lentement les convictions de l'Inspiré.

« Un jour, il comprendra. Ils comprendront tous. Et le Drame pourra commencer… ! »

Agone

LE CENACLE DES IMMORTELS

GESTE

« La Flamboyance… Ainsi nommée de par l'époustouflante civilisation humaine qui s'épanouît alors en chaque point de l'Harmonde, elle n'en compta pas moins que les autres son lot de Drames. Mais ici plus que jamais, tous ne se battirent pas à armes égales. Janus lui-même, Grand Equilibriste, ne pensa que bien peu aux Saisonins lorsqu'il les cantonna dans leurs ridicules Ecrins.

Ceux qui en souffrirent le plus furent peut-être les Printanins. Nés d'une Dame à l'entrain et aux facéties inénarrables, ils avaient depuis toujours en eux le besoin de vivre au grand air, de s'enrichir au contact du monde, de voir chaque jour le soleil se lever sur une terre nouvelle, inconnue et palpitante d'aventures… Au lieu de cela, Le Grand Aveugle ne les avait-il pas parqués comme on le fait des bêtes et des malfrats ? N'avait-il pas fait en sorte que les humains, par endroits, les voient comme d'horribles monstres corrompus, des erreurs de la Nature, des êtres inférieurs non enfantés par les Muses ? Voilà bien l'un des plus détestables quiproquos de l'Histoire, quand on sait l'indicible ascendance des hommes…

C'est en cette période que prend racine le Drame du Cénacle des Immortels. Un vallon verdoyant, dont nul ne sait plus le nom, s'étendait alors entre deux contreforts boisés. Certains textes anciens font référence à trois cours d'eau s'y rejoignant, et d'un îlot riche de plusieurs centaines d'essences florales. C'est en ces lieux enchanteurs que se dressait un Ecrin abritant moult fratries de Lutins et de Satyres. Ceux-ci vivaient dans la plus parfaite ignorance du monde extérieur, devenu hostile depuis la fin de la Guerre. La joie régnait ici-bas, et les deux peuples compagnonnaient harmonieusement. Pêche, chasse, maraîchage, concerts et cours se déroulaient avec bienséance et courtoisie. Le Cénacle, lieu central de la vie communautaire, accueillait chaque soir les Saisonins pour des orgies de chant, de danse, de poésie, de rire, de magie et, bien évidemment, d'amour. C'était une somptueuse structure de branchages vivants, tressés avec goût et évoluant au gré des saisons et de leur propre croissance, dans laquelle rien ne se déroulait comme ailleurs ; tout y était plus beau, plus fort et plus excitant. Certains Lutins allaient jusqu'à prétendre que tant de bonheur ne pouvait venir que du somme dans lequel la Dame du Printemps elle-même s'était abandonné un doux soir étoilé, au creux de ces coussins de mousse et de ces draps de pétales.

Tout a malheureusement une fin, et les Saisonins furent trahis par leur propre nature. Les aïeux mettaient pourtant en garde les plus jeunes contre les dangers du monde qui se cachait au-delà des bois, mais la curiosité reprenait lentement sa place dans les cœurs. Un jour, alors que deux enfants lutins jouaient un peu trop loin au-delà des flots, une puissante créature surgit des fourrés et plongea dans leur direction. Ce n'était pas la première fois qu'ils voyaient un sanglier, mais celui-ci leur fit grand-peur. Il était hérissé d'épieux comme en fabriquaient les chasseurs, mais ceux-ci étaient grands comme un Satyre, et bien trop lourds pour être maniés par un membre de leur communauté. Il ne fallut pas longtemps aux deux pauvres lutins pour

réaliser le drame qui allait se jouer. Déjà, quatre cavaliers jaillissaient du bois, entourés d'un nuage de chiens de meute. La stupeur, puis la haine se lut sur leurs visages, et bientôt toute la région s'arma contre les « démons verts hantant le val »...
Le massacre ne dura que quelques heures, et les esprits des Inspirés d'alors résonnèrent longtemps du cri d'agonie de Floret Vastépine, le doyen de l'Ecrin : « Epargnez au moins notre Cénacle... ». Mais rien ne fut épargné, et le vallon ne fut bientôt plus qu'un nuage de cendres. J'attire ici votre attention sur la cruauté de l'Inspiration face à l'inconnu, qui n'a pas réellement évolué depuis lors, quand on en juge par les réactions de nombreuses Compagnies confrontées à la Menace ou à l'extraordinaire. De nombreux serviteurs du Conseil feraient bien de réfléchir davantage, plutôt que de sortir leur rapière ou d'écraser leur Danseur. Même en l'Ennemi, nous avons à apprendre, et c'est en se battant avec ses armes, et non notre orgueil d'enfant élu, que nous en viendrons à bout.
Abandonnons là ce débat houleux et reprenons plutôt notre propos. Après la disparition de l'Ecrin, le vallon ne résonna plus que des gargarismes de la terre, lavant sa gorge dévastée de son lourd manteau de poussière. Le vallon était mort. Mort, mais pas à jamais. Un jour, un jeune virtuose de la Geste, souhaitant s'éloigner du monde pour parfaire son art, atteignit un village humain dont les légendes parlaient encore de ces esprits de la forêt et d'un cénacle oublié. Ce maître poète, pour qui l'étude du grand livre du temps était une véritable raison d'être, retrouva la vallée et y établit son cours, qu'il nomma par hommage « Le Cénacle des Immortels ». Bientôt s'éleva sur l'île printanine un véritable temple à Stance, grouillant d'artistes aux tenues épurées et de fantômes du passé et du futur, au cœur d'une jungle de colonnes de marbre et de statues offertes par les plus doués des Cyseleurs (on prétendit que certaines sculptures avaient été offertes par des artistes qui ne viendraient au monde que des siècles plus tard). La renommée du Cénacle était telle que ses élèves étaient certains, à leur sortie, de côtoyer les plus belles cours de l'Harmonde. L'un d'eux se serait même présenté, lors de l'un de ses voyages sur la trame du temps, en la belle Albandisse, en laquelle on prétend qu'il vit toujours.
En un instant tout fut fini. Brusquement, cet avenir crépusculaire que certains avaient entrevu dans leurs voyages les plus cauchemardesques devint présent. Nul ne sait pourquoi ces génies de la Geste ne s'en sont prémunis. La seule chose que l'on sait est que les falaises, cette nuit-là, ensevelirent le Cénacle avec tous ses occupants. Quant à ceux qui étaient alors en voyage, ils restèrent à jamais bloqués dans les couloirs du temps. Fantômes, spectres et voix dans le vent, voilà tout ce qu'il reste d'eux.
Bien plus tard, alors que la Nature avait repris ses droits dans le vallon, une famille de Lutins revint s'installer au pied des trois cascades (le lit des cours d'eau, enseveli avec le Cénacle, est aujourd'hui souterrain). Les chênes refleurirent au sein de cet ancien Ecrin, pendant presque deux cents ans. La petite chênaie isolée put prospérer à l'abri des regards, avant que ne se présente à elle un étrange et noir personnage accompagné de créatures maléfiques. Lutin il était, mais son essence printanine avait depuis longtemps quitté son corps de Ténébreux. Sarin Sombranchage trouva en cette petite société isolée un cadre d'exception pour ses expériences de la Sève. Je passerai sous silence les atrocités qui suivirent. Les lutins ne s'en remirent jamais, et un seul d'entre eux survécut, sans pour autant laisser la moindre trace de son existence. Seul subsistait, au centre du vallon, son arbre, déformé et assombri par la corruption, mais vivant. Tous les autres avaient laissé place à de pâles silhouettes mortes de bois noir. L'arbre de ce malheureux rescapé, un jeune enfant nommé Alinoa Bissin, grandit, toujours plus haut, jusqu'à tendre ses branches griffues et dépouillées de feuilles au-dessus de tous les autres arbres de la forêt. Alinoa s'était réfugié dans son tronc creux, dont le conduit donnait, en profondeur, accès à une pièce en ruine. Le Cénacle des Immortels revoyait pour la première fois depuis des siècles

la vie entre ses murs…
Un matin, plusieurs années plus tard, Alinoa fut réveillé par de forts coups de cognée. Guettant l'extérieur, il s'aperçut que des bûcherons s'étaient installés pour la journée dans sa clairière. Il attendit leur départ, mais il ne vint jamais. Aujourd'hui s'élève autour de son arbre la ville de Torrentielle, au cœur du vallon de Salutrins. C'est sous cette bourgade paysanne, chers Sigiles, que se dresse le Cénacle des Immortels, découvert lors des récents événements dont vous avez sans doute entendu parler, et qui font l'objet de la suite de ce rapport. »

Artimène Philocteste, Satyre,
pour le Conseil des Décans,
14 de la Tarasque 145?



La voix des Muses

Une nouvelle dans les Royaumes Crépusculaires

La mort a frappé. Une fois encore je l'emporte. Mes ennemis gisent dans leur sang encore chaud, le regard vide, si ce n'est le relent de terreur que ma vue leur a inspiré. "Inspiré", voilà un mot plein d'ironie… Il fut un temps où j'étais un Inspiré, où j'oeuvrais pour l'harmonie et le réveil des Muses. J'étais même respecté de mes pairs, on disait de moi que j'étais sur la bonne voie pour devenir un génie. Mais voilà, toutes les batailles, les intrigues, tout le sang versé a eu raison de ma volonté. Peu à peu j'ai glissé vers l'Ennemi, de manière irréversible.

Et puis je l'ai rencontrée, elle était là, pleurant sur le corps de son père. Douce comme l'aube, déversant des torrents de larmes qui m'ont rappelé ceux que l'on voit dans ma Marche Modéhenne natale. Ses boucles rousses donnaient à son visage un air poupon qui fit fondre la haine qui courait dans mon coeur. Elle ne m'avait pas remarqué, et plutôt que de me faire connaître comme l'assassin de sa famille, j'intervins comme un sauveur…

Rapidement, nous devînmes inséparables. Je remplaçais ses parents, et elle faisait abstraction de mes laideurs, des vers qui couraient sous ma peau, de mes cheveux gris et des rides qui courraient sur mon front. Je n'avais que trente et un ans, pourtant, j'avais l'air de son grand père, si du moins je n'avais pas été du peuple de l'été, du peuple ogre, vaillant, mais souvent rejeté.

J'ai alors laissé tomber les armes. Nous avons parcouru l'harmonde, gagnant notre pitence grâce à sa voix extraordinaire. Elle était capable de chanter pendant des heures. Son auditoire, immanquablement, fondait en larmes devant la toute beauté de ses mélopées. La langue n'avait rien à voir, c'est la musique qui touchait les coeurs.

Bref, nous avons voyagé, beaucoup, et loin. Il n'y a pas un Royaume que nous n'ayons vu. Nous sommes même allé à Bokkor, bien que cette étape ait été de courte durée, car les gens de là-bas se sont révélés moins sensibles encore qu'un minotaure dans les glaciers des Parages.

Le temps passait, elle était une femme maintenant, une des plus belles qu'il m'ait été donné de voir. Elle aurait pu entrer dans la légende comme les licornes ou les dryades. Mais si cette beauté pouvait être ressentie comme un don de la nature, elle ne tarda pas à nous attirer des ennuis. Tous les hommes que nous croisions étaient irrésistiblement attirés par elle, certains nobles irent même jusqu'à proposer des kilos d'or pour pouvoir goûter au miel de cette fleur. Mais rien n'y faisait. Elle ne voulait pas de ces hommes. Il semblait même qu'elle ne voulait aucun homme, et pas de moi, évidemment.

Bientôt, notre réputation, enfin, sa réputation, nous précéda, et des dizaines de personnes se pressaient pour écouter "la jeune fille rousse" chanter. Nous fûmes souvent invités dans les demeures des puissants pour faire profiter la cour de ces moments enchanteurs.

Et c'est cet engouement de la noblesse qui fit de moi le monstre que je suis aujourd'hui... Mais j'entends au loin des cavaliers qui approchent, je raconterai donc la suite une autre fois

Voilà, je suis à l'abri. Les cavaliers sont passés sans me voir, je vais pouvoir poursuivre mon histoire.

Je disais donc que c'est l'engouement des nobles pour la voix de mon "enfant" qui allait faire de moi le monstre que je suis devenu. Voilà ce qui s'est passé.

C'était l'été, et alors que nous cheminions sous le soleil urguemand, un cavalier vint à notre rencontre. Il arborait fièrement les couleurs de la baronnie Fargonne toute proche. Il nous tendit un message, sans une parole, et s'en retourna aussitôt.

Elle lut le message: nous étions invités par le baron a donner une représentation pour les 12 ans de sa plus jeune fille. Nous serions le clou d'un spectacle qui se donnerait dans les jardins du manoir. Nos bourses étant loin d'être remplies, nous prîmes directement la direction de la baronnie, préparant déjà les chansons qu'elle allait entonner pour la plus grande joie d'une audience en proie aux émotions les plus intenses.

La foule présente était chamarrée. Il y avait des représentants des trois saisons bénies des Muses parmi les nombreux humains. Je n'aurais jamais cru rencontrer autant de saisonnins dans une baronnie d'Urguemand, le baron devait être un homme charmant. Il y avait en outre de nombreux groupes de personnes visiblement habitués aux voyages et à l'usage des armes et de la magie. Je sais aujourd'hui qu'il s'agissait de compagnies d'Inspirés.

La journée fut une merveille, acrobates, saltimbanques, danseuses keshites, comédiens, tous comptaient parmi les meilleurs, et le spectacle était exceptionnel. Vint alors le tour de la femme que, finalement, je dois bien l'avouer, j'aimais profondément.

Les premières minutes furent enchanteresses, l'effet était encore plus saisissant qu'à l'habitude. Les larmes coulaient le long des joues des spectateurs, et j'ai même surpris des nains ou des minotaures succomber aux voluptés des notes. Et puis, le drame a frappé, sauvagement, comme une bête surgie des fourrés et qui massacre les voyageurs avant qu'ils n'aient pu sortir leurs lames. Les drakoniens ont surgis par dizaines, aidés de créatures plus hideuses les unes que les autres. Le nombre d'inspirés présent fit durer le combat pendant de longues minutes, mais rien n'y fit, la défaite était inévitable. Plutôt que de combattre, j'ai pris ma chanteuse sous le bras et j'ai couru, en évitant les combats. Les scènes qui se présentaient sous mes yeux étaient atroces. Des créatures faites de morceaux de corps humains et saisonnins assemblés combattaient des inspirés que l'ardeur de la flamme ne sauvait pas. Les drakoniens, en proie à une rare sauvagerie dévoraient leurs victimes. Le baron était parmi les premiers morts, et sa fille, aux

premières loges pour le spectacle, fut la première à subir les assauts d'un chevalier en armure noire qui empestait la corruption, le vice et la perfidie.

Ensemble, nous avons couru, pendant des kilomètres, avant de nous arrêter et de déverser à nos pieds les mets du banquet que notre coeur soulevé ne pouvait plus soutenir. Nous sommes restés là jusqu'au lendemain, hantés par les visions des êtres agonisants, des flammes d'inspirés soufflées, des enfants torturés, des créatures improbables, pantins de chair au regard haineux, drakoniens et masquards. Combien de flammes ont été perdues ce jour là, je ne saurais le dire, mais ce fut une victoire éclatante pour l'Ennemi.

Elle ne fut plus jamais la même. Pendant plus d'une semaine, nous nous sommes réfugiés dans la forêt où nous vivions du produit de ma chasse ou de sa cueillette. Puis, nous avons repris la route, sans un mot.

Elle chantait toujours, et elle était toujours exceptionnelle, mais elle avait perdu le petit plus qui bouleversait son audience.

Mais je suis fatigué. Si vous me le permettez, je vais m'allonger, et si vous êtes toujours là au matin, je vous raconterai la fin de mon histoire.

Tu es toujours là, l'ami? Très bien, alors prends cette tasse de thé et écoute la dernière partie de mon histoire…

Nous reprenons donc deux ou trois semaines après le massacre de la baronnie de Fargonne. Elle et moi arpentons toujours Urguemand, en tentant d'oublier les images sordides qui hantent nos songent.

C'est à ce moment qu'une seconde invitation nous fut remise. Elle annonçait que la baronne Missiarak souhaitait célébrer ses cinquièmes noces, et que nous serions les bienvenus pour distraire les convives.

Et le terrible scénario se répéta. Je sais aujourd'hui qu'une dizaine d'inspirés étaient présents lors de la fête. Et qu'ils avaient pris d'énormes précautions magiques pour éviter tout faux pas lors du mariage. Et pourtant, les Drakoniens et les Masquards ont encore frappé ce jour là, de la même horrible et sanglante manière. Une fois encore j'ai couru à travers les chairs mutilées, les cris étranglés, les flammes soufflées.

Mais, alors que nous pleurions, enlacés, en attendant une rédemption de nos âmes qui ne viendrait jamais, trois personnes s'approchèrent. Je les reconnu directement: il s'agissait de trois des Inspirés qui assistaient aux noces de la baronne. Le minotaure, le farfadet et l'humain étaient couverts de sang, bourrus, fatigués, et une étrange lueur dans les yeux.

Je n'ai qu'un vague souvenir de leur discours, mais il tenait en ceci: j'étais un serviteur de l'ennemi, la preuve en étant les marques de la perfidie que j'arborait, et mon oeuvre était de repérer les inspirés, et d'ensuite appeler les hordes du Masque grâce au chant de l'innocente jeune fille que j'avais trompé et corrompu. A cause de nous, leurs amis étaient morts, et de nombreuses flammes avaient été soit perdues, soit corrompues.

Le combat s'engagea ensuite. D'un coup de hache, le minotaure trancha la tête de la jeune fille, qui n'avait pas bougé, voyant sans doute la mort comme une délivrance.

Dès ce moment, la haine s'est réveillée dans mon coeur, et bondissant sur l'humain, je lui arraché son épée avant la lui planter dans les entrailles. La vision de ses intestins se déversants sur ses pieds me rappela mes instincts de combattant, et je fis face au minotaure et au farfadet, qui n'en revenaient pas. Ils n'avaient pas compté sur la puissance de ma flamme, même noircie. Notre bataille fut brutale, et de courte durée. J'en garde aujourd'hui encore les cicatrices que tu peux voir sur mon visage. Le minotaure m'a donné du fil à retordre, mais son squelette est maintenant recouvert des feuilles mortes de la forêt.

J'ai laissé là les quatre cadavres, et j'ai fui. Les inspirés étaient la cause de mon malheur. Ils avaient anéanti la seule raison qui me restait sur ce monde. La seule chose qui m'avait enlevé aux griffes de l'ennemi, qui avait fait de moi un homme heureux. Pourquoi sont-ils si aveuglés par leur lutte. Les sacrifices ne sont que des détails pour eux. Ils croient que leur mission sacrée leur donne le droit d'éliminer tout qui leur semble du mauvais côté. Ils sont bornés, et sourds aux vraies suppliques de l'harmonde. Une chose est sûre, avec des héros pareils, le Masque est sur la voie de la victoire.

Depuis, j'ai délaissé la lutte, que ce soit dans un camp ou un autre. Mais quand ma route me conduit face à un porteur de flamme, claire ou obscurcie, je me fais un malin plaisir de l'éliminer, et de faire en sorte que son agonie soit longue, pour qu'il comprenne combien j'ai souffert moi-même de la stupidité de leur combat.

Voilà, tu sais tout du pourquoi j'ai éliminé tes amis, parce qu'ils étaient inspirés. Pourquoi je t'ai épargné? Sans doute parce que ton visage ranime en moi des souvenirs que j'avais espéré effacés. Tu es encore jeune, et tu es belle, tu devrais changer de route, et ouvrir les yeux à l'harmonde…

Etienne Goos

Les larmes d'un père

Une nouvelle dans les Royaumes Crépusculaires

Voilà, tout est fin prêt. Mon armure est ajustée. Ma lame est afutée. Je vais pouvoir mourir comme j'aurais voulu le faire. Mais j'aurais préféré un destin moins funeste. J'aurais préféré laisser quelque chose derrière moi. Aujourd'hui il ne me reste que la solution de l'écriture pour espérer que quelqu'un se souvienne de moi un jour. Je consacre donc mes derniers instants pour laisser l'encre raconter mon histoire…

Je suis né à Abbadrah, cité des Communes Princières. Mon père était un piètre commerçant sans avenir avec qui j'ai eu peu de relations. Des mon enfance, j'ai découvert ma fascination pour les armes. Rapidement, je me suis mis à étudier leur maniement, et je suis aujourd'hui l'une des plus fines lames des Royaumes.

Je n'avais pas 20 ans que je quittais Abbadrah pour prendre la route. Je suis devenu un mercenaire apprécié pour son efficacité, et pour le respect des termes des contrats. L'argent m'importait peu à vrai dire, j'étais mercenaire par goût du voyage, de l'aventure et du danger des combats.

J'ai massacré, étripé, pillé et même violé pendant des années. Certains disaient que j'étais un monstre. Je ne faisais que mordre la vie à pleines dents. Je ne défendais aucune cause, je voulais juste vivre intensément. Et c'est ce que j'ai fait. On a dit de moi que j'avais un millier de victimes sur la conscience. J'ai peut-être tué mille personnes, peut-être plus, mais leurs âmes ne pèsent en rien sur ma conscience.

Mais à force de batailler dans tous les Royaumes, j'ai fini par atteindre les quarante ans, et par sentir le poids des années sur mes épaules. J'ai donc changé de philosophie dès ce moment. J'ai continué à voyager, mais dans le but de trouver une femme capable de me donner la descendance que je voulais. Certains pourraient ironiser en parlant du manque de romantisme de cette démarche, mais je laisse l'amour aux poètes et aux inconscients assez fous pour ouvrir des brèches dans leur coeur. Car je sais aujourd'hui que l'amour est une plaie qui conduit inéluctablement à la mort.

J'ai donc arpenté les Royaumes jusqu'à aboutir dans les Terres Veuves. Ce pays était ma foi fort agréable. Peuplé de méduses séduisantes, et producteur d'un vin de la plus haute qualité, je me suis surpris à flâner sur les coteaux, le long de ruisseaux bucoliques. Je vieillissais, il fallait que j'agisse avant de me retrouver à pêcher en parlant de mon passé glorieux à des enfants…

Et puis je l'ai vue. Je cherchais toujours parmi les méduses, maîtresses des domaines viticoles, et c'est pourtant une humaine, esclave, qui se révéla être la mère que je cherchais. Sous la crasse qui la recouvrait, je savais qu'elle recelait la beauté et la force que je voulais. J'ai déboursé 50 perles pour l'acheter à sa maîtresse, mais l'investissement, s'il était énorme, se révéla utile.

Naïve, elle croyait que je venais pour la libérer, et faire d'elle ma reine. Elle du rapidement déchanter. Elle ne passait que d'un maître à l'autre. Je l'ai prise des dizaines de fois, plusieurs fois par jour, jusqu'au jour où elle m'a annoncé qu'elle portait mon enfant. Croyant à une ruse pour éviter les assauts de ma virilité, j'ai continué pendant plusieurs semaines avant de constater les premières rondeurs, certes minimes, mais pourtant bien révélatrices de son état.

Alors je l'ai choyée. Je lui ai donné la meilleure nourriture, je lui ai acheté une demeure confortable, loué les services d'une servante. J'ai même réussi à faire venir un jorniste régulièrement pour qu'il surveille sa grossesse. Et je ne m'ennuyais pas. J'allais de marché en marché pour acheter les meilleures denrées, pour que mon enfant naisse fort et en pleine santé.

Je m'étais pris d'une affection pour elle, et j'ai même été surpris de ressentir un pincement au coeur quand le jorniste m'a annoncé qu'elle n'avait pas survécu à l'accouchement. Mais mon bébé se portait à merveille. Une fille. Medhril.

Nous sommes resté dans la maison pendant plusieurs années. Des précepteurs vinrent lui apprendre à lire, écrire et compter. Dès ses 10 ans, nous sommes partis.

Nous avons repris la route, et je lui ai fait découvrir le monde. Elle était émerveillée, et j'étais assez fier d'elle lorsqu'elle se révéla curieuse du maniement des armes. Elle se révéla une bonne élève, et je dois le dire, j'étais heureux.

Un événement étrange, que j'avais pris pour anodin à l'époque vint troubler notre solitude alors qu'elle devait avoir treize ans. J'avais entendu du bruit dans sa chambre, et lorsque je suis arrivé, j'ai trouvé la fenêtre ouverte, et une silhouette massive qui fuyait dans la nuit. J'ai couru, et j'ai fini par rattraper la silhouette. Le minotaure était imposant, et je savais ma vie en danger sans mes armes face à un tel colosse. Pourtant, dans son regard, je vis une certaine douceur. Il me regarda quelques secondes, puis s'en alla tranquillement. Après avoir croisé son regard, je savais qu'il n'avait pas fait de mal à Medhril, et qu'il n'avait pas l'intention de se battre avec moi.

Lorsque je suis rentré, Medhril dormait paisiblement.

Aujourd'hui je me rends compte que c'est à partir de ce moment qu'elle a commencé à réellement devenir forte et habile. Ma fierté n'en était que grandie, et je sentais que je

pourrais mourir en paix une fois qu'elle aurait atteint un niveau de maîtrise égal au mien.

Notre périple dura encore sept années durant lesquelles nous louèrent nos services comme gardes du corps à de riches marchands, ou à des diplomates. Nous avons même vu Abyme et combattu ensemble des démons. Bons sang que j'étais heureux, et fier…

Puis, alors que nous fêtions son vingtième anniversaire, en dégustant en primeur la récolte des vignobles princéens de 1447, un homme étrange est apparu. Il portait une robe grise, et de sa capuche dépassait des cheveux tout aussi gris. Lorsqu'il a rabattu son capuchon, c'est un visage au teint cendreux qui s'est révélé. Même son regard avait adopté cette couleur monotone et sans vie.

D'une voix calme et posée, il a demandé à s'entretenir en privé avec ma fille. Voyant qu'elle désirait cette entrevue, je les ai laissés. Leur dialogue a duré plus de deux heures. L'homme est ensuite reparti, laissant Medhril songeuse.

Le lendemain, elle m'annonça une nouvelle qui me laissa sans voix. Elle avait une mission à accomplir, une mission qui ferait d'elle une héroïne comme celles dont on raconte la légende. D'autres héros l'attendaient à l'ouest, et elle devait me quitter sur le champ. Elle me serra très fort contre son coeur et me laissa là. J'étais comme un pantin dont personne ne veut tirer les ficelles. Les bras ballants, la bouche ouverte, le regard vide.

Je ne pouvais pourtant pas la laisser partir. J'ai enfourché ma monture, et me suis lancé à sa poursuite. Toujours sur sa trace, j'ai voyagé plusieurs semaines jusqu'en république mercenaire. Là, dans un petit village, elle a rencontré des saisonnins. Un ogre, un farfadet, un nain et un satyre. Le premier semblait un guerrier redoutable, le second portait sur ses épaules plusieurs danseurs, le troisième semblait faire partie de l'Equerre, et le dernier ressemblait à tous ses congénères: une créature sale et peu ragoûtante. Ils sont restés dans une auberge toute la nuit, à discuter. Et ils sont partis au matin.

J'ai continué à suivre le groupe pendant plusieurs jours. Ils ont chevauché jusqu'une vallée très encaissée. Sur l'autre versant se tenait fièrement un petit fortin qui semblait imprenable. Je n'ai pas pu saisir les paroles de l'ogre à ce moment là, mais visiblement, ils étaient là pour entrer dans la place forte. Ils ont bivouaqué, et au matin, dix autres personnes de tous les peuples les ont rejoint. Ils étaient maintenant quinze, et la motivation pouvait se lire dans leurs yeux. Ils fourbirent leurs armes et entamèrent la descente.

La jalousie agissait comme un poison dans mon coeur. J'avais été sa seule famille, et en quelques jours, elle m'avait oublié, me délaissant pour des aventuriers qui la menaient droit à la bataille. Je décidai de prendre les devants, et j'observai la forteresse pendant plus d'une heure. Elle était occupée par des drakoniens, aidés de petites créatures ailées et des femelles à la beauté ineffable. Ils travaillaient à la reconstruction de la muraille. Il y avait au moins une cinquantaine de ces lézards sur pattes. Ma fille courait à sa perte,

ils n'en sortiraient pas vivants. Il fallait que je les arrête. Ils approchaient et n'étaient plus qu'à une dizaine de minutes du fortin. J'ai couru, et je les ai interceptés.

J'ai vu la surprise de Medhril, et l'interrogation des autres. J'ai tenté de les prévenir, mais rien n'y faisait. La rage qui coulait dans mes veines m'empêchait de bien comprendre ce qu'ils disaient, mais je crois avoir discerné les mots "masque", "inspiré" et "flamme". Mais je ne voulais pas savoir. Je me suis approché, j'ai saisi ma fille par le bras, et j'ai tenté de l'emmener. J'ai alors entendu un cri qui ressemblait à "ne la touche pas" avant de voir le nain me frapper de son marteau. Mon sang ne fit qu'un tour, j'ai sorti mon arme et j'ai frappé, vite, et bien. Le nain ne s'est pas relevé de mon coup, mais je fus rapidement encerclé par quatorze adversaires déterminés. Même Medhril me menaçait de son arme, mais ses yeux m'imploraient de partir. J'ai refusé, j'ai hurlé mon désespoir, j'ai même pleuré, et puis j'ai frappé une seconde fois, sur un farfadet qui me regardait d'un oeil condescendant en m'appelant "terne". C'est au moment où je croyais mon heure arrivée, où j'attendais la riposte des compagnons de ma deuxième victime que des cris ont retenti. J'ai levé la tête, et j'ai vu des dizaines de drakoniens bondir de la corniche qui nous surplombait. Les amis de Medhril m'ont alors oublié pour se concentrer sur le combat.

Ce fut une véritable boucherie. Les compagnons tombaient un à un, alors que les drakoniens semblaient toujours plus nombreux. J'ai vu Medhril mourir sous mes yeux, je n'ai pu que m'enfuir.

J'ai abouti dans un bosquet ou je me suis écroulé en larmes. Les drakoniens avaient certainement entendu mes cris et le bruit de mes attaques. J'avais la mort de ces gens sur la conscience, et plus grave encore, j'avais moi même provoqué la mort de ma fille. J'étais maudit…

C'est alors que je m'apprêtais à mettre fin à mes jours que je vis l'homme gris apparaître devant moi. Celui qui avait discuté si longuement avec Medhril avant qu'elle ne me quitte se tenait face à moi, le regard sévère. J'avais complètement anéanti une compagnie. Les héros dont j'avais provoqué la mort étaient le dernier rempart contre l'emprise du "Masque" sur la région. Je ne comprenais rien à son discours, mais cela semblait grave.

Sa dernière proposition fut que, plutôt de me suicider simplement, je pénètre dans le fortin pour y dérober un tableau. Je n'avais aucune chance, mais au moins, je devrais emmener un grand nombre de drakoniens avec moi dans la mort.

Voilà, tout est fin prêt, mon armure est ajustée, ma lame est afutée … Et je laisse sur cette terre une dernière trace de mon passage: mes larmes, les larmes d'un père…

Etienne Goos

Excellences,
veuillez trouver ici joint un manuscrit trouve récemment dans la cave d'une auberge, ainsi que le rapport du mage ă qui il a ete communiqué.
Je ne saurai trop m'avancer, mais si cette lettre est véridique, nous nous trouvons en possession d'informations mettant a la lumière (sans jeu de mots de mauvais gout) les origines mythique d'un des peuples saisonnins les moins connus.
Bien entendu la prudence s'impose car la véracité de ce texte ne saurait être établie avec une absolue certitude.
Une fois de plus, votre sagesse nous guide.

Rapport de découverte

L'objet est un manuscrit de plusieurs feuillets.
Rédigé dans une langue difficilement compréhensible ressemblant fort a du modhéhen ancien, une grande partie n'a pu en être traduite.
On trouve des traces de terre et de sang sur les feuillets en plusieurs endroits, et leur age les fait apparaitre vieux et raccornis.

Les manuscrits ont été trouvés dans la cave d'une auberge du sud d'Urgemand. Il est coutume en ces lieux d'avoir de grandes caves souterraines séparées de lourdes portes de chène. En ces lieux, il est coutume de faire parvenir une fois par jour la lumière dans les moindres recoins de la cave au moyen d'un jeu de miroirs[1] afin de dissiper les mauvaises influences qui auraient pu s'accumuler avec la noirceur.
C'est au cours de cette inspection annuelle que fut trouvé le cadavre. Celui ci était celui d'un minotaure adulte. La créature s'était retrouvée on ne sait comment dans cette cave dont la seule ouverture était close par la lourde porte et était morte de faim, comme le témoigne ses mains rongées. Dans ses bras momifiés il tenait un petit coffre d'obsidienne contenant ce document, auquel il semble avoir attache une importance extrême puisque même la faim n'a pu le faire y toucher.

Voici maintenant ce que nous avons pu décrypter des antiques feuillets.

"
Troisième jour de la lune Orange descendante.
Le mouvement est en route.
En ce jour, notre chef Karlaat Rouge Corne, digne fils de l'été et préféré de la Dame a donné le signal. Notre peuple s'est mis en route pour se diriger vers la Pierre des Rencontres. Partout sur le Continent, les notres quittent leurs havres pour nous rejoindre. Lă notre nation sera complète, lă l'annonce pourra t'être faite.
Je suis son chroniqueur. En tant que tel, et pour les quelques années qu'il me reste avant de rejoindre la Dame, je suis la mémoire de la marche. Aussi faut il en reprendre les raisons.

Nous sommes le peuple Minotaure, servants de l'été et gardiens du Spectre. Notre peuple est un peuple honorable car sien est le secret de la substance. Lors de l'Attribution, notre saison recut la faveur de Diurne et son ombre plane sur nos actes. Hors c'est de Diurne que l'oeuvre de la Muse[2] nous parvient et c'est ă nous que sa régulation a été confiée par la Dame.

[1] Vous comprendrez aisément les sources de ladite superstition.
[2] On peut supposer qu'il s'agit ici de la muse de la peinture aquelle semble un point focal de l'attention desminautaures.

Nous sommes donc les bergers des couleurs et ceci se ressent dans l'humeur de notre peuple. Les humains plaisantent en disant qu'un tissus rouge énervera un taureau, mais un rouge suffisament intense émerveillera l'un des notres.
Ne nous prenez pas cependant pour de doux rêveurs. Notre rage de bataille a été percue lors des guerres saisonnines, lorsqu'il nous fut nécessaire de combattre pour la suprémacie de notre saison, menacée tant par le vigoureux printemps que par le subtil hiver ou le déclinant automne.
Lă ou les timides géants s'écartaient du champ de bataille et ou les Ogres dévastaient avec force, mais sans raison ni objectif, les minotaures étaient les maitres du champ de bataille.
Souvenez vous d'Ocrefeuille, de Ternepierre et de Tourneglaise. Nous avons mis a sac le Palais du Givre et avons été les seigneurs des Pierres Quérulantes.

Mais désormais notre marche est autre. La paix artificielle qui ă fait place aux combats n'est pas dans notre nature, et une autre quête nous anime. Une quête plus en accord avec notre nature.
En effet, la Matriarche Rouge, huitième magicienne de l'Ordre vert et dirigeante de cette lune a avertie notre seigneur de la résolution de notre Enigme. Enfin la moitié de notre nature va nous revenir. Et pour cela nous devons marcher. La Pierre n'est qu'ă une lune, et la vérité nous sera communiquée dans deux, lors de la nuit Décolorée.

En attendant, marchons

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

Cinquième jour de la Lune Rouge Descendante

Enfin la marche s'est achevée. Déjă trois troupes des Cornes d'Azur nous ont rejointes, et l'une d'entre elle est visible ă l'horizon couchant. Le soleil semble célébrer leur venue déchainant sa substance, comme si Diurne acclamait le rassemblement de ses fils les plus fidèles.

Le voyage fut cependant difficile. A plusieurs moments, des humains venus d'horizons divers s'en sont pris a nos hommes ainsi qu'ă nos troupeaux. Quelques uns de nos braves ont ainsi péri aux marionnettes, mais pour chacun des chromatiques tombés, sept humains ont rejoint la terre et bientot les poupées ont compris ă qui ils avaient ă faire, en particulier après notre arrivée ici, lorsque nos frères ont commencé a venir grossir notre nombre.
Cette lune est glorieuse, car elle verra le rassemblement de la quai totalité du Peuple Cornu.
Déjă les Matriarches Colorées tracent leurs sigiles et les arts emplissent la terre, renforcant la surface de cette contrée. Il le faut bien, trois magiciennes sont tombées au cours du voyage sous les flèches des poupées. Nos femelles ne sont guère nombreuses, et leurs magies nous seront nécessaires si nous voulons être unis et enfin completer notre héritage, au moins autant que les armes de nos males.

Mais trêve de bavardage. Que la journée soit ă la liesse, et point au regret.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

Second jour de la Lune Noire

Je prends la plume dès les premiers rayons de l'astre diurne, de crainte que les secrets révélés par la Matriarche Rouge ne soient trahis par les ténèbres. Et quels secrets.

La Matriarche Rouge et Karlaat Rouge Corne avaient choisi la nuit sans lune pour parler, par respect de l'Enigme, et ce fut un choix judicieux, car quel meilleur choix que la seule nuit sans lumière de l'année pour soulever le voile de l'Enigme. Enfin le mystère a été révellé, enfin le Spectre va être complet.

Nous étions tous rassemblés. Les cornes Rouges, ma troupe, les Cornes d'Azur, les Cornes Oranges, et bien d'autres tribus, tous autour du feu de la cérémonie, buvant et riant, lorsque Karlaat est arrivé, la Matriarche Rouge a son bras. Ils sont tous deux montés sur le promontoire, et Karlaat a pris la parole.

Il a rappelé a chacun le role de notre peuple depuis son enfantement. Il a rappelé l'enjeu de l'Enigme: comment protéger ce que nous ne connaissons pas ? Ou se trouve la part male de notre trésor, le Spectre. Depuis toujours, nos femelles manipulent la Substance pour en tirer leur magie colorée, alors que nos males, faute de pouvoir trouver leurs couleurs, se voient forcés d'endosser le role de guerriers.
Quand il eu fini il se tut, et laissa place ă la Matriarche Rouge, laquelle a son tour nous parla, pour nous annoncer que l'Enigme était dévoilée, mais que la quête n'arrivait ă son terme que pour laisser place ă une autre.

Voici en substance quelle fut sa nouvelle:
Dans notre recherche, nous avons fait un oubli gigantesque. Depuis la création des décans et la division du temps par ceux ci, nous avont été les gardiens des couleurs, mais nous en avons oublié la provenance.
Les couleurs sont le cadeau des Muses au monde, utilisées pour lui donner substance, mais celles que nous connaissons sont les couleurs apportées par Diurne au monde d'en haut. La preuve en est que lorsque la lumière n'est pas présente, nulle couleur ne parait et que le monde est dans le gris. Mais Diurne a une soeur. Celle ci, Noxe vit dans le monde d'en bas, et elle est celle qui emet en ce lieu la seconde moitié du Spectre. La moitié qui devait revenir de droit ă nos males.

Il a alors proposé la chose suivante aux sept Troupes: le suivre dans les Profondeurs et rencontrer Noxe afin de prendre possession de notre héritage. Unir le Spectre.
Et nous avons presque unanimement accepté de le suivre.

Encore une marque de la clarté d'esprit de notre seigneur: la Pierre des Rencontres possède ă sa base une caverne, et celle ci mène dans la première strate des profondeurs.
Nous partirons dans six jours, une fois que nous nous seront apprêtés, avec des provisions, des armes et lorsque les troupeaux auront été divisés entre Ceux qui Restent.
La séparation est difficile, mais au moins toutes les femmes viennent avec nous. Je pense que la puissance de leurs Couleurs sera nécessaire.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

Second jour de la Lune Rouge Ascendante

Nous sommes entrés. Ainsi commence la dernière légende du temps de la séparation de notre peuple. A notre retour nous serons unis, ou nous ne serons plus.

Nous avons donc pénétré dans les profondeurs il y a de cela deux jours, et jusqu'ici tout va bien. Certes, ceci a du sembler étrange aux humains de voir cette armée de minotaures (de cornus comme ils disent) pénétrer sous terre par cet aspect, enfin, au moins autant que de nous voir

abattre une forêt pour nous procurer suffisament de torches pour notre long voyages. Espérons que nul mal ne sera fait ă nos frères en surface, maintenant privés de l'avantage du nombre. Je ne peux m'empêcher de m'inquiéter, ces humains étaient nombreux. Enfin, concentrons nous sut le présent.
Nous sommes dans la partie des Profondeurs la plus superficielle (relativisons, cela fait deux jours que nous descendons dans ces abysses) : l'Entre-deux-Mondes. Ce lieu est étrange, autant qu'énervant : une succession de boyaux et de cavernes, certaines de roche amorphes, d'autres de cristal taillé par des mains inconnues aux dimensions titanesques (et certains cristaux renfermant des créatures endormies auxquelles je n'ose penser), certaines en cheminées remontant vers la surface, d'autres d'une telle taille que notre armée entière y tenait.
Divers couloirs se séparent fréquemment, partant l'on ne sait ou. Mais toujours nous suivons. Nous suivons la Matriarche Pourpre, qui a endossé le role de sa Couleur, celui du guide. Déjă sa couleur a pris la Couleur et par ces yeux celle ci nous mène ă notre destin glorieux.

Bien entendu, des problèmes se posent, mais ils ne sont pas insurmontables. Nous avons du combattre une colonnie de scolorpions souterrains qui logeaient dans une des cavernes sur notre chemin, et nous en avons brulé tous les nids de nos torches.
Le Planorbe fut plus difficile a écarter de notre chemin, mais notre nombre et la magie de nos femelles ă fini par l'intimider. Nous restons cependant sur nos gardes, car il pourrait roder ă notre suite.
De même, les ténèbres me semblent menacer la santé des plus faibles d'entre nous. Ertains montrent des signes d'énervement. Mais il n'est pas question de faire marche arrière. Les dangers pour des individus seuls seraient trop grands. La sécurité est ici dans le nombre et dans la magie des matriarches.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

Fin de la Lune Rouge ascendante:

Je commence ă perdre le compte du temps, et je suis certain de ne pas avoir écrit cette semaine.

Les ténèbres sont de plus en plus difficiles ă supporter. Certains ont publiquement demandé ou était le Spectre invisible promis. Ceci aurait pu affecter l'autorité de Kaarlat, mais celui ci est resté digne ă lui même et s'est adressé ă son peuple. Debout dans une caverne cyclopéenne sur le crane de quelque oiseau titanesque, il a dit nous comprendre et nous a demandé de lui renouveller notre confiance.

La Matriarche Pourpre peut ressentir ou est le spectre a t'il dit. Il nous a rappelé que celă était notre destin, notre Quete, et que l'on ne pouvait pas renoncer ainsi. Il en va de notre honneur. Puis la Mère Pourpre a parlé. Elle nous a dit que nous approchions, et que le pouvoir était proche, la baignait de sa lueur.

Tous nous avons acclaméKaarlat et la Matriarche, mais je n'y ai guère mis trop de coeur. Je suis vieux et mes yeux me jouent des tours: j'avais l'impression que la peau de la Matriarche s'était assombrie depuis la dernière fois.

A notre réveil, nous nous remettons en route.

????????

Cela fait au moins une semaine qu je n'ai pas écris. Sans doute plus.

Je suis faible et fiévreux, mais je ne peux me soustraire ă mon devoir.

Près de la moitié des notres ont péri au cours des derniers jours. Une arcade de pierre nous servant de pont s'est écroulée sous les roues de nos charriots de queue, emportant avec eux nos enfants. Nos enfants… Le futur de notre race a sombré dans les ténèbre et le choc des charriot contre la pierre ne nous est parvenu que faiblement, apres plusieurs dizaines de secondes. Pas un cri ne les a suivi. Avec eux la moitié de nos réserves d'eau et de nos provisions.

Qui plus est, les notres se sont battus contre une tribu de lutins caverneux. Nous les avons certes exterminés, mais le combat fut apre et mortel, et j'ai douze longues oreilles pointues accrochées ă mes cornes rouges. Pas une seule ne vient de la même tête. Mais je ne sais pas s la victoire fut totalement notre. En fait, nous craignons, Karlaat et moi qu'ils n'aient usé de leur magie végétale pour contaminer la troupe avec quelque maladie. Mon sommeil d'hier a été profond, et peuplé d'enfants tombant, sans jamais toucher le vide, et de leurs yeux, et de leurs cris…

Mon fils est mort dans cette chute. Il avait 14 printemps, presque un adulte. Mais je ne pleurerai pas. Jusqu'a ce que le spectre soit complet, je suis un guerrier. Un minotaure. Nous ne pouvons plus reculer. Qui plus est, la Matriarche Pourpre dit que le début des strates de Noxe n'est pas loin. A un jour ou deux.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.
Ou est la Dame en ce moment. Peut elle nous voir ?

??????????

Nous sommes arrivés ă la première strate, et quel changement par rapport au dehors.

Mais je m'emballe. Procédons par ordre. Sur les dires de la Matriarche Pourpre (qui devrait être nommée matriarche noire, tant le violet qui recouvre sa peau est profond), nous avons cheminés, arrivant finalement dans les ruines d'une antique cité en ruine. Je me demande qui a vécu ici, et quand, mais ceci est ancien.

Alors que nous cheminions entre ces antiques colonnes de marbres, les éclairant fugitivement de la lueur de nos torches, un souffle venu d'au delă de notre progression a soufflé les premières… et nous nous sommes rendu compte que nous pouvions voir. Difficilement certes, de facon tenue, mais nous voyions nos ombres, les contours de nos mains. Nous. Nous avons alors constaté que la lueur, difficile ă analyser en elle même, venait de l'avant, et nous avons pu voir que nous arrivions a une grande ouverture dans la paroi rocheuse ou s'arrêtait la ville. En fait cette ouverture ressembl;ait ă une porte, et il semble qu'autrefois des portes colossales, titanesques en aient fermé l'accès. Autrefois car désormais la porte était soit tombée en poussière, soit avait été abattue.

Nous nous sommes dirigés vers la porte, et le sol s'est ouvert sur nos premiers rangs. Un cocheliche avait préparé son piège sous la place, et une douzaine des notres périt avant que nous ne le mettions ă bas avec des flèches enflammées. La plus proche disciple de la Matriarche Rouge est morte, alors que la matriarche en personne a été elle aussi bléssée.

Mais de l'autre coté de la porte, quel spectacle.

Nous étions sur un promontoire donnant sur une gigantesque vallée creusée dans le sol par un courant d'eau ténébreux et tumultueux. Des arbres calcaires s'élevaient dans les canions de ce

paysage d'apocalypse ă la beauté sauvage, lequel nous apprimes plus tard était fréquemment bouleversé de tremblements de terre.

Une lueur diffuse nimbait le lieu en permanence. Non pas une lueur, quelque chose d'autre. Quelque chose permettant de voir sans lumière, comme une lumière noire et omniprésente, inconnue ici. La lumière de noxe. Nous allions apprendre plus tard dans la strate de Noire Cérule, auprès des Prophètes de la Nyctante, quelles étaient les règles de ce lieu:

Les Abysses comme sont nommées l'ensemble des strates, sont en fait le lieu ou s'est repliée Noxe lors de sa fuite de la lumière. Plus l'on s'enfonce dans son domaine, plus on se rapproche d'elle, et plus son influence est forte, allant jusqu'a supprimer celle des Muses. Nous étions ici en Verténèbre, la première des strates et les lois étaient encore les mèmes que celles de notre monde (je ris encore de ceci quand on voit les taches tombant de la paroi/plafond de cette titanesque caverne pour saisir quelque creature en bas et remonter s'en repaitre).

Pour fèter cette amélioration de notre condition, ainsi que la fin de cette désastreuse première partie de notre voyage, Kaarlat décida d'aller chasser afin d'organiser un banquet.

Ce fut un succès. Je dois dire que le moral de nos troupes en a été amélioré… beaucoup. Surtout qu'après nombre de males et de femelles se sont ensuite rejoints dans l'ombre. Pour se ressourcer je devrai dire, mais après tout c'est leur devoir, si nous voulons espérer voir notre race se perpétuer.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

????????

Le temps est décidément étrange et difficile a comprendre en ce lieu. Je ne sais depuis combien de temps nous avancons, ni ă quelle distance nous sommes de notre but. En tout cas nous en avons appris plus sur l'étrange vie qui habite ce lieu.

Il semblerait que les arbres minéraux qui nous dominent en ce lieu soient des formes de vie végétale. Je dis semble car le seul que nous ayions pris le temps d'ouvrir s'est révellé contenir une chair spongieuse irriguée par un liquide noiratre et épais. Les miens qui en ont mangé ont du le macher longtemps, et n'en ont pas semblé satisfait, tant par le gout que la capacité nutritive.

Enfin, au moins ils ne sont pas tombés malades.

Il faut dire que le moral est meilleur ici. Se retrouver a cette lumière obscure, dans des lieux ou la nourriture est abondante, champignons et petits singes aux yeux globuleux et laiteux a fait beaucoup pour nous.

Si seulement cette eau n'avait pas un gout de terre.

Mais j'entends du bruit. Allons voir de quoi il retourne, le camp est en émoi.

Avec raison. Je reprends la plume après deux heures de réunion. Ce que les guerriers nous ont rapporté est éffarant: une forme de vie intelligente. Un des enfants de Nox, un démon. Et celui ci est venu de lui même nous parler…

Il avait une apparence difficile ă déterminer, ses traits même semblant protéiques dans l'ombre constante de ce lieu. Une chose était sure: sa couleur en faisait un des opalins, les laquais des enfers (difficile a dire de cette facon alors que nous étions venu en enfer de notre plein gré).

Il a dit nous présenter un sauf conduit de son maitre, le Cardinal aux Multiples Plaies, celui par les veines duquel coule les torrents. De son avis même, le Cardinal était de persuasion obsidienne et règnait sur cette partie de la strate. En riant devant notre désaroi, il nous a dit que non, cette caverne n'était pas la strate entiére, mais qu'elle n'était qu'une de ses couches les plus proches de la surface, délimitée par les courants noirs qui bouillonnaient dans leurs sombres lits. Ceux ci étaient le sang de son maitre, iriguant son domaine, et par cela, tout ce qui se nourissait de ce sang était sien, comme les arbres lithiques que nous avions apercus (Il faudra que nous nous contentiions donc de l'eau suintant des plafonds).

Il se fit alors embassadeur de son maitre, nous expliquant que celui ci nous donnait un sauf conduit pour passer notre chemin vers la strate inférieure, mais que le passage vers celle ci était encore loin, ă plusieurs cycles de marche et au travers de la jungle noire.

Et que si nous voulions passer, il nous faudrait accomplir un travail pour son maitre, et détruire pour lui un barrage bloquant l'accès ă un des cours d'eau de ce pays.

Nous avons refusé, bien entendu. Nous n'obéissons pas aux démons. Nous les combattons, au dessus. Pour prouver notre choix, nous avons torturé l'Opalin et l'avons tué. Sa chair s'est liquéfiée et a été absorbée par le sol.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

?????????

Nous allons devoir obéir aux démons. Quelle honte sur notre troupe et notre peuple entier. Le Cardinal nous tient, car nous avons tous bu de son eau, ou mangé de ses arbres ou de ses animaux, lesquels s'étaient eux même abreuvés.

Comme preuve de son pouvoir, l'opalin est revenu ce matin. Il semblait meurtri, et ses articulations étaient tordues. Qui plus est, un de ses ridicules petites cornes était brisée. Pas étonnant qu'il semble nous en vouloir.

Il nous a alors transmis, sur un ton bien moin cordial, un ultimatum de son maitre.

"Seuls les Inféodés, ceux qui ont bu le sang du Père des Torrents, peuvent demeurer en ce lieu. Et mon maitre ne veut de toute facon pas perturber notre équilibre par votre présence. Vous quitterez donc ce lieu. Mais avant vous exaucerez ses souhaits. Car ici tout est son humeur. Même vous, les étrangers avez été assimilés."

Pour preuve, il fit un geste envers Muff-Nirrr, chef de meute des Cornes Jaunes, et celui ci tomba ă genoux. Nous vimes avec horreur ses veines les plus épaisses exploser alors que son sang, noir, en jaillissait en déchirant la peau sous la forme de fillaments noirs. Ces fillaments replongerent alors dans son corps et en arrachèrent les os. Ce n'est que lorsqu'il ne fut plus qu'un corps ensanglanté que les tentacules se liquéfièrent ă leur tour, et nous vimes le sol absorber tout ce sang versé en quelques secondes, alors que dans le même temps des plantes de calcaire s'épannouissaient sur le cadavre.

Le pire ? Pendant tout cela nous ne pouvions pas bouger. Pas l'aider. Non par peur. Nous sommes le peuple taureau, la mort ne nous fait pas plus peur que la souffrance. Non, mais nous sentions tous des choses en nous, dans nos muscles, dans nos ventres, autour de nos os. Des fils de ténèbre qui nous ligotaient de l'intérieur.

Satisfait, le petit démon cueillit une des fleurs de pierre qui avaient poussées sur les cornes de notre ami, et se la mit dans ses cheveux fillasses.

“soyez prêt dans un demi cycle. Demain, nous marchons.”

Nous sommes les minotaures. L’été nous garde et nous gardons l’été.

< Ici le texte est tres abimé, et trois pleines pages manquent au journal, arrachées semble t’il. Nombre des autres sont tachées et indéchiffrables.>

??????????????

Nous sommes enfin dans la strate du dessous. Un endroit différent du premier comme le jour l’est de la nuit (y aurait il différents types de nuit… cela semble le cas ici).

Rien que de penser ă ce que nopus avons du subir pour venir en ce lieu, je tremble encore. L’opalin ne nous avait pas dit que l’ouverture du tunnel menant ă la strate inférieure se trouvait sur les terres d’un seigneur ténébreux opposé au sien, et que tout le plan était que nous livrions sa guerre ă sa place.

Après que nous ayons combattu dans la noire clarté de ces cavernes les troupes opalines gardant le barrage des Cranes, après que nos braves guerriers et plusieurs des novices chromatiques soient morts en combattant les krakenoirs gardiens, enfin le barrage est tombé, innondant de ses fluides obscurs la plaine d’en dessous, et l’amas de végétaux qu’elle contenait. Alors que nous regardions, exténués, le déluge qui envahissait la plaine, nous vimes les arbres arrosés de la liqueur de nuit se rigidifier et se recouvrir de croutes de pierre, d’une gangue similaire ă ceux des terres du Cardinal. Certains explosèrent sous la pression qui s’exercait sur eux. Et des plus hauts des sommets de la cité qui s’étendait au delă des arbres, une nuée d’oiseaux noirs se leva.

“Ceux ci,” dit notre opalin guide (je ne sais trop pourquoi celui ci trainait encore avec nous, son corps n’était plus que douleur après tous ses soirs ou nous avions défoulé notre rancoeur sur son corps) “ sont les opalins de la Cité de Fontière, la ville dont vous pouvez voir les batiments au loin. Cette ville est inféodée au Rouge d’Omnu, un Carmin qui a osé faire sescession de l’autorité de mon maitre et bloquer les flots nourriciers de sa rivière. Grace ă vous, le sol lui même les combat désormais. Et maintenant, la punition va les frapper.”

Ce faisant, il désigna dans un grand geste quelque chose dans mon dos. Je me tournais, et pu voir des cohortes de démons volants s’envoler de la jungle noire et se diriger vers la ville pour livrer un combat aérien aux opalins fugitifs.

Notre opalin s’adressa ă nous. “ Vous avez servi mon maitre, et celui sera fidèle ă sa promesse. Vous êtes libres. Libre de bvous diriger vers Noire Cérule, la strate du dessous, dont l’accès n’est guère loin. Bien entendu, si certains d’entre vous désirent ne pas poursuivre ce voyage inutile, libre ă eux de rester. Le Cardinal sera ravi de les accueillir parmi ses serviteurs. Tout ce qu’ils ont ă faire est s’agenouiller, et boire de son sang.

A ma grande honte, certaines des personnes de mon peuple le firent, même des cornes rouges.

“Ou est le passage?” , demanda Kaarlat.

“ Dans le puit, au centre de la cité de Frontière” dit l’Opalin en éclattant de rire, et en nous montrant la cité ravagée par des tentacules de liquide noir, au dessus de laquelle se battaient des légions de démons ailés.

Karlaat prit le démon et l’empala sur une de ses cornes. “Tu viens avec nous” dit notre guide.

Le démon se débattit en criant que c'était interdit, que la strate était le domaine des bleus, et qu'en tant qu'opalin il ne pouvait s'y risquer, et Karlaat lui arracha les membres.

Lorsque nous repartimes, nous n'étions plus que quelques milliers. Il nous fallu bien entendu combattre dans la ville en ruine, et éviter la chute des batiments s'écrasant et les vagues de sang noir causées par cette chute. A la fin, nous pumes nous frayer un chemin vers le puit central et nous engager sur les grandes marches qui descendaient vers la Noire Cérule.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

??????????

La Noire Cérule. Nous y voici, ou du moins, dans une de ses couches.

Cet endroit est encore plus étrange que le précédent, et si je n'étais pas un des miens, je dirais que je commence ă avoir peur. Mais il faut que je me ressaisisse, ou je finirai par montrer ma peur, et mes cornes pourraient tomber.

Après une longue marche, mon peuple et moi, toujours dirigé par Karlaat, somme arrivés a une nouvelle caverne. Une caverne qui semblait encore plus grande que celle de Verténèbre. En fait, le chemin que nous avions suivis dans le puit nous avait mené sur une espèce de plateau. De très grand plateau. Le genre de plateau susceptible de soutenir le poids de deux ou trois mille minotaures. Un plateau surplombant un sol invisible, caché par des nuages de la couleur de la nuit. Pas noir, mais le bleu caché derrière le noir de la nuit. Ces nuages sont partout. A nos pieds, mais également au dessus de nous. Impossible de voir le sol ou le plafond de la grotte. Mais ils doivent exister. Sinon nous ne serions pas sous terre… n'est ce pas ??

Mais je divague. Bien entendu que nous sommes sous terre. La Matriarche Violette nous l'a dit. Cependant je ne lui fais plus confiance. Son corps est de venu noir comme le charbon, et des nuages de vapeur noire s'échappent de sa bouche quand elle expire. Pas de ce bleu/noir qui lui ici, pas plus que du vert noir de la strate précédente. Non, je parle du noir parfait, l'absence de toute couleur. L'absence du don de Nuence, la négation de la substance. Un peu comme le liquide dans lequel nous marchons depuis l'assaut du barrage. Ce liquide qui dégoulinait dans le puit en même temps que nous descendions. Le Sang noir du démon. Il colore tout chez nous, et on ne reconnait presque plus les couleurs de nos tribus ă nos cornes.

Ce sang qui commence ă tomber. De lă ou je suis, je le vois s'écouler par dessus la corniches, tomber dans les airs et disparaitre dans les nuages en dessous. Ces nuages de bleu outrenoir qui roulent comme des vagues et dans lesquels transparaissent parfois des éclairs.

Reposons nous. Nous sommes ă bout de nerfs. Fatigués, exténués même. Et effrayés. Même Karlaat, nous le savons.

L'opalin s'est tu. Ses membres commencent ă repousser, mais il n'a pas dit un mot depuis notre arrivée ici. Il se contente de dormir,… et de crier quand il se réveille. Je crois que nous allons le tuer ou le jetter dans les nuages en contrebas si on n'arrive pas ă le faire parler.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

??????????

Cela fait des semaines que nous sommes ici, ă nous demander que faire, et ou aller. Rien ne se passe et nous ne savons si il faut faire demi tour et abandonner. Nous nous nourissons des lichens noirs et jaunoirs qui poussent sur les parois de la caverne, mais c'est peu, et mon peuple maigrit. Ceci est d'autant plus grave que certaines de nos femelles ont montré des signes prouvant qu'elles sont enceintes. Il faut se nourrir.

Karlaat en est conscient, mais il est également désespéré de montrer qu'il y a quelque chose de l'autre coté. Nous ne pouvons pas avoir fait tout ceci pour rien. La Quête… Il doit y avoir quelque chose. Et puis qu'est ce qui nous attends en haut. Nos propres frères, esclaves du Cardinal et de ses flots meurtriers. Pourrons nous même continuer sans avoir ă les combattre ?

Je ne le pense pas. Qui plus est, Kaarlat m'a dit hier que la Matriarche Pourpre lui avait dit que nous allions bientot être secourus. Comment lui avait il demandé ? Elle lui a dit dit qu'elle avait envoyé le démon, l'opalin, chercher de l'aide.

Cela le rassure, mais il n'est plus comme avant. Avant il aurait continué et tranché de sa lourde hache tout obstacle. Ah Kaarlat. Ton père et moi avions combattu ensemble lorsque nous étions jeune (avant que ces lutins fourbes ne le tuent de leurs vils dards empoisonnés). Kaarlat, toi qui est comme mon fils. Avant, jamais tu ne te serais ouvert ă moi de la sorte. Et jamais tu n'aurais suivi cette Prétresse Noire. Elle exsude une odeur de corruption semblable ă celle de ce sang noir, bien que d'une fragrance différente.

Kaarlat. Je crains que si tu ne montres plus de force, quelqu'un ne demande le défi pour prendre ta place.

Comment la Prétresse a t'elle pu se faire obéir de l'opalin. Celui ci était encore hier tellement terrifié qu'il n'osait bouger. Il ne faisait que gémir malgré nos coups et menaces.

Je n'aime pas ca.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

??????????????

Sauvés, nous sommes sauvés.

Ca me chagrine de le dire, mais la Matriarche avait raison. La démon est revenu avec des secours. Non, excusez moi… je reprends. Des secours sont revenus avec le démon. Crucifié.

Ils sont arrivé il y a de cela quelques heures, sur des ballons. Et ce sont des humains. Nous n'en croyions pas nos yeux quand les sentinelles que nous avions postées aux abords de la corniche sont revenus avec la nouvelle que des choses imposantes arrivaient au travers des nuages. Nous nous sommes tous précipités pour voir (encore une preuve de notre faiblesse actuelle: jamais nous n'avons été aussi peu disciplinés) et nous avons vu. Des ballons desquels s'échappaient de ténus rais de lumiére. Autour de chacun de ces monolithiques objets se trouvait une ceinture de cabines, une cinquantaine par ballon, et chacune ă même de contenir trois des notres. Ces choses étaient reliées par des cordes don't l'extrémité se perdait dans les nuages.

Des ballons, une dizaine d'entre eux.

Nous étions partagés entre étonnement et émerveillement, aussi je pense que seuls quelques uns des notres se préparèrent ă un assaut. Seuls quelques uns agirent en vrais minotaures.

Mais nul assaut ne vint et le ballons s'arretèrent au niveau de la corniche.

Ils restèrent ainsi une vingtaine de minutes, malgré les ascendants, et nous vimes que dans les compartiments de ceinture du premier ballon, des humains nous regardaient avec d'étranges tubes du vue.

Semblant satisfaits de ce qu'ils observaient, les étranges humains de la cabine la plus proche ouvrirent une trape au dessus de leur cabine, montèrent sur celle ci, et s'afairèrent autour d'un siège et d'une petite baliste.

Bien entendu nous courimes nous mettre ă couvert. Mais ce n'était pas nous qu'ils visaient, et bientot avec une force incroyable, un harpon auquel était accroché une corde vint se planter dans le mur au dessus de l'ouverture par laquelle nous avions pénétré dans cette strate. Se fixant alors ă un harnais, un des humains se laissa alors glisser le long du fil pour prendre finalement pied sur la corniche. Au milieu de minotaures affolés.

" Bien le bonjour," fit il. "Je suis Nethelias, Prophète de la Nyctante, et je suis venu, avec mes frères, vous sauver."

Il était de taille moyenne (pour un humain, bien entendu, c'est ă dire petit et ridicule) et semblait malade et malingre. Ses cheveux gris lui donnaient un air agé que ses traits juvéniles contredisaient fortement, et d'étranges scarifications couraient sur ses bras et les quelques pans de son torse visibles malgré son épaisse robe de bure ocre (une couleur d'en haut me dirent mes yeux émerveillés et jaloux !!). Son air trahissait une certaine confiance, ainsi qu'une certaine impatience.

Kaarlat s'avanca vers lui et pris la parole.

" Et nous serions ravis de vous retourner cette joie de la rencontre, si nous savions qui vous êtes, et de qui vous désirez nous sauver."

" Mes frères et moi sommes un ordre dévoué ă la Nuit de Nyctante et sommes présent depuis plusieurs années en ces lieux. Nous sommes en quelque sorte des exilés volontaires du monde d'en haut vivant de celui ci un petit commerce, bien adapté ă sa vie. N'ayez crainte (comme si un minotaure pouvait avoir peur d'un humain chétif), nous sommes non violents et pacifistes.

En ce qui concerne ce dont nous voulons vous sauver, c'est très simple. Une tête de démon est tombée chez nous, sans doute après un combat plus haut. Un opalin. Nous avons pu comprendre qu'il était venu avec des visiteurs d'en haut. Nombreux. Faisant très vite un rapport avec le pluie noire qui dérange les azurins depuis quelques temps et les rumeurs d'une invasion venue d'en haut, nous en avons déduit qui vous étiez, et les problèmes qui venaient vers vous. Et nous avons décidé d'intervenir.

Les azurins natifs de cette strate ne goutent que fort peu ă la proximité l'essence de nos sphères volantes, mais pour vous mettre en sécurité, il faudrait que vous nous suiviez vers notre demeure assez vite."

Bien entendu, nous étions méfiants, mais le temps était pressant. Qui plus est, ceci était une facon de continuer notre quête, avec l'aide de personne d'en haut. Avions nous réellement le choix ?

Après un conciliabule assez bref, le conseil des Mères et des Chefs accepta de suivre l'homme. Pour ce faire, la corde qui reliait les ballons fut fixée au mur de la même facon que la première.

L'homme, Nethelias, nous expliqua alors que ses ballons ne pourraient nullement nous transporter tous chez lui, mais que les plus forts d'entre nous devraient se laisser glisser le long de ce cable, lequel était relié ă son monastère. Il fallait bien entendu pour cela lui confier l'essentiel de ce qui était métallique sur nous, car la presence de ceci pouvait fort attirer un éclair sur un des notres, et foudroyer tous ses frères.

Après moults maugrément et expression de mauvaise volonté, il en fut fait ainsi, et les premiers des notres attachés ă ces fragiles harnais se laissèrent glisser le long de ce filin en légère pente.

Les futures mères (c'est ă dire la plupart des femelles) et les vieillards (dont je fais partie) commencèrent eux ă monter dans les sphères volantes.

Ah, voler. Dans ces choses lumineuses, je pouvais comprendre ce que ressentaient les fées Noires. Pas étonnant qu'elles se croient ă se point supérieures.

Dans un premier temps, les ballons s'élevèrent ă nouveau et commencèrent ă traverser la couche de nuages bleus sombre au dessus de nos têtes. Ceci fut la cause de cris de trahison, et de moultes stupeurs, par mi les notres, mais Nethelias nous expliqua que cela était naturel, car le gaz contenu dans les ballons désirait retourner ă la surface, de par son origine (il ne s'appesantit pas trop sur l'origine de ce gaz lumineux). Une fois que les ballons se stabilisèrent, nous montrant ainsi que le plafond bloquait notre route, des paniers furent déployés sur le bord des ballons, et les frères de l'ordre montèrent le long des membranes des ballons.

Avec émerveillement devant l'ingéniosité de ces chétives créatures, nous les vimes alors arracher ă coup de pioche des fragments de pierre du plafond, s'arretant parfois pour récupérer un morceau de terre bleu légèrement lumineuse parmis les gravas. Lorsque le poids des roches capturées par les filets fut supérieure ă la capacité du gaz du ballon, celui commenca ă lentement descendre dans le vide, et les mineurs aériens descendirent rejoindre leurs cabines, certains examinant leurs prises, d'autre guidant la maneuvre vers un point précis dans le brouillard.

Nethelias nous expliqua que les cailloux bleus ramasses étaient en fait des extraits de ténèbre concentrée de ce lieu, et qu'ils en faisaient des encres lesquelles étaient vendues en surface aux conjurateur par ses frères. Ces extraits étaient bleus, mais d'autres dans les autres strates permettaient d'invoquer d'autres démons que les azurins.

Nous étions tombés au coeur d'un nid de conjureurs. Des agents de la démonie en personne. Que faut il faire? Combattre et mourir ou nous laisser faire et subir ? La décision sera a Kaarlat, ainsi qu'aux mères, je le crains (d'autant que j'ai cru remarquer que la Matriarche Jaune commence elle aussi ă s'assombrir).

J'en étais ă ces considérations quand je vis une forme massive sortir d'un des nuages. Un rocher volant. Celui ci était complètement miné et sculpté de motifs représentant des fresques de l'Harmonde, vénérant les dames de saisons, les muses, Diurne, Noxe et même, j'em frissonne encore, l'Adversaire.

C'est dans la gueule titanesque d'un démon que le filin sur lequel mes frères glissaient plongeait, et vers lequel les maneuvres de nos guides nous menèrent.

Encore une fois, je me dois de louer la sagacité de leur mécanisme ainsi que leur habileté. En effet, une fois la hauteur voulue obtenue, ils n'eurent qu'ă éliminer le trop plein de rochers jusqu'ă obtenir une stabilisation exacte et ă utiliser leurs lance-grapins mécaniques ainsi qu'un treuil pour nous mener dans la chose.

Mettant pied ă terre, je fus parcouru d'un frisson de félicité sans pareilles. Il est très éprouvant de voler pour une vieille créature terrestre comme moi et mon age se fait sentir plus chaque jour. Heureusement, très peu de mes frères plus jeunes n'étaient tombés. Bien qu'un ou deux aient été attaqués par des démons volants de couleur bleutée.

Nous étions tous éreintés par les émotions de cette journée, et nous nous regroupames dans un des coins de la piece commune que les étranges hommes nous avaient affecté ă notre demande.

Sans mettre de gardiens, tous mes frères s'endormirent, alors que je confiait au papier ces quelques notes.

On a coutume lă haut de dire "demain, il fera jour", mais je crains qu'ici la nuit ne soit éternelle.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

??????????????????????????????????????

J'ai parlé ă Nethelias ă mon réveil, et ce qu'il m'a dit m'a permi de mieux comprendre le lieu ou nous sommes ainsi que l'enjeu de notre quête.

Lorsque les quatre muses ont créé notre monde, elles ont chacune tissé une toile autour de la substance donnée par Nuence, les couleurs. En ce temps, les couleurs n'étaient pas comme maintenant, ni jour ni nuit n'existaient et les couleurs étaient unies. Peut être même n'y avait il qu'une seule couleur.

Puis furent créé Diurne et Nocte, et une part de ces couleurs primordiales, don't le nom et la teinte véritable ne seront jamais véritablement connues si notre quête échoue, fut partagée entre le jour et la nuit, Diurne et Noxe. La lumière blanche devint le Spectre, le rassemblement de toutes les couleurs, et la lumière noire fut confiée ă Noxe, qui l'emporta avec elle dans sa fuite vers le monde souterrain. Comme je ne comprenait pas alors tout ce qu'il disait, il approfondit pour moi son explication.

Lorsque Noxe fuit les rayons de Diurne avec ses protégés, les démons, elle se mit ă leur faconner un repaire loin de ces lances ardentes. Les Abysses. Au contraire de Diurne cependant, elle ne souhaitait pas voir sa part du spectre disséminée aux yeux de tous. Sa nature est de cacher et de dissimuler, aussi la sépara t'elle pour créer variété et chaos dans son domaine. A chacune des teintes du Spectre Obscur, une strate de son domaine serait consacrée, exposée ă cette teinte sans contrepartie et ă l'esprit de Noxe, le travail des Muses se déliterait alors couche par couche, jusqu'ă ne plus donner cours qu'ă un chaos auquel Noxe pourrait donner sa propre substance. Les profondeurs ou le Spectre Obscur dominerait sans contrainte. Ainsi chacune des strates a coloré les demons qui y sont nés et les a rendu conformes a son environement, et plus ou moins puissant selon leur proximite de la Ténèbre originale.

En bref, les Abysses se subdivisent de la facon suivante: Verténèbre, la strate des opalins, la plus proche de la surface, puis viennent les jumelles de la Noire Cérule ou dominent les azurins et les saphirins, qui se livrent une guerre impitoyable. A partir de la Noire Cérule, l'espace se délite sous l'influence corruptrice de l'Ombre, et les tunnels séparant les strates deviennent un labyrinthe en perpétuel changement pouvant ouvrir soit sur la seconde strate de Noire Cérule, soit sur les siamoises de Saffrombre, le domaine des jaunes. Mais le labyrinthe ne cesse pas en Saffrombre, même si elle en est un passage obligé, et il mène alors vers les cités basaltiques d'Ecarlaténèbre. Les trois doubles strates passées, le voyageur persévérant voit alors les chemins devenir insubstanciels alors que le monde s'ouvre sur le néant du Clair Obscur.

Si notre hote connaissait évidemment bien des choses surt les deux premières strates, il s'avéra pourtant ne rien connaitre du tout des spécificités des autres strates. En effet, tout comme les démons d'un cercle inférieur étaient impitoyablement détruits dans les strates les pl;us basses, nul humain n'était descendu plus bas que cette plaine d'azur. A vrai dire, il ignorait lui même ou se trouvait le passage menant au labyrinthe.

Le labyrinthe constituait pourtant de facon évidente la suite de notre périple, puisque si le spectre ne se reconstituait pleinement que dans le Clair Obscur, le lieu ou l'obscurité luisait d'une clartéaveuglante, il semblait évident qu'en ce lieu seul le Spectre pourrait être reconstitué.

Ainsi nous devisions, Nethelias, Kaarlat et moi, et je sentais qu'ă chaque dénégation de Nethelias mon seigneur s'emportait. Il faut dire que le cadre ne nous aidait guère ă garder notre calme. Tout autour de nous, des halls impossiblement grands s'étendaient, révellant des scènes apocalyptiques. Lorsque je l'interrogeais sur la qualité de celles ci, il me revella qu'elles représentaient leur vision, la Nuit de Nyctante qu'ils avaient prédite il y a de cela des années. J'allais l'interroger plus quand Kaarlat me coupa la parole.

" Mais ou est le sol ? Si il faut aller ă la strate inférieure, c'est qu'il faut descendre."

"Cela est vrai" fit notre guide, " mais il vous faut comprendre qu'en ce lieu il est dangereux de descendre. Ici la température baisse au fur et ă mesure que l'on descend, et le seul sol que nous connaissons est la Paroi des Glaces. Celle se ci se trouve bien plus bas que notre temple, et elle est constituée des nuages qui ont gelé et sont tombés sous leur propre poids. C'est un cimetierre de nuages, et c'est lă que vont jouer les azurins dans leurs chasses célestes."

Malgré moi, j'étais captivé par ses récits sur ce lieu. Je le poussais ă continuer.

" Voyez vous, les azurins nichent sous les nuages, un peu comme des chauves souris. Ils peuvent se rendre aussi intangibles qu'eux et par la même s'agripper ă leurs flancs de leurs griffes. Alors souvent ils se servent de ceci pour chasser. Ils se rendent ă la surface et réchauffent un des nuages morts d'en bas, le rammenant pour quelques instant ă un semblant de sa vie passée. Tout ce que ressent le nuage est la tristesse de ne pouvoir regagner le ciel, et il fait de son mieux, alors que les démons font leur possible pour attiser son désespoir en le génant dans ses mouvements, en jouant le role de ses opposants.

Le nuage voit en eux ses ennemis, et s'arme de toute sa puissance pour les repousser. Les démons se laissent faire après un simulacre de combat, et le nuage regagne espoir… Pour se voir foudroyé par ses frères les nuages vivants. Nul nuage ne peut accepter qu'un mort les rejoigne dans les cieux. Voilă le jeu des azurins: que le frère tue le frère alors que la joie et l'espoir de celui ci sont ă son maximum. Il est amusant de voir que ceci reflète la guerre que se livrent ces strates jumelles…"

Il allait développer le sujet de cette guerre entre les bleus lorsque Kaarlat parla ă nouveau.

" Et nul ne vit sur ce "sol" ?"

" Personne, ă part quelques unes des créatures natives du lieu, que ce soit des ligres,des bloutres ou des animaux pires encore."

"Pas de démons…"

"Les bleus aiment ă se mouvoir dans les hauteurs, et les cadavres de nuages en putréfaction ne les réjouissent que très peu, non la plupart sont des charrognards. Le seul véritable démon ă vivre en bas est le Berger."

"Qui est il ?"

" Le berger est un Rouge, un vermillon je crois. Il a été banni de sa strate pour une raison obscure, mais plutot que de se rendre maitre d'une partie de celle ci, comme son pouvoir le lui aurait permis, il a préféré s'établir en solitaire en bas, et il passe son temps lă, ă diriger des glaciers et des icebergs sur les corps des anciens nuages."

"Pourquoi cela. Pourquoi faire ainsi déplacer ces blocs de glace ? Qu'est ce que cela lui apporte ?" Alors même que je disais cela, je sentais le regard de Kaarlat sur moi, suspicieux et méfiant. Il

est vrai que je venais de poser la question en sa présence, sans demander son autorisation avant. Pouvais je me targer de la protection de mon office ? Je ne le savais trop.

Pourtant Nethelias nous répondit. “ Parcequ’il en aime le son. Nous ne le pouvons entendre, mais il est immortel et ses sens sont ă l’échelle de l’éternité. Lorsque les glaciers bougent par sa volonté ou que les icebergs sous son joug s’entrechoquent, un crissement géologique ă lieu, tant les forces impliquées dans la friction sont importantes. C’est ce crissement sourd qu’il recherche. Son influence est telle que si nous pouvions écouter, ce serait un concert géologique que nous entendrions, assorti du choeur des nuages morts chantant leur désespoir sous la glace.”

“ Oui, mais si il est cic, et qu’il est un rouge, alors il a du remonter. Il connait donc le passage.” Déclara Kaarlat d’un air sur de lui. “Vous devez nous mener ă lui.”

Nethelias nous regarda tous les deux puis dit qu’il devait en parler avec les frères pilotes, maitres de l’Essence. Il nous invita a rejoindre nos frères de troupes alors qu’il s’entretenait avec les siens.

Il est revenu, après trois heures de sommeil pour moi, Kaarlat m’a réveillé pour que j’entende ce que le prphète avait ă nous dire.

D’un air trés poli, il a déclaré que nous partirions dès le lendemain, après ce qu’il a nommé la traite.

Je ne sais pas pourquoi, mais les prétresses sont inquiètes. Elles disent que dans le grisaille de ce lieu le Prisme souffre, qu’il tremble, et qu’il nous faut nous méfier des hommes. Ceux ci ont toujours été les pions de l’Adversaire, et qu’en ce lieu plus que tout autre il nous faut nous méfier de l’ennemi.

Foutaise de femelles que tout cela. Ces gens nous ont recus avec amitié et, même si ils servent les desseins de l’Ombre, cela en fait il nos ennemis ? Après tout le Spectre Obscur est notre droit ă nous, les males. Je n’ose croire qu’elles puissent agir par jalousie, par crainte de ce que nous puissions devenir leurs égaux.

Non, je pense que cela est du ă leur état. Il devient de plus en plus évident ă chaque jour qui passe que la majorité d’entre elles sont enceintes jusqu’aux naseaux.

Et puis cette atmosphère est opressante. Ces plafonds, ces sculptures, cette lumière non-bleu omniprésente… Je les comprends. Mais les Prophètes sont nos alliés. Ils nous ont apporté un grand nombre d’information, de même que leur aide.

Je me demande ce que peut être la Nyctante.

Nous sommes les minotaures. L’été nous garde et nous gardons l’été.

??????????

J’ai découvert des choses sur ce lieu. Je me dois de les réveller ă Kaarlat. Ce secret est trop lourd pour moi, et il est chef, c’est ă lui de prendre la décision.

Il y a quelques heures, alors que le temple céleste de la Nyctante raisonnait des chants de ses fidèles, je suis allé me promener dans les couloirs, seul. Il faut dire que ma conversation avec Nethelias m’avait perturbé, et un rêve étrange avait troublé mon sommeil. Je voyais le temps

devant moi, et celui ci était tel un gigantesque sablier. Des grains tombaient un ă un dans le passé, inéluctablement. Et chacun de ces grains était d'une couleur du Spectre en haut, et du Spectre Obscur en bas. Et je me suis demandé si les couleurs obscures n'étaient pas les couleurs perdues, celles don't le monde d'en haut n'avait plus besoin. Puis je me suis appercu que les grains dans la partie inférieure du sablier ne remontaient jamais. Et chacun de ces grains est devenu un minotaure d'une tribu distincte, une de mes connaissances, et les grains en train de chuter étaient nos enfants. Ce sont leurs cris qui m'ont réveillés.
Ne sachant que faire alors que les autres dormaient, je suis sorti de notre pièce commune, et je me suis dirigé vers les chants.
J'ai marché longtemps dans des halls sans fin au sol froid, dans des couloirs étroits et fait ă l'échelle des chétifs humains. Je me suis perdu. Mais j'ai pu m'orienter au chant.
Au détour d'une arche, j'ai fini par déboucher sur un endroit qui m'a coupé le souffle. Je devais être au coeur du rocher qui avait servi de corps aux architectes de ce temple aérien. La piece devait avoir 100 cornes de rayon, et était parfaitement circulaire. Ici la force servant aux muses pour retenir les choses au sol était différente, et les prophètes couvraient les murs, le sl et le plafond, Ils étaient au moins trois cent, et ils chantaient. Au centre de la pièce se trouvait une armature de cables creux, comme une gigantersque toile d'araignée faite de fils tubulaires transparents, et, lié au centre de la pièce, une lueur. Oh, je connais ces êtres impossible de se tromper, ce sont les servants et enfants de Diurne, le Père des Couleurs. Les frères ennemis des démons de l'Abysse.
Cette lueur lă était prisonnière d'un globe de vitrail coloré des teintes de la nuit, et son corps gracile semblait marqué par le désespoir.
A un moment, le chant s'intensifia, et les Prophètes plongèrent les tubes de verre de la toile dans le globe par des ouvertures spécialement pratiquées dans la paroi de celui ci.
Les tubes percèrent les chairs de la lueur en plusieurs endroits, et le sang de celle ci vint ă iriguer la toile, faisant de celle ci un chef d'oeuvre de lumière pendant quelques minutes, puis l'éclat de la toile commenca ă diminuer, et les prophètes eurent tot fait de retirer leurs appendices de son corps, la laissant glisser a même le sol de sa prison de verre, ne luisant plus que faiblement.
L'humeur gazeuse de la lueur fut collectée dans des outres spécialement concues, et emmenées.
Pas la peine de se demander pourquoi.
"C'est l'Essence dont nous nous servons." Dit une voix derrière moi. Je me retorunais et vis Nethelias qui me regardait, un air contrit sur le visage.
"Quoi ?" Fut tout ce que je puis dire, tout ă ma surprise.
"L'Essence, c'est le sang aérien des leurs. Parfois des chasseurs ă notre solde en capture une, et nous l'ammènent. Ce n'est pas facile, et il faut employer des mirroirs piège spéciaux cote ă cote pour ne pas qu'elle s'échappe par un reflet, mais on peut traire une seule plueur pendant plusieurs années et l'Essence dure plusieurs voyages avant que la Ténèbre ambiante ne la consumme.
C'est nécessaire ă notre recherche. Sans Essence pour faire s'élever nos sphères, nous ne pourrions collecter les fragments nécessaire ă notre commerce. Et sans ce commerce nous pourrions dire adieu ă nos espoir."
"Vos espoirs ?" Dis je faiblement.
" Oui, la nuit de Nyctante. Le moment ou l'essentiel des fragments de ténèbre seront ă la surface, forcant les démons ă abandonner les Abysses pour la surface en une grande nuit. Le moment ou Diurne surgira et les détruira de ses rayons ardents, laissant la place ă un jour éternel. Le triomphe de la lumière sur les ténèbres."
"Mais pour cela, vous sacrifiez les lueurs, les servants de Diurne."
"Oui, mais sans elles, nous ne pourrions pas faire voler nos sphères, et nous succomberions peu ă peu ă l'influence de la mère des démons.
Je parle ici de sacrifice. Le sacrifice est une partie importante de toute magie, et c'est la valeur de la chose sacrifiée qui lui donne son pouvoir. Une règle des Abysses, comme du monde du dessus.
Notre but est encore lointain, mais par nos sacrifices, il se rapproche. La prophécie."

Je dois avouer que je n'ai su trop que dire. Le pas lourd, j'ai laissé Nethelias me raccompagner. Il m'a laissé ici, et depuis je pense. Que vais je dire ă Kaarlat ? Surtout que va t'il faire. Je le connais, il déteste les démons et leurs semblables, et si il n'est venu ici, ce n'est que pour réaliser notre rève. Sans les prophètes pour nous accompagner en bas, nous nierons tous les sacrifices de nos semblables fait en ce sens.
Comme nous sommes similaires aux Prophètes. En fait.
J'ai donc décidé de ne rien dire, malgré ce poids qui me pèse sur le coeur. Malgré la souffrance de cette lueur, et sa clarté mourrante.
Plus que tout, je ne dirai rien, car quand j'ai senti l'humeur de la lueur traverser un des tubes les plus proches de moi pour remplir une des sphères, je l'ai senti bruler quelque chose en moi.

Tout ă l'heure, nous quittons ce lieu maudit.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

?????????????
Brrr, cela fait trois jours que nous attendons dans l'ombre de cette cathédrale d'ossements que le Prince Tragique ne daigne nous ouvrir le passage vers le labyrinthe.

Lorsque les Prophètes nous eurent déposés sur cette surface de glace, nous avons cru que notre destin était scellé. En effet, ă peine la lumière diffuse de l'Essence dissipée, une horde de grands oiseaux noirs est sortie des nuages pour fondre sur notre troupe. Ils emportaient nos guerriers dans leurs serres et les faisaient tomber autour de nous comme des mouettes. Le tout en riant. Ce genre de chose aurait pu nous briser au début de notre quête, mais nous sommes allés trop loin pour que cela nous arrête désormais. De plus nous avions prévu cette possibilité.
Les notre entrainés ă cela eurent tot fait de se rassembler et de projeter vers les cieux leurs lances, reliées entre elles par des fils métalliques achetés aux Prophètes. Le filet obtenu joua son role et nous permit de clouer au sol une vingtaine des créatures bleues et de faire fuir les autres. Ce fut alors une boucherie, les notre piétinant les corps des démons jusqu'ă les liquéfier. Certains allèrent même jusqu'ă se repaitre de leurs chairs.
C'était en quelque sorte notre première victoire sur les Abysses, et le moral me sembla remonter. Nous n'étions pas venus en pélerins, mais en conquérants. Le Spectre Obscur nous reviendrait et tous les démons des enfers n'y changeraient rien.
J'en étais moi même ă contempler les têtes de démons encore gémissantes accrochées ă chacune de mes cornes (selon les Prophètes, un démon ne peut pas réellement mourir dans sa strate, pas de chance pour eux) lorsque nous entendimes tous de petits claquements secs. Au dessus des meuglements de victoire de mon peuple.
Nous tournant, nous eumes un frisson en apercevant une créature humanoide qui nous regardait en applaudissant. Celle ci était plus grande que Kaarlat lui même et d'une maigreur extrème. Dans un premier temps, je crus qu'elle portait des fourrures, mais lorsqu'elle s'approcha de notre feu de victoire, je vis qu'il s'agissait de sa peau.
La créature était un démon des plus répugnants. Un squelette d'au moins vingt cornes de haut, son corps entier était parcouru de rats et de petits corps humains blanchatres et aveugles. Tous ceux ci se poursuivaient et se combattaient, un rat dévorant un corps ici dans une gerbe de sang, quatre des petits corps écartelant un des rongeurs lă. Seule constante: le sang versé rendait les os de la créature ainsi que les participant de massacre miniature d'un écarlatte liquide qui jamais ne semblait brunir. Deux feux amusés dansaient dans les orbites du squelette, et alors que je les regardais fasciné, je vis un petit corps sortir d'une des orbites pour rejoindre ses semblables dans la fraie, et être décapité d'un coup de dents par un rongeur qui se mit en devoir de dévorer son cadavre.

Tous les miens s'étaient tus, et le nouvel arrivant cessa d'aplaudir.
"Je dois vous féliciter de votre prestation, mes amis. Quel spectacle, aussi agréable ă l'ouie qu'ă la vue."
Nous tournant pour observer ce qu'il nous montrait, nous ne vimes que les restes gémissants des azurins massacrés, et leur sang bleu couvrant le sol de glace de ses motifs liquides.

La créature vint alors se présenter comme le prince Tragique, exilé Carmin en cette strate. Tragique était celui que nous étions venu chercher, le berger de glaciers, l'accordeur des crissements telluriques.
Nous lui parlames de notre quête, et très vite, il s'enthousiasma pour celle ci.
"Voyez vous, je suis artiste", nous dit il, "et c'est pour cela que les miens m'ont chassé. La musique est ma voie de prédilection, comme les gentilshommes de ce chateau aérien n'auront manqué de vous le dire, mais je m'intéresse également de près ă la poésie épique sous toutes ses formes. Votre conte du Spectre me laisse froid, mais le geste, l'action. Cela m'intéresse. Cela me passionne."
"Acceptez vous de nous aider ă gagner le coeur des Abysses, alors ? " demanda Kaarlat ?
" Mais avec un plaisir immense, mes amis. Je vous accompagnerai jusqu'en Ecarlaténèbre, vous présentant ainsi les différentes strates et ouvrant pour vous les portes de ces lieux. Je serai votre guide, mentor nécrosé avide de geste."
"Quoi, vous voulez nous accompagner ?"
"Bien entendu, comment sinon pourrai je faire la chronique de cette marche épique mes amis. Ne vous inquiétez pas, je n'interfèrerai nullement dans vos actes, et vous ne remarquerez pas ce pauvre Tragique. Je serai tel un chantre silencieux."

Nous nous regardames quelques instants, Kaarlat et moi. Evidemment, cet être était fou, mais nous pouvions tous ressentir sa puissance, bien plus que le froid qui nous mordait en ce lieu. Si il voulait nous accompagner, que pouvions nous y faire. Il était le seul guide susceptible de s'offrir ă nous.
Heureux de notre choix, il sera dans un grand geste Karlaat contre sa poitrine (je revois encore le regard de nos femelles lorsqu'elles ont soigné ses chairs mordues par les rats et au'elles en ont extrait les petites lances d'os plantées dedans)
Nous consentimes donc ă sa présence parmi nous, et pour nous remercier, il nous convia ă une chorale de glaciers. Pendant deux jours, il ne bougea point, alors que nous n'entendions rien.

Enfin, il se leva et …….

<ici encore une fois, le texte est illisible. Marqué de terre et de boue. De sang sêché également. Il est dommage de perdre une telle source de renseignements, mais même nos sorts de reconstruction ont du mal ă reconstruire un texte caché si longtemps de l'influence des muses. Le texte reprend brievement au cours d'une conversation.>

…sur je ne peux pas le soigner, ni vous aider", dit Tragique semblant au faite de la colère devant l'injure que je venais de lui faire, " j'ai beau avoir été banni des miens car l'influence des Catins Artistes semblait présente sur ma personne, certaines choses me sont impossibles." Il sembla se calmer un peu. " Vous voyez, mon existence se définit par des concepts qui dans le monde d'en haut ne sont que des négations, mais qui ici sont des substance ă part entières: le froid ou absence de chaleur, l'obscurité ou absence de lumière, et la mort, ou absence de vie. Soigner serait antithétique ă ma nature aussi ne puis je le considérer. Bien que j'en aie les connaissances. Votre ami n'avait pas ă combattre seul le crapodile. Moi même je ne m'y serait pas risqué."

Pas risqué. Cette parodie de vie osait parler ainsi, comme si il s'agissait d'un incident regrétable d'une terrible blessure. Malgré les arts de la Matriarche Rouge, il était impossible de remettre de la substance dans un bras arraché si la créature avait dévoré celui ci.
Je détestais réellement les marais fétides de cette partie de Labyrinthe, et je haissais le crapodile.
Si Tragique n'avait pas ouvert le terre en ce lieu pour y pénètrer, je…

<ici encore, le texte est coupé par des dommages irréparables.>

va falloir se séparer de Kaarlat, je le sens. Mais tous ici le respectent, et sont terrifiés ă l'idée de prendre sur eux la responsabilité de ce voyage.
Les couards. Nous sommes des minotaures. Nous luttons et nous mourrons. C'est tout. Il n'y a pas ă avoir peur.
Si il le faut, je le défierai moi même, et je vaincrais.
Cette génération sera celle ou nous regagnerons notre droit, le prisme. Et peut être grace ă moi.
Je dois y penser.
Je n'aime pas Tragique, et sa facon de me regarder en ce moment. J'ai l'impression qu'il lit mes pensées, et qu'il sourit. En fait, ce qui me gène est que, tout comme moi, il écrit. Chaque soit alors que nous nous arrêtons pour dormir, il prend un rat, lui arrache la tête et les pattes, puis le vide de ses intérieurs pour ne garder que la peau qu'il rend sêche par le froid qu'il dégage. Il se sert alors de celle ci comme d'une feuille pour écrire avec le sang d'un de ses petits homoncules auquel il a arraché la tête.
Mais ou range t'il ses feuillets par la suite ? Je ne le sais pas. Je m'endors toujours avant.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

??????????????
J'ai défié Kaarlat pour la dominance aujourd'hui. Ce n'est pas chevaleresque, ni honorable d'ainsi défier un blessé, en particulier si la fièvre de ces marais fétides l'affecte. Mais il le faut. Notre marche doit continuer, et Kaarlat n'est plus en état de la mener.
Je suis respecté des miens, pour mes hauts faits lors des Guerres. Et l'age m'a suffisament affaibli pour que je doive profiter de ce moment. Kaarlat est robuste et je crains que même avec un bras en moins il ne soit capable de m'abattre si je le laisse se reprendre.
Je suis désolé qu'il ait accepté le duel. Il eut pu vivre sinon, et je l'aurais gardé dans la troupe en souvenir de son père. Mais les dés sont lancés maintenant.
Je vais enfin passer au premier plan. Après une vie dans l'Ombre de sa famille, je vais devenir le chef. Qui plus est je serai celui qui nommera les nouveaux nés minotaures. Toute une génération. Mon nom perdurera pendant une cinquantaine d'étés pour le mien.
Cela ne vaut il pas l'expression trahie de Kaarlat lors de mon défi…

……..

Je suis près ă combattre. J'ai enduit mon corps de sang donné par mes partisans, comme le veut la coutume de mon peuple. Mes témoins m'ont donné un fragment de leurs chairs ă manger, pour me donner substance, et j'ai couvert une femelle, afin que ma descendance perdure.
J'ai été quelque peu décu que la matriarche rouge, ma maraine, m'ai refusé cet honneur. Elle qui était si proche de Kaarlat au début de ce voyage semblait pourtant s'être tournée vers moi depuis sa blessure aux grifes du cocheliche. Pourtant, lorsque je le lui ai proposé, elle s'est contentée de regarder la tente des femelles rouges. D'un regard froid.
Qu'importe. Elle m'a tout de même apporté son soutien. Si nécessaire, je trouverai le moyen de la faire mienne plus tard.
Ma lance est prête, mon coutelas de même.

Autour de nous, le cercle rituel a été tracé avec la poudre des cornes de nos défunts, et les chants ont commencé. Ils m'appellent pour la bataille.
Je suis prêt. Toutes les chances sont de mon coté, et ce soir je vaincrais, ou périrais comme un corne rouge.
Si je meurs, je veux que l'on se souvienne de ceci.

……..

Cette soirée ă vu mon triomphe. Le combat ă duré longtemps, mais grace aux conseils de Tragique la victoire fut mienne.

Je dois avouer que mon assurance a failli être brisée lors des premiers assauts de Kaarlat. Affaibli par la maladie, ses coups n'en étaient pas moins violents et brisèrent ma lance dès ma première parade. Si j'avais encore eu la force de ma jeunesse, j'eu moi aussi employé ma hache, mais le sacrifice de rapidité que cela aurait signifié aurait été ma perte.
J'ai donc passé quelques temps ă esquiver ses coups sans pouvoir m'approcher, feintant de ci de lă avec mon coutelas. Kaarlat était un guerrier expérimenté, et pas une ouverture ne se présentait ă moi, mais le temps était de mon coté. Chaque seconde otait les couleurs vitales de son visage, et la fièvre terne prenait le dessus.
Pourtant ă un moment j'ai cru qu'il m'avait touché. Un bref instant, j'ai en effet pénétré sa garde pour venir le frapper et, comme si il avait prévu ceci, il essaya de m'encorner. J'ai cru voir ses cornes pénétrer mon flanc et un instant, une douler a résonné dans mon corps alors que mes organes se déchiraient. Mais ma vision s'est brouillée dans un voile rouge tellement profond qu'il semblait noir et lorsque celui ci s'est dissipé, Kaarlat était ă terre, baignant dans son sang alors qu'une ouverture béante luisait dans son abdomen. Mon coutelas sans doute.
Comme le veut la Coutume et le Dit du Blanc, j'ai soulevé sa dépouille et l'ai empalée sur mes cornes afin que sa substance se diffuse en moi.
Puis je l'ai reposé et ai porté un regard sur la foule stupéfaite qui m'a bientot acclamé. La Matriarche Noire s'est contemplée de sourire, Tragique de tuer un rat et un homoncule pour consigner ceci.

Le Prophète avait raison. Les sacrifices ont du pouvoir. En dacrifiant mon meilleur ami, et le fils de mon presque frêre, j'ai assuré mon ascendant sur la troupe. Mais la Quête continue.
Demain le cadavre de Kaarlat sera partagé entre les mères restante et moi, comme le veulent la Coutume et le Dit. Sa force sera en nous et nous pourrons repartir.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

????????????

Nous avons repris la marche depuis quelque temps, et je dois avouer que les conseils de Tragique nous sont bien utiles. Cette créature semble tout connaitre de ces lieux et nous dirige dans ce marais fangeux vers l'entrée du second labyrinthe sans faillir.
Je dois avouer cependant que même après quelques semaines de marche le lieu m'insupporte. Nous avons pris un peu de repos dans une mer d'herbe jaune pendant une semaine (il me semble), mais cette pause s'est vite révéllée ne pas être raisonnable. Nous sommes trops près des marais, et il ne serait pas raisonnable de tarder trop en cette strate. Déjă les femmelles commencent ă sentir les petits s'éveiller ă la substance en elles, et au vu des douleurs qu'elles ressentent, cette génération sera vigoureuse. Mais il ne faudrait pas que la nouvelle génération naisse ici. Les fièvres jaunes ont emportée une cinquantaine des notres et en ont affaiblis bien

d'autres. Nous ne sommes pas hors de danger. Les alligatruies rodent et les hurlants nous surveillent du sommet des arbres-potences.
Voilă peut être la chose qui me dérange le plus en ce lieu. Plus que son crépuscule permanent ou son sol instable. Ces arbres morts aux branches desquels pendant des corps. Trop décomposés pour être reconnaissables, mais en certains me semblaient avoir des cornes d'une couleur que je ne connais que trop bien.
J'ai tenté d'interroger Diurne ă leur sujet, mais il s'est contenté de répondre que certains des cadavres étaient "presque murs" et qu'ils pourraient bientot se déplacer (les arbres, ou les cadavres). Je lui ai demandé si les cadavres poussaient sur les arbres, comme quelques graines macabres, et il a ri aux éclats du ridicule de cette idée. Il m'a dit que bien entendu que non, et que les fangeux placaient les cadavres aux branches des arbres eux même. Quand je lui ai demandé pourquoi, il m'a dit que c'était pour les appaiser par le doux chant de leur décomposition, et que parfois certains arbres étaient tellement satisfaits qu'ils remplissaient leur role d'arbroracles et annoncaient une mort.
Je n'ai pas poursuivi la discussion tant Tragique semblait rêveur ă cette idée.
A propos de Tragique, je ne l'ai pas écrit avant, mais je me demande parfois si il n'organise pas notre trajet de facon ă ce qu'il soit le plus interessant possible pour son histoire.

Enfin, selon lui une fois que nous auront franchi le défilé des Ruches nous arriverons ă une entrée vers le Second Labyrinthe.
Dépéchons nous alors.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

??????????????????
Nous avons du raser une partie des Ruches et en refermer la plupart des ouvertures, mais normalement nous devrions ne plus perdre grand monde dans cette strate si nous atteignons vite l'entrée du labyrinthe. Qui plus est, nous avons pu retrouver l'une des notres que nous croyons perdue.
En effet, alors que nous nous étions engagés dans le défilé, ragique nous avait conseillé d'être prudents. En effet, le défilé avait ses parois constellées d'ouvertures heptagonales d'ou pendaient maints fillaments, et il nous dit que chacune de ces entrées constituait une des entrées d'une ruche.
Nous avons bien entendu pris son avertissement avec la gravité qui s'imposait autant parceque nous nous méfions des guêpes susceptibles de vivre en ce lieu que parceque lui même semblait effrayé par ses habitantes. A raison dois je avouer ă posteriori.
Pour nous proucver sa peur, il dit qu'il nous précèderai et que nous le rejoindriions plus tard ă l'entrée du Labyrinthe… et son squelette se désagrégea devant nos yeux alors que chacune des créature qui y vivait s'emparait d'un os pour l'emmener avec diligence et discrétion ă travers le labyrinthe. Son crane nous dit avant de disparaitre de nous hater car a cette heure ci les Diligeantes Sentinelles dormaient pour la majorité.

Puis nous l'avons suivi, veillant ă faire le moins de bruit possible. Hélas la nature nous trahit au milieu du défilé, après deux heures de marche silencieuse.
Nous avions bien marché et nous ne désespérions plus d'y arriver sans heurt quand un hurlement raisonna au milieu de la Troupe. Un hurlement bref, d'agonie. Lorsque celui ci cessa, seul le silence règnait dans le défilé. Un silence lourd, oppressant.
Sans nous concerter, la troupe entière se regroupa en bloc pour former le sabot. Dans cette position nous pouvions nous déplacer ă vitesse réduite tout en assurant une défense maximale. Et ce ne fut pas inutile. Alors que je m'approchais du centre du sabot, lă ou les femmes étaient

protégées, je vis d'ou avait jailli le cri. Une des femelles avait mis bas, mais le petit était différent de nos enfants normaux. Pas malformé, au contraire, il était robuste et puissant, mais il était né avec des cornes. Dès sa naissance, et celles ci avaient déchiré sa mère lorsqu'elle avait mis bas.
Ceci était certe déjă arrivé, mais rarement. En fait c'était chez notre peuple un présage de la Dame elle mème, un guerrier puissant destiné dès sa naissance ă semer la mort et baptisé par le sang de sa mère.
Ici, cela semblait bien moins gai.

J'étais donc plongé dans mes pensées quant ă cette étrange et sanglante naissance quand elles frappèrent.
Vives elles descendirent par centaines de leurs alcoves heptagonales pour frapper de plein fouet le mur du sabot. La première vague se brisa contre les rangs de nos braves, mais le combat serait difficile. Leur nombre était tel qu'elles couvraient les murs, prenant appui sur eux de leurs pattes chitineuses pour se jetter au milieu de nos troupes et semer la mort et le venin parmis elles. La plupart cependant ne recherchaient pas ă tuer, mais se saisissaient d'un minotaure vivant et l'enveloppaient d'une etoffe soyeuse noire tout en lui léchant le visage d'une langue palpeuse et emplie de pollen, avant de l'emporter dans une de leurs ouvertures.
Le combat fut apre, mais après la surprise de la première charge et lorsque le volonté de survivre eut surmonté chez mes guerriers le dégout de ces horreurs jaunes tigré de noir, le sabot se consolida et certains surveillèrent pour intercepter ces terribles heptapodes.
Les permiers ă déployer leurs ailes succombèrent aux nuances de nos matriarches qui augmentèrent leur substance jusqu'ă les rendre plus lourds que l'air et les faire s'écraser parmi leurs semblables. Par leur couleurs nos armes tranchaient des carapaces et des membres rendus fragiles par la fuite de leurs substances. Et moi, en retrait, je voyais les couleurs de nos matriarches s'assombrir voire, dans un cas ou deux, dépasser la teinte noire pour virer vers les couleurs de l'autre coté du spectre.
Enfin la vague se brisa et les Diligentes Sentinelles (si c'était bien d'elles don't il s'agissait) se replièrent avec leurs proies dans leurs cavernes filandreuses.

Nous nous dirigiions vers la sortie de cet enfer quand des gémissements sortirent des cavernes tout autour de nous. Des gémissements en langue minotaure, avec les voix des guerriers enlevés. Ceux ci parlaient dans des voix inconnues et leur langue se changeait parfois en un dialecte inconnu formé de sons cliquettants et rapides. Et peu ă peu les fillaments pendant de certaines des ouvertures se tintèrent de rouge.
Nous ne pouvions les laisser ă ce sort, mais nous ne pouvions pas non plus risquer la vie des femmes et des futurs enfants. Aussi en fut il décidé ainsi: certains guerriers, deux cent (je regrette de ne pas en avoir eu plus ă envoyer, mais nos nombres sont désormais tellement restreints) allaient entrer dans les tunnels et tenter de libérer le plupart des notre emprisonnés. Les autres (dont moi) allaient accompagner les femelles jusqu'ă la sortie du défilé.
Ainsi fut fait et les guerriers choisis firent leurs adieux ă leurs amis et femelles.
Puis ils entrèrent dans cet enfer.

Je n'y suis pas allé, aussi ne puis je consigner ici que ce que les survivants (une cinquantaine) ont pu me relater.
Il semble qu'ils aient trouvé les prisonniers dans des gangues de cire au milieu d'une salle hexagonale percée de multiples ouvertures. Ceux ci étaient liés ă des parasites ressemblant ă des larves transparentes (les larves de ces insectes ?) qui les faisaient parler et semblaient se nourrir de la peur que leur infligeait se lieu. En se nourissant, il semble que ces insectes se soient nourris de leurs peurs, mais aussi de leurs pensées.

En fait ceci m'inquiête plus que tout, car alors qu'ils les libéraient de cette influence maligne, nos guerriers ont compris que les sentinelles gardaient quelque chose en ces lieux. J'ai d'abord cru que c'était simplement des reines ou des oeufs, mais je crains qu'il n'y ait autre chose.
Nous avons également découvert autre chose. Parmi les prisonniers rammenés par nos guerriers, était une matriarche. Une matriarche que nous croyions morte bien avant que nous ne nous réunissions ă la Pierre: la matriarche bleue.
Celle ci est cependant en bien mauvais état. Il semble qu'elle soit ici depuis très longtemps, et que les araignées lui aient fait des choses. La moitié de son corps ă fondu, comme si on avait tenté de faire du miel de sa chair. Je n'ai pas gouté (la dame m'en préserve), mais on dirai que cette chair ă été transformée en une substance sucrée et ă moitié cristaline, mélée au bleu qui est son essence.
Une chose est sure, elle n'est pas en état de parler, mais les Matriarches survivantes vont tenter de fortifier la substance de sa couleur et ainsi de rammener son esprit.
Si cela réussi peut être pourra t'elle nous expliquer ce qui s'est passé, et comment elle, la compagne de la Matriarche Rouge dans la Quête du Spectre ă pu se retrouver ici (alors que la Matriarche Rouge n'a jamais pénétré les Abysses).

En tout cas, nous sommes entrés dans le Second Labyrinthe pour échapper aux choses. Celui ci semble plus accueillant que le premier: le sol et les murs sont pavés et rectilignes.
Tragique nous a de plus annoncé qu'alors que nous approchions de la cité de Carmine, l'entrée de cette moitié d'Ecarlaténèbre, un des seuls dangers de ce labyrinthe étaient de s'y perdre ou d'enclancher un de ses pièges, et qu'il connaissait presque tout de ce lieu.
C'est un soucis de moins, mais je ne comprends guère sa volonté soudaine de nous aider.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

----------?? ? ?????
????

Nous avons repris la marche depuis quelque temps, et je dois avouer que les conseils de Tragique nous sont bien utiles. Cette créature semble tout connaitre de ces lieux et nous dirige dans ce marais fangeux vers l'entrée du second labyrinthe sans faillir.
Je dois avouer cependant que même après quelques semaines de marche le lieu m'insupporte. Nous avons pris un peu de repos dans une mer d'herbe jaune pendant une semaine (il me semble), mais cette pause s'est vite révéllée ne pas être raisonnable. Nous sommes trops près des marais, et il ne serait pas raisonnable de tarder trop en cette strate. Déjà les femmelles commencent à sentir les petits s'éveiller à la substance en elles, et au vu des douleurs qu'elles ressentent, cette génération sera vigoureuse.
Mais il ne faudrait pas que la nouvelle génération naisse ici. Les fièvres jaunes ont emportée une cinquantaine des notres et en ont affaiblis bien d'autres. Nous ne sommes pas hors de danger. Les alligatruies rodent et les hurlants nous surveillent du sommet des arbres-potences.
Voilà peut être la chose qui me dérange le plus en ce lieu. Plus que son crépuscule permanent ou son sol instable. Ces arbres morts aux branches desquels pendant des corps. Trop décomposés pour être reconnaissables, mais en certains me semblaient avoir des cornes d'une couleur que je ne connais que trop bien.
J'ai tenté d'interroger Tragique à leur sujet, mais il s'est contenté de répondre que certains des cadavres étaient "presque murs" et qu'ils pourraient bientot se déplacer (les arbres, ou les cadavres). Je lui ai

demandé si les cadavres poussaient sur les arbres, comme quelques graines macabres, et il a ri aux éclats du ridicule de cette idée. Il m'a dit que bien entendu que non, et que les fangeux placaient les cadavres aux branches des arbres eux même. Quand je lui ai demandé pourquoi, il m'a dit que c'était pour les appaiser par le doux chant de leur décomposition, et que parfois certains arbres étaient tellement satisfaits qu'ils remplissaient leur role d'arbroracles et annoncaient une mort.
Je n'ai pas poursuivi la discussion tant Tragique semblait rêveur à cette idée.
A propos de Tragique, je ne l'ai pas écrit avant, mais je me demande parfois si il n'organise pas notre trajet de facon à ce qu'il soit le plus interessant possible pour son histoire.

Enfin, selon lui une fois que nous auront franchi le défilé des Ruches nous arriverons à une entrée vers le Second Labyrinthe.
Dépéchons nous alors.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

??????????????????
Nous avons du raser une partie des Ruches et en refermer la plupart des ouvertures, mais normalement nous devrions ne plus perdre grand monde dans cette strate si nous atteignons vite l'entrée du labyrinthe. Qui plus est, nous avons pu retrouver l'une des notres que nous croyons perdue.
En effet, alors que nous nous étions engagés dans le défilé, ragique nous avait conseillé d'être prudents. En effet, le défilé avait ses parois constellées d'ouvertures heptagonales d'ou pendaient maints fillaments, et il nous dit que chacune de ces entrées constituait une des entrées d'une ruche.
Nous avons bien entendu pris son avertissement avec la gravité qui s'imposait autant parceque nous nous méfions des guêpes susceptibles de vivre en ce lieu que parceque lui même semblait effrayé par ses habitantes.
A raison dois je avouer à posteriori.
Pour nous proucver sa peur, il dit qu'il nous précèderai et que nous le rejoindriions plus tard à l'entrée du Labyrinthe… et son squelette se désagrégea devant nos yeux alors que chacune des créature qui y vivait s'emparait d'un os pour l'emmener avec diligence et discrétion à travers le labyrinthe. Son crane nous dit avant de disparaitre de nous hater car a cette heure ci les Diligeantes Sentinelles dormaient pour la majorité.

Puis nous l'avons suivi, veillant à faire le moins de bruit possible.
Hélas la nature nous trahit au milieu du défilé, après deux heures de marche silencieuse.
Nous avions bien marché et nous ne désespérions plus d'y arriver sans heurt quand un hurlement raisonna au milieu de la Troupe. Un hurlement bref, d'agonie. Lorsque celui ci cessa, seul le silence règnait dans le défilé. Un silence lourd, oppressant.
Sans nous concerter, la troupe entière se regroupa en bloc pour former le sabot. Dans cette position nous pouvions nous déplacer à vitesse réduite tout en assurant une défense maximale. Et ce ne fut pas inutile.

Alors que je m'approchais du centre du sabot, là ou les femmes étaient protégées, je vis d'ou avait jailli le cri. Une des femelles avait mis bas, mais le petit était différent de nos enfants normaux. Pas malformé, au contraire, il était robuste et puissant, mais il était né avec des cornes. Dès sa naissance, et celles ci avaient déchiré sa mère lorsqu'elle avait mis bas.
Ceci était certe déjà arrivé, mais rarement. En fait c'était chez notre peuple un présage de la Dame elle mème, un guerrier puissant destiné dès sa naissance à semer la mort et baptisé par le sang de sa mère.
Ici, cela semblait bien moins gai.

J'étais donc plongé dans mes pensées quant à cette étrange et sanglante naissance quand elles frappèrent.
Vives elles descendirent par centaines de leurs alcoves heptagonales pour frapper de plein fouet le mur du sabot. La première vague se brisa contre les rangs de nos braves, mais le combat serait difficile. Leur nombre était tel qu'elles couvraient les murs, prenant appui sur eux de leurs pattes chitineuses pour se jetter au milieu de nos troupes et semer la mort et le venin parmis elles. La plupart cependant ne recherchaient pas à tuer, mais se saisissaient d'un minotaure vivant et l'enveloppaient d'une etoffe soyeuse noire tout en lui léchant le visage d'une langue palpeuse et emplie de pollen, avant de l'emporter dans une de leurs ouvertures.
Le combat fut apre, mais après la surprise de la première charge et lorsque le volonté de survivre eut surmonté chez mes guerriers le dégout de ces horreurs jaunes tigré de noir, le sabot se consolida et certains surveillèrent pour intercepter ces terribles heptapodes.
Les permiers à déployer leurs ailes succombèrent aux nuances de nos matriarches qui augmentèrent leur substance jusqu'à les rendre plus lourds que l'air et les faire s'écraser parmi leurs semblables. Par leur couleurs nos armes tranchaient des carapaces et des membres rendus fragiles par la fuite de leurs substances. Et moi, en retrait, je voyais les couleurs de nos matriarches s'assombrir voire, dans un cas ou deux, dépasser la teinte noire pour virer vers les couleurs de l'autre coté du spectre.
Enfin la vague se brisa et les Diligentes Sentinelles (si c'était bien d'elles don't il s'agissait) se replièrent avec leurs proies dans leurs cavernes filandreuses.

Nous nous dirigiions vers la sortie de cet enfer quand des gémissements sortirent des cavernes tout autour de nous. Des gémissements en langue minotaure, avec les voix des guerriers enlevés. Ceux ci parlaient dans des voix inconnues et leur langue se changeait parfois en un dialecte inconnu formé de sons cliquettants et rapides. Et peu à peu les fillaments pendant de certaines des ouvertures se tintèrent de rouge.
Nous ne pouvions les laisser à ce sort, mais nous ne pouvions pas non plus risquer la vie des femmes et des futurs enfants. Aussi en fut il décidé ainsi: certains guerriers, deux cent (je regrette de ne pas en avoir eu plus à envoyer, mais nos nombres sont désormais tellement restreints) allaient entrer dans les tunnels et tenter de libérer le plupart des notre emprisonnés. Les autres (dont moi) allaient accompagner les femelles jusqu'à la sortie du défilé.
Ainsi fut fait et les guerriers choisis firent leurs adieux à leurs

amis et femelles.
Puis ils entrèrent dans cet enfer.

Je n'y suis pas allé, aussi ne puis je consigner ici que ce que les survivants (une cinquantaine) ont pu me relater.
Il semble qu'ils aient trouvé les prisonniers dans des gangues de cire au milieu d'une salle hexagonale percée de multiples ouvertures. Ceux ci étaient liés à des parasites ressemblant à des larves transparentes (les larves de ces insectes ?) qui les faisaient parler et semblaient se nourrir de la peur que leur infligeait se lieu. En se nourissant, il semble que ces insectes se soient nourris de leurs peurs, mais aussi de leurs pensées.
En fait ceci m'inquiête plus que tout, car alors qu'ils les libéraient de cette influence maligne, nos guerriers ont compris que les sentinelles gardaient quelque chose en ces lieux. J'ai d'abord cru que c'était simplement des reines ou des oeufs, mais je crains qu'il n'y ait autre chose.
Nous avons également découvert autre chose. Parmi les prisonniers rammenés par nos guerriers, était une matriarche. Une matriarche que nous croyions morte bien avant que nous ne nous réunissions à la Pierre: la matriarche bleue.
Celle ci est cependant en bien mauvais état. Il semble qu'elle soit ici depuis très longtemps, et que les araignées lui aient fait des choses. La moitié de son corps à fondu, comme si on avait tenté de faire du miel de sa chair. Je n'ai pas gouté (la dame m'en préserve), mais on dirai que cette chair à été transformée en une substance sucrée et à moitié cristaline, mélée au bleu qui est son essence.
Une chose est sure, elle n'est pas en état de parler, mais les Matriarches survivantes vont tenter de fortifier la substance de sa couleur et ainsi de rammener son esprit.
Si cela réussi peut être pourra t'elle nous expliquer ce qui s'est passé, et comment elle, la compagne de la Matriarche Rouge dans la Quête du Spectre à pu se retrouver ici (alors que la Matriarche Rouge n'a jamais pénétré les Abysses).

En tout cas, nous sommes entrés dans le Second Labyrinthe pour échapper aux choses. Celui ci semble plus accueillant que le premier: le sol et les murs sont pavés et rectilignes.
Tragique nous a de plus annoncé qu'alors que nous approchions de la cité de Carmine, l'entrée de cette moitié d'Ecarlaténèbre, un des seuls dangers de ce labyrinthe étaient de s'y perdre ou d'enclancher un de ses pièges, et qu'il connaissait presque tout de ce lieu.
C'est un soucis de moins, mais je ne comprends guère sa volonté soudaine de nous aider.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été.

??????????????????

Je dois avouer que j'avais de fort doutes quand à la réelle loyauté de

Tragique, mais il ne nous a pas trahi. Cette traversée du Labyrinthe s'est révélée longue, mais sans embuche majeure (du moins pas d'embuche qu'une centaine de cornes ne puisse résoudre). Résultat : ma popularité et mes qualités de chefs ne sont plus le moins du monde contestées par la troupe. Les malades de la fièvre des marais se sont remis et le sol de pierre de ce lieu les rassure.

Pourtant mon esprit est rongé par le doute, car aujourd'hui j'ai encore une fois tué un des miens. Une Matriarche. La Matriarche Bleue.
Parceque je crains qu'elle n'ait été honnête avec moi.

Tout à commencé il y a deux cycles. Alors que le feufroid des torches du Labrinthe commencait à baisser, et que comme à leur habitude les couloirs entammaient leur danse de recomposition afin de former des motifs architecturaux encore plus impossibles qu'auparavant, une des disciples de la Mère Verte est venue me chercher. La Matriarche Bleue venait de se réveiller.
Avide d'en apprendre plus sur la situation et sur les raisons de sa présence en ce lieu, je me suis rué à son chevet.
Elle était couchée dans une litière improvisée, celle là même que nos Mères avaient tressées pour elle des joncs huileux du marais jaune pour la transporter. Elle avait l'air d'une fragilité incroyable, et d'une certaine beauté également, comme si toutes les souffrances que ces créatures lui avaient infligées n'avaient fait que renforcer son coté fragile. Quand j'entrais, elle ouvrit les yeux, l'effort faisant naitre une goutte de sueur qui défoulina de son front le long de son museau bleuté. Sa vision même me faisait envie, moi qui comme la plupart des meins avait perdu l'essentiel de mes couleurs en ce lieu infernal.
Ses yeux se fixèrent sur moi et devinrent plus attentif, malgré le tremblement aui la secouait.
"Mforn ? Le Chroniqueur, mais ou…"
"Calem toi", lui fis je, "Kaarlat est mort et j'ai du prendre son role de guide. C'est pour cela que je suis ici."
"Kaarlat…" Un instant, ses yeux se fermèrent et je craint qu'elle ne sombre à nouveau dans le sommeil. Mais ils se rouvrirent d'un coup et elle regarda autour d'elle, un air vaguement terrorisé présent dans ses yeux turquoise.
" Reprends ton calme", tentais je de l'appaiser, " tu n'as rien à craindre ici. Nous t'avons sortie des griffes de ces… choses. Elles ne peuvent venir te chercher ici."
A ces mots, elle sembla se relaxer.
"Tu ne peux pas imaginer… toutes ces éternités en ces lieux, sur l'antifocale, à servir les Grandes Dévoreuses. Toutes ces pensées, ces cliquettis,… les sentir disséquer mon esprit… Gouter le leur…"
Elle recommencait à délirer. Repoussant doucement la couverture sur son corps blessé, je sortis de la tente et appelait uneMère pour que des soins soient apportés à la Matriarche.

La journée suivante fut une longue marche au travers de couloirs changeants, souvent de pierre, devenant parfois de verre miroitant pour nous laisser entrevoir des scènes éclairées par la ténèbre de ce monde souterrain. Je

dois avouer que toute la logistique de notre marche me fit oublier quelques temps le cas de la Matriarche Bleue. Et pourtant lorsque la même disciple que le jour d'avant me fit appeler, je me mis presque à courir pour m'y rendre.
Comme le jour précédent, sa vision m'emplit de désir, un désir fou attisé par sa vulnérabilité en cette couche de joncs.
D'un geste elle me dit de m'assoir.
"Pardonnez moi pour mon malaise d'hier, mais le souvenir de ces choses et de ce qu'elles m'ont fait à été trop fort pour moi. Mais la atriarche en personne a fortifié la substance de mon esprit, et je me dois de vous raconter ce qui m'est arrivé, autrement je n'aurai pas survécu pour cela. Je ne pense pas tenir bien longtemps de toute facon."
"Voyons, voyons. Les Mères sont compétentes, elles sauront faire de votre substance un rempart. Bientot votre chair aura retrouvé sa cohérence d'antan et…"
"La chair ne peut rien contre la mort de l'esprit, et le mien aspire au néant… Après ce que j'ai vu. Ce que j'ai fait."
Un sanglot la parcouru et toutes ses chairs tremblèrent de la douleur de ce subtil mouvement. Voir cette douleur attisa les flammes du désir en moi, un désir qui étouffa immédiatement la rage qui m'avait envahi lorsqu'elle m'avait coupé la parole.
Je me repris.
"Que vous est il arrivé ? Qu'est ce qui a pu être si terrible? Comment êtes vous arrivée ici ?"
" La quête nous a mené ici. La recherche de la partie manquante de notre héritage à mené notre petit groupe vers la Gueule du Givre, forteresse des fées noires. Là, ces fragiles créatures, autrefois nos ennemies, ont accepté de partager notre sapience avec nous. Elles ont dit comprendre notre problème, lié d'une certaine facon au leur. Comme nous, leur peuple est divisé selon les saisons. Elles sont l'hiver, leurs males suivent l'automne, et pourtant elles forment un tout. Il en va de même pour nous. Selon les fées noires, le spectre n'était pas que lumière, mais également ténèbres, et comme les teintes du jour se réunissait pour donner la lumière blanche d'en haut, en bas les couleurs du spectre donnaient naissance au noir, ce qui n'était jamais observé ici tant la lumière avait dénaturé ce fait."
Elle m'expliqua alors comment les fées noires lui dévoilèrent ce que leur peuple avait appris au fil des temps sur les Abysses et leur peuple démoniaque, et ce qu'elles en avaient déduites.
Puis elles leur indiquèrent une voie d'accès vers le monde du dessous dans les montagnes de la Crête, une route ou un petit nombre pourrait pénétrer sans crainte. Ce qu'elles firent malgré les avertissement des fées. Je me demande si ce n'était pas un piège des fées. Ces êtres ont la mémoire longue, et la facon don't nos tribus brulèrent vives certaines des leurs pendant le Guerre a pu les conduire à cette basse vengeance. Peut être. Toujours est ils qu'elles descendirent.

"Le Spectre et le talent de nos Protecteurs nous permit d'arriver jusqu'à ce lieu sans trop d'encombre. En fait sans encombres autres que la perte de la plupart de nos combattants… Jusqu'au défilé. Arrivé à celui ci, notre Safram guide se refusa à aller plus loin, déclarant que

ce liue était empreint d'une influence néfaste, et que ses habitantes n'obéissaient en rien aux Lois de l'Ombre, mais à autre chose, à la seule Négation. Puis il s'enfuit.
Nous étions allé trop loin pour rebrousser chemin, et nous allames de l'avant, fière de notre peuple et emplis de notre courage.
Celui ci ne servit à rien. Les Sentinelles jaillirent des murs par centaines et nous capturames tous pour nous mener dans leurs antres infames.
La," et en disant ceci elle laissa échapper des larmes qui attisèrent plus encore mon désir, " nous fumes tous calcifiés à une antifocale, un point ou les Ténèbres sont si importantes qu'elles apparaissent sous une forme condensée, trés pure. Et c'est par ce lieu que ces choses purent parler à ce qu'il y a au delà du Néant. Elles se servirent de nous comme d'une interface entre la magie de ces choses avides et le cerveau insectoides de leurs Grandes Dévoreuses. Jour aprés jour nos esprits s'emplissaient des messages de haine et de malheur de ceux du dehors que les Sentinelles récoltaient en nous lavant le visage de leurs trompes humides pour apporter ensuite le gout de notre psyché à leurs dirigeantes dans leurs cratères d'enfantement.
Mais le pire n'était pas cela. Le pire était… était… Le pire était que peu à peu les Grandes Dévoreuses se mirent à gouter plus en avant nos esprits, et à les apprécier. Et par eux elles découvrirent notre monde. Une abomination à leurs yeux, mais également un fruit mur pour leur conquête. J'en ai vu leur vision, un soleil pourissant se couchant une dernière fois sur l'Harmonde alors que des marées des leurs tissaient leurs toiles sur les Monts du Levant, capturant les êtres vivant pour les ammener dans leurs souterrains. Pas de l'appetit, mais de la haine, de la négation.
Et cela continua jour aprés jour. Les males furent les premier à céder, et leur esprit fut dévoré juste avant leur mort. Puis ce fut le tour des Mères qui nous accompagnaient. Enfin l'esprit de la Matriarche Rouge fut soufflé comme une bougie et déchiré par les bouches avides de ces créatures. Et il ne restas plus que moi. Seule."
Elle allait continuer, mais je la coupais.
"Ceci est impossible. La Matriarche Rouge a du s'échapper de leurs filets."
"On ne fuit pas d'une antifocale. Le pouvoir est trop fort. Trop fort."
Encore une fois, les sanglots firent gémir son corps meurtri, et toute cette souffrance me mis en appétit, je faillis presque perdre controle de ma personne et me jetter sur elle.
"Mais pourtant, elle est ici, avec nous."
"Non, ce n'est pas possible, je les ai vu ammener son corps. Son esprit était vide… son ame absorbée par la Négation, déchiré et partagé par les chiens de la négation,… je ne suis pas folle, je ne suis pas folle. Elle est morte, morte morte, MORTE, MORTE, MORTE…"
Elle s'agitait très fort malgré la douleur même que les mouvements lui causaient. Ne sachant que faire, je sortis et hélais une Mère. Celle ci s'installa à son chevet et bientot, la substance de son esprit fut calmée, et elle s'endormit.
L'esprit embrouillé de tout ceci, et ne sachant trop que faire, je rentrais vers mon abri de fortune.

J'ai été réveillé par un cauchemar dans lequel une chose rempait dans l'obscurité de mon abri, une chose carapaconnée, pourvue de sept pattes, se

dirigeant vers mon cerveau pour se repaitre des couleurs de sa pensée. Mélange des sentinelles elle mêmes et de leurs vers encéphalliques. Lorsque je me réveillais, j'eu une impulsion subite: voir la Matriarche Bleue, pour être sur que nul mal ne lui advienne.
Je courrus jusqu'à sa tente, et vis la disciple chargée de sa veille endormie devant l'entrée. Sortant mon coutelas, j'en écartais l'ouverture. La matriarche Rouge était penchée sur le corps endormi de la Matriarche bleue. Et quelque chose dans sa posture me fit penser qu'elle était en train de se repaitre, et non de la conforter. J'aurais cependant du mal à justifier cette information car je ne la vis ainsi qu'une seconde. Dans un grand geste, plus rapide que je ne l'aurais cru d'un corps feminin et agé comme le sien, elle se releva pour me fixer de ses yeux noirs.
Rien ne fut dit, mais un petit sourire narquois apparut a la commissure de son museau alors qu'elle me regardait, comme si elle m'approuvait.
Puis elle s'en fut, me laissant seul dans la tente avec la Matriarche Bleue. Ne sachant que faire, je la détaillais du regard, puis me détournais pour retourner à mon lit.
Je fus stoppé lorsque sa main se referma faiblement sur ma cheville. Elle s'était réveillée et elle m'attira à mon chevet.
"Elle m'a retrouvée. Elle m'a retrouvée…" chuchotta t'elle.
"La matriarche Rouge ?"
"Non, la Matriarche est morte, il y a des années de cela. C'est la Ruche, elle m'a retrouvée. Par la voix de la Nonce, les Grandes Dévoreuses m'ont parlée, elle m'a promis le néant et la mort."
"Mais rien ne saurait t'atteindre ici. Bientot le Spectre sera complet en nous, et nous pourrons remonter. Tu seras arrachée à ce lieu de ténèbres et nos arts, bien plus puissants à la surface, ne manqueront pas de te guérir." En disant ceci, j'eu un frisson en pensant à la Matriarche Rouge et à son expression au pied du lit de la Matriarche Bleue. Et je sus que je mentais, mais elle était si belle, si désirable en ce lit qui la faisait paraitre morte.
" Crois tu réellement que vous remonterez ? Mon temps est fini, je ne saurais perdurer, mais c'est mon peuple qui souffrira le plus de mes erreurs. C'est par moi qu'elles ont découvertes le dessus, et ceux d'en bas le veulent désormais. Vous ne comprenez pas ? Chaque instant en ce lieu vous change, vous imprègne de sa substance. Plus vous descendez, plus vous devenez comme lui, comme il le veut. Plus brutaux, plus violents, bestiaux. Les couleurs se perdent et se fondent dans les ténèbres. A leur convenance. Ils font de vous ce qu'ils veulent pour que vous deveniez leurs outils." En disant ceci, elle m'agrippa le poignet d'une main plus forte que je l'aurais imaginé à voir sa carcasse fragile. L'effort fit exploser certaines des veines de son poignet. Alors que son sang se répendait en ce lieu, mon désir devint presque maladif, brulant. Je commencais à souffler plus fort.
" Notre peuple est fort, et sa volonté ne se brise pas. Jamais ils ne feront de nosu ce qu'ils veulent, nous mourrons avant."
"Et ce faisant ils gagneront aussi."

Cela me frappa d'un coup. Si elle disait vrai, alors nous avions tout fait pour rien. Notre marche. Les sacrifices. Nos enfants, tous ces guerriers tombés. Cette mère mettant au monde un enfant cornu. Kaarlat lui même. Non, pas Kaarlat, je ne regrette pas sa mort, elle a fait de moi le chef.

Mais tout le reste. Pour rien. Pour un vain espoir. Je refusais de le croire.
Et pourtant je savais que les arts de nos femelles devenaient plus faibles chaque jour. Que ce qu'elle avait dit sur notre comportement se vérifiait dans les nombreuses baguarres, parfois mortelles, éclattant de temps en temps dans le camp.
Penser à ceci m'abbatut. Et je m'écroulais en pleurant presque sur son lit. Elle prit ma main. Et à son contact je perdis tout controle de moi même. Mon museau rencontrèrent ses lèvres. Elle tenta de me repousser, mais je ne fis que mordre celles ci, faisant couler son sang délicat.
Alors que le sang m'innondais la bouche, un voile rouge tomba sur mon regard et tout se brouilla.
Je me souviens l'avoir prise sauvagement en riant et avoir abusé d'elle.
Lorsque je repris controle de mes sensations, j'étais encore en elle, et elle était morte. Il semble que son corps affaibli ait cédé à mes assauts brutaux, et je pouvais voir les marques sanglantes de mes dents sur sa chair en plusieurs endroits. Plusieurs de ses doigts manquaient.
J'avais tué la Matriarche Bleue. Il fallait que je fasse quelque chose.
Profitant du sommeil continuel de la disciple, je rainais le cadavre hors de portée du camp et maquillait les traces. Je l'abandonnais dans une des nombreuses alcoves couvrant ces murs, sachant bien que dans quelques mois les ratsoies auraient fait d'elle une momie comme nombre des corps contenus dans ces ouvertures.
Puis je rentrais me coucher et faire ma toilette.
Etrangement, je ne sentais pas trop ma conscience. Je me sentais plutot bien. Mon peuple ne saurait pas ce qu'elle m'avait dit et nous pourrions continuer. La Quête n'était pas inutile. Notre honneur demeurerait. Nous irions jusqu'au Clair Obscur ou les couleurs sont pures. Et nous réunirons le Spectre.
Après m'être raconté cela plusieurs fois, je me mis à la croire. Apres avoir écris ce texte, je vais aller dormir.
J'ai encore le gout de la Matriarche Bleue sur les lèvres.

Nous sommes les minotaures. L'été nous garde et nous gardons l'été. Avec son aide nous parviendrons à notre but.

LA COSMOGONIE DE L'HARMONDE

VUE

DES ABYSSES

PARTIE 1 : LES DECLINS

Note : la cosmogonie vue des Abysses se compose de deux parties. La première est racontée du point de vue des Déclins tandis que la seconde le sera du point de vue de la Bête.

La genèse

Je fais partie de la première génération. Je suis un Déclin, l'un des rare fils de Noxe, Eternelle de la Nuit et des Rêves, à être encore en vie et à se souvenir des temps oubliés où l'Harmonde était en paix.

Etre éphémère totalement immatériel fait d'ombre pure, le destin de chacun des membres de ma race était de disparaître chaque matin devant la lumière de Diurne. Ainsi au fil de l'alternance des jours et des nuits, des générations de Déclins se succédèrent sans jamais qu'un seul survive plus d'une nuit.

Mais moi et quelques autres Déclins faisons exception à cette règle ! Nous avons vécu de nombreux millénaires si l'on compte dans le temps des hommes. Pour nous ce ne fut qu'une seule longue et interminable nuit ponctuée de joie et de malheur. Car je suis un des Déclins qui découvrirent les Abysses puis les utilisèrent pour se soustraire de leur cycle normal d'existence.

Notre mère, fille de l'Ultime Perfection, ne nous en voulu pas de vouloir échapper ainsi à notre condition. Elle comprenait notre envie de rester en vie pour découvrir l'Harmonde et les Abysses au fil du temps. Car si de notre côté nous recherchions la nouveauté par l'exploration de paysages inconnus et enchanteurs lors de nos incessants voyages, Noxe pour sa part recherchait l'amour. Au plus profond de son être, elle ressentait l'existence sur l'Harmonde d'un être qui pourrait la comprendre mieux que quiconque, d'un être qui l'aimerait plus que nous ne l'aimions.

Chaque nuit Noxe arpentait l'Harmonde et le monde onirique, cherchant sans relâche cet être qu'elle aimait sans l'avoir jamais vu. Si au début elle accepta la présence de certains de mes frères à ses côtés, bien vite elle préféra la solitude.

Sa quête fut malheureusement infructueuse puisque Noxe ne croisa jamais la route de cet être qu'elle désirait tant rencontrer. Elle finit par arriver à la conclusion que cet être n'existait pas et elle conçu du ressentiment envers l'Ultime Perfection de l'avoir faite ainsi ! Pourquoi lui faire ressentir ce sentiment amoureux s'il n'y avait aucun moyen de le réaliser ? Pourquoi la faire autant souffrir ? La cinquième Muse ne pouvait être que cruelle pour lui faire endurer de tels tourments !

Face à l'immense peine affichée par notre mère, mes frères et moi-même qui avions rejoint les Abysses proposâmes à Noxe de s'abriter avec nous pour attendre que le jour se lève. Elle pourrait ainsi profiter des ombres créées par la lumière du soleil, comme nous le faisions parfois nous-mêmes, pour continuer ses recherches. Peut-être l'être qu'elle recherchait tant ne vivait-il que la

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

journée. Mais Noxe refusa car elle n'avait plus d'espoir de trouver l'être aimé et désirait tout faire pour oublier le rêve auquel elle avait tant cru.
Peu de temps après, l'Ultime Perfection vint trouver notre mère. La cinquième Muse se dit malheureuse de voir sa fille si triste et vouloir lui proposer une solution à son chagrin. Noxe écouta attentivement sa créatrice et déclara qu'elle désirait y réfléchir. Une fois la Muse partie, notre mère nous confia ses doutes quant à la bonne volonté de l'Ultime Perfection. Pourquoi, après l'avoir laissé souffrir en recherchant vainement un être qui n'existait pas aussi longtemps, sa créatrice désirerait-elle soudain l'aider ?
Noxe subodorait un piège quelconque et elle savait n'avoir aucune chance face à la puissance de la cinquième Muse. Aussi, avant de partir retrouver cette dernière, notre mère nous confia une part de son essence éternelle avec pour ordre de la cacher dans les Abysses hors de la portée de sa créatrice. Ce que nous fîmes sans nous douter un instant que le pire allait véritablement se produire.

La corruption

Lorsque Noxe revint de son entretien avec l'Ultime Perfection, elle avait changé. La haine et la colère semblaient suer de son corps de ténèbres pour se déverser sur l'Harmonde.
Elle nous déclara d'une voix pareille au tonnerre ce que la cinquième Muse lui avait révélé. Que son ancienne quête de l'amour était une simple chimère ancrée dans son esprit par son ennemi de toujours : Diurne. L'Eternel du Jour désirait ainsi l'occuper pendant que lui et les quatre premières Muses préparaient en secret une grande offensive pour la détruire. Ainsi la nuit disparaîtrait à jamais et la lumière du soleil illuminerait jusqu'à la fin des temps l'Harmonde qui deviendrait le royaume des Lueurs.
L'heure était à la vengeance ! Grâce au soutien secret de l'Ultime Perfection, notre mère parviendrait non seulement à résister à cette agression mais également à renverser la situation. Diurne et les premières Muses seraient éliminés et l'Harmonde, baigné dans une nuit éternelle, deviendrait le domaine de Noxe et de ses enfants.
Notre mère était devenue folle !
Nous comprîmes en l'écoutant que les pires craintes de Noxe venaient de se réaliser. Par un odieux procédé et pour une raison totalement inconnue de nous en ce temps, la cinquième Muse avait modifié la personnalité de notre mère.

Nous essayâmes de la ramener à la raison mais elle n'écouta rien de nos arguments et finit par nous traiter de lâches ! Noxe nous ordonna de fuir loin d'elle car nous étions trop faibles et peureux pour être digne de la servir. Dès la nuit suivante elle concevrait de nouveaux enfants avec l'aide de la cinquième Muse. Des enfants si forts qu'ils pourraient marcher à la surface de l'Harmonde sous la lumière du soleil pour anéantir les Lueurs.

Noxe nous chassa et nous dit de ne jamais revenir sous son regard. Nous appartenions à un passé où elle était faible, un passé qu'elle désirait oublier. Et pour mieux marquer sa nouvelle existence et sa nouvelle force, elle changea de nom pour prendre celui d'Ombre.

La nuit suivante, l'Ombre n'enfanta aucun Déclin et nous comprîmes que c'était la fin de notre race. Nous étions les derniers fils de Noxe et cela serait vrai tant que notre mère subirait l'influence corruptrice de la cinquième Muse.
Nous étions donc entrés en guerre contre l'Ultime Perfection sans y être préparé et sans grand espoir de victoire. Nous jurâmes néanmoins de faire tout ce qui serait nécessaire pour que Noxe redevienne un jour celle qu'elle était à l'origine.

L'âge des démons

L'Ombre se mit à parcourir les Abysses jusque dans ses strates les plus profondes car l'Eternelle désirait en faire son royaume. Mais nous réussîmes, grâce à notre meilleure connaissance des chemins abyssaux, à lui cacher la part de l'essence de Noxe dont nous étions les ultimes gardiens.

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

Chemin faisant, l'Ombre façonna les nouveaux enfants dont elle nous avait parlé à partir d'une étrange substance qui était jusque là inconnue : la Ténèbre. Ainsi furent créés les premiers démons et chacun d'entre eux reçu un nom de l'Ombre. Ces noms permettaient à l'Eternelle de différencier ses nouveaux enfants les uns des autres mais également d'avoir tout contrôle sur les créatures de Ténèbre qu'elle venait de créer. Car celui qui connaissait le nom d'un démon acquérait tout pouvoir sur lui.
Il était vrai que les démons étaient plus puissants que les Déclins puisque leur corps semi-matériel leur permettait de survivre à la lumière, sauf celle du soleil qui les terrassait inévitablement au bout de quelque temps. Leur autre point fort était que leur immortalité était plus complète que la nôtre car la Ténèbre qui les constituait était indestructible. Aussi un démon tué, même par la lumière du soleil, revenait inévitablement à la vie dans les Abysses. Néanmoins cette renaissance avait un prix car elle effaçait en partie la mémoire du démon concerné ce qui équivalait à l'apparition d'un démon nouveau.
Cependant les enfants de l'Ombre n'étaient pas parfaits.
Leur psyché était bien moins développée que la nôtre. Les démons n'étaient dotés que d'une intelligence limitée et leur capacité à faire preuve d'initiative était plus que réduite. Ces défauts mécontentèrent l'Ombre mais elle dut se rendre à l'évidence : elle n'était pas capable de créer des êtres totalement indépendants, capables de s'adapter par eux-mêmes à toutes les situations. La corruption de Noxe avait diminué son pouvoir de création et cela fut heureux. En effet nous profitâmes largement des faiblesses des démons pour éviter que l'Ombre ne nous retrouve et nous réussîmes même à en contrôler certains grâce à la découverte de leurs noms.
Comment nous nous rendîmes compte de tout cela ?
Tout simplement parce que dans les Abysses nous étions les espions parfaits. Etres immatériels fait d'ombre pouvant se fondre dans l'obscurité des profondeurs, seul le regard perçant de l'Ombre aurait pu nous détecter mais nous prenions grand soin de rester loin d'elle. Aussi peu à peu nous devînmes les invisibles compagnons des démons, observant leurs moindres gestes et écoutant leurs conversations avec attention, nous étions au courant de tout.
Nous essayâmes également de contacter les Muses en montant à la surface de l'Harmonde après le coucher du soleil mais les Eternelles restèrent sourdes à nos prières et jamais nous ne les trouvâmes. Nous savions qu'elles préféraient Diurne à notre mère et leur comportement ne nous étonna donc pas.
Lors de nos nombreuses sorties hors des Abysses nous fûmes les témoins de la naissance des humains et de l'accroissement rapide de leur population. Puisqu'ils étaient les enfants de l'Ultime Perfection nous ne rentrâmes jamais en contact avec eux. D'autant que les hommes finirent par découvrir l'existence des Abysses et par mettre au point une pratique dangereuse pour contrôler les démons afin de servir leurs bas intérêts de mortels. Cette pratique fut appelée la Conjuration.
Pour parvenir à leurs fins, les conjurateurs devaient trouver un accès conduisant vers les Abysses puis attirer des démon jusqu'à eux en sacrifiant d'autres humains ou des animaux. L'odeur du sang frais guidait les démons les plus proches jusqu'aux cadavres qu'ils se mettaient à dévorer. Pendant que les démons étaient occupés à festoyer les conjurateurs devaient s'employer à découvrir, grâce à des rites magiques, les noms des démons ayant répondus à leurs « appels » pour pouvoir les contrôler. Les conjurateurs risquaient la mort en cas d'échec et se faisaient donc souvent accompagner de nombreux et puissants guerriers pour parer aux imprévus.

La Dame de l'Eté

L'apparition de Janus, frère de l'Ultime Perfection, ne nous enthousiasma pas car ce nouvel Eternel, serviteur des Muses, ne voudrait sans doute jamais nous aider. Au contraire l'éclosion au pied du Primarbre des Dames des Saisons en réponse à la première Sentence nous apporta quelque espoir. Ces nouvelles Eternelles, nées hors de la volonté de tout autre Eternel déjà existant, accepteraient peut-être de nous porter assistance.

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

Nous montâmes donc à la surface pour essayer de rencontrer l'une des quatre Dames. A notre grande surprise, l'Ombre nous imita et réussit à nouer des relations ambiguës avec la Dame du Printemps et celle de l'Hiver. L'Ombre semblait en effet subjuguée par le caractère libre et chaotique des saisonins et désirait se rapprocher de leurs créatrices.
Pour notre part, la première Dame que nous localisâmes était la Dame de l'Eté. Si au départ nous fûmes effrayés par le caractère exubérant et indomptable de la Belle, nous arrivâmes finalement à la conclusion qu'en sa qualité de préférée de Diurne, elle était la mieux disposée à lutter contre l'Ombre. Nous envoyâmes donc auprès d'elle une ambassade chargée de prendre contact.
La première rencontre fut quelque peu glaciale mais la Belle accepta néanmoins de continuer à nous recevoir les nuits suivantes pour poursuivre les discussions. L'intérêt de la Dame de l'Eté se renforça tandis qu'elle comprenait l'aide inestimable que nous pouvions lui apporter pour combattre les légions des Abysses, ennemis jurés de Diurne et de ses enfants.
Quand nous révélâmes à la Belle que nous souhaitions lui demander de recréer Noxe grâce à la part de son essence que nous possédions, la Dame de l'Eté nous expliqua que cela était hors de ses possibilités. Néanmoins après réflexion, elle nous confia qu'il lui était possible de créer un corps immortel dans lequel nous pourrions insuffler l'essence de notre mère. Cette opération permettrait de donner naissance à un nouvel être qui, bien que ne possédant pas la personnalité de Noxe ni la totalité de sa puissance, serait à même de conduire la lutte contre l'Ombre et ses démons. La Belle devrait mobiliser une grande partie de ses pouvoirs pour nous rendre ce service, aussi demanda-t-elle un prix élevé pour nous aider. En contrepartie l'être qui serait créé deviendrait le père d'une nouvelle race de saisonins de l'Eté capables de combattre les démons dans les Abysses. Ce qui signifiait que cet être et tous ses enfants seraient irrémédiablement attachés à la Dame de l'Eté.
La pensée que l'être qui posséderait une part de l'âme de notre mère soit lié à un autre Eternel nous révolta. Nous luttions pour que Noxe soit à nouveau indépendante et voilà qu'on nous proposait, sous une autre forme, de répéter l'esclavage que subissait l'Ombre vis à vis de la cinquième Muse. La proposition de la Belle était donc tout simplement inacceptable !
Au terme de longues discussions, nous arrivâmes à faire comprendre notre point de vue à la Dame de l'Eté qui nous fit une nouvelle proposition : l'être abritant l'essence de Noxe serait totalement indépendant mais ses enfants, eux, resteraient liés à l'Eté à la manière des géants et des ogres. Nous acceptâmes ce compromis sachant que nous n'obtiendrions jamais mieux de sa part.
La Belle se mit à l'ouvrage et commença à façonner un corps pour Noxe à partir de roches volcaniques flamboyantes. Le travail serait long et nous convînmes de revenir la voir au terme d'une année complète.
L'idée de voir revenir prochainement auprès de nous notre mère, sous une forme ou une autre, nous redonna bien évidemment courage.
Mais déjà, de terribles changements étaient en train de se produire dans les ténèbres des Abysses.

Les nouveaux démons

Une nouvelle race de démons était en effet en train de voir le jour. Ces nouveaux démons naissaient à partir de la Ténèbre qui s'accumulait dans le corps des conjurateurs humains au cours de leurs ignobles pratiques magiques. Cette Ténèbre libérée au moment de la mort d'un conjurateur ou d'un ténébreux, s'écoulait dans les Abysses puis prenait forme pour créer un nouveau démon doté d'une part des connaissances du défunt.
Cette étrange alchimie entre l'esprit humain et la Ténèbre avait pour résultat de fabriquer des démons très autonomes et imprévisibles. Plus grave encore : ces nouveaux démons, n'ayant pas été créés directement par l'Ombre, ne possédaient pas de noms permettant leur contrôle.
Très vite, ces nouveaux démons emplis de souvenirs de leurs vies mortelles à la surface de l'Harmonde en vinrent à s'opposer aux démons créés par l'Ombre. Se trouvant largement

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

supérieurs à ces créatures dotés d'une conscience limitée, les nouveaux démons, devenant de plus en plus nombreux, commencèrent à s'organiser en une parodie de la société humaine pour mieux s'imposer. Ainsi apparurent les premiers Hauts Diables entourés de leurs cours de favoris et de laquais.

L'Ombre observa tout cela d'un œil curieux mais n'intervint pas. Elle attendait de voir comment aller tourner les choses car pour elle seuls les plus forts méritaient de la servir. Si les nouveaux démons, nés du hasard et de la Ténèbre, parvenaient à s'imposer à ses enfants naturels, c'était tout simplement que ces derniers étaient des faibles ne méritant pas de l'aider à construire son empire à la surface de l'Harmonde.

La Bête

Enfin vint le temps de retourner voir la Dame de l'Eté.
Nous étions impatients de découvrir la créature qui allait mener le combat contre les légions de l'Ombre et les Déclins qui rejoignirent la Belle cette nuit là étaient fébriles et anxieux. L'Eternelle avait-elle réussi ? Allions-nous enfin trouver un allié susceptible de nous aider à vaincre l'Ombre ?

J'eus la chance de faire partie des premiers Déclins qui purent admirer l'être que la Belle avait façonné de ses mains dans les roches issues des volcans de l'Harmonde pour « donner substance » à l'essence éternelle de Noxe que nous lui avions confié. C'était la Bête. Colossale créature de puissance et de force, au corps humanoïde et à la tête de taureau, qui était de nature semblable aux Eternels grâce à l'essence de notre mère qui l'animait. La Bête ne possédait en rien la grâce et la beauté de Noxe (d'autant que malgré son nom c'était un mâle) mais quand son regard se posa sur nous pour la première fois, nous sentîmes sa tendresse et sa reconnaissance à notre égard. Alors nous comprimes que nous avions pris la bonne décision et l'espoir rejaillit dans nos consciences avec une nouvelle ardeur.

Neuf créatures semblables à la Bête, mais plus petites, étaient également présentes. La Dame nous expliqua que ces êtres étaient les premiers représentants adultes de sa nouvelle race de saisonins : les minotaures. Comme convenu, la Bête et ses neuf fils nous accompagneraient dans les Abysses afin de s'habituer au plus tôt à cet environnement hostile où ils devraient vivre. Néanmoins les neuf fils seraient bientôt obligés de remonter à la surface pour perpétuer leur race auprès d'ogresses désignées par la Belle car il n'existait pas, et il n'existerait jamais, de minotaure femelle.

Cette nouvelle nous troubla et nous demandâmes à la Dame de nous expliquer ce fait. Ce fut la Bête qui nous apporta la réponse de sa voix gutturale. La Belle ne pouvait être absolument certaine de la fidélité de saisonins qui grandiraient loin d'elle dans les Abysses, près des démons et de l'Ombre. Aussi la Dame de l'Eté avait-elle préféré ne créer que des mâles minotaures contraints de se reproduire avec des êtres sur lesquels elle avait tout pouvoir : les ogresses. Ainsi s'il advenait au fil du temps que les minotaures soient corrompus par la Ténèbre et se rangent aux côtés de l'Ombre, la Belle pourrait ordonner aux ogresses de ne plus aider les minotaures à se reproduire et par là même signer la fin de leur race à court terme. Nous comprîmes parfaitement les craintes de la Dame de l'Eté à voir sa dernière race de saisonins tomber sous l'influence de l'Ombre et nous la félicitâmes pour sa prévoyance.

La Belle nous expliqua enfin qu'avec l'aide de la Bête, elle avait créé une nouvelle matière, appelée onyxium, qui constituait les cornes des minotaures. Cette matière portait en elle la puissance de l'Eté et du soleil flamboyant. Elle aiderait les minotaures à rester fidèles à leur Dame bien qu'éloignés d'elle et à lutter contre les démons qui craignaient plus que tout la morsure du soleil. Nous remerciâmes la Dame pour ce don avant de retourner dans les Abysses accompagnés de nos nouveaux alliés.

Une nouvelle ère commençait.

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

La multiplication

Nous conduisîmes la Bête et ses neuf fils dans des strates désertes des Abysses car le temps n'était pas encore venu de commencer une lutte ouverte. Les minotaures, bien que très puissants et adaptés à la lutte contre les démons, n'étaient pas encore assez nombreux pour pouvoir dévoiler leur existence sans risquer d'être éliminés. D'autant que la Bête nous appris qu'il faudrait agir avec circonspection car l'Ombre demeurait plus forte que lui.

Les neufs minotaures remontèrent souvent à la surface pour aller à la rencontre des ogresses envoyées par la Belle près de certains accès menant aux Abysses. Nous escortions toujours les fils de la Bête et leur servions d'éclaireurs pour éviter toute rencontre inopportune. Mais le problème que nous redoutions tant dans cette phase critique ne vint pas des profondeurs mais de la surface.

Les premières ogresses qui s'étaient offertes aux neuf minotaures trouvèrent la mort en donnant naissance à leurs petits, le ventre déchiré par les cornes d'onyxium des enfants qu'elles portaient. Nul n'avait prévu un tel drame. Il fallait trouver une solution avec célérité sinon il y avait fort à parier que les ogres réclameraient à leur Dame que leurs femelles n'aient plus à porter les enfants des minotaures.

La Bête se rendit donc auprès de la Dame de l'Eté afin de résoudre ce problème grâce à leurs pouvoirs respectifs. Ils mirent un terme à la mort des ogresses en créant des gisements inépuisables d'onyxium. Ces derniers apparurent dans les strates les plus profondes des Abysses, là où se trouvait la cache de la Bête. Désormais, les enfants minotaures ne posséderaient pas de cornes tant qu'ils se trouveraient dans le ventre de leur mère. Leurs cornes apparaîtraient à la bonne taille une fois l'accouchement terminé et l'onyxium les constituant serait magiquement prélevé dans les gisements.

Les ogresses purent ainsi porter et mettre au monde les enfants des minotaures sans craindre pour leur vie. Dès leur naissance, les enfants étaient récupérés par leurs pères qui les emmenaient dans les Abysses. Il était important de voir si ces jeunes saisonins de l'Eté élevés loin de leur Dame ne présenteraient pas de traces de corruption dues à la Ténèbre au cours de leur croissance malgré leur cornes d'onyxium. Nos doutes s'envolèrent bientôt car les minotaures se révélèrent pratiquement insensibles à l'exposition continuelle à la Ténèbre présente dans les Abysses.

Au fil du temps les rangs des enfants de la Bête augmentèrent grandement. Il arriva un point où nous aurions eu du mal à cacher la présence des minotaures aux démons si une autre affaire n'avait accaparé toute l'attention de ces derniers.

La première guerre des Abysses

Entre temps, les nouveaux démons devenus très nombreux avaient lancé une grande offensive pour exterminer les démons créés par l'Ombre. Ces derniers, privés de directives claires venant de leur créatrice ne firent preuve que d'une résistance occasionnelle et cette guerre tourna vite au massacre. L'Ombre était ravie ! Elle croyait avoir trouvé dans ces nouveaux démons les enfants qu'elle n'avait pas réussi à créer directement. Ils étaient chaotiques et libres, comme les saisonins qu'elle admirait tant. Ils faisaient preuve d'ingéniosité et n'avaient pas besoin de directives précises pour accomplir telle ou telle tâche. En un mot, ils étaient autonomes et c'était ce que recherchait l'Ombre par dessus tout.

Une fois leur victoire complète, l'Ombre se révéla à eux dans toute sa puissance. Ils furent tout d'abord saisis d'effroi, croyant que l'Eternelle était finalement venu venger ses enfants assassinés. Mais elle les rassura bien vite et les félicita pour leurs actes. Ils étaient à présent ses nouveaux enfants, ses démons bien aimés. Pour leur prouver son affection elle accorda des pouvoirs selon les mérites de chacun tout en favorisant les Hauts Diables et leurs seconds. Ainsi fut entérinée la hiérarchie abyssale telle qu'on la connaît aujourd'hui, symbolisée par les cinq couleurs des cercles démoniaques.

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

Les remous de la surface

Sur l'Harmonde, la principale conséquence de cette révolution fut que les conjurateurs humains ne pouvaient plus invoquer que des membres de cette nouvelle race de démon. Or ceux-ci ne pouvaient être contrôlés, comme les anciens démons, par la simple connaissance de leurs noms car cela n'avait aucun pouvoir sur eux. Il n'était donc plus question pour les conjurateurs de manipuler les démons invoqués tels des marionnettes obéissantes. Il fallait conclure des pactes avec ces démons d'un nouveau genre afin d'obtenir ce que l'on voulait d'eux.

Cependant deux écueils surgirent dans cette nouvelle pratique de la conjuration.

Premièrement les contrats passés entre les conjurateurs et les démons étaient complètement informels et de ce fait souvent transgressés. Cela était surtout le fait des démons mais quelques conjurateurs astucieux arrivèrent à tirer leur épingle du jeu afin d'obtenir de grandes faveurs en échange d'un prix ridicule.

Deuxièmement si les Opalins et les Saphirins appelés à la surface par les conjurateurs ne posaient pas de trop gros soucis une fois lâchés en semi-liberté à la surface de l'Harmonde, il en allait bien autrement des Ambrés, des Carmins et des rares Obsidiens. Ces êtres, à la puissance largement supérieure à celle des anciens démons, n'avaient en effet aucun mal à se débarrasser des conjurateurs et de leurs éventuelles escortes avant de se mettre à dévaster des régions entières, tuant sans discernement humains et saisonins pour leur seul plaisir sadique.

La destruction totale d'une cité humaine par un Obsidien fut de trop pour l'Ultime Perfection qui décida d'intervenir en personne. La Muse, ulcérée qu'on ose ainsi massacrer ses enfants, descendit dans les Abysses pour y rencontrer l'Ombre et on ne peut que plaindre les démons qui se trouvèrent, bien involontairement, sur son chemin. La Muse réprimanda fermement l'Ombre pour la trop grande liberté qu'elle accordait à ses sujets si turbulents et exigea qu'une solution fut rapidement trouvée. Il fallait que l'Ombre limite sévèrement l'accès des démons à la surface sinon la cinquième Muse prévint qu'elle prendrait elle-même des mesures drastiques afin d'empêcher tout nouvel incident.

La révélation

La Bête compris que cet ultimatum de l'Ultime Perfection était le biais par lequel il allait pouvoir s'infiltrer auprès de l'Ombre. Il décida que le temps était venu de dévoiler aux habitants des Abysses son existence et celle de ses enfants. La Bête quitta notre refuge, accompagné de tous les minotaures existants, pour se présenter à l'Ombre. Cette dernière fut si surprise par l'apparence de cette étrange délégation qu'elle accepta sans mal d'entendre ce que la Bête avait à lui dire.

La Bête, qui se présenta comme Amant de la Belle et Père des minotaures, proposa à l'Ombre de l'aider à satisfaire la cinquième Muse. Il s'engageait en effet à ce que ses enfants assurent la garde des accès reliant les Abysses à l'Harmonde pour empêcher les démons de les emprunter. La Bête assura que ces enfants étaient assez forts pour remplir cette mission car leurs cornes d'onyxium infligeraient d'horribles blessures même aux démons les plus puissants. En échange la Bête désirait devenir l'égal des Hauts Diables et, de ce fait, l'un des conseillers de l'Ombre.

Comme je l'ai déjà précisé, l'Ombre aimait le caractère chaotique des saisonins et cette proposition lui permettrait d'héberger dans son royaume une race entière qui lui était jusque là inconnue. Sachant qu'elle ne pouvait raisonnablement pas faire confiance à des démons pour garder les passages conduisant à la surface, elle accepta cette aide inespérée et fit de la Bête son premier conseiller avant de donner le titre de gardiens des Abysses aux minotaures. Ce geste attira bien sûr la haine des autres Hauts Diables envers la Bête qui faisait figure de parvenu.

Ce fut ainsi que la Bête entama sa lutte pour le contrôle des Abysses, au vu et au su des plus puissants démons et de l'Ombre elle-même.

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

Quant à nous, Déclins, nous restâmes tapis dans les ténèbres, oubliés de tous sauf de la Bête et des neufs fils devenus vieux. Notre lutte était celle de la discrétion et de la survie. Nous devînmes tout naturellement les fidèles espions de la Bête afin de l’informer de toute chose utile. Aucune information ne devait lui échapper ; et ce que des renseignements aient dû être recueillis dans les strates les plus reculées des Abysses ou dans les alcôves des palais d’acier des Hauts Diables. La Bête devait tout savoir de ce qui se tramait dans les ombres pour pouvoir conserver son titre de Haut Diable, accumuler de l’influence et, au bout du compte, détrôner l’Ombre.

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

PARTIE 2 : LA BÊTE

Note : la cosmogonie vue des Abysses se compose de deux parties. La première est racontée du point de vue des Déclins tandis que la seconde l'est du point de vue de la Bête.

Je suis la Bête, le Père de tous les minotaures et également l'Amant de la Belle d'après ce que j'entends dans mon entourage. Je suis aussi un Haut Diable à ce qu'en disent les conjurateurs de la surface. Comme vous l'avez appris dans le récit des Déclins, les causes et les circonstances de mon apparition dans l'histoire de l'Harmonde sont complexes.

L'infime part de l'essence originelle de Noxe qui vit en moi me confère l'immortalité ainsi qu'une grande puissance. Puissance néanmoins insuffisante pour vaincre l'Ombre par ma seule force et qui m'obligea à des compromis qui me dévorent encore aujourd'hui l'âme et l'esprit.

Ceci est mon histoire. Juger moi si cela vous chante ! Mais demandez-vous alors ce que vous auriez fait si vous aviez été à ma place ! Il est des temps où il faut savoir faire des choix et, même si je regrette certains des miens, je sais que rien ne pourra changer le passé.

Trêve de bavardages à présent car je n'ai plus beaucoup de temps.

La conjuration moderne

L'Ombre comprit que dorénavant la surveillance exercée par les minotaures interdirait presque complètement la pratique de la conjuration par les humains. Or c'était cette pratique qui permettait la corruption des conjurateurs par la Ténèbre et donc la transformation de ces derniers en démons après leur mort. Empêcher la conjuration revenait à empêcher de nouveaux démons de naître et l'Ombre ne pouvait l'accepter ce fait. D'autant qu'elle savait qu'il lui faudrait encore accumuler de nombreux soldats pour le grand jour où l'Ultime Perfection lancerait son assaut contre les quatre Muses et Diurne.

L'Ombre convoqua un grand magicien Obsidien du nom de Vermalryn dont elle connaissait l'intelligence et l'ingéniosité. Elle lui ordonna d'inventer une nouvelle forme de conjuration qui serait rendue possible malgré la garde des minotaures et qui permettrait également d'éviter les abus des démons à la surface.

Au bout de plusieurs années d'intenses recherches, Vermalryn se présenta devant l'Ombre pour lui expliquer la solution qu'il avait imaginée.

En ce qui concernait l'accès des démons à l'Harmonde, l'Obsidien avait résolu le problème en créant des encres de différentes couleurs, une par cercle démoniaque. Si un conjurateur ceignait une ombre par un trait d'encre continu, il transformait cette ombre en un passage temporaire vers les Abysses qui ne pouvait laisser passer qu'un seul et unique démon correspondant à la couleur de l'encre utilisé. Ce passage s'ouvrait automatiquement dans les Abysses auprès du démon répondant au plus près aux demandes du conjurateur.

Eviter les abus des démons à la surface était possible si l'Ombre ordonnait des lois abyssales strictes qui seraient applicables aussi bien aux démons qu'aux conjurateurs. Tout reposait sur le contrat, rebaptisé connivence, passé entre le démon et son invocateur. Le respect de cette connivence devait être assuré par de puissants juges, investis de l'autorité de l'Ombre et des Hauts Diables, résidants sur l'Harmonde puisque c'était là que vivaient les conjurateurs et que les frasques des démons étaient susceptibles de déranger les mortels. Ces êtres seraient choisis parmi les plus puissants ténébreux et s'appelleraient les advocatus diaboli.

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

L'Ombre fut ravie par cette solution et propulsa Vermalryn Haut Diable des Encres. Les tous premiers advocatus furent envoyés auprès des conjurateurs, qui étaient depuis l'apparition des minotaures gardiens des Abysses dans la quasi-impossibilité d'exercer leur profession, pour leur expliquer les nouvelles règles de leur art invocatoire.
La nouvelle conjuration put ainsi se propager sur l'Harmonde et elle permit de multiplier le nombre de conjurateurs. Car grâce aux lois abyssales les invocateurs se sentaient protégés par une puissance largement supérieure aux démons qu'ils appelaient. Ainsi beaucoup d'humains effrayés par les risques de l'ancienne forme de la conjuration se laissèrent tenter. Beaucoup de nouveaux démons furent créés de la sorte et tout était bien pour l'Ombre.

Le pacte

Mais cette croissance du nombre de démons n'était pas pour me plaire. En effet les tentatives pour forcer les barrages de mes enfants se firent plus nombreuses et avec le temps, il devint clair pour moi qu'il faudrait plus de minotaures pour empêcher les démons non-liés par des connivences de monter à la surface. Ce fut du moins le prétexte dont je me servis pour défendre auprès de l'Ombre le fait que j'allais devoir grandement augmenter le nombre de gardiens des Abysses.

Par ce biais, je servais en vérité un tout autre objectif puisqu'il s'agissait pour moi de compter à mes côtés suffisamment de minotaures pour défier, le moment venu, l'autorité de l'Ombre sur les Abysses et déclarer une guerre sans merci contre les démons.

Malheureusement je m'étais rapidement rendu compte que les ogresses ne suffiraient pas seules à me donner l'armée qui m'était nécessaire. Je proposais donc un pacte secret au Haut Diable des Succubes, Thazi. Ce pacte stipulait que les minotaures avaient le droit d'avoir des enfants avec les succubes et, qu'en échange, je m'engageais à soutenir Thazi dans ses différents démêlés avec les autres Hauts Diables. Thazi accepta mes conditions et la connivence fut signée.

Les Déclins étaient moralement opposés à la conclusion de ce pacte mais ils finirent par comprendre que mon alliance avec Thazi était nécessaire pour pouvoir un jour complètement éliminer les démons.
Je fis solennellement jurer à mes enfants de ne jamais révéler le fait qu'ils se reproduisaient avec des succubes car si cette nouvelle parvenait un jour aux oreilles de la Belle, sa colère à mon encontre serait terrible.

Malgré le fait que les succubes étaient des méduses ayant choisies de vivre aux Abysses et non de véritables démons, les minotaures auxquels elles donnaient naissance présentaient un taux de corruption dû à la Ténèbre plus élevé que ceux nés des ogresses. Ces minotaures avaient plus de difficulté à se servir de l'onyxium et certains en étaient même totalement incapables. Pour moi ces défauts n'étaient pas très graves tant que ces minotaures étaient encadrés par leurs frères, nés des ogresses et parfaitement capables de maîtriser la magie de l'onyxium.

La rupture

Dans les projets que je conduisais avec les Déclins en ces temps éloignés, j'oubliai malheureusement un élément important : l'Ultime Perfection. Celle-ci avait dû trouver bien étrange que des saisonins de l'Eté acceptent de vivre loin de la chaleur du soleil et de leur saison. Aussi la cinquième Muse fit en sorte d'approcher discrètement un jeune minotaure né d'une succube. Usant de sa malice et de son charme, elle finit par le convaincre de ses bonnes intentions et lui promit de grandes récompenses s'il acceptait de répondre à quelques questions. Le jeune saisonin finit par céder à la proposition de l'Eternelle et lui parla du pacte conclu entre la Bête et Thazi.

L'Ultime Perfection usa alors de ses immenses pouvoirs pour dérober l'exemplaire de la connivence signée qui était conservée dans les archives des Abysses. Elle montra ensuite le document à la Dame de l'Eté qui rentra dans une rage folle. Elle se crut trahie par ma personne et

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

ordonna aux ogresses de ne plus accepter de porter les enfants des minotaures. Elle modifia également le charme qui liait les enfants minotaures dans le ventre de leurs mères aux gisements d'onyxium afin que les cornes apparaissent avant l'accouchement. De nombreuses ogresses moururent de cette décision car la Belle, tout à sa fureur, n'attendit pas que les dernières ogresses enceintes des minotaures aient accouché pour assouvir sa vengeance.

Par la suite, la Dame de l'Eté refusa de me recevoir en audience pour entendre le pourquoi de cette connivence avec Thazi. Les émissaires des Déclins échouèrent tout autant que moi dans leurs démarches auprès de la Belle pour plaider la cause des minotaures. L'Eternelle ne voulut rien entendre. Le pardon était une notion qui lui était inconnue, et je crois que de toute façon elle n'aurait jamais compris les raisons de ma compromission avec les succubes.

Suite à cette rupture entre les minotaures et les ogres, certains de mes enfants ne voulurent point se résoudre au fait que leur descendance proviendrait uniquement de méduses ténébreuses. Aussi montèrent-ils à la surface pour enlever des ogresses et les emmener dans les Abysses afin qu'elles portent leurs enfants de force. Je réprouvais cette attitude mais ne pus empêcher que la situation s'envenima jusqu'à ce qu'une véritable guerre opposa les deux peuples. A cette époque le massacre entre saisonins de l'Eté ne put être évité que par l'intervention des géants qui empêchèrent le déroulement d'une grande bataille où les ogres étaient menés par Bah-Gmur Premier Maître. Les géants rappelèrent aux ogres et aux minotaures que malgré leurs différences ils faisaient partis d'un même Décan et les convainquirent, à leur manière, que cet affrontement n'avait pas de sens.

La guerre des Décans

Lors de cette triste époque, de nombreux minotaures remontèrent à la surface avec ma bénédiction pour défendre la Dame de l'Eté.

A la fin de la guerre, quelques-uns des minotaures se trouvant sur l'Harmonde décidèrent d'y rester et de ne pas retourner auprès de moi, dans les profondeurs abyssales. Leurs frères gardiens des Abysses réprouvèrent cette attitude dictée d'après eux par la lâcheté. Ces minotaures préférant rester sur l'Harmonde furent appelés Renégats bien que je n'ais jamais condamné leur attitude de ma propre bouche.

Je comprenais le désir de certains de mes enfants à vivre aux côtés de l'Eté, libre de toutes contraintes car, dans mon cœur, j'aspirais à cette liberté que mes origines me refusaient. M'écarter de mon destin, c'était abandonner les Abysses à l'Ombre et à ses légions, mais aussi trahir les Déclins et la part de Noxe qui vivait en moi. Et cela je ne pouvais l'admettre.

La guerre des Eternels

La cinquième Muse donna le signal de ce que l'Ombre appela le Soulèvement. Les démons déferlèrent sur l'Harmonde pour combattre les quatre Muses et Diurne aux côtés des humains. C'était l'occasion rêvée pour moi et mes enfants, restés dans les Abysses, de frapper l'Ombre dans le dos et d'investir son royaume souterrain déserté.

Mais l'Ultime Perfection me rendit visite alors que je préparais mon plan de bataille. La Muse me révéla qu'elle connaissait mes intentions depuis le début ainsi que la puissance qui m'animait. Comment une mère aurait-elle pu ne pas reconnaître une partie, même infime, de sa fille ?

La Muse était venue pour m'expliquer que je ne devais pas prendre part à la guerre qui faisait rage car je n'avais rien à y gagner et tout à y perdre.

Elle me parla en ces termes :

« Pourquoi servir, même indirectement, la cause des quatre Muses ? Ont-elles jamais eu de l'affection pour Noxe ou pour toi ? La Dame de l'Eté est neutre dans cet affrontement et peu de saisonins y participent. Pourquoi jeter inutilement les minotaures dans cette tragédie ? Un nombre important de tes enfants, tous peut-être, perdront la vie dans cet assaut hasardeux. L'Ombre est

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

puissante et il n'est pas certain que tu pourras la vaincre. Et même si cela survenait, qu'adviendrait-il des succubes qui ne survivent en ces lieux obscurs que par le don ophidien ? Es-tu sûr qu'au lendemain de ta victoire, les succubes seront toujours en mesure de mettre au monde des minotaures ? Ne risques-tu pas de mener ta race à l'extinction pure et simple ? Tout cela est-il vraiment nécessaire ? En venant parlementer avec toi, je ne désire que ton bien et celui de tes enfants. »

Les paroles de la Muse s'insinuèrent dans mon esprit, commençant à faire vaciller ma détermination. Mais ne voulant pas me laisser subjuguer aussi facilement par les paroles de l'Ultime Perfection, je lui posai les questions suivantes :

« Muse, si tu désires véritablement mon bien et celui de mon peuple, pourquoi avoir dénoncé à la Belle ma connivence avec Thazi ? Pourquoi avoir empêché mes enfants de prospérer librement ? »

L'Eternelle sourit et me transperça de son regard avant de me répondre d'une voix cinglante.

« - Serais-tu en train de me reprocher d'avoir dévoiler la vérité sur tes agissements à la Belle ? Serais-tu en train de me reprocher tes errements et ta trahison envers tout ce que représente l'Eté ? Je ne mens jamais à ceux qui me sont chers ! Mais il semble que nous n'ayons pas les mêmes valeurs ! Crois-tu que la fin justifie les moyens ? Pourquoi veux-tu déposer l'Ombre de son trône ? Pourquoi désires-tu autant le pouvoir sur les Abysses ? Je vais te le dire : tu veux régner seul et sans partage sur le monde souterrain, tu veux substituer tes enfants aux démons faits de Ténèbre. Seule la domination et l'exercice du pouvoir t'intéresse ! Soit honnête avec toi-même et reconnais que tu n'es pas si différent de l'Ombre que tu aimes à le penser. C'est la part de ma fille bien-aimée qui est en toi qui te pousse à adopter cette attitude. Tu deviendras comme elle si tu parviens à dominer les Abysses. Tu deviendras comme l'Ombre que tu déteste tant !

- Tu mens ! hurlais-je pareil au tonnerre. Tu as corrompu Noxe car elle ne voulait pas t'aider à conquérir l'Harmonde. Tu en as fait l'Ombre, une Eternelle rancunière, dévorée d'ambition et de haine. Je ne suis pas ainsi et ne le serais jamais !

- Je n'ai corrompu personne et ma fille encore moins, répondit calmement la Muse. Ceux qui me servent le font de leur plein gré et en acceptent le prix. Noxe a abandonné son nom et a adopté celui de l'Ombre afin de signifier à tous qu'elle s'était transformée. La faible chenille était devenue un papillon ivre de vie, refusant de se soumettre aux quatre Muses qui favorisaient continuellement Diurne de manière éhontée. Oui ! Elle éprouve de la haine envers ceux qui ne l'ont jamais reconnue pour sa grâce et sa sagesse. Cette haine a toujours été en elle, cachée au plus profond de son être. En acceptant d'être mon alliée, elle a libéré cette haine et l'a déchaînée contre nos ennemis. Comme elle, tu possèdes cette haine. Que feras-tu du pouvoir sur les Abysses ? Imagines-tu que les quatre Muses te seront reconnaissantes pour ton aide ? Non ! Elles verront en toi un danger potentiel, un danger qui, tout comme Noxe ou moi, finira tôt ou tard par menacer leur main mise sur l'Harmonde. Alors, plutôt que de te laisser le temps d'accumuler suffisamment de puissance pour pouvoir les attaquer, elles préféreront t'attaquer les premières. Et la Belle, trop heureuse de châtier le traître que tu es, les aidera en leur prêtant ses saisonins. Ainsi, ta victoire, pareillement à ta défaite, signera la fin de ton peuple et ta propre destruction ! Est-ce ce que tu désires ? Réponds !

L'Ultime Perfection avait raison. Du moins, j'en étais intimement persuadé à ce fatidique moment. Le doute que la Muse avait insinué dans mes certitudes me paralysa. Celui qui n'a jamais fait face à la cinquième Muse ne peut pas comprendre sa puissance et son pouvoir de persuasion ! J'eus l'impression qu'elle me connaissait mieux que moi-même. Je n'étais pas Noxe et pourtant je sentais l'Eternelle de la Nuit en moi, vibrante de haine envers l'Ombre et les démons. Cette haine disparaîtrait-elle si je l'emportais sur l'Ombre et ses légions ? Ou se reporterait-elle sur autre chose ? Qui étais-je pour vouloir dominer les Abysses, moi qui n'étais que la moitié d'un Eternel ? Il y avait trop de risques à suivre aveuglément la soif de vengeance.

- Tu m'as convaincu, murmurais-je à la Muse. Je resterais neutre dans cette guerre.

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

- Tu n'auras pas à le regretter. Dès ma victoire acquise, je t'installerais à la surface avec ton peuple. Tu n'auras plus à te cacher ni à souffrir. Je te le promets. »
Sur ce l'Ultime Perfection repartit en guerre, me laissant seul avec ma conscience. Tout comme Noxe en son temps, j'avais affronté l'Ultime Perfection et j'avais perdu.

La Flamboyance

Les quatre Muses finirent par l'emporter en sacrifiant Diurne et ce fut le début de la Flamboyance. Par Sentence, Janus punit l'Ombre en l'enfermant dans les Abysses et puisque je partageais en partie la nature de l'Eternelle, je fus moi aussi piégé sous la surface de l'Harmonde.
L'Ombre déçue et frustrée par la défaite, laissa les démons se débrouiller pour gouverner les Abysses ce qui aboutit à véritable guerre entre les Hauts Diables. J'aurais aimé rester neutre mais la connivence qui me liait à Thazi, ainsi que la nécessité de protéger les succubes, força mes enfants à prendre part à la bataille.
Cette période fut obscure et sanglante et me fit amèrement regretter ma faiblesse face à la cinquième Muse. Les Déclins eurent beau me répéter qu'un jour prochain l'occasion de vaincre l'Ombre se représenterait, je ruminais sans cesse ma frustration et ma conscience était bourrelée de remords. Malgré toutes mes bonnes intentions, j'avais trahi la cause de Noxe et rien ne pourrait jamais l'effacer.

L'Eclipse

La cinquième Muse, que les humains appelaient à présent Masque, signa son retour en rangeant de son côté la Dame de l'Automne et en étendant son Voile sur l'Harmonde, l'isolant du Centresprit. La défaite des Muses semblait inexorable lorsque Janus vint me trouver. Il sollicita mon aide et celles des minotaures peu marqués par la Ténèbre afin de sauvegarder la présence des Flammes sur l'Harmonde et à cette fin je devais désigner un Sigile minotaure au Conseil des Décans. J'accédais à ses demandes de bonne grâce, désirant expier mes fautes en me rendant utile au maximum de mes possibilités dans la lutte contre l'Ultime Perfection et ses alliés.

Le Génie

Bien des siècles après cet épisode, je fus dérangé dans mon antre souterrain par une visite inattendue, celle d'un génie dont je ne vous dévoilerais pas le nom. Envoyé par Janus, il me proposa de participer à un projet grandiose dont l'apothéose me verra marcher une dernière fois au soleil, menant mes enfants au combat contre l'Ombre et ses légions. Je puis seulement vous confier que le Souffre-Jour, l'arbre de lumière et d'obscurité, est au centre de tous mes espoirs.

Bientôt sonnera l'heure, où tous verront la vaillance de mes enfants Bientôt sonnera l'heure où le cor appellera les minotaures à la guerre. Je sais qu'ils n'y répondront pas tous, corrompus que sont la plupart par la Ténèbre, coupés de l'onyxium et divisés par les ruses de Thazi qui cherche toujours à se venger de la mort de Belladone, mais cela ne fait rien. Je mourrais heureux sachant que mon trépas précipitera la renaissance de Noxe et la défaite du Masque et de l'Ombre.

Je vous l'affirme ! Ce temps viendra bientôt ! Très bientôt…

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

LA COSMOGONIE DE L'HARMONDE VUE PAR LE MASQUE

LA NAISSANCE

A ce moment, je portais tous les espoirs des mes mères, les Muses. N'étais-je pas doté de tous leurs dons et le résultat de leur longue quête de l'Ultime Perfection ? Elles m'avaient donné la vie pour que je détecte l'imperfection qu'elles ressentaient dans l'Harmonde. Les Muses désiraient que je découvre cette imperfection qui les tourmentait tant afin de la corriger. Ainsi l'Harmonde répondrait véritablement aux désir des Muses et deviendrait une œuvre à la perfection absolue. Curieux, impatient et désireux de satisfaire celles qui m'avaient engendré, je me donnais tout entier à cette tâche et arpentais la terre de mes mères.

Essayez d'imaginer un monde baignant constamment dans une clarté irréelle et où n'existait ni la lumière ni les ténèbres. Où les fleurs étaient toujours écloses et la végétation luxuriante. Où les animaux ne quittaient jamais leur domaine natal et ne reproduisaient que quand l'un d'eux venait à disparaître par accident ou à cause d'un prédateur. Où les dépouilles disparaissaient après un temps pour ne pas souiller le paysage et où les végétaux repoussaient instantanément après le passage des herbivores. Où le vent soufflait toujours de la même façon au même endroit.

Un monde dans lequel les Merveilles et les Excellences gardaient des sanctuaires contre un ennemi qui ne viendrait jamais. Où la seule preuve que le temps coulait était l'activité des êtres vivants qui n'existaient que pour glorifier leurs créatrices lorsque ces dernières venaient admirer leur œuvre.

Un monde où rien ne changeait jamais et sur lequel régnait l'ennui le plus complet.

Les Muses avaient voulu atteindre la perfection absolue en créant un Harmonde où l'évolution et le changement n'existaient pas : une œuvre d'art vivante mais inaltérable. Ce faisant elles avaient créé une œuvre vide de sens à leur seule gloire et qui, bien que vivante en apparence, n'était qu'une image figée dans le temps.

Mes mères avaient créé la vie pour l'enfermer dans leur vision réductrice d'aboutissement absolu impossible à dépasser. Voilà quelle était leur erreur fondamentale. Comprendre, comme je l'avais fais, que l'objectif de la perfection absolue n'était accessible que dans la création d'une œuvre vivante en constante évolution était au-delà de leurs capacités.

Puisque les Muses étaient incapables de corriger leur œuvre, je devrais le faire par moi-même et ainsi atteindre la perfection absolue. J'allais apporter l'évolution et la liberté à l'Harmonde.

L'Harmonde était pareil à un magnifique théâtre attendant impatiemment ses premiers acteurs. Et pour obtenir cette nécessaire progression vers la perfection, le temps de mes mères allait devoir s'achever. Elles avaient créé la base, j'allais la sublimer par le Drame.

LE DRAME

Qu'est-ce que le Drame ? Il représente mon effort pour structurer l'évolution de l'Harmonde et en faire une œuvre d'art toujours changeante et unique, une œuvre parfaite, éternelle dans son ensemble mais éphémère dans ses détails. Une œuvre qui serait dotée de sa propre liberté et qui pourrait explorer par elle-même les chemins du possible. Une œuvre dont la jouissance me serait exclusivement réservée. En effet, qui d'autre que moi pouvait l'apprécier ? Moi qui étais le seul Eternel à pouvoir la créer et la ressentir au plus profond de mon être. Ainsi je remplacerais l'ennui qui m'avait gagné par une incertitude qui se renouvellerait constamment pour ma plus grande distraction.

DIURNE ET NOXE

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

Le jour et la nuit, incarnés respectivement par Diurne et Noxe, mes enfants Eternels, représentaient à eux seuls mon projet grandiose de changement. La dualité de leurs deux concepts, si proches et pourtant si éloignés l'un de l'autre, témoignait de ma parfaite compréhension de l'Harmonde. Mes enfants chéris étaient imprégnés des sentiments que j'allais transmettre aux hommes lors de leur création. Car mon fils, Diurne, et ma fille, Noxe, étaient fait pour s'aimer : j'avais placé en eux la graine de l'amour qu'ils se voueraient pour toujours l'un à l'autre sans pourtant s'être jamais rencontré.

Je suis l'Eternel qui a créé les sentiments tels que les humains et les saisonins les conçoivent et les éprouvent à l'heure actuelle. Amour, haine, amitié, jalousie… Je les ai presque tous créés puis j'en ai doté mes créations (quel meilleur moyen d'évolution qu'une association de sentiments aussi contradictoires que complémentaires). Mais je dois reconnaître que les Muses étaient dépositaires d'un sentiment unique et puissant qu'elles m'ont transmis comme aux Merveilles et aux Excellences dans une moindre mesure : l'amour de l'art parfait. Et ce sentiment, qui avait poussé mes mères à me créer, allait me pousser à les trahir. En effet je les savais incapables d'appréhender la forme d'art parfaite et absolue qu'incarnait le Drame. Sa naissance devait donc coïncider avec la fin du règne des Muses sur l'Harmonde.

Diurne et Noxe étaient imparfaits car incomplets, chacun étant la moitié de l'autre. Ils se recherchaient comme on poursuit une chimère, une utopie impossible à atteindre mais que l'on rêve pourtant à chaque instant. Jamais ils ne se rencontreraient, jamais ils ne fusionneraient.

Telle était ma volonté.

Et pourtant, à peine entamé le Drame risquait de s'achever.

Car je découvris à ma plus grande surprise que les Abysses, nées des ombres au plus profond de l'Harmonde, pouvaient donner refuge à ma fille durant la journée et peut-être lui permettre de rencontrer Diurne. Mes enfants étaient nés pour symboliser l'évolution et le changement tout en étant compris dans une situation que je devais réguler. Laisser leur amour absolu se réaliser aurait été une catastrophe pour mon projet tout entier ! En effet si mes deux enfants venaient à se rencontrer physiquement, les sentiments qu'ils éprouvaient l'un pour l'autre les auraient poussé à fusionner. Evènement qui aurait créé un nouvel Eternel comparable à moi par sa puissance mais incarnant l'achèvement de l'évolution. Ce qui aurait fatalement annoncé la fin de mon rôle sur l'Harmonde. Impensable ! Je ne pouvais permettre cela ! Leur amour était né pour être sublimement tragique par son impossibilité à se concrétiser.

Mon erreur, car c'en fut une, fut de trop donner. Ma générosité envers mes premiers enfants avait été trop grande. La joie de créer des Eternels avait obscurci mon jugement. Ils étaient potentiellement trop puissants. Il me fallait à présent corriger cela tout en me promettant de ne plus faire pareille bêtise à l'avenir.

J'ai dû modifier la nature de ma fille, je l'ai changée, pervertie dirent plus tard les Muses, pour que la recherche de son " chimérique " amour ne soit plus son objectif premier mais qu'elle serve indirectement mes desseins afin de me préparer à réagir face à l'inévitable révolte de mes mères contre mon œuvre. L'Ombre était née.

Il m'en coûta beaucoup d'altérer l'esprit de l'un de mes enfants, surtout que cela revenait à altérer la signification que je voulais donner à l'alternance du jour et de la nuit sur l'Harmonde. Mais je n'avais pas le choix. Le symbole que j'avais incarné dans mes deux enfants était bien trop puissant : la recherche éternelle de l'achèvement. Si cette recherche parvenait à sa fin, alors toute mon œuvre se serait écroulée avant même de commencer véritablement. La recherche devait être éternelle, l'évolution ne devait pas

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

connaître de fin. Sous ma direction, elle serait perpétuelle et atteindrait la perfection dans son constant renouvellement et non dans la perspective d'une fin inimaginable.
La création des Abysses, je l'ai déjà dit, fut pour moi une surprise. La première. Quel étrange sentiment d'euphorie j'ai ressenti, je ne peux toujours pas l'exprimer, quand j'ai réalisé que mes créations en avaient elles-même engendré une autre. Les Abysses étaient nées hors de ma volonté, de mon désir et de mes desseins. Quelque chose s'était créé sans que j'intervienne directement, ni mes mères d'ailleurs. Ainsi une situation inattendue était survenue et j'y avais remédié. Là était tout l'intérêt de mon rôle ! Car au contraire des autoritaires Muses qui empêchaient toute forme d'évolution de leurs créations, je me devais de laisser les miennes évoluer librement tout en intégrant les conséquences de cette évolution dans mes plans.

L'HOMME

Pour réaliser pleinement le Drame, il me fallait des serviteurs capables de le provoquer. Mais j'avais également besoin d'acquérir la capacité de percevoir le Drame dans sa globalité autant pour le gérer que pour l'apprécier. L'évolution de l'Harmonde par le Drame serait mon œuvre d'art et cette dernière était faite pour être admirée et contemplée par un public capable d'en goûter les moindres détails, en l'occurrence moi. C'est pour cela que j'ai créé l'Homme.
Par son désir de contrôle et de domestication de son environnement et par les multiples sentiments qu'il éprouvait à l'égard de sa propre personne mais aussi à l'égard de son environnement extérieur (autres hommes et choses vivantes ou non), l'Homme allait être, sous ma direction, l'acteur principal du Drame.
En effet je ne pouvais pas me servir des créations de mes mères pour faire évoluer l'Harmonde puisque ces dernières n'avaient pas été créées dans ce but. Pourtant je devais découvrir par la suite que les Merveilles et les Excellences se rapprochaient plus de ma nature que je l'avais cru au départ car elles étaient toutes des esquisses imparfaites de moi. C'est pour cette raison que je pu plus tard insuffler des sentiments à ces créatures et en détourner un certain nombre des Muses.
L'Homme, si parfait dans son imperfection, était mon chef d'œuvre. Le moyen de faire évoluer l'Harmonde tout en m'offrant l'opportunité de contempler le Drame dans ses moindres détails. En effet, l'Homme était ma création et, dans le plus grand secret, je l'avais pourvu de quelques spécificités.
En premier lieu, je pouvais à tout moment utiliser les sens des humains où qu'ils se trouvent et les faire miens. Où que soit les hommes j'y serais également et quoi qu'ils fassent je serais à leurs côtés. Grâce à cela, l'omniprésence et l'omnipotence étaient à ma portée.
En second lieu, je pouvais atteindre leurs consciences et souffler mes conseils avisés à l'oreille de leurs esprits. Par ce biais, j'étais en mesure de jouer sur leurs sentiments dans le but d'amorcer ou de faire progresser certaines des histoires formant les détails éphémères du Drame.
En dernier lieu, j'étais en mesure de transmettre une partie de ma puissance Eternelle aux hommes pour les fortifier ou au contraire puiser en eux afin de les affaiblir. Ceci afin de m'assurer que certains évènements iraient dans la direction qui me paraîtrait la plus susceptible d'atteindre la perfection dans ses multiples développements.
Mais il ne faut pas croire que par ces spécificités je cherchais à arriver à un contrôle absolu sur les humains et donc à terme sur la réalité. Non ! Cela aurait été si simple dans ce cas de faire des sortes de machines, sans âme ni conscience, à la place des humains comme l'avaient déjà fait les Muses en créant des êtres à la psyché rigide et monolithique, n'existant que dans le but de décorer l'Harmonde et d'adorer leurs créatrices égoïstes.
Il était hors de question pour moi de tomber aussi bas !

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

Car si j'avais fait cela, j'aurais éliminé tout élément propre à créer la surprise et à générer le hasard.
Je voulais être surpris par mes créations, je voulais de l'inattendu, je voulais veiller sur un théâtre où les acteurs seraient libres d'improviser sans cesse. Je ne serais que le metteur en scène, l'initiateur qui, toujours dans l'ombre, recadrerait parfois certains éléments pour donner plus d'ampleur au Drame, le rendre par moment plus tragique et plus grandiose. Car mon rôle était avant tout celui du spectateur et grâce à l'Homme j'étais assuré d'être toujours assis au premier rang.
A ceux qui ne me comprennent toujours pas, je leur dirais d'aller interroger des parents pour leur demander s'ils ne ressentent pas la plus grande des fiertés à voir leur progéniture accomplir par eux-mêmes des choses grandioses. Cette fierté, j'ai été le premier parent à l'avoir ressenti et je la ressens encore aujourd'hui chaque fois que les humains enrichissent le Drame avec leurs actes sans que j'ai à intervenir.
L'Homme était donc dès le début au centre de tous mes plans. Il était mon idéal. Il était mon enfant favori.

JANUS

C'est à l'époque où les hommes se multipliaient à la surface de l'Harmonde en transformant leur environnement que les Muses comprirent que j'allais dans une direction qui n'était peut-être pas la leur.
Alors, autant par crainte que par méconnaissance de ma voie, elles créèrent Janus. Mon frère. Mon presque frère jumeau. Car mes mères se servirent de la même base Eternelle qu'elles avaient utilisé pour me créer tout en supprimant tout ce qui me faisait : mon individualité et ma capacité d'improvisation complète. Elles avaient peur que leur seconde " Ultime Perfection " leur échappe comme j'étais peut-être en train de le faire. Alors elles intégrèrent en lui des règles comportementales très strictes ainsi qu'un code de conduite rigide comparable à celui des Merveilles et des Excellences.
Janus possédait un immense pouvoir qu'il exprimait sous forme de Sentence mais mes mères l'avaient limité afin qu'il ne puisse jamais s'en servir contre leurs intérêts.
Elles avaient créé un presque esclave : un Eternel incarnant leurs concepts de rigueur et d'autoritarisme. Janus incarnait la loi, les règles qu'elles voulaient fixer à mon oeuvre. Les Muses m'avaient tout offert sans compter et j'étais doté de tous leurs talents artistiques, Janus n'était doté que de leur sens critique et serait l'Eternel chargé de corriger mes œuvres afin de les faire correspondre aux goûts de ses maîtresses.
La première Sentence de Janus fut d'organiser les Décans.

LES SAISONS

Et l'Harmonde eut une réaction absolument inattendue à cette Sentence : les Dames naquirent au sein des Racines Ainées du Primarbre. Cette réaction fut pour moi une autre révélation : l'interaction de Janus avec mes actes était source de création (nous n'étions donc pas forcement des ennemis) et surtout c'était la preuve flagrante que l'Harmonde possédait sa propre volonté. Ni les Muses, ni mon frère, ne comprirent l'importance de cette découverte. L'Harmonde était vivant et désirait évoluer : les Dames n'étant qu'une incarnation du Chaos et de la liberté auxquelles l'Harmonde aspirait depuis toujours.
Ce fut la seule occasion que mes mères eurent de comprendre que leur œuvre allait forcement leur échapper et que ce n'est qu'en lui donnant cette liberté, hors de leur volonté et sous ma conduite, que l'Harmonde parviendrait à la perfection tant désirée. La guerre des Eternels aurait alors pu être évitée. Mais les Muses, perdues dans leurs illusions d'atteindre et de comprendre la perfection absolue, ne virent là qu'une justification à l'existence de Janus. Leur second enfant était capable de contrôler les changements que je générais pour les couler dans un ordonnancement parfait, voilà tout ce

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

qu'elles virent. Les folles ! Elles croyaient vraiment que j'accepterais de me soumettre continuellement au jugement de mon frère.
Les Dames créèrent ensuite leurs saisonins. Elles se basèrent sur ma création, l'Homme, pour enfanter. Ainsi tous les saisonins eurent un physique humanoïde et furent capables d'éprouver dans une certaine mesure les sentiments que j'avais donné aux humains. Ceci me permettrait plus tard de les manipuler afin de les intégrer à mes plans.

LA GUERRE DES DECANS

Je jetais mon dévolu sur les saisonins de l'Eté et en particulier les Ogres qui étaient les favoris de mon fils. J'approchais donc Diurne pour le conseiller de leur donner de grands pouvoir afin de remercier la Belle et ses enfants de rendre hommage au soleil. Mon fils m'écouta, du moins un temps, et cela me suffit pour poser les bases de la guerre des Décans qui ravagerait les royaumes saisonins et laisserait la place libre à l'homme sur l'Harmonde.
De fait, je choyais également de mon côté la jeune nation Ogre en la rendant toujours plus forte et importante. J'habituais les Ogres à vivre dans l'opulence et dans l'instant présent sans réfléchir aux conséquences de leurs actes à long terme. Puis, quand le moment fut venu, je jetais sur leur nation la famine durant plusieurs années consécutives. Au bout de ce laps de temps, une simple phrase qui vantait la richesse des terres du Printemps suffit à tout déclencher. La mécanique que j'avais patiemment mis en place fonctionna parfaitement et la guerre des Décans éclata. Cette guerre alla très loin, plus que je ne l'avais imaginé. Le Primarbre était à terre et la Dame du Printemps affaiblie avait failli disparaître. Sur le coup, cela me fit de la peine de voir deux symboles de l'Harmonde touchés de plein fouet par ce que j'avais provoqué. Mais en considérant tous les développements inattendus que cela fit naître, je ne pus que m'extasier devant mon œuvre. Les graines de mille histoires s'intégrant au Drame venaient d'être plantées et je me chargerais de les faire germer en temps utile.
Tout allait dans mon sens. La destinée était de mon côté. J'étais le seigneur de l'Harmonde, j'étais né pour y régner dans l'ombre, pour y créer et perpétuer le Drame et personne ne se mettrait jamais en travers de ma route.

LA GUERRE DES ETERNELS

Le temps passa et les Muses sentirent que l'Harmonde leur échappait de plus en plus. La peur et la colère les submergèrent lorsqu'elles comprirent que je ne servais que mes objectifs personnels et que je les avais trompés depuis ma création.
Mon alliance avec l'Ombre déséquilibrait la balance alors mes mères demandèrent à Janus l'autorisation de s'allier avec Diurne pour pouvoir combattre mon influence. Mon frère accepta (comme s'il avait eu le choix) et les Muses approchèrent Diurne. Contre quelques promesses et flatteries, elles l'amenèrent à me trahir et afin que je ne puisse pas l'approcher pour le ramener à la raison, elles laissèrent Janus à ses côtés pour le surveiller.
Mais j'étais prêt ! Je savais que ce jour arriverait et que je devrais me battre contre mes créatrices. Les légions des Abysses n'attendaient qu'un ordre de l'Ombre pour passer à l'attaque et j'avais déjà convaincu quelques Merveilles et Excellences de rejoindre mon camp. Pour lancer toutes mes forces dans la guerre, il me suffit de lever les armées humaines en révélant à mes enfants le destin qu'envisageaient les Muses pour eux. Quelques-uns néanmoins décidèrent que je ne valais pas mieux qu'elles et décidèrent de me trahir. Les ingrats ! J'aurais pu les arrêter mais cela aurait été faire preuve de la même autorité que mes mères. J'avais créé mes enfants libres et ils avaient donc le droit de choisir leur camp.
Mes armées étaient innombrables et la rapidité ainsi que la violence de ma réaction prirent les Muses au dépourvu. Je pris ainsi un avantage qui devait être décisif. D'ailleurs l'affrontement tournait

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

résolument en ma faveur et la victoire était très proche lorsque la plus infâme des ignominies fut commise.

LE CENTRESPRIT

Comment une idée aussi démente avait bien pu germer dans l'esprit de mes mères. Comment avaient-elles pu découvrir les liens secrets qui me reliaient à mes enfants mortels. Je ne le saurais sans doute jamais mais par leur rituel infect où Diurne se fit subtiliser toute son énergie, elles me volèrent les hommes.

Elles placèrent dans leurs cœurs une partie d'elles-mêmes, les Flammes, et coupèrent ainsi le lien qui me reliait à eux. J'étais devenu aveugle et sourd car je ne percevais plus le Drame par leurs sens. J'étais devenu muet car je ne pouvais plus parler à leurs esprits.

Désorientés par les Flammes qui leur racontaient mille mensonges à mon encontre, éblouis devant la démonstration de la puissance divine du Centresprit né du sacrifice des Muses, les hommes m'abandonnèrent. Ils choisirent la voie de l'Inspiration. Ils adoreraient les Muses comme des divinités et poursuivraient leur insipide objectif d'arriver à une perfection absolue inaltérable.

Les seules troupes qui me restaient, les légions des Abysses, durent se retirer de la surface de l'Harmonde devant les armées humaines gagnées à la cause du Centresprit. Les Muses n'étaient plus mais elles avaient tout de même gagné.

La peine la plus immense que l'on puisse concevoir m'avait envahi. Mon cœur éternel saignait de voir ainsi l'Harmonde avilit et mes enfants mortels violés dans leurs âmes, transformés et dénaturés par la perversion des Muses.

Et comme si cela ne suffisait pas, Janus prononça deux Sentences afin d'emprisonner mes enfants Eternels.

La colère me dictait de déchaîner ma toute puissance et de renvoyer l'Harmonde au néant, tandis que mon cœur me susurrait la clémence envers mes enfants innocents de tout crime. J'étais déchiré comme je ne l'avais jamais été et ce fut la première fois que je ressentis de la haine envers mes mères. Une haine si pure que même mon essence éternelle paraissait terne devant son éclat.

Si j'avais été aussi enclin que les Muses à utiliser ma puissance au grand jour pour arriver à mes fins, je me serais laisser aller à la colère et au besoin d'assouvir une revanche sanguinaire. Mais telle n'était pas ma nature : j'étais habitué à la discussion, à la réflexion et à la manipulation depuis l'obscurité des coulisses. M'imposer par la puissance brute et me faire reconnaître comme un dieu était une possibilité que j'avais, dès la naissance du Drame dans mon esprit, envoyé dans l'oubli. Il me fallait trouver autre chose pour récupérer l'Harmonde.

J'avais tout le temps puisque Janus ne pouvait rien contre moi. Je me promettais de trouver le moyen de libérer mes enfants du joug des Muses.

LA FLAMBOYANCE

Je me mis donc à parcourir secrètement l'Harmonde en tous sens et c'est alors que j'appris à prendre toutes les apparences et à vraiment mériter le nom de Masque. Je m'étais glissé au plus profond de toutes les civilisations et avais ainsi découvert leurs plus noirs secrets.

Malgré l'influence corruptrices des Flammes, les humains, guidés par leur volonté d'indépendance, leur goût pour la liberté et la complexité de leurs multiples sentiments, continuaient à faire évoluer l'Harmonde : les empires naissaient et mourraient, des guerres se déclenchaient pour le moindre prétexte politique ou personnel et les populations humaines continuaient tout de même de croître. Quelle joie de voir que mes enfants mortels ne me décevaient pas et remplissaient toujours une partie de leur rôle originel.

Mais l'influence pernicieuse du Centresprit se faisait essentiellement sentir dans les Arts puisque tous les humains s'étaient tournés vers la recherche de l'art absolu et

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

intemporel. Le délire des Muses avait maintenant gagné les humains.

Des constructions gigantesques censées être éternelles se dressaient dans toutes les cités. Des compositions musicales et des poèmes formant des refuges immatériels lénifiants pour l'esprit et l'âme de mes enfants étaient incessamment répétés à tous les coins de rues et dans toutes les campagnes. Des tableaux mondes étaient créés pour exporter les stupides idées des Muses vers une infinité de réalités.

Constater de l'intérieur les terribles ravages de la maladie déchaînée par mes mères sur mes enfants mortels ne fit que renforcer ma détermination.

Quant aux saisonins, la plupart s'était fait très discret depuis le début de la Flamboyance devant la puissance des hommes Inspirés et ne sortait presque plus de leurs écrins naturels.

Pendant cette période maudite, l'Ombre et les Haut Diables trouvèrent dans le secret des Abysses le moyen de corrompre les Flammes par la Ténèbre. C'était un processus lent et inexploitable à grande échelle mais qui retint mon attention car il signifiait que les Flammes n'étaient pas totalement immunisées contre mon influence. Détail que je me promettais d'exploiter dès que j'en aurais l'opportunité.

Le temps passa. Je devins un simple mythe, une sorte de croquemitaine que l'on ressortait pour obliger les enfants à finir leur soupe. Un dieu maléfique et corrupteur vaincu par le sacrifice des Muses généreuses bienfaitrices de l'humanité. Un être de vice réduit au néant et qui ne poserait plus jamais de problème.

L'ECLIPSE

Enfin le jour de la revanche arriva et certains mortels comprirent brutalement que le mythe n'en était pas un et que j'étais bien vivant.

LE NOUVEAU DRAME

L'Eclipse marquait la fin de la Flamboyance. Les Flammes allaient disparaître de la surface de l'Harmonde emportant avec elles la dernière trace des Muses. Janus, devenu inutile puisque n'ayant plus personne à servir, plongerait également dans les brumes de l'oubli. Le Drame allait pouvoir reprendre dans toute sa splendeur. Ma victoire était totale.

Et pourtant…

Durant tous ses siècles d'errance parmi les hommes et les saisonins, j'avais largement eu le temps de penser à ce que je ferais une fois mon succès garanti. La vengeance brutale est une chose, la vengeance froide et calculée en est une autre.

Mes mères avaient voulu mettre un terme au Drame et de ce fait m'anéantir en m'enlevant toute raison d'exister. Mais elles avaient complètement échoué dans ce projet aussi fou que tout ce qu'elles avaient entrepris auparavant pour me contrer. Le Drame allait renaître, basé sur une nouvelle trame qui reposeraient sur la survivance de quelques-unes des Flammes. Les Muses prendraient donc une place importante dans l'œuvre qui me donnait tant de plaisir, elles deviendraient les actrices prépondérantes, involontaires mais pleinement conscientes, des plus importantes histoires tragiques de mon nouveau Drame. Telle était ma vengeance : implacable et géniale.

Peu de temps après l'avènement de l'Eclipse, je revêtais une nouvelle fois une apparence mortelle, celle d'une femme à la beauté inhumaine et me présentais aux portes d'une forge sanctuaire perdue dans le désert de Keshe abritant de nombreux harmonistes de la Cyse. Je me fit passer auprès d'eux pour une messagère des Muses envoyée pour leur donner le savoir nécessaire à la sauvegarde des Flammes sur l'Harmonde. Ils me crurent sans grand mal et se mirent au travail sous mes directives dans le plus grand secret afin d'éviter que les séides de l'Ennemi ne viennent à apprendre qu'ils concouraient à la sauvegarde d'une partie de la Flamboyance. Les Harmonistes fabriquèrent les lanternes artefacts, seules objets capables d'abriter indéfiniment une

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

Flamme une fois celle-ci libérée de son porteur défunt et ainsi d'empêcher sa disparition. Je les laissais construire mille et une de ces lanternes avant de faire attaquer la forge par une bande de maraudeurs drakoniens. Selon ma volonté, seul un jeune apprenti inexpérimenté réussit à échapper au massacre et à avertir une tribu de nomades toute proche afin que cette dernière puisse accourir exterminer les automnins et sauver les lanternes artefacts…
Une manipulation de plus me direz-vous. Mais j'en suis assez fier et y penser me fait toujours autant rire ! Presque autant que le sourire qui se dessina sur les lèvres du jeune apprenti après la mort du dernier drakonien alors qu'il pensait en son fort intérieur avoir sauvé les Flammes du désastre. S'il avait su qu'il venait juste de jouer le rôle que je lui avais imparti dans le renouveau de mon Drame, je crois qu'il aurait immédiatement mis fin à ces jours.
Une fois le voile du secret levé sur l'existence des lanternes artefacts, l'attention de Janus fut immanquablement attirée et il se les appropria dans le but de prolonger l'existence de ses maîtresses éternelles par delà l'Eclipse. Comme je l'avais prévu… C'est dans la poursuite de ce but qu'il forma, avec l'aide des Dames du Printemps, de l'Eté et de l'Hiver, le pathétique Conseil des Décans. Cette institution hérita des lanternes ainsi que de la tâche d'assurer la récupération et la distribution des Flammes à travers l'Harmonde.

LE COMBAT

Au fil du temps, l'époque de l'Eclipse devenant de plus en plus lointaine pour les mémoires des mortels, la guerre qui faisait rage entre les derniers héritiers des Muses et mes serviteurs était devenue secrète, feutrée mais non moins acharnée et cruelle. Cet affrontement se déroulait dans les coulisses de l'histoire des Ternes, loin et en même temps proche de leurs yeux, influant parfois sur le destin de royaumes entiers. Mon nouveau Drame me donnait entière satisfaction, me permettant de créer des histoires riches, captivantes et tragiques aux enjeux mystiques bien éloignés du quotidien des ignorants.
De nombreux Inspirés perdirent leur foi dans les Muses en livrant cette harassante bataille et se rallièrent à ma cause pensant que j'exaucerais tous leurs désirs et leur accorderais une place à mes côtés une fois que je dirigerais l'Harmonde. Je les acceptais toujours, sachant bien que de toute façon ils périraient un jour ou l'autre de la main d'autres Inspirés et que leurs Flammes redevenues claires en quittant leurs corps reprendraient le rôle originel que je leur avais attribué au sein du Drame.

LE ROLE DE JANUS

Mon frère ne fut pas tout de suite conscient qu'il était devenu à la fois mon adversaire mais également mon collaborateur involontaire dans la création de la trame du Drame. Prisonnier du carcan de règles ineptes que les Muses avaient tissé sur son esprit, Janus mit du temps à bien analyser la situation.
Mais il était tout de même né de la même souche que moi et peu à peu, loin de l'influence corruptrice de nos mères, il finit par atteindre une certaine indépendance et un raisonnement proche du mien.
Ce fut alors qu'il comprit que la lutte des Inspirés survivants pour renouer avec le Centresprit était définitivement vouée à l'échec. Jamais la Flamboyance ne reviendrait puisque jamais je ne le permettrais. J'étais le maître de la situation et tous les atouts se trouvaient dans ma main. Chaque victoire ou défaite qui concluait les luttes opposant les Inspirés à mes serviteurs ne formait en fait que le dénouement des histoires dont je plantais les graines et organisais patiemment le développement.
Lorsque cette certitude devint sienne, il émit le souhait de me rencontrer afin de discuter du devenir de l'Harmonde et m'exposer ses idées sur ce sujet.
En effet mon frère avait fort bien compris mon grand intérêt pour la surprise

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

engendrée par les actions des mortels lors du déroulement des histoires que je mettais en scène et il me fit remarquer que si nous collaborions pleinement, il était possible d'améliorer ce point qui l'intéressait lui aussi vivement. En effet, me fit-il remarquer, quel meilleur moyen existait-il de perfectionner l'imprévisibilité du Drame que d'en confier une partie de la préparation à un autre ? Surtout si cet autre était un Eternel dont la complexité de pensée égalait presque la mienne.
Quelle surprise constituait déjà pour moi cette proposition ! Ainsi donc mon frère n'était pas si dissemblable de moi que je l'avais cru. Je n'étais pas le seul Eternel à pouvoir appréhender l'erreur grossière des Muses et à comprendre que mon Drame était la seule et unique forme de perfection absolue concevable sur l'Harmonde.
D'autant que la proposition de Janus était d'une pertinence à toute épreuve. J'avais jusqu'alors été le seul Eternel en mesure de préparer la tragédie du Drame, à appréhender sa perfection continuelle autant qu'instantanée.
A l'avenir nous serions deux. Deux metteurs en scène pour choisir ensemble les histoires susceptibles de servir le Drame puis pour les développer chacun de notre côté afin de mieux surprendre l'autre par les intrigues que nous aurions choisies. Mais surtout, nous étions maintenant deux spectateurs à contempler le Drame dans sa perfection et à nous en divertir. Quel plaisir pour moi de faire partager ma raison d'exister, mon œuvre absolue, à mon propre frère. Ce jour là, il n'était pas faux de dire que j'étais aussi heureux que le jour où j'avais inventé le concept du Drame.
Notre collaboration fut très fructueuse, comme je l'avais espéré, et permit au Drame d'atteindre une qualité inégalée et insoupçonnée. Une fois de plus, les évènements allaient dans mon sens.

LE SOUFFRE-JOUR

Mes projets originels prévoyaient que ma victoire sur les Muses serait acquise lors de la guerre des Eternels. Affrontement brutal dont je n'aurais pu sortir vainqueur sans l'aide de l'Ombre et de ses légions.
Mais finalement j'avais dû attendre l'Eclipse pour renverser mes mères et c'était une victoire que j'avais remporté seul. Depuis cette date l'Ombre était devenue une alliée gênante.
La grossièreté et l'esprit brouillon de ma fille ne m'avait jamais permis de lui donner une place à mes côtés à la tête du Drame. Encore renforcé par son emprisonnement dans les Abysses par Sentence, son seul désir était toujours de voir ses démons conquérir la surface de l'Harmonde et d'y instaurer une nuit éternelle. Bien entendu cela était pour moi purement inacceptable car cette victoire des enfants de l'Ombre aurait entraîné la fin du Drame.
J'avais jusque là, sous couvert d'être son allié indéfectible, fait en sorte que ses manigances échouent systématiquement et mon pacte secret avec Janus rendait ces mises en échec encore plus faciles. Mais l'Ombre commença à soupçonner que je n'étais pas étranger à ses perpétuelles défaites et de ce fait elle fit en sorte de moins en moins m'intégrer dans ses machinations.
Je ne pouvais pas tolérer ce risque pour le Drame. Il était donc temps d'écarter ma fille de la scène. C'est pour atteindre ce but que Janus et moi firent naître le Souffre-Jour.
Aviez-vous vraiment cru que moi, l'Ultime Perfection, j'avais tenté de tuer mon fils Eternel à l'aide d'un simple poignard lancé au hasard ? Cette histoire qu'on vous a conté n'était qu'une fable inventée par Janus pour expliquer à ses partisans la naissance de l'arbre de ténèbres et de lumière.
C'est moi qui ait permis le mélange de la Ténèbre et du sang de Diurne. C'est moi qui ait fait pousser l'arbre destiné à régénérer mon fils. C'était mon projet depuis le début. Janus n'a fait que stabiliser l'arbre nouveau-né par Sentence afin que le moment venu, il puisse lui-même en déclencher la toute puissance et

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

ranger l'Ombre dans les coulisses poussiéreuses de l'histoire de l'Harmonde.
Le Souffre-Jour me réserva néanmoins une surprise dès sa naissance puisque comme toutes mes créations il portait en lui les graines de la liberté et de la puissance. Un humain passant un certain temps sous l'ombre générée par le Souffre-Jour voyait son lien avec moi rompu : je ne pouvais plus utiliser ses sens ou lui souffler son texte et ses actes, tout comme un Inspiré. En contrepartie celui-ci recevait la marque de l'arbre sur son corps et devenait le fidèle serviteur de Diurne. Mon frère décida d'exploiter cette possibilité afin d'avoir des agents humains fiables et dont je ne pourrais pas partager les pensées : les Eminences Grises et le collège du Souffre-Jour étaient nés. Le Drame accueillit ainsi de nouveaux acteurs aux grandes possibilités et devint encore plus palpitant.

Agone de Rochronde

Vous connaissez tous l'histoire de cet homme qui fut à la source de la chute du collège du Souffre-Jour et devint par la même occasion le réceptacle de Diurne avant de devenir le premier mage souverain des royaumes crépusculaires.
Vous devez également savoir que par ses actes le cauchemar auquel j'avais mis fin en libérant l'Harmonde de l'odieuse tyrannie des Muses aurait pu recommencer.

En 1415, l'Orchestre qu'Agone de Rochronde avait réuni à Lorgol pour vaincre les armées étrangères présentes en Urguemand réussit à percer mon Manteau et à contacter le Centresprit. Je ressentis la présence des Muses qui commençait à se répandre sur l'Harmonde à la manière d'une peste galopante. Bientôt les Flammes seraient libérées de leur foyer céleste et regagneraient le cœur des hommes.

Janus m'avait trahi ! Notre entente n'avait été pour lui qu'un moyen pour s'insinuer dans mes plans et ainsi s'assurer que je ne pourrais pas découvrir ce qu'il préparait. Grâce aux Eminences Grises et à son Conseil des Décans, il avait préparé dans le plus grand secret cette ultime tentative pour rétablir la Flamboyance et mettre fin au Drame. Et comme lors de la Guerre des Eternels Diurne était son complice.
Moi, l'Ultime Perfection ! Moi, le Masque ! Je venais d'être joué par mon propre frère. J'en étais littéralement stupéfait. Obnubilé par la splendeur du Drame et les infinies possibilités engendrée par mon association avec Janus, j'avais oublié que ce dernier n'était qu'un simple esclave au service des Muses. Nous avions de nombreux points communs, comme le prouvait la sublime manière dont il m'avait manipulé pour atteindre son but, mais mon frère ne possédait pas mon inégalable sensibilité artistique pour voir que le Drame était la perfection absolue, la quintessence de l'art. Il ne pouvait malheureusement pas me comprendre.
Contre toute attente, alors que le désespoir et la haine m'envahissaient comme aux jours les plus sombres de mon existence, alors que le Centresprit guidé par la musique de l'Orchestre d'Agone raccompagnait toutes les armées étrangères dans leurs pays respectifs, je sentis un sursaut de mon Manteau. Semblant se nourrir de ma colère, il retrouva sa toute puissance et occulta à nouveau le Centresprit. Je ne sentais plus la présence corruptrice de mes mères sur l'Harmonde : Janus avait perdu.
Je restais donc seul maître de l'Harmonde avec pour lourde tâche de lui apporter la perfection et la liberté loin de ses créatrices insensibles.
Je me rendis auprès de Janus qui avait pris acte de sa défaite. Comme à son habitude il garda le silence à mon arrivée et m'observa impassible attendant que je le chasse loin de moi et du Drame. Mais je n'en fis rien. Car au plus profond de mon être, j'étais heureux. Le sentiment de surprise que Janus venait de me procurer était exactement ce que j'attendais du Drame. Ma victoire sur lui était inévitable puisque telle était ma destinée mais grâce aux

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

actions de mon frère, j'avais été plongé dans une incertitude complète pendant quelques instants. J'avais douté. J'avais été le spectateur impuissant et passionné du Drame, plongé sous l'extase de l'effet de ce coup de théâtre complètement inattendu. Tout avait été parfait jusque dans le moindre détail.
En conséquence, je remerciais mon frère pour son don inestimable au Drame et l'encourageais à se remettre à l'ouvrage. Le temps est infini et le Drame a encore soif d'innombrables histoires dont j'ai hâte de découvrir les dénouements…

L'auteur : Encelant
e-mail : smagnan@hotmail.com

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

La Casse de Lime.

Il commence à faire froid et la nuit est très claire.
Je m'appelle Amianne et j'ai 11 ans. Je m'appelle Amianne et j'ai 11 ans.
Je me dis ça doucement pour ne pas voir que j'ai peur, pour ne pas y penser.
La nuit est très claire, il n'y a plus une feuille sur les arbres, alors je verrai bien.
Je m'appelle Amianne et j'ai 11 ans. J'attends.

Je veux les revoir.
Enfin je crois.
Je crois aussi que j'en ai pas envie mais que c'est plus fort que moi, c'est la même histoire qu'avec les pommiers du père Languil. Je sais bien qu'il a un fouet, qu'il peut m'attraper, mais quand même.
Ils disent tous que c'est plus fort que moi. Ils disent tous ça parce que je suis plus forte qu'eux.
Il a beau avoir un fouet et savoir s'en servir quand je le vole, il ne serait pas capable d'attendre dans ce froid, de voir ce qui va arriver, lui.
Je veux les revoir, mais je m'appelle Amianne et j'ai onze ans.
Mon père, lui, il aurait pu attendre comme ça, même sans dire son nom et le nombre d'hiver qu'il avait traversé. Il aurait pu les voir. Il n'a pas pleuré quand ils l'ont pendu.
Je m'appelais Ebila et j'avais 7 ans.

Depuis je n'ai pas pleuré non plus. Ils étaient trois les dernières fois.
Alors Richande dit que je n'ai pas de coeur. Ils sont plus noirs que la suie.
Dame Falerne que je suis une vicieuse, qu'on a ça dans le sang. Combien à sortir du trou cette nuit. C'est incroyable comme la nuit peut briller quand il fait froid.
Ils m'appellent tous Ebila, comme si rien n'avait changé, ils ne savent pas qu'elle est partie loin, qu'elle ne reviendra pas.
Ca ne bouge toujours pas en bas.
Mais ça bouge dernière et il a murmuré mon vrai nom, il est le seul à savoir.

- Tu vas te faire battre, pourquoi t'es venu?
- Faut que tu rentres, Amianne, si les bêtes t'attrapent tu reviendras plus.

C'est le troisième du forgeron, Jensy, il a deux ans de moins que moi et il m'aime. Il se couche à côté de moi avec ses yeux qui parlent doucement, et c'est pas pour lui qu'il a peur.

- C'est pas des bêtes.

Ca a commencé il y a quatre ans, sur la place, quand il l'ont pendu. J'ai croisé ses yeux pendant que les autres riaient, c'est depuis ce temps que je sais qu'il n'est pas avec eux. On est souvent ensemble, il se fait cogner pour ça, il bronche pas et il recommence. Il n'est pas encore formé, mais je crois qu'avec lui, j'aimerais ça.

Il sait se taire aussi.

- C'est pire que des bêtes, faut que tu rentres, c'est le Grand Trec qui va te prendre.
Allez, viens...
- Dégage, si tu restes tu vas crier. Si tu cries on est mort. Le Grand Trec, mon cul...
Il sert les poings.
- Je crierai pas
Je le regarde. Il sourit. S'il le dit il ne criera pas. Je l'embrasse, dans son sourire, un vrai patin, on se serre, nos mains cherchent.

On attend, je m'appelle Amianne et j'ai onze ans, il s'appelle Jensy il en a neuf, on doit pouvoir dire qu'on s'aime, si ça veut dire quelque chose par ici, on
est dans la nuit froide, au bord de la Casse de Lime et on attend des monstres. Il a amené sa fronde.

Ce serait bien ma veine qu'ils ne viennent pas ce soir, après deux soirs, on serait tranquille on rentrerait là où il fait un peu plus chaud, ce serait normal et tout le monde serait content.
Ils n'avaient qu'à pas le pendre.
Quand je l'ai caressé j'ai senti les marques dans son dos, il a du dérouiller aujourd'hui, un forgeron, c'est dans son métier de cogner fort. Ca valse tous les jours en ce moment. C'est le vent qui les rend fous, il y a que la nuit que c'est calme.

On est les seuls du bourg a pouvoir venir la Casse dans la nuit, déjà que le jour...Cet endroit, il est qu'à nous et puis ces heures aussi, aux monstres aussi d'accord, mais personne ne nous les vole.
Le vent se relève, d'abord doucement, puis d'un coup, il transperce, dans la Casse à nos pieds les feuilles tourbillonnent en paquets immenses.

- Merde, ça caille!
- On descend, la première grotte? C'est pas par là qu'ils sortent, et on verra le fond.

On se lève dans le vent qui reprend comme un fou, et les feuilles qui volent vers les branches pour s'y raccrocher, mais elles sont bien mortes, alors elles dansent, la lune sur tout ça et le bruit du bois qui plie. On descend main dans la main, en faisant attention , si on tombe on déboule. Il a les mains
toujours chaudes.
On arrive dans la grotte, sur un tapis de feuilles, des grosses pierres, on est mieux caché qu'en haut, on a toujours peur mais on sent presque plus le vent, on attend.
On entend un bruit de caillou par dessous le bruit du vent, en-bas, il y a des ombres qui bougent drôlement, ils arrivent.

Encore cette fois je dois tourner la tête, je vais vomir. Jensy n'a pas crié, il se mord le poing et du sang coule doucement sur les feuilles.

Maintenant nous sommes unis. Les yeux fermés j'essaye d'écouter le bruit du sang sur les feuilles mais il y a trop de vent. Il faut que je regarde.

Ils sortent maintenant comme des tâches de nuit qui disent non à la lune. Non il est seul. Elle. Je ne devrais pas voir ça, il faut comme un effort de l'oeil pour vraiment la voir, sans la corriger, effacer des bouts. Elle est plus grande que les autres, papa, reviens je t'en supplie.

Ca fait drôle de se dire que des tubes flasques et percés peuvent servir d'oreille, qu'une corne peut être assez tordue pour me donner mal au coeur, que ces sacs troués avec des plaques de poils sont des seins, oui sûrement des seins, qu'une mâchoire fine peut tomber comme une cascade jusque sur le torse, lorqu'elle s'ouvre comme maintenant, comme pour avaler le vent, je reprends la main de Jensy, il est blanc comme la lune. Elle n'est pas vraiment nue, parce qu'elle est pas faite pour des habits, mais ce trou grand ouvert en bas de l'écorce de son ventre, il faut qu'elle le cache, s'il te plaît cache-le referme la bouche tourne le dos va-t-en. Reste.

Ses ailes se déplient d'un coup sec, on ne voit pas le mouvement, elles sont toutes pliées et l'instant d'après grandes ouvertes. Ca se referme pareil, et sa gueule a fait une grimace à cause du vent sur les ailes, mais elle arrive à sourire en même temps. Parce que cette chose a l'air très contente, ça se voit sur sa sorte de bouche et dans les grands yeux, des pierres rouges comme un galet mouillé qui prendrait feu au milieu.

Elle continue à happer l'air à grandes goulées, et elle commence à bouger ses bras trop grands et si fins, -non il y a un bras presque trop beau, mais l'autre s'est racorni-, à avancer avec une douceur qui fait mal ses longues jambes. Elles luisent, accrochent des reflets, s'arrêtent, repartent.

Je crois qu'elle commence à danser. La main de Jensy est glacée, il me sert trop fort.Au fond de la grande cuvette de la Casse, longue tâche noire dans les feuilles qui volent, elle danse, lentement, sauvage.
L'instant d'avant j'aurais aimé qu'elle s'envole, comme quand les trois d'hier sont partis, maintenant je voudrais que sa danse sombre ne s'arrête pas ou qu'elle disparaisse en fait je ne sais pas. Ce que je sais, c'est la joie effrayante dans ma poitrine, qui me venge de ceux-là.

Jensy me tord la main et pointe le doigt, sur le bord opposé , quelque chose a bougé. Je regarde le tour de la Casse, il y a une grande masse avec des cornes et une hache immense, un grand dans une cape, quatre autres avec leurs piques, un ogre. Deux petites bêtes bleues jaillissent de l'homme à la cape, de ses manches à ses épaules, de là à sa tête, dans un bouquet d'étincelles froides qui l'habille de lumière.

Ils ne peuvent pas. Je me dresse en hurlant, Jensy me tire en arrière, je la vois plonger, il y a comme un éclair qui se fige en crépitant du Mage au fond de la Casse, l'air se charge d'une odeur fraîche, Jensy se prend un

coup de coude.

Le minotaure s'élance dans la pente à pas lourds et deux piquiers en face, l'ogre descend plus lentement je crois devant le Mage, son armure brille, deux restent en arrière . Les Danseurs recommencent quelque chose. Un raffut de pierres roule tout long des pentes.

Il l'a raté. Elle se relève. Jensy m'a laissé et il arme sa fronde en me traitant de folle d'une voix sifflante. Il y a des pierres qui roulent au-dessus de nous aussi. Si le vent s'arrêtait elle pourrait s'envoler. Ils n'avaient qu'à pas le pendre. Je sors mon couteau.

Elle va si vite, elle a sauté les ailes s'ouvrent, sur les deux soldats, empoignant les piques qu'ils dressent vers elle, ses jambes tendues comme deux lames, se cassent sur le cou du plus grand. Elle tourne alors son corps et son bras jaillit dans la tête du second. Le bruit que ça fait résonne bêtement. Elle retombe, debout, et crache en sifflant sur les cadavres. J'ai peur et je voudrais applaudir. Tue-les tous.

Une silhouette grasse devant l'entrée de la planque, le claquement de la fronde et la pierre qui siffle.
- Cours Amianne! cours!!!!
Le bruit mat du crâne encore, il l'a touché, l'autre beugle une main au front, je cours, je m'appelle Amianne et j'ai onze ans, celui que j'aime va peut-être mourir et en bas on va tuer une danseuse.
Le gros titube. Je suis repris dans le vent. Il y en a un autre sur ma gauche, le gros
tombe, la tête qu'il a quand il voit une enfant qui déboule, un temps de trop et il a
mon couteau dans la cuisse, comme j'avais fait au gars Tibard.
Je passe en m'appuyant sur le couteau, je vois le minotaure qui charge en bas en
meuglant, il est vaiment énorme, le gars braille, les cris résonne dans la Casse. Je
remonte. Le Mage, l'empêcher de parler ses jolies bêtes, je peux faire que ça j'ai onze
ans, ma pauvre tu arrives, tu danses, et ils veulent de tuer, je sais pas d'où tu viens
mais ici, tu sais, les choses sont curieuses et très injustes.

En haut j'ai plus de souffle je me cache et je cours, Jensy crie. Jensy. Je m'arrête.
Je cours. Faire le tour, vite vers le mage, je ne vois plus ce qui se passe en bas. Sors de là, ma soeur, sors, Jensy sors, sortez de la Casse, merde.

Il n'y en a plus qu'un près du mage. Ils sont tout au bord de la pente.

Il y a quelque chose qui nait, comme un oiseau de feu qui amène le jour, en l'air, suspendu au-dessus de la Casse.

Je cours, son dos, le choc, mon épaule qui craque, il bascule dans la Casse

et moi avec, il s'étale dans la pente et je tombe sur lui, l'oiseau s'en va, puis je roule, j'essaye de m'accrocher, ne pas cogner la tête.
Je roule avec le vent, les pierres Jensy la lune Elle les feuilles. Rideau.

J'ai la tête serrée et mal partout, il fait sombre, j'ai soif, j'ai faim. Un doigt joue dans mes cheveux.
J'ouvre les yeux, ce bras le long de ma joue, et ces yeux qui me regardent, sa bouche où le sourire montre les dents.
Mon coeur bondit, j'ai la poitrine qui va exploser, je suis réveillé d'un coup.
Elle est là.
Une voix qu'on dirait venue de tout près siffle:

- Merci. Deux fois, tu m'as sauvée. Aucun mal mal de moi ne te viendra, tu sais.

J'arrive à essayer de sourire. Jensy.

- Et le garçon?

Elle tourne la tête une griffe crisse sur la pierre. Ses yeux brûlants reviennent se ficher dans les miens.

-Un méchant coup d'épée, très grave, je n'ai rien pu faire.

Sa main dans mes cheveux se fait plus caressante, des larmes me viennent et me secouent, j'avais oublié que ça faisait du bien. Elle chante une mélopée curieuse, comme une berceuse, dans une langue que je ne connais pas, très aigue mais apaisante. elle pose ma tête sur sa jambe.
Je me laisse aller. Je me rendors.

Quand je reviens il y a du soleil dans la grotte. Elle est allongée contre un mur et s'étire.
Elle refait son sourire, mais il ne me fait plus trembler. j'essaye de bouger.
- Non! Reste bien au fond. A la lumière tu ne viens pas maintenant.

Je reprends peur, je comprends pas, je la regarde. Elle ne sourit plus, ça a l'air très important.

- Ecoute. Je crois qu'il va t'arriver quelque chose après cette nuit. Ce qui est mon sang était déjà dans toi, et ça grandi maintenant. Ca a grandi assez je crois pour appeler à toi un de mes frères, les plus petits, pour te servir.

Je comprends pas je la regarde.

- Mais là où sont mes frères je ne peux plus revenir. Et même les plus petits de mes frères peuvent dire à des puissants diables que je suis ici. Ils me feront revenir. quelqu'un m'appellera et me donnera à eux. Dès que ton ombre apparaîtra, ton serviteur viendra te saluer. Et il y a alors une chance qu'en bas, ils sachent par lui que je suis ici.
C'est dangereux, s'il y avait ces mercenaires, cette nuit, c'est qu'ils savent, ils vont fermer la Passe.

En parlant elle a sorti d'un sac une planche de bois, un parchemin et une plume.

- Tu vas d'abord m'engager. Ca c'est légal, il n'y verront rien, tu es un peu jeune pour m'appeler mais tu es peut-être très douée.

Elle commence à écrire

- Je te protège contre tout ceux qui te veulent du mal, je t'apprends le savoir de l'Ombre, en échange tu m'aides à survivre ici, à apprendre.

Elle s'arrête et me regarde.

- Tu fais une bonne affaire. Je suis une grande diablesse et je suis douée. Il faut que tu me lies avant que ton petit diable arrive, avant qu'un autre de ton peuple m'appelle à lui, tu comprends?

Pas tout mais j'acquiesce. Elle va me protéger. Elle me tend le papier. Je ne sais pas écrire.

- Ah... Comment t'appelle-tu?
- Amianne, c'est mon nom. J'ai 11 ans vous savez. Ils ont pendu mon père.

Elle me regarde curieusement et sourit un moment.
Puis elle met la plume dans ma main, et ma main dans la sienne. Nous traçons des drôles de signes, c'est assez joli je trouve.

Il faut que reste sans ombre aujourd'hui et que je me repose.
Cette nuit on ira porter le papier à quelqu'un. Elle m'apprend ce qui faut que je lui dise. Elle m'apprends lentement d'autres choses, sur tous ses frères qui souffrent, que je pourrais aider et qui m'aideront. Jensy aurait aimé ces histoires. Je pense à lui par à-coups, je sens parfois sa tête contre mon épaule, ou ma tête au creux de la sienne, ses blessures sous ma main, ça me fait mal. Les grands disent que ça passe. Tout passe.
Nous partirons ensemble, je l'aiderai, elle et ses frères ils m'aideront, je grandirai avec des amis beaux et horribles, je changerai.

Avant de partir je demande de revoir la Casse. Elle a un peu peur mais elle veut bien faire un tour prudent. il n'y a personne que des cadavres un peu couvert de feuilles. Il n'y a plus de vent et rien ne bouge dans un grand silence. Je pose des pierres, doucement sous le corps de Jensy. Elle vient m'aider, elle a l'air très curieuse mais ne dit rien. Je pleure, plus doucement, mais faudrait pas que ça devienne une habitude.

Jensy disait que s'il mourrait sans s'être marié à moi, il reviendrait en fantôme, c'était sûr. Un fantôme ferait très bien au milieu de la Casse, et je pourrais te retrouver, un peu.

Nous partons chez ce notaire, c'est elle que j'épouse en fait. Pardonne-moi Jensy.
Je reviendrai te voir c'est promis. Si tu peux faire le fantôme, je serais heureuse de voir si je peux encore mettre ma tête au creux de ton épaule.

Chapitre deux

On arrive dans la ville. Elle et moi on a longtemps volé.
C'est comme une grande bête qui dort couchée par terre et moi je suis dans le ciel.Il y a des lumières, toute cette eau noire de la mer à côté, des étoiles.
J'avais rêvé de ça, de voler comme ça. Quand je me réveillais j'étais sûr que j'allais pouvoir recommencer en vrai. Avec un petit coup des talons, quelque chose dans le souffle. Mais ça ne marchait pas, jamais. Je devais aller chercher l'eau, le bois, les coups, la main de Jensy.Avec elle maintenant je vole.

Je frotte la peau qu'on a prise et qui me tient chaud contre son dos. Elle retourne sa tête vers moi je ne vois que ses yeux et je sais qu'elle sourit.

— Accroche-toi.
Elle a plié les ailes, on tombe sur la ville, mes yeux se ferment et le vent siffle.
Un haut le coeur et le bruit des ailes, elle reprend l'air entre les toits.

Une nuit à Lorgol

La nuit est glacée, la pluie tombe depuis deux jours sans interruption sur la ville comme pour signifier aux habitants que l'Automne est arrivé et que sa période maudite mettra à mal tous les êtres de l'Harmonde. Sur les toits glissants, un farfadet se déplace sans bruit, ses pas feutrés caressent l'ardoise comme la patte d'un chat. Chaque mouvement semble anticiper le prochain et ses déplacements précis indiquent qu'il connaît le terrain. Son allure soudain ralentit, jusqu'à n'être plus qu'une danse mimant ses propres gestes au ralenti, car il vient d'apercevoir, à travers le rideau épais de l'eau qui tombe, les premières formes noirâtres des racines du Noir Arbre qui dans l'ombre se tortillent comme de monstrueux reptiles enlacés. Les gouttes grosses et lourdes martèlent son manteau de cuir comme des minuscules instruments de forge et déjà sa peau se glace sous sa chemise détrempée.
Mais le froid de l'élementâ qui lui permet de voir aussi distinctement par la nuit profonde des Milles Tours le glace de l'intérieur. Sans lui il serait aveugle et serait comme les autres mais ça il ne peut se le permettre.
Le farfadet s'arrête, la peur monte dans son petit corps, le moment le plus périlleux arrive ; il doit descendre et parcourir la distance qui le sépare de la tour dans les ruelles étroites où s'allongent les racines monstrueuses agitées de mouvements inquiétants. Une respiration plus tard…
D'un bond sûr et gracile, il atterrit entre deux masses luisantes et s'élance sans attendre car il ne doit pas être vu. Il voit maintenant la tour fière et droite, arrogante comme prête au défi que va lui lancer le petit être qui s'avance à ses pieds.
L'ombre du bâtiment rassure le censeur aux aguets qui reprend son souffle et qui dans un geste mille fois répété, mais toujours avec autant d'impatience, de plaisir et de délicatesse, sort son danseur excité par tout ce qui l'entoure. L'impulsion est précise et discrète, les étincelles recouvrent son corps puis disparaissent. Il range délicatement son compagnon dans une poche de son manteau, regarde autour de lui et lève la tête au ciel en posant ses mains sur la pierre froide et humide. La progression sur l'édifice est aisée, presque trop, les paumes et les semelles adhèrent comme des ventouses à la peau minérale qui semble sécrétée l'eau qui ruisselle sur le colosse immobile.
A une bonne quarantaine coudées de hauteur, arrivé à la hauteur de la fenêtre, au moment où ses yeux croisent le crochet des volets, le farfadet fléchit les jambes jusqu'à ce que ses genoux touche sa poitrine. D'une main il sort précautionneusement sa dague et tape de petits coups secs sur le volet. Son cœur bat fort, la pluie, la tour l'ont épuisé. La curiosité est un défaut surtout à Lorgol, ceux qui s'y adonnent ne vivent pas longtemps dans une ville où chaque coin de rue peut être le dernier. Déjà, il entend les pas qui s'approchent, lents et hésitants. Il serre plus fort entre ses doigts gelés. Le trafic de danseurs est une activité très rentable mais aussi très dangereuse ; les coupables doivent être sanctionnés et ils le sont. Il est là pour ça.
Les volets s'écartent dans un mouvement grinçant, la fenêtre à son tour s'entrouvre, la pluie qui tombe empêche de voir à travers les carreaux ruisselants. C' est à cet instant que dans un mouvement plus vif que l'oeil, le bras se détend et lancé en avant, il plante son arme dans la gorge de l'humain encore à moitié endormi. La lame toujours enfoncée, il sent déjà le corps se contracter sous l'effet du poison. La mort viendra bientôt.
La pluie, comme pour un hommage, doucement s'arrête et les gouttes tombent maintenant sur le sol dans un silence à peine troublé par l'écho des pas d'un petit être encapuchonné qui s'éloigne dans le lointain.
Un observateur anonyme.

L'inspiré de Sombreterre

Première partie : Michaël

Lorsque vint le terme de la deuxième grossesse de la baronne Lydielle de Sombreterre, l'ensemble du territoire retint son souffle. En effet, le vieux baron venait de décéder, et la succession se préparait dans une atmosphère de tension et de manigances politiques rarement égalée. On racontait que le fils cadet du baron, messire Efflam, allait tenter de s'emparer du siège de la baronnie, arguant de sa déjà prolifique descendance masculine par opposition à son frère, qui n'avait donné naissance qu'à une fille, nommée Saeva, trois ans auparavant.
Du sexe de l'enfant à venir dépendait donc largement l'avenir de Sombreterre, qui se trouvait alors au bord de la guerre civile.
L'accouchement fut long, et particulièrement pénible, et certains allèrent même jusqu'à y voir un mauvais présage. Mais le lendemain, on annonça enfin la naissance d'un garçon, prénommé Michaël. De nombreuses réjouissances eurent lieu dans la baronnie de Sombreterre, célébrant la naissance de l'enfant et l'accession du nouveau maître des lieux, le baron Randolph. La baronne, très affaiblie, ne participa pas aux réjouissances et resta invisible pendant près de quinze jours. Finalement, elle réapparut pour la présentation publique de son fils. Avant de monter dans la voiture, la petite Saeva jeta un regard froid sur cet indésirable frère cadet qui venait troubler le bel ordonnancement de son univers familial. Puis elle haussa les épaules et rejoignit le cortège.
Les célébrations se déroulèrent finalement en bon ordre, et ne furent troublées que par l'annonce brutale du décès de sire Efflam, poignardé lors d'une altercation en pleine rue, à la sortie d'une taverne. Ce furent des jours étranges que ceux-ci, devait-on raconter encore longtemps après, qui virent se mélanger alternativement le deuil et les réjouissances. Mais Randolph était devenu le seul maître à Sombreterre, et la vie, rapidement, reprit ses droits.

Michaël avait accomplit ce pour quoi il avait été conçu en naissant, c'est-à-dire en assurant au nouveau baron la présence d'un héritier mâle. Ceci étant fait, sa mère se désintéressa donc totalement de sa présence et le laissa à la garde des nourrices du château. L'enfant passa donc les premières années de sa vie dans une relative quiétude, jusqu'au jour où, l'âge aidant, il commença à se lancer dans l'exploration du manoir de Sombreterre.

* * *

Michaël regarda la porte de bois massif en face de lui. Comme elle lui paraissait immense, à lui qu'on disait volontiers chétif pour ses sept ans ! Elle marquait l'entrée d'un territoire interdit, le bureau privé de sa mère, la baronne Lydielle. Il se souvenait de l'avoir vue, quelques mois auparavant, faire fouetter jusqu'au sang une servante qui avait eu l'audace d'y pénétrer par erreur. Les jambes légèrement tremblantes, Michaël se souvint des paroles de sa sœur, qui du haut de ses dix ans annonçait déjà une grande beauté et un indomptable caractère. Elle l'avait, la veille, mis au défi d'accomplir l'impossible, d'entrer dans cet appartement interdit. Michaël avait hésité, hésité… Puis il avait renoncé. Il n'en avait pas eu le courage. Il entendait encore le rire cristallin de sa sœur, raillant son manque de détermination, et clamant qu'il ne serait jamais un digne héritier pour la baronnie s'il n'apprenait pas à satisfaire ses moindres envies en dépit des lois communes. Michaël avait voulu répondre, se défendre, mais il avait baissé la tête et n'avait rien dit.

Maintenant, il était seul. Malgré lui, ses pas l'avaient ramené jusqu'à la porte interdite. Il colla, longuement, son oreille contre le panneau de bois. Pas un murmure, pas un bruissement ne lui parvint. Alors, cédant à une soudaine impulsion, il mit ses deux mains devant lui et poussa la porte.

L'intérieur de la pièce était grand, lumineux grâce à une large fenêtre qui emplissait presque toute la largeur d'un mur. La décoration était riche, mais sans ostentation. Les meubles, de bois sombre, étaient massifs et d'une facture solide : une vaste bibliothèque, un majestueux bureau, et, enfin, une longue table de bois contre le mur de droite, sur laquelle se trouvait, semblait-il, nombre d'objets hétéroclites… Michaël s'approcha de la table, et contempla ce qui lui sembla être, de prime abord, des jouets de maison de poupée. Mais lorsqu'il parvint près du meuble, un long frisson lui parcourut l'échine : car ces objets étaient autant de minuscules instruments de torture, roues, pals, broches et vilebrequins, sur lequel de minuscules créatures longilignes gisaient mortes ou agonisaient, secouées de terrifiants spasmes de souffrance. L'enfant ne connaissait, alors, rien aux Danseurs. Mais il se mit à pleurer longuement, et eut l'impression de souffrir autant que si la torture des petits homoncules avait été la sienne.
Soudain, il avisa une cage à l'extrémité de la table, fermée par un cadenas. A l'intérieur se trouvait un Danseur, valide celui-là. Sans comprendre ce qu'il faisait, sans même prendre le temps de s'émerveiller de son audace, Michaël se précipita sur le bureau, soulevant des papiers et ouvrant des tiroirs jusqu'à ce que, enfin, il découvre l'objet de sa recherche. Il ouvrit la cage et s'enfuit en serrant la petite créature contre lui, laissant la porte ouverte et la pièce en désordre.
Le soir, tout le château dut assister à la punition de l'enfant, qui avait été dûment dénoncé par sa sœur. Michaël fut fouetté publiquement, et reçu cinq coups supplémentaires pour avoir refusé d'avouer où était le Danseur. Lorsqu'on le fit se relever, il déclara lui avoir rendu sa liberté, en le relâchant dans le parc à proximité de l'orée de la forêt.
Finalement, on ne devait jamais retrouver le Danseur, et jamais l'enfant n'avoua qu'en vérité, il avait caché la petite créature dans le fond de son placard à vêtements…

Le lendemain, le baron jugea qu'il avait trop différé l'éducation martiale de son fils, et commença à lui faire subir l'entraînement réglementaire des fils de la noblesse. Les trois années suivantes furent ainsi particulièrement pénibles pour Michaël, qui ne devait jamais parvenir à satisfaire aux exigences de son père.
Il montait bien, mais sans grâce. Il manifestait certes de bonnes capacités à l'escrime, mais aucun intérêt personnel, se contentant de faire ce qu'on exigeait de lui. Il n'était pas plus endurant que la moyenne des enfants, combatif sans excès, et ne se mettait jamais en colère. Aux insultes de son père qui le traitait de mollusque et de larve lymphatique, il baissait la tête avec résignation, et repartait à l'entraînement avec des gestes posés et une application soignée. Le baron aurait aimé le voir se révolter, crier contre l'injustice manifeste dont il faisait preuve à son égard, mais non : l'enfant acceptait patiemment tout ce qui lui arrivait. Et lorsqu'il était battu, qu'il roulait dans la poussière, il se relevait tout aussi calmement, sans hâte et sans heurts.

Depuis trois ans que son père s'employait à faire de lui un digne écuyer, Michaël n'avait jamais eu de goût pour l'entraînement. Il se contentait de faire ses exercices, attendant le moment où, débarrassé de la poussière, il pourrait partir en promenade dans les allées du jardin, en compagnie du Danseur qu'il cachait dans les plis de ses vêtements trop amples pour son corps malingre. Portant sur l'épaule une lourde selle de cavalerie, il traversa la cour du château en direction de l'écurie. Là, il s'arrêta, car un événement inhabituel semblait se produire : une voiture se trouvait devant l'entrée de Sombreterre, et plusieurs serviteurs s'affairaient pour décharger plusieurs malles. Droite et pâle au milieu de la confusion se tenait une petite fille aux cheveux blonds et aux grands yeux azur bordés de longs cils

clairs. Elle devait avoir à peu près son âge, se dit Michaël, et paraissait un peu perdue et désorientée dans cet univers inconnu.
Le cœur de l'enfant se mit à battre plus vite, et il ressentit un désir soudain de venir en aide à cette étrangère, de lui apporter le soutien dont elle paraissait avoir tant besoin…
Comme si elle se sentait observée, la petite fille leva les yeux vers Michaël. Celui-ci se sentit rougir, et regretta ses vêtements poussiéreux et usés par l'entraînement. Quelques secondes s'écoulèrent, durant lequel l'enfant eu l'impression de voir une éternité survoler la cour du manoir. Puis la voix de son père rompit le charme, et le renvoya accomplir son travail à l'écurie.

Michaël se hâta de terminer ses tâches, puis se changea et, ayant camouflé son Danseur dans ses vêtements, se lança dans les couloirs du château à la recherche de l'inconnue. Alors qu'il allait s'engager dans l'aile est, il s'arrêta devant un miroir pour contrôler son apparence. Il était décidément trop maigre, se dit-il, et ses cheveux noirs un peu longs comme ses yeux brun sombre ne faisaient qu'accentuer les traits osseux de son visage.
Soudain, un éclat de voix proche le fit tressaillir. Il venait des appartements de son père. Il paraissait en pleine discussion, et la voix de son interlocuteur fit frémir l'enfant : rauque, sifflante, il lui semblait qu'elle faisait doucement hérisser ses cheveux sur sa nuque. Tiraillé entre le désir de s'enfuir et une curiosité légitime, il s'approcha à pas feutrés de la porte du baron. Celui-ci semblait furieux :
" Je vous avais pourtant demandé de ne pas cherché à me joindre !
_ Vous nous y avez forcé, baron, cela fait plusieurs semaines que nous n'avons pas entendu parler de vous. Vous vous montrez d'une criminelle négligence. Et cela nous est insupportable, sachez-le. " répondit son interlocuteur en respirant bizarrement, comme s'il sifflait entre ses dents.
Le baron reprit :
" Vous n'êtes pas la seule tâche dont j'ai à me charger, je vous le rappelle. Et si nos intérêts sont les mêmes, les miens englobent une foule d'autres affaires que je ne peux me permettre de négliger non plus. Je vous demanderais donc d'attendre mes visites, ainsi qu'il en a été convenu.
_ Vous êtes bien présomptueux, baron, car, au fond, vous ne savez rien de nous, répondit son interlocuteur. Mais votre présence à la tête de Sombreterre nous sert suffisamment pour que nous nous abstenions de vous faire payer votre arrogance. Sachez que, pendant que vous vous débattez dans vos pitoyables petites manigances pour agrandir votre baronnie, nous avons bien avancé dans notre projet, et que d'ici peut nous serons suffisamment forts pour nous emparer du Sanctuaire… "
Il y eut un silence. Michaël était toujours près de la porte, le cœur battant.
" Vous avez toujours mon soutien, répondit le baron. Mais je vous demanderais de ne plus revenir ici. Si l'on vous apercevait, ce serait préjudiciable à la survie de la baronnie toute entière. Je vais vous reconduire. "
L'enfant sursauta, et s'enfuit jusqu'au bout du couloir. Il aperçut son père, accompagné d'un homme vêtu d'un long manteau brun et élimé. Par bonheur, ils lui tournaient le dos et s'éloignèrent dans la direction opposée à la sienne. Toujours tremblant, Michaël s'enfuit en direction du jardin.

Le soir même, au dîner, la blonde inconnue fut présentée à l'ensemble de la maisonnée : il s'agissait de la plus jeune des cousines de Michaël, Eve, dont la mère venait de mourir, et qui vivrait désormais parmi eux, tandis que ses frères avaient déjà été placés en apprentissage auprès de divers aristocrates d'Urguemand.
Saeva regarda avec une rage folle cette étrangère dont la joliesse allait pouvoir concurrencer la pleine beauté de sa maturité approchante. A l'inverse, Michaël se réjouit de cette arrivée qui, il le savait déjà, allait briser son éternelle solitude. Il fit un léger signe à sa cousine, et elle lui répondit par un sourire lumineux qui donna pour la première fois au jeune garçon l'impression que sa vie au manoir n'était pas vaine et stérile.
Il ne fallut effectivement pas longtemps pour que les deux enfants devinssent inséparables. Le baron fut satisfait dans les premiers temps, car son fils témoigna d'une certaine ardeur à l'exercice. Mais, parce

qu’il avait d’autres projets concernant l’avenir de son fils, il devait finir par prendre ombrage de cette trop grande proximité avec celle qui n’était somme toute qu’une parente pauvre.
Cependant, en dépit des tensions inhérentes à la vie familiale et de l’oppression constante qui, pesant sur l’âme comme les prémices d’un orage, semblait régner sur le manoir, les années s’écoulèrent sans heurts, comme de l’eau dans les rouages d’une clepsydre. En grandissant, Michaël devait prendre de plus en plus conscience de l’atmosphère étrange qui semblait alourdir le château, mais il se contenta d’en discuter avec sa cousine, qui seule avait la capacité de l’aider à endurer son insupportable milieu familial.

* * *

Michaël entraîna Eve par la main.
“ Viens, lui dit-il, il y a quelque chose que je veux te montrer. ”
Ensemble, ils prirent la direction des soupentes. Depuis trois ans qu’ils vivaient ensemble, ils avaient déjà exploré les moindres recoins du château. A bout de souffle, ils finirent par parvenir au minuscule recoin de grenier où ils avaient coutume de s’isoler pour converser entre eux.
Ils s'assirent auprès d'une minuscule fenêtre sous les poutres maîtresses du grenier, par laquelle tombaient les rayons obliques de la fin de l'après-midi. Michaël portait, comme à son habitude, des vêtements de couleur sombres un peu trop amples pour lui, tandis que sa cousine était vêtue d'une robe bleue brodée de fleurs blanches et argent, un mince lien d'argent retenant ses longs cheveux sur son front.
Après avoir fait promettre à la jeune fille un silence dont il était de tout manière déjà assuré, Michaël plongea la main dans sa tunique et en sortit le Danseur, qui jeta sur Eve un regard dans lequel on aurait pu lire un intérêt mêlé de sympathie.
“Mon Dieu, murmura-t-elle, ébahie, qu'est-ce que c'est ?
_ C'est un Danseur, murmura Michaël, j'ai appris qu'on s'en servait pour faire de la magie.
_ Tu veux dire que tu es un Mage, alors?
_ Non, répondit-il, j'ai trop peur de le faire souffrir si je m'en sers comme cela. Je préfère me promener et parler avec lui.
_ Tu peux dialoguer avec lui?
_ Pas dans le sens où tu l'entends. Prends-le, tu vas comprendre. ”
Eve laissa le Danseur venir sur sa main tremblante. Dans la lumière diffuse du grenier, son regard émerveillé semblait parsemé d'étincelles dorées. Elle approcha le Danseur au niveau de son visage, et laissa la petite créature poser ses mains sur ses joues rosies par l'émotion. D'étranges images commencèrent alors à affluer dans son cerveau : visions de peur, de la terreur d'être enfermé dans une cage, puis le soulagement de la libération, le bonheur de partager une complicité rassurante dans un environnement hostile et oppressant, et toujours une certaine angoisse, toujours la peur, toujours…
Eve recula sa main, et rompit le contact avec le Danseur.
“Tu peux compter sur moi, je garderai ton secret, Michaël. ” dit-elle après un instant de silence.
Puis elle laissa son regard errer par la fenêtre sur les tourelles et l'enceinte grillagée du manoir de Sombreterre.
“ Il y a dans cet endroit quelque chose d'inhabituel et qui me glace le sang, murmura-t-elle avec un frisson. Je n'ai jamais cessé de le ressentir depuis mon arrivée ici.
_ Je sais, acquiesça Michaël. Je me suis déjà dit que j'échangerais volontiers le privilège de ma naissance contre une famille moins encline au mensonge et à l'agressivité, ouverte ou cachée. Mais c'est le genre de chose que l'on ne choisit pas. Ma seule consolation dans cette affaire est de t'avoir trouvée. ”
Avec un soupir, il glissa son bras autour de l'épaule d'Eve, tandis qu'elle laisser aller sa tête sur son épaule. Ils restèrent ainsi pendant un long moment, avant qu'elle ne se relève en disant:
“ Il faut redescendre, maintenant, ou nous serons en retard. Et tu sais ce que nous risquons si cela nous arrive… ”

D'un pas leste, ils regagnèrent la grande salle du château.

Trois autres années s'écoulèrent, et le moment où on devait célébrer l'entrée de Michaël dans l'âge adulte s'approcha. En dépit des efforts acharnés du baron, trois années d'entraînement supplémentaires n'avaient pas fait du jeune homme un combattant émérite, celui-ci ayant toujours gardé son attitude paisible d'élève attentif et soumis, sans manifester aucun excès, dans le zèle comme dans la révolte. Et pourtant, le baron n'avait ménagé aucun effort pour briser la résignation docile de son fils. Mais rien n'y avait fait, et, à seize ans, Michaël était d'après le jugement de son père un jeune homme désespérément terne et effacé.
Suivant les conseils de sa cousine, Michaël avait commencé l'entraînement de son Danseur, avec toutefois des résultats extrêmement modestes.
L'animosité parut grandir entre Saeva, sa cousine et son frère. Celle-ci faisait toujours montre d'une susceptibilité extrême, qui ne se tempéra que lorsqu'elle commença à recevoir les confidences de sa mère. Accaparée par ce nouveau rapport, elle en oublia son acrimonie naturelle à l'égard des autres occupants de la maison, et les deux jeunes gens connurent ainsi quelques temps de répit.

* * *

Juché sur sa selle, Michaël menait calmement le cortège. Pour la première fois, il avait tenté de s'opposer à son père, jugeant la tradition de ce défilé ridicule étant donné les rapports tendus qui avaient cours dans la baronnie. Mais celui-ci avait été inflexible et le jeune homme n'avait pu se dérober à la traditionnelle présentation de l'héritier de Sombreterre. Il se contentait donc une fois de plus de faire ce qu'on attendait de lui, dans un état légèrement absent. Derrière lui chevauchaient sa famille, le baron en tête, puis tout le corps de garde du manoir, et quelques officiers des terres de la baronnie.
La foule regardait le cortège passer sans grande chaleur, se risquant à des exclamations enthousiastes mais sans conviction, afin de prévenir la colère du baron. Debout contre le mur lézardé d'une auberge, deux silhouettes se tenaient à l'écart. La première était une fée noire, engoncée dans un léger manteau de serge mauve, la seconde, un homme de haute taille dont les traits du visage disparaissaient dans les replis de son ample capuche.
“ C'est lui? murmura l'homme à l'intention de la fée noire.
_ C'est lui, répondit-elle. Comme il a dû souffrir…
_ Oui, acquiesça l'autre, d'après ce que l'on m'a dit, c'est un miracle qu'il ne soit pas encore complètement corrompu… J'aimerais lui parler, ajouta-t-il après un silence.
_ Attends la fin de la cérémonie, mon petit, répondit la fée noire. Tu pourras peut-être le contacter à l'écurie. J'ai entendu dire qu'il a toujours refusé l'assistance d'un palefrenier.
_ Dans ce cas, je vais m'y rendre tout de suite ”

Michaël était occupé à faire reluire la robe bai sombre de son cheval, lorsqu'une silhouette se glissa derrière lui et l'interpella:
“ Messire de Sombreterre? ”
Michaël se retourna et tressaillit: l'homme qui se tenait en face de lui était à peu près la copie conforme de ce qu'il aurait voulu être. Les traits du visage de l'inconnu étaient les mêmes que les siens, mais son corps était solide, bâti par des années d'exercice physique, son teint avait le hâle de ceux qui ont passé une grande partie de leur vie au grand air, et, comme pour répondre à cette impression, ses cheveux étaient plus clairs, blondis par le soleil. Il émanait de cet homme un force naturelle qui contrastait avec son propre aspect maladif, se dit Michaël en resserrant son pourpoint autour de sa maigre poitrine. Il resta ainsi un instant, ne pouvant détacher de l'étranger ses yeux écarquillés. Finalement, il réussit à bégayer:
“ Qui êtes-vous?
_ Je m'appelle Connor, répondit l'autre, et je suis votre frère. ”

Crédits

© Muriel Algayres, *L'Inspiré de Sombreterre*, 2000.
Contacter l'auteur : inelaora@hotmail.com
Hébergement sur le Centresprit, http://centresprit.online.fr, contact : centresprit@free.fr

· Le Conte de la Protectrice ·

Première Partie : La mémoire éphémère

Emaëlle s'éveilla doucement, sa joue froide contre le pavé humide et luisant des Mille Tours de Lorgol. Il faisait nuit. Comme à son habitude, elle avait erré à travers les rues de la cité jusqu'à ce que ses jambes ne puissent plus la porter et qu'elle finisse par s'endormir au creux des racines du Souffre-Jour, dans un petit replat qui lui faisait office d'abri. A la différence de la plupart des imprudents qui se risquaient trop près de ses branches sombres, l'arbre de Ténèbre ne s'en était jamais pris à elle. Elle avait renoncé à expliquer ce phénomène, se contentant de profiter de cet abri bienvenu. La jeune fille commença à se relever, massant doucement ses membres pour rétablir la circulation de son sang.

Un bruissement soudain agita ses cheveux blond pâle. Emaëlle porta la main à sa chevelure, capturant d'un geste adroit le Danseur qui avait coutume de venir s'y nicher. Le Danseur la regarda un instant de ses yeux minuscules, puis, après que la jeune fille l'ait déposé au creux de sa main, s'envola pour décrire une longue parabole jusqu'au sol, et entama une danse légère qu'il affectionnait tout particulièrement. Elle consistait en une série de pirouettes internes formant un long déboulé autour de ses pieds nus, suivies par une série de sauts de tierce sur ses chevilles. Les étincelles crépitèrent, fisant s'envoler la fatigue liée à la longue marche de la veille, tandis qu'Emaëlle fixait maladroitement sa coiffure, laissant comme toujours de nombreuses mèches rebelles tomber devant ses yeux, d'un vert tellement clair que le blanc de l'oeil semblait venir s'y noyer.

Elle se releva, époussetant ses vêtements sombres, à moitié déchirés. Le Danseur revint s'asseoir au creux de sa main, et Emaëlle posa légèrement ses lèvres pâles contre le flanc de la gracieuse créature. Reconnaissant le signal, celle-ci escalada rapidement son visage, pour retourner se nicher dans la masse confuse de ses boucles trop claires. Tels étaient les gestes familiers qui étaient le quotidien d'Emaëlle: pour le reste, elle n'avait ni biens, ni famille, ni aucun souvenir, à peine un nom pour ne pas sombrer dans la folie, et dont elle doutait souvent qu'il fût vraiment le sien.
Avec un soupir, Emaëlle prit la direction du sud de la ville, laissant comme à l'accoutumée le bout de ses doigts glisser sur la pierre délicatement ciselée des Mille tours, qui, semblant toujours vibrer légèrement sous ses mains, portait encore en elle le souvenir de la Flamboyance et des pas d'Agone de Rochronde...

Agone de Rochronde... Un nom baigné d'ombre et de mystère, un simple nom, mais porteur du passé de tout un royaume, de tant de souvenirs, tandis qu'elle n'en avait aucun et que sa mémoire restait complètement vide, désespérément vide...

Agone... Bien qu'elle ne l'eût jamais aperçu au cours de ses incessantes pérégrinations, il lui semblait presque le connaître. C'était bien évidemment présomptueux de sa part de penser cela, car elle savaut pertinemment que seules les fées noires avaient le don de déchiffrer la mémoire de la pierre. Et elle n'avait rien de commun avec les fées noires que la couleur de l'habillement et la quête du savoir.
Et cependant, comment expliquer les réminiscences qui assaillaient son esprit dès qu'elle posait les mains sur les murs de Lorgol ? Comment expliquer que le moindre mur de la ville semblait toujours s'animer pour elle, rendu presque vivant par son toucher, matière inerte et pourtant désireuse de communiquer avec les plus profonds méandres de son âme ? Comment expliquer, enfin, que ses seuls souvenirs soient constitués d'évènements ou de personne dont elle ne connaissait même pas le nom ?

Hiéronymus Daram était confortablement installé dans le salon d'une petite, mais confortable résidence bourgeoise, typique des Hauts-Quartiers de la ville. La pièce était parée de riches boiseries et de meubles élégants, et un grand feu brûlant dans la cheminée égayait l'allure peut-être trop austère de la pièce. L'historien était assis dans un grand fauteuil près près du foyer, une couverture sur les genoux. Mais, loin de goûter au charme et à la douceur de son intérieur familier, il ne montrait sur son visage prématurément vieilli que les stigmates anxieux de l'homme traqué, et ses yeux bleu sombre n'exprimaient qu'une profonde et inaltérable crainte. Soudain, on frappa à la porte. Malheureusement, Hieronymus Daram n'attendait aucune visite. S'il avait été une sommité en tant qu'érudit et fin connaisseur de la ville de Lorgol, son heure de gloire était désormais derrière lui, et il n'était plus aussi prompt à courir les mondanités, se complaisant souvent dans une rassurante solitude. Aussi, il n'avait guère de doutes sur l'identité de son visiteur nocturne. Ce ne pouvait être qu'Elle.
Précautionneusement, Hiéronymus gagna la porte d'entrée, qui était barrée par une chaîne et par de lourds verrous, qui claquèrent avec un bruit funèbre lorsqu'il les fit jouer vers l'extérieur. Il entrouvrit la porte, reconnaissant sans peine la jeune fille dont le visage, quoique avenant, semblait avoir été délavé tout entier, avec ses yeux presque blancs et ses cheveux en bataille. Un visage que l'on ne pouvait manquer de reconnaître, et que l'historien reconnut avec désappointement. Il voulu refermer la porte aussitôt, mais Emaëlle, plus vive, avait déjà glisser son pied dans le chambranle, et tirait sur la chaîne d'acier autant qu'il était possible.

- Non, non, non, je vous en prie, implora-t-elle. Vous ne pouvez pas continuer à me fermer la porte au nez comme ça.
- Je t'ai déjà fait comprendre que je n'avais rien à te dire, répondit l'homme d'un ton sec. Combien de temps continueras-tu à venir me tourmenter, comme un démon surgi des Abysses ?

Le regard fiévreux, la jeune fille accentua sa pression sur la porte :

- Je ne vous demande que de me répondre! Je vous en prie, je veux savoir qui je suis, d'où je viens, j'ai perdu la mémoire et je n'en peux plus !
- Je ne peux rien pour toi, répéta Daram en tentant de refermer la porte. Rien du tout.
- Vous mentez, je le sais. On m'a dit de venir vous trouver ...

La porte se referma avec un claquement sec. Emaêlle se précipita, et se mit, en vain, à tambouriner contre le bois rude :

- On m'a dit que vous étiez mon père ! hurla-t-elle.

Mais seul le silence lui répondit.
Alors Emaëlle tourna les talons, et s'enfonça dans la vieille ville.

Au sud des Hauts Quartiers, à mesure que l'on descendait vers le port, les rues de Lorgol se transformaient en un étroit lacis de ruelles sombres, à peine troublées par quelques artères suffisamment larges pour laisser circuler dans la journée les chariots des commerçants. Les Bas Quartiers étaient le lieu de résidence des malfaiteurs, de ceux qui devaient, pour des raisons diverses, se dissimuler du reste du monde, et, enfin, de ceux qui étaient contraints d'y demeurer faute d'avoir les moyens de s'installer ailleurs.
En dépit de ses longues journées d'errance dans ces ruelles, qu'elle commençait à connaître mieux qu'elle-même, il arrivait encore à Emaëlle de s'égarer dans les Bas Quartiers, perdue dans une douce rêverie mélancolique qui lui permettait d'oublier un instant le poids de sa morne existence.

Emaëlle marchait sans but, cherchant à se perdre dans les méandres sinueux des ruelles. Celles-ci étaient désertes pour la plupart: le seul bruit qui venait parfois briser le silence était l'écho des tavernes, fait de rires gras, de jurons et, à l'occasion, du fracas d'une bagarre.En dépit de leur aspect sinistre, certaines tavernes
rayonnaient d'une certaine chaleur conviviale, qui se répandait jusqu'à la rue. La jeune fille ressentait avec une acuité particulière ces vibrations confraternelles, dont elle se nourissait parfois, adossée au mur d'un quelconque baraquement, les yeux fermés et la respiration lourde: finalement, même la lie de la ville pouvait
manifester une forme de sympathie généreuse...

Les rues étaient encore vides: encore une poignée d'heures, et viendrait le moment de la sortie des tavernes, qui auraient alors fermé leur portes. Les détrousseurs se mettraient alors à l'ouvrage, et les rues de Lorgol résonneraient du cri des âmes assassinées: au matin, on ne retrouverait qu'une poignée de cadavres difficilement identifiables, car telle était la loi des Bas Quartiers.
Néanmoins, Emaëlle n'avait jamais eu à souffrir de ce genre d'individus, son aspect misérable étant encore le meilleur repoussoir pour les voleurs, qui attachaient plutôt leurs pas à ceux des gros marchands ou des jeunes hommes fortunés venus s'encainailler au coeur de la ville basse. Elle s'y sentait en sécurité, à la différence de la plupart des habitants de Lorgol, qui ne considéraient les ruelles que comme un sordide ramassis de truands: elle savait que les Bas Quartiers avaient leur humanité propre, différente simplement des critères fondés surla morale admise par "ceux d'en-haut". Et elle acceptait cette philosophie fondée sur des siècles de souffrance et de misère urbaine.

Soudain, un frisson parcourut la nuque d'Emaëlle, qui se demanda brutalement s'il ne lui faudrait pas réviser son jugement. Ses sens aiguisés par des journées d'errance l'avertissaient de la présence d'un être hostile à son égard, sans aucun doute possible. Elle effleura légèrement la pierre du mur à sa gauche, et l'aperçut bien clairement : un homme d'une trentaine d'années, les joues sales et l'oeil torve, semblant manifestement satisfait d'avoir trouvé une proie facile.
Emaëlle se retourna, sans manifester aucune espèce d'angoisse sur son beau visage. Sa présence ayant été perçue, l'homme ne vit pas de raison de rester dissimulé, et s'approcha de la jeune fille, le visage barré par un sourire mauvais. Il tenait à la main une dague d'aspect ancien, que l'on devinait souillée par le sang de précédentes victimes.

- Je n'ai rien qui puisse vous intéresser, aricula Emaëlle d'une voix claire, je suis au moins aussi misérable que vous, si ce n'est plus.

L'homme observa les hardes sombres et la figure mal peignée de la jeune fille, toujours souriant.

- Tu ne manques pas de courage, c'est bien. Mais ce n'est pas forcément de l'argent que je recherche ...

Et, joignant le geste à la parole, il laissa glisser sa main gauche sur le visage pâle et le long de la poitrine de la jeune femme, avec un regard vaguement lubrique. Une vague de dégoût saisi Emaëlle à l'estomac.

- Vous n'êtes pas de Lorgol dit-elle, essayant de ne pas trembler.
C'était plus une affirmation qu'une interrogation.

- Exact, répondit l'autre. Mais j'ai bien l'intention de me faire une place ici. Quand je serais célèbre dans ces ruelles, tu pourras te vanter avoir été la première à me rencontrer, ajouta-t-il en pressant son contact.
- Vous ignorez sans doute qu'il existe un équilibre qui fonde l'identité des Bas Quartiers. Si vous voulez vous faire accepter dans cette ville, il faut que vous appreniez à la connaître, sans quoi vous n'arriverez pas à faire long feu ici.
- Je n'ai rien à faire de ces considérations mystiques, s'impatienta l'homme, lui saisissant le poignet avec rudesse. Cette ville saura se faire à ma présence, c'est bien simple !

Emaëlle dégagea son bras, et recula. Elle tremblait légèrement, mais c'était plus des frissons de colère que de peur véritable.

- Votre attitude toute entière est une insulte à l'âme de cette ville. Le moindre voleur des Bas Quartiers sait qu'il est tributaire de Lorgol !

Furieux de voir la jeune femme opposer une résistance, l'homme passa à l'attaque. Le coup fut si vif qu'on n'aurait pu le voir partir. Mais Emaëlle avait anticipé le mouvement, et l'esquiva d'un bond de côté, repoussant sans douceur le bras du brigand.
Elle recula encore d'un pas, et ses yeux se mirent à scintiller, dévorés par une étrange flamme vert sombre, à l'exclusion d'aucune autre couleur. Surpris par ce déroutant phénomène, l'assassin adopta une attitudé défensive.

- Approche, chasseur, approche... murmura Emaëlle d'une voix brusquement rauque et sifflante. Viens donc, que l'on sache qui, de l'ombre ou de
la proie ...

Elle s'avança lentement, respirant lourdement entre ses dents crispées, ses yeux entièrement verts rendus fiévreux par la haine. L'homme sentit un frisson glacé lui parcourir la nuque, et cru un instant que les murs s'étaient rapprochés de lui, accentuant encore cette désagréable sensation d'oppression. Le Danseur s'enfonça plus profondément dans la chevelure d'Emmaëlle.

- Je vais te tuer !

Il y eut un bruit sourd, des cris, puis des coups étouffés...
Et, de nouveau, le silence.

Emaëlle, à genoux, contemplait avec horreur ses mains couvertes de sang. L'homme gisait à terre, mort. il avait été renversé sur le dos, et sa tête n'était plus qu'une bouillie informe, souillant les pavés de cervelle et de sang, lequel, s'écoulant dans les rigoles qui drainaient l'eau de pluie vers le port, finirait sans doute par aller nourrir une quelconque famille de rats. Emaëlle ne comprenait pas d'où lui était venue cette folie meurtrière. Tremblant encore à la vue de ce qu'elle avait fait, elle s'enfuit au hasard des ruelles, jusqu'à ce qu'elle doive s'arrêter, hors d'haleine. Là, elle rinça ses mains dans une flaque d'eau croupissante, tentant de reprendre son souffle.
Perturbé par la violence, le Danseur courait sur ses épaules et sur sa tête, en proie à une incontrôlable agitation. Emaëlle le prit délicatement dans ses mains, ferma les yeux, et, le dos collé à la pierre, convoqua des visions familières, issues du quotidien même de la ville de Lorgol: images de familles tentant de s'entraider même au plus profond des Bas Quartiers, fraternité des ivrognes dans les tavernes, faste des Hauts Quartiers, vibration apaisante des ergastules des Mille Tours, écho de la Flamboyance. Comme Emaêlle, le Danseur finit par être apaisé par ces souvenirs familiers, et retourna

se blottir dans sa chevelure blonde. Emaêlle soupira. Elle ne parvenait pas à comprendre. Elle cherchait vainement un sens à son existence, et elle ne parvenait pas à en trouver un. Sa mémoire n'était faite que de fragments décousus, impliquant rarement sa prpore personne. Elle voulut ravaler ses larmes, mais deux pleurs salés vinrent couler le long de ses joues, pour mourir à la commissure des lèvres. Sentant sa détresse, le Danseur chercha à la consoler, lui rappelant par des visions empathiques leur rassurante complicité, évoquant aussi l'atmosphère rassurante des Mille Tours, où il était tellement meilleur de trouver refuge...
Emaëlle acquiesça, et reprit le chemin des hauteurs de la ville.

Hiéronymus Daram regagna sa chambre. Ici encore dominait le mobilier de vieux bois sombre, et les étagères couvertes de livres. Il espérait, au moins cette nuit, tenter de trouver un peu de repos. Dans un état de demi-somnolence, dû à la drogue soporifique qu'il venait de s'administrer, il se rendit compte que son volet était toujours ouvert bien qu'il l'eût cru fermé, et battait désagréablement contre le mur de pierre. En grommelant, Hiéronymus ouvrit la fenêtre, mais, comme il allait se saisir du battant inopportun, une petite main blanche s'empara de son pognet, l'enserrant dans une étreinte solide. Suspendue entre la gouttière et le rebord de la fenêtre, la jeune femme était là, et dit d'une voix décidée, où il n'y avait plus trace de supplication:

- Cette fois-ci, je veux savoir, et vous ne vous y soustrairez pas !

Emaëlle se glissa par la fenêtre. Tout à fait réveillé, Daram s'apprêta à protester vogoureusement. Il songea à appeler la garde, mais réalisa l'instant d'après l'absurdité de son geste: que pourrait la milice de Lorgol contre elle ?
Avec un soupir de lassitude, il lui fit donc signe de le suivre :

- Très bien, je vais t'expliquer

Il la conduisit dans un pièce au sous-sol, meublée d'un bureau et de deux bibliothèques chargées de livres, anciens pour la plupart. Il y avait également un chevalet de peinture, et du matériel de sculpture. Un désordre certain régnait dans la pièce, où voletait partout des feuilles éparses.

- Ceci est mon bureau, et parfois mon atelier. C'est ici que tu es venue au monde, explique Daram.
- Alors, on ne m'a pas menti? demanda anxieusement la jeune femme. Vous êtes vraiment mon père?
- Non, répondit-il. Je ne suis pas ton père, pas dans le sens où tu l'entends. Mais je suis responsable de ta naissance, c'est un fait.
- Expliquez-vous. répondit Emaëlle, l'air interrogateur.

Hiéronymus tira un fauteuil et s'y affaissa lourdement. il ranima les braises agonisantes dans le foyer, et un joli feu se mit à crépiter dans l'âtre. Puis il commença:

- Autrefois, j'étais un érudit respecté, un célèbre historien de Lorgol et du royaume. Mais récemment mon prestige a décrut, j'ai été de plus
en plus supplanté par des plus jeunes. J'ai vieilli... conclut-il avec un soupir.
Alors, pour me refaire un nom, j'ai décidé de tenter ici une expérience, avec l'aide de deux amis artistes. Je voulais pouvoir raconter des évènements inédits, inconnus du public. Je voulais pouvoir écrire l'histoire de Lorgol de l'intérieur.
J'ai fait venir, à grands frais, un porteur de salanistre d'Abyme la ténébreuse. Je lui avais expliqué mon objectif, et il avait consenti au projet. Je lui ai demandé de s'incarner dans l'âme de cette ville, et non plus d'Abyme, si cela lui était possible.

A des fins de discrétions, nous avons réalisé cette expérience au coeur de la nuit, il y a quelques semaines de cela. Et c'est là que c'est passé quelque chose d'inattendu, d'extraordinaire. Je n'ai jamais pu interroger l'âme de la ville car elle sommeillait. Mais nous avons pu malgré cela entrer en contact avec elle, et elle nous a raconté son rêve.
C'était de toute beauté, comment te faire comprendre ? Le rêve de toute une ville, un rêve qui ne se nourrit pas d'une expérience individuelle, mais des désirs, des angoisses et des aspirations d'une population toute entière ! Fébrilement, nous avons tenté de donner corps à ce rêve.
Je transcrivais ce que nous racontait Lorgol sur le cahier que tu vois là, tandis que mes amis travaillaient la pierre ou la couleur.
Et, peu à peu, tu es née, tu as pris corps, j'ignore par quel miracle alchimique cela fut possible. Mais c'était quelque chose de tellement merveilleux que de te voir exister, l'incarnation d'un rêve, mais aussi réelle que n'importe lequel d'entre nous...
Mais au matin, ce fut le drame, car le jour se leva et le porteur de la salanistre finit par mourir, terrassé par la morsure de l'animal. Cela rompit le lien qui t'unissait au rêve. Tu as été terrorisée, et tu t'es enfuie, bien avant que ton incarnation ait été completée. Ce qui explique ta mémoire défaillante.
- Je me souviens mieux, maintenant, murmura Emaëlle d'une voix glaciale. Je sais également ce qui m'a emmenée vers vous...
- Oui, tu as dû finir par retrouver mes amis, qui t'auront envoyé vers moi. Ils redoutent aussi ce phénomène qui échappe à notre contrôle...
- Je ne suis qu'une expérience, un phénomène, pour vous...
- Je l'ignore, répondit l'historien. Une chose est sûre, c'est que tu échappes à notre contrôle, regarde !

Il lui tendit un volumineux livre à la couverture de cuir, dont les pages semblaient se noirciur d'elle-mêmes, au fur et à mesure qu'Emaëlle lisait ces lignes: "La jeune femme était horrifiée, désemparée d'apprendre qu'elle n'était qu'une illusion, le songe d'une cité, un rêve de Lorgol..."

- Atroce... murmura-t-elle à mi-voix.

D'un geste sec, elle referma le volume.

- Tant que mon existence sera enfermée dans ce livre, je n'aurai jamais de mémoire, elle sera prisonnière de ces pages, éphémère comme la
pensée d'un écrivain ...

Daram baissa la tête, embarassé. Puis, avisant un geste de la jeune femme :

- Mais que fais-tu ?
- Je reprends ma liberté. répondit Emaëlle, glaciale.

Et elle jeta l'épais manuscrit dans les flammes.
- Es-tu folle ? s'exclama Hiéronymus. C'est ton arrêt de mort que tu es en train de signer !
- Pas nécessairement, répondit-elle. Je ne suis qu'un rêve, rappelez-vous. La vie et la mort ont pour moi une signification très particulière ...

Bientôt, il ne resta plus du livre qu'une poignée de cendres. Emaëlle souriait.
- Vous voyez ? dit-elle avec une expression heureuse. Je suis encore là. Mon existence ne dépend pas de vous, elle est attachée à Lorgol, à
celle qui m'a rêvée... Je ne disparaîtrais que si l'on détruit cette ville.

J'ai retrouvé la mémoire, "père". Je sais pourquoi j'existe. En important une salanistre ici, à Lorgol, vous avez perturbé l'âme de la cité, vous l'avez effrayée. Elle m'a rêvée pour que je la protège de ceux qui ne la respecteraient pas ...
Je me souviens, maintenant. J'ai bien été voir vos amis, mais ce fut pour les punir. Je les ai tués, car ils le méritaient. Comme vous, ils avaient violé l'âme de la ville ...
Je vais vous tuer, père. J'en suis navrée, mais tel est mon devoir, désormais.

Emaëlle regarda les flammes s'élever, emportant la demeure de l'ancien historien vers le néant, réduisant en cendres le secret de sa naissance. Elle regarda ses mains, se souvenant du moment où, desserrant son emprise sur la gorge du vieil homme, elle l'avait laissé choir à terre comme un pantin brisé.
Le Danseur, sur son épaule, parut s'agiter. Emaëlle lui transmit l'image rassurante de l'âme de Lorgol, sa créatrice, et se demanda si le Danseur s'était attaché à ses pas apr affection pour la ville, ou au contraire si cette dernière l'avait rêvée ainsi, par attachement pour les autres Danseurs qui parcouraient ses toits. Puis elle se désinterressa de la question, pour ne plus penser qu'à une chose : elle avait une raison de vivre, désormais. Elle était la Protectrice, et devrait défendre Lorgol contre tous ceux qui nuiraient à son intégrité ou à la paix de son âme, qu'ils soient hommes ou démons.
Et, décidée à accomplir son devoir au plus tôt, elle se détourna de la maison en flammes et replongea dans les ruelles de la ville, sachant cette fois qu'elle ne s'y perdrait plus jamais.

Deuxième Partie : Les êtres de lumière

Emaëlle rêvait. Elle se voyait dans Lorgol, la ville dont elle était née, le seul endroit qu'elle connaisse, errant de par les rues comme à son habitude. Mais la cité qu'elle avait connue semblait avoir disparu, pour être remplacée par des ruines de désolation. Et pourtant, c'était bien Lorgol, Emaëlle pouvait en reconnaître la moindre pierre. Mais celles-ci étaient toutes noircies comme après le passage d'un incendie. De la plupart des maisons, il ne restait que des fragments de murs calcinés et des toits effondrés. Toute la ville semblait baignée dans une effrayante obscurité. Le ciel au-dessus des Mille Tours, habituellement sombre, était quant à lui d'un noir d'encre. Et le merveilleux vestige de la Flamboyance était également meurtri, la majeure partie des tours sur le flanc ouest ayant été abattue. Un vent lugubre soufflait sur Lorgol en ruines. Emaëlle se blottit contre un mur et se mit à sangloter, sachant que sous peu elle rencontrerait les démons. Un par un, ils se mirent à sortir des maisons détruites, parlant entre eux en sifflant de longues séries de syllabes grinçantes. Ils s'avançaient vers Emaëlle, qui se força à se relever pour leur faire face, bien qu'elle sût pertinemment que jamais elle ne pourrais affronter un tel nombre. La horde des démons s'apprêta à fondre sur elle... Emaëlle se réveilla en sursaut, le corps couvert de sueur. Une nouvelle journée commençait pour elle, en dépit du fait que l'après-midi devait toucher à sa fin. Elle s'était allongée pour prendre du repos environ deux heures après le déjeuner, mais elle ne pensait pas avoir dormi plus de quelques heures ce jour-là. Par nature, elle mangeait peu et dormait encore moins. Mais ses dernières nuits avaient été plus brèves encore, troublées par un cauchemar récurrent, le même depuis près d'une semaine. Or, Emaëlle était née quelques mois plus tôt, du projet insensé d'un érudit vieillissant et d'un rêve de la ville, issu de l'âme de Lorgol. Etant elle-même un songe, elle ne croyait pas qu'il lui fût possible de rêver. Cependant, l'expérience avait prouvé le contraire. Et la jeune femme redoutait que ses rêves, liés comme elle à la ville, ne constituent un avertissement ou pire, une prémonition. L'avenir de Lorgol était-il voué à être couleur de cendres ?

Emaëlle était la Protectrice de Lorgol, rêvée par la ville pour protéger son âme. Une fonction qui était le fondement de son existence, et à laquelle elle croyait passionnément. Jusqu'à présent, sa mission avait été relativement simple: elle surveillait essentiellement la population des Bas Quartiers, maraudeurs et assassins souvent prompts aux excès et à oublier ce qu'ils devaient à la ville. L'âme de Lorgol était libérale en la matière, mais souffrait de ceux qui ne la respectaient pas. On peut piller, violer, tuer, égorger à Lorgol, se disait souvent Emaëlle, telle est l'âme de la ville basse. Mais encore faut-il y mettre les formes... Mais ce nouveau péril, qui venait hanter son sommeil depuis quelque temps, la troublait: comment pouvait-elle combattre un ennemi invisible, qui n'existait encore que dans ses rêves ?

Tandis qu'elle se faisait ces réflexions, Emaëlle avait quitté son abri au creux des racines du Souffre-Jour, et prit le chemin de la ville basse. Comme toujours, elle n'avait pas d'idée précise de l'endroit où elle allait, se contentant de ressentir la vie de la grouillante populace de Lorgol, et étant finalement toujours avertie par un tiraillement au creux de son abdomen lorsque quelque chose venait perturber l'âme de sa "mère". Tout était calme. Le Danseur niché dans ses cheveux blond clair, parut s'agiter, manifestant un peu d'ennui. La jeune femme le prit dans sa main, échangea un regard complice avec les yeux minuscules et brillants de la créature, puis lança le Danseur qui décrivit une longue ellipse, pour atterrir au sol où il commença une danse simple, enchaîna des sauts et des petits pas rapides. Le sol rude de Lorgol parut s'adoucir sous les pieds nus d'Emaëlle, qui s'émerveilla une fois encore de l'intelligence du Danseur, qui semblait comprendre ce dont elle avait besoin avant elle-même. Emaêlle marchait lentement, sur la demi-pointe, laissant au Danseur le temps de se divertir, car il aimait à prendre appui sur ses talons pour tenter des figures originales.

Soudain, la jeune femme devina qu'elle était suivie, sans aucun doute possible. Mais, tandis qu'elle ressentait habituellement un rapide frisson au niveau de la nuque, c'était cette fois-ci une désagréable nausée qui la prit brutalement à la gorge. Elle se baissa pour reprendre le Danseur, effleurant au passage le mur le plus proche. Elle perçut la présence de celui qui la suivait, mais ne put distinguer ses traits, noyés dans une inhabituelle zone d'ombre, ce qui ne fit qu'accroître son inquiétude. Elle marcha encore quelques mètres, entendant nettement les pas de son poursuivant. Acculée, elle opta alors pour une ruse grossière: s'étant engagée dans une ruelle étroite, elle prétendit trébucher et s'arrêta pour se masser la cheville. La silhouette encapuchonnée derrière elle parut hésiter, puis continua sa route, espérant passer devant la jeune femme. Lorsqu'elle fut à sa hauteur, Emaëlle se dressa d'un bond, prit son poignard et le plaqua contre la gorge de l'inconnu. La capuche tomba, révélant les traits d'un Azurin, et Emaëlle dut réprimer sa surprise, car elle n'avait jamais vu de démon, à l'exception de quelques images fugitives tirées de la mémoire de la pierre.

"Que fais-tu ici? Pourquoi es-tu en train de me suivre? demanda-t-elle d'un ton péremptoire.
- Je vous jure que vous faites erreur..." rétorqua l'Azurin. Emaëlle appuya un peu plus fort sur la gorge du démon, et un filet de sang de Ténèbre, noir et poisseux, coula sur la lame du poignard et le long de sa main. "Ne te fiche pas de moi ou je te renvoie aux Abysses, répondit la jeune femme.
- Ecoutez, fit le démon, ne nous énervons pas, d'accord, je le reconnais, j'ai eu tort de vous suivre. Maintenant on ne m'a pas vraiment laissé le choix, et il y a certaines choses que je sais et qui pourraient vous intéresser, si vraiment vous êtes la protectrice de Lorgol.
- Je suis la Protectrice, affirma Emaëlle. Je te donne une minute.
- Ici en pleine rue, ce n'est pas l'idéal, grommela le démon. Si vous voulez bien me suivre, je connais une taverne où l'on sera très bien pour discuter. Ils ne sont pas trop regardants sur la clientèle, si vous voyez ce que je veux dire..." Emaëlle haussa les épaules et rangea son poignard dans sa ceinture. La lame noire jeta un éclat funèbre. "Belle arme, commenta le démon avec détachement. D'où la tenez-vous?
- C'est un cadeau, répliqua-t-elle d'un ton sec. Maintenant, je te suis."

Le démon rabattit sa longue cape en s'engageant dans une ruelle, et Emaëlle lui emboîta le pas. Emaëlle errait dans les rues de Lorgol, au pied des Mille tours. Une semaine auparavant, elle avait assassiné son père, son créateur, et était encore troublée par les révélations du vieil homme et l'incertitude quant à son propre avenir. Elle ignorait encore comment elle devait s'y prendre pour servir au mieux la ville. Au détour d'une ruelle, elle passa, presque sans la voir, devant une petite silhouette enveloppée dans un manteau noir, avec la capuche rabattue. Elle aurait continué son chemin si celle-ci ne l'avait pas interpellée, d'une voix claire: "Protectrice?" Emaëlle se retourna, sur la défensive. Aussitôt, le Danseur dans ses cheveux se lança dans une rapide danse qu'elle reconnut aisément. Sans quitter des yeux la petite personne en face d'elle, elle allongea la main pour pouvoir réceptionner le Danseur. L'inconnue abaissa son capuchon, découvrant un visage fin mais marqué de nombreuses rides, et de longs cheveux gris encadrant un regard remarquablement vif. Une fée noire, se dit la jeune femme. Au même moment, le Danseur, rebondit dans sa main, pour repartir sur son épaule puis dans se cheveux. Une pluie d'étincelles nimba le visage d'Emaëlle, qui aperçut dès lors la fée noire entourée d'une aura lumineuse et dorée. La jeune femme relâcha sa tension, sans manifester pour autant moins de méfiance. Elle avait découvert cette danse peu de temps auparavant, et avait remarqué qu'elle permettait d'identifier deux catégories de personnes. D'un côté, les êtres de lumière, dont certains manifestaient un attachement sincère pour Lorgol et un désir de la protéger semblable au sien, et de l'autre leurs adversaires, qui apparaissaient auréolés de noir, et qui inspiraient à Emaëlle la plus vive répugnance. Aucun d'entre eux n'aimaient réellement la ville, qu'ils ne considéraient que comme un moyen de parvenir à leurs fins. De manière générale, Emaëlle avait évité de s'approcher des uns comme des autres, jugeant leurs affaires encore trop compliquées et trop dangereuses pour elle, et sans rapport direct avec les souffrances immédiates de sa mère. La fée noire s'approcha de la jeune femme:

"-Tu es Emaëlle, n'est-ce pas?

- La seule que je connaisse, madame, répondit-elle.

- Je voulais te voir, dit la fée, j'avais peine à croire à ton existence, en dépit de tout ce que j'en ai entendu dire." ajouta-t-elle en posant la main sur un mur. Elle détaillait la jeune femme de haut en bas, avec une insistance qui fit rougir Emaëlle. "Pourquoi vouliez-vous me voir? murmura-t-elle.

- Parce que tu es le fruit d'une union contre nature, d'une expérience inique qui n'aurait jamais dû avoir lieu. Mais parce que tu existe, et que tu es vivante, tu es extrêmement précieuse pour nous.

- Pour vous? Qui?

- Pour mes soeurs, d'abord, qui comme moi ont ressenti ta naissance, la venue au monde d'un rêve de pierre. Pour les Inspirés, ensuite, ceux que tu appelles les êtres de lumière, et qui voient en toi une alliée potentielle dans la lutte qui nous oppose aux forces obscures.

- Vous faites erreur, madame, répondit Emaëlle poliment, mais froidement. Je ne sers que cette ville dont dépend mon existence, et personne d'autre.

- C'est juste, admit la fée noire, je ne l'ignore pas. Mais tu finiras par connaître les serviteurs du Masque, et tu sauras qu'ils constituent une menace pour l'équilibre de cette ville. Mais tu n'es encore qu'un nouveau-né, ajouta-t-elle avec tendresse, encore très jeune, et pourtant déjà marquée par le destin..." Les paroles de la fée noire troublaient Emaëlle. Elle voulut se détourner, mais la petite femme s'écria: "Attends, j'ai encore quelque chose pour toi." Et, joignant le geste à la parole, elle arracha un pavé du sol avec une vigueur qui surprit Emaëlle. Puis elle se mit à souffler sur la pierre, et de longue rafales de vents s'élevèrent dans la ruelle. La pierre s'étira, s'allongea, et finit par adopter la forme d'un long poignard à la lame sombre et effilée. "Son nom est Egon, dit la fée noire en lui mettant l'arme en main, fais-en bon usage." Puis elle déposa un baiser sur la joue de la jeune femme, juste à la commissure des lèvres, qui lui laissa une volatile sensation de fraîcheur, comme le toucher d'une sylphe. "Adieu, beau songe de Lorgol, avait dit la fée noire en s'éloignant, garde bien notre ville. Et si un jour tu rencontres un dénommé Janus, écoute bien ce qu'il aura à te dire."

La fée noire ne s'était pas trompée. Emaëlle avait appris à se méfier de l'Ombre, du maître du semblant et des Damnés. Elle en avait déjà tué quelques uns, soutenue par cette démence meurtrière qui lui

faisait horreur mais qu'elle ne parvenait pas à contrôler. Mais elle évitait les Inspirés, de même que toute société humaine, autant qu'il lui était possible, redoutant toujours de confronter sa nature onirique à celle des mortels, quels qu'ils soient. Et cependant, elle était maintenant attablée avec un démon, un serviteur de l'Ombre... ils se firent servir des verres de liqueur aux épice keshites, qu'Emaëlle paya sans dire un mot. Curieux, l'Azurin demanda:
"- Cela ne me regarde sans doute pas, mais d'où tenez-vous vos revenus?
- Cela ne te regarde effectivement pas, mais si tu tiens à le savoir, je détrousse des cadavres. Mais au fait, ajouta-t-elle, est-ce que tu as un nom ?
- Vous pouvez m'appelez Whisk, si vous voulez, mais cette manie humaine de vouloir nommer toute chose...
- Je ne suis pas humaine, l'interrompit Emaëlle, juste un songe.
- Vous me paraissez pourtant bien réelle, pour un rêve, observa le démon.
- Explique moi plutôt d'où viennent les tourments de Lorgol et les visions de mes cauchemars.
- Volontiers, volontiers, répondit le démon, obséquieux. Vous n'êtes pas sans savoir que dans les Abysses d'où je viens, remonter sur l'Harmonde est loin d'être facile: il faut signer des connivences, rendre des services aux mortels... Très pénible, tout ça. Ca fait déjà un bon moment que les Hauts Diables travaillent sur ce problème, la solution la plus simple étant encore de tenter de parvenir à ménager un accès direct des Abysses vers la surface. L'expérience a déjà été tentée à Abyme, parce que la distance à franchir y est moins importante, mais sans succès. L'âme de la ville qui tient à maintenir l'équilibre abyssal, les Inspirés... Alors, certains Hauts Diables ont lancé un projet identique à Lorgol, pour ouvrir une porte donnant sur les Abysses, et faire de cette bonne ville une deuxième Abyme, vous voyez?
- C'est absurde, s'écria Emaëlle avec colère, c'est la négation même de l'âme de cette ville !
- Tout à fait d'accord avec vous, répondit Whisk. Mais le projet semble en bonne voie dans la mesure où les racines du Souffre-Jour nous ont grandement facilité la tâche dans le percement du passage. En fait pour autant que je sache, il n'y a plus pour nous barrer la route que quelques Inspirés...et vous.
- Moi?
- Oh oui, d'après les Hauts Diables, vous êtes en mesure de stopper leur avancée. Allez savoir pourquoi..." Emaëlle resta silencieuse. Puis elle demanda: "Pourquoi me dire tout cela? Etais-tu envoyé pour me détruire ?
- Nullement, répondit l'Azurin. Mais il se trouve qu'une faction de Hauts Diables est opposée à ce projet. Ils sont attachés à Abyme, et restent convaincus que seule cette ville peut constituer un camp de base convenable pour une éventuelle invasion de l'Harmonde. Voulant faire échouer l'opération, ils m'ont envoyé vous observer, afin que de mieux vous connaître, vous comprenez?
- Parfaitement, répondit Emaëlle. Maintenant, je dois partir. Il est hors de question que les démons envahissent Lorgol. Cela dénaturerait l'âme de la ville telle qu'elle existe maintenant, et je ne peux le laisser faire."

Elle quitta la taverne, Whisk sur ses talons. Le démon glapissait: "Attendez, je viens avec vous ! On est associés, maintenant, je vais vous aider !" Emaëlle se retourna et saisit l'Azurin à la gorge. Celui-ci poussa un petit cri, voyant les yeux vert pâle de la jeune femme devenir sombres et flamboyants, dévorant jusqu'à toute autre couleur: "Ecoute-moi bien, lui dit-elle d'une voix rauque, essaie de me suivre et j'userai envers toi de tels raffinements de cruauté que tu finiras par prier pour que ta triste carcasse de dissolve dans les ombres.
- Très bien, répondit le démon. Mais si un jour tu as besoin d'aide, tu n'auras qu'à m'appeler, et peut-être que je te répondrais, si je suis encore retenu en surface." Et le démon s'éclipsa.
Emaëlle arpentait les rues de Lorgol, en proie à une vive anxiété. Sa rage était retombée, et seule demeurait une inextinguible angoisse. Cette fois-ci, le péril était réel, et bien trop grand pour qu'elle songe à l'affronter seule. Que fallait-il faire? En appeller aux Inspirés? Mais Emaëlle redoutait encore la violence de la lutte contre les Damnés, qui atteignait directement la ville et qui la faisait souffrir, elle,

dans sa chair. Il lui semblait qu'elle redoutait autant la puissance des êtres de la lumière que les noirs desseins des démons.
Elle marchait ainsi depuis quelques minutes, incapable d'arrêter une décision, lorsqu'elle entendit des cris provenant d'une rue avoisinante. Une douleur aiguë la saisit au ventre, qui ne pouvait la tromper: quel que soit le motif de cette agitation, elle déplaisait fortement à Lorgol. C'était le rôle d'Emaëlle que de prévenir de tels désagréments à sa mère. Tel était son devoir de Protectrice, avant tout autre chose. Resserrant sa main autour de son poignard Egon, et oubliant pour un temps ses démons, Emaëlle se lança dans la ruelle.

Troisième Partie : Ténèbre

Emaëlle entra dans la sombre venelle, et aperçut trois hommes, âgés de vingt à vingt-cinq ans, visiblement en train de tourmenter un gamin, recroquevillé à terre pour éviter de prendre les coups. Répugnant, se dit Emaëlle. La douleur dans son ventre semblait s'être accrue sous l'effet d'une rage sourde qui menaçait de la submerger. La jeune femme se força à ralentir sa respiration, et dit, d'une voix claire: "Ne croyez-vous pas qu'il y a mieux à faire dans cette ville ?" Les hommes se retournèrent, et le plus âgé des trois, doté d'une stature massive sous des cheveux blonds hirsutes, grommela une vague interjection à son intention, lui enjoignant de passer son chemin. "Je n'en ai pas l'intention, répondit calmement Emaëlle, pas tant que vous n'aurez pas lâché cet enfant."

L'homme ne répondit pas et passa à l'attaque, brandissant son couteau tandis qu'il s'avançait vers la jeune femme. Celle-ci anticipa le coup, le dévia sans peine, et lui tordit le bras sans douceur. Un craquement d'os sinistre se fit entendre, et l'agresseur se mit à hurler de douleur. Après un instant d'hésitation, les deux autres attaquèrent de front. Cette fois-ci, Emaëlle devança l'attaque, et porta un large coup de taille dans l'abdomen du plus proche des deux assaillants. Son sang s'épancha, tache vermeille sur les pavés gris, et il tomba à terre en émettant un faible gargouillis. L'autre profita de l'ouverture laissée dans le flanc d'Emaëlle pour attaquer, mais elle se retourna vivement, para l'arme de l'inconnu, et lui lança son genou dans le bas-ventre. Il se crispa légèrement, ce qui permit à Emaëlle de le projeter contre le mur le plus proche, où il s'assomma dans un bruit sourd, avant de glisser à terre en laissant sur le mur une longue traînée écarlate. La jeune femme força l'enfant à se relever, et lui dit: "Tu n'as plus à t'en faire, je crois qu'ils ne t'importuneront plus. Mais il vaut mieux partir vite d'ici si on ne veut pas avoir d'ennuis.
- On n'a qu'à aller chez moi. Ce n'est pas loin." répondit celui-ci, entraînant Emaëlle dans un dédale de petites rues, puis d'échelle et de chemins de traverses au-dessus des toits de la ville.

Finalement, ils parvinrent à une mansarde, modestement aménagée, mais propre. Emaëlle s'assit sur un matelas, et se tourna vers l'enfant, qui paraissait maintenant un peu plus calme. Il était âgé de dix ans tout au plus, et avait un visage franc quoiqu'un peu grave, encadré par des cheveux châtains. "Je m'appelle Claudio, répondit-il lorsqu' Emaëlle lui demanda son nom.
- Eh bien, Claudio, si tu m'expliquais pourquoi ces hommes en avaient après toi...
- C'est à cause de mon grand frère, Kilian. Je crois qu'il leur devait de l'argent.
- Et où est-il, ton frère? Est-ce que tu es seul, ici ?
- Mes parents sont morts depuis longtemps, répondit l'enfant avec un regard d'une infinie tristesse. C'est mon frère qui s'occupait de moi. On s'est installés ici il y a un an.
- Tu parles de lui au passé. Est-ce qu'il lui est arrivé quelque chose ?

- Il a disparu, répondit Claudio. L'homme en noir est venu le chercher, et il n'est plus jamais revenu." Emaëlle se redressa, brusquement intéressée : "Qui est-ce, cet homme en noir ? Est-ce que tu peux m'en dire plus ?
- Je ne sais pas. Je ne connais pas son nom. Je l'ai appelé comme ça parce qu'il était vraiment effrayant, toujours l'air sombre. Il est venu ici plusieurs fois, le soir, pour parler avec Kilian. Et la dernière fois, il y a deux jours, il l'a emmené avec lui. Et il n'est plus jamais revenu depuis." L'enfant regardait Emaëlle, plein d'espoir. Il murmura enfin: "Tu crois que tu pourrais le retrouver ?"

Emaëlle marchait en aveugle, laissant glisser ses mains sur la pierre, essayant d'éviter de ce demandait ce qui l'avait poussé à agir ainsi. Mais la disparition ne remontait qu'à deux jours, trop peu pour que la pierre ait perdu l'image de la mémoire des deux hommes. Emaëlle s'était engagée à revenir au plus vite, et l'enfant avait finalement accepté de demeurer dans la mansarde, dont les murs avaient sans difficulté livré l'image de Kilian. En revanche, l'image de l'homme vêtu de sombre restait fugitive, et laissait à la jeune femme une désagréable sensation de malaise, comme si une sourde menace était attachée à ses pas. Cette pensée raffermit sa volonté, et Emaêlle poursuivit son chemin, guidée par les images fugitives que voulaient bien lui transmettre les murs de la ville. Mais, bientôt, elle fut contrainte de s'arrêter, car elle était parvenue à une arche de pierre, un vestige des anciennes murailles de la ville, et qui marquait encore symboliquement la limite ouest de Lorgol. Emaëlle regarda la lande qui s'étendait au-delà avec appréhension : jamais elle n'avait songé qu'il lui faudrait un jour quitter Lorgol, dont elle était née. Elle savait qu'un tel éloignement l'affaiblirait, et se prit presque à douter qu'il fût même possible. Mais sa résolution ne faiblit pas, et, prenant une grande inspiration, Emaëlle sortit de la ville.

Hors des murs de Lorgol, la piste se révéla plus difficile à suivre, du fait que l'habitat y était beaucoup plus clairsemé. Par ailleurs, les quelques rochers qui bordaient le chemin avaient un "langage" beaucoup plus frustre que la pierre taillée de Lorgol, et se montraient donc plus difficiles à comprendre. La progression d'Emaëlle se ralentit donc, et, près d'une demi-heure plus tard, elle avait complètement perdu la trace de l'homme en noir et du frère de Claudio. Découragée, Emaëlle s'assit au bord du chemin et observa le paysage autour d'elle. La seule habitation notable de cette portion de campagne était un petit manoir, dont le grès finement ciselé était rehaussé de stucatures. La jeune femme s'approcha doucement de la grille qui entourait l'habitation, et, en posant son front contre les vantaux de pierre qui marquaient l'entrée du parc, reçut la confirmation de ses soupçons : cette maison était bien celle de l'homme en noir. La grille était entrouverte, et grinça légèrement lorsqu' Emaëlle se glissa à l'intérieur. La porte d'entrée aussi était ouverte, et Emaëlle s'étonna de ce manque de précautions : finalement, peut-être s'était-elle trompée en soupçonnant l'homme sombre de malveillance... L'intérieur du manoir était élégant, orné de meubles massifs et de légères tentures de brocart pourpre. Tout était silencieux, et seule une pièce à l'étage semblait illuminée. Machinalement, Emaëlle gravit les larges escaliers de pierre grise à pas feutrés, et s'approcha de la porte sous laquelle filtrait un mince rayon de lumière. Elle regarda par la serrure, colla son oreille à la porte, et sonda les murs environnants : rien ne semblait bouger. Alors seulement, Emaëlle se décida à ouvrir la porte.

La pièce devait faire office de bureau ou de bibliothèque: il y avait des livres un peu partout, et de nombreux papiers répandus sur un secrétaire de bois verni. Mais ce qu'Emaëlle remarqua immédiatement, ce fut le corps de l'homme en noir, allongé à terre. Emaëlle se précipita à ses côtés, mais il était déjà mort, sans nul doute assassiné. Quelques flacons d'encre se trouvaient aussi à terre, qu'il avait dû briser dans sa chute. Emaëlle examina le bureau et les livres : il était évident que l'inconnu avait été versé dans la démonologie, manifestement à un niveau élevé. Puis elle avisa une statue, qui ornait un coin de la pièce, s'en approcha et tenta de recomposer la scène. Après un long moment de concentration, elle parvint à apercevoir le meurtrier, un farfadet, essuyant sa rapière tachée de sang.

Emaëlle était prête à jurer qu'il s'agissait d'un être de lumière, un Inspiré. Par contre, elle ignorait tout des motifs de l'assassinat. Sans nul doute, cet homme avait représenté une menace et avait été mis hors d'état de nuire, mais dans quel but? Et quel pouvait être le rapport avec la venue des démons à Lorgol?

Soudain, un sifflement admiratif provenant d'une fenêtre fit sursauter Emaëlle. Elle se retourna vivement et aperçut le démon Azurin : "Eh bien, observa celui-ci, je constate que vous n'y êtes pas allée de main morte !
- Whisk ! s'écria la jeune femme avec colère. Je croyais t'avoir ordonné de ne pas me suivre.
- Ne vous énervez pas, celui que je cherchais, c'est ce cadavre, objecta le démon. Mais il semble qu'il soit un peu tard pour lui proposer un marché. Ceci dit, je crois qu'en le tuant vous avez rendu un fier service à votre ville.
- Tu te trompes, répondit Emaëlle, ce n'est pas moi qui ai commis ce crime.
- Vraiment? dit l'Azurin. Dommage. Enfin, quoi qu'il en soit, cet humain devait assurer le lien des Abysses avec Lorgol. Je devais lui proposer une connivence pour qu'il renonce au projet... Mais je suppose que vous êtes déjà au courant, sans quoi vous ne seriez pas là.
- Evidemment, mentit Emaëlle. Maintenant..."

Un craquement sec l'interrompit. La porte venait de s'ouvrir, laissant le passage à un jeune homme, de dix-sept ans tout au plus, aux cheveux très bruns, dans lequel Emaëlle reconnut Kilian. Il portait une tunique bleu sombre, une longue épée au côté, et un anneau d'argent serti d'un cabochon en onyx à la main droite. Emaëlle voulut s'avancer vers lui, mais le visage crispé de fureur du jeune homme l'arrêta : "Vous l'avez tué, murmura-t-il d'une voix tremblante.
- Non, ne te méprends pas... commença Emaëlle.
- Après tout, ce n'est pas si grave, l'interrompit Kilian. Sa présence n'était plus indispensable." Emaëlle le regarda, interloquée, tandis que Whisk reculait précautionneusement dans l'embrasure de la fenêtre. "Tu es bien Kilian? reprit Emaëlle. Ton frère te réclame..." Le jeune homme abaissa sur ses yeux bruns des paupières frangées de longs cils noirs. "Kilian... murmura-t-il. Oui, je crois que j'ai dû porter ce nom. Et tu dois être la Protectrice, n'est-ce pas ? Ton visage te trahit." Emaëlle cilla, mais n'eut pas le temps de répliquer, car le jeune homme fondit sur elle si vite qu'elle n'eut pas le temps de l'esquiver. Elle fut projetée à terre, roulant par-dessus le corps du défunt démonologiste. Elle se redressa en hâte, tout en s'exclamant: "Kilian, quoi qu'on ait pu te faire, essaie de reprendre tes esprits !
- Kilian est mort, pronoça celui-ci d'une voix rauque. Je suis désormais Ténèbre, enfant de l'Ombre." Emaëlle se sentit trembler. Loin de Lorgol, dans cette bâtisse inconnue, elle se sentait désespérément vulnérable. Le démon poursuivit: "Ils m'ont dit de me méfier de toi... que tu étais notre ennemie. Je vais devoir te détruire pour que l'oeuvre obscur puisse s'accomplir..." Cependant, le démon n'attaqua pas immédiatement. Espérant repousser le moment d'un assaut qui risquait fort de lui être fatal, Emaëlle risqua une question: "Pourquoi ont-ils besoin de toi, Kilian? Quel est ton rôle dans leur projet ?
- Je m'appelle Ténèbre ! hurla celui-ci. Et c'est moi qui engendrerait le passage, mon sang sera la clef qui ouvrira la porte des Abysses à Lorgol." Brusquement, Ténèbre attaqua de nouveau, tandis que ses mains s'allongeaient, pourvues désormais de longues griffes. Mais cette fois-ci, Emaëlle parvint à l'éviter, et le fit trébucher contre le corps du démonologiste. Voulant profiter de la chute du démon, et décidée à fuir, la jeune femme n'avait que peu d'échappatoires. Gageant que le manoir était une construction relativement basse, elle se jeta presque sans hésiter par la fenêtre.

Emaëlle atterrit sans grâce, et, lorsqu'elle voulut se relever, elle ressentit un brusque élancement dans la cheville. Incapable de courir, elle se dépêcha de gagner la grille d'entrée, en boitant à demi. il lui semblait presque entendre déjà les pas de Ténèbre, qui n'allait pas tarder à sortir du manoir pour la

prendre en chasse. Tandis qu'elle se lançait sur la lande, Emaëlle appela de toutes ses forces: "Whisk ! Viens à moi, démon maudit, puisque tu m'as promis ton aide !" Rien ne répondit. La jeune femme répéta: "Whisk !" Le démon finit par apparaître dans un claquement d'ailes membraneuses, au moment où la cheville d'Emaëlle était sur le point de lâcher prise. "Je me demande si tu mérites vraiment que je t'aide, marmonna l'Azurin.
- Ecoute, tes supérieurs veulent faire échouer ce projet, n'est-ce pas ? répondit-elle. Et la meilleure manière pour cela, c'est de me garder en vie. Alors je t'en prie, ramène moi à Lorgol !" Whisk finit par acquiescer, et, prenant la jeune femme à bras le corps, la ramena à tire d'ailes vers la ville.

Emaëlle remontait péniblement vers les Mille Tours. Elle se languissait de son abri auprès du Souffre-Jour, et aspirait au repos. Demain, elle serait en mesure de réfléchir et de reprendre la lutte, et sans doute d'aller trouver les Inspirés sans appréhension. Oui, demain, se dit-elle pour se redonner du courage. Mais, arrivée au pied des Mille Tours, son coeur se serra : Ténèbre l'avait devancée, et l'attendait patiemment, ses ailes noires repliées dans son dos, et sa longue épée à la main. Sans dire un mot, il passa à l'attaque. Emaëlle évita le coup du mieux qu'elle put, et entendit le démon murmurer, entre ses dents crispées : " Je dois te détruire, je dois te détruire."

Le combat s'engagea, mais il était malheureusement inégal, Emaëlle le savait. Elle n'était armée que de son poignard, une arme bien trop courte face à l'épée de combat de son adversaire, qui semblait de surcroît animée d'une surnaturelle rage de tuer, une frénésie qu'Emaëlle avait bien connue, mais qu'elle ne parvenait désormais plus à retrouver. Etait-ce une simple manifestation de la fatigue, ou une preuve de son humanité croissante ? Emaëlle regrettait de n'être pas en mesure de se poser la question. Elle esquivait maladroitement les coups, tandis que Ténèbre la forçait de plus en plus à reculer, et elle sentait de plus en plus qu'en fin de compte, l'épuisement aurait raison d'elle.

Emaëlle eut à peine un sursaut d'étonnement au moment où le démon lui passa sa lame au travers de la poitrine. Elle tomba doucement à terre, tandis que Ténèbre se détournait d'elle avec indifférence. Dans un mouvement convulsif, elle planta ses ongles dans l'interstice des pavés de Lorgol qui l'avait fait naître, et murmura : "Mère..." Mais sa bouche était déjà en train de se remplir de sang. Alors elle ferma les yeux, et sombra dans l'obscurité.

Crédits

© Muriel Algayres, *Le Conte de la Protectrice*, 2000.
Contacter l'auteur : inelaora@hotmail.com
Hébergement sur le Centresprit, http://centresprit.online.fr, contact : centresprit@free.fr

· Rêve ·

Un vent frais te caresse le visage, au petit matin. Le ressac des vagues te berce et te laisse, indolente, finir ta nuit. Les yeux fermés, tu te laisses envoûter par ce rythme lancinant et répété, vague contre écume, écume contre sable.
Ton corps semble si léger, ton esprit si clair. Tu n'oses pas briser le charme en ouvrant les yeux sur ce qui t'entoure.
Tu concentres tous tes sens sur la musique de la Mer, sentant à peine le sable sous ton corps, l'effleurant parfois de tes doigts.
Tu pourrais rester ainsi pendant une éternité, seule avec ce chant.
Ou ces chants ? Il te semble par instant que le bruit des vagues est soutenu par des mélodies venant du grand large, comme si des chœurs s'élevaient au loin, derrière l'apaisante tranquillité de tes yeux clos.

Le chant de la Mer, le chant des Sirènes…

Un bruit te fait sursauter. Le crissement de pas sur le sable. Tes sens de voleuse reprennent le dessus. Te voilà debout, dague au poing, prête à faire face !
D'un large coup d'œil, tu évalues la situation. Tu es sur une plage de sable fin dont la couleur semble inhabituelle, variant de l'ocre au carmin. Devant toi, une assemblée disparate te regarde. Ils sont trop nombreux pour que tu puisses les affronter seule. Derrière eux, une forêt dense qui semble s'étendre à perte de vue. Tu aperçois à l'horizon une chaîne de montagnes perdue dans les nuages.
Derrière toi la mer.
Tu es prise au piège.

Mais tes geôliers ne semblent pas agressifs. Pour l'instant…
Ils te regardent tous, paisiblement.
Ils semblent si … différents de tout ce que tu as vu jusqu'à présent.
Tu peux observer trois races distinctes.
Des femmes humaines à la beauté saisissante. D'un regard à la fois sensuel et inquisiteur, elles laissent présager de langoureux tourments aux pauvres mâles qui se laisseraient prendre à leurs jeux.
Des petites créatures aux ailes diaphanes, au regard malicieux, à peine plus grandes que des Fées Noires mais zigzaguant devant tes yeux et enchaînant looping sur looping dans de grands éclats de rire cristallin.

Des humanoïdes reptiliens, de la taille d'un homme. Ce sont ces derniers qui retiennent le plus ton attention. Leur corps couvert de fines écailles, variant du vert le plus clair au noir le plus obscur, leur tête rappelant les représentations des terribles et légendaires Dragons et laissant apparaître parfois une langue bifide, leur longue queue battant régulièrement le sable.
Tout en eux évoque une bestialité redoutable, une force brute jamais canalisée.
Ils semblent pourtant si calmes, si sûrs et maîtres d'eux.
Aucun ne paraît être armé. Tu as peut être une chance…

Prête à bondir à la première intuition qui te traverserait l'esprit, cette même intuition qui t'a permis de devenir la petite voleuse insouciante gambadant sur les toits de Lorgol, tu attends l'occasion, un mouvement peut être ?…
Mais ils ne bougent pas. Ils te regardent tous fixement, d'un air apaisant, presque complice.
Ne vois-tu pas des lueurs de fierté ou d'envie dans les yeux de certains ?

Alors que tous tes sens sont en alerte, tu entends plus clairement un chant mélodieux provenant du large, ce chant qui te berçait derrière celui des vagues. Il est bien réel.
Des centaines de voix s'exprimant à l'unisson dans un même accord parfait, un chant continu et sans fausse note.
Et ces êtres qui te fixent toujours, impassibles.
Tu n'oses pas bouger.

Les petites créatures ailées commencent à montrer de l'impatience. Certaines s'envolent vers toi, telles des flèches et s'arrêtent à moins d'un mètre, faisant volte face. Leur rire emplit tes oreilles et te déconcentre. Il te faut agir maintenant !
Tu bondis en avant, balayant de ta dague le passage et essayes de fendre la foule qui t'entoure.
Elle s'écarte, t'offrant la liberté.
Devant toi, l'orée de la forêt et une seule de ces créatures reptiliennes, à quelques mètres. Elle te sourit alors que tu fonces vers elle, prête à la frapper si elle s'interpose. Contrairement à ses sœurs, elle est habillée d'une grande robe pourpre et semble plus âgée. Dans ses mains refermées sur la poitrine, tu aperçois une source lumineuse intense, que ses doigts n'arrivent pas à cacher. Le torse irradié par cet éclat étincelant, l'ophidien ne semble pas du tout hostile. Il te regarde t'approcher avec calme et sérénité.

Tu n'es plus qu'à deux mètres. La créature ne va pas s'écarter. Tu bondis une nouvelle fois de côté pour l'éviter et t'enfuir dans la forêt.

La créature ouvre ses mains, libérant ce qu'elle tenait. Une source de lumière qui t'aveugle et t'arrête net dans ta course. Un globe éclatant, à peine plus grand que ton visage.
La sphère, peut être en verre, semble contenir un feu blanc en son sein.
C'est lui qui produit cette incroyable lumière, une flamme pure que tu n'arrives déjà plus à quitter des yeux et qui t'attire inexorablement vers elle.
Tu t'en approches très lentement, petit pas de farfadine par petit pas, jusqu'à poser la main sur le globe.

La lumière t'envahit. Elle s'empare de ton corps et de ton esprit. Tu sens soudain une force intense te submerger, une énergie nouvelle qui te soutient et te conforte dans ce que tu es. Surgissant du globe, un éclat de lumière te frappe en pleine poitrine et s'enfonce lentement en toi. Les échos dans son sillon s'unissent aux battements de ton cœur et accélèrent son rythme. Pulsations de pure extase croissant dans un crescendo vertigineux.

Alors que ton corps se laisse aller à l'oubli, porté par cette mélodie si rapide que ton souffle ne peut plus en suivre la mesure, un sentiment de complétude et de force t'envahit ! Tu te sens enfin une, intègre et entière. Comme si depuis ta naissance, tu n'attendais que cet instant pour te découvrir, te dévoiler à toi-même et à l'Harmonde.
Et puis la déchirure, la vérité qui éclate, les mille et une Flammes des Inspirés, les Muses, le Centresprit, la lutte contre le Masque et l'Ombre et puis plus rien !

Tu te réveilles en sueur dans ta chambre, hébétée et n'arrivant pas à remettre des images claires sur ce qui te semblait pourtant la simplicité même il y a quelques instants. Lorsque tu te rendors, tu as déjà tout oublié.

Ce rêve, tu l'as fait maintes et maintes fois, depuis tes dix ans.

Il revenait le premier jour de chaque nouveau mois de l'Automne, le mois du décan maudit.
Tu as arrêté de le faire pendant quelques années, après ta descente dans les Abysses.
Ce n'était plus qu'un souvenir de ton passé, perdu au milieu d'autres instants plus précis et lucratifs de ton existence.

Jusqu'à l'année dernière, le premier jour du mois de l'Automne.
Tu as refait ce rêve étrange.
Mais lorsque tu t'es réveillée, tu n'étais pas dans ton lit mais sur une plage, quelque part sur la côte Est des Terres Veuves. Et tes souvenirs étaient intacts. Tu sentais en toi la Flamme.
Il t'a fallu un mois pour reprendre tes esprits et retourner chez toi, à Lorgol.
Tu sais dorénavant qui tu es, une des mille et uns Inspirés restant sur l'Harmonde pour empêcher le Masque de parachever son œuvre.

Crédits

© Jean Jacques Gilioli, Rêve, 1999.
Contacter l'auteur : jean-jacques.gilioli@mg2.com
Hébergement sur le Centresprit, http://centresprit.online.fr, contact : centresprit@free.fr

· Chroniques Bucoliques ·

1ère Chronique : La Rose Bleue

Je m'ennuie à mourir dans cet énorme château. Mes parents sont en visite ici depuis trois jours et je ne trouve rien à faire. On m'a expliqué que je ne devais pas sortir de l'île sous peine de ne plus pouvoir y rentrer. Qu'est-ce que cela m'arrangerait ! Mais je reste sage et je me promène dans le parc qui est fort joli, il me faut bien l'admettre. J'aime me promener sous les pommiers qui sont en fleur en ce moment, on y respire un parfum enivrant et je me laisse aller à des rêveries insensées où un beau prince viendrait m'enlever de cet endroit. Tout est magnifique mais je m'ennuie. Ce soir, j'irai voir du côté de la tonnelle si les roses se sont ouvertes, cela m'occupera.

Par tous les saints, j'en rougie encore. Il m'est arrivé ce soir une chose incroyable que je n'ose qu'à peine écrire dans ce journal. Comme je le disais, je suis allée voir les roses. Elles sont si belles avec toutes leurs couleurs et des senteurs toujours plus subtiles es jours passant. Celles que je préfère se trouvent tout au fond de la tonnelle, près du petit jardin où il m'est arrivé de regarder le soleil se coucher. Comme à mon habitude, je m'abandonnais à la rêverie devant une rose d'un bleu sombre qui avait attiré mon attention lorsque soudain, j'entendis une voix derrière moi. Je ne saurais pas décrire le timbre mis à part qu'il était doux et suave, apaisant. Je fus évidemment surprise et eut le réflexe de vouloir me retourner pour savoir qui était le possesseur de cette voix qui m'avait d'ors et déjà conquise.

- Non, ne te retournes pas, me dit-il, reste ainsi. Ta silhouette se dessine si délicatement dans le ciel rougeoyant que j'ai soudain l'impression qu'il s'embrase pour toi.
- Mais qui êtes vous, lui rétorquais-je sans pour autant bouger d'un iota.
- Peut importe qui je suis. Si je pouvais rester éternellement une voix pour toi, ce serait magnifique, magique. Pourquoi ne pourrais –t-on pas faire différemment pour une fois.
- Mais je ne peux tout de même pas parler avec un inconnu…

Tout se précipita alors. Je sentis qu'il s'était approché de moi. Tout d'un coup, son souffle caressa ma nuque, provoquant un frisson sur tout mon corps. Il était si proche que j'aurais du crier, m'enfuir ou je ne sais quoi mais je n'ai pas bougé, attendant patiemment qu'il fasse quelque chose. J'étais pétrifier de terreur mais mon moi intérieur me hurlait de ne pas bouger, surtout de ne pas bouger. Ses lèvres se posèrent alors sur ma peau frissonnante et je sentis comme une chaleur envahir mon corps tandis que mes jambes semblaient ne plus vouloir me soutenir.

- Tu vois, me dit-il, maintenant, nous ne sommes plus des inconnus.
- Pourquoi avez-vous fait cela, je vous interdis de recommencer, sinon…
- Sinon, quoi ?
- Je le dirais à ma mère.
- Très bien, je disparais alors.
- Non ! S'il vous plaît, ne partez pas. Ne m'en voulez pas, je suis si troublée. Vous êtes encore là ?

Je n'entendais plus rien derrière mon dos mais je n'osais pas regarder de peur de casser l'infime lien que l'on venait de tisser tous les deux. Je restais cinq bonnes minutes ainsi avant d'être certaine qu'il était parti. Mais il n'y avait plus personne. Je fus prise d'un doute énorme. L'avais-je vexé avec mon faux air de jeune fille sage. Et si je ne le voyais plus, ce serait terrible. Pourtant, je sens bien que cette

histoire va mal se finir. Je ne devrais pas mais je ne pense qu'à ça. Demain, j'y retournerais et j'espère de tout mon cœur qu'il sera là.

Ah, mon pauvre journal, ce que j'ai à te raconter aujourd'hui est encore pire qu'hier. Je suis bien évidemment retourné devant la rose bleu de la nuit dernière. J'attendais là je ne sais quel signe lorsqu'il se manifesta de nouveau.

- Tu es donc revenue, m'interrogea-t-il d'une voix pleine de malice. Ta mère n'est pas ici ?
- Cessez, monsieur, de vous moquez de moi. Pourrais-je voir votre visage aujourd'hui ?
- La curiosité est un bien vilain défaut. Le mystère quant à lui aiguise nos sens. Je vais te mettre ce bandeau, de sorte que tu ne sauras plus, au bout d'un moment, ni où tu es, ni où je t'emmène et bien sûr, ni qui je suis.

L'inconscience l'emporta. Je me pliais à ce jeu des plus dangereux en sachant quels risques je prenais mais je ne me sentais pas capable de lui refuser quoi que ce soit. Je sentis le bandeau passer au-dessus de mes cheveux puis venir se plaquer contre mes yeux et je me retrouvais bientôt dans le noir le plus complet.

- Voilà, c'est beaucoup mieux ainsi. Je serais pour ce soir ton guide. Tu vas dépendre de moi pour chaque geste que tu voudras faire. Es-tu prête pour le voyage ?
- J'ai un peu peur.
- Ne t'inquiète pas, fie-toi à moi.

Nous commençâmes à avancer. Très vite, j'étais incapable de dire vers où nous nous dirigions. Il me tenait par le bras et m'indiquait les éventuels obstacles. Et il me parlait beaucoup, sa voix m'envoûtait, me grisait. Il me fit découvrir les senteurs que je n'avais encore jamais remarquées. Je prenais même plaisir à sentir le vent du soir, encore chaud et légèrement humide, venir gifler doucement mes joues que je devinais rouge et brûlante. Au bout d'un temps que je n'arrive pas à trop bien cerner, peut-être un quart d'heure, nous nous arrêtâmes pour nous asseoir sur une sorte de tronc d'arbre. J'aurais voulu que cet instant dure toute ma vie. J'étais si bien.

Bientôt, je sentis son souffle près de ma bouche. Mon cœur cessa littéralement de battre. Ses lèvres se posèrent sur les miennes doucement comme un papillon se pose sur une fleur.
Je ne réfléchissais plus, j'étais dans un rêve, celui là même que je faisais souvent. Ce baiser dura une éternité et pourtant, encore maintenant que je suis dans ma chambre, j'aurais voulu qu'il dure encore et encore jusqu'à ce que j'expire. Mais il finit par quitter mes lèvres, se posa sur mon front, descendit vers mon cou tandis que je m'abandonnais. Ses mains passèrent derrière mon dos et s'attaquèrent aux boutons de mon corsage. J'aurais du ma débattre mais au lieu de cela, mes mains passèrent autour de son coup, comme pour lui dire qu'il pouvait bien faire ce qu'il voulait. Mon corps avait désormais pris le contrôle et je pressentais déjà ce qu'il voulait. Lorsqu'il eut finit de déboutonner ma robe, il la fit délicatement glisser sur mes épaules, dénudant ainsi mon buste et l'offrant à la vue de mon inconnu. J'attendais que ses mains entrent en action et se fut sa bouche. Il dessina avec sa langue quelques cercles sur mon sein avant que je ne prenne sa tête pour l'écraser sur ma poitrine en feu.

Je ne peux raconter dans ce journal ce qui arriva ensuite. Je ne suis simplement plus la même maintenant. Je ne sais pas si je le retrouverais un jour, ni si je verrais cet inconnu qui m'initia à la vie. Je ne sais d'ailleurs si j'ai vraiment envie de savoir qui c'était. Il avait raison, le mystère aiguise les sens. Je promènerais demain dans le parc de ce château et je crois que je n'aurais plus le temps de m'ennuyer. J'ai désormais trop de souvenir à me rappeler et je n'ai surtout plus besoin de rêver. J'ai été

cueillir une rose bleu tout à l'heure. Je vais la faire sécher pour toujours me souvenir des tonnelles de Castelaut.

2ème Chronique : Une voix dans la nuit

Mais l'histoire de la damoiselle ne s'arrête pas là. Il faut vous expliquer que cette dernière avait une dame de compagnie. Je devrais plutôt dire que c'était essentiellement la dame de compagnie du père mais je serais fortement incorrect d'insinuer de si vils soupçons. Toujours est-il que cette dernière, Dame Pariandre, avait la méchante habitude de lire le journal secret de la demoiselle en cachette. Elle avait la charge de l'éducation de la jeune fille et il n'est pas de meilleurs moyens d'en apprendre sur son compte que de farfouiller dans ses pensées intimes, notées à la va vite sur un morceau de papier.

C'est ainsi qu'elle apprit la présence du mystérieux homme dans le jardin. Or, Dame Pariandre, qui était une grande jeune femme à l'épaisse chevelure brune, avait une secrète passion pour les hommes. Ce serait mentir que de ne pas dire que les hommes le lui rendaient bien car elle était particulièrement séduisante. C'est d'ailleurs ainsi qu'elle était rentrée au service de son maître actuel. Sous le fallacieux prétexte que sa fille avait désespérément besoin d'une dame de compagnie, il parvint à convaincre sa femme d'engager celle qui était devenue récemment sa maîtresse. Depuis, elle coulait des jours heureux, passant ses journées à batifoler avec de nombreux hommes et accordant de temps en temps ses faveurs à celui qui l'entretenait. C'était une place idéale où elle avait de quoi manger en ne faisant que ce qu'elle aimait faire, c'est à dire rien.

La nouvelle qu'il y avait un homme inconnu dans les jardins de Castelaut éveilla immédiatement sa curiosité. Elle avait depuis longtemps fait le tour des partis possibles depuis leur arrivée et commençait à trouver le temps long dans les bras des mêmes hommes chaque nuit. Comment était-elle passée à côté d'un homme déployant tant de tendresse et d'art de l'amour avec une telle subtilité. Elle ne voyait absolument pas qui cela pouvait être, ce qui avait le don de l'énerver au plus haut point. Elle se résolut donc à venir à bout de ce mystère.

Il faut aussi vous dire qu'il y avait au château un homme qui se nommait Brantonarel. Le chevalier Brantonarel était un homme d'une quarantaine d'année, encore vif et vigoureux. Il avait participé à de nombreuses guerres et aspirait à une retraite amplement méritée. Le chevalier se trouvait en compagnie d'un ami et passait des vacances à Castelaut. Il y avait des connaissances de longues dates. Une des caractéristiques principales de cet homme grand et fier était son honneur. Il adorait provoquer d'autres personnes en duel. Il faut dire qu'il excellait dans ce genre de pratique et que bon nombre de jeunes aventuriers en avait fait l'expérience. Le chevalier était aussi un homme très gai, toujours en train de festoyer, de rire et de participer à toutes les fêtes qui pouvaient se dérouler dans le château. C'est justement lors d'une de ces fêtes qu'il rencontra Dame Pariandre. Elle n'avait pas pour habitude de se laisser faire la cour par un homme de cet âge mais elle le trouva drôle et s'amusa follement durant cette soirée en sa compagnie. De son côté, il appréciât immédiatement la jeune femme et en tomba sur le champs amoureux. Pour son plus grand malheur, elle ne faisait pas partie des femmes qui tombent amoureuses. C'est ainsi qu'après une ou deux nuits de folie, elle s'évertua à l'éviter. Le chevalier n'étant pas un homme que l'on évince ainsi, continua à la chercher tous les jours.

Pendant ce temps, Dame Pariandre commença ses recherches de l'homme mystère. Elle se mit en tête de passer en revue toutes les personnes susceptibles d'être celui-ci. La liste devint vite longue et rien ne lui permettait de trouver al vérité dans ce fatras de noms. Elle dut se résoudre à employer la seule méthode qui lui restait. La première des choses qu'elle fit est d'aller trouver la jeune fille dont elle avait

la charge pour lui dire qu'elle était au courant de tout et que si elle ne voulait pas qu'elle aille raconter à sa mère ce qui lui était arrivé, elle ne devait plus jamais aller dans les jardins le soir. La petite, terrorisée à l'idée que sa mère puisse un jour apprendre ce qui s'était passé, accepta. Ce qui fait que Dame Pariandre avait maintenant le champs libre. A partir de ce moment, elle arpenta les jardins, à la tombée de la nuit, dans le fol espoir de rencontrer un homme dont elle ne connaissait pas l'identité.

Le chevalier, lui, observait avec beaucoup d'intérêt le petit manège. Il s'était souvent demandé pourquoi Dame Pariandre ne voulait plus voir un homme aussi extraordinaire que lui. Il comprit en voyant la femme de ses rêves arpenter les jardins qu'il devait y avoir un homme la dessous. Il se décida alors à suivre sa bien aimé pour savoir qui pouvait être celui qui lui avait ravi le cœur qu'il comptait soumettre de manière à pouvoir le provoquer en duel, le tuer et éliminer ainsi sa rivalité. Il était très comique de voir ces deux personnes déambuler dans les allées, l'une cherchant quelqu'un, l'autre voulant éviter d'être vu. Il arrivait certains soir que Dame Pariandre semble entendre quelque chose et qu'elle se mette à appeler dans l'obscurité. De son côté, le chevalier qui avait eu la maladresse de se faire remarquer, pensait en entendant la femme appelée que le moment était enfin venu de connaître la vérité. Il en était presque drôle et cette situation aurait pu durer encore longtemps si un événement impromptu n'était venu troubler l'ordre des choses.

Un soir, alors qu'ils jouaient comme à l'habitude à leur petit manège, le chevalier reçut un sévère coup sur la tête qui le précipita dans l'inconscience. Il n'eut le temps de rien voir et s'abandonna contraint et forcé au sommeil des justes. Dame Pariandre, quant à elle, commençait à désespérer de rencontrer un jour ce qui avait piqué sa curiosité lorsqu'elle entendit soudain une voix qui s'élevait de derrière une haie. Elle ne pouvait pas voir qui se cachait et commença à vouloir en faire le tour la voix lui dit :

- Je pense que je ne serais plus là lorsque vous aurez fini de faire le tour.
- Pourquoi ? Je ne veux que voir le visage de la personne avec qui je discute.
- Je l'entends bien ainsi mais il faut se plier aux règles, jeune dame ou quitter le jeu.
- Je ne comprends rien à ce que vous me dites.
- Et bien soit, je disparais.
- Non… D'accord, je veux bien jouer le jeu.
- Vous m'avez privé d'une charmante demoiselle dont je m'accommodais fort bien.
- Elle est encore si jeune, il n'aurait pas été raisonnable de laisser continuer cette aventure.
- Vous m'amenez cependant un magnifique lot de consolation. Vous trouverez par terre un bandeau. Mettez le et attendez. Il est inutile de vois dire que si vous tentez de l'enlever, vous ne me reverrez plus jamais.
- Pourquoi, diantre, cet anonymat ?
- Mais parce qu'il vous a fait venir ici…

Dame Pariandre s'exécuta. Elle trouva le bandeau et le plaça devant ses yeux. Ensuite, elle attendit. Chacun des muscles de son corps étaient tendus et tout ses sens étaient en éveil. Au bout d'un instant, elle sentit une main qui prenait la sienne et qui la tirait comme pour la faire avancer et la guider. Elle voulut parler mais une autre main vint se poser sur ses lèvres, lui intimant l'ordre de se taire. Ils avancèrent ainsi durant quinze bonnes minutes durant lesquelles, elle repensait à ce que la jeune fille avait écrit dans son cahier. Elle se surpris à rechercher chacun des endroits où l'autre avait du passer, certaine qu'elle était qu'il l'emmenait au même endroit. Sa tête commençait à tourner lorsqu'ils s'arrêtèrent enfin. Elle chercha machinalement le tronc d'arbre des mains mais ne le trouva pas.

- Vous êtes ici dans un endroit que très peu de personnes connaissent.
- Mais qui êtes-vous ?

- Peu importe, disons que je ne suis que celui qui vous donne ce que vous êtes venu chercher. La jeune demoiselle voulait de l'aventure et un prince charmant. Vous, vous en voulez bien plus.
- Qu'est-ce que vous pouvez bien savoir de ce que je veux.
- Vous êtes toutes identiques. Je sais lire en vous comme on lit un livre. Je peux anticiper vos réactions, vos désirs, même ceux que vous refoulez au plus profond de votre être. Vous avez envie d'être surprise, étonnée, envoûtée, soumise.
- Peut-être…
- Déshabillez-vous.
- Ici ?
- Oui. Avez-vous jamais déambulée nue dans la nature ? C'est une sensation des plus agréables. De toutes façons, je ne vous demande pas votre avis. Vous êtes libre à tout moment de partir, d'ôter ce masque et de mettre fin à cette manigance. A vous de savoir ce que vous voulez.

Et ce que Dame Pariandre voulait, s'était aller au bout de ce phantasme vivant. Elle ôta doucement ses vêtements jusqu'à être nue, offerte au regard de celui qu'elle ne voyait pas. Elle était terriblement excitée par la soumission dont elle venait de faire preuve. Elle n'avait jamais été soumise, prenant au contraire la direction des opérations, elle était maintenant à la merci de celui qui pouvait n'être qu'un malade. La peur augmentait encore son envie et ce fut comme un véritable électrochoc lorsqu'elle sentit quelque chose qui effleurait sa jambe. Elle reconnut la douceur de pétales d'une rose qu'elle s'imaginait bleu, comme dans le récit de la jeune fille. La rose remonta doucement le long de la cuisse, passa sur le ventre, remonta vers les seins qu'elle s'évertua à éviter et arriva dans le cou où elle s'immobilisa. Dame Pariandre avait arrêté sa respiration, presque en transe, elle attendait un geste, quelque chose, quoique ce soit. Ce furent les lèvres de l'inconnu qui l'embrassèrent avidement. Elles avaient un goût sucré et agréable et elle s'abandonna totalement à celui qui était maintenant son maître. Le baiser devint passionnel tandis que les mains des deux protagonistes s'agitaient frénétiquement sur les corps brûlant de désir. C'est à ce moment que retentis le cri.

Le chevalier avait une forte constitution et il ne resta pas bien longtemps dans le cirage. Dès qu'il eut repris connaissance, il se mit à la poursuite de son agresseur pour lui faire passer l'envie de recommencer. Il ne supportait pas l'idée que l'on puisse attaquer quelqu'un par derrière. C'était pour lui n'avoir aucune fierté. Il courut comme un fou dans le jardin et finit par on ne sait quel miracle par tomber sur les deux autres. Il s'arrêta net en apercevant sa bien aimée entièrement nue, livré au regard d'un homme qu'il ne discernait qu'à peine. Il hurla de rage et se jeta sur l'homme avec la ferme intention de le percer de part en part. Ce dernier n'eut juste que le temps d'esquiver cette première attaque puis plongea et attrapa une rapière qui l'attendait posée contre un arbre. Dame Pariandre ôta alors son bandeau pou comprendre ce qui se passait et apercevant le chevalier fut tout à la fois folle de rage qu'il les ait interrompu et affreusement honteuse d'avoir été trouvée dans une posture aussi inconvenante. L'homme pour qui elle avait fait tout ce chemin était maintenant devant elle mais il portait des vêtements sombre et une sorte de cagoule qui lui masquait presque entièrement le visage si bien qu'elle ne put être certaine que d'une chose, c'était un humain.

- Je vous aurai cru plus fin, dit l'homme en sombre au chevalier.
- Je ne prends de gant qu'avec les honnêtes gens. Je réserve ce genre d'attaque aux rustres de votre genre.
- Cessez, je vous en prie, supplia dame Pariandre.
- Taisez-vous, madame. J'ai voulu croire en vous, je me suis trompé. Soit ! Mais vous ne m'empêcherez pas d'occire ce malandrin.
- Alors, chevalier, soyez bon perdant. Ne croyez-vous pas que cela soit exagérer par rapport à la situation.
- Non, je ne le crois pas !

Sur ces dernières paroles, le chevalier s’engagea dans le duel. Il fut très vite surpris par l’adresse de son concurrent qui déjouait avec une facilité déconcertante ses attaques les plus mortelles. Il comprit mais un peu tard, que son adversaire était meilleur que lui. Son orgueil prit tout de même le dessus et il se relança sauvagement dans la bataille. Sur une des attaques de l’homme en noir, il effectua une esquive de toute beauté qui malheureusement le déséquilibra. Il n’en fallait pas plus pour que l’autre en profite et désarme le pauvre chevalier qui se retrouvait d’un seul coup, à genou devant son opposant.

- Allez-y, tuer moi vite, qu’on en finisse une bonne fois pour toutes et ayez au moins la bonté de ne pas prolonger mon humiliation.
- Tais-toi donc, stupide chevalier. Je ne suis pas un assassin. Repars donc avec ta belle qui ne veut plus de toi. Non, Dame Pariandre, n’insistée pas, le charme est cassé. Je ne suis qu’un donneur de rêve qui ne souffre pas les échecs. Allez donc chercher un autre homme qui saura vous donner bien plus que je n’aurais pu le faire. Quant à toi, chevalier, reprends ta route et souviens-toi de moi lorsque l’arrogance semblera vouloir prendre le dessus sur ton intelligence. Je repars à mes chimères et vous laisse à votre triste réalité.

Sur ces derniers mots, il disparut dans l’obscurité et le dédale que représentaient les jardins. Dame Pariandre ne revint jamais plus voir les roses bleues et le chevalier Brantonarel continua son errance en quête du prochain duel qui achèverait sa vie.

3ème Chronique : Enfance délaissée

Non loin de Castelaut, intégré dans les jardins, on trouve un superbe verger. On raconte que les premiers arbres furent plantés par les fondateurs de ce château ce qui fait que l'on peut en trouver certains qui sont plusieurs fois centenaires. On pourra bien entendu s'étonner de trouver des pommiers qui ont cet âge-là mais il suffit d'avoir passé quelques jours dans cet endroit pour comprendre qu'il s'y passe de nombreux choses étranges. Une autre particularité de ce verger est qu'il a été constitué de telle manière qu'à chaque époque de l'année, on trouve toujours au moins un arbre qui donne des fruits. Tout cela a facilité l'engouement que les habitants ont pour ce lieu enchanteur. On y retrouve fréquemment des personnes en pleine réflexion, de jeunes amoureux ou des intrigants en peine d'intrigues.

Toujours caché au fin fond de ce verger, il y a un jeune enfant. Il est sauvage et peu nombreux sont ceux qui ont simplement pu le voir. Il connaît son repaire comme sa poche et trouve toujours un recoin pour se cacher lorsque quelqu'un vient troubler sa tranquillité. Cela fait pratiquement un an qu'il est ici sans que quiconque ne s'en soucie et pour cause. Il y a sept ans, un homme très riche est parvenu au château. Je dis est parvenu car je ne comprends pas encore comment il a fait pour traverser la brume qui nous protège par l'habitude si bien. La première fois qu'il est entré, j'ai tout de suite senti que c'était un être antipathique au possible et je l'ai détesté du premier regard. Malgré tout, j'ai pris l'habitude de toujours y regarder à deux fois avant de me faire une opinion sur quelqu'un et je décidai donc de lui laisser une autre chance tout en le surveillant car je ne veux en rien dénigrer ma première impression. C'était comme j'aime à les appeler, un puissant, un de ces êtres qui ont la faculté de soumettre son entourage à sa volonté, qui sais diriger et manipuler. Il prit une place importante dans notre manoir et surtout s'amusa énormément avec la gente féminine. Il faut bien que j'avoue qu'il était d'une beauté rare et que les femmes se pressaient à sa porte, certaines dans l'espoir d'obtenir ses faveurs et d'autre pour simplement avoir la chance de partager sa couche. A aucun moment il n'était question d'amour entre eux car il n'était pas de ceux qui inspirent l'amour, la passion tout au plus, le désir sûrement mais pas

l'amour. Il y eut cependant une exception. Une jeune femme, au physique extraordinaire, assumait la fonction de femme de ménage dans les chambres des invités et notamment dans celle de ce triste sire. J'aimais la voir travailler toute la journée car un sourire honnête ne quittait jamais son visage encore marqué par les signes de l'enfance. Tous les matins, elle le réveillait et voyait la nouvelle conquête qu'il avait fait la veille. En silence, elle faisait son ouvrage en évitant de regarder celle qui était là, vautrée en travers du lit. Oui, elle l'aimait. Pourquoi ? C'est un des mystères de l'amour qui fait que je ne comprenne toujours pas à l'heure actuelle comment fonctionne ce sentiment qui se plait à rapprocher des êtres aussi différent que ces deux-là. Je n'ai même pas besoin de vous dire que lui ne ressentait rien pour la simple raison qu'il ne ressentait que mépris et orgueil. Pourtant, il finit par la remarquer et un jour qu'il était seul, il s'amusa avec elle, pensant sûrement qu'il valait mieux une servante que la compagnie de sa main. Il la jeta le lendemain comme une malpropre et repartit à ses conquêtes.

La pauvre ne pouvait rien dire, elle n'était qu'une domestique et finit même par penser qu'elle pouvait être heureuse du cadeau qu'il lui avait fait. En parlant de cadeau, il y en eut un autre. Quelques semaines plus tard, la donzelle était enceinte. Elle n'osa pas aller le lui dire et s'enfuit dans l'indifférence générale. Elle retourna à Loutreval, d'où elle venait et mis son enfant au monde. Ce dernier était un véritable ange, un bébé magnifique aux joues roses et au sourire de sa mère. Elle l'éleva comme elle put mais eut le malheur de partir cinq ans après d'une mauvaise grippe. L'enfant se retrouva seul. Sa mère ne faisant que lui parler du château en lui décrivant toute la beauté du lieu, il trouva logique de rallier ce lieu qui semblait si important pour celle qui l'avait mis au monde. Il n'eut aucun problème pour passer la brume qui l'accueilla avec plaisir car son cœur était pur comme le cristal. Arrivé sur les berges d'Arvaline, il trouva refuge dans le verger où il put se nourrir des fruits qui tombaient des arbres ainsi que de quelques restes qu'il parvenait à voler aux chiens.

Durant toutes ces années, le méchant homme était parti, las des femmes qui se trouvaient ici mais surtout parce qu'il avait fait une mauvaise rencontre dans les jardins. Un soir qu'il poursuivait une galante, il tomba nez à nez avec un homme aux vêtements sombres et portant un masque.

- Otez-vous de mon chemin, lui dit l'homme d'un air méprisant.
- Pourquoi devrais-je le faire ?
- Parce que j'ai d'autre projet pour cette nuit que de parler avec vous.
- Je ne veux pas non plus parler avec vous, monsieur. Je suis juste là pour vous demander de partir de cette île. Il y a eu erreur lors de votre arrivée et j'aimerais bien réparer cette erreur.
- Je ne vous permets pas de me donner des ordres, espèce d'insolent. Vous ne savez pas qui je suis ?
- Je ne le sais que trop. Vous êtes l'homme à la cicatrice.
- Je n'ai pas de cicatrices !
- Pas encore, monsieur, pas encore…

Le duel fut bref. L'homme masqué étant bien supérieur à son opposant, ce dernier se retrouva bien vite désarmé et impuissant. Il dut jurer de partir de l'île et s'en retourna au château avec une magnifique estafilade sur la joue. Ce n'est pas qu'il avait une parole, mais il prit peur et boucla ses bagages pour partir dans un endroit plus tranquille. La nature étant bien faite, il arriva en même temps que l'autre partait, un jeune homme, riche lui aussi, mais incomparablement plus à sa place dans un endroit comme celui-ci. Il était grand et beau mais incroyablement triste. Cet homme me plut immédiatement.

Après quelques jours de présentations et d'explorations du château, il se décida à faire un tour dans les jardins. Alors qu'il déambulait au hasard des chemins, une voix l'interpella.

- Bonjour à vous, noble seigneur.
- Qui êtes-vous ? Où êtes-vous ?

- Qu'importe que vous me voyiez ou non ! Moi, je vous vois, je vois, surtout votre détresse. Il n'est rien que je puisse supporter moins que la détresse des gens.
- Il faudra bien vous y faire.
- Peut-être y puis-je quelque chose ?
- Je crains bien que non.
- Allons, tentez votre chance, qu'avez-vous à y perdre ? Racontez-moi votre histoire et marchons un peu.
- Je ne sais même pas qui vous êtes et vous voulez que je vous raconte ma vie ?
- C'est parfois bien plus simple de la raconter à un inconnu, ne croyez-vous pas ? Prenez donc à gauche.

La voix de l'homme était rassurante et réconfortante si bien qu'il prit à gauche et se laissa guider par elle. Tout en marchand, il se surprit à raconter ses mésaventures. Il venait d'une lointaine région du Nord. Là bas, il avait fait fortune et y avait rencontré une femme. Ils s'aimaient tous les deux d'un amour sans limite et vivaient heureux. Un matin, elle lui avait appris qu'elle attendait un enfant. C'était il y a sept ans. Lui, fou de joie, était sorti hurler dans les rues de sa ville. La fierté d'être bientôt père faisait perler des larmes qui coulaient sur ses joues tandis qu'il courait comme un damné, embrassant la crémière au passage ou étreignant le vieillard qui pensait que tout ces jeunes étaient fous et que ce n'était pas comme ça à son époque. La grossesse de sa bien-aimée se passa sans aucun souci jusqu'à l'accouchement. Ce fut là une autre histoire. Des complications intervinrent et la mère et l'enfant succombèrent. Il fut anéanti et se résolut à partir. Depuis, il errait de par l'Harmonde, sans but. Il aimait à dire qu'il se trouvait trop lâche, même pas capable de se tuer. Il ne souriait plus, ne riait plus, ne regardait plus les femmes car à chaque minute de sa vie, il voyait sa belle et cela le rendait triste.

Il continuait ainsi à marcher jusqu'à ce qu'il ne sache plus où il était. L'endroit avait changé et cela ressemblait plus à un verger.

- Comme vous le voyez, messire, vous ne pouvez pas grand chose pour moi. Je suis triste et le resterai certainement jusqu'à ma mort. Je ne suis d'ailleurs pas sûr de vouloir changer quoi que ce soit à cet état de fait.
- C'est ce qui vous perd, monseigneur. Vous êtes plein de certitudes. Moi, voyez-vous, qui passe mon temps à jouer au marchand de rêves, je peux vous dire que l'avenir n'est pas encore tracé et qu'il ne faut jamais le croire figé.
- Tout ce que vous pourrez me dire n'y changera rien. Mes amis m'ont déjà servi ce genre de sermon.
- J'ai bien d'autres armes…
- Que voulez-vous dire ? Etes-vous encore là ?

L'homme était visiblement seul. L'autre, la voix, avait disparue comme elle était venue. Mais il était maintenant perdu et ne savait pas trop comment revenir au château. Les arbres étaient trop grands pour qu'il puisse l'apercevoir. Il se décida donc à sortir de cet endroit afin d'y voir plus clair. Alors qu'il tournait derrière un arbre, il aperçut un jeune enfant, seul, assis en train de jouer avec un morceau de bois. A en juger par ses vêtements que l'on pourrait plus qualifier de loques et par sa saleté, l'homme compris immédiatement que l'enfant devait être sans abris et qu'il devait vivre dans ce verger depuis bien longtemps. Il en déduit qu'il devait être sauvage et s'approcha de lui doucement, par derrière, afin d'éviter qu'il s'enfuit. Lorsqu'il fut assez près pour pouvoir l'attraper, il commença à lui parler doucement. L'enfant se retourna et l'on pouvait lire sur son visage, la peur et l'angoisse d'un animal piégé. C'est à ce moment-là que leurs yeux se croisèrent. Qui peut bien expliquer ce qui arriva ? Je ne sais pas mais je suis certain qu'à ce moment précis, ils comprirent tous les deux qu'ils étaient faits l'un pour l'autre. L'homme s'assit à côté de l'enfant et lui prit la main. L'enfant se laissa faire et ils commencèrent à se raconter leur histoire. Ils pleurèrent ensemble et ne se quittèrent pas de la nuit. Au petit matin, l'enfant

s'endormit sur les genoux de l'homme. Ce dernier prit alors le petit corps et l'emmena au château. Tout le monde fut surpris par le tableau mais il existait une telle harmonie entre les deux que nul ne posa de questions. Quelques jours passèrent ainsi et une fois que l'enfant eut repris forme humaine, il fut décidé qu'il partirait le lendemain pour retourner vers le Nord dans la maison que l'homme n'aurait jamais dû quitter.

Juste avant son départ, l'homme retourna dans le jardin. Certains disent qu'il y parla tout seul durant quelques minutes mais moi je sais ce qu'il était allé y faire. Il remercia un homme masqué qui ne se montra pas mais qui j'en suis certaine était heureux de les voir tout deux réunis. L'homme avait retrouvé une raison de vivre et il le devait à quelqu'un qui croit encore aux contes de fées.

4ème Chronique : Pour l'amour d'une femme (1)

Depuis quelques temps, elle déambulait dans le jardin. Mais elle ne cherchait rien, elle était juste là pour le plaisir de voir les pommiers en fleurs, les roses multicolores et s'enivrer des parfums qui émanaient de cet endroit magnifique. Elle était si belle, si fraîche avec ses longs cheveux blonds qui volaient au vent comme des fétus de paille. Ses yeux étaient bleus comme le ciel, je veux bien sûr parler de ce ciel d'avant, de celui qui enrobait d'azur les paysages de l'Harmonde, de celui que je n'ai pas connu mais que j'ai déjà tellement admiré de par mes lectures ou par divers tableaux que j'ai eu la chance de pouvoir contempler. Maintenant, il n'est plus vraiment le même, comme s'il avait perdu son éclat. Mais lorsque je regarde ses yeux, ils permettent de m'inventer des souvenirs que je n'ai pas. C'est un peu comme sa peau, blanche, laiteuse que me rappelle les hautes cimes des monts drakoniens. De là haut, je contemplais le monde alors qu'en la regardant, il me semble si terne. Son corps quant à lui est parfait. Si je n'ai pu le contempler dans la nudité, j'ai tout de même pu me rendre compte qu'il éveillait en moi des désirs encore insoupçonnés. Ses jambes longues et fines lui donnent une stature impressionnante et surtout sa façon de se mouvoir. Chacun de ses gestes semble calculé à l'avance, comme si elle ne faisait rien au hasard. Tout en elle n'est que grâce et volupté et je pense pouvoir dire que je l'aime.

Mais, parce qu'il y a toujours un mais, elle ne sait pas que j'existe. Bien sûr, j'aurais pu l'interpeller comme je l'ai déjà si souvent fait avec d'autres femmes. J'aimerais la faire rêver, lui parler et doucement l'envoûter. J'aurais pu, au milieu de ce jardin lui faire l'amour passionnément, avec fougue mais tout en délicatesse. Je n'aurais eu qu'à la regarder pour la sublimer et ici, dans mon antre, personne ne peut bien longtemps me résister. Malheureusement, la belle n'est pas seule. Elle en aime un autre. Cette simple remarque pourrait me faire sourire tellement elle est affligeante. J'ai suscité l'amour chez tant de belle que je ne peux me résoudre à voir échapper mon bonheur pour une si futile raison. Mais que puis-je y faire ?

Le bellâtre dont elle est amoureuse a le désagrément, en plus du fait de me prendre mon amour, d'être lui-même bien fait de sa personne et parfaitement intelligent. Il est raffiné, gentil et lui promet à n'en pas douter une vie heureuse. C'est agaçant de devoir reconnaître que si je ne l'avais aimé, c'est avec cet homme-là que je lui aurais souhaité de vivre pour le restant de ses jours. Moi, je reste des heures durant à la regarder se promener avec cette joie de vivre qui lui colle à la peau. Un soir, il est venu la rejoindre. Je pestais intérieurement de les voir réunis. Il l'a embrassée, elle s'est laissée faire puis tous les deux, ils se sont écroulés dans l'herbe. Là, devant moi, ils se sont aimés. Je les regardais impuissant, terrorisé par les envies que j'éprouvais. Des envies d'amour pour elle mais des envies de meurtres pour lui. Tuer, voilà bien longtemps que je ne l'ai fais. Je me surprends encore aujourd'hui à y penser avec autant de facilité et surtout sans le moindre scrupule. Néanmoins, j'ai appris avec le temps qu'il y a mille autres moyens d'en venir à ses fins plutôt que cette solution qui, si elle a le mérite d'être radicale, génère toujours de nombreux soucis par la suite. Notamment, comment pouvais-je gagner le

cœur de la femme en tuant celui qu'elle aimait éperdument. Non, cela ne pouvait être une solution viable. Alors, il me restait la musique. Bien sûr, je savais par avance ce que cela impliquait. D'abord, cela allait avoir de fâcheuses conséquences sur ma personne mais je m'étais habitué à la douleur. Ensuite, je savais déjà que ce serait pour lui une épreuve dont il ne sortirait pas indemne, loin de là. L'interrogation qui me venait surtout à l'esprit, c'était de savoir comment elle allait, elle, réagir. Je n'aurais voulu pour rien au monde qu'il lui arriva quoique ce soit, ni d'ailleurs qu'elle se réveille un jour en se rendant compte de ce que j'avais fait. Car plus j'avançais dans mon projet, plus je me rendais compte à quel point je m'apprêtais à faire une chose horrible. Comment pouvais-je être si horrible et sacrifier un être innocent. Mais j'avais beau me raisonner, rien n'y faisait, je l'aimais et c'est un sentiment qui annihile toutes facultés de raisonnement. Peut-être un jour me rendrais-je compte que je suis un monstre mais cette heure n'est pas encore venue et en attendant, je me prépare pour l'événement.

Il faut pour la réussite de mon projet que plusieurs facteurs soient en place lorsque je tenterais la délicate opération. Tout d'abord, il faut qu'elle soit là, bien évidemment. Ce simple facteur complique les choses parce que je ne suis pas maître du moment ou du jour adéquat. Encore moins car je me suis rendu compte qu'il faut aussi qu'il soit présent. Ils sont rarement ensemble dans ce jardin et il arrive qu'ils y viennent aussi avec d'autres. Il faut aussi que je me sente bien. Cela va être une épreuve difficile qui peut mal tourner si je ne prends pas garde. Il faut donc que je sois en forme et bien entraîné. Tous ces paramètres allaient être difficiles à mettre en place mais je ne désespérais pas. Je savais que mon heure arriverait et qu'il fallait juste être patient.

Comme je l'avais prévu, ils finirent par être tous les deux un soir devant moi. Je me rendais compte que je n'aurais certainement pas beaucoup d'autres occasions alors je la mis à profit. Je sortis ma viole et commençais à jouer. J'avais maintes fois répété ces accords qui n'étaient pas vraiment simples ce qui ne m'empêchait pas d'avoir peur de me tromper. C'était tout de même la première fois que je tentais non seulement de séduire une femme mais en plus de lutter contre un amour. Les sons commencèrent à s'envoler et le décor s'évanouit peu à peu pour laisser place à un tout autre paysage.

Je me retrouvais dans un pré. Il était vaste et plat mais n'avait aucune limite. Pourtant, tout autour du champ s'élevait une sorte de brume opaque. Ce qui m'intéressait se trouvait au milieu du champ. Un cercle de feu embrasait l'herbe. Je ne parvenais pas à discerner ce qu'il y avait à l'intérieur mais pourtant je savais que ce que je cherchais se trouvait là. De l'autre côté, j'apercevais de grandes silhouettes qui avançait vers le cercle. Je savais ce que cela voulait dire. Je ne doutais plus que la tâche serait ardue. Si ces silhouettes arrivaient avant moi, je perdrais l'homme et la femme et je risquais même de me perdre moi-même. Je me mis alors à courir vers le feu. Petit à petit, les accords de ma viole créaient une brèche et je finis par voir le but de mon aventure. C'était une rose. Je n'en avais jamais vu de telle. Ses pétales n'avaient pas de couleurs, ils étaient transparents. Si j'avais dû la décrire, j'aurais sûrement dit qu'elle était faite de diamant tant elle étincelait de mille feux. Le brasier, quant à lui, perdait du terrain, combattu par des accords de plus en plus durs que je lui livrais avec toute la haine de mon cœur. Les silhouettes se faisaient plus proche et je crus un instant que je ne parviendrais pas à temps au centre du cercle. Mes doigts commençaient à vraiment me faire souffrir et je devais puiser dans toutes mes ressources pour continuer à jouer.

J'étais enfin parvenu au centre du cercle et je devais alors changer d'air. J'entamais de nouveaux accords qui avaient pour but de maintenir les silhouettes à distance, dans un premier temps, puis de cueillir cette rose. Cela créait une mélodie complexe que je ne pus mettre en pratique tant mes doigts me lançaient. A ce moment clé de l'opération, je dus improviser et me concentrais pour dévier les silhouettes vers le pauvre homme qui devait de toutes façons, n'être déjà pas au mieux. Le temps qu'elles s'occupent de lui devrait m'être suffisant pour parfaire ma mélodie. Ce fut un succès au-delà de

ce que j'escomptais et je pus bientôt me saisir de la fleur délicatement et la porter à mon cœur. Mes doigts étaient en sang et je m'évanouis, ne pouvant en supporter plus.

Je m'éveillais quelques heures plus tard. Je dus attendre deux jours pour la revoir, deux jours qui me semblèrent interminables parce que je ne savais toujours pas si cela avait fonctionné pour elle. Pour lui, cela ne faisait pas de doute. Je l'avais retrouvé à mon réveil. Il n'avait pas bougé et n'avait vraisemblablement plus toutes ses facultés mentales. D'ailleurs, à la réflexion, je me demande même s'il lui en restait tout simplement. Il ressemblait plus à un légume qu'à autre chose. Il finit par partir et je ne l'ai plus revu depuis. Lorsqu'elle arriva, j'eus comme un pincement de cœur. Elle semblait normale mais je craignais encore quelque chose. En très peu de temps, je pus constater que j'avais réussi à détruire son amour pour l'homme en même temps que j'avais détruis l'homme lui-même. Par contre, je n'étais pas parvenu à susciter cet amour de moi que j'avais voulu lui donner. Qu'à cela ne tienne, me suis-je dit, il ne me reste plus qu'à la conquérir. Mais je ne savais pas par où commencer. Ce que je faisais si bien avec les autres, je ne parvenais pas à le faire avec elle. Une sorte de timidité me tenaillait le ventre et aucun son ne parvenait à sortir de ma bouche. Je ne pouvais tout de même pas flancher si près du but. Je décidais de passer outre cette timidité déconcertante et de lui parler le soir même.

Depuis deux jours, Sélénia se sentait étrange. Elle n'aurait pas su dire pourquoi mais un profond bouleversement s'était produit au plus profond d'elle-même. Cela l'inquiétait parce qu'elle ne parvenait pas à comprendre ce que c'était exactement. Malgré cela, la vie devait continuer. Elle occupait ses journées comme à son habitude et le soir venant, elle se plaisait à se promener dans les jardins de Catselaut. Tout ici était si calme, si tranquillisant. Ce soir, comme tous les soirs, elle déambulait en s'attardant sur quelques roses aux couleurs différentes lorsqu'une voix la surprit et la fit sursauter.

- Excusez-moi de vous déranger dans vos pensées, gente dame, mais j'aurais quelques mots à vous dire.
- Qui êtes-vous ? Votre présence m'est familière, comme si je l'avais déjà sentie quelque part.
- Vous venez souvent dans ces jardins et moi, j'y habite. C'est peut-être cela ?
- Non, ce n'est pas ça mais ce n'est pas grave. Montrez-vous, s'il vous plait.
- Je ne sais pas.
- Vous avez peur ?
- Oui, de vous décevoir.
- Ne craignez rien, monsieur. Je ne sais pas pourquoi mais il me semble que vous ne pourrez jamais me décevoir.

L'homme sortit de sa cachette et se dirigea vers elle. Il était entièrement vêtu de noir et portait un masque. D'un geste lent, la main de Sélénia se dirigea vers le masque et l'ôta sans que l'homme n'esquisse le moindre geste.

N'est-ce pas mieux ainsi, demanda-t-elle d'une voix douce et posée.
Madame, je vous aime. J'aurais, croyez-moi, voulu vous le dire autrement. J'aurais voulu vous le déclamer dans un long poème, vous le chanter ou simplement trouver des mots extraordinaires pour décrire ce que je ressens pour vous mais je n'ai malheureusement que ces trois mots à vous offrir : je vous aime. Ils sont injustes car ils ne font que bien mal résumer la complexité des sentiments que j'éprouve mais ils ont au moins le mérite d'être clairs.
En effet, Monsieur, ils sont clairs. Je pourrais moi aussi vous répondre aussi clairement mais je craindrais de vous froisser. Voyez-vous, je passe un moment difficile et je me vois mal aimer quelqu'un pour l'instant. Notez bien que cela n'a rien à voir avec vous. C'est simplement que j'ai du mal à ressentir quoique ce soit.

Je comprends madame, croyez-le. Mais je suis patient et je vous attendrai chaque soir au même endroit. Un jour peut-être retrouverez vous l'envie d'aimer et avec un peu de chance, vous penserez alors à ma personne.
C'est en effet possible, Monsieur.

Ils se regardèrent longtemps. L'un en face de l'autre, sans bouger, les yeux dans les yeux. Ils continuaient leur conversation sans dire un mot, juste par la pensée. Il est vrai qu'elle ne savait même plus ce que voulait dire l'amour et pourtant, l'homme qu'elle avait en face d'elle la captivait. Elle se sentait si proche de lui. Elle aurait voulu le serrer contre elle, lui expliquer qu'elle n'avait plus toute sa tête mais comment pouvait-il la comprendre. Pourtant, elle sentait que c'est avec lui qu'il faudrait qu'elle réapprenne à aimer. Dans un jour ou un an, elle y parviendrait mais pour l'instant, elle ne ressentait que compassion pour celui qui venait de lui avouer sa flamme. Elle voulait de toutes ses forces l'aimer mais elle n'y parvenait pas. Son impuissance lui fit sortir une larme qui lentement glissa sur sa joue avant d'être interceptée par la main de l'homme.

- Ne pleurez pas, ma belle, surtout ne pleurez pas. Nous avons devant une éternité pour nous aimer et vous parviendrez sans aucun doute à retrouver l'amour, que ce soit avec moi ou avec quelqu'un d'autre. Je sens votre détresse et elle m'envahit. Partez sur l'heure avant que comme deux grands enfants, nous fondions en larmes.
- Je vous sais déjà un ami et c'est beaucoup pour moi. Je dois encore découvrir le monde et j'aurais besoin de quelqu'un sur qui compter.
- Vous pourrez toujours compter sur moi.
- Merci.

Sur ces mots, elle partit, retournant au château. Et lui resta là, immobile, désespéré. Il était parvenu à éliminer les sentiments qu'elle avait eus pour l'autre mais en faisant cela, il avait aussi éliminé la conception même de l'amour qu'elle pouvait avoir. Elle ne pouvait plus aimer et il savait bien qu'il lui avait menti. Jamais elle ne pourrait aimer qui que ce soit. A moins qu'il ne parvienne à trouver un remède. Il lui faudrait encore une fois faire appel à la musique mais ses doigts le faisait trop souffrir pour qu'il y songe avant longtemps. Il y avait sûrement un autre moyen. Il essaierait d'y voir plus clair demain. Oui, demain sera un autre jour et il trouvera une solution, c'est sûr.

5ème Chronique : Pour l'amour d'une femme (2)

Un an. Une longue et terrible année venait de s’écouler. Durant tout ce temps, il avait revu maintes fois Sélénia, à vrai dire, tous les jours mais rien n’y avait fait. La pauvre enfant continuait de lui parler, de rire de ses farces mais elle était incapable d’aimer. Et elle en souffrait de plus en plus. Comment peut-on vivre sans amour ? Lui, miné qu’il était par sa responsabilité, tombait lentement dans une lente mais certaine déchéance. Il lui arrivait, certains soirs, de quitter sa retraite pour s’aventurer sur le bord de mer et s’abandonner à l’ivresse, toujours à la recherche d’un réconfort qui le fuyait en même temps que l’amour de la belle.

Bien des fois, il avait repris sa viole et tenté de s’immiscer dans l’esprit de la jeune femme mais il avait du renoncer de peur de laisser des séquelles bien plus graves encore. Il fallait bien qu’il se rende compte de cette certitude, il avait à tout jamais tué le sentiment chez la jeune femme. Le problème, c’est qu’il n’arrivait plus à vivre sans elle et surtout sans que jamais elle ne ressente rien pour sa personne. Terrassé par cet état de fait, il comprit à regret qu’il ne lui restait plus qu’une seule solution,

une terrible et désœuvrante solution. Il lui fallait affronter la mort elle-même et lui arracher ce qu'il lui avait donné. Je sais que cela peut paraître fou mais il est des choses possibles, même si elles semblent irréalisables.

Résolu, il se mit en marche. Il partit pour une lointaine région oubliée des hommes. Il lui fallut passer des nombreux mois sur les routes de l'Harmonde, braver les tempêtes, les orages, les loups et les hommes de mauvaises volontés. Il affronta des monstres que même la plus vile imagination ne peut se résoudre à matérialiser. De toutes les épreuves, il sortit vainqueur. Il ne trembla jamais et pourtant, lorsqu'il arriva devant la grande porte de l'au-delà, un frisson lui remonta l'échine. Il serra un peu plus fort le manche de sa rapière et s'avança d'un pas résolu vers les ténèbres d'un monde dont aucun humain jamais n'était revenu.

La porte ressemblait à une grande arche haute de plusieurs mètres de haut. Jamais on n'aurait pu penser que ce soit la main de l'homme qui ait érigé cet édifice titanesque et il pensa immédiatement que ce fut avec l'aide d'obscures forces que les constructeurs, quels qu'ils soient, étaient venus à bout de cette tâche. Juste devant l'arche se tenait une forme vaporeuse. Elle avait une vague forme humaine mais aucune consistance. Il sentis son corps entier se glacer lorsque la forme s'avança et commença à lui parler :

- Et bien, ce n'est pas souvent que quelqu'un vient frapper à cette porte. D'habitude, vous autres humains, vous n'êtes pas vraiment pressés de venir jusqu'ici.
- Je ne viens pas pour mourir, répondit l'homme dont la voix ne semblait pas montrer une assurance à toute épreuve.
- Ah oui ? Et pourquoi viens-tu troubler le repos des morts alors ?
- Je viens demander une faveur à la Mort.
- La Mort n'apporte pas de faveur, misérable humain. Elle dispose de vous comme de vulgaires pions sans jamais se soucier de ce qui vous importe. La Mort est au-dessus de vous et elle ne s'abaissera pas à parlementer avec un humain. Va-t-en, pendant qu'il en est encore temps !
- Non, je regrette mais je ne peux pas faire ça, dit-il, sur un ton résigné. Je ne suis pas venu pour mourir mais si c'est là mon unique solution, c'est un choix que je prendrai sans même une hésitation. Laisse-moi passer.
- Très bien, je ne suis pas ici pour t'en empêcher mais sache que si tu franchis cette porte, jamais tu ne pourras en ressortir vivant.
- Cela est mon problème. J'ai appris avec le temps qu'il ne faut jamais avoir de certitudes.
- Ce sont des fadaises de vivant. Entre et repose à jamais.

La forme s'évanouit dans l'air, laissant le passage à l'homme un peu désabusé par une telle rencontre. Mais il s'était préparé à une telle situation et reprit son courage à deux mains. D'un pas décidé, il s'enfonça sous l'arche ; Il ne semblait pas que cela doive le mener quelque part et pourtant, dès qu'il eut franchit le seuil, le paysage autour de lui changea du tout au tout. Il sut tout de suite qu'il était dans le royaume de la Mort. Autour de lui, il n'y avait plus rien de vivant. Même les plantes, l'herbe, les petits animaux, les oiseaux, tout était mort et le silence qui régnait ici était des plus dérangeant. Sur le moment, prit d'un moment de panique, il voulut se retourner pour regagner le monde des vivants mais il fallait bien qu'il se rende compte de la réalité, l'arche avait disparut et il ne lui restait plus que la solution d'avancer. Alors, il avança. Combien de temps, il n'aurait pu le dire car dans cet étrange endroit, le temps n'existait plus.

Mais il finit par arriver à destination. Au loin se détachait un immense palais de glace aux formes étranges et macabres. Vu d'ici, il comprit la folie de ce voyage mais il était trop tard pour reculer et il continua d'avancer jusqu'à arriver aux portes de la demeure. Elle était immense, plus grande encore

que tout ce qu'il avait pu voir, plus grande même que tout ce qu'il aurait pu imaginer, en fait, à y bien réfléchir, ce château n'avait pas de limite, pas de fin.

Personne ne s'opposa à son entrée. D'ailleurs, il n'avait rencontré que quelques fantômes qui s'étaient empressés de le fuir. Après tout, il était un étranger, lui, le vivant, dans ce monde de ténèbres où il n'y avait aucun soleil, aucune lumière. Pourtant, il y voyait. Dans l'édifice, il commença à cheminer sans but précis. De toute évidence, il ne servait à rien de tenter de trouver la Mort, il n'avait aucune chance d'y parvenir tout seul mais il était persuadé que c'est elle qui viendrait à lui. Non, qu'il fut si important pour qu'elle s'abaisse à cela mais plutôt parce que c'était dans l'ordre des choses. Un être vivant ne pouvait aller que vers la Mort et vice et versa. Une théorie bien fragile mais qui s'avéra juste puisque très vite il ouvrit une porte et découvrit à l'intérieur une vaste salle remplie de squelettes, de fantômes et autres spectres qui devaient sans nul doute former la cour de sa majesté la Mort. En effet, il aperçut au fond une grande forme sans couleur, sans rien à vrai dire. Pour la décrire, le mot le plus juste aurait été de dire qu'elle n'était que vide. Il la savait là depuis toujours, ou tout du moins depuis que la vie avait fait son apparition sur l'Harmonde. Non, ce n'était sûrement pas les Muses qui l'avaient créée mais elle s'était imposée d'elle-même parce qu'il ne pouvait en être autrement. Si l'on invente la vie, on invente forcément la mort qui va avec.

Il s'avança pour affronter celle qui ne doutait de rien. Il s'amusa à penser qu'elle était la seule à être véritablement éternelle. Que pouvait-elle craindre, que pouvait-elle vouloir ? Il se demanda encore si ce voyage allait être utile. Il allait devoir tergiverser avec quelqu'un qui ne désirait rien. Tout commerçant lui aurait dit que c'était peine perdue mais pourtant il allait tenter sa chance.

La forme sembla se tourner vers lui et lui demanda d'une voix d'outre-tombe :

- Bonjour à toi, mortel. Il y a peu de tes semblables qui viennent à moi de leur propre chef.
- C'est, majesté, que je ne compte pas rester.

La forme se releva soudainement sur son trône et il vit nettement un visage se former et sur ce visage une étrange expression qui mêlait la surprise à l'amusement.

- Mais tu n'as pas le choix, finit-elle par dire.
- Et bien, en théorie, c'est vrai mais vous plus que tout autre avez le pouvoir de faire des exceptions.
- Et pourquoi ferais-je cela. Tu n'es pour moi qu'un mort en puissance.
- Je sais cela, néanmoins, j'aurais souhaité que vous me laissiez le temps d'expliquer mon geste avant de me faire rejoindre vos légions.
- Le temps n'est pas pour moi un problème. Je t'écoute donc.

Il fut extrêmement heureux de cette réponse. Elle ne lui offrait pas la vie mais lui laissait au moins un certain répit.

- Voyez-vous, majesté, l'ennui avec vous, c'est que l'on ne peut pas vous joindre facilement ; j'aurais usé volontiers d'un autre moyen si j'avais pu, croyez-le bien, car si je suis ici avec vous, c'est avant tout pour vous demander un service.
- Tu veux que je t'épargne et en plus tu veux autre chose de moi ? Je crois mon bon ami que tu es un dément. Elle se mit à rire, d'un rire qui à lui seul aurait pu le tuer sur place tant il était dérangeant et cruel. Pourquoi diantre devrais-je t'accorder tout cela !
- Et bien, parce que…

L'homme savait le moment des plus crucial. Il allait abattre son jeu et tout allait dépendre des quelques secondes qui allaient suivre. Il marqua donc une pause pour être sûr des mots qu'il allait employer. Il jouait non seulement sa vie mais aussi le bonheur de Sélénia.

- Et bien, parce que vous ne pouvez faire autrement. Vous savez comme moi que l'heure de notre mort à tous est écrite à l'avance. Les trames du destin vous échappent et vous devez vous contenter de ce qui doit arriver. Vous n'avez en fait aucun pouvoir sur les hommes sinon de les récupérer lorsque leur temps sur terre est révolu. Et je sais que ce n'est pas encore mon heure.

Il marqua une nouvelle pause pour observer l'attitude de son interlocutrice. Le silence qui s'en suivi lui révéla qu'il avait vu juste. Un grand soulagement parcourut son corps. En fait, il avait fait un véritable bluff. Bien entendu, il savait que la Mort ne contrôlait ou tout du moins ne décidait pas du sort des mortels, mais il n'avait aucune idée du moment de sa propre mort. S'il avait été écrit que ce fut maintenant, il n'aurait plus eu qu'à rejoindre ce triste royaume pour toujours. Il n'y avait maintenant plus qu'à attendre la réaction de la Mort qui le fixait toujours, mais plus aucun amusement ne venait habiter le visage sans forme.

- Et bien, soit. Tu vas pouvoir repartir. Mais sache que je n'oublierai pas et qu'un jour, tu reviendras devant moi. Alors, ton sort sera des plus horrible.
- Que m'importe, majesté, si j'ai la vie que j'espère. Maintenant que nous avons réglé ce petit problème, puis-je vous soumettre ma requête ?
- Comment oses-tu ! La Mort se leva et toute sa colère fit trembler les murs de son palais.
- Vous me réserverez le meilleur des accueils dans quelques temps, qu'avez-vous à perdre à me donner un peu de réconfort de mon vivant, vous aurez ensuite tout le temps de me faire souffrir.

De nouveau, la Mort s'arrêta. Elle semblait décontenancée par cet humain qui se permettait de venir chez elle pour parlementer et lui soutirer une faveur. Elle trancha d'un seul coup.

- Et bien, mortel, je vais te faire une proposition. Comme tu sembles être tout à fait au courant du fonctionnement de mon " établissement ", tu dois aussi savoir que si je ne peux influencer sur ton destin, toi, tu le peux. Voilà mon marché. Je t'accorde la faveur que tu veux et en échanges, tu me fais le serment de venir me rejoindre dans exactement vingt ans. Tu connaîtras le bonheur auquel tu aspires mais aussi le malheur de connaître le jour de ta mort.

L'homme réfléchit rapidement. Comment pouvait-on vivre en sachant quand tout allait se terminer ? Mais peu lui importait. Vingt ans, heureux avec sa belle, cela valait toutes les souffrances du monde.

- Très bien, j'accepte tes conditions.
- Soit, qu'il en soit fait ainsi. Que désires-tu ?
- L'amour de Sélénia. Je l'ai tué il y trop longtemps et je voudrais lui rendre.
- Tu as fait tout ça pour ça ? Tu n'es pas dément, tu es stupide !
- Que vous importe, vous ne pouvez de toutes les manières pas comprendre, jamais vous ne pourrez aimer.
- C'est vrai et de toutes les façons, cela n'est pas mon problème. Va, retourne chez toi et retrouve cette femme. Je libère de suite son amour de mes geôles.
- Merci.

Il n’eut que le temps de dire ce mot avant de disparaître et de se retrouver au beau milieu des jardins de Castelaut. Au loin, Sélénia courait vers lui, le sourire jusqu’aux oreilles. Elle se jeta dans ses bras en hurlant : “ Je t’aime, je peux t’aimer… ”.

L’homme était heureux. Il savait que ce bonheur était éphémère mais il comptait bien profiter de tous les instants qui lui étaient donnés de vivre avec Sélénia.

Méditez sur ce geste. D’aucuns donneraient leur vie pour un amour, lui, il affronta la mort pour que le rêve d’une jeune femme se réalise. Il était bien sûr fautif au départ de cette histoire mais je crois vraiment qu’il a su s’amender de son erreur, erreur qui n’avait été dictée que par un amour total et sans compromission. D’autant plus qu’il entend chaque jour le tic tac de la pendule qui égrène doucement sa vie et l’amène inexorablement vers l’heure fatidique où pour l’amour d’une femme, il endurera une éternelle souffrance.

Crédits

© Régis Leherpeur, *Chroniques Bucoliques*, 2000.
Contacter l'auteur : regleh@club-internet.fr
Hébergement sur le Centresprit, http://centresprit.online.fr, contact : centresprit@free.fr

· Iriana ·

Première partie

Elle avançait à pas feutré, enjambant les arbustes, frôlant des grands arbres centenaires sans faire le moindre bruit. Elle ne le savait que trop bien, la discrétion était bien souvent la seule chance du guerrier. Aussi posait-elle précautionneusement ses pieds à un endroit où elle s'était assurée qu'il n'y avait aucun risque de casser une brindille qui aurait, à coup sûr déclenché l'alerte. Elle l'avait vu, les gardes qui veillaient sur le sommeil de leurs congénères étaient des plus attentifs et n'auraient certainement pas manqué la moindre faute de sa part. Il est vrai que l'orée du bois lui donnait l'avantage de la pénombre mais cela ne devait pas la dispenser d'être attentive.

Malgré toutes ces précautions, elle avançait relativement rapidement. Il faut dire qu'elle n'en était pas à sa première sortie et que depuis longtemps elle avait appris à être discrète et rapide. De loin, si on faisait très attention, on eut pu dire une ombre qui planait langoureusement dans la forêt. Mais elle arriva bientôt à l'endroit voulu. Il ne restait plus que cinq mètres à parcourir pour arriver sur le garde et ensuite, elle pourrait pénétrer à loisir dans le camp ennemi. Ne voulant prendre aucun risque, elle arma son arc court et visa tranquillement le garde qui ne se doutait absolument de rien. Il n'eut que le temps d'entendre le claquement typique de la corde avant de découvrir qu'il avait une flèche plantée au travers de la gorge. Il voulut crier, avertir les autres, demander du secours surtout mais aucun son ne pouvait plus sortir de sa bouche et il s'écroula sur le sol.

La seconde d'après, elle était déjà sur lui en train de le tirer à l'écart pour que l'on ne le découvre pas avant qu'elle ait eu le temps d'effectuer ce qu'elle voulait faire à l'intérieur du camp retranché. Elle évoluait maintenant entre les tentes, recherchant la moindre ombre qui puisse la cacher et ne tarda pas à trouver l'emplacement qu'elle recherchait. C'était une vaste tente à la toile usée mais encore vaillante qui avait dû il y a quelques années être tout simplement somptueuse. Le temps, la pluie et mille autres choses l'avaient altérée mais elle gardait un je ne sais quoi de grandeur qui intimait le respect. Il n'y avait pas de doutes possibles, c'était bien la tente de Krigan. Ecartant le pan qui servait de porte d'entrée, elle s'introduit lentement, toujours sans faire le moindre bruit puis s'accroupit dans la pénombre, attendant tranquillement qu'elle y vit plus clair. Cinq minutes plus tard, elle estima qu'elle y voyait assez et s'avança en se guidant au bruit sourd de la respiration de l'homme assoupi. Elle trouva le lit, l'homme et sans trembler, elle sortit sa rapière et la planta d'un geste net dans le corps qui n'eut que le temps de lancer un hoquet avant de succomber. Elle ressortit sa lame et fit demi-tour pour s'apprêter à repartir. Elle sortit tout aussi discrètement qu'elle était entrée mais se retrouva nez à nez avec un garde qui apportait un parchemin. Il devait sûrement vouloir réveiller son chef pour lui faire lire son rapport. Un cri sortit de sa gorge, immédiatement stoppé par la fine lame de la rapière qui lui transperça la bouche. D'un coup de pied, elle dégagea l'épée et se mit en garde, prête à affronter les gardes alertés qui n'allaient pas tarder à arriver.

En effet, trois personnes apparurent et se jetèrent immédiatement sur elle. Elle fit un pas de côté pour éviter le premier, embrocha le second et se remit en garde en attendant le troisième. Il l'attaqua comme un sauvage mais frappa le vide en se rendant compte que la femme qu'il affrontait était bien trop rapide pour être humaine. Elle l'avait en effet déjà contourné et plongeait sa rapière dans les côtes de son adversaire pour atteindre le cœur. Des trois, il n'en restait plus qu'un qui se retourna pour foncer sur la donzelle en vociférant un tas d'insultes à l'encontre de la jeune femme. Elle para sans difficulté l'attaque et le garde ne s'aperçut qu'alors qu'elle tenait dans sa main gauche une fine dague qui alla se planter dans sa gorge offerte.

La jeune femme se releva et regarda autour d'elle pour évaluer la situation. Très bientôt, il y aurait toute une foule de garde qui l'encerclerait et cela ne lui inspirait guère. Elle s'arrêta alors et attendit que les premiers arrivants se pointent devant elle. Ils ne se firent pas attendre et voyant les trois corps inanimés qui étaient étendus aux pieds d'elle, se ruèrent comme des fous pour tuer l'indésirable. Ils n'eurent malheureusement pour eux pas le temps d'arriver jusqu'à elle. Une formidable explosion se produisit et ils n'eurent que le temps d'apercevoir une boule de feux venir à leur rencontre. Ils périrent dans les flammes, ces dernières gagnant d'autres tentes qui se trouvaient à proximité. Bientôt, ce fut tout le camp qui se retrouva enflammé et la jeune femme disparut dans la fumée et sortit tranquillement, aidée en cela par la débâcle et le chaos qui régnait chez les gardes.

Ce chien de Krigan ne commettrait désormais plus de crime. Il était mort et cette idée lui rendait le sourire. Elle s'éloigna tranquillement, écoutant d'une vague oreille les cris et les pleurs des soldats. " Bienvenue parmi les morts, Krigan et rappelle-toi qui je suis ! Je m'appelle Iriana. " hurla-t-elle dans les bois désormais silencieux.

*
* *

L'auberge était tranquille. A cette heure, il n'y avait que très peu de monde et c'était des habitués. Le petit garçon qui faisait le service dormait tranquillement sur le comptoir quand les trois hommes entrèrent. Ils étaient lourdement armés, portaient de grosses armures et de grandes épées que le pauvre gosse n'aurait peut-être même pas pu soulever. Ils avaient des heaumes qui leur couvraient la totalité du visage, si bien que l'on ne pouvait pas savoir à quoi ils ressemblaient mais on pouvait d'avance imaginer les cicatrices qui devaient couvrir leur peau de vétérans. Ils s'avancèrent tranquillement jusqu'au comptoir et, d'un violent coup de poing, le plus grand envoya valser le garçon trois mètres plus loin. Le pauvre, ne comprenant pas ce qui lui arrivait, se releva péniblement, souffrant apparemment des côtes. Sa mère entra alors et se précipita vers lui pour lui donner assistance. Mais elle n'eut pas l'occasion d'arriver jusqu'à lui, stoppée immédiatement par l'homme de gauche qui l'empoigna et la coucha sur la table. Un rire s'éleva de dessous le casque et il commença à relever ses jupons pendant que les autres la tenaient fermement. Elle criait, se débattait mais ne pouvait rien faire. Personne ne bougeait le petit doigt de peur de se retrouver mort avant d'avoir atteint la table. Un jeune homme pourtant se leva. Il n'était apparemment pas d'ici et ordonna vivement aux guerriers de lâcher la femme en pleurs. Le plus grand se retourna et marcha vers le jeune homme qui avait entre temps sortit une épée bâtarde. Le premier coup fut terrible et le jeune homme en perdit son arme. Impuissant, il regardait sa mort arriver lorsque qu'une voix se fit entendre du fond de la salle, plus précisément d'une partie de la pièce qui n'était que très peu éclairée.

- Tu ferais mieux de t'attaquer à quelqu'un de ta force, misérable rat d'égout.

L'homme se retourna lentement pour voir la personne qui avait osé dire cela. Iriana apparut dans la lumière, une dague à la main.

- Il te faudra plus que cette aiguille pour me faire peur, dit l'homme en ricanant.
- Je n'ai pas besoin de plus pour te clouer la gueule sur la porte d'entrée.
- Tu as la langue bien pendue pour une femme, et tu es plutôt belle, très belle même. Tu as raison, nous ne devons pas perdre notre temps avec cette serveuse mais plutôt t'accorder toutes nos attentions.
- Tu n'es qu'un étron sur pied, sale porc. Viens donc tâter de ma dague.

- J'arrive, et je vais même te présenter la mienne, dit-il en joignant le geste à la parole et en désignant son bas ventre d'un signe de la main.

Il s'approcha doucement d'Iriana qui ne semblait pas avoir la moindre peur en voyant le colosse s'approcher d'elle. Une fois qu'il se retrouva à portée de la belle, il s'arrêta et tendit son bras pour l'attraper. Mais elle fut plus vive que l'éclair et attrapa le bras de son ennemi en le tordant jusqu'à forcer l'homme à mettre un genou à terre. Ses deux compagnons n'en revenaient pas. Ce n'était pas tellement dû à la force de la femme mais plutôt à une technique de combat qu'elle avait appris jadis et qui consistait à se servir de la force de son adversaire. Maintenant d'une main la prise, elle sortit de l'autre une petite arbalète et tira sur un des deux hommes qui n'avait pas encore eu le temps de bouger. La flèche transperça l'orifice prévu pour la vision et vint se planter dans le crâne du guerrier qui s'effondra d'un seul coup. D'un geste sûr, elle appliqua une pression sur le bras de celui qu'elle tenait et l'on entendit le craquement sinistre des os de l'épaule qui se cassaient. Elle le repoussa du pied et jeta sa dague dans la jambe du troisième qui s'apprêtait enfin à réagir. Elle sortit alors sa rapière et bondit tel un félin sur les tables, se retrouvant devant l'homme qui avait maintenant un couteau dans la jambe puis lui enfonça l'épée dans le casque, de la même manière que la flèche avait transpercé les défenses de l'autre bonhomme. Laissant l'épée plantée, elle attrapa la dague, l'arracha violemment de la jambe dans laquelle elle était enfoncée et retourna vers le premier, le plus grand des trois, qui se contorsionnait encore de douleur par terre, en se tenant l'épaule. Elle le retourna d'un geste sec et planta la lame dans le sexe de l'homme qui poussa un hurlement de douleur. Puis elle se releva tranquillement, alla récupérer sa rapière et se dirigea vers la sortie.

- Tu apprendras qu'il y a des périodes chez la femme où il ne vaut mieux pas l'ennuyer, dit-elle au seul survivant. La prochaine fois, mesure tes paroles et tes gestes. Ah, au fait, tu peux garder la dague en souvenir, après tout, tu n'as plus la tienne maintenant.

Puis, passant près du jeune homme qui la regardait médusé, elle lui dit :

- Si tu n'as rien de spécial à faire, tu peux m'accompagner.

Sans dire un mot de plus, elle sortit. Le jeune homme resta quelques secondes à réfléchir puis emporta son épée et sortit. Iriana était là, elle l'attendait, perchée sur son cheval. Toujours sans un mot de plus, elle tira sur les rennes et prit la direction du sud. Le jeune la suivit.

Seconde partie

Je me nomme Louison Cistrerond. Artiste, chanteur, conteur, jongleur, je passe mon temps à amuser les bonnes gens et exerçant mon art. Je vais de château en maison mais je dois bien avouer avoir un penchant pour les fêtes de village où l'ambiance est la plus souvent extraordinaire. Cela fait quarante trois printemps que je marche sur les routes de l'Harmonde et je peux dire qu'il n'y a pas beaucoup de satyres qui peuvent se vanter d'avoir vu autant de pays que moi. Car, comme vous l'avez compris, du satyre, j'ai l'apparence ainsi que le goût et la passion des femmes. Cela me mena bien souvent à de grands problèmes mais on ne peut aller contre sa nature, surtout quand la nature a si bien fait les choses.

Or donc, je m'en revenais d'un charmant village qui célébrait un mariage, mariage fort réussi au demeurant et dans lequel j'eus l'immense honneur de chanter quelques chansons. La fête étant réussie, on me paya grassement et comme je ne peux me résoudre à rester bien longtemps à un endroit, j'empochais la somme et repartit sur la route vers une destination qui ne m'était pas encore connue. Je n'aime pas savoir où je vais et cela me permet d'éviter la monotonie du temps qui passe inexorablement. Las, le premier problème du troubadour est celui de la route et surtout de ceux qu'on y rencontre car je puis vous l'affirmer, on y fait plus souvent de mauvaises rencontres que de bonnes. Moi qui aie toujours refusé l'usage de la violence, hormis dans un lit, mais c'est un autre problème, je me suis souvent trouvé nez à nez avec de vils plaisantins en voulant pour les meilleurs à ma bourse et pour les autres, à ma vie. Ma bourse est rarement pleine et sachant que je n'aurais nul mal à la remplir, je cède toujours avec le sourire plutôt que de tenter vainement de la garder. Quant à ma vie, jusqu'à preuve du contraire, je n'en ai qu'une ce qui explique sûrement que j'y tienne et que cela me donne la plupart du temps des

ailes lorsque je prends la fuite. Lâche ? Oui, évidemment mais je crois vraiment qu'il faut que chaque personne fasse un choix dan sa vie. J'ai choisi d'être un faible et il faut maintenant que je l'assume.

Je n'ai pas à me plaindre, depuis toutes ces années, la course à pied a toujours suffi à me sauver. Les brigands sont forts mais rarement intelligents et encore moins sportifs. Mais il y a quelques jours, j'ai bien cru que ma chance avait tourné.

Je partais donc de ce village et après une journée d'un chemin tortueux, je me retrouvais face à face avec une bande de malpropres avec des airs peu louables. Je compris immédiatement qu'ils faisaient partie de la catégorie qui ne se suffiraient pas de ma bourse, aussi remplie soit-elle c'est pourquoi je commençais à regarder aux environs, histoire d'étudier un plan de retraite mais je dus bien admettre que pour une fois, j'étais tombé sur quelques olibrius pas trop abrutis car ils avaient visiblement bien préparé leur coup. Il ne me restait plus qu'à tenter de parlementer, ce qui ne s'avéra pas des plus efficace, il faut bien l'admettre. Je ne tardais pas à me retrouver à terre comme un simple objet avec lequel on s'amuse. Un des cinq gaillards m'assena un violent coup dans les côtes et je me retrouvais immobilisé au sol par la douleur, ne croyant vraiment pas m'en sortir.

C'est alors que le silence s'est installé. Je n'osais pas bouger de ma position de peur de prendre un autre coup mais risquait tout de même à relever la tête pour essayer de comprendre ce qui se passait. A peine avais-je levé les yeux que le corps d'un des malotrus s'écroula sur moi. Il ne faisait nul doute qu'il était mort mais aussi qu'il était beaucoup trop lourd pour moi et je croulais soudain sous le poids. J'entendis un bruit de corde et vit un deuxième bonhomme tombé à la renverse, une flèche lui transperçant le gosier. Les trois autres ne demandèrent pas leur reste et déguerpirent sans se retourner. Après maints efforts, je parvins enfin à me dégager de dessous mon lascar et je pus me relever avec une grimace car mon côté me faisait horriblement souffrir. Je finis par me retourner pour voir ce qui les avait tant effrayé, pensant découvrir une véritable armée, je ne vis qu'un jeune homme en retrait devant une magnifique, que dis-je, merveilleuse cavalière qui s'avançait vers moi. Je lui fis mon plus beau sourire, en guise de remerciements et m'apprêtait à lui déclamer un compliment, de ceux que je réserve aux cas exceptionnels lorsqu'elle me coupa la chique et me dit tranquillement en passant à mes côtés sans même me regarder :

- Nous descendons vers le sud. Si cela t'intéresse…

Le sud, je me suis dit, pourquoi pas ? Je crois que je l'aurais suivie n'importe où, à vrai dire. Je m'empressais de ramasser mon paquetage et parti à la suite de la donzelle avec la ferme intention de ne pas la quitter des yeux. Le jeune homme que j'avais déjà presque oublié, me tendit une généreuse main pour m'inviter à monter sur son cheval, offre que je ne refusais pas, même si je n'ai jamais eu un très grand goût pour les sports équestres.

- Je m'appelle Cyrius et elle, c'est Iriana.
- Moi, c'est Louison. Louison Cistrerond. Enchanté de faire votre connaissance et mille mercis pour m'avoir sauvé de cette périlleuse situation.
- Ce n'est pas moi qu'il te faut remercier. Je n'ai même pas eu le temps de descendre de cheval. Les flèches, c'est elle.
- Wahou ! Qu'elle femme !
- Oui.

Je devinais sans mal à son " oui " que le Cyrius était amoureux d'elle mais qui ne l'aurait pas été. Et puis, ma doctrine personnelle, c'est : quand y en a pour deux, y en a pour dix. Nous étions trois, tout espoir était donc permis.

La nuit s'approchant, Iriana décida de s'arrêter et commença à installer un campement de fortune. L'aidant de mon mieux et tentant vainement de me faire voir d'elle, je pris aussi le temps de mieux la regarder. Je ne parvins pas à lui trouver un seul défaut, si ce n'est ce mutisme permanent qui était des plus dérangeant. Cyrius dut comprendre mon embarras et vint près de moi pour me glisser dans l'oreille :

- Ne te formalise pas trop, cela fait trois jours que je chevauche à ses côtés et elle n'a pas du décrocher plus de dix mots.

En effet la tâche allait être lourde mais je me sentais vingt ans de moins. Prenant le minotaure par les cornes, je m'approchais d'elle avec la ferme intention d'obtenir au moins une conversation. Alors que j'étais à moins d'un pas, elle se retourna et me fixa de son regard de braise. J'en fus tout démuni et me contentai d'un :

- Ou va-t-on ?
- Au sud.
- C'est quelque peu vague comme notion.
- Tu es libre de partir quand tu veux, je ne te retiens pas.

- Ce n’est pas ce que je voulais dire. En fait, je voulais juste savoir, comme ça, histoire de lier la conversation.

La femme s’arrêta, me regardant toujours, semblant évaluer la situation. Enfin, après un moment qui fut interminable, elle reprit :

- Il y a à quatre jours de marche un château. Château Magnard, plus précisément. C’est là que nous allons.

Cette phrase était sans équivoque. Je compris immédiatement que la discussion était close et repartit à mes tâches ménagères. Je connaissais de réputation le château Magnard. C’était le fief d’un homme puissant et redouté, Stanislas Belindor. On disait d’horrible chose sur son compte et l’idée de me retrouver devant cet homme ne me plaisait guère. Malgré tout, je décidais tout de même de la suivre, rien que pour voir ce qui allait se passer.

Alors que nous étions presque couchés, Cyrius posa à voix haute une question. Sans s’être tourné vers Iriana, nous savions tous qu’elle lui était adressée. C’était sûrement la première question qu’il lui posait :

- Pourquoi nous avoir emmenés ?

Un silence s’ensuivit et elle finit par répondre :

- J’ai mes raisons.
- Lesquelles ? s’enhardit le gamin.
- Louison va nous aider à pénétrer dans le château.

Entendre mon nom dans sa bouche fut un véritable délice. Elle contait donc se servir de moi et plus particulièrement de mes talents pour pénétrer la place fortifiée. Mais dans quel but ? Cyrius, qui devait se poser les mêmes questions que moi, s’empressa d’enchaîner :

- Que comptez-vous y faire, à l’intérieur de ce château.
- Tuer son propriétaire.

Elle venait de dire cela avec une aisance et un détachement qui me fit froid dans le dos. Etait-elle un assassin que l’on payait pour effectuer de basses besognes. Je n’arrivais pas à imaginer cela. Cyrius ne semblait pas choqué par la réponse et continua :

- Et moi ? En quoi vais-je vous aider ?
- Tu le sauras bien assez tôt. Maintenant, dormons, la route est encore longue.

Sur cette dernière réplique, elle se retourna et plus personne n’osa dire autre chose. Pourtant, je puis vous assurer que les questions se bousculaient dans ma tête et je ne devais pas être le seul dans cette situation. Je ne parvins pas à fermer l’œil de la nuit et me réveillais le lendemain matin extrêmement fatigué. Dans quelle sombre histoire venais-je de m’empêtrer ? J’hésitais encore à partir mais la seule vue d’Iriana se levant m’en ôta tout désir. Si rien qu’une fois je devais faire preuve de courage, ça devait être celle-là. Sans un mot sur la conversation de la veille, nous repartîmes vers le sud.

Troisième partie

Cela faisait maintenant trois jours que nous arpentions le chemin qui devait nous mener à château Magnard. Trois jours depuis que nous avions enfin appris le but de notre voyage avec Iriana. Je dois bien avouer que nous ne parlâmes presque pas durant cette période où chacun semblait absorbé dans ses pensées. Louison était un pourtant un excellent compagnon de route. A chaque halte, il nous poussait la chansonnette avec sa voix qui savait se faire si douce et mélodieuse. C’était un satyre souriant et agréable et bien que je fus absolument persuadé qu’il était amoureux, comme moi d’Iriana, je n’arrivais pas à le concevoir comme un ennemi, ni à avoir d’antipathie contre lui. Iriana était quant à elle fidèle à ses habitudes. Elle parlait peu, ne souriait que rarement et malgré les pitreries que débitait Louison, je ne l’ai jamais vue rire. Souvent, alors que mon cheval marchait lentement sur la route, je me demandais pourquoi nous la suivions. Louison est bien sûr un saltimbanque, un homme qui va de par les routes et qui ne sait pas ce que cela peut-être de s’établir à un quelconque endroit. L'itinérance est une philosophie et il avait dû l’adopter il y a bien des années. Pour lui, aller au Sud ou au Nord, cela avait bien peu d’importance. Il s’était créé une vie sans aucun but précis et la vivait au jour le jour. Mais de là à suivre une meurtrière, même si elle lui avait sauvé la vie…

Moi, je ne savais toujours pas pourquoi j'étais là. Il y avait bien entendu la simple raison que j'étais tombé fou amoureux d'elle au premier regard mais cela n'était pas tout. Il y avait un mois de ça, je m'étais lancé dans un grand voyage. J'avais juste vingt ans et je n'avais jamais rien vu du monde. Voulant réparer cette grave erreur à mon sens, j'avais établit un itinéraire précis, je voulais voir certaines villes, en éviter d'autres. J'avais conscience que je ne pourrais pas tout voir et avait en conséquence fait des choix. Dans cette auberge, au milieu de nulle part, je l'avais rencontrée et tout était devenu flou. Elle n'allait pas dans la direction que je m'étais fixée mais je l'ai pourtant suivie. Cela peut paraître anodin mais durant toute mon existence, j'ai toujours pris soin d'éviter le hasard. Je me suis fais le fervent défenseur de l'organisation et pourtant, ce jour-là, j'ai fait fi d'années d'éducation. Aujourd'hui, je suis perdu. Je veux dire que je ne sais absolument pas où je suis ni comment rejoindre la route que j'avais tracée. J'avais simplement eu l'impression que cette rencontre allait changer ma vie et qu'il ne fallait pas que je passe à côté d'une telle aubaine.

Voilà donc deux personnes, Louison et moi, qui suivons une femme extraordinaire, vers un destin qui pourrait bien nous mener à la mort. Et si nous ne savons pas pourquoi nous faisons ça, nous sommes tout à fait conscients que nous n'avons quelque part pas d'autres choix. La preuve en est que depuis ces derniers jours, nous n'avons même pas parlé de ça entre nous. On se contente de rester silencieux, attentif à la moindre des paroles de notre guide que nous suivons aveuglément.

Mais au bout de trois jours, il se passa une chose étrange. A mesure que nous approchions du château, Iriana semblait de plus en plus troublée et lorsque nous fîmes enfin halte, à la nuit tombée, elle s'assit devant nous pour nous parler. Elle prit un air grave et commença de la plus étrange façon :

- Je m'appelle Iriana de Valestar, fille du compte Jason de Valestar et de sa bien-aimée Léonore, épouse fidèle et aimante. A la mort de mes parents, emportés par une maladie aussi virulente que rapide, j'ai quitté mes terres du nord, abandonnant tout ce que je possédais. J'ai pris la route dans l'unique but de tuer quatre hommes. Le premier s'appelait Krigan et était le chef d'une petite troupe de mercenaires. Je l'ai tué en enfonçant ma rapière dans sa gorge avec une délectation que vous ne pouvez même pas imaginer. Le deuxième se nomme Stanislas Belindor et nous allons bientôt arriver à son château. Je lui réserve une mort moins douce que Krigan. Le troisième vit à quelques journées de Château Magnard. Il vend des esclaves et à un goût particulièrement prononcé pour les femmes. Il se fait appeler Simius le pourvoyeur. Vous me vendrez à lui et je lui règlerai son compte dès que j'en aurai l'occasion. Le quatrième… Le quatrième mourra aussi mais il n'est pas utile pour le moment que vous connaissiez son nom.

Elle s'interrompit quelques instants et nous restions immobiles, buvant littéralement la moindre de ses paroles. C'est Louison qui sortit le premier de sa langueur.

- Pourquoi ?
- C'est une longue et douloureuse histoire. Avant que vous n'en sachiez plus, il faut que vous compreniez que je ne ferai pas machine arrière. Je ne renoncerai jamais à cette tâche, quoiqu'il arrive et quoique vous me disiez. Si l'un d'entre vous essaye de m'en empêcher, je tiens à vous prévenir tout de suite que je le tuerai sans remord. Si vous acceptez de me suivre, c'est un voyage sans condition. Me suis-je bien fait comprendre ?

Nous hochâmes de la tête tous les deux en signe d'acquiescement et elle parut satisfaite de cette réponse. Elle enchaîna :

- Alors que j'étais encore toute jeune, il se créa juste à côté de chez nous une sorte de secte qui prônait l'ascension vers un monde meilleur. Le moyen de monter ainsi ne tenait qu'à la bonne volonté des adeptes et aux sommes faramineuses que les chefs de cette secte demandaient. Mon frère aîné, Valérian, se retrouva embarqué dans cette méchante histoire. Lui et moi avions une grande complicité. Malgré qu'il soit beaucoup plus âgé que moi, il aimait à jouer avec sa petite sœur pendant de longues heures et je l'aimais énormément, peut-être même plus que nos parents. A partir du moment où il rentra dans cette institution, pour l'amour d'une quelconque courtisane, il changea du tout au tout et se fit plus distant avec moi et la famille en général. Il ne revenait que pour demander toujours plus d'argent à notre père qui finit par comprendre que les gourous de cette secte n'étaient que de viles crapules. Il cessa donc de donner de l'argent à Valérian qui entra dans une rage sans nom et qui claqua la porte de notre foyer pour ne plus y revenir. Nous étions tous triste mais que pouvions-nous faire face à l'endoctrinement qu'il avait subi. Nous prîmes donc notre mal en patience en nous disant qu'il finirait bien par se lasser. Il n'en fut rien et nous apprîmes un jour qu'il s'était offert en sacrifice pour expier

l'avarice de sa famille. Mes parents ne se remirent jamais de cet acte fanatique. Nous ne fûmes pas les seuls à pâtir de ces brigands et les autorités finirent par dissoudre la secte. Mais ils ne mirent jamais la main sur les gourous qui étaient parti avec l'argent. Il y eut des recherches mais elle finirent par se perdre dans le temps et on nous dit qu'il fallait maintenant tourner la page. De ce jour, je n'eus de cesse de vouloir me venger. Je savais pertinemment que j'aurais bien plus de mal qu'un homme pour les retrouver et les tuer et pris donc la décision d'être patiente et de prendre le temps de parfaire un entraînement que j'avais commencé un peu plus tôt. Je devins une élève aguerrie en ce qui concerne le maniement des armes et je me mis aussi à la magie. Il me fallut du temps pour me sentir prête à affronter ces hommes. Durant des mois, j'exerçais le métier de mercenaire et d'assassin à mes heures perdues. Puis, il a fallu que je retrouve leurs traces et ce ne fut pas facile. Maintenant que je sais qui ils sont, je n'aurai de repos que lorsque je les aurai tous tués. Krigan était le bourreau de la secte. C'est lui qui s'occupait d'infliger les sanctions et faisait respecter l'ordre parmi les adeptes. Stanislas Belindor s'occupait de la gestion et de la trésorerie. Simius était le recruteur, c'est lui qui arpentait les villes avoisinantes, toujours au bras de charmantes créatures qui devaient séduire les futures adeptes. Le quatrième était le chef charismatique de l'ordre. Il était le plus cruel aussi. Un homme d'une implacable méchanceté qui n'avait d'yeux que pour l'argent et le pouvoir.

Elle s'arrêta de nouveau et nous regarda fixement. Il faut dire que nous devions faire une drôle de tête. D'abord à cause de cette terrible histoire mais surtout parce que nous ne comprenions toujours pas comment elle pouvait faire pour parler autant, elle qui n'avait pas décroché trois paroles d'affilé depuis des jours. Enfin, nous découvrions son vrai visage, tout entaché de vengeance et cela nous fit un peu peur. A ce moment, nous comprîmes sa détermination. Nous savions aussi que nous l'aiderions de notre mieux pour acquitter cette tâche et ce jusqu'à la mort s'il le fallait. Elle sembla comprendre nos pensées et ajouta :

- Demain, nous entrerons dans Château Magnard. Je ne pense pas que cela sera spécialement difficile. Par contre, nous risquons d'avoir plus de problème pour en sortir. Il faudra se battre et nous y laisserons peut-être des plumes. Etes-vous toujours déterminés à m'accompagner ?

Incapable de parler, nous acquiesçâmes de nouveau.

- Très bien, il se fait tard et une rude journée nous attend demain. Dormons un peu.

Elle se retourna et s'allongea. Nous savions pertinemment qu'elle ne dormirait pas cette nuit, comme elle n'avait pas du dormir la veille de l'assassinat de Krigan. Nous non plus d'ailleurs. Ce fut une longue nuit de veille à écouter la respiration des autres. Le combat me faisait peur et Louison semblait le craindre encore plus. Je n'avais jamais été directement confronté à ce genre de chose, mis à part dans l'auberge où par une vanité et une bêtise sans pareilles, je m'étais élevé contre trois guerriers pour porter secours à une femme que je ne connaissais même pas. J'aurais pu y perdre la vie, qu'en serait-il demain ?

Crédits

© Régis Leherpeur, *Iriana*, 2000.
Contacter l'auteur : regleh@club-internet.fr
Hébergement sur le Centresprit, http://centresprit.online.fr, contact : centresprit@free.fr

· Le Parchemin Oublié ·

· AMELUNE · (d'après une idée de Jons reprise par Kutchuk pour ces écrits)
La cité d'Amelune tient une place importante sur l'île de Malécueils. Véritable comptoir commercial, elle s'est rapidement développée grâce notamment à un important commerce avec les Marches Modéhennes. On y trouve donc aujourd'hui une population importante qui s'étend du simple ouvrier travaillant sur les docks au notable bourgeois qui a réussi grâce au commerce.

Une des grandes particularités de l'endroit est sa construction en étage. C'est ici l'œuvre des nains de l'Equerre qui ont fait une fois encore un travail remarquable. Il n'y a aucun moyen de passer d'un étage à un autre sinon en empruntant une sorte d'ascenseur, vaste plate-forme qui s'élève dans les airs grâce à une machinerie mis au point par les nains et trop compliquée pour que l'on s'attarde à la détailler. Le tout serait simple s'il n'y avait un petit inconvénient : les élévateurs sont gardés par d'étranges personnes appelées les sans-âmes, êtres aux pouvoirs immenses, incorruptibles, qui choisissent, on ne sait comment, qui doit ou ne doit pas avoir accès à l'étage supérieur. Il est d'ailleurs intéressant de noter que l'on peut très bien réussir à monter d'un étage mais pas pouvoir redescendre. Il ne faut pas chercher une logique dans tout ça, c'est le secret des sans-âmes. Il ne reste plus qu'à expliquer qu'il y a une hiérarchie dans les étages, qui vont du plus pauvre au plus riche en partant bien évidemment du bas. Voilà, telle est Amelune. Mais vous pourrez aisément imaginer qu'elle renferme bien d'autres secrets mais ceci est une autre histoire…

PREMIERE PARTIE

Trois, quatre, cinq, six… Six secondes. Voilà un temps qui me paraît bien court. C'est à peu près à ça que le gamin songeait, accroupi au bord d'une maison. Cela faisait vingt minutes qu'il était là et qu'il comptait, en s'appliquant à respecter le même temps à chaque seconde. Que comptait-il ? En face de lui, un garde faisait des aller retour devant l'embarcadère d'un grand voilier. A chaque allée et venue, il tournait le dos à l'entrée du bateau et cela semblait intéresser au plus au point le jeune garçon. De son poste d'observation, il n'y avait qu'une courte distance entre le garde et lui. Le grand problème était de savoir s'il aurait le temps de grimper à bord avant que le garde ne se retourne. C'était très risqué, de ça il en était conscient mais il n'avait malheureusement pas le choix. Sa vie à Amelune ne tenait plus qu'à un fil et il fallait qu'il quitte cet endroit au plus vite. Pourquoi diable n'avait-il pas l'argent pour monter à bord de ce foutu navire ! Et pourquoi n'y en avait-il pas d'autre avant trois jours. Trois jours, il ne pourrait jamais tenir trois jours de plus.

Il se leva et reparti vers la ville. Le chemin le plus court pour accéder à l'étage supérieur était l'élévateur de la place des pendus. Il lui suffisait pour y accéder de prendre la rue des vertegris qui y menait directement. Il aimait marcher dans cette rue qui avait toujours tant d'animation. Il faut bien dire que cette rue, perpendiculaire aux docks, s'enfonçait droit dans la ville. C'était assurément un lieu de rencontre et de commerce pour tous les navires qui accostaient à Amelune. On pouvait trouver de tout, les commerces étaient fleurissants et attiraient même la bourgeoisie amelunienne. Ici, il avait l'impression d'être quelqu'un quelque part. Lui, l'orphelin qui durant toute sa vie s'était battu pour manger et boire ne se faisait rejeter par personne. Après tout, qui aurait pu penser qu'il n'avait pas le sou. Il était encore bien habillé, était propre et sans son jeune âge, il aurait ressemblé à un jeune noble. Les commerçants l'accostaient, lui proposaient des épices, des draps de soie brodés, une épée et mille

autres choses. Et puis, il y avait le bruit. Il ne supportait pas le silence des autres étages, cette impression qu'il ne se passait jamais rien, comme si la ville elle-même s'était scindé en deux. Dans le quartier des docks, où il se trouvait et dans la marche du logis, juste au-dessus, on vivait et on le savait. Il y avait toujours une mégère en train de crier sur son homme qui sortait encore saoul d'une taverne, un mendiant qui clamait son désarroi, un artiste tentant de vendre un portrait à une jeune damoiselle. Les gens ne dormaient peut-être pas bien à cause du bruit venant de la rue mais ils étaient certains de ne pas être mort. Au-dessus, la vie était bien différente. On voulait se croire supérieur, ne parlant jamais fort, sans dire un mot plus haut que l'autre. Pour lui, il n'y avait qu'hypocrisie et malveillance dans les étages du haut.

Il croisa une petite fille qui vendait des fleurs. Elles étaient belles et fraîches et sorti sa dernière pièce pour orner sa veste d'un de ces petits éclats de joie. Après tout, il ne se souciait plus de savoir où il allait dormir le soir venu, soit il serait enfin parti, soit il serait mort. Dans de pareille condition, au diable l'avarice. Néanmoins, il avait faim. Il décida d'aller chez le gros Huc.

Il existait dans la rue des vertegris une boutique qui vendait durant toute la journée d'étranges mets dont tout le monde raffolait. Un jour, le gros Huc, que tout le monde appelait ainsi à cause d'une surcharge pondérale bien au-dessus de la moyenne, eut l'idée de mettre des morceaux de loutres grillés dans du pain. Tout le monde se moqua bien mais il s'avéra que le mélange était délicieux et rapide à manger. Les marins venaient tous les jours pour se sustenter et repartaient de suite à leur travail, mangeant en marchant, ce qui était un gain de temps considérable, surtout lorsque l'on est payé à la tâche. Le petit commerce connut une croissance inespérée et le gros Huc devint riche. Son rêve ayant toujours été de vivre dans l'étage le plus élevé, il s'acheta une maison tout là haut. Le seul problème, c'est que pour une raison obscure, le dernier sans-âme qu'il avait rencontré, celui qui aurait du lui donner accès à l'étage ultime, refusa catégoriquement de lui céder le passage. Depuis ce jour, il retourne là bas, espérant qu'il puisse enfin voir la maison qu'il s'était achetée. Il en est resté relativement aigri et pris sur-le-champ 40 nouveaux kilos.

Alors que le jeune homme s'approchait du commerce, il s'aperçut à sa grande satisfaction qu'il y avait beaucoup de monde devant l'étalage. Il se fondit dans la foule et commença à parler avec une personne qu'il n'avait jamais vu et qui attendait son tour. Il s'arrangea pour parler assez fort. Pour son plus grand plaisir, son interlocuteur était nouveau à Amelune et venait de débarquer. Il orienta doucement la conversation vers l'étage supérieur. Lorsqu'il arriva enfin devant le gros Huc, il lui commanda un plat énorme. Alors que le commerçant effectuait son travail, il tint la conversation suivante :

- Oh oui, mon bon monsieur, l'étage supérieur est absolument magnifique. Il n'y a là bas que des villas splendides avec des balcons remplis de fleurs. Et la vie y est paisible.
- C'est vrai que tout cela à l'air magnifique, lui répondit son interlocuteur, mais tout le monde ne doit pas pouvoir y aller ?
- Non bien sûr, la vie y est très chere. Néanmoins, j'ai entendu parler d'une maison abandonnée qui appartiendrait à un commerçant d'Amelune et qui fait office de maison de passage pour tout ceux qui le désirent. Le commerçant n'est évidemment pas au courant mais tous les mendiants qui peuvent accéder à l'étage supérieur vont y habiter, si le cœur vous en dit, c'est gratuit…
- Excusez-moi, jeune homme, dit alors le gros Huc, cette maison ne se tiendrait pas dans la rue des centenaires ?
- Oui, il me semble, en effet.

Le visage du gros Huc changea alors du tout au tout. Son immense masse adipeuse se leva tout d'un coup, son visage devint rouge de colère et il s'apprêta à s'élancer. Le moment était délicat pour le jeune

homme qui parvint malgré tout à attraper le morceau de pain rempli de viande avant que le gros Huc ne commence à courir. Oui, courir et ce malgré son poids. Il fulminait en criant qu'il ne s'était pas usé la santé pour voir des mendiants habiter chez lui et que ce n'était pas un sans âme qu'il l'empêcherait de passer pour récupérer son bien.

Le jeune homme souriait en mangeant son plat et en voyant cette masse pachydermique balayer tout sur son passage et se diriger vers l'élévateur. Il ne se faisait pas de soucis pour le gros Huc, qui dans cet état n'était jamais parvenu à la moitié de la marche des logis. Il s'écroulait sur place et pleurait à chaudes larmes en se promettant de maigrir, promesse qu'il ne tenait en général que dix malheureuses minutes.

Le ventre bien rempli, il décida de quitter la rue des vertegris pour s'enfoncer dans le quartier des docks. Il voulait une dernière fois revoir la belle Paméine qui servait dans une auberge mal fréquentée du quartier noir. En effet, loin de l'agitation des commerces se trouvait un endroit où peu de monde s'aventurait. Seul les plus déshérités traînaient par là bas. On y trouvait tellement de malheur qu'on décida de ne plus éclairer les rues durant la nuit. C'est pourquoi, aujourd'hui, on l'appelle le quartier noir. Lorsqu'il était arrivé à Amelune, il avait séjourné plusieurs semaines là bas. Bien sûr, les rues étaient dangereuses mais on y trouvait une solidarité spécifique aux gens qui habitaient là. Il se souvint que durant toute cette période, il n'avait jamais eu faim, trouvant toujours quelqu'un pour lui donner un morceau de pain. Entre pauvres, on se laisse pas tomber. Paméine servait dans une auberge où le crédit était de mise. Le patron, un nain au passé mystérieux refusait de poursuivre les mauvais payeurs. En fait, la raison était très simple, la ville lui reversait une forte somme chaque mois pour qu'il continue. On ne voulait pas voir la racaille se déverser dans toute la ville alors qu'on pouvait la canaliser dans un seul endroit. Quant à Paméine, personne ne sait pourquoi elle continuait à servir ces ivrognes. Elle était belle et souriait toujours. Elle passait sa journée à faire des remontrances aux clients qui la pelotait régulièrement mais dans le fond, elle s'en fichait. Elle voyait bien les sourires de ces pauvres bougres qui avaient tout perdu ou pire encore n'avaient jamais rien eu. Elle était un peu leur soleil, leur lumière lorsque le jour sombrait et que les rues du quartier noir disparaissaient lentement.

Le garçon était trop jeune pour espérer être aimé d'elle mais ce n'était pas grave, il se faisait une raison. Il arriva enfin devant l'auberge et poussa la porte. Il avait déjà vu bon nombre de lieux répugnants mais il devait bien avouer que celui là obtenait la palme. Tout ici était sale et sentait mauvais, il se demandait comment elle pouvait supporter cela. Mais elle le faisait assurément puisqu'elle se tenait assise sur un grand tabouret et qu'elle se précipita vers lui pour lui donner une table. Paméine avait l'œil depuis tant de temps passé ici et pouvait repérer du premier coup les clients qui n'avaient pas d'argent. Elle installa le gamin et lui glissa à l'oreille : " Un verre, et après tu t'en vas.". Elle se releva et lui fit un clin d'œil pour vérifier qu'il avait bien compris. Il lui fit un signe de la tête et elle partit lui chercher ce qu'il voulait. Pendant ce temps, il réfléchissait. Qu'est-ce qui avait pu pousser une fille comme ça à en arriver là ? Et dire que tout ce qui lui arrivait à l'heure actuelle était de la faute de cette charmante personne et elle ne le savait même pas. Bien sûr, il ne doutait pas qu'elle aimait aider les autres mais il ne pouvait croire qu'elle restait ici simplement pour cette raison. On peut aider les autres de bien d'autres moyens. C'est ainsi que tout a commencé, lorsqu'il a voulu comprendre ce qui la retenait. Depuis ce jour, il a connu bien des déboires, il a compris et tout fait pour qu'elle soit un jour libre. Il se peut même qu'il ait réussi mais elle ne saura jamais que c'est grâce à lui. Ironie du sort ? Qu'importe, il ne regrette pas ce qu'il a fait. Peu à peu, il pencha la tête sur sa main et commença à réfléchir. Mais comment tout cela avait-il commencé ? Ah oui, c'est vrai, tout commença …

DEUXIEME PARTIE

On m'appelle Lenni. Je sais, ce n'est pas très original mais les orphelins ne bénéficie malheureusement que rarement de noms originaux. Avec le temps, on finit par s'habituer. J'ai actuellement douze ans et je vis à Amelune. Le pire est que je pourrais presque m'arrêter là en ce qui concerne ma vie. Elle n'a jamais été extraordinaire si l'on met à part les années de galère, la recherche incessante de nourriture, la débrouillardise obligatoire dont j'ai du faire preuve à chaque minute de ma courte expérience. Parce qu'il faut bien que vous compreniez un point important, je suis poursuivi par la malchance. Vous allez me dire qu'elle n'existe pas, qu'il suffit la plupart du temps de vouloir quelque chose pour l'obtenir et à ce genre d'argument, je vous répondrais qu'il aurait suffit que vous viviez une journée dans ma peau pour comprendre que se sont des foutaises. La malchance existe et je l'ai rencontré dès ma naissance. Ma mère est morte en couche et mon père, ne supportant pas cela et surtout ne supportant pas l'idée de m'élever seul, s'est enfui et m'a abandonné dans une ruelle. C'est là que j'ai été trouvé par un homme. Coup de chance, me direz-vous, car j'aurais pu mourir dans cette ruelle, oui, mais si vous trouvez ça chanceux d'être élevé par un ivrogne qui projetait de me louer à quelques grands sous prétexte que j'avais un beau petit c…, je vous répondrais que je doute fortement de cela.

Il y a deux ans, j'ai réussi à m'enfuir et c'est au péril de ma vie que j'ai obtenu d'un capitaine pirate qu'il m'embauche sur son bateau. Durant deux ans, j'ai vécu dans un rêve. La vie était paisible, il y a avait bien quelques batailles à livrer de temps en temps, mais dans l'ensemble, tout le monde m'aimait bien, le capitaine compris et je devins petit à petit l'égérie du navire, voir même, comble parmi les combles, le porte-bonheur de l'équipage. J'étais enfin heureux, jusqu'à ce triste jour où le bateau s'échoua, pis sombra corps et bien dans les écueils d'une île au large des Marches Modéhennes. Je fus le seul survivant. Une chance ? Je ne pense pas que perdre la vie dont on rêvait soit une chance mais c'est encore une question de point de vue. Dans mon malheur, je parvins à récupérer un coffre. A vrai dire, il me servit de bouée de sauvetage pour rallier le rivage qui n'était pas loin. Voilà comment je parvins à Malécueils.

J'ai ensuite rallié la ville la plus proche en ayant pris soin de cacher le précieux coffre auparavant. J'étais maintenant un nouvel arrivant à Amelune, j'étais jeune, ne possédait rien et ne savait pas faire grand chose. Je m'installais donc dans le quartier noir des docks. Je vivais à l'époque de mendicité et surtout de l'aumône des habitants du coin. Heureusement, la nature m'avait doté d'une âme optimiste et je parvins tant bien que mal à survivre. Et puis j'avais mon petit soleil à moi. Lorsque tout allait au plus mal, je courais à l'auberge pour voir Paméine. Evidemment, je ne lui parlais pas. Elle avait 22 ans, j'en avais à peine douze. Vous pouvez trouve étrange que je puisse déjà être amoureux mais je ne pense pas qu'il y ait un âge pour ce genre de choses. Rien que de la regarder servir durant une heure et je me sentais remonté pour un mois.

Un soir que je fouillais quelques poubelles près de la mer, à la recherche d'un poisson qu'un navire aurait jeté mis qui ne serait pas encore tout à fait mauvais, je l'aperçu sur la plage. Je m'approchais doucement et fit un grand détour pour apercevoir son visage. J'étais heureux de cette rencontre et de pouvoir enfin la voir autrement que comme une serveuse et surtout en dehors de l'auberge. Mais dès que je la vie pleurer, je fut bouleversé. Que pouvais-je bien y faire, moi, un pauvre petit garçon ? J'étais en plus étonné puisque je l'avais toujours vu souriante et apparemment heureuse. Je compris ce jour là qu'elle ne l'était pas, qu'elle jouait la comédie à des centaines de personnes chaque jour et que de temps en temps, elle venait ici pour évacuer le surplus, pour pleurer un bon coup et pouvoir enfin,

durant un court instant, s'apitoyer son sort. Mais pourquoi ? Quel pouvait être son terrible secret qui l'empêchait de partir loin de cette ville, de ce quartier, de cette taverne mal fréquentée ? I fallait que je le sache et que je fasse quelque chose pour elle.

Lorsque l'on est comme moi un vagabond des rues, on finit toujours par avoir quelques contacts avec des voleurs. A Amelune, les voleurs étaient organisés dans une guilde et se faisaient appeler les Tanegris. Je connaissais justement un vieil homme qui m'avait pris en sympathie et qui me donnait quelques fois un peu à manger ou un tuyau pour que je puisse me faire un peu d'argent. J'avais le pressentiment que la guilde ne pouvait pas faire autrement que d'être au courant de ce qui arrivait à Paméine. J'allais donc retrouver le vieux à l'endroit où il se trouvait toute la journée, au coin la rue des émissaires dans la marche des logis.

Amelune étant divisée en étages, toute la vie de la cité s'était organisée autour de cette manière de voir les choses. Ainsi, on trouvait au niveau de la mer, les docks et mon habitat, le quartier noir. C'est à cet endroit que tout le commerce existait. Il y avait bien sûr des commerçants dans les étages supérieurs mais ils venaient forcément s'approvisionner aux docks, vu que toutes les ressources étaient là. Cela en faisait un endroit des plus vivants mais qui ne laissait que peu de place pour que des gens y vivent. Alors, les habitants d'Amelune, ceux qui n'étaient pas vraiment fortuné mais qui avait tout de même assez d'argent pour s'offrir une maison, s'installaient dans la marche des logis, l'étage se trouvant juste au-dessus des docks. Ce qui était vraiment étrange dans ici, c'est que le quartier vivait à deux vitesses. La journée, il n'y avait guère que les femmes les enfants et les vieillards, les hommes étant occupés à travailler autre part et le soir, ils revenaient de leurs journées fourbus et restaient chez eux. C'était un véritable dortoir qui ne vivait réellement que durant le jour. Il y avait bien évidemment quelques ivrognes la nuit qui déambulaient dans les rues mais pas vraiment une agitation. La journée, par contre, les commérages allaient bon train, des femmes passaient de maisons en maisons pour raconter et médire, on lavait le linge dans les lavoirs qui bordaient l'Arnille, quelques vieux tenaient conseils, assis sur les bancs plus vieux qu'eux et se rappelaient leur jeunesse et les exploits qu'ils n'avaient jamais du réaliser. En gros, il y faisait bon vivre.

Le vieil Albert se tenait donc dans la rue des émissaires. On avait baptisé cette rue ainsi car toutes les personnes importantes qui venaient à Amelune, laissaient leurs domestiques dans cette rue. Ils étaient les seuls habitants de passage de la marche et donc, une véritable mine d'or pour les voleurs. Albert était passé maître dans l'art entuber ces nouveaux venus en leur vendant une poudre miraculeuse qui devait, selon ses dires, vous donner une ardeur sans précédent durant les ébats amoureux. Le plus drôle, c'est qu'il avait fini par croire à son baratin. C'est peut-être pour cette raison qu'il arrivait si bien à convaincre les incrédules et à leur vendre à prix d'or la précieuse substance. Je n'ai jamais su ce qu'il y avait vraiment dans les petits sachets du vieil Albert, mais une chose est sûre, c'était une duperie de premier ordre. Comme les acheteurs ne restaient jamais longtemps et qu'ils revenaient encore plus rarement, Albert n'avait presque jamais de plainte. Il valait mieux d'ailleurs puisque la guilde lui avait gentiment alloué l'aide d'un ogre mastoc qui ne le quittait pas d'une semelle. Cet ogre avait pour lui été la récompense suprême d'une longue vie de labeur et il le considérait avec une fierté presque risible.

Pour me rendre chez lui, je devais donc changer d'étages. Je détestais cela. Ce n'est pas tant de prendre les élévateurs qui me dérangeaient, au contraire, j'aimais assez cela, mais il fallait passer devant les sans-âmes. Comme on n'était jamais certains qu'ils vous laisseraient passer, une sensation désagréable montait en moi à chaque fois, l'impression d'être un coupable, de me reprocher quelques choses que je n'avais même pas commis. Je m'arrangeais donc pour fréquenter le moins possible les élévateurs et rester où j'étais. De plus, l'idée de réussir à monter d'un étage sans être certain d pouvoir redescendre m'horripilait. Je tenais à ma liberté et je savais pertinemment que si le passeur refusait de me laisser redescendre, je ne pourrais plus quitter Amelune. Mais, que n'aurais-je pas fait pour ma belle

Paméine. C'est ainsi que je partis en direction de l'élévateur. Comme d'habitude, il y avait un monde fou qui attendait devant. Plus l'o montait, moins la foule était importante mais comme vous pouvez l'imaginer, il fallait passer par le premier pour arriver au dernier, donc on trouvait toute sorte de personnes et toutes sortes de classes sociales. Il y avait tout de même un côté marrant dans cette histoire, il y avait toujours un gros bourgeois ou un noble se rendant dans la marche supérieure qui se voyait refuser le passage. Ils développaient alors une tonne d'arguments, plus invraisemblables les uns que les autres et tentaient toujours à la fin de soudoyer le sans-âmes. Rien n'y faisait et il devait rebrousser chemin sous les rires de la foules et des badauds.

Une logues filles se formaient et passait devant le sans-âmes. Il tendait le bras de temps en temps, signe qu'une personne ne pouvait utiliser le monte-charge. C'est avec un pincement de cœur que je passais devant lui, en espérant que rien ne se passe. Il me laissa passer et je fus soulagé. J'avais fait la moitié du chemin, il ne resterait plus qu'à voir si je pouvais faire le chemin en sens inverse. Je pris place sur la grande plate forme qui s'éleva dans les airs. Le chemin était court et ne durait pas plus de deux minutes. Durant le voyage, on pouvait contempler les docks dans toute leur immensité. J'imaginais la vue que l'on devait avoir en prenant le dernier élévateur. Cela devait être splendide de regarder la ville entière sous ses pieds. Je n'avais jamais tenté d'aller jusque là, de peur de ne pouvoir redescendre. Une fois arrivé, on pouvait voir la foule qui s'entassait pour redescendre. Je pris la première rue à gauche et marchait d'un bon train pour éviter de penser à l'épreuve que je devrais passer tout à l'heure. Chaque chose en son temps et le monde tournera rond me disais-je en moi-même, alors que je parvenais enfin près du petit étalage du vieil Albert. J'allais peut-être enfin avoir les réponses aux diverses questions qui trottaient dans ma tête.

TROISIEME PARTIE

- Tiens, mais ne serait-ce pas le jeune Lenni que je vois arriver là ? Mes yeux me joueraient-ils des tours ? Je croyais que tu ne voulais plus changer d'étage.
- C'est un peu vrai mais il faut de temps en temps savoir faire des exceptions.
- Tu me sembles bien sérieux aujourd'hui, aurais-tu des problèmes pour venir voir ainsi le vieil Albert ?
- Pas de problème, ne t'inquiète pas, juste une ou deux questions, si cela ne te dérange pas ?
- Non, non, bien sûr, pose toutes les questions que tu veux, en ce moment, c'est la morte saison pour les affaires, il n'y a pas beaucoup de bateaux qui viennent jusqu'à Amelune, alors j'ai tout mon temps.

Je me décidais à tout raconter au vieil homme en commençant par l'auberge et Paméine. En gros, je lui expliquais que j'aurais bien aimé savoir ce qui lui était arrivé pour qu'elle reste ainsi dans ce lieu sordide. A mon plus grand étonnement, je vis son visage se fermer au fur et à mesure que je lui racontais mon histoire. Il devenait de plus en plus songeur et lorsque j'eus fini, il m'apparût comme quelqu'un de vraiment soucieux. Quel terrible secret se cachait-il derrière cette jeune femme ravissante ?

A mon grand dam, je n'obtins aucune réponse de sa part. Il commença à me dire qu'il se faisait tard et qu'il devait rentrer au plus vite avant que la nuit ne tombe. Je le repris en lui répondant qu'il n'avait pas bien loin à aller. Voyant que je ne le lâcherais pas aussi facilement, il se décida à me sortir la fatidique phrase, celle que tout les adultes aiment à sortir aux enfants : tu es trop jeune pour comprendre. Je dus

me résigner à en rester là et je décidais de quitter le quartier au plus vite, impatient de retrouver les docks. Je repris donc le chemin en sens inverse, déçu au possible d'avoir fait tout ça pour rien. Il ne me restait plus qu'une cinquantaine de mètres à faire avant de rejoindre la file d'attente de l'élévateur lorsque j'entendis subitement une voix qui m'appelait. Je tournais machinalement la tête à droite puis à gauche, histoire d'essayer de repérer d'où pouvait bien provenir cette voix. Je remarquais alors, sur ma gauche une sombre ruelle et une forme à l'intérieur qui se dessinait. Je pris mon courage à deux mains et m'avançais dans cette direction, bien déterminé à savoir ce que cet individu me voulait. Cela devait être encore un de ces mendiants qui vous propose une fille pour pas cher afin de mieux vous attirer dans un guet-apens, mais à la réflexion, je finis par me dire que j'étais quand même un peu jeune pour ce genre de plaisanteries et que de plus je n'avais franchement pas l'air d'avoir des mille et des cents dans ma bourse. Je finis donc par arriver dans la ruelle avec une curiosité qui ne cessait d'augmenter, d'autant plus que plus je me rapprochais, plus la silhouette s'enfonçait dans la ruelle. Je commençais à ne pas me sentir rassuré lorsqu'elle se mit enfin à parler.

- Je t'ai entendu parler de Paméine avec Albert tout à l'heure.
- Oui, et alors ?

Le simple fait qu'il connaisse le nom d'Albert me rassurait. Cela voulait dire qu'il avait quelques liens avec la guilde des tanegris et que je n'avais normalement pas à m'en faire. En effet, ces personnes parlent rarement avec leur victime. S'il voulait lier conversation, c'est qu'il avait quelque chose à me demander.

- Tu voulais savoir pourquoi elle restait à l'auberge ?
- Entre autres. Le sais-tu ?
- Oui, mais je ne peux t'en parler ici. Ce n'est ni le moment, ni l'endroit. Pourrait-on se retrouver ce soir ?
- Cela me semble possible. Mais il faudra que cela se fasse dans le quartier noir car c'est là-bas que j'habite et j'y retourne sur l'heure.
- C'est malheureusement impossible. Je ne peux descendre sur les docks. Connais-tu la maison de maître Turlebois ?
- Oui, mais qui te dit que je vais rester dans la marche des logis ?
- Tu y resteras si tu éprouves un sentiment pour Paméine. Tu es bien jeune mais tu es aussi mon seul espoir. Derrière la maison se trouve une petite porte qui descend dans une cave à bois. Je t'attendrai là, ce soir. Si tu n'y es pas, tu ne me reverras jamais et tu n'apprendras jamais non plus le secret de Paméine.

Avant même que j'ai eu le temps de prononcer un mot, l'inconnu avait disparu dans l'obscurité de la ruelle. Je fis demi-tour et parti m'asseoir sur un banc, histoire de réfléchir à la situation. On peut dire que j'étais profondément mécontent. D'abord, parce qu'il fallait que je passe la nuit dans la marche des logis. En effet, le rendez-vous risquait de se finir assez tard pour que je ne puisse pas attraper le dernier élévateur. Rien que l'idée de passer encore une nuit ici me rendait morose et puis ce n'était pas tout. Il y avait cet étrange rencontre prévue ce soir. Je ne connaissais pas cet homme et j'étais sur le point d'accepter de le rencontrer dans un lieu où il pourrait potentiellement me trucider sans que personne ne soit au courant avant des semaines. Qui était-il ? Pourquoi ne pouvait-il pas descendre sur les docks ? Une intuition me disait que ce n'était pas juste à cause des sans-âmes. Mais alors, qu'est-ce qui le dérangeait tellement pour faire confiance à un gamin qu'il ne connaissait pas non plus d'ailleurs ? Après tout, je ne traînais jamais par ici et il y a fort peu de chance pour que l'on se soit simplement croisés dans une rue. Il m'avait dit que j'étais son seul espoir ? Cela ne me disait rien qui vaille et pourtant, plus le temps passait et plus j'étais résolu à aller au point de rencontre. Inlassablement, l'image de Paméine

revenait dans ma tête et je ne pouvais la laisser à son malheur. Si malgré mon jeune âge, il y a avait un espoir que je puisse faire un geste pour elle, je me devais de ne pas flancher au premier obstacle.

J'avais passé le restant de ma journée à me promener dans la marche des logis. Tout compte fait, une fois que l'on était arrivé, l'endroit n'était pas si déplaisant. Dommage qu'il n'aie pas accès à la mer car mis à par cela, tout ici était vraiment joli et plaisant. Mes déambulations finirent par aboutir à la maison de Turlebois. Turlebois était célèbre dans tout Amelune. Ce vieux farfadet au visage marqué par les stigmates d'une vie bien rempli, s'était spécialisé, il y longtemps de cela, dans la confection d'instruments de musique. Il parvenait à l'heure actuelle au sommet de son art et sa réputation avait même, paraît-il, dépassé les frontières de notre île. Le seul inconvénient dans cette histoire, c'est que les commandes affluaient et très vite, il ne parvint plus à fournir tous les gens qui lui réclamaient un instrument. Il eut alors l'idée de créer une école de fabrication. A cette époque, le quartier des écoles n'était pas encore développé comme il l'est à l'heure actuelle et il trouva logique de rester chez lui pour apprendre aux jeunes personnes qui se présentaient, le dur labeur de l'ébénisterie et de la lutherie. D'ailleurs, à y bien réfléchir, cette décision, même encore aujourd'hui, semble des plus logique vu la superficie dont il disposait. Cette maison est en effet d'une taille impressionnante. On raconte que sa femme, à l'époque où elle vivait encore, s'était un jour perdue chez elle. Cette anecdote est racontée à chacun des nouveaux élèves qui se doit en plus de faire le tour du propriétaire seul. Cette initiation a, la plus part du temps, comme conséquence de perdre la jeune recrue durant deux ou trois jours, pour le plus grand plaisir des anciens. On trouve donc plusieurs pièces affectées aux divers ateliers et une immense cave où est entreposée le bois nécessaire aux exercices des novices. Le bois précieux est stocké dans un autre endroit pour une simple question d'humidité. L'accès de cette " cave à bois ", lieu dans lequel j'avais rendez-vous, se fait par l'extérieur de la maison. C'est pour tout élève une véritable corvée de devoir aller chercher la précieuse matière première, surtout l'hiver, lorsque la température a baissé et que le sol de la rue est gelée. Il n'y a pas de verrou à la porte pour la simple raison que personne n'a jamais eu l'idée d'aller voler du bois. Comme il n'y a aucune richesse dans cette cave, elle est toujours ouverte, ce qui permet notamment aux défavorisés qui n'ont nul part où coucher, de trouver un abri contre le vent lorsque les nuits se font froides.

J'arrivais à l'heure convenue et m'immobilisais quelques instants devant l'entrée. Quelques marches s'enfonçaient dans la terre jusqu'à une porte en chêne massif qui n'était pas spécialement belle mais qui était incroyablement robuste. Elle étais très grande et devait pouvoir laisser passer des arbres à la taille impressionnante. Quant à moi, loin d'être intéressé par l'achalandage de Turlebois, je préférais regarder tout de même les possibilités que je pouvais avoir pour m'enfuir au cas où cela tournerait mal. Il n'y avait pas de vasistas et je me demandais si je pourrais seulement ouvrir la porte tant elle paraissait lourde. Non, la situation n'était pas à mon avantage et je dois bien avouer que je me suis senti un peu comme une souris qui rentre volontairement dans le piège qu'on lui a soigneusement tendu. Je devais être frappé de folie ou est-ce tout simplement cela que l'on appelle l'amour… En tout cas, je pris une dernière inspiration et descendais lentement les marches. Arrivé en bas, je poussais la porte entrebâillée qui débouchait sur une obscurité qui n'était pas là pour me rassurer.

Je m'attendais bien évidemment à une forte odeur de bois mais je fus tout de même surpris par l'intensité qui se dégageait ici. Le noir ne devait arranger en rien la situation mais je finis par me boucher le nez pendant que j'attendais que mes yeux s'habituent à l'obscurité. Après tout, j'étais venu chercher quelqu'un et il fallait bien que je le voie. Lui, je ne me faisais pas d'illusion à son sujet. Par mesure de précaution, j'étais arrivé longtemps en avance et je m'étais posté pour voir arriver l'homme avec qui j'avais parlé durant l'après midi. Or, je n'avais vu personne rentrer, donc soit il n'y était pas encore, ce que je ne pensais pas, soit il y était depuis longtemps et ses yeux devaient être parfaitement habitués. Mais pour l'instant, je n'entendais aucune voix qui m'aurait guidé ou donné une indication. Je laissais donc passer dix minutes puis, y voyant un peu mieux, je commençais à explorer cet étrange

entrepôt. On pouvait y trouver toutes sortes de bois, de planche ou de bûches. Je ne sais combien de stères il y avait mais c'était relativement impressionnant. Bizarrement, il n'y avait pas l'air d'avoir un ordre de rangement. Il y avait des tas un peu disséminés partout sans que l'on puisse y trouver une logique et pourtant j'étais persuadé qu'un étudiant aurait pu trouver très facilement une pièce de bois sans se perdre, un peu comme moi dans ce moment délicat. Je marchais en rond depuis un quart d'heure lorsque j'en eus marre de cette situation et me hasardais à prononcer quelques mots du genre : " Y'a quelqu'un ? Youhou ! Je suis là… ". Mais je n'obtins pas de réponses. Cela finissait par devenir agaçant. Depuis le début de cette foutue journée, je n'arrivais pas à avoir le moindre indice. Agacé, je fis demi-tour et me dirigeai vers la porte. J'avançais désormais d'un pas résigné en me disant qu'après tout, si personne ne voulait que je sache la vérité, il ne serait peut-être pas bon de la découvrir quand même. Je tournais enfin dans l'allée qui devait me mener à la porte lorsque je me retrouvais face à un mur. Voilà, je m'étais perdu. Ce n'est pas que cela m'inquiétait, la cave n'était tout de même pas si grande et ce ne serait pas difficile d'en sortir, mais je ressentais comme une lassitude, j'avais l'impression que le sort s'acharnait contre moi. Durant cette poignée de secondes où je me sentis flancher, un bras m'agrippa par derrière et une main se posa fermement sur ma bouche. Puis, alors que je tentais vainement de me dégager, une voix s'éleva doucement, un chuchotement devrais-je dire, mais bel et bien la voix de la ruelle :

- Tais-toi ! Nous ne sommes pas seuls.
L'homme dégagea sa main et je pus enfin respirer et exprimer mon mécontentement mais il coupa court immédiatement à la tirade que je m'apprêtais à lui faire.

- Ecoute, mon garçon. Je ne peux malheureusement pas me déplacer sans être suivi. Il y a, à l'heure actuelle, quatre autres personnes dans cette cave. S'ils nous retrouvent, ils te tueront et mon sort sera encore moins doux que le tien. Alors tu vas faire exactement ce que je te dis et je te promets que tu reverras la lumière du jour et que tu auras toutes les réponses que tu voudras. On est d'accord ?

Avais-je le choix ? Je le suivis alors dans le dédale. Il connaissait apparemment les lieux sur le bout des doigts. Néanmoins, j'eus la nette impression que nous n'allions pas dans la direction de la porte. Je préférais me taire, pensant qu'il savait ce qu'il faisait. Je n'aime pas faire confiance aux gens, surtout ceux que je ne connais pas mais en l'occurrence, je n'avais guère d'autres alternatives. Après cinq minutes de marche-course, nous nous sommes retrouvés devant un mur. Je masquais mal un sourire ironique en pensant qu'il en était arrivé au même endroit que moi mais je déchantais vite lorsque je le vis actionner un levier dissimulé derrière une planche de bois et que le mur, qui était synonyme d'impasse il y a une seconde encore, venait de s'ouvrir devant mes yeux. Nous entrâmes dans ce qui devait être un boyau où il y avait encore moins de lumière. Il se retourna, ferma la porte et me dit tranquillement.

- Bien, nous avons maintenant fait le plus facile.

J'eus comme un étourdissement en pensant à ce qui nous restait à accomplir.

- Il est maintenant important que tu m'écoutes bien et que tu fasses exactement ce que je te dis. Il y a des pièges à peu près partout dans ce passage. Je te rassure, je les connais bien et ça ne devrait pas poser de problème. Néanmoins, il y a toujours un risque. Tu es prêt ?
- Je peux vomir d'abord ?

J'expulsais rapidement le maigre repas du soir et la peur qui me tenaillait le ventre. Tout allait maintenant beaucoup mieux et nous pûmes partir. Il me donnait des indications constamment, dans le genre, rase le mur de gauche, reste au milieu, baisse-toi, saute, fait en grande enjambée et je

m’exécutais à chaque fois, sans rien y voir, de telle sorte que je pouvais à tout moment déclencher un piège et j’en aurais été le dernier averti. Mais tout se passa bien et après une demi-heure d’angoisse, nous arrivâmes enfin dans un endroit plus clément et surtout plus éclairé.

QUATRIEME PARTIE

Avec toutes ces émotions, j'en avais même oublié de regarder cet homme mystérieux qui m'avait ainsi donné rendez-vous dans ce lieu pour mieux m'en faire sortir. Cet homme qui était suivi, ou poursuivi par je ne sais pas qui, cet homme qui en m'interpellant avait tout simplement mis ma vie en danger. Je me tournais alors lentement pour le découvrir. Un cri s'échappa de ma gorge. Son visage, mais pouvait-on encore appeler ça un visage, avait été littéralement charcuté. De grandes balafres lui recouvraient la face. L'une d'entres elles passait par son œil droit qui n'était plus qu'un globe d'un blanc vitreux. On pouvait dénombrer de nombreuses brûlures, une oreille arrachée et je ne compte pas les dents qui pouvaient manquer. Lorsqu'il aperçut mon visage d'enfant terrorisé, il prit le temps de s'asseoir et m'invita à en faire autant.

- Je sais petit que j'ai toutes les caractéristiques d'un véritable monstre mais il va falloir que tu passes outre mon apparence physique et que tu saches regarder la personne que je fus il y quelques années.
- Mais, mais, comment, pourquoi, que vous est-il arrivé ?
- C'est une longue histoire, cette même histoire que je compte bien te conter mais il n'est pas encore temps. Les quatre personnes que l'on a laissées dans la cave ne sont pas très futées mais ils découvriront vite que nous ne sommes plus là. La chasse à l'homme est ouverte et je ne suis pas le seul à connaître ce passage. Ils ne tarderont pas à comprendre. C'est pourquoi nous ne devons pas rester là. Il faut qu'on se trouve un endroit tranquille. Pour cela, j'ai besoin de toi. Ils me connaissent trop bien. Toi, tu pourras encore les surprendre. Où peut-on aller ?
- Je ne sais pas, je ne connais vraiment que les docks. Si l'on était plus bas, je te dirais que je connais une vieille maison abandonnée dans le quartier noir mais pour cela il faudra passer par l'élévateur.
- Le quartier noir… Viens !

L'évocation du quartier noir l'avait plongé dans une rêverie nostalgique. J'avais senti comme une hésitation à se plonger dans cette partie de la ville mais plus rien ne m'étonnait. Enfin, plus rien, je pensais cela avant de ne découvrir son secret, parce qu'alors là, pfou !

Nous nous étions donc remis en marche. Avec cette agitation, j'avais oublié de lui demander où nous étions et je découvrais avec lui une suite de tunnels qui devait faire les beaux jours de la guilde de voleur. C'est d'ailleurs sûrement eux qui entretenaient l'endroit et qui faisaient en sorte que les tunnels soient toujours éclairés. Au bout d'un quart d'heure, nous arrivâmes dans une grande salle qui ressemblait à une sorte de crypte. J'avais entendu dire que les nains qui avaient construit Amelune n'aimaient pas à se mélanger avec les autres habitants et qu'ils en avaient profité pour construire des abris et des lieux de culte sous Amelune. Bien sûr, cela n'était que du bruit, des rumeurs qui ne se fondaient sur rien de palpable. En voyant cette crypte, je compris soudain que la guilde des voleurs avait certainement fait des recherches pour retrouver les tunnels qui passaient sous la ville et qui servaient à la confection à proprement dit de la cité. Une fois ces tunnels trouvés, ils avaient découvert les autres salles, celles où les nains aimaient vivre en communauté et surtout isolés de ce qui pouvait se passer à la surface. Ce réseau souterrain avait une valeur incalculable pour les voleurs qui avaient dû faire leur possible pour que cette nouvelle ne s'ébruite pas. Je comprenais petit à petit toute la portée de ce que j'étais en train de contempler. Comment pourrais-je survivre en sachant cela, il ne faisait plus de doute qu'en m'emmenant ici, mon nouveau compagnon venait par la même occasion de

sceller mon destin. Je serais désormais poursuivi par les voleurs pour qu'ils puissent enfin s'assurer que je ne parle jamais de ce que j'avais vu. Je le fixais avec un regard plein de haine. Il aperçut mon regard et je pense qu'il comprit à ce moment que je n'étais pas un idiot, que j'avais compris les conséquences de ma présence ici. Il eut un petit sourire puis repartit de plus belle. Moi, je n'avais d'autres choix que de le suivre. Je lui emboîtais donc le pas en grommelant des insultes dans la barbe que je n'avais pas encore.

Au bout de la pièce se tenait un autel. Il se plaça devant et commença à faire plusieurs gestes. Je compris qu'il était en train de faire fonctionner un mécanisme des plus complexe. Après plusieurs minutes, l'autel tout entier bougea pour laisser la place à un trou noir et béant. J'eus un soupir. Moi qui pensais qu'on allait remonter à la surface, voilà qu'on s'apprêtait à descendre, il n'y avait vraiment pas de justice en ce bas monde. Résigné, je le suivis en empruntant l'échelle. De nouveau, nous nous retrouvions dans le noir. Après tout, là c'était plus simple puisqu'il suffisait de mettre un pied sous l'autre, la seule difficulté étant de trouver l'échelon qui était en dessous. Mais la descente fut courte, pas plus d'une dizaine de mètres. Mon compagnon alluma alors une torche et je découvris une autre pièce. Elle était vraisemblablement de taille naine. Cette brillante déduction était étayée par la présence des sculptures et de tableaux appartenant à une culture naine. Au fond de la pièce qui ne devait pas faire plus de six mètres de long, se trouvait une plate forme en bois. Je ne pus m'empêcher de penser que cette plate-forme ressemblait énormément aux élévateurs que l'on pouvait trouver à la surface. En m'approchant, je pus constater que c'était en effet une réplique exacte de ce qui nous permettait de changer d'étage. A y bien penser, cela n'était pas forcément étonnant puisque les deux avaient été faits par les mêmes personnes mais ce que je me demandais vraiment, c'était vers où ce monte-charge pouvait-il bien descendre.

Nous prîmes place sur le bois, l'homme à côté de moi actionna un levier et nous commençâmes à descendre lentement. Il y avait juste la place pour nous deux sur la plate forme et nous nous sommes très vite retrouvés entourés de la terre et des pierres qui constituaient les parois du fin boyau où l'élévateur évoluait. Cette descente me parut interminable. A en croire mon sens inné de l'orientation, nous sommes descendus bien plus bas que le niveau de la mer. Il avait sûrement fallu des mois et des mois aux nains pour confectionner cette cheminée mais dans quel but ? De plus, en descendant, la chaleur se faisait de plus en plus forte, si bien que j'eus l'impression que nous descendions aux enfers. On aurait débarqué dans les Abysses à la fin de ce voyage que cela ne m'aurait pas étonné plus que cela. Mais loin de cette solution de facilité, après un temps certain et un certain temps, nous parvînmes dans une vaste caverne d'une telle superficie que je ne parvenais pas à en voir le bout. Au sol s'écoulait une rivière de lave en fusion qui expliquait aisément la chaleur de plus en plus forte que nous avions ressentie. Il n'y avait rien, aucune infrastructure mis à part une sorte de chemin qui semblait traverser d'un bout à l'autre la vaste caverne. Lorsque nous touchâmes enfin le sol, se fut tout simplement pour se retrouver devant cette route dont une partie partait sur la gauche et une autre sur la droite. J'étais tellement sidéré que je ne songeais même pas à poser la moindre question. Nous nous engageâmes sur le chemin de gauche.

L'évolution sur la route n'était vraiment pas simple. Il s'agissait de sorte de pavés qui étaient des plus glissants et la chaleur qui régnait ici était presque intenable. J'en étais à rêver d'un peu d'eau lorsque nous arrivâmes devant un pont qui surplombait la rivière de lave. Je fis un arrêt pour notifier la peur viscérale qui venait de submerger mon être. Voyant cela, l'homme fit un pas en arrière, me rejoignant ainsi, puis me prit dans ses bras pour me faire traverser. Il me répugnait mais j'étais aussi attiré par lui. Il se dégageait une sorte de bonté de ce personnage qui se retrouvait mêlé à un peu de pitié pour ce qu'il avait dû endurer. Finalement, je me trouvais bien dans ses bras et durant le passage du pont, je refermais les yeux et m'abandonnais complètement à cet homme. Cela faisait du bien de sentir le contact d'une autre personne. Pour moi, ça faisait bien longtemps que cela n'était arrivé et ce fut à

contre cœur que je quittais ce petit havre de paix. Il me sourit et me demanda gentiment si l'on pouvait continuer. Je crois qu'il se rendait compte de mon jeune âge et que tous les évènements que nous venions de subir pesaient beaucoup sur mes frêles épaules. Je lui fis un signe d'acquiescement de la tête et nous continuâmes. Après un quart d'heure de marche, nous nous sommes retrouvés devant le même élévateur que nous avions pris pour descendre. Si le décor n'avait pas changé, j'aurais juré que nous avions tourné en rond. Je ne me fis pas prier pour monter sur cette charrette ascensionnelle puisqu'elle allait nous permettre de quitter enfin cet endroit. Pour arriver où ? Je n'en avais aucune idée et je peux même dire que je m'en fichais complètement pourvu que l'on quitte cette fournaise.

Après avoir pris place, il poussa un nouveau levier et la plate-forme commença doucement à remonter. A vu de nez, cette remonté fut plus courte que la descente que nous venions de faire. Je constatais cela dans ma tête en me demandant comment cela pouvait être possible. Je ne tardais pas à en connaître la raison. Après avoir fait une halte méritée dans une pièce identique à celle dans laquelle nous avions prit l'élévateur, après un nouveau mécanisme des plus complexe, après une nouvelle crypte, et je commençais à penser qu'il y avait tout de même beaucoup de cryptes, après quelques tunnels, nous sortîmes enfin au grand jour. En fait, devrais-je dire au grand noir puisqu'il faisait nuit et que la ruelle dans laquelle nous avions débouché n'avait pas de lumière. La rue qui se trouvait à l'extrémité de la ruelle, n'était pas éclairée non plus. Je fis un tour sur moi-même et je compris que l'environnement dans lequel j'étais m'était des plus familiers. Je n'osais croire à ce que je voyais, nous étions bel et bien dans le quartier noir, c'est à dire dans l'étage des docks. J'en tombais sur le cul. Il y avait donc un moyen de passer les étages autrement qu'en utilisant les élévateurs et surtout en se passant du contrôle des sans-âmes. Et je n'étais qu'au début de mes surprises…

CINQUIEME PARTIE

Nous déambulions maintenant dans l'obscurité du quartier noir. Je tentais de me retrouver et cette fois, c'est moi qui guidais l'inconnu. Après quelques détours, nous parvenions enfin au but de notre voyage, un ancien entrepôt désaffecté qui servait dans le temps au stockage du poisson. Le plus gros problème, c'est qu'il était loin du débarcadère et petit à petit, il tomba en désuétude. L'odeur était persistante et personne n'a envie de se réveiller le matin en sentant le poisson si bien qu'il resta vide. Je venais souvent prendre du repos lorsque je n'avais nulle part où dormir. Un soir, j'avais trouvé une petite cave qui avait été épargnée par les crevettes et les dorades et où je pouvais tranquillement dormir. C'est là que je conduisis mon compagnon. Juste avant de pénétrer le bâtiment, je crus apercevoir quelqu'un qui nous guettait mais il disparut aussitôt. Etait-ce le fruit de mon imagination ? Je pris le parti d'oublier cela et nous pénétrâmes à l'intérieur. Une fois bien installé, en sécurité, je levais mes yeux vers cet homme qui semblait connaître tant de choses et lui adressais un petit bijou de regard interrogatif. Il sourit et commença.

- Je pense que tu attends des réponses.
- En effet, je suis extrêmement impatient de savoir comment nous sommes passés de la marche des logis aux docks, qui tu es, pourquoi m'avoir choisi, quel rapport tout cela a avec Paméine. Je continue ?
- Non, je n'ai aucune peine à imaginer les questions que tu te poses en ce moment. Bien commençons donc par le commencement. Je m'appelle Sédior.

Et Sédior commença son récit. Tout avait commencé il y a deux années de cela. Sédior faisait parti de la guilde des Tanegris depuis longtemps, il était même reconnu comme un excellent élément et tout le monde pensait qu'il finirait un jour à succéder au chef actuel pour prendre le pouvoir. Vu que c'était un élément sûr et fiable, on lui confia la délicate mission de retrouver les souterrains qui parsèment le

dessous d'Amelune. Il s'attela donc à la tâche et ne mit pas longtemps avant de trouver la première entrée. Il passa ensuite de nombreux jours à explorer et à faire un plan détaillé de toutes les galeries. Malheureusement, c'était un travail de titan et il n'avançait pas très vite. Il restait seul à s'occuper de cela car les hautes instances de la guilde ne voulaient pas que trop de personnes soient au courant de l'existence de ces passages secrets qui ouvraient la porte de quasiment toutes les maisons de la cité.

Bon gré mal gré, il continuait inlassablement. C'est à ce moment que Paméine fit son apparition. Elle avait débarqué d'un bateau en provenance de l'Enclave Boucanière et venait en fait du désert de Keshe. Elle n'avait pas d'argent et chercha un travail dans les diverses auberges d'Amelune. Elle était vraiment très belle et le hasard fit que le chef de la guilde, un satyre répondant au nom de Clétore, en tomba amoureux. Il la prit sous son aile et la fit rentrer dans la guilde en qualité d'invité de marque. Malheureusement pour lui, ses charmes n'eurent aucun effet sur la damoiselle qui resta de marbre devant toutes les avances qu'il lui faisait. Patient, il attendait le jour où elle le remarquerait enfin.

Sédior, qui passait le plus clair de son temps dans les sous-sols, n'avait jamais eu l'occasion de voir la belle Paméine. Mais il revint au grand jour un matin. Il semblait particulièrement excité et demanda à rencontrer Clétore le plus rapidement possible. Il obtint un rendez-vous avec le chef de la guilde et lorsqu'il arriva, Paméine se trouvait dans la pièce. On ne dira jamais assez que l'amour n'a nul maître et qu'il frappe au hasard sans que l'on ne puisse rien y faire. Entre Paméine et Sédior, ce fut le coup de foudre, il avait suffit d'un regard pour qu'il se passe entre les deux ce que Clétore espérait tant en déployant tous les artifices possible et imaginables. Il ne s'aperçut même pas, d'ailleurs, que les deux jeunes se regardaient différemment. Il demanda simplement à Sédior de lui dire ce qu'il se passait de si urgent pour qu'il le dérange ainsi. Sédior, qui reprenait lentement ses esprits, demanda à lui parler seul à seul car il venait de faire une découverte extraordinaire. Clétore, aveuglé par ses sentiments, lui dit simplement qu'il pouvait parler librement devant Paméine, qu'il n'avait rien à lui cacher. Il voulait, en agissant de la sorte, impressionner la belle qui ne se rendit pas compte du cadeau qu'il lui faisait. Elle ne faisait que regarder Sédior et plongeait ensuite dans une profonde rêverie.

Sédior fut bien obligé de commencer son récit. Il avait découvert une cachette dans les souterrains. A l'intérieur se trouvait un parchemin qui racontait l'histoire de la construction d'Amelune. On pouvait ainsi comprendre comment les nains en étaient venus à creuser des tunnels sous la ville pour faciliter certaines construction et aussi acheminer des matériaux. Avec le temps, la plupart d'entre eux s'étaient installés en dessous. Ils avaient construit des abris et préféraient se dissocier des humains et autres races qui vivaient au-dessus de leur tête. Mais ils firent une terrible découverte. En perçant une galerie, le sol se déroba et plusieurs nains tombèrent et périrent dans la chute. Le trou qui s'était formé était apparemment très profond. Il n'en fallait pas plus pour éveiller la curiosité des nains et il fut organisé une exploration du trou. C'est ainsi qu'il découvrirent la grande caverne que Sédior et moi avions traversée.

Tout aurait très bien pu s'arrêter là et d'ailleurs, une fois qu'ils eurent trouvé la grotte, ils ne s'en occupèrent plus pour revenir à leurs travaux. Le nain n'étant pas spécialement communicatif, personne ne fut mis au courant de leur découverte comme personne ne savait non plus pour les galeries souterraines. La construction se termina enfin et ils purent contempler leur œuvre. C'est à ce moment qu'apparurent les sans-âmes. Les nains furent mécontents que certain d'entre eux ne puissent accéder à certains étages. C'est alors qu'ils se souvinrent de la caverne. La superficie de celle-ci étant extrêmement étendue, ils commencèrent à l'explorer. Ils creusèrent des cheminées d'accès qui partaient de tous les étages et aboutissaient dans cette cavité. Vu qu'elle se trouvait très profondément enfouie sous la terre, elle échappait aux amelistres et au contrôle des sans-âmes. Il ne suffisait plus ensuite qu'à construire des ascenseurs pour accéder, ce qui était d'une simplicité enfantine pour eux. Ils se branchèrent sur la machinerie qui permettait aux élévateurs de la surface de fonctionner et c'est ainsi

qu'ils purent en toute impunité se rendre dans n'importe quel étage sans se soucier un seul instant des passeurs.

Mais le nain n'est pas stupide. Ils se rendirent vite compte que les sans-âmes étaient loin d'être une chose négative. Il fut alors décidé que la présence de la caverne et le moyen de passer sans contrôle resterait le secret des nains bâtisseurs. Néanmoins, ils ne voulurent pas non plus que ce secret tombe dans l'oubli. Après tout, cela pourrait peut-être être utile un jour. Pour ce faire, il écrivirent le présent parchemin. Sur celui-ci, il y avait donc l'histoire de la découverte mais aussi un plan détaillé des souterrains, le plan des différents accès à la caverne et le moyen pour venir à bout du mécanisme d'ouverture des trappes qu'ils avaient voulu complexe pour que personne ne puisse en venir à bout sans le parchemin. Ils ne leur restaient plus qu'à cacher le parchemin. Avec le temps, la cachette disparut des souvenirs et nul ne sut ce qu'il y avait sous Amelune.

Clétore eut tôt fait de comprendre, premièrement l'importance de cette découverte, et deuxièmement, le caractère délicat de l'affaire. C'était bien sûr un moyen sans faille d'asseoir son autorité sur la ville, voir même d'en devenir le maître. Mais il ne serait pas le seul à avoir la même idée et il fallait marcher sur des œufs. Si le bourgmestre actuel venait à apprendre l'existence de cette caverne, il ferait lui aussi tout pour obtenir le parchemin et il n'hésiterait sûrement pas à tuer tous les membres de la guilde si cela était nécessaire. Il demanda alors à Sédior de vérifier les plans et les mécanismes des ascenseurs et de faire éventuellement les réparations. Il avait besoin de temps pour préparer son affaire. Il tenait une chance hors du commun et ne voulait surtout pas tout gâcher à cause d'une précipitation involontaire. Sédior se mit donc au travail mais remontait de plus en plus souvent à la surface pour rencontrer secrètement Paméine. Le petit jeu dura six mois ainsi mais un jour, ce qui devait arriver arriva et la jeune femme tomba enceinte. Lorsqu'elle ne put plus cacher cette grossesse, elle avertit Clétore de son état. Celui-ci prit la chose plutôt bien et ne lui dit rien, ce qui étonna bien entendu la jeune femme mais elle fut tellement heureuse qu'elle n'alla pas chercher plus loin. Sédior était quant à lui beaucoup plus sceptique mais n'avait d'autre choix que d'attendre et voir venir. Il connaissait bien Clétore. Ce dernier ne lui parlait plus que lorsqu'il y était obligé et il sentait que quelque chose ne tournait pas rond. L'enfant arriva. C'était un magnifique nouveau-né, une petite fille qui avait tout de sa mère et qui promettait d'être magnifique. C'est à ce moment que Clétore dévoila son jeu. Il prit l'enfant à sa mère et fit arrêter Sédior. Paméine supplia Clétore de lui rendre son enfant. Le chef de la guilde lui répondit qu'il le garderait et qu'il tuerait Sédior. La femme le prévint alors qu'elle préférerait se donner la mort plutôt que de vivre sans son enfant et sans Sédior. Clétore comprit qu'elle mettrait cette menace à exécution et prit alors une autre décision. Il envoya Paméine dans l'auberge du quartier noir en lui promettant deux choses : tout d'abord, il ne l'empêcherait pas de voir Sédior et elle pourrait une fois par mois revoir son enfant. Elle ne put qu'accepter et s'en fut travailler à l'auberge. De son côté, Clétore s'occupa de Sédior. Il le tortura durant deux semaines sans discontinuer. A la fin, le pauvre homme n'était plus que l'ombre de lui-même. Défiguré, il ne voulut plus revoir Paméine pour lui épargner la vision de son visage et faire en sorte qu'elle garde en souvenir l'image du beau jeune homme plutôt que celle du monstre qu'il était devenu. Il envoya donc une lettre à Paméine en lui disant qu'il la quittait, qu'il n'avait que faire d'elle et de leur enfant et qu'il préférait garder l'estime de son maître. Paméine fut mortifiée par cette missive. Elle ne comprenait pas et s'enferma dans son chagrin. En peu de temps, elle avait perdu son amour et son enfant.

De son côté, Sédior n'était pas tellement plus gai. Clétore lui avait redonné son ancien travail et il ne sortait quasiment plus des souterrains. Lorsqu'il le faisait, il était toujours suivi par quelques sbires de Clétore qui voulait s'assurer, d'une part de son silence et d'autre part, du fait qu'il n'essaierait pas de revoir Paméine. Il avait bien entendu repris le parchemin et l'avait caché dans un endroit connu de lui seul. C'est du moins ce qu'il pensait. En effet, Sédior connaissait la cachette du satyre. Mais il ne pouvait l'atteindre car elle était très bien gardée. Il s'agissait d'une cave qui se trouvait dans une maison

du dernier étage, le quartier des notables. Heureusement, Sédior avait une excellente mémoire et il se rappelait très bien de l'endroit et de la particularité qui s'y trouvait. En passant par un souterrain, on avait accès à un fin boyau qui débouchait, moyennant le fait de creuser un peu, dans la dite cave. Mais le boyau était trop petit, seul un enfant pouvait y entrer. Lorsqu'il m'avait entendu parler de Paméine, il comprit aussitôt qu'il tenait là la chance de sa vie. Si je pouvais accéder et prendre le plan, il pourrait échanger ce dernier contre l'enfant et faire partir Paméine de cette ville. Il finit son récit en m'apprenant que le bourgmestre avait eu vent du plan. Il ne savait pas comment il avait fait mais c'était ainsi. Depuis, il n'avait de cesse d'obtenir des informations et était donc lui aussi un personnage dangereux. Il ne faudrait plus désormais que je fasse confiance à quiconque. Il m'expliqua comment me rendre dans la cave où était caché le plan, comment pénétrer dans les souterrains et la manipulation à faire pour parvenir à la caverne.

- Voilà, tu sais tout à présent. Ma vie et surtout celle de mon enfant est entre tes mains. Tu disais que tu voulais venir en aide à Paméine, je viens de t'en donner l'occasion. Tu es maintenant le dépositaire d'un grand secret et soit certain que beaucoup seront prêts à tuer pour celui-ci.
- Je suis fatigué. J'y verrais plus clair demain.
- Oui, je comprends mais j'insiste, fais extrêmement attention. Clétore est un homme puissant et son réseau de voleurs pourra te repérer facilement. Ne t'aventure plus dans les endroits où tu vas habituellement, ne parle à personne. Une fois que tu auras le parchemin, je te contacterai. Ensuite, il te faudra quitter Amelune car plus jamais ici tu n'auras de répit. Je suis désolé mais tu es mon dernier espoir.

Sur ces dernières paroles, nous sortîmes de l'entrepôt. Lui, devait retourner dans la marche des logis, moi, je ne savais pas vraiment encore où j'allais dormir. Le seul petit problème est qu'un homme nous attendait à la sortie. On distinguait mal qui cela pouvait bien être car il était recouvert d'une grande cape mais l'on comprit tous les deux qu'il ne nous voulait pas que du bien. Lentement, il découvrit sa tête. Le visage d'un homme vieux apparut et il avait une étrange expression dans le regard. Tout se passa très vite. Un éclair bleuté parti de l'homme et frappa de plein fouet Sédior qui s'écroula à mes côtés, mort. Je restais là, pétrifié de peur en attendant que mon tour vienne mais le vieil homme me regarda puis fit demi-tour et disparut dans la brume matinale du jour qui se levait enfin. Je tombais à genoux à côté du corps inanimé de Sédior et me mit à pleurer. Qui était cet homme, que devais-je faire maintenant que Sédior était mort, pourquoi ne m'avait-il pas tué ? A cet instant, j'aurais voulu ne jamais avoir eu envie de porter secours à Paméine. Car maintenant j'étais seul contre tous avec dans ma tête un secret qui pouvait changer la physionomie et l'histoire future d'Amelune.

Sixième partie

Je me réveillai alors que le soleil pointait déjà haut dans le ciel. Fourbu, éreinté, à bout de force, je m'étais écroulé dans une ruelle, à même le sol et j'avais sombré dans un sommeil pas vraiment réparateur mais plutôt un sommeil d'oubli. Car j'aurais vraiment aimé me réveiller en ne sachant pas le dixième de ce que je savais. Ma première pensée fut pour Sédior. Le pauvre était délivré de la charge de sa découverte et il ne souffrirait plus de ne plus être avec celle qu'il aimait plus que tout au monde. Je me sentais désormais un peu responsable de Paméine, comme s'il m'avait légué cette besogne. Moi, l'enfant abandonné, j'avais l'impression d'avoir une famille à moi. Je sais que cela peut faire sourire lorsque l'on pense que la jeune femme et son enfant ne me connaissait même pas mais leurs vies et toute la suite de leur existence étaient entre mes mains. Ca vous crée des liens, je peux vous l'assurer.

Le plus important maintenant était de réfléchir. J'étais à peu près convaincu que l'homme qui avait tué Sédior ne faisait pas partie de la guilde des voleurs. Il était bien trop puissant pour cette organisation et cela ne ressemblait pas du tout aux méthodes habituelles prônées par cette institution. En plus, s'il avait travaillé pour la guilde, il ne m'aurait pas épargné, et que l'on ne vienne pas me dire que je lui ai fait peur ! Donc, il avait d'autres motivations. Le plus inquiétant dans cette histoire est qu'il n'a eu aucun mal à nous trouver et ensuite, que j'étais toujours en vie. Pourquoi ? Je n'en savais rien bien

que cela m'arrange au plus haut point. Je décidais donc de ne plus m'occuper pour l'instant de cet homme mystérieux puisque de toutes les manières, il pouvait apparemment me retrouver quand il le voulait et qu'en plus, il ne voulait visiblement pas me tuer ce qui dans toute cette histoire, lui donnait un côté sympathique. Cela faisait une personne en moins mais il restait tout de même toute la guilde des tanegris. Pour eux, je ne me faisais pas encore de soucis. Il n'y avait pas de raison pour qu'ils me soupçonnent moi. Après tout, hier encore, je ne connaissais pas Sédior et je n'avais donc aucun lien avec lui. On ne nous avait jamais vus ensemble, ce qui me laissait un certain répit. Je ne doutais pas qu'il me découvre à un moment ou à un autre mais j'avais l'avantage de pouvoir agir avant eux et surtout de pouvoir continuer à circuler dans Amelune sans risquer de me prendre un coup de couteau dans le dos. En ce qui concernait le bourgmestre, il y avait encore moins de chance qu'il sache un jour qui j'étais et le rôle que j'avais joué dans cette histoire.

Il ne me restait donc plus qu'à voler le parchemin, passer un marché avec Clétore afin d'échanger le parchemin contre l'enfant et prendre la fuite avec Paméine pour l'emmener loin d'ici et m'emmener moi aussi loin d'ici par la même occasion. Dire que tout cela est un véritable jeu d'enfant lorsque l'on a douze ans serait faire un très mauvais jeu de mot. Donc, il faut bien que je l'admette, je ne suis qu'un enfant. C'est un paramètre important qu'il ne faut pas que j'oublie. Après cette fulgurante constatation, je décidais de prendre les éléments un par un et de voir ensuite comment les choses évoluaient. La première mission et la plus importante était de voler le parchemin. Je me mis donc en chemin avec la ferme intention de passer tous les élévateurs pour me rendre au niveau supérieur. Je sais que j'aurais pu plus simplement passer par la caverne mais l'endroit ne m'avait pas laissé un souvenir impérissable et je préférais, de loin, rester à l'air libre. Je ne m'angoissais plus pour les sans-âmes puisque de toutes les manières, s'ils me refusaient le passage, cela ne m'empêcherait pas d'arriver où je voulais mais je voyais plus cela comme une issue de secours.

Je pris donc la direction de la rue des vertegris. En arrivant sur place, j'eus une étrange impression. J'avais appris tant de choses en une seule nuit que j'avais l'impression que des années étaient passées depuis ma dernière venue. Bien au contraire, tout était semblable. Tout ? En fait, après une intense réflexion, je trouvais quand même qu'il régnait ici une agitation peu commune. Pourtant, j'avais connu les débarquements de bateau, les ruées vers les divers magasins, je me souvenais encore de la pénurie de nourriture qui avait frappé la ville l'année passée mais tout cela n'était rien comparé à l'hystérie collective dont j'étais le témoin. Je finis par agripper le bras d'un passant pour lui demander ce qui arrivait. Sa réponse fut courte mais me glaça de terreur. Le bourgmestre avait été assassiné la nuit dernière. Il ne me fallut pas bien longtemps pour savoir qui était l'auteur de cet acte. Cela ne pouvait être que l'homme que j'avais vu la veille au soir et qui avait déjà tué Sédior. Le lien, il était évident, les deux personnes qui avaient été tuées avaient un point commun, ils connaissaient l'existence de la caverne. Si je croyais Sédior, il ne restait plus que trois personnes à Amelune qui connaissaient la vérité. J'étais le premier, mais l'homme ne savait peut-être pas encore que j'étais au courant, on se rassure comme on peut, il y avait ensuite Clétore et enfin Paméine. Si Clétore disparaissait, cela ne me dérangeait pas, bien au contraire, mais l'idée qu'il puisse arriver quelque chose à Paméine me remplissait de tristesse et de rage aussi. Il fallait que je fasse vite.

Je me souviens m'être mis à courir le plus vite possible pour rejoindre le premier élévateur. J'arrivais exténué sous les yeux étonnés de la foule. Il y avait un monde fou qui désirait monter et je ne doutais pas que la cause soit la mort de celui qui représentait l'autorité suprême de la ville. Tous les notables souhaitaient aller présenter leurs vœux à sa veuve et sûrement essayer de voir s'il n'y avait pas, du coup, une place à prendre. Il me fallut une demi-journée pour parvenir au sommet de la ville. A mon plus grand étonnement, aucun sans-âme ne m'avait arrêté. Peut-être sentaient-ils que j'étais désormais chargé d'une mission de la plus grande importance. Après tout, je n'allais pas m'en plaindre. Le seul hic, c'était qu'il fallait que je me souvienne de tout ce que Sédior m'avait raconté avant de mourir. N'étant jamais venu ici, je ne connaissais pas le trajet pour me rendre à l'entrée du souterrain.

C'est dans la marche supérieur que l'on trouvait les plus belles maisons d'Amelune, du moins, c'est ce que j'avais toujours entendu dire. Je dois bien avouer que je ne fus pas déçu. Tout était magnifique. Il y avait des massifs de fleurs multicolores, des manoirs imposants bordés de jardins exotiques et de tonnelles où il devait faire bon manger. Tout était extrêmement propre et si les sans-âmes laissaient volontiers passer quelques mendiants, on voyait bien qu'ils n'étaient pas acceptés dans ce petit paradis. Je réussis à me repérer grâce à la maison du bourgmestre qui n'était pas bien difficile à trouver vu qu'il suffisait de suivre la foule. Après avoir tourné durant quinze bonnes minutes, je découvris enfin l'entrée du passage secret qui devait me mener au-dessous de la ville. Il s'agissait d'une fontaine murale qui devait faire dans les trois mètres de haut. Elle était remarquablement travaillée ce qui en faisait un monument des plus jolis. Malheureusement pour elle, elle se trouvait au fond d'une rue ce qui fait que personne ne la voyait, excepté si l'on faisait le détour exprès. Pour moi, c'était parfait. Le coin était désert et j'en profitais pour passer dans le bassin puis franchir le seuil de l'entrée qui était masquée par l'eau qui s'écoulait à la manière d'une cascade. Le truc était simple mais efficace. Je ne lui reprochais qu'un seul aspect, j'étais maintenant trempé. Une fois à l'intérieur, je fis bien attention à éviter les pièges qui protégeaient les souterrains et je parvins dans une grande pièce similaire de celle dans laquelle nous étions arrivés après avoir fui la cave à bois. Il y avait de la lumière et je pris une torche pour me lancer dans le dédale. Je devais trouver le chemin qui me conduirait à un petit boyau qui avait du être un tunnel en projet qui n'avait jamais abouti. C'est grâce à ce boyau que je pourrais atteindre la salle où Clétore entreposait ses biens les plus précieux.

Ce n'est qu'au milieu de la nuit que je trouvais enfin ce que je cherchais. Je m'étais posé la question de savoir pourquoi Sédior n'avait pas tout simplement agrandi le boyau pour pouvoir passer mais une fois que je fus devant, la réponse m'apparut toute seule. Le boyau était extrêmement instable et menaçait de s'écrouler à tout moment. C'est d'ailleurs sûrement pour cette raison que les nains avaient abandonné, à l'époque, ce projet. Je repensais un instant à Sédior en me disant qu'il ne m'avait tout de même pas gâté. Entre mourir enseveli ou mourir assassiné, il ne devait pas avoir une haute estime de ma personne. La journée avait encore été longue et je ne me sentais pas la force de continuer. Je décidais donc de rentrer dans le boyau et une fois que je serais parvenu assez loin, de dormir un peu. S'il ne s'était pas écroulé depuis tout ce temps, il n'y avait pas de raison pour qu'il le fasse juste au moment où j'étais dedans. Dans ce genre d'expédition, il faut de temps en temps savoir faire preuve d'optimisme. C'est ainsi que je me retrouvais, tel une taupe dans son tunnel. Juste avant de m'endormir, j'eus une pensée pour Paméine en espérant très fort qu'il ne soit pas déjà trop tard.

Je me réveillais quelques heures plus tard. Je ne savais pas vraiment combien de temps il avait pu s'écouler mais j'étais maintenant reposé, courbaturé mais reposé. Je décidais donc de continuer droit devant. Je finis ainsi par arriver à l'endroit où se terminait le boyau. C'est à partir de ce moment qu'il me fallait creuser. Je m'aperçus alors que je n'avais rien prévu. Rageant contre moi-même d'autant de bêtise, je commençais à gratter la terre avec mes mains en espérant qu'il ne me faudrait pas creuser ainsi durant un kilomètre. Heureusement pour moi, la galerie était instable justement parce que la terre était à cet endroit relativement meuble. Je progressais donc tant bien que mal. Il me vint alors à l'esprit que Clétore pouvait très bien se trouver dans cette salle au moment où je débarquerais. Je me fis une raison en me disant qu'il était trop tard pour faire demi-tour et que de toutes façons, il devait avoir bien mieux à faire. Peut-être était-il déjà mort ?

Deux heures plus tard, j'avais les mains en sang lorsque je sentis comme une facilité. Un dernier effort et je parvins enfin dans la pièce. C'était une véritable caverne aux merveilles. On pouvait trouver à l'intérieur toute sorte de bijoux, des coffres remplis de pièces d'or frappées aux effigies de toutes les régions de l'Harmonde. Il y avait aussi des statuettes et toutes sortes d'objets d'art. Je serais bien resté ici pour prendre un peu d'argent mais le temps m'était compté. Je commençais donc à rechercher le parchemin tant convoité que je finis par trouver dans un coffre. Je mis ce dernier dans ma poche, accompagné par une pierre précieuse grosse comme un œuf et je repartis en sens inverse. Le chemin du retour fut plus rapide que l'aller. Enfin de retour dans les souterrains, je me sentis rassuré d'avoir réussi à mettre en œuvre la première partie de mon plan. Mais maintenant, je détenais en main propre le document victime de toutes les convoitises. Il pesait lourd dans ma poche, de manière figurée bien sûr, mais je ne me sentais pas de sortir au grand jour avec ça dans la poche. De plus, j'étais couvert de terre, absolument sale et j'avais les doigts ensanglantés. En bref, j'aurais fait hurler n'importe quelle bourgeoise. Je dus donc me résigner à emprunter le passage du dessous. Mais pour aller où ? Je ne savais pas vraiment. Ayant l'embarras du choix, je décidais de voir où aboutissait chacune des cheminés de la caverne.

Après bien du mal, je parvins à trouver la crypte qui me donnait l'accès à la grotte, je réussis à faire fonctionner le mécanisme puis commençais mon exploration. Mes recherches aux différents étages ne donnèrent rien jusqu'à ce que je tombe sur la marche des écoles, qui se trouvait être le troisième étage d'Amelune. Je puis vous assurer qu'il doit exister une puissance divine qui guide nos pas. En effet, j'étais arrivé dans l'endroit le plus sûr de toute la ville, le seul où l'on ne viendrait jamais chercher un enfant de douze ans, le bordel d'Amelune. Enfin, lorsque je dis bordel, c'est plus une manière d'expliquer qu'une description du lieu. En effet, alors que je découvrais cet endroit, je constatais que tout ici était du plus grand raffinement. Le plus drôle en fait, c'est que j'avais débouché dans un passage secret de la maison qui devait avoir comme fonction de pouvoir observer les différentes chambres. Régulièrement, on pouvait trouver sur les murs de petits œilletons et découvrir ainsi l'intimité des couples qui se trouvaient dans les différentes pièces. Ne pouvant résister à la tentation, j'approchais mon œil du premier orifice…

(Note de l'auteur : Par mesure de prudence, je jette un voile pudique sur les scènes d'une torride sensualité que notre jeune héros eut le malheur (bonheur ?) d'observer. N'ayant jamais vraiment vu de passages érotiques dans ce genre de littérature, je n'ose dévoiler au grand jour la fin de ce texte. J'ai donc décidé de m'auto censurer. Toutefois, si certains sont intéressés par le passage qui manque, je me ferais une joie de leur faire parvenir en privé. Ame sensible s'abstenir.)

Le matin, épuisé par tout ce que j'avais vu durant cette nuit qui restera à jamais gravée dans ma mémoire, je me glissais dans la chambre de torture, nom que je lui avais donné rapport aux diverses chaînes et menottes qui parsemaient ses murs. Là je pus enfin me laver et me rendre un peu plus présentable. Je me doutais bien que ce genre d'endroit ne vit vraiment que la nuit et que j'avais donc tout le temps nécessaire pour me redonner forme humaine. Ceci étant fait, il ne me restait plus qu'à ressortir, histoire de voir où en étaient les évènements, puis, si Clétore était toujours vivant, à trouver un moyen de le contacter pour lui proposer le marché. Et là, pour une fois, j'avais une idée.

Septième partie

Mon premier souci de la journée fut de trouver une cachette pour le parchemin. Ne voulant pas me le trimbaler à travers la ville au risque de me le faire chaparder par un quelconque voleur à la tire, je devais lui trouver un endroit sûr. Je parvins à me glisser au dehors de la maison close et me retournai pour contempler cette bâtisse qui avait un peu changé ma vie (Je savais maintenant que je voulais apprendre la magie des Danseurs). Il y avait une pancarte discrète sur le haut de la porte qui donnait un nom à mes phantasmes : " L'essence ". Pour sûr que je n'oublierais pas cet endroit même si je savais déjà qu'il y avait peu de chance que je remette les pieds un jour à Amelune.

L'esprit serein, je pris la direction de l'élévateur en prenant la rue aux fleurs. Il était étrange qu'une rue s'appelle ainsi alors que l'on n'apercevait aucune fleur, ni aux balcons, ni en parterre. En fait, elle était plutôt triste avec les grandes maisons qui la bordait. Comme dans toute la marche des écoles, l'esthétique n'avait pas eu sa place dans l'architecture employée. Les bâtiments étaient fonctionnels et cela contrastait énormément avec la marche supérieure. Arrivé au milieu de la rue, je m'arrêtais pour regarder une maison qui n'était pas tout à fait comme les autres. Toute sa façade était couverte de fines sculptures sous forme de bas-relief qui représentaient toutes sortes d'espèces de fleurs différentes. Je crois, malgré que je n'aie aucune connaissance en la matière, que toutes les espèces de l'Harmonde étaient sculptées à même le bois de la façade. Je n'eu pas de mal à comprendre que je me trouvais devant l'école de botanique d'Amelune qui avait acquis une réputation jusque dans les Marches Modéhennes. Le nom de la rue devait donc faire référence à cette école dont j'eus l'envie de pousser la porte pour découvrir l'intérieur. C'était en effet une des particularités des écoles d'Amelune. Elles se voulaient ouvertes sur le monde extérieur et l'on pouvait, durant les heures de travail, entrer et découvrir le travail des apprentis ou contempler les œuvres des maîtres. L'intérieur de l'école de botanique était une pure merveille. La grisaille de la rue disparaissait ici sous les couleurs des fleurs et des plantes. On y découvrait des races inconnues, des essais et partout, ce n'était que verdure et beauté. En voyant cela, je ne pus m'empêcher de penser à Paméine. Elle était actuellement comme ces plantes, belles mais enfermées dans un pot. J'étais persuadé que si elle parvenait à fuir Amelune avec son enfant, elle s'épanouirait et deviendrait encore plus belle. Mais il fallait pour cela que je me dépêche un peu.

Je repris donc le chemin qui devait me ramener aux docks. Il n'y avait pas assez de monde pour que je puisse tranquillement me renseigner sans attirer l'attention mais je savais qu'une fois arrivé en bas, j'aurais tout loisir d'y voir plus clair. En plus, j'allais être au courant bien avant puisque je comptais faire une halte du côté du vieil Albert. Oh, ce n'était certes pas pour prendre des nouvelles de sa santé mais tout simplement parce qu'il allait me servir de lien avec Clétore. Quant au plan, je m'étais décidé. Il y avait bien des risques, mais ils en valaient la peine.

J'arrivais enfin dans la foule de la queue de ceux qui voulaient descendre. J'y pris place en prenant bien soin de garder une main sur le précieux parchemin. Après dix minutes d'attente, j'arrivais enfin devant le sans-âme qui me laissa passer mais je fis exprès de me prendre les pieds dans un petit rebord et je m'écroulais de tout mon long sur le passeur qui ne put faire autrement que de me retenir. Autant ils peuvent être intraitables et tuer froidement un contrevenant, autant ils ne sont pas, dans le fond, des gens méchants, si tant est que l'on puisse encore les appeler des gens. Il me remit donc sur pieds, sans qu'aucune émotion ne transparaisse sur son visage et je pus repartir avec un grand sourire jusqu'au oreille car le sans-âme état la cachette parfaite à mon goût. En effet, j'avais profité de ma chute pour glisser le parchemin dans sa poche. Il y a fort peu de chance qu'il y regarde et même s'il le faisait, il ne comprendrait sûrement pas la présence d'un tel morceau de papier sur lui. D'un autre côté, si quelqu'un, pour peu qu'il sache où est le parchemin, tentait de lui subtiliser, il risquerait très gros. Le seul inconvénient de mon stratagème est qu'il faudrait bien que je le récupère à mon tour le moment venu. Mais après tout, j'agissais jusqu'ici au coup par coup et cela ne m'avait pas trop mal réussi. Donc, j'avais décidé de ne pas m'occuper de ce petit problème tout de suite.

Maintenant que le parchemin était en sécurité, je pouvais pleinement me consacrer à la suite du plan, c'est à dire passer un accord avec Clétore. J'étais heureux d'être de retour dans la marche des logis. Bien sûr je n'y venais pas souvent, mais je la fréquentais tout de même beaucoup plus que tous les autres étages du dessus. Ainsi, j'avais un peu l'impression de rentrer à la maison, tout allait pour le mieux, du moins pour l'instant, et je me sentais le cœur gai en pensant que j'allais mettre un terme à l'esclavagisme de Paméine et cette idée me remplissait de bonheur. J'étais donc extrêmement souriant lorsque j'arrivais enfin devant le vieux qui gardait comme à son habitude son étalage.

- Décidément, me dit-il, on ne voit que toi en ce moment !
- Cela te dérange-t-il ?
- Pas le moins du monde mais le climat est assez tendu ces derniers temps.
- Tu veux parler du meurtre du bourgmestre ?
- Oui, évidemment et puis de celui d'un autre type que je connaissais dans le temps. Ils tombent comme des mouches et y'en a certains qui s'inquiètent, si tu vois ce que je veux dire.

Je décidais alors de rentrer dans le vif du sujet. Il fallait piquer juste et lui faire comprendre à demi-mot que j'en savais désormais bien plus que la dernière fois que l'on s'était vu.

- Pourquoi ne m'as-tu pas parlé de Paméine ?
- Et voilà que tu remets ça. Je t'ai déjà expliqué que c'est là des affaires de grandes personnes.
- Quelles affaires ? Le fait que Clétore retienne Paméine contre son gré en lui ayant enlevé son enfant ?

Albert, s'était arrêté net et me regardait sidéré. J'étais assez content de l'effet de surprise que je lui avais infligé.

- Toi, petit, tu vas te mettre dans de sales draps si tu continues à fouiner ainsi.
- Peu importe, là n'est pas le problème. Que sais-tu de cette histoire ?
- Pas grand chose à vrai dire si l'on enlève le fait que Clétore s'est amouraché de cette donzelle et qu'elle en aimait un autre. Je pense simplement qu'il ne faut pas se mêler des affaires de Clétore, cela peut être très dangereux pour la santé de ceux qui passeraient outre cette loi immuable. Moins j'en sais, mieux je me porte, crois-moi, c'est la meilleure devise possible.
- Peut-être mais c'est trop tard. Ecoute-moi bien maintenant, je suis mandaté par quelqu'un qui a quelque chose qui appartient à Clétore et que l'on vient de lui dérober. Va voir Clétore et demande lui s'il est d'accord pour faire un échange. La chose en question contre un enfant, l'enfant de Paméine. Voilà les termes du contrat. Je repasserai ce soir pour savoir ce qu'il en est et n'essaie pas de me faire suivre sinon mon commanditaire le remarquera et Clétore ne retrouvera jamais la chose en question. Tu as bien compris ?
- Evidemment, je ne suis pas encore sénile mais je continue à dire que tu es à mon avis mal parti. A ce petit jeu là, il sera toujours plus fort que toi, souviens-toi de ce que je te dis.

Après lui avoir extorqué quelques pièces pour que je puisse me sustenter, je repartais sans vraiment avoir de but. Il me fallait maintenant attendre le soir pour avoir la réponse tant attendue et je n'avais aucune envie d'aller me balader sur les élévateurs. Tout en marchant, je tentais d'analyser la situation telle que je la voyais à l'heure actuelle. En fait, j'avais beaucoup de chance puisqu'il y avait fort à parier que Clétore ne mettrait pas ses hommes sur le coup. En effet, si l'un d'entre eux venait à découvrir ce que renfermait le parchemin, il aurait ensuite des tas d'ennuis. Cela se jouait donc entre lui et moi, ou plutôt entre lui et l'homme imaginaire que j'avais inventé pour tenter de me couvrir un peu. Après tout, qui pourrait croire que c'est un enfant qui mène la danse ? Personne à ma connaissance et c'était très bien ainsi.

Je traînais ainsi dans les rues, laissant les heures s'égrener en tentant de ne penser à rien. Cela faisait du bien d'être encore quelques minutes un enfant comme les autres, avec des préoccupations d'enfant. J'arrivais sur un des balcons de la marche. A chaque étage, il y avait ces petites esplanades qui permettaient aux gens de contempler la vue de l'étage inférieur. Vu d'ici, l'agitation des docks semblait irréelle et non fondée. Qu'avaient-ils donc tous à courir après le temps ? Je me posais soudain la question de savoir ce que deviendrait Amelune lorsque Clétore aurait récupéré le parchemin. Sans les sans-âmes, cet endroit perdrait assurément un certain cachet. Mais après tout, dans toutes les villes, il y a des guildes de voleurs et tout le monde ne sera pas au courant de la caverne qui gît sous la cité. Au pire, la ville y perdra son âme mais je préférais penser à Paméine. Je ne pouvais pas empêcher Clétore d'arriver à ses fins sans laisser la belle dans l'horreur de sa vie. Comprendrait-elle le sacrifice que je faisais pour elle, une ville contre son bonheur. J'avais un doute, mais après tout, la seule personne qui saura tout, c'est moi, et je ne serais alors pas obligé de lui révéler l'histoire dans son intégralité. Advienne que pourra, me disais-je pour me rassurer. Je partis manger un bout avec l'argent d'Albert puis retournai vers son étalage pour tenter de trouver un moyen de fuir au cas où. Il valait mieux être prudent avec ce genre de personne. C'est ainsi qu'enfin, le soir arriva et que je pus aller chercher des nouvelles et voir si le plan avait fonctionné. J'étais très anxieux et mon cœur battait la chamade. Au loin, j'aperçut Albert, à la même place que d'habitude mais qui scrutait au loin, comme s'il me cherchait. Je relevais la tête, bombai le torse et me dirigeai d'un pas sûr vers mon destin.

Crédits

© Régis Leherpeur, *Le Parchemin Oublié*, 1999-2000.
Contacter l'auteur : regleh@club-internet.fr
Hébergement sur le Centresprit, http://centresprit.online.fr, contact : centresprit@free.fr

· Les prémices de la folie ·

Je le sais déjà, l'aube qui percera demain les ténèbres de ma nuit sera à jamais marquée par les reflets d'un automne qui enveloppe peu à peu mon cœur. Que ne te l'ai-je dit, petite sœur, ses pouvoirs sont surnaturels. Je le sens qui grignote mes intestins, il respire par ma bouche, transpire par mes pores. Je ne pense déjà plus par moi même. Tel une bête sauvage, j'erre dans les rues, la nuit, à la recherche d'une proie que je pourrais, dans un ultime sursaut d'une vanité un instant retrouvée, épargner. Mais pour combien de temps. Aurais-je encore la force alors que le goût du sang dans ma bouche se fait un peu plus présent chaque minute qui passe. Mes propos pourront te sembler incohérent, ce sont ceux d'un fou qui lutte pour un esprit perdu, pourquoi diantre n'ai-je pas le courage de me donner cette mort libératrice, l'insoumise beauté d'une nuit sans sommeil, à jamais oublier le réveil persécuteur qui m'arrache à mes rêves pour me plonger dans une vie trop réelle, trop difficile à assumer. Je t'entends me sermonner, me hurler que de me lamenter sur mon sort n'arrangera rien, mais tu n'as pas conscience de qui j'affronte en ce moment. Nous nous sommes tout deux livré une bataille sans merci, sans survivant, sans même que je puisse imaginer un seul instant que l'issue de la rencontre puisse tourner en ma faveur. Oui, tu as bien compris, je suis rentré dans un duel que je savais déjà perdu. Pourquoi, parce que telle est ma destiné. C'est un mot bien glorieux, bien ronflant qui met de la musique dans les soirées mondaine de la duchesse, mais lorsque l'on est obligé de vivre avec ce mot, d'en comprendre la pleine signification, je peux t'assurer que rien ne peut alors t'empêcher de détester ce mot.

Souviens-toi, lorsque nous étions enfants et que pris dans un élan de hardiesse juvénile, je montais vaillamment sur le toit, alors que nos parents nous l'interdisaient. Souviens-toi, les cheveux dans le vent, je hurlais ma rage et ma volonté de n'être un jour qu'autre chose que ce que je me prédisais. Je voulais aventures, femmes, amours tragiques, de folles course-poursuite à travers de vastes champs de fleurs. Mais les fleurs se sont fanées aujourd'hui, elles ont cette horrible odeur qui les caractérise lorsqu'elles pourrissent lentement au fond d'un quelconque pot. Le champ, quant à lui, est couvert de cadavre. Je cherche encore maintenant ce que certains ont pu trouver de poétique dans le sinistre tableau d'un champ de bataille, lorsque le soleil se lève, levant en même temps que lui un pâle rideau de sang coagulé. Le champ, petite sœur, s'es muté en un océan de putrescence qui vous tourne la tête et rappelle à chaque instant la même sempiternelle question : Quand viendra mon tour ? Oui, je vois que tu commences à comprendre. Les rêves des enfants ne connaissent pas la souffrance. Dans la vie, elle est bien réelle et elle te fait découvrir peu à peu la peur, ce vil sentiment qui s'insinue au fond de ton être, qui t'aide à renier tes amis, à tuer ton voisin et surtout à oublier les horreurs de tes actes. Je voulais parcourir le monde, et bien je peux te dire que je l'ai vu sous toutes ses coutures, j'ai vu la vilenie, l'égoïsme, la vengeance, la trahison et la jalousie. Tout cela n'avait rien à voir avec ce que je m'imaginais. Alors, dans un élan de lucidité, j'ai voulu redevenir un enfant. Qu'ont-ils donc de plus que nous ? Pourquoi ne peut-on plus revenir en arrière, est-ce cette foutu innocence qui serait pour eux le garant de la paix ? Non, on ne peut faire machine arrière. Tout au plus, j'ai voulu m'isoler, faire pénitence de mes fautes passées en un lieu où les gens ne pourraient plus m'atteindre. Je suis donc parti dans une montagne, ne me demande pas laquelle, pour ce que j'avais à faire, n'importe quel montagne pouvait aller. Enfin seul, je me suis adonné aux vertus du silence. J'ai failli enfin trouver la paix de mon âme. Alors, il est arrivé. Je ne le connaissais pas et il m'a parlé longuement. Il me semble que des jours entiers se sont écoulés pendant qu'il me racontait l'histoire de notre terre et qu'il y

inventait des ennemis dont je n'avais même pas connaissance. Alors, je me suis remis à rêver de gloire et je suis reparti.

Pauvre petite sœur, tu ne dois rien comprendre à tout cela. Qu'importe, je serai mort demain. Il y a, tu sais, des milliers de manières de mourir. Pour moi, ce sera en devenant ce que je ne veux pas être et ce que personne ne veut que je sois. Demain, je serai en face de lui pour l'ultime confrontation. La première fois, c'était impressionnant. Je l'avais devant moi. Il m'a dit des mots terribles. Il me fit comprendre que j'étais déjà à lui, que je ne pourrais pas lutter. Et je l'ai cru, comment pouvais-je faire autrement. Il me demanda de revenir et je suis revenu. Oui, il y a bien des moments où l'on a pas le choix. J'ai appris que la beauté du combat n'est pas tant de gagner mais de tout faire pour y arriver, même si on a aucune chance.

Je revois l'enfant au fond de la ruelle. Il y faisait extrêmement sombre. J'étais en sueur. Il m'avait fait courir une heure durant, une heure pour réussir enfin à le rattraper et à le coincer dans cette impasse. Lui aussi était fatigué mais il avait cette énergie qui décuple les forces, celles qui apparaît lorsque sa vie est en danger, lorsque l'on sent la grande faucheuse approcher avec un sourire narquois sur le coin des lèvres. Mais il savait qu'il ne pourrait plus s'enfuir. Pourtant, il essaya encore. Pourquoi ? L'instinct de survie, petite sœur. J'ai brisé sa nuque entre mes propres mains puis je lui ai délicatement ouvert la gorge afin de plonger mon visage dans le flot de sang chaud. Le sang des enfants à un goût particulier, je suis sûr que tu ne le savais pas. Il est suave, doux comme ces vins que l'on aimait tant, il te monte à la tête, t'enivre.

Malheureusement, le flot fini toujours par s'arrêter. Je me retrouve dans une ruelle sale avec un cadavre d'enfant égorgé dans les bras. Je hurle ma douleur, ma honte, je m'écœure, je vomis tout ce que j'ai dans le ventre, espérant évacuer ma haine mais elle reste, accroché et me tiraille, me fait mal. Cet enfant, je le revois, son visage, ses grands yeux me fixant tel un assassin. Mais je ne suis pas un assassin. Comme lui expliquer que ce n'est pas moi qui tient le couteau, que je ne suis pas responsable du crime que je vais perpétuer sur sa personne. Peut à peu, un voile noir vient dans mon champ de vision. Il altère mes sens et je ne puis rien faire contre. La partie s'achève et comme prévu je l'ai perdue. Je voudrais simplement en ces quelques mots te dire combien je t'aime. Il faut que tu continues à m'aimer car je ne pourrais bientôt plus m'aimer moi-même. Si personne ne le fait pour moi, je serais définitivement perdu. Demain, petite sœur, quoi qu'il arrive, considères-moi comme mort. Si tu me voies, fuis le plus vite possible, ne me fait plus confiance et n'oublie jamais que tout ce que l'on pourra raconter sur moi est la réalité, Je vais devenir un monstre. Aime moi, je t'en supplie, aime-moi.

Crédits

© Régis Leherpeur, *Les Prémices de la Folie*, 2000.
Contacter l'auteur : regleh@club-internet.fr
Hébergement sur le Centresprit, http://centresprit.online.fr, contact : centresprit@free.fr

· Ställ l'Ogre ·

Ställ avait perdu la main, trois heures qu'il jouait, trois heures qu'il lançait les dés… en vain. Il avait beau tricher, attirer l'attention ailleurs, intimider les autres joueurs; rien n'y faisait, toujours cette maudite malchance. Un grain de café sur la table, un peu d'huile, une fissure où le dé venait ricocher; autant d'impondérables qui chaque fois retournaient le bazar contre lui. Car c'était un sacré fichu bazar que cette malchance, cette shcoumoune inlassable qu'il traînait depuis plusieurs mois maintenant.

Il l'avait ramenée de l'Enclave, là-bas sur les côtes occidentales des Royaumes. Il avait d'abord quitté la République, où il se plaisait pourtant bien, fort alléché par un appât du gain qui en a trompé plus d'un ; puis il avait gagné l'Enclave boucanière. Dans cet endroit, sordide entre les plus sordides, il avait voulu faire fortune, mais vu qu'il n'était pas le seul, il avait souvent fallu partager les petits bonheurs que la joyeuse providence des pillages marins avait apporté…
et il ne s'était pas enrichi d'un sou, pas une once d'or, pas même une maudite pièce noire pour y brûler son âme. Rien… si ce n'est le désir de se battre encore plus, de tuer peut-être encore quelques fois, de se vendre à nouveau pour de l'or et des femmes. Il avait ainsi, au gré de nuits trop courtes, de matins trop vite
venus, rencontré celle qui avait causé sa perte, et ça, il ne l'avait pas partagé.

Ställ était né Ogre, et pauvre; autant dire que la tare n'était pas légère. En sus, il avait développé, dans la fougue d'une adolescence à peine étouffée par la pudeur, un goût prononcé pour les bouges et les tripots, les catins et les tables de jeu… quand fut venu l'âge adulte, il n'était plus une chose, même pas la guerre, pour le défaire de ces travers. Alors il avait quitté le doux foyer familial, enfin, celui de sa mère, son père étant bien trop occupé à servir à l'autre bout du monde pour quelques pièces à filles. Il avait quitté le foyer et était devenu gobeletier errant; il allait de ville en ville, d'auberge en auberge, et gagnait sa vie en arnaquant les gens. Parfois, il était poussé à tuer, ou à violer… faut dire que quand on est Ogre, les gens ne sont pas toujours plus bêtes que vous, pas toujours enclins à vous céder un peu d'argent, et qu'il faut même souvent forcer un peu leur amour pour en obtenir ce que l'on veut. C'est un monde quand même !

Tuant peu à peu son temps dans l'Enclave, sa route avait croisée celle de Mitriane.
Rien n'invitait à la rencontre, et encore moins à l'amour… et pourtant ils s'aimèrent. Enfin; il l'aima. Il l'aima de cet amour fort que connaissent les Ogres quand une belle femme se fait leur. Il lui donna tout, son temps, son argent, son corps, et son avenir. Il l'aima malgré tout, malgré la beauté qu'elle exhalait sans effort, et qui appelait à la convoitise de tout homme; il l'aima malgré la réputation qu'elle avait dans l'Enclave, il l'aima malgré les guerres qui avaient eu lieu, malgré le Masque, malgré l'été et l'automne. Il l'aima, même si elle était Morgane.

Et tout le temps que dura cet amour, il ne cessa d'être fort, il ne cessa d'empêcher les hommes de trop la regarder, il ne cessa non plus de gagner, d'avoir la chance, d'accumuler victoire sur victoire… de nuit d'amour en nuit de jeu, Ställ, sa Morgane auprès de lui, était devenu l'Ogre le plus heureux de l'Harmonde. Mais dans le cœur de Mitriane, l'Automne restait plus fort que tout et même la guerre des Décans battait encore son plein raffut. Un jour vint la rupture, brutale, inexpliquée, cruelle… et il commença à perdre. Force, courage et chance s'en allaient lentement par la plaie béante qu'elle lui avait laissée au cœur.

Il était atterri là dans l'espoir de se refaire. Quitter l'Enclave et ses embruns pour Lorgol et ses ruelles, un enfer pour un autre, un crépuscule pour une mort… qui dit mieux ? Qui dit mieux que cette déchéance, cet Ogre trentenaire, mal rasée, puant, ivre mort, incapable de lancer un dé, de tenir un gobelet sans faire le pire des scores ?
Ställ posa les dés devant lui, il avala une dernière pinte de bière puis regarda ses partenaires. Ils étaient prêts à bondir ; deux hommes et un farfadet n'attendant qu'une chose: qu'il perde conscience, pour lui voler le peu qu'il lui restait, le peu qu'il n'avait pas perdu, un couteau et deux bribes.
L'Ogre se pencha en soupirant, exsudant la lassitude, il reprit les dés en main. Toussant, crachant, priant pour un retour de flamme, il les jeta sur la table bosselée et les regarda tourner irrégulièrement sur eux même. Quatre. La table vola en se brisant, comme si l'air avait été un mur de colère sur lequel elle devait éclater. Ställ était debout, son visage se creusait des sillons du chagrin. La colère était partie, seul le dépit l'aidait à tenir debout… même le dépit l'aidait à tenir debout, il lui donnait la force d'en finir, cette nuit là, dans l'heure qui viendrait, il fallait mourir. Et il mourut, seul dans la chambre d'une auberge à deux bribes, pendu à la faîtière, les yeux ouverts sur l'éternité de son malheur.

L'Eté avait croisé l'Automne dans l'amour de Ställ pour Mitriane. L'Eté s'était fait le plus beau et le plus passionné des amants, mais un Ogre a beau être ce qu'il est, il reste l'empereur des faibles quand ses rêves se font vils, quand ses conquêtes sont des châteaux de cartes et quand les catins sont trop belles pour ne pas êtres aimées. Un Ogre a beau être ce qu'il est, rien ne l'empêche de mourir quand la défaite eut mieux valu que la victoire.

Crédits

© Raphael Bardas, *Ställ l'Ogre*, 2000.
Contacter l'auteur : bardas.raphael@wanadoo.fr
Hébergement sur le Centresprit, http://centresprit.online.fr, contact : centresprit@free.fr

LE GENIE

Les Inspirés se trouvaient à nouveau dans la caverne de l'île aux Morganes. Il y a peu, l'endroit était encore empli d'Ogres engagés par le Maître. Il y a peu, Falin était encore des leurs. 'Parmi leurs alliés trouveront un ennemi'. Telle était la prophétie. Le Maître lui avait tendu une main avide, froide et griffue comme une serre, et le Censeur l'avait prise. Il lui avait promis le savoir, la puissance, la chorégraphie. Ses amis n'avaient rien pu faire, paralysés sous l'emprise d'un sort d'une rare puissance.

Puis ils avaient libéré Sivkil. Le bouffon habillé en prince leur avait à nouveau faussé compagnie, sautant depuis le bateau dans l'océan. Et il leur avait laissé la Lame du Mât. La propre Lame du jeu du Masque. Comment avait-il pu obtenir pareil trésor ? Pourquoi la leur avait-il donnée ? Autant de questions qui jamais ne trouveront de réponse.

La Lame avait à nouveau purifié leur corps et avait libéré le forgeron nain de sa diabolique possession. La bouteille qu'il avait renversé dans les Terres Veuves, l'être sombre qui en était sortit et qui depuis n'avait eu de cesse que de le tourmenter, tout cela s'était fondu en une créature de lumière, un génie. Le pauvre Brisefer était inconscient, et sur son corps une immense flamme semblait flotter dans l'espace, irradiant les alentours. En son sein semblait existait une silhouette noire, sorte de miniature d'un être humain, guerrier keshite aux lames courbes, avec sur ses épaules une longue cape animée d'un perpétuel mouvement hypnotique.

Il leur apprit sa véritable nature. Autrefois fier guerrier, le Masque l'avait il y a bien longtemps rallié à sa cause. Tout cela lui avait fait perdre les traces de son histoire, de son passé. Les Inspirés le conduisirent à la caverne où il prit place, et là où il n'y avait que pierre froide et malheur, sa lumière révéla œuvres anciennes, tableaux ocres, sculptures de guerriers, et musiques lointaines et tourbillonnantes comme les vents du désert.

Les Inspirés avaient désormais un but. Retrouver les traces du passé de cet homme. Comprendre les actes de cet Inspiré qui avait pu élever sa flamme plus haut qu'aucun d'entre eux. Peut-être ainsi pourraient-ils à leur tour s'enflammer et ainsi mieux lutter contre le Conspirateur et ses sbires.

Il leur fallait se préparer pour la bataille à venir. Le Maître allait revenir, et Falin serait cette fois à ses côtés. L'élégant jeune homme tournerait cette fois ses armes contre ses pairs, ses amis. Jamais plus son danseur ne retrouvera la joie qu'il avait connu sur les épaules de l'éclipsiste, ni la complicité qui les unissait. Condamné à devenir la victime d'un obscurantiste, il ne serait plus qu'un parmi d'autres, attendant que son tour vienne, qu'il soit l'heure de mourir pour son maître. Le regard si sûr de lui de cet homme allait-il devenir un œil empli de haine ?

Ils passèrent un à un la porte de l'harmonium de la Cyse. Déjà la chaleur d'une forge les envahit. Les bruits du lourd marteau que l'on abat sur le métal emplissaient la pièce. La fumée que dégage l'arme une fois plongée dans l'eau froide était partout, et des silhouettes de géants abattant leurs poings sur leur travail apparaissaient parfois au travers de la brume.

Perçant alors le vacarme, les cris d'un enfant se firent entendre. Une silhouette se dégagea du brouillard, celle d'un homme tenant son fils à bout de bras, hurlant la joie d'être enfin père. Terakin le fidèle venait de naître, et sa destiné était déjà gravée dans les étoiles.

TRISTAIN ET ISEULINE

Oyez, écoutez la triste comptine
Des deux amants Tristan et Iseuline
Tristain est grand, aucun ne sait
Qui, de l'hiver ou de l'été
Iseuline, farfadet, si petite
Que, juchée sur l'épaule de son conjoint,
De la taille du géant profite
Pour qu'enfin tous la voient de loin.

Toute leur vie parcourent l'Harmonde
Explorent sa maigre surface ronde
Rejetés par humains comme saisonins
Pour un amour qu'ils croient malsain
Vivant simplement de cueillette
Et le soir, contemplant les étoiles
Iseuline devient muette
Et Tristain ses secrets dévoile

Le jour, hanté de crépusculaires
Troupe aux allures de misère
Tentant de trouver paradis
Regard agréable, peut être un ami
Contemplant le soleil voilé
Farfadet juché sur un Troll
Au tour de Tristain qui se tait
Amants inversant les rôles

Un beau jour finit le chemin
De la troupe de baladins
Les histoires d'amour, c'est bien connu
Dans le malheur finissent toutes
A cause d'un démon cornu
Impossible de passer outre
Troll et Farfadet n'en sont exempts
Ainsi terminent les amants

Le Malin, pour en finir
De cet amour inépuisable
Va les villageois prévenir
De ce lien inexplicable
Les deux amants s'enfuient devant
Une centaine de guerrier
Tristain s'effondre, son corps chutant
Le flanc par une flèche percé

Aujourd'hui le soir tombé
On peut entendre parfois gémir
Tristain qui parle à son aimée
Sa blessure le faisant souffrir
Le jour le ciel reste muet
Et à leur tour les eaux chantent
Car si le Troll enfin se tait
C'est Iseuline qui se lamente

LA MORT DE ZORSHACK

Allongé sur sa dernière demeure, Zorshack reposait. Les bras croisés sur sa poitrine, les mains posées sur son immense hache de bataille forgées par les géants des Parages, son regard aujourd'hui d'une mortelle fixité semblaient contempler les étoiles dans le ciel noir. Les milliards d'étoiles qui constellaient le manteau automnin des cieux contemplaient, silencieuses, le guerrier allongé sur la pierre.

Personne n'aurait pu croire à cela. Puissant parmi les puissants, il tomba lors d'une embuscade, tué par des pleutres, par derrière, par la lame empoisonnée d'une dague. Il mourut des heures après, et à aucun moment n'avait remarqué l'influence néfaste du venin qui parcourait ses veines. Quand son cœur s'arrêta, il s'écroula sur le sol froid des rues de Lorgol sans même comprendre ce qui lui arrivait.

Tous ne l'aimaient pas. Victime de son physique, minotaure à l'esprit inflexible, il causait la terreur chez les hommes 'emplis de bonnes intentions'. Mais qu'importait ce qu'ils pensaient de lui, il allait toujours vainqueur, abattant les uns après les autres les sbires du Masque, insensible à leurs promesses de puissance, insensible à leurs promesses de gloire. Car le combat contre le Mal s'effectue toujours dans les ombres, cela il le savait. Nulle envie de puissance ne le conduisait, nulle envie de gloire. Malgré sa brutalité apparente, il était de l'étoffe des héros.

Tous ses amis étaient là. Le petit Twindle contemplait le corps de géant du guerrier avec des yeux embués de larmes. Brisefer tirait les poils de sa barbe naissante au point de se les arracher. Pleurefeu contemplait son ancien ami, murmurant en silence un dernier adieu tandis que ses serpents ondulaient lentement sans proférer le moindre sifflement. Dame Ewelf était venue saluer une dernière fois le capitaine de sa garde, et lui pardonner ses erreurs passées. Seul Flanaël sentait au plus profond de son cœur un sentiment coupable de satisfaction. Elle et le minotaure s'étaient à maintes reprises disputés. Elle le voyait comme un monstre, une aberration qui n'aurait jamais dû rejoindre les rangs des Inspirés. Elle le craignait, elle avait peur de sa force, peur qu'il ne l'utilise contre elle et ne broie son visage fin, peur qu'il ne la frappe, ulcéré par ses remarques. Peur qu'il ne commette des massacres d'êtres innocents sans même comprendre la gravité de ses actes. Maintes fois elle avait tenté de le faire partir, mais à chaque fois elle avait échoué, et craignait de devoir l'affronter. Mais le sort avait tranché, et Zorshack était mort.

Tous regardèrent une dernière fois le corps pénétrer dans sa dernière demeure. A ce moment tous respectèrent le guerrier tombé, tous oublièrent les crimes qu'il avait dû commettre au nom de l'Inspiration. Son costume dénotait dans cette cérémonie, et allégeait cet au revoir, tel un pied de nez à la mort. Une étoile ornait son casque, et le pommeau de son arme était décoré d'une réplique de son visage en or massif. Vêtu comme un courtisan, son costume précieux contrastait avec la bestialité que dégageait sa musculature inhumaine et son visage monstrueux. Comment savoir s'il s'était toujours habillé ainsi par goût, où s'il n'avait au fond voulu que se moquer de ces hommes prompts à traiter quelqu'un de monstre à cause d'une divergence physique ?

Alors que le géant disparaissait sous la terre de la baronnie, le seul endroit qu'il ait jamais aimé, Twindle eut un sourire en pensant une dernière fois à son ami. Tout était finit. Tous regagnèrent leurs appartements. La vie continuait à Rochronde, et le farfadet contempla une dernière fois la flamme qui avait été celle de son ami. Bientôt, un nouvel Inspiré verrait la lumière du jour…

“ Tu veux jouer aux cartes ? ”

Assis devant une cahute perdue dans la campagne, un vieux satyre se lamentait tout en tenant sa tête entre ses mains. De son corps tordu par les années émanaient des douleurs insidieuses qui rendaient sa vie insupportable. Devant tant de souffrance et de malheurs récoltés, sa vie lui paraissait être un long périple contre le Mal bien futile.
“ Rhaa, grogna-t-il tandis qu’une pointe de souffrance semblait prendre possession de lui. Qui a dit que pour combattre le mal, il faut agir comme le mal. C’est toi mon pauvre Maudarus, toi et toi seul. Tu es responsable de ta propre déchéance. Tu avais alors l’arrogance de la jeunesse, et tu te croyais invincible. Mais regarde ce que les années ont fait de toi… ” Secouant la tête, il regrettait amèrement sa philosophie qui l’avait conduit à cette décrépitude.
Pendant ce monologue, un diablotin était sorti de son ombre. “ Voyons, cesse de penser tout cela. On s’est quand même bien amusés à incanter des démons pour nous aider, à piller et à voler aussi. ”
Se redressant subitement, Maudarus invectiva le diablotin qui semblait peiné pour lui. “ Va-t’en, je te dois une partie de ce que je suis devenu. Je n’aurais jamais dû t’écouter. Soit maudit, toi et tous les tiens. ”
Maudarus se retourna, et s’abîma de nouveau dans ses pensées. Il avait volé, pillé, tué, incanté sans compter pour survivre, s’imprégnant ainsi des méthodes de l’ennemi. Quand les choses avait-elle basculé ? Le jour du viol ?
Il avait été pris par une pulsion soudaine, juste après une bataille avec un Drakonnien. Le goût du sang et de la victoire dans la bouche, Maudarus s’était senti encore fiévreux et extrêmement excité. Il avait cherché un exutoire à cette fièvre et une jeune bergère avait traversé sa route, et calmé bien malgré elle toute cette fureur. Il se souvenait encore de la joie fébrile qui s’était emparée de lui quand elle s’était débattue et du bien-être malsain qu’il avait ressenti quand il eut fini de s’amuser avec elle.
Elle en était devenue muette. Les gens de la région par respect pour les services qu’il leur avait rendu l’avaient laissé en vie, mais lui avaient demandé de ne jamais revenir. Il avait appris par la suite qu’après plusieurs années de folie stupéfaite, la jeune femme avait fini par se suicider.
Maudarus ne comprenait pas ce qui avait bien pu le pousser à se conduire ainsi. Sauf que cette envie était revenue, mais que depuis, il n’avait jamais cédé à la tentation. Sachant ce que cette fièvre signifiait, il se terrait loin de tout le monde.
“ Cesse de penser à elle, le mal est fait depuis longtemps. Tu t’es suffisamment puni pour cette erreur, non ? Tu n’as jamais plus touché une femme depuis. Et tu n’as jamais essayé de fonder une famille. ” lui murmura le diablotin à l’oreille.
“ Va-t’en, je ne te le répéterai pas, je ne veux plus te voir. Plus jamais. Ne me suis plus, ne viens plus. Ma cause est perdue maintenant pour toi. Va-t’en martyriser quelqu’un d’autre. ”
Pour fuir le diablotin qui ne faisait que rajouter à sa souffrance, Maudarus se leva et s’avança vers la campagne désolée. Cessant de penser au passé, Le vieux satyre essaya de se concentrer sur son présent.
Maintenant son corps se déformait, et il ressentait une ombre s’installer dans son âme. On racontait qu’il n’y avait qu’un seul moyen de guérir. Il faut jouer aux cartes contre celui qu’il ne vaut mieux pas nommer. Et gagner.
“ J’aurais peut-être une chance, même s’il triche… J’ai été moi-même un bon tricheur dans ma jeunesse… ” pensa-t-il à voix haute.
“ Tu m’as appelé ? ”
Maudarus se retourna s’apprêtant à insulter celui qui osait le déranger ainsi. Mais les mots restèrent coincés dans sa gorge face à l’homme qui s’avançait. Un jeune homme d’une extraordinaire beauté, dont le sourire semblait éclairer la forêt, dont les yeux étaient si profonds que l’on n’osait s’y aventurer,

dont la bouche moqueuse donnait envie d'écouter, se tenait là, immobile, un jeu de carte à la main. Cependant Maudarus aurait été bien en peine de décrire son visage, car cet homme portait un masque.
“ Tu veux jouer ? ” demanda le jeune homme en battant les cartes d’une main experte.
Secouant la tête pour chasser cette nouvelle hallucination, Maudarus se demanda quel nouvel accès de folie pouvait bien avoir généré cette illusion.
“ Voyons, tu sais qui je suis, tu viens de m’appeler. Veux-tu jouer ta guérison comme tu l’appelles contre moi ? ”
Dans un sursaut de folie ou de raison, se disant qu’il tenait là sa dernière chance de survie, Maudarus acquiesça dans un murmure.
“ Tu as de la chance, je passais dans le coin quand j’ai senti ton appel. Aussi, je viens à toi, tu n’as pas à me chercher. Viens donc t’installer dans ma roulotte, on y sera mieux, et ton petit diablotin ne t’y suivra pas. ”
D’une démarche rendue hésitante par la douleur, le vieux satyre suivit l’homme qui le mena jusqu’à une roulotte située en bord du chemin. Pénétrant dans une pièce glaciale, il sentit brusquement son mal s’aggraver, la bile tentait de remonter de son estomac tandis que son sang semblait se gélifier dans ses veines.
Indifférent au tourment qui agitait Maudarus, l’homme enleva sa cape, puis lui désigna un banc.
“ Installe-toi je t’en prie, j’aime que mes adversaires soient bien installés ”. Maudarus s’installa péniblement, tout en maudissant ses vieux os. Se tenant les mains pour essayer de faire cesser leur tremblement, Maudarus prit une inspiration. Il allait jouer la partie de carte la plus importante de sa vie.

Ils allaient jouer au pauquaire. Ce jeu consiste en l’association dans une main de cartes de figures similaires. Maudarus sourit, il connaissait bien ce jeu, et la maîtrise des règles officielles ou officieuses ne lui poserait aucun problème. L’homme battit les cartes. Déposant le paquet devant Maudarus pour qu’il le coupe, il lui proposa de faire un tour de chauffe avant de débuter la partie. Comme cela, Maudarus pourrait refuser une dernière fois l’enjeu, lui expliqua l’homme. Le vieux satyre accepta les termes de cette partie.
La partie de chauffe se déroula à merveille pour Maudarus qui gagna deux fois sur trois, aidé en cela par quelques astuces que son adversaire ne semblait pas connaître. L’homme soupira. “ Tu as gagné la partie de chauffe. Je suppose que tu veux continuer. Je me suis engagé à mener la partie jusqu’au bout, aussi je ne puis me désister même si tu te révèles être un adversaire coriace. ”
Sentant monter en lui la fièvre de la victoire, Maudarus acquiesça. “ Je veux continuer jusqu’au bout. ”
Soupirant, l’homme commença la première distribution de cartes à regret.
“ On la joue en deux manches gagnantes, tu es d’accord ?
- Cela me convient ainsi, dit Maudarus alors que ses yeux pétillaient devant sa donne. ”
Maudarus gagna la première manche, haut la main. Paire, carré, quinte, tout lui souriait.
Puis la deuxième manche commença avec le même succès, pour tourner au bénéfice de l’homme vers le milieu de la partie. Maudarus ne tirait plus aucune bonne main. Pas même une petite paire. Pourtant il essayait tous ses trucs, mais s’apercevait après coup qu’il avait dû faire une erreur de calcul, puisque l’homme se retrouvait toujours avec la main qu’il espérait avoir. Maudarus perdit la deuxième manche.
“ C’est la dernière manche, dit l’homme avec une petite grimace. Veux-tu qu’on en reste là ?
- Non, non, continuons. ” Maudarus espérait bien se refaire cette manche-ci.
Mais la malchance s’acharnait sur lui comme une charogne affamée sur un cadavre. Maudarus tenait maintenant entre ses mains sa dernière chance de survie. Il avait en main deux lutins et trois excellences. Soit cette main lui permettait de revenir dans la partie, soit il avait perdu. D’un geste décidé il abattit sa main sur la table.
L’homme siffla d’admiration. “ Belle main. Mais je crains que cela ne suffise pas cette fois-ci ”. Et il posa une, puis deux, puis trois et enfin quatre Perfections sur la table. Un carré de Perfections. La donne ultime. Rien ne pouvait battre un carré de Perfections.

Maudarus sentit son corps se déchirer, et sa volonté s'enfuir. Avant de perdre totalement le contrôle de lui-même, il vit que, sur la table, il n'y avait aucune Perfection.
Maudarus releva la tête. C'était un satyre transformé. Un rictus transformait son visage en une parodie de haine grotesque. S'inclinant, il dit sentencieusement : " Maître, je suis à tes ordres ! ".
L'homme s'étira et sourit. Menaçant gentiment Maudarus du doigt, il lui dit : " Tu m'as donné bien du mal Maudarus. Mais tu en valais la peine. Je te surveille depuis longtemps. Nous allons commencer par améliorer ton état, il n'est plus nécessaire que tu considères ton corps comme un obstacle à accomplir ton devoir. Je suis heureux que tu me rejoignes. Sers-moi bien et tu seras récompensé. "
Maudarus sourit. Comment avait-il pu être aussi faible et vouloir résister à sa nature ? Maintenant le monde était à ses pieds, il pourrait prendre tout ce dont il avait envie à commencer par les femmes qu'il désirait. Il avait pas mal d'années d'abstinence à rattraper. Mais la chose qui lui importait le plus désormais c'était de servir et honorer son nouveau maître. Le Maître du Semblant.

Crédits

© Nadège Debray, *"Tu veux jouer aux cartes ?",* 2000.
Contacter l'auteur : nadege.debray@libertysurf.fr
Hébergement sur le Centresprit, http://centresprit.online.fr, contact : centresprit@free.fr

Chasse aux Phoenixs, de Kesh a Mirevoix

Par Persifal coeur Ardent

Par Boradras le Brumeux

Naissance d'un sanctuaire





Chapitre 1 : Chasse aux phoenixs

"Fils, nous cheminions dans le desert de Kesh, qui mérite foutrement son nom, crois moi. Des centaines de kilomètre à la ronde, la seule source d'eau marchait à mes côtés en la personne de Boradras. Le minotaure cornu que j'avais pris sous ma protection avait en effet la capacité de créer de l'eau à volonté à l'aide de son danseur. Deux jours de marche nous séparaient déjà de Mesirah que nous avions quité sur l'injonction du maître des lieux nous intimant de rejoindre Albane, la guide de la caravane que nous avions quitté quelques jours plus tôt lors de notre mésaventure en terre gelée.
Alors que nous cheminions de concert, et qu'il m'apparaissait de plus en plus clairement que le désert n'était diantre pas fait pour les farfadets de ma classe, une silhouette turbanisée apparût dans notre morne horizon, déformée par les effluves de chaleur montant du sol.
Croyant tout d'abord à un foutu mirage comme nous en avions déjà croisé, moi et mon compagnon pestâmes sur la mauvaise fortune qui nous collait aux bottes depuis notre naufrage et notre entrée dans le sérail de Soleïdine. Nous aurions tout aussi bien fait de trouver quelque gras marchand à détrousser plutôt que de marcher céans sur le grill du désert keshite pour satisfaire un tyranneau imbu de sa personne.
Alors que j'allais m'ouvrir de cet état de fait à mon compagnon, le mirage, à présent fort près de nous, se mit alors à parler d'une voix fort réelle. L'homme, puisque cela devait en être finalement un, était drappé dans ses atours du désert, la tête enserrée dans un turban bleu et le visage recouvert d'un foulard censé le protéger du vent et des diverses agressions locales dont je mon récit fera l'économie.
Tout de go et sans ambage, l'inconnu nous annonça être Soleïdine lui même, le fondateur du sérail dont nous venions, mort depuis plusieurs fresques. Foutredieu, l'ami, j'avoue que le mots me manquèrent pour exprimer mon étonnement. Je suis rarement à cours d'un mot approprié pour exprimer ma pensée, mais là, ni « mortecouille » ni aucun autre juron que j'avais collécté sur les sept mers ne suffirent à exprimer mon étonnement. Timidement mais sans peur, j'altercatais le spectre de ma vive manière.
Avec un applomb hors pair pour un fantôme censément mort depuis plusieurs siècle, le sieur mirage nous conta alors son histoire. Il s'était, d'après ses dires, retiré du monde des vivants afin de construire une arme qu'il qualifia d'ultime. Cette arme ultime devant servir à désentripailler le masque, notre ennemi à tous, et plus particulièrement le mien, depuis que j'avais juré à une dame sirène de ma connaissance que j'allais le désentripailler pour ses beaux yeux.
Je crus comprendre que Soleïdine avait atteint la flamboyance, un état, je le compris, fort enviable, puisqu'il lui permettait de nous parler plusieurs siècles après sa supposée mort.
Toujours est-il qu'il nous avoua avoir besoin de nous pour mener sa quête. Si tu ne me connais pas encore, par je ne sais quel hasard, tu ne sais sans doute pas que je suis fort généreux de mes faveurs, et je décidais d'écouter l'homme avec une oreille bienveillante. Celui-ci nous expliqua également qu'il avait récolté des flammes, en grand nombre, et que nous pouvions l'aider à les recueillir, quoique nous dussions le faire avec tact. Les flammes, si j'ai bien compris ses dires ésotériques, semblaient venir de porteurs de flamme disgraciés pour je ne sais quelle funeste raison. Toujours est-il que l'individu nous invita à nous rendre à



l’endroit ou mourraient les phoenixs, à Mesirah, lieu d’où nous venions précisément. Là,, nous assura-t-il, il nous rejoindrait afin de mener plus avant notre quête désormais commune.
Je t’avoue avec humilité que je ne suis pas taillé pour le désert. Nous, les farfadets sommes taillés pour l’action, l’aventure et le danger, mais le péril silencieux de ce milieu sec ne m’est en rien sympathique et m’échauffe à vrai dire bien peu les sangs. Boradras semblait penser de même, et nous décidâmes de faire fissa dans la direction indiquée par le vieil homme à présent disparu en volutes.
Une journée plus tard, nous entrions déjà dans Mesirah, le visage brûlé par le désert et la gorge plus sèche qu'un cul de chameau. constipé
Après un passage dans les bas quartiers où je vidais ma bourse dans les poches des necessiteux, nous décidâmes de rentrer directement au sérail. Il va sans dire que je profitai de notre route pour reremplir mes poches presque à sec en délestant un gras marchand dont la bedaine obscurcissait la vue de sa ceinture où pendait une bourse bien pleine. Il y a peu de chose que je fais aussi bien que de désentripailler l’injuste et le faiseur de veuves, fils, mais vider les bourses des gras marchands en fait partie. Je m’executai avec leste alors que nous abordions les environs du sérail.
Nous décidâmes d’aller directement voir le maître de céans, et les gardes à la solde d’Ipsoum ne nous retinmes guère voyant notre motivation et l’urgence de notre requète, quoique celui ci aît demandé à n’être point dérangé. Ipsoum, un compagnon de race maître du sérail fut comme à son habitude ravi de recevoir des personne de telle importance et nous fit asseoir à sa table, nous servant le thé à sa table.
J’entrepris alors de lui décrire le pourquoi de notre retour précipité. Mortecouille gamin, il est bien rare de cotoyer des gens de notre qualité, et le sieur Ipsoum n’en revenait pas de ses oreilles : Soleîdine était selon lui mort depuis des siècles, et les phoenix n’existaient pas. Ô homme de peu de foi, lui dis-je, mettrais-tu en doute notre parole ? Ne puis-tu croire qu'hommes de notre sorte ayons telle qualité que les spectres se lèvent pour parler lorsque nos humbles personnes approchent ? Ne crois-tu pas que les merveilles aiment à converser avec nous afin de partager leur savoir avec le notre ?
A ses arguments, le farfadet convint de notre bonne foi, et nous montra une gravure fort bien effectuée représentant Soleïdine, laquelle concordait en tout point avec la silhouette de l’homme que nous avions rencontré dans le désert. L’humble chef du sérail n’avait cependant jamais entendu parler de phoenix venant mourir à Mesirah, quoiqu’une rumeur populaire, nous affirma-t-il, affirmait qu’à la pleine lune certains d’entre eux venaient survoler les jardins suspendus de la ville.
Voyant que l’homme nous serait de peu de secours dans notre quête, nous décidâmes en âme et conscience d’aller voir une amie à moi, une fée noire répondant au nom de Gordoline, qui avait vécu tant d’éons qu’elle avait cotoyé Soleïdine alors que celui-ci pendait encore au doux mamelon de sa mère. La petite personne vivait justement au sérail, c’était depuis peu ma maîtresse en art, une pratique en l'aquelle j’excelle d'ailleurs, mais c’est une autre histoire et je ne veux pas te dissiper avec choses de si peu d'importance..
Nous trouvâmes l’excentrique fée dans ses appartements. Ceux-ci se situaient en haut de la plus haute tour du sérail et étaient constitués d’une grande pièce circulaire dont le centre était occupé par un large cirque où le sol était recouvert d’un blanc tissu recouvrant une Mosaïque des temps aniens. Laquelle mosaïque représente d'ailleurs un phénix d’où nous avions émergé lors d’une précédente aventure. Te l’ais-je conté ? Non ? Mortecouille, nous verrons plus tard, cette histoire vaut elle aussi son pesant d’or. Toujours est-il que nous pénétrâmes dans l’antre



de la donzelle avec la ferme intention d'en savoir plus sur ces prétendus phoenixs dont nous devions trouver la tombe.
Mon amie devait prendre le thé dans quelque contrée lointaine de sa connaissance, puisqu'elle ne répondit pas lors de la première sollicitation de ma part. As-tu déjà cotoyé un minotaure, fils ? D'aucun prétendent qu'ils ont le sang aussi chaud que nous autres farfadets, et je dus y aller de toute ma diplomatie pour calmer le sieur Boradras qui eût défoncé la porte de la fée si je ne m'étais interposé entre ses cornes et la porte.
Mais passons. La fée finit par nous ouvrit, elle était comme à son habitude vétue d'oripaux couvrant ses formes usées par les ans desquels jaillissaient deux ailettes la maintenant en l'air. L'eusses-tu cru, mais nous ne dûmes l'aviser de ce qui nous amenait céans puisque la donzelle semblait déjà au courant. Les us du sérail nous livrant sa table d'où exhalait un doux fumet de thé à la mente, nous pûmes alors l'entretenir de notre esbahissement quant à la récente expérience qui nous mit aux prises avec un spectre de sa connaissance. Ah ! j'allais oublier de te préciser, fils, que Gorgoline avait connu Soleïdine en personne, du fait de son grand âge : tu en fais une drôle de tête, fils, et ça, ma muse, ça m'amuse…. Mais trèves de gorgorismes futiles…
La vieille fée nous avoua avoir cotoyé il y a peu de temps le spectre, qui était un fort joli ami à elle, avent que celui-ci ne meure quelques siècles plutôt. Je passerai sur ce que d'aucun, n'ayant pas ma grande expérience des gens d'âge avancé, eussent pu prendre pour un discours sans queue ni tête pour te dire qu'elle finit par allumer les cierges entourant son antre. Alors que la fumée montait, nous fûmes pris, mon protégé et moi dans une douce torpeur d'où nous finîmes par émerger au centre d'une pièce inconnue, à même le sol.
La pièce était de forme carraoîdale, ce qui est le mot farfadet pour exprimer qu'elle était de forme approximativement carrée et respectant sans conteste les règles esthétiques imposée par le nombre d'or que mon peuple inventa il y a des éons de cela en observant la création parfaite des muses. Bref, la salle carraoîde était emplie d'objets recouverts de draps de diverses tailles. Les volets pourtant fermés laisaient pulser une forte lumière entre leurs fines meurtrières, lumière qui projetait d'inquiétantes ombres sur le pourtour de la pièce. Foutre de satyre !!! A ce moment, je faillis chier dans mes bottes de douleur, et je l'eût fait si mes manières n'étaiens aussi courtoises car le soleil brillait si intensément à l'extérieur qu'il me brûla les yeux au moment même où je jetai un regard par la fenêtre poussée par l'intrépide Boradras.
Nous remettant peu à peu de notre etourdissement passager, moi et mon compagnon nous mîmes alors en quête du seigneur de ces lieux désolés : partout où nous allions, ce n'étaient que couloirs sans fin s'ouvrant sur des pièces recelant de ce que le monde a fait de plus beau en matière d'art : peintures divines, sculptures parfaites de corps dont la volupté n'avait rien à envier à celles des muses, instruments de musique dont le son ferait vibrer l'âme d'un draconnin, mais aussi armes si finement ciselées que le tranchant du plus petit canif eût pu éventrer un narval dans la force de l'âge. Marchant de concert avec notre curiosité infatigable mais néanmoins sur nos gardes –je demandais d'ailleurs à Boradras de me suivre de quelques pas afin de parer à toute menace dont il eût pu faire les frais-, nous fînimes par rencontrer un ogre endormi dans un fauteil gigantesque. L'ogre était de belle taille, même pour un individu de sa race, puisque les cornes de Boradras surpassaient péniblement le genou du dévoreur. Nous eûmes beau le retourner en tout sens pour le réveiller, afin de le sommer de nous livrer séance tenante une explication du prodige que nous visitions, l'ogre ne daigna remuer le petit orteil, et nous dûmes l'abandonner à son triste sort.



Je crois que c'est à ce moment qu'une intuition que j'avais depuis que nous étions en ces lieux étranges prit forme dans mon esprit : nous étions à bord d'un tableau monde représentant la flamboyance. Sais-tu ce qu'est un tableau monde, gamin ? Pour que tu saisisse aisément ce concept qui n'est qu'à la portée des plus sages, je te dirai qu'un tableau monde est comme un navire flottant sur les mers du temps : il traverse les tourmentes et les tempêtes sans que ses occupants ne se noient dans les tourmentes temporelles. Je me plais à penser que notre monde est un tableau monde lui-même et qu'un jour j'en trouverai la sortie, afin d'aller discutailler avec les muses des qualités et défauts de leur innénarable création.
Suivant nos pas, nous finîmes par entendre un bruit de pas qui fit sursauter Boradras. Non sans l'avoir préalablement rassuré, je m'avançai à découvert pour découvrir un Minotaure de fort belle prestance, portant lyre et épée aux côtés. Je crus reconnaître un ami de la grande confrérie des bretteurs rimailleurs, et lui faire part de notre désarroi quant en notre présence inexpliquée en ces lieux. Le brave Cornebrume, puisque c'est à ce nom que le doux sire répondait, nous assura être le gardien des lieux, et nous proposa de nous conduire à son maître, le bien nommé BraserHuile, un phénix en ces lieux réfugié. Notre première réaction fut, mais est-ce la peine de le souligner, un intense soulagement, car nous en étions venus à penser que la brave Gordoline nous avait envoyé ici par caprice et non pour nous aider.
Marchant dans les pas du minotaure aux cornes noires, nous finîmes par émerger sur les toits du domaine, où nous attendait le sus-dit phénix, entouré de plumes dont la beauté ferait palîr d'envie la plupart des des princesses que je connus en ce monde.
Ce qui va suivre, Fils, je n'en suis pas fier, car tu vas apprendre comment je dus tuer un phénix que j'étais venu pour rencontrer, même si ce dernier me remercia du fait par la suite. En effet, le fier BraserHuile nous attendait moi et mon camarade, et commença par se montrer fort courtois. Il nous expliqua sa version de l'histoire : selon lui, les phénixs, comme toutes les merveilles, furent crées en même temps que le monde par les muses inpirées. Pourtant, il advint un temps où les muses attaquèrent Diurne, et les phénix furent le dernier rempart protégeant le seigneur. Quand le crépuscule tomba sur notre monde, les phénixs perdirent la capacité de mourir et de resusciter chaque année : la plupart devinrent fou, les autres se cachant hors de la création, en des lieux tels que celui que nous visitions à l'instant. Alors que j'expliquai à BraserHuile le sens de notre quête et notre opposition au masque, celui-ci fût pris d'une crise de folie peu courtoise et sans même nous mettre en joue tenta de m'estripailler séane tenante. Crois moi si je te dis que j'en perdis presque mon chapeau. Ne voulant me battre avec ce que je considérai comme une des plus belles choses de la création, je tentai de calmer la bête, mais rien n'y fit. De son côté, Boradras abattait régulièrement sa Hallebarde de vive manière sur le monstre crachant le feu en tous sens alors que j'évitais les assauts en discursant pour calmer ce dernier. Hélas, trois fois hélas, je dus me résoudre à désentripailler la merveille, et ma lame jaillissant du fourreau qu'elle ne quitte que pour désentripailler l'incongru faiseur de veuves dut se résoudre à trancher son cou gracile.
La bête au sol était moins impressionnante, mais elle semblait à présent comme en paix avec elle-même, elle nous avoua alors que ses frères avaient été sali par le masque, et que nous devions nous mettre en quête pour les tuer à leur tour avant qu'ils ne committent l'irréparable. Elle me demanda alors de recueillir sa dernière larme qui illumine depuis la lanterne que tu vois à mes côtés. Le vague à l'âme, j'accédais à la requête de la merveille mourante, et lui promit de venger son peuple trahi une fois de plus par l'insaisissable ennemi. Que de mal n'a-t-il fait ! Que de bien devrons nous faire pour panser les plaies de la création ?



Encore sous le coup de l'émotion, c'est alors que nous nous réveillâmes dans l'antre de Gordoline, qui nous enjoigna de partir séance tenante en quête des frêres de la merveille déchue

19eme jour du centaure. Par Boradras le Brumeux

Albane est de retour, tout le monde admire le courage de la jeune et expérimentée caravanière. Mon jeune ami Cœur Ardent et moi jetons des regards noirs à Ipsoum, voulait-il notre fin en nous envoyant peiner dans le désert, se séparer de nous?, j'ai l'impression d'être de trop dans ce monde, où me tourner?, vers les dogmes imposés du cryptogramme?, Dois-je écouter cette petite voie qui m'appelle maître? Peut être vaut-il mieux rester sur ce que je connais le mieux, le mercenariat et la protection des groupes entiers? Peut être Cœur Ardent deviendra t-il chef de navire et me fera t-il navigateur officiel? il semble que nos destins soient liés et condamnés à errer sans jamais pouvoir trouver le repos.
Mais l'heure est aux retrouvailles, la tête de Jabir semble aller mieux, Ilicien fait des merveilles sur les têtes comme sur les cuisses. Le danseur de Soleïdine est vraiment exceptionnel et Ilicien respecte scrupuleusement le premier principe du cryptogramme. Albane nous confie un de ses suivants, un certain Ming Tao, qui vient certainement des communes princières. Il possède une satanée créature qui pousse des cris digne d'un soldat au combat, ça en devient énervant.
Alors que nous marchons dans la casbah, Perianouir m'interpelle, et m'indique l'échope Al Afrat, il y fait noir, Ming Tao flanche, Jabir dégaine son imsha, l'Advocatus Diaboli possède une barbiche, une peau parcheminée, un œil cousu et fini par me donner une encre transparente, peut être celle-ci me permettra de faire appel à une gargouille. Il ne semble pas posséder le même humour que mes amis.
Mes amis semblent surpris de mes fréquentations, ils s'en vont prestement en faire part à Ipsoum qui les renvoie comme des malpropres, l'heure n'est pas à la démonologie. Même mon ami Cœur Ardent se joue de moi et me fait casser mon encre. Je ne suis pas d'un naturel rancunier mais je crois qu'il possède un certain nombre d'outils de travail lui aussi.
Le nouveau venu Tao me regarde bizarrement, il faisait lui aussi parti de la troupe de Rotug Arachyeux, éclaireur je crois. Il semble être le seul survivant du massacre des démons et semble en garder un mauvais souvenir. La prédiction d'Hermelin le noir se réalise, toute la troupe est condamnée et devra payer pour ses malédictions. Qu'ils essaient de m'arracher le cœur, monstres perfides!!
Ming Tao semble connaître une frontalière qui pourrait nous aider dans notre quête. Miranda Al Ralis tient une petite boutique avec un jeune homme Ali, elle possède une créature identique à celle de Tao, la visite de la boutique me fait dresser les poils sur la tête, c'est une boutique de bestioles; toutes plus bruyantes les unes que les autres. Miranda ressent mon malaise et je décide de sortir, voyant que la chasseuse refuse de croire Persifal qui a fait mieux qu'elle en tuant un Phœnix. La dame possède une djelaba verte, teint buriné, cheveux noirs, mèches d'or. Elle nous donne rdv à minuit dans les jardins. Je pense qu'elle regrettera ne pas s'être confiée plus tôt. Elle risque d'y laisser quelques poils et plumes…

15-04-04

10h du soir. Cœur Ardent a des choses plus importantes à faire.



Je vais récupérer la flamme pour la montrer à la dame. Ming Tao a peur des ombres, un de ses parchemins a été écrit. Le langage semble être démoniaque.
Malekoum est faible ce soir, il est attaqué, un rire narquois est poussé par un homme en djellaba noire avec des fils d'argent, silhouette fine et fluette, dents en métal taillées en pointe. 4 danseurs. Un censeur obscurantiste : "comme cela tu pourras te rappeler de mon visage , Al Azred. Silencium et Adorno me connaissaient, on ne respecte pas les droits du crypto". Jabir n'y verra plus rien jusqu'à demain.
Il est déjà 3 heures du matin et Miranda n'est pas venue. Il n'y a personne à la boutique, Tao manque de se casser une jambe.

20eme jour du centaure par Boradras

Le lendemain, devant sa boutique on voit Moussef le tenancier. Le jeune Ali entre dans la boutique de zoologie et nous mène chez Miranda qui vit dans une cour de la Casbah. Sa porte est entrouverte.
Une scène de bataille s'est déroulée ici, tout est sans dessus dessous. Un tigre d'Aswald est mort sous des coups d'imsha, des lambeaux d'étoffe noire sous ses griffes. Le faucon corné pousse des cris à mettre en rage un minotaure. Jabir trouve une plume rouge ocre de phoenix sous un fauteuil renversé. Une fois secouée, la plume émet de la lumière. Apparemment, la chasseuse tenait à son tigre Guikane. Quelques renseignements chez les voisins nous apprennent que 4 hommes en cape noire portaient un paquet au crépuscule après avoir fait un bordel pas possible, l'un d'eux était blessé à la jambe. Le faucon leur tournait autour, comme pour protéger sa maîtresse. On en déduit que le faucon a du retourner à sa maison lorsque les 4 hommes se sont cachés, ils ont du partir par les égouts.
Les affres de la zoologie ne touchent pas que les minotaures, Ming Tao semble désespéré à ramener Sherpa à terre et lâche sa bestiole qui fond sur le maudit oiseau qui fini sa vie gisant à côté du tigre.
Jabir nous fait gagner du temps en faisant promettre à Moussef de ne révéler la disparition de la chasseuse aux chameliers qu'au crépuscule.
On se procure les plans et du matériel pour les égouts. On fini par trouver la bouche d'égout par laquelle les fuyards sont passés (on est dans la ville basse). Etonnamment je me sens particulièrement bien dans ce labyrinthe nauséabond. La piste nous conduit à une tâche de sang qui s'arrête devant une porte dissimulée, il nous semble entendre une lointaine litanie. La porte dissimule un couloir sombre, 6 cellules vides avec des portes en bois. Le couloir se termine sur une grosse porte en bois fermée de l'intérieur. 2 voix se parlent en keshite, "Le phœnix soit loué, il sera bien servi". Les 2 hommes quittent la pièce, bruit de porte massive se fermant. Malekoum nous fait voir l'intérieur de la pièce, on dirait une chapelle, bancs, rideaux, autel, vitraux qui représentent un phœnix. La porte massive est en fer.

19eme jour du centaure. Par Parsifal CoeurArdent

Alors que nous marchions moi et mes camarades de fortune dans les ruelles animéees de la bien nommée Mesirah, la voix du sieur Ipsoum, céans maître du bien nommé sérail de Soleïdine parvint à mes oreilles à peu près en ces termes. « Rends-toi si fait à ma demeure, fier Parsifal, car ton conseil est requis en ce qui me semble être une triste histoire ».



Je décidai d'aller éclairer de mes lumières le maître de Mesirah et prenai congé de mes pairs sur le point de se rendre à un important rendez-vous avez Miranda, chasseuse de phénixs à ses heures.
Le chemin jusqu'au sérail ne prit que quelques instants, et j'arrivai bientôt devant la porte du farfadet eclipsiste non sans avoir croisé la route de Forfoline, mon amie fée noire qui m'apostropha en ces termes :
« Quand prince de céans t'aura relaché,

Me voir tu viendras,car dois te parler.

Car ton insouciance de toi fait la proie

Des fourbericiances du trompeur des rois.

Maints tours maîtrisés utiles te seront

Pour déjouer les pièges de ce félon."

Ipsoum m'attendait à vrai dire comme à son habitude assis près de la théière qui nuit comme jour fume du thé le plus exquis qu'il m'ait été donné de gouter dans tout l'harmonde. Alors que je me plongeai dans maintes réflexions sur le volume urinatoire dont il devait disposer, le sieur interrompit mes pensées de fort belle manière en rappelant le lien de race qui nous unissait et tout le bien qu'il pensait de notre confrérie.

Après quelques boniments d'usage, arrosés d'un thé parfaitement chaud et de délicieux gâteaux et loukoums, Ipsoum entra alors dans le vif du sujet, non sans avoir auparavant fait danser l'une des deux petites créatures qui virevoltaient dans les coussins. *"Mon jeune ami, il me faut te dire que j'ai été fort chagriné d'apprendre que la flamme de Boradras était souillée par la ténèbre, et surtout qu'il était tenté par la pratique de la démonologie. Le chemin de la ténèbre n'est pas celui de la perfidie, et ne signifie pas se rendre à l'ennemi, mais il est tout autant sans retour. Nombreux sont les conjurateurs ayant pensé pouvoir utiliser leur art avec parcimonie et efficacité, tout aussi nombreux sont ceux qui ont succombé à l'Ombre.*

La perfidie est ce qui guette tout inspiré dont la flamme entre en contact avec des créatures du Masque. Une fois acquise, elle ne peut jamais plus disparaître. On dit que seul le Maître du semblant lui-même peut en délivrer un inspiré, et que le seul moyen d'obtenir cette délivrance est de le rencontrer en personne pour le défier au jeu de la perfidie. Si l'inspiré gagne cette fourbe partie de cartes, il est relaps de toute perfidie, sinon, il devient un pantin au service du Maître du semblant. Aucun inspiré n'a jamais réussi à vaincre le Masque à ce petit jeu.

Il n'y par contre aucun moyen d'évacuer la ténèbre qui pénètre la flamme d'un inspiré. Celle-ci peut s'infiltrer par plusieurs moyens, soit au contact des créatures de l'Ombre, généralement des démons issus des abysses, soit par l'Effroi. Lors de situations terrifiante, il s'établi parfois des connections entre la flamme et la ténèbre qui règne sous l'Harmonde, ce



qui a pour effet de contaminer l'imprudent inspiré. Bref, tout ceci pour te mettre en garde contre les dangers qui guettent tout jeune inspiré.

Pour ma part, ma fonction de maître du Sérail fait de moi une personne qui doit se préserver totalement de tout contact avec les créatures de l'ennemi. Ma fonction est trop importante pour risquer quoique ce soit.

Je veux simplement t'enjoindre de te protéger, ce dont je te sais plus que capable et d'en faire de même pour tes compagnons qui n'ont pas tes facilités en tout. »

Je dois dire qu'à ce moment je tempérais ses propos, sachant que L'acte le plus sublime, c'est de placer un autre avant soi et lui assurant que si Boradras pouvait être sûr de mon soutien en toute chose ou presque, il savait également fracasser plus d'un crâne à son heure : après tout, Le lion serait rusé, si conseillé par le renard.

Je te passe les détails de la discussion qui suivit, fils, car les paroles qui suivirent ne doivent tomber que dans l'oreille de sages hommes ce que je sais être, puisque Pudeur n'est que masque de l'orgueil. Bref, la discussion finit par se clore sur les recommandations d'Ipsoum quant à la protection de mes amis, afin que la menace ne plane pas sur leur solides mais naîves têtes.
Par la suite, je me rendai chez la bienheureuse Borboline, la jeune fée noire que tout le monde qualifiait de folle, quoique ce jugement ne montre plus leur incapacité à détecter le sens profond des paroles de la créature hivernale. Rappelles toi toujours, fils que celui dont le visage est sans rayons ne deviendra jamais une étoile, et écoute les ceux que l'on dit fous, car Si le fou persévérait dans sa folie, il rencontrerait la Sagesse.
La fée noire me berça alors de sa sagesse en ce qui concerne le difficile art de la cyse auquel elle m'initia dans son antre enfumée jusqu'à ce que le soleil ne soit déjà haut dans le ciel.

Je pris alors un repos fort mérité et me laissait emporter dans les bras de morphée, ne respectant pas l'adage que j'aime à répeter aux jeunes hommes de ta sorte, souviens-toi, petit : Le matin, pense ; à midi, agis ; le soir, mange ; la nuit, dors.

20eme jour du centaure, par Parsifal CoeurArdent

A mon réveil, alors que le soleil atteignait son zénith, je fus réveillé par un heureux messager, m'annonçant que mes amis étaient à la recherche de la chasseuse de phénixs qui avait raté leur rendez-vous de la veille. Pensant que mes amis étaient de taille à affronter le danger, et malgré les promesses faites à Ipsoum, je décidai d'aller enquéter de mon côté et d'aimer ma solitude que j'avais un peu trop négligé les temps derniers.
Je me rendis donc dans le souc de la ville, où à ce que l'on dit on peut entendre toute la sagesse du désert. Crois moi, fils, on fait trop grand cas de la sagesse du désert, il s'agit plus souvent de pets de chameaux et de jurons de chameliers que de secrets merveilleux. Toujours est-il que dans un brouhaha faramineux, je finis par réussir à trouver la piste d'un mystérieux Prédicateur Costimus, censé prêcher la parole du phénix dans le quartier ouest de la ville.
Continuant mes recherches, je finis par découvrir le zouave : un malheureux trompeur jouant d'outils mécaniques et d'huiles diverses pour faire croire au chaland à ses pauvres pouvoirs de tisserand du feu. Crois moi fils, tel l'air à l'oiseau, ou la mer au poisson, le mépris à



qui le mérite. Je décidais non sans malice de tromper le trompeur, lui assurant de ma complète dévotion au phénix, m'ayant contacté en rêves et maître de mes pas jusqu'à son humble personne. Le fier costimus but mes paroles, me donnant rendez-vous le jour suivant alors que sonneraient les douzes coups de minuits à l'entrée ouest de la ville, afin de pourvoir à ma « dangereuse initiation ».
Je fis alors mine de quitter le précheur, escorté par quatre ogres à l'air aussi fin que les enclumes de bon marché que l'on trouve par chez moi dans les ferronnerie de bas étage. Quoique sur ses gardes, je parvins à mystifier la petite troupe et la suivai jusqu'à un bâtiment où elle s'engouffra sans plus de cérémonie.
J'hésitai alors : devais-je faire part de tout ceci à mes amis ? Me rappellant bien vite que la Prudence est une riche et laide vieille fille à qui l'incapacité fait la cour, je fis le tour du bâtiment pour l'escalader afin de pénétrer l'enceinte gardée par un ogre resté en arrière.
La cour du bâtiment était parfaitement déserte, et je finis par y trouver une entrée s'avançant dans les ténèbres fermée par une porte forgée donc la serrure devait assurer la sécurité des lieux.
T'ais-je raconté, fils, comment j'ouvrai la porte de la salle du trésor de la baronnie de Murbenand ? C'est une autre longue histoire dont je te régalerait plus tard, mais qu'il te suffise de savoir que la serrure qui se trouvait devant moi dans cette cour basse, quoi que de fort bonne facture n'arrivait pas à la cheville de celle que j'ouvrai dans le palais du baron. Bref, après cette simple formalité, je m'engouffrais dans le noir dédale, privé de lumière et tatonnant bien vite dans le noir afin de ne pas donner l'alerte : je vois à tes yeux ébahis que tu me juges inconscient : il n'en est rien car toujours le désir non suivi d'action engendre la pestilence, c'est donc sûr de moi que je m'avancais dans la bouche obscure.
Quelques minutes plus tard, alors qu'autour de moi l'obscurité faisait rage, j'entendis de nombreuses voix, et m'approchai donc pour les entendre alors qu'une porte souvrit, vomissant pléthore d'ogres, et je n'eus que le temps de me calfeutrer afin d'entendre ce qui se disait. Alors que j'étais sur le point de percer le secret des ignobles sectateurs, puisque c'est ce qu'ils étaient, un bruit derrière la porte à laquelle j'étais adossé fit sursauter un ogre, qui profita de l'aubaine pour m'apercevoir, donnant l'alarme. Entendant de forts bruits venant de la porte, découvert par plus d'ogres que je n'en pouvais embrocher dans l'instant, je décidai de m'eclipser dans les couloirs du temps afin de ressurgir à un moment plus propice…

20eme jour du centaure, la suite par Boradras le Brumeux

Au fond de la chapelle un grand rideau est tiré,masquant des tenues sacerdotales blanches. Du phœnix cultuel représenté sur le vitrail émanent des flammèches colorées. Des pas s'approchent, "Gloire au phœnix", une voie familière incante un poème derrière la porte de pierre. "Il faut la défoncer", braoum,braoum, "ce sont des ogres!!". Une forme vive se faufile non sans mal, chling chling, il est touché mais il va falloir dégager la plaine, heu …, le



passage pour le rattraper. Une parole surgie du temps de l'Urgemand ancien hurle un cri de guerre "Au nom d'Armgarde". Les nains, heu…, les ogres tombent et le passage est enfin dégagé.
Tiens, la magie artistique peut soigner, voilà une bonne nouvelle. Et tiens, Parcifal est là, heu …, on lui en a pas laissé… "Je cherche ostimus, un homme, prenons le couloir éclairé". La salle est illuminée par des braseros, au centre un chevalet, des traces de sang nous conduisent? vers une salle de torture, cages, chaînes.
Des ogres menacent Miranda, mais chlingdansdansar, la femme est libérée et s'échappe. "Et voici le tortureur torturé, hé hé. "
"La puissance du phœnix est en moi!", boum.
"Oh!!, une créature de feu, un elementa, estival. Il est lié à un élément(saison) et une muse. Viens…"
-BOUM. Il cherche à sortir de la pièce en courant de bord en bord. Miranda a l'air perturbée, elle ne veut pas redescendre, elle est la "grande blasphématrice du phoenix, il ne peut y en avoir qu'un!".
On ressort côté ouest de la ville, direction chez Moussef, "boutique fermée, aussitôt crochetée, hé hé.". Derrière le rideau Moussef gît dans son propre sang. "Arakis, Bicane?" nous demande la chasseuse.
"Il faut prévenir les chameliers" … "Il faut voir Ipsoum!!".
"Il s'agissait de la confrérie du phœnix et son grand prêtre l'Ogre Ephiostis a été tué".
Dansdansdans soleïdine.
"Si de la cithare viens écouter, de jolis accords pourrons discuter." … "Ah, elle a accepté de mener la caravane jusqu'à l'endroit où meurent les phœnix."
"C'est dans les Monts draconiens au NW, à Mirevoix, le sanctuaire des phœnix"
"Philistin vous accompagnera, c'est un préceptoral"

Debut de l'Automne, par Boradras le Brumeux et consorts

Soleïdine a parlé. Ipsoum se plie en quatre pour que nous menions la quête du phénix à bout. Cependant, tout est toujours à double tranchant avec les farfadets, nous partirons au tout début du mois de l'automne, mois maudit s'il en est. De plus il n'a pas l'air mécontent de pouvoir garder Ilitien et Baltazim a ses côtés, pourtant ces derniers semblaient moins trouillards que les chameliers et rêvent voyage et aventure alors que devoir les appelle.
Le préceptoral Philistin a la voix rauque, le bâton noueux au double anneau préceptoral. Il est jorniste, membre de la confrérie du bol et nous accompagne avec son tambour jusqu'à la cour des mirages. Il est d'une grande érudition et semble connaître tout l'armonde.
Le départ est donné par Albane le second jour de l'automne. Notre chef aux cheveux roux ne semble pas craindre le soleil, elle monte un gigantesque pur sang blanc. 50 chameaux et 30 chameliers nous accompagnent. Le voyage devrait durer 40 jours, les jours passant d'aube à crépuscule en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.
Ipsoum ne perd décidément pas le printemps, il nous embauche, nous et nos multiples compétences à moindre frais pour une escorte de caravane alors que broutille fut-ce pour nous de retraverser ce désert, l'eussions nous cru. Coeur ardent a connu la joie de la piraterie, le pisteur au faucon la troupe de Rotug Arachyeux, l'éclipsiste à l'Imsha la chaleur du désert et pourtant ce lieu révèle maints dangers non encore répertoriés. Nos compétences ne sont pas celles des chameliers, leur capacité à trancher du dracon en quantité me semble limité. Albane nous guidera. Miranda en Djellaba verte nous parle de Mirevoix, très vieille cathédrale de



verre et d'un Troll qu'elle aurait croisé. Une troupe comme la notre sait mettre ses connaissance en commun pour le bonheur de tous: Advocatus Diaboli: gardien des connivences, veilleur des pactes avec puissants serviteurs.
Fée noires: elles oublient leurs vies lors de chaque « cycle" et recherchent leur mémoire une fois réveillées, ce qui semble difficile. Les fées noires ne naîtraient pas, ce qui fait que leur nombre devrait aller décroissant à chaque mort violente.
Satyre: S'ils sont stériles avec le gent féminine, ce qui est un grand bien pour nombre de femmes vertueuses, il est dit que les satyres aiment à se retirer dans les plus profondes de l'Harmonde pour copuler avec de grands arbres d'où sorytent de jeunes satyres quelques temps plus tard.
Minotaures: viennent des abysses.
Cercles Démonologiques: Opalins, Safrans, Azurrins.

Au quatrième jour de l'automne cinq chameliers s'approchent, ils ont été les témoins des restes d'une échauffourée entre Madjids et Kharadj à 10 jours de caravane. Ils viennent de Keïzara à la recherche de Latifas.
Au septième jour de l'automne, nous apercevons les mirages, palais, oasis, oiseaux, poisson dragon, étendue de glace, animaux, qui tous doivent exister quelque part. Et arrivons à sa source la cour, faite de bâtiments de pierre blanche aux minarets ambrés où deux eclipsistes attendent. Delemba Demetor, principal de la cour des mirages fait du trafic de danseurs et il gagne pas mal, le premier commandement ne dois jamais faire oublier le second mon frère. Les deux éclipsistes de la troupe semblent heureux ce soir et vont tâcher de remonter le moral des troupes.
Au dixième jour de l'automne, nous arrivons à l'oasis des petites larmes, le pisteur est sur ses gardes, son sixième sens aux aguets, il y a des traces monstrueuses, une plante carnivore. Le nénuphar des sables s'empiffre un chameau et se fait éclater le bulbe par Parsifal et Boradras. Si le farfadet est assez vif pour éviter la corolle, Boradras et Miranda se font engloutir pour un court instant, sans grand mal pourtant..
Au quatorzième jour Ming Tao a encore un étrange pressentiment, Zawouki est stressé, la bête voit loin, mais les prémonitions de Parsifal ne révèlent aucun danger pressant
Au quinzième jour, la troupe est tendue à cause des cris de Zawouki, pour rassurer les peureux Parsifal joue de la flute.
Au seixième jour au crépuscule nous arrivons à une oasis, Parsifal consulte le temps qui passe pour voir venir le danger qui semble venir du sud pour engloutir la caravane. Perchée sur une dune, Albane aperçoit au loin un Zugot, serpent des sables gigantesque qui arrive à grande vitesse. Le monstre se repère au vibrations, et la caravane doit se diriger vers l'oasis rocailleuse pour se planquer. N'écoutant que son cœur et sa grave inconscience et préjugeant de ses maigres forces face à un tel ennemi, Ming Tao tente de dévier la course du monstre en se jetant dans sa gueule où brillent de dangereuses dents de crystal.
Djabir se lance au galop, rejoint bientôt par Parsifal qui se jette sur le cheval lancé au galop d'une habile pirouette, quitte la sécurité des rocs pour sauver l'inconscient.
Malekoum car tel est son nom a aussi place en ce récit, sauvant la vie au brave pisteur aimant le danger dans une gerbe d'explosion bleutée monumentale. Voyant la bête consumée par la magie du danseur et l'assurance affichée par Djabir et Parsiffal, les troupes reprennent des coueurs : le moral des troupes remonte. Dans l'intimité, Djabir avouera avoir été sérieusement bouleversé par l'incident qui a failli coûter la vie à un des inspirés de la caravane.



16eme jour de l'Automne Par Boradras le brumeux

L'attaque du Zugoth a laissé la caravane sans voix. Celui que l'on nomme l'esprit du désert, semble en fait regrouper plusieurs Zugoths, les caravaniers pensent qu'il en existe plusieurs, les motifs différents sur son dos semblent attester leur hypothèse.
Albane nous informe que l'on devrait arriver entre 35 et 40 jours en Urguemand. Notre route devra quitter celle de la caravane pour les monts draconiens avant de retrouver la caravane à Lorgol.

18eme jour de l'Automne Par Parsifal CoeurArdent

Cela faisait maintenant plus d'un demi mois qu'une question torturait mon esprit pourtant peu propice au tourment. En effet, mon camarade Boradras, pourtant peu prompt à se charger inutilement, trimballait sur son chameau une caisse de planche de peu d'usage en plein désert, quoi qu'il en fut fort inspiré comme tu l'entendras plus tard.
Le beau Radras, quoi qu' je sois fort mal placé pour juger de l'aspect de mon compagnon, n'étant pas receptif aux charmes bovins, le Beau Radras, donc, me fit comprendre l'usage de ce tas de planche en ce dix huitième jour du mois de l'Automne.
Alors que la caravane s'éveillait de la torpeur due à la fraicheur de la nuit keshite, mon ami, notaure de son état, quittait le campement, portant sous son bras puissant un petit tas de ces fameuses planches un air sombre au visage, ce qui, je dois le dire, ne m'étonnai point puisque le surnom de brumeux ne lui venait pas, à franchement parler, de la vive bonne humeur qui n'émanait en rien de ce personnage puissant mais fort acrimonieux.
Encore et toujours fort intéressé de l'usage qu'il comptait faire de ces quelques planches et clous, je le suivais de loin dans l'intention louable de le préserver de mon bavardage impénitent qui je dois l'avouer ne le mettai pas toujours de bonne humeur en ces heures ou aurore se dévet pour nous émerveiller de son corps gracile… mais je m'emporte et ai déjà oublié le début de ma phrase… aies la bonté de me remettre sur le chemin, muse !
Ah oui…
Or donc, tout perdu que j'étais dans ma contemplation d'aurore, j'en avais perdu de vue le bon et beau Radras qui était à présent occupé à clouter conjointément et de fort belle manière deux de ses planches dans une figure cruxiforme… Je fus alors surpris, le voyant seul, d'entendre sa voix rocailleuse briser net le silence des dunes, et encore plus d'entendre une petite voix grinçante lui répondre :
« Perian-wir, viens Ici !
Oui Maîîître
Te rappelles-tu du temps Jadis ou tu me fis la confession d'adorer la souffrance ?
Euuuuuh, non maître !
Si, si, rappelles-toi ! Mais suis-je bête, tu oublies à chacune de tes réincarnations… »

Ah oui…. Je dois te dire que Mon ami notaure ne s'exprime pas vraiment en ces termes… mais pour la clarté de l'histoire, je lui prête mes mots, qui t'éclaireront bien plus que les siens n'auraient pu le faire.

Bref, toujours est-il que de ma dune, j'entendais Boradras expliquer au démon qui lui servait de compagnon involontaire combien il serait didactique que celui-ci n'apprenne la souffrance,



et qu'en bon maître, il avait prévu ces planches sur lesquelles il allait céant le clouer sans plus de cérémonie dans un élan de bonté. J'en serait resté coi si cela fut possible…

Il va sans dire que le démonet ne semblait pas en accord complet avec son maître sur ce point. Celui-ci tenta d'ailleurs à plusieurs reprises d'échapper à la froide détermination du bourreau improvisé, quoi qu'à perte puisque le premier cri retentit bientôt, alertant la caravane du supplice en cours.

Les coups de marteau rhytmant les cris de souffrance du démonet attirèrent bientôt moult caravaniers à la gueule encore puante de la longue nuit de sommeil lourd imposé par une journée de marche (puanteur qui, si elle pouvait atteindre des cimes n'était rien en comparaison des pets de chameaux que nous devions supporter nuit et jour depuis presque un mois : crois-moi, fils, ces bêtes là doivent avoir quelque accointance avec les abysses ou je ne m'appelle plus Parsifal CoeurArdent).
Bref, sur ces entrefaits, le supplice devint public, ce qui je dois le dire n'attira pas forcément la sympathie des caravaniers sur le brumeux, et renforça peut-être encore la suspiscion qu'ils avaient à notre égard depuis la folle cavalcade de Ming-Tao contre le Zugoth.

Bientôt lassés de ce spectacle, nous laissâmes Boradras à son jeu cruel, et j'embrassai d'un dernier regard la scène, voyant à présent la croix levée face au soleil… Les démons n'apprécient guère les feux de l'astre du jour, vois-tu, et je n'eus le cœur de rester observer le phénomène qui n'allait tarder à se produire.
Ce n'est que plusieurs heures plus tard que je revis Boradras de retour dans la caravane, un sourire aux lèvres, et l'humeur plus guillerette qu'à son habitude.

22eme jour de l'Automne Par Boradras le brumeux

Une silhouette en Djelabah s'approche à pied de la caravane. L'homme porte une besace ainsi qu'un petit bâton. Il s'agit d'un homme Keshite à la peau fripée de voyageur, barbe filasse. Il porte les traces de la perfidie sur le visage, son grand sourire crispé est agaçant mais qui peut se vanter de ne point être touché par la perfidie?
"Bien le bonjour, caravane de soleïdine. Je cherche pénitence parmi les ombres du désert. Je suis Al Akmia, celui qui porte la sagesse du désert. Mon rictus vient d'une maladie et d'une blessure. Je porte ma pénitence. Je fus proche d'une tribu de Latifas." La fouille révèle un os très noir au genoux (corps noir?), il est très maigre. Dans son sac il y a une fiole en métal semblant contenir un liquide(potion d'oubli?) et des bouts de tissus(miroir?).
Alors que Parsifal aiguille l'homme par ses questions sur sa vie passée et présente, Djabir tente de percer le voile de l'esprit du vagabond du désert, avec succès, mais non sans s'apercevoir que l'homme possède la résistance caractéristique des membres du cryptogramme magicien…
Alors qu'à l'issue de la fouille que je lui faisait subir je pouvais affirmer que l'homme ne possédait pas la moindre gemme lui permettant de contrôler les danseurs, parsifal me fit part de sa déduction : l'homme ne pouvait être qu'un inspiré, puisque seuls ceux-ci sont capable de tel prodige.
Malgré nos réticences, Albane l'autorise à séjourner dans la caravane et l'homme (qui ne mange ni ne boit) se propose de payer sa nuit en nous racontant des histoires. Il nous raconte l'histoire d'une Morgane et du Kalif. Parmi son récit fort instructif, nous nous souvimmes de quelques phrases, il commença par l'histoire des Morgane:



"On dit que Vitrance s'occupait des enfants de la dame de l'automne."
"Celle qui enfanta les séductrices Morgane"
"Les serviteurs de la dame cherchaient à s'échapper de l'emprise du maître du semblant (le masque) qui étend sa toile au delà de l'île de l'automne"
"Le masque passa alliance avec le maître des Abysses et son conseil. Vitrance fut acquis à sa cause."
Ici vient la suite, l'histoire de Dinarzade :
"La belle Dinarzade se refusait à un Kalif qui après un pacte avec un vieux sage mangea le coeur d'un esclave. Le lendemain, il ne se souvint de rien mais le vieil homme lui montra un miroir montrant sa nuit d'amour." "Le perfide lui fit boire un filtre d'oubli". "Celà se répéta 1001 nuits". "Le kalif devenant le prince des mirages" "On dit que Dinarzade disparu et qu'elle aime parcourir l'empire de Keshe sous l'effet d'un vieil homme".
Le 6ème doigt de Djabir se réveilla et Parsifal déclancha un éclair blanc et parla d'une langue de feu.

Interlude Par Parsifal CoeurArdent

Tout d'abord, je me permet de compléter de quelques mots, et ce en toute humilité ami lecteur du journal de Boradras, le récit que fait boradras du récit que nous fit la traîtresse. Il me semble, mais je suis, comme tout mortel, même inspiré, sujet à l'erreur, que la morgane nous dit que le masque prit la dame de l'automne sous sa coupe, à l'issue d'un jeu de pouvoir que nos pauvres esprits ne peuvent qu'imaginer. A ce moment là, les fils et filles de l'automne, mes lointains cousins n'eurent que peu le choix, et durent pour la plupart se mettre au service du masque. Mais comme toute règle, celle-ci eut quelques exceptions : des automnins virent que le masque était mauvais, et en concevèrent grande peine. Alors que la plupart des morganes, par exemple, y gagnèrent un cœur de pierre, plus prompt à répandre le malheur que la joie, certaines parvinrent à échapper à la malédiction, quoi qu'avec grande tristesse de devoir pour cela quitter le service de leur dame. Il est dit encore que l'amour, ce sentiment qui nous rapproche des muses, était capable de rompre le carcan de pierre encérrant le cœur des morganes, et de les rendre impérméable à l'influence du masque. Or donc, divers automnins se retrouvèrent comme absouts de leur inféodation au masque. Faut-il te dire que le masque n'en fut que peu ravi : il fit un pacte avec le maître des abysses afin de traquer dans l'Harmonde les automnins frondeurs. Ainsi, Vitrance, une entité de l'Abysse fut-elle chargée de traquer les félons, ainsi depuis parcourt-elle le monde à la recherche de ceux-là. On dit que nombre de harems abritent en leur sein, quoique bien involontairement, une houri plus belle encore que les autre, et nombre de contes du désert en font le récit à demi-mots.

Je me permet aussi d'ajouter ces quelques mots à la description que vous fait Boradras d'une scène qui fut et de loin beaucoup plus apocalyptique que ses dires ne le font présumer. Je présume en cela que cette petite description de ses hauts-faits vient du fait qu'il ne voit pas la beauté qu'il y a à désentripailler celui qui le mérite ni l'héroïsme qu'il y a à le faire avec passion et courage, mais venons-en au fait :

Alors que le mendiant terminait ses paroles, la tempête latente que nous avions tous ressenti depuis le début de la nuitée éclata franchement à l'horizon et des éclairs zèbrerent le ciel au moment même ou le drôle du désert prophétisait l'arrivée de son maître le prince des mirages. Le moral des hommes, déjà ébranlé par la sournoise histoire de la morgane, tomba au plus bas alors que montait un chant de mort du désert à présent battu par les vents. Le nom du prince



des mirages était aux lèvres de tous et déjà la mort se lisait dans les yeux de chacun alors qu'un nuage de sable soulevé par les vents indiquait que le prince lui-même se rapprochait à grande vitesse.

Mais diantrefeu, foutentrailles et chiure des abysses, tu le sais maintenant, la peur Parsifal ne connaît, et ma légende vaut bien celle du prince des mirages. J'invectivai en cet esprit héroïque les membres de la caravane, leur vantant mes mille hauts-faits et les leurs propres, car le cœur de tout homme est empli des hauts faits qu'il n'a pu manquer d'accomplir tout du long de sa vie. Je soufflai sur les braises de leur courage et ce fut bientôt un incendie qui embrasa leur cœur, le combat allait être âpre, mais il n'était plus perdu d'avance. Déjà, la tempête laissait apparaître le visage grimaçant des sbires perfides du prince maudit.

Alors que le sable nous rendait tous aveugle, l'affrontement commença : acier contre acier, lame contre lame, esprits contre esprits, et bientôt le fracas fut tel que nous nous retrouvîmes tous seuls face à notre destin, emportés dans une chorégraphie de mort dont la seule issue était l'élimination pure et simple d'un camp par l'autre. Je ne peux te conter combien de membres se détachaient de leur corps sur le passage de ma fidèle épée, combien de cris d'agonie je fis retentir sur mon passage, car moi-même j'en perdis alors le compte, mais alors que j'achevai un dernier ennemi, plus grand que les autres je me retrouvai alors… mais je laisse le soin à Boradras de reprendre le fil, ce n'est après-tout qu'un interlude et quelques points que je tenais à éclaircir.

Fin de l'interlude de Parsifal

La tempête s'appaisa toute seule, des oiseaux et des arbres tropicaux nous entourraient, derrière la végétation des pics rocheux révélaient des tombes. Ming Tao ne reconnu aucune plante. Sur les pierres lisses des rochers, une graphie ressemblant à de l'ancien Moden'hen révélait ses écritures, AlAzredAl..., Sigismond d'Oustreval... Au centre, 2 grandes tombes, un rai de lumière, 4 corps de femme gigantesque, blanche, entremêlées au milieu du bassin qui répend son eau bienfaitrice révélaient 2 grands tigres noir et blanc bien trop tranquilles.

Et toutes ces conneries!!!, la faute à Parsifal qui sait rien faire d'autre que parler et réciter, celle des humains fils de rien, Djabir qu'arrive pas à affronter ses démons et Ming Tao avec son oiseau de malheur et ses flêches de traitres.

23eme jour de l'automne Par Boradras le brumeux

Notre passage dans le jardin des muses était-il un rêve et les statues, les tombes, la fontaine? Toujours est-il qu'à l'heure actuelle une sourde douleur fracasse mon crâne, les coups dudit prince feront parler d'eux un moment encore. L'empire de Keshe devrait engager une ou deux tribus mercenaires pour régler leurs comptes aux princes des sables une bonne fois pour toute. L'heure est au noir, un grand flou lumineux m'assaille cependant, je viens d'ouvrir les yeux. Mes 3 compagnons de route sont affalés dans le sable. Parsifal ne se relèvera pas, il semble endormi.



Plus haut sur la dune la silhouette sombre tient une petite flute. Son grand sourire le démasque maintenant, Djabir fait quelques gestes discrets pour réveiller la flèche bleutée qui fond trop tard vers notre ennemi, déjà enroulé et disparu dans sa cape.
A peine prenons nous le temps de nous désensabler qu'un caravanier, Djibesh apparait avec les quelques restes de notre caravane. Albane et Miranda sont là, il reste 20 hommes et à peu près autant de bêtes. Albane donne maintenant des ordres directs à Miranda, les dames ne semblent pas s'apprécier, Miranda est forte tête.
Albane nous raconte qu'elle a vu soleidine en rêve et qu'il l'a soigné. Ce serait lui qui aurait chassé le prince ou (plus diligent), aurait déplacé la caravane. Plein ouest nous apercevons les monts draconiens, la caravane se serait téléportée sur plus de 500kms...
Ming Tao, qui a encore quelques problèmes avec les us keshites énerve Jabir face au lit de mort d'un caravanier. Cependant, malgré nos gaucheries envers leurs coutumes ils ne rechignent pas devant quelques soins magiques ou tours de passe passe dirons d'aucun. Nous dormons là ce soir, mon sextan détermine notre lieu précis, idéal pour filer vers Mirevoix.
Albane nous informe que "le rideau" est le pouvoir de cachecape qu'utilisent les serviteurs du masque.

24eme jour de l'automne par Boradras le Brumeux

Après nos tergiversations de la veille sur le sort de Parsifal, Albane nous raconte son rêve. Le brave soleidine lui serait apparu pour lui conseiller que le petit vienne avec nous inconscient, à l'assauts des montagnes. Sacré soleidine qui s'enquiert de l'avenir de Parsifal coeur ardent le boiteux. Comment grimper avec son poids, des vivres et tout notre matériel?
J'ai un gout acre dans la bouche, ma langue devient noire et répand sa couleur sur la viande. Un nouvel ennemi figure sur ma liste, il a droit à sa prophétie, le prince des sables finira par y passer de ma main ou d'une autre et ses malédictions prendront fin entre cri de morgane et vent tiède. Les caravaniers ont maintenant meilleur moral que nous, la caravane file à toute allure. Les discours de Parsifal font effet longtemps.
A la tombée de la nuit, Miranda vient nous voir, elle connait les Nazirs, elle a un pacte avec eux. Avec l'accord d'Albane, nous allons voir de quoi il en retourne. Nous sommes au pied des monts et grimpons vers un passage venteux donnant sur la vallée sacrée des Nazirs, espérons que nous ne ferons pas d'affres d'us. Miranda souffle dans une corne qui résonne le long de la vallée, l'écho se répand puis on allume un feu pour se faire voir. Des hommes arrivent avec leurs lances et haches, Miranda discute avec eux. Elle n'a pas eue besoin de faire fonctionner son pacte, leurs chamans ont vu le mystérieux homme bleu, le génie parcourus d'étoiles. Ils veulent le petit homme qui dort. Parsifal a fortement grimpé dans la cote soleidine ces derniers temps, il ne ménage plus ses apparitions pour le petit homme endormi qui ne boite plus.
Miranda a déjà séjourné chez les nazirs il y a un certain temps, elle n'en garde pas un très bon souvenir. Albane nous apprend qu'Ipsoum aurait demandé à Ilithien d'apprendre à Parsifal le sort "lire la flamme" du mythique danseur de soleidine.
D'étranges réflexions sèment nos pensées ce soir, et si l'image de soleidine était manipulée par le masque et qu'il ai besoin de nous à la cathédrale?
Nous quittons la caravane et 6 nazirs nous attendent dont un colosse Erglot, qui porte Parsifal. Il nous faut arriver à la cathédrale des cimes avant la fin de l'automne ou notre quete aura été veine. D'habitude les nazirs ne montent pas dans le lieu caché, mais le génie est apparu et ils font actuellement une exception. Il faudra 4 jours à pas de nazirs pour arriver à notre



destination et nous rencontrerons peut être des draconiens. Les 3 créatures engendrées par la dame de l'automne sont les draconiens, les morganes et les pixies. Ces dernièrs ont l'habitude d'être les éclaireurs des draconiens.

25eme jour de l'automne

pas d'incidents, parcours rapide, grotte en fin de journée.

26eme jour de l'automne

on entre en zone draconienne après quelques facades d'escalade.

27eme jour de l'automne

On entre dans la couverture nuageuse, on aperçoit les premières traces de neige. 3 créatures, pixies aux ailes de libellule avec une lance en forme de trident à la main, oreilles pointues. A peine les premiers de notre cordée ont-ils mis le pied sur le promontoir que les pixies attaquent Erglot ou plutot Parsifal. Elles sont occis entre flêche bleutée de Djabir, Katana de Ming Tao et hache d'Erglot. Les pixies utilisent habituellement des potions et autres décoction. Le poison argenté qu'elle utilisent aujourd'hui transforme quelqu'un au moindre contact en arbuste figé. Nous trouvons une grotte pour la nuit et alors que les nazirs veulent continuer, Ming Tao se prélasse. Les ordres de Boradras et les menaces de Djabir n'y font rien. Peut être un discours de Parsifal coeur ardent, langue de feu, jambe de bois, petit homme qui dort, artiste et mage à ses heures dit le futur dieu serait-il le bienvenue.



28eme jour de l'automne, Par Parsifal CoeurArdent

Je fis un long sommeil sans rêves, tout ce dont je me rappelle d'alors, c'est une longue nuit chaude et enveloppante, le réveil fut plus rude. Ma première sensation fut l'odeur pestilentielle qui m'entourait: les chameaux me manquaient-ils tant que leur odeur me suivait partout? Ouvrant les yeux, je me retrouvai face à la tête bovine de mon acariâtre mais néanmoins fort bon ami Boradras, dit le Brumeux, heureux distributeur de petits pains à l'occasion.
L'ambiance, crois-m'en sur parole, était loin d'être à la fête: je découvrai un à un mes amis affalés plus qu'assis sous leurs couverture de peaux de bêtes, l'air morne et la face peu prompte à susciter une franche joie de vivre. Quant aux trois géants, l'apreté de leur odeur égalait à peine celle de leur caractère, quoique dire cela ne leur rende pas justice, puisque, je l'apprendrai plus tard, ils mettaient leurs corps et âmes à notre disposition pour nous guider jusqu'au but de notre quête.

Après une dure nuit dans la grotte où nous étions réfugiés, où je n'osais guère interrompre le sommeil sans rêves de mes compagnons, nous reprîmes la route au petit matin. Nous dûmes à ce moment faire part de toute la persuasion dont nous étions capables pour sortir Ming Tao de sa prostration que je ne m'explique toujours pas aujourd'hui, toujours est-il que c'est non sans mal que nous le convinmes de nous suivre.
Je ne te conterai pas dans le détail notre cheminement, tant les mots manqueraient pour te conter pareille épreuve: brouillard intense, rochers glissants, froid pénétrant... aucun de ces qualificatifs n'auront de sens à tes oreilles tant que tu n'auras mis les pieds sur les pentes enneigées que nous gravissions alors.
La longue marche ne fut interrompue qu'un seul moment: alors que nous cheminions, ,j'entendis au loin maints murmures inquiétants, et il apparût bien vite qu'une petite troupe de draconiens, quatre petits et un dominants, accompagnés d'une pixie cheminait à quelques mètres de nous. Ne cherchant pas l'affrontement, non pas par peur, mais plutôt par souci d'éviter une dépense d'énergie inutile, nous nous cachâmes alors derrière quelques rochers dont même les cornes de Boradras ne dépassaient.Nous crûmes alors que le principal était fait lorsque la raclure de bidet de femelle draconnienne, la malédiction de Boradras, la merde issue du fion souffré du maître de l'ombre, je nomme Perianwir, demoniot de son état refit son apparition après presque une semaine de convalescence. Ce sont ses cris, Fils, qui alertèrent l'engeance automnale de notre présence, et nous dumes désentripailler comme un seul homme, avec une efficacité certaine, je dois bien l'avouer...

Bref, toujours est-il que nous continuâmes la route sans plus de problèmes. Peu après l'affrontement, la brume qui nous entourait se fit plus éparse, et bientôt, nous surgimes des nuages. J'aurai pu t'assurer que ce fut là l'un des plus beaux spectacles que je vis de ma vie, si la suite n'eut été plus magnifique encore. Nos pas prirent fin ce soir là dans un sanctuaire Nazir, où Lorgl me pria de boire à la fontaine sacrée qui marquait la fin de leur engagement envers nous et le "génie bleu". Nous comprîmes alors que la nuit passée, les Nazirs nous laisseraient à notre sort et que nous touchions au but de notre quête. La nuit fut moins difficile pour mes compagnons que les nuits précédente, quant à moi, je n'avais que peu profité de leur expérience, et si elle me sembla en effet calme, elle n'en fut pas moins gelée.



Le jour qui se leva quelques heures plus tard allait être marque d'une pierre Blanche, puisque c'est celui où nous allions rencontrer le génie de ce sanctuaire dont je t'ai à mainte fois parlé, mais je vais un peu vite en besogne et je reviendrai à ce point précis plus tard. Pour l'instant, nous repartions à l'assaut des cimes, sachant quequelques heures de marche à peine nous séparaient de l'aboutissement de notre voyage. C'est avec un peu de honte que j'avoue avoir été un poids à ce moment là pour mes compagnons: enb effet, la vilaine blessure que j'avais subie dans mon combat héroique contre la horde draconique me faisait encore souffrir.

28eme jour de l'automne, Par Boradras le Brumeux

Les potions des pixies et les communications magiques des draconins n'y feront rien, notre chemin est tracé, nous passerons ou nous périrons. Tel est la route de ces derniers jours que nos flammes et notre guide Miranda s'aprètent à arpenter.

Après le réveil et le dépoussiérage de Parsifal coeur ardent de la veille nous nous aprêtons à une nouvelle journée de marche dans les nuages. Il nous semble passer par un col qui débouche sur une vallée encaissée. Les Nazirs nous font passer sur un flan de montagne. Ming Tao fatigue, son oiseau accroché dans le dos, il ne voit pas le danger que Parsifal entend de loin. En contrebas, des créatures passent, 5 draconiens dont un noiratre accompagnés d'1 pixie ne nous aperçoivent pas. Et c'est le bon moment que choisi Perianouir pour réapparaitre, maudit soit-il, MAIIIIIITRE. La bataille s'engage et les draconiens finissent par tomber, Kecloc fait des siennes, les nuages n'ont pas l'air de lui plaire. La malédiction de Boradras se reporte sur son cher et dévoué, une tombe de pierre sculptée par le boiteux fera l'affaire. Il semble que Perianouir le damné soit condamné à souffrir en armonde et en abysses.
On fini tout de même par sortir de la vallée, l'ambiance est ouatée et on reprend sur un flan de montagne quand la lumière apparaît vers le haut, nous passons les nuages, vision cotonneuse, douce, réfléchissante, l'ami du jour retrouve sa splendeur. On gravi un pic et arrivons dans la grotte sacrée Nazir, une petite fontaine fraiche nous fait recouvrer nos esprits.

29eme jour de l'automne par Boradras le Brumeux

Nos fiers et odorants compagnons et guides de route nous quittent, peut être ne reverront-ils pas le génie entouré d'étoiles de si tôt. Il nous faut nous alléger pour porter Parsifal mais le petit à la parole énervante ne nous rassure pas plus en ses gestes lorsqu'il nous tend le mélasse de Gilmer, l'antidote du poison de Wyvern, créatures vivant à Bocorn, île où les habitants ont la peau noire.
A la vue de la paroi blanchâtre, Miranda nous guide et trouve les marches qui entrent dans la roche et se dirigent jusqu'en haut du pic.
On fini par déboucher sans difficulté sur une plateforme dalée, gris rose, vert ,lumineux, nos sens se perdent. Les cristaux, bouquets blancs parsemés de couleurs nous mènent à la cathédrale sans toit. Au fond de celle-ci, le crystal s'arrète, laissant une brèche d'accès aux exellences volants. Au centre, une vasque, couleur flamboyante, s'apprète à acceuillir l'oiseau de feu aux couleurs flamboyantes qui se pose, s'en retourne et s'envole. Miranda tombe, il y a des chances qu'elle ne s'en relève jamais, peut être sa nouvelle tâche sera t-elle de défendre ce lieu jusqu'à la mort.



Quelque chose de bleuté semble sortir de la vasque, la créature en Djelabah bleue, masquée se découvre, l'homme keshite constellé d'étoiles, à la fine moustache, au visage jeune, à la pilosité blanche et aux magnifiques yeux bleus est au rendez-vous, nous ne pouvons que lui faire confiance.
Nos flammes semblent résonner à l'éclat de sa voix, "Je suis soleidine, vous avez accompli la première partie de votre quête, ce soir, dernier jour de l'automne, les phénix viendront mourir. Un saisonnin a effectué un sort du décorum pour rallonger l'hiver d'un jour, l'automne se termine donc un jour plus tôt. De quoi se mettre à dos les automnins."
"Il vous faudra un grand courage pour battre la beauté, ses flammes sont en nombre limités. Si vous récupérez les flammes des phénix, d'autres inspirés pourront voir le jour."
"Ce lieu regroupait autrefois les plus magnifiques orchestres inspirés, il s'agit d'un vestige, endroit datant de la flamboyance."
"J'attends deux choses de vous, récupérer les flammes des phénix lorsqu'ils meurent et la deuxième est + longue à expliquer. Je suis un génie, autrefois il existait le centresprit où les flammes des inspirés défuns venaient se ressourcer. Lorsque notre ennemi s'allia avec la dame de l'automne, il brisa le cycle. Les flammes se répartirent donc sur l'armonde et donnèrent naissance à 3 choses: en un les danseurs, quintescence de la magie, en deux, l'Eclat cette étrange matière que l'on peut caractériser comme le résultat de la cristallisation des flammes et qui possède de particulières propriétés comme celle de fixer les sensations et les émotions et constitue parfois la matières de certains objets reliques, et en
trois des flammes telles qu'elles peuvent aujourd'hui permettrent l'Inspiration
dans l'Harmonde. Depuis que le centre-esprit n'est plus, les flammes des inspirés morts se perdent sur l'Harmonde....".
"Il arrive parfois que les flammes se développent jusqu'à devenir génies, êtres que le masque ne peut atteindre. Notre lutte contre l'ennemi ne pourra voir la fin tant que nous serons en petit nombre."
"J'ai fait 2 plans, en un le sérail et la quête des phénix et en deux, le fait de fonder un sanctuaire pour les inspirés, devenir coeur et source des inspirés. Je puis me sacrifier à Mirevoix, puis à long terme vous pourrez me réveiller et me faire redevenir génie."
"Vous devrez remettre les flammes des phénix en Orgol."
"Avivé par les flammes des inspirés qui le vénèrent et le protègent, la flamme du génie peut être ravivée. Lorsque le sanctuaire aura été créé, vous devrez protéger la forteresse."
Après ses dires, voyant Miranda à genoux et attendant notre décision soleidine téléporte Ming Tao dans le vent sablonneux à la grotte sacrée Nazir pour y récupérer les réceptacles à flammes, nos lanternes.
De notre côté, on organise la résistance, on se cache derrière la paroi sous des couvertures.
Le crépuscule se couche, le premier phénix laisse Boradras et Djabir en admiration, Parsifal fait son office et occis le malheureux phénix corrompu. La larme de feu sortant de l'oeil de l'exellence mourrante ne peut être récupérée que par Parsifal. Malekoum et Kecloc font le reste. 6 flammes sont en notre possession.
Reste notre décision à prendre, notre lutte contre le masque doit-elle faire le sacrifice d'un génie?, soleidine semble le penser, tout doit être tenté. Avec la bénédiction des muses son sacrifice et le notre à sa cause nous mènera peut être à la redistribution des flammes en armonde.



Complements essentiels, par Djabir

Je ne peux m'empécher, à la lecture du récit que vous font Boradras et Parsifal, d'ajouter quelques informations essentielles qui leur a peu ou prou échappé. Je vous les livre telles quelles, sans commentaire aucun de ma part :

"Lorsque le Masque (et son allié la dame de l'automne) a recouvert le centre-esprit de sa cape, alors les flammes contenus à l'intérieur ont été définitivement perdu mais ont cependant entrainées l'apparition en un de ce que l'on appelle les danseurs qui sont la quintescence de la magie; en deux de l'Eclat cette étrange matière que l'on peut caractérisée comme le résultat de la cristallisation des flammes et qui possède de particulières propriétés comme celle de fixer les sensations et les émotions; et en trois
des flammes telles qu'elles peuvent aujourd'hui permettrent l'Inspiration dans l'Harmonde. Depuis que le centre-esprit n'est plus, les flammes des inspirés morts errent sur l'Harmonde....

Complainte du genie (extrait des carnets du sanctuaire de Mirevoix)

Ming Tao, laisse pinceaux dessiner le monde,
Djabir, eclipciste en Djelabah fier armonde,
Parsifal, accord et cises enchantent les bardes,
Boradras, démons occis lève l'hallebarde.

Notre combat contre l'Ennemi est levé,
De nombreux et puissants savoirs accumulés.
Délivre Miranda à genoux prosternée,
Mirevoix, sanctuaire des phénix acculés.

De l'inspiré renaissent croquis et dessins,
Malekoum ou Kecloc pour nous donner la main,
Sculptures et airs nouveaux, doux alexandrins,
Du génie sacrifié naissent les lendemains

La guilde des enchanteurs

HISTOIRE

Tout ceci remonte à des lustres. Kris Kringle était un Farfadet d'Armgarde, vivant en la cité de Mougehende (pas sûr de l'orthographe, moi, là). C'était un fabricant de jouet, des plus doués d'ailleurs. Il faisait des jouets en bois pour les enfants de l'Empire Flamboyant, heureux de leurs regards émerveillés à la découverte de ses œuvres. Il se fournissait en bois auprès d'un de ses amis, également créateur de jouet, Tyluyn Fifrelin, un Lutin des plus remarquables. Il avait même reçu des commandes de la part de son impériale majesté. Mais tout ceci était avant la mort de l'Empereur et de la Guerre civile. La mort était partout. Les rires avaient été remplacé par les pleurs et les lamentations. Les feux de joie par les incendies. Tout n'était que ruine et désolation par la folie de ces trois minables enfants de l'Empereur qu'étaient Neuvêne, Janren et Urguemand (pas sûr des noms?). "Satanés humains pensaient-ils, ils nuisent à mon commerce", pensait le Farfadet. Et effectivement, tout allait mal. Urguemand désespérait de gagner la guerre et se décida à baisser l'âge de la conscription à 12 ans. Ce qui horrifia Tyluyn. "La folie n'aurait de cesse confiait-il à Kris. Bientôt, ils vont armer les nourrissons. Et où sera les mutines et merveilleuses insouciance et innocence de l'enfance si tout cela continue, mon ami?" Kris n'avait nulle réponse à cette question. Tout ce qu'il voyait était qu'il recevait moins de commandes, dans la rue les enfants étaient étrangement silencieux et de plus en plus sale à mesure que les impôts de la guerre ruinaient leurs parents. Et les orphelinats étaient pleins à craquer. Mais Kris mura son cœur et se dit que si les humains souhaitaient leur déchéance, ce n'était pas à lui d'y faire autre chose. La guerre se poursuivit, jour après jour. Semaine après semaine. Mois après mois. Et la pauvreté insupportable grandissait telle une gangrène purulente. Les haillons remplaçaient les vêtements chamarrés d'autrefois. Les jouets en bois avaient depuis longtemps disparu pour servir de combustible à quelque feu durant l'hiver. Chaque jour voyait les rues se couvrir de cadavres enfantins morts de faim, de froid ou de maladie. Mais le coeur de Kris, pour ne pas mourir, ignora cette misère. Au mois de la Harpye, Tyluyn vint lui rendre visite en se boutique. Bavardant tout deux, ils ne remarquèrent qu'au bout d'une heure le petit visage collé contre la vitre d'exposition de la boutique d'une petite fille blonde et affreusement maigre. Tyluyn, touché par sa misère, l'invita au chaud et fut horrifié de constater qu'elle ne portait aucune chausse et était pieds nus dans la neige grise qui tapissait Mougehende. Kris grogna mais Tyluyn n'en tint compte. La petite fille fut émerveillée devant les jouets exposés, oeuvre du talent de Kris même si cela faisait longtemps que nul, hormis les araignées, n'entait dans sa boutique. Tyluyn revint avec une tasse de chocolat bokkhoréen chaud et des gâteaux qu'il donna à la petite fille. Celle-ci regardait admirativement une poupée, fait à la semblance d'une princesse. Tyluyn vit ceci et lui dit qu'il pouvait la prendre. Kris grogna et prit en aparté Tyluyn. Ils se disputèrent et Kris sortit furibond de la cuisine. La petite fille fut apeurée devant la mine du Farfadet et s'enfuit précipitamment de la boutique. Avec la poupée. Kris surpris la poursuivit, criant à la voleuse. Et Tyluyn poursuivit son ami. La petite fille aux cheveux blonds courut sans voir où elle allait. ET ce jusqu'à ce qu'un cheval la percute et lui marche dessus, la tuant net d'un coup de sabot. Le cavalier ne prit aucune attention à ce drame. Mais Kris avait tout vu. Son monde s'effondra et son coeur saigna, explosant les murailles d'indifférence qu'il s'était construites. Tyluyn recueillit le corps de la petite fille, le sang avait déjà teinté de pourpre la neige grisâtre et sale de la rue. Et Tyluyn pleura. Honteux, se culpabilisant, Kris aida son ami. Ils cherchèrent les parents de la petite mais n'en trouvèrent nulle trace. "Une orpheline de plus, dit Tyluyn blasé par la folie humaine." "Oui, une de plus" dit Kris, alors

qu'ils enterraient la petite. Et petit à petit, un désir de sauver l'innocence des enfants naquit dans son âme. La mort de la petite fille avait réveillait dans le cœur de Kris Kringle la compassion et l'amour pour les enfants qui l'avaient menés à devenir fabricants de jouets. Il ouvrit les yeux et vit l'horreur du quotidien que vivaient les enfants depuis le début de la guerre. Famine, maladie, pauvreté et exposition au froid. Il vit également ce que les adultes faisaient avec les enfants: travail forcé pour le gain d'un quignon de pain, enrôlement dans l'armée dès l'âge de douze ans et... horreur, même un satyre n'aurait osé. Les humains l'abominaient. Kris n'eut aucune compassion pour les adultes qui ne faisaient rien pour un monde meilleur sinon remplir le monde créé par les Muses de leur haine et colère. Il vit les orphelinats surchargés, et les rues hantés par les silhouettes fantomatiques de pauvres petits hères que le sort avait rejeté là. Il se concerta avec Tyluyn, son ami lutin, et avec d'autres Farfadets et Lutins, voire deux ou trois amis nains et une fée noire. Tous avaient un grand amour pour les enfants et tous étaient écœurés par la situation actuelle. Ils décidèrent de faire quelque chose. Tous mirent leur art et artisanat ainsi que leur fortune en jeu. Ils installèrent dans la forêt d'Ocrelune un petit manoir. En ce manoir, ils firent un atelier pour fabriquer des jouets. Et une cuisine pour y créer de multiple friandises. Une aile entière du manoir fut édifiée pour accueillir des orphelins. Des classes d'école y furent également créées. Kris Kringle avait créé la Guilde des Enchanteurs, avec à ses côtés Tyluyn le Lutin, Mirabelle la Fée Noire (une admirable Cuisinière), les frères Blancheneige, sept nains talentueux dans sept artisanats différents, ainsi que les Lutins et lutines Lucas, Bobin, Linette et Julie sans oublier les Farfadets et Farfadines Valère, Léandre et Sylvine. Ces 17 saisonnins mirent en commun leurs talents. Le manoir finit, la fabrication de jouets sous la conduite des sept nains, de Kris et de Tyluyn démarra ainsi que les créations de friandises avec Mirabelle, Linette et Julie. Lucas et Bobin s'occupait de l'agencement du manoir et de son approvisionnement. Quant à Valère, Léandre et Sylvine, ils parcoururent l'Armgard pour recueillir des enfants. Trois ans après la mort de la petite fille, tout fut près. Les premiers orphelins furent accueillis au manoir. Et, le jour anniversaire de la mort de la petite fille de Mougehende, des traîneaux menés par des rennes allèrent vers toutes les agglomérations proches du manoir. Les Farfadets accompagnés des Lutins s'introduisirent furtivement dans les orphelinats et les masures des misérables pour y laisser quelques cadeaux et friandises pour les enfants. Ils trouvèrent les enfants des rues et les prirent sous leur protection pour les amener au Manoir des Merveilles. Et ainsi, la Guilde des Enchanteurs naquit. La Guerre finit et Armgard se scinda en trois royaumes ennemis. Kris mourut sept ans après la petite fille qui avait ouvert son cœur mais son œuvre survécut.

AUJOURD'HUI

Chaque année depuis, les enfants des orphelinats et les pauvres voient chaque année, un certain jour de la Harpye, des jouets de bois et des friandises apparaître a pied de leur lit, signé K.K, comme Kris Kringle. Et chaque royaume crépusculaire vit naître en son sein, dans une forêt, un petit manoir qu'occupent des enfants élevés par des Lutins, Farfadets, Nains ou Fées Noires. Et de ces Manoirs sortent toujours de brillants jeunes hommes au cœur pur. Mais personne n'a fait le lien entre ces manoirs orphelinat et les cadeaux qui apparaissent chaque année pour les enfants les plus démunis. Ainsi est le rôle de la Guilde des Enchanteurs(même si elle est très discrète dans les Terres Veuves où, révulsés par l'esclavage, les membres de la Guilde gèrent un réseau de fuite des enfants esclaves).

AVANTAGES (CHARGES)(uniquement pour les Lutins, Farfadets, Fées Noires ou Nains):

Membre de la guilde des enchanteurs (4 points). [esprit]
Vous êtes un membre de la Guilde des Enchanteurs. Votre amour pour les enfants est si grand que votre âme s'en est trouvée grandie. En terme de jeu, vous avez des contacts dans tous les royaumes avec les membres de votre guilde (il y a un manoir dans chaque royaume sauf dans les Parages et en Bokhor)et vous pouvez demander leur assistance. En outre, votre amour pour les enfants a transcendé votre âme, vous gagné un point dans l'aspect AME. Cependant, vous devez prendre le défaut "avoir un faible pour les enfants" (2 points) et avoir 6 en empathie (spécialité enfants) et 6 dans l'artisanat cuisine (spécialité friandises) ou l'artisanat travail du bois (spécialité: fabrication de jouets).

Pourchassé par un chasseur de primes (uniquement pour les membres de la Guilde des Enchanteurs) 2 points. [général]
Vous avez aidés des enfants esclaves à fuir dans les Terres Veuves. Cependant vous avez été démasqués, et les Méduses furieuses ont lancé contre vous un chasseur de primes pour vous capturer et vous interroger afin de savoir qui est à l'origine du réseau de fuite des enfants esclaves. Pour sauver la branche de la guilde des Terres Veuves, vous avez quitté le royaume mais le chasseur de primes est toujours à votre poursuite. Alors méfiance.

Contact de la guilde (n'importe quelle race) 1 points. [général]
Vous êtes de ceux qui ne savent pas qui composent la guilde des enchanteurs. Par contre vous êtes de ceux qui connaissent son histoire et qui ont des contacts de temps à autres avec des représentants de la guilde afin de les prévenir de l'existence de tels enfants, de tels orphelinats. Cet avantage ne sert à rien si ce n'est donner une profondeur à un personnage.

Fournisseur de la guilde des enchanteurs (n'importe quelle race) 2 points. [charge]
Vous êtes de ceux qui ne font pas partie directement de la guilde mais qui la fournissent en matières premières pour des prix dérisoires. En échange, la guilde vous recommande auprès de ses contacts, vous offrants ainsi une ouverture de marché très vaste. De plus, vous pouvez ainsi être au courant de problèmes de pénuries locaux…

Daerel
(+ Siphlim)

Agone

La Guilde des Silenciels

par Afonk

"- Depeche toi, ça craint vraiment !"
Sous la lune, la jeune apprentie regardait la méduse agée crocheter la serrure de la lourde porte en fer. Les deux voleuses se cachaient dans l'embrasure de la porte du jardin du collège des arts de Matevezia.
"- J'ai presque fini, attend un peu...
- Allez, grouille !
- Tais-toi ! Si tu l'ouvre encore, on va se faire repérer !"
La petite porte enfoncée dans la muraille était encadrée d'un lierre bleu profond. Le manoir étendait l'ombre de ses ailes sur le jardin.
"- Ca y est !
- T'es sure qu'il y a plus de gardes ?
- Avec ce qu'ils ont avallé, on ne les verra pas debouts avant demain. Plus un bruit maintenant ! La vieille risque de nous entendre..."
Les deux voleuses se dirigeaient maintenant sans un bruit vers le college de deux étages à travers le jardin.
Ca et la, des gardes gisaient une bouteille couchée prés d'eux.
"- File-moi le sceau !"
dit la méduse, encapuchonnée dans sa pelerine sombre, à son élève devant les deux grandes portes en ébène modéhen.
La meduse emboita le sceau extorqué aux nains dans la porte en bois massif.
"- C'est ouvert ?" chuchota la fille, inquiète.
- Bien sur, qu'est ce que tu crois ? Maintenant plus un mot ou je te retire ton nom !"
Demi-voix tresaillie. Elle venait d'obtenir les faveurs d'une des plus grandes grandes professionnelles et elle ne voulait pas se faire radier maintenant de la guilde ! Quand elle pensa aux trésors d'ingéniosité qu'elle du depenser pour obtenir ce sceau...
La méduse poussa la porte et elles entrèrent dans le magnifique hall d'entrée qui les surplombait d'une bonne vingtaine de coudées. De magnifiques gravures ornaient chaque colonne et de somptueux tableaux étaient accrochés aux murs du collège.
Ofrène siffla doucement deux notes. Elles indiquaient à Demi-voix qu'il fallait se diriger dans le fond de la salle sans bruits.
Les dalles du conservatoire ne résonnèrent pas sous les pas silencieux des deux femmes. La conservatrice du collège dormait au deuxieme étage, et Demi-voix pensait que pour la santé de la Mère, il ne fallait mieux pas la rencontrer.
Ofrène et Demi-voix progressaient lentement jusqu'au premier étage, en traversant l'escalier de marbre en spirale carrée. Puis elles passèrent dans le petit coridor qui les menèrent jusqu'a une petite piece ovale. Cette piece servait a coup sur pour les cours de peinture. Des toiles inachevées était entreposée ici et les couleurs des peintres etaient posées sur un établi près de la porte. Une large baie vitrée pouvait donner une bonne vision du jardin, si les rideaux n'étaient pas fermés.

"- Qu'est ce qu'on fiche la ?" dit Demi-voix.
"- Chut... Regarde..."
La méduse dégagea silencieusement de derière l'établi une petite échelle, qui une fois posée contre le mur permettait d'acceder à une trappe relativement bien cachée.
Ofrène découvrit ce qu'elle vennait chercher au dessus. Le grenier était rempli de tableaux non exposés et de toiles d'araignées. Le tableau grand comme un homme interressait plus particulièrement Ofrène. Elle découpa la toile et l'enroula pour la mettre dans son sac.
"- Fugade... Encore un et une ville de plus nous sera acquise !"
Elles redescendirent dans l'atelier mais Demi-voix manqua un barreau de l'echelle et lacha la trappe qui se referma avec fracas.
"- Vraiment, sans ta Flamme ma pauvre, tu ne méritais vraiment pas ta place parmi nous..." sussura la Méduse.
Elles progressait vers l'escalier et lorqu'elles y furent, une lumière de chandelle les arretta.
"- Que faites vous ici ?" dit la Mère en chemise de nuit.
"- Vous ? Que faites vous dans mon collège la nuit, Censeur ?"
"- Je visite, je visite..." répondit Ofrène en tirant de son fourreau un long poignard Keshite...

Préface

Les suppléments utiles à la compréhension du texte sont surtout le codex des farfadets (Bravo pour les cours des Miracles, c'est une idée géniale) et celui des méduses (pour leur éducation), puis l'Art de la Magie (l'Equerre et le Cryptogramme-Magicien), le codex des satyres (l'Onyre) et enfin Abyme (un tout tout petit peu : le Teneritas).
Des précisions sur les tableaux-mondes sont disponibles sur le Centresprit (je ne vais pas vous faire l'affront de vous repeter l'adresse...). Si vous ne les avez pas lus, veuillez me poser des questions à la fin du texte ! D'autre part je vous prie d'excuser mes fautes, le style indigeste, et surtout pardonnez-moi la longueur du texte (mais fallait que ça sorte...). [...] Je m'appercoie aussi que je prend de petites libertés avec les tableaux-mondes, et les Saintes-Barbes du livre d'Agone. Ne m'en veuillez pas !
Une derniere chose : je n'écris pas cela du tout parceque je joue avec un ami Scorpion dans un groupe a L5A, non, pas du tout... (Nous aussi on a des comploteurs ! :sg: Non mais !)
Désolé aussi pour le coté "c'est les meilleurs de la terre, ils explosent tout" mais pour une fois, je me suis défoulé... Ca fait mal un projet de méduse !
Il reste beaucoup de villes a créer et étoffer, aussi, je redemande une énième fois qui veut m'aider car ça fait beaucoup, la...
Vous remarquerez mes gros efforts afin de ne pas coller quatres parenthèses a la lignes ni de "trois p'tit points" :sg: ! Ce fut éprouvant :lol: !

La Guilde des Silenciels

C'est une guilde a multiples visages. Sa souveraine est une méduse inspirée, Ofrène, maintenant agée de soixante sept ans. C'était une des plus grande cambrioleuse de l'Harmonde. C'est aussi une experte en déguisements. Elle possède plusieurs identités et on murmure même qu'elle serait Censeur Eclipsiste... Elle pratique en effet l'emprise Eclipsite à un bon niveau.
La guilde est disséminée dans une bonne douzaine de villes peuplées de 1 000 à 30 000 habitants dans tout l'Harmonde, la plupart d'entre elles sont pourtant situées en Terres Veuves. Ofrène règne sur la maraude de chacune de "ses" villes. La guilde en outre vend ses services au plus offrant.

Un de ses quartiers généraux se situe a Jeldyrèe en Terres Veuves qui a une histoire très étrange. Quatres tableaux-mondes y ont été peints avant l'Eclipse et ils représentait quatres villes située aux quatres points cardinaux de sa ville natale, Jeldyrèe. Le peintre était un grand voyageur qui s'appellait Fugade, et il a peint ces quatre bourgs qui étaient importants dans sa vie. Sur place, il pu peindre quatres visions de Jeldyrèe. Fugade pouvait ainsi y aller et en revenir comme il voulait. Fugade était un amoureux des villes qui aimait y voyager. Il se servit plusieur fois de ce principe.
Ofrène est persuadée que les tableaux de Fugade lui permetront de voyager dans chacune des villes de l'Harmonde. Mais beaucoup on été perdus ou ont brulés, et la collection des Fugade ne lui permet pas d'aller ou elle veut... Elle trouvait au gré de ses voyages d'autres paires de tableaux qui pouvait la transporter dans des villes éloignées, avec l'ambition de régner sur la maraude de ces villes. Elle posséde entres autre des Oméyadelle de toute beauté (peintre des Communes princières) ou des Iveldo (autre peintre des Terres Veuves). Elle possède aussi énormément de tableaux-mondes (plus d'une vingtaine !) qui peuvent la mener dans divers endroits de l'Harmonde (en général en rase campagne, et elle n'aime pas les emprunter à la légère, à cause de certain ennemis...).

Visite de la Guilde

Certaines villes sont spécialisée dans le mensonge et le chantage (en particulier dans les communes princières), d'autres dans le cambriolage ou le vol, d'autres dans le traffic de drogue et de danseurs, et d'autres dans l'assassinat.
A Jeldyrèe on trouve le collège des ombres, qui forme des voleurs déja célèbres pour atteindre des sommets inespérés. Chaque nouveau membre change son nom, s'il n'avait pas deja un pseudonyme. Les spécialités du collège sont bien entendu le cambriolage, mais on peut aussi y trouver de la copie d'art (en particulier de tableaux...) ou de la fausse monnaie. On y apprend aussi une curieuse langue sifflée qui n'est comprise que par les membres de la guilde, les Silenciels.
Dans chaque ville controlés par la guilde, les Marelles, on trouve des moyens de locomotion très rapides : chevaux frais, port. Les villes sont connectées entre elles par un réseaux de tableaux-mondes, ou par la route ou la mer.

Les Ordres

Les Lunes sont les directeurs des Ordres de la guilde. Chaque Lune change une deuxieme fois de nom (il est donné par Ofrène), et elles portent en permanence un masque. Lorsqu'elles sont nommées, une fausse mort est orchestrée par les autres Lunes qui dissimulent ainsi leurs véritables identités. Les nouvelle Lunes sont connues des anciennes, mais le contraire n'est pas vrai.

* **L'Ordre des prince-voleur**, parfois empereur de la maraude si la ville est assez grande, est directement sous l'autorité d'Ofrène. Ofrène les a appelés les Etoiles et c'est le seul Ordre sans Lune.

* Les tueurs à gages d'Ofrène sont nommés les **Larmes** et quiconque croise le regard de l'une d'eux recoit la mort dans les trois jours par assassinat. Les Larmes assurent ainsi le silence des membres de la guilde, ce qui en fait un organisme très discret. En effet, le nom de la guilde parvient aux oreilles des plus grands voleurs à l'apogée de leur carrière. Un rose est

systématiquement retrouvée par le voleur qui, en l'effeuillant peut découvrir un rendez-vous avec la Larme ... et une invitation au silence sous peine de mort. Aucun voleur n'a pu pour l'instant survivre aux regards des Larmes d'Ofrène (Le regard annonciateur de la mort est un message pas un effet magique ! Il est lent, assuré et appuyé. La Larme fixe les yeux de la victime. Elles reçoivent toute une formation d'hypnotisme aux collèges des ombres...).

* Les cambrioleurs ou voleurs Silenciels sont appellés les **Reflets** et leur art de la discrétion et de la disparition est sans pareil. Cet Ordre est le plus prestigieux au sein de la guilde. Une branche, l'**Itinérante** s'occupe de chercher de nouveaux tableaux-mondes et de nouveaux talents. L'Itinérante comporte seulement deux membres, masculins et Inspirés (résultant des recherches d'Ofrène pour trouver des successeurs, voir "le destin d'Ofrène"). Le farfadet et l'homme sont les favoris d'Ofrène, aprés Demi-voix, bien sur.

* Les contrebandiers s'occupent aussi des moyens de locomotions. Les **Chasse-les-Vents** (un Chasse-le-vent) ont pour domaines de prédilection la contrebande de Danseurs, poison, oeuvre d'art, drogues et Elementäs. Un Chasse-le-vent a trouvé un bon filon d'Elementäs du coté de la république Mercennaire ;)... Les Elementäs partent du coté d'Abyme. Les Chasse-les-vents ne donnent pas dans l'esclavage ou la prostitution, car leur marchandise peut parler...

* Les copieurs d'art se nomment les **Vives-Images**. Une nuit de travail leur permet de copier pratiquement n'importe quoi. Ils travaille en étroite collaboration avec les Reflets. C'est un trés petit domaine de la guilde (il compte un dizaine d'individus, un d'eux est spécialiste en fausse monnaie). Toutes les Vives-Images sont satyres... (voir L'Onyre : codex des satyres p.24 et suivantes). Ce qui les ammène de temps en temps à entrer par effraction chez leurs victimes. Leur technique la plus courante toutefois est de se faire inviter chez la future victime, et regarder la collection de leur hote.

* Les maitre-chanteurs sont rassemblés sous le nom du **Sifflement** (l'Ordre s'appelle le Sifflement). Ils essayent, en collaboration avec les autres domaines de la guilde de rassembler des secrets sur les grands de l'Harmonde, ou des informations politiques importantes. Les Larmes s'occupent de contacter les cibles. Certains sont chargés de rassembler des secrets Occultes pour la simple curiosité d'Ofrène.

* La **Ronde** est en étroite collaboration avec les Chasse-le-vents et le Sifflement. Ils s'occuppent des relations diplomatiques avec les villes non-controlées (chercheurs de contrat de contrebandes, et chantages sur une plus grande échelle dans certains cas). La plupart de ces membres sont farfadets, et la guilde joue de son influence pour placer ses farfadets en roi ou reine (parfois les deux, mais ou moins en reine) dans les cours des miracles des Marelles (voir plus bas) ou d'autres villes.
Il y a d'autre dommaines (en particulier, les **Ames-Soeurs** sont un petit groupe de mages) mais ils représentent une petite partie de la guilde. Les seconds de chaque domaine sont souvent professeurs à Jeldyrèe.

Us et coutumes

Les Silenciels se divisent en deux grand groupes : les uns voyagent dans l'Harmonde et proposent leurs services, les autres restent dans les Marelles.

Tout les butins restent dans les villes controlées par la guilde. Chaque voleur verse cinquante pour cent de ses gains à la guilde (en plus des dettes due a la guilde pour monter une affaire). Payer moins, et le Silenciel ne pourra plus utiliser les services de la guilde. En échange la guilde offre son soutien lors de missions difficiles (des hommes de talent et du matériel), une formation, et une certaine "facilité" pour sortir de prison (cautions, évasions organisées, procès favorables, pressions sur les dirigeants) et bien d'autre services (voyages, logement, protection). Les voleurs gagnant de l'argent honnêtement ne doivent rien à la guilde sur cet argent.
Les Silenciels font à la fois partie de cette organisation, mais la guilde a appris qu'avec des voleurs aussi performants (et en particulier pour les Reflets), il valait mieux lacher un peu les rênes. Chaque membre n'a aucune contrainte, sauf d'obéir aux Lunes qui les régissent. Il n'y a rien à gagner en criant sur les toits des cours des Miracles qu'on est Silenciel, puisque personne ne les connait...
Les voleurs peuvent prendre leur retraite quand ils le veulent, il suffit de contacter Ofrène. Ils ne sortent pas de la guilde, ils ont simplement un statut à part. Si la guilde a besoin d'eux, elle se réserve le droit de les rappeller.
Les Silenciels ont pour règle la plus importante de tenir le secret les entourant et bien entendu, chaque Silenciel possède une dose de poison qu'il est conseillée d'absorber le jour ils viendront àparler... Les empoisonnés s'endormiront d'un someil profond, et ne se reveilleront plus. En cas de trahison (en particulier pour avoir parlé), la peine est la mort donnée par les Larmes, plus ou moins douloureuse selon les cas. Les Larmes iront jusqu'à tuer et torturer les gens mis au courant de l'existance de la guilde. La loyauté des membres est ainsi renforcée par la terreur qu'inspire les Larmes...
Cacher un butin est passable d'un doigt en moins la première fois puis s'il recommence, on considère que le voleur a parlé.
Les Silenciels sifflent leur langue pour reconnaitre les autres membres. Il n'y a aucun signe ostentatoire d'appartenance à la guilde.
Les seules réunions tenues régulierement sont celles des Marelles, et les membres voyageurs peuvent y contacter l'ensemble de la guilde.
Tout les ans, le dernier jour de l'hiver, certains voleurs des Reflets se lancent des Défis. Celui qui en emporte un a le droit d'en lancer un autre à son provocateur. Celui qui ne s'avoue pas vaincu à un droit annuel de cinq pour cents sur chacune des prises du perdant. En cas de mort du provoqué, la guilde prend cinq pour cent des prises du provocateur en plus.

Le destin d'Ofrène

Ofrène a commencé à chercher une inspirée voleuse comme elle pour prendre sa succession il y a onze ans. Demi-voix est arrivée dans la guilde il y a maintenant cinq ans et s'est bien adaptée. Elle venait d'une région de République-Mercenaire où elle évoluait dans la belle Koffre.
En effet il y a onze ans, ses serpents ont pourpris... Et cependant Ofrène n'est pas conjuratrice ! Elle se sent depuis de plus en plus attirée par l'Ombre...
Bien entendu, Ofrène aurait préféré trouver une méduse pour prendre sa place, mais elle n'a pas confiance envers son peuple, qu'elle trouve trop ambitieux, et surtout elle n'a pas trouvé de méduse inspirée à sa hauteur.
C'est une méduse de soixante sept ans, au charme mystérieux et au teint pâle. Elle s'habille de façon pratique pour un voleur et porte toujours une pélerine bleu nuit. Elle connait personellement plusieurs dirigeants politiques de l'Harmonde, du Cryptogramme-magicien et de l'Equerre. Personne ne connait sa véritable identité. Elle se fait appeller la Duchesse des Haut-Gris, du nom d'une Marelle de République Mercennaire.

Leurs ennemis

Le Cryptogramme-magicien recherche toujours assiduement des contrebandiers de danseurs. Pour l'instant, ils n'ont aucune preuve, et aucun bruit n'a pu parvenir jusqu'a leurs oreilles. S'ils apprennaient...
'Equerre fait souvent le ménage parmi ses membres mais l'Equerre corrompue, beaucoup moins ! Ofrène a ses contacts parmi eux. Elle a très peu recours à cette organisation sauf pour des affaires qui ne doivent rater sous aucun pretextes. Ofrène préfère ne rien devoir à cette organisation. (voir Art de la Magie)
Le conseil des Décans la considère comme une future Déchue. Mais ils ne se sont pas encore manifestés.
Ils ont énormement d'ennemis dans la profession, et dans les partis politiques dirigeants des pays. Leurs ennemis les plus puissants en savent peu sur eux, mais s'ils en attrappent un, ils lui feront passer un sale quart d'heure... Il est a noter que les Larmes font frémir ceux qui savent ou devinent, et ils se taisent de peur de perdre la vie.
Les Terres Veuves n'ont jammais considéré qu'Ofrène est une Renégate. Elle est réputée morte. On retient d'elle qu'elle fut Aventureuse.
La guilde toutefois n'est pas présente dans les Marches Modénnes car il est parvenu aux oreilles des Acrobates-Assassins (que la guilde ne connait que très peu) qu'un ordre puissant et secret s'était spécialisé dans le traffic de Danseurs. Les Silenciels évitent donc de sortir des villes.

La Toile

Après avoir récupéré au moins un tableau-monde donnant dans la ville, la guilde envoit une à plusieures Larmes pour assassiner les princes-voleurs et l'empereur de la maraude.
Normalement, et si tout se passe bien, il y a guerre de succession. Puis de nouveaux voleurs montent sur les trones vaquants. Les Larmes font une nouvelle apparition, et ce, par cinq fois en tout.
En général, la maraude se trouve dans un chaos complet. Puis la Ronde envoit ses farfadets pour les présenter à la cours des Miracles locale, pour en placer un sur l'échiquier en Reine. Les farfadets sont souvent des hommes providentiels, qui arrivent en apportant la tête de faux coupables sur un plateau d'argent. En cas de réussite, la Reine s'arrange pour que le prochain Roi élu soit un Silenciel.
En cas de refus, les Larmes s'occupent de l'Echiquier en gardant les Fous. Ensuite la guilde disparait pendant deux mois. Deux mois après elle revient et prend le pouvoir en recommencant la série d'assassinat ou en faisant chanter le viel Echiquier, voire (le pire ! Ca n'est arrivé qu'une fois.) en balancant ses membres aux soldats. La ville est ensuite gouvernée par la terreur jusqu'à la fuite du dernier des anciens voleurs impliqué politiquement. Il ne faut pas oublier que la guilde possède de puissantes ressources, et un effectif de spécialistes douze à quinze fois supérieur à la ville entiere ! La "guerre de l'ombre" en cachée au yeux des habitants de la ville par une grande opération "coup-de-filet" par les pouvoir locaux, le Sifflement en général influant sur les décisions des dirigeants.

* **Les Terres Veuves** (Agone p.44-48)

Jeldyrèe est une petite ville de 3 000 habitants, vivant surtout d'agriculture (vin de vignes de lumière). C'est la première ville d'Ofrène qui la controle depuis maintenant 44 ans. Elle est situé dans une vallée presque plate traversée par un fleuve qui descent d'un des grands lacs, en pleine région centre des Terres Veuves. Tout les ans une grande foire est organisée, et les habitants n'ont pas à se plaindre de la criminalité. C'est une ville banale, en somme, avec ses commerces et ses auberges. Le port est sous le contrôle des Chasse-les-vents, et le collège des ombres est situé sous une vieille église en ruine du culte de Morendhiaze, en pleine campagne. Le manoir contrôlant la ville est régie par une méduse, qui n'a jamais rien su. Des tableaux-mondes permettent de se rendre vers les quatre autres Marelles cardinales des Terres-Veuves (les Primes)
Il y a cinq autres villes dans les Terres Veuves :
Les Primes peuvent conduire à Jeldyrèe, comme on peut venir de Jeldyrèe et y arriver. Les Primes sont controlées depuis 38 ans en moyenne.
La Prime Marelle de l'ouest (10 000 habitants) est connectée (aller-retour) à Matévezia (15 000 habitants, contrôlé depuis quatre ans) qui possède un tableau monde pour se rendre a quatre lieues de Jeldyrèe. Matévezia possède une école d'arts prestigieuse en Terres Veuves. Elle possède aussi un opéra, et de riches artistes et bourgeois se sont installés en ville.
La Prime Marelle de l'est et du sud sont des ports (20 000 et 8 000 habitants). La Prime Marelle de l'est est responsable de la plupart des traffics de danseurs en Terres Veuves.
La Prime Marelle du nord (4 000 habitants) est situé dans les Montagnes d'Arreza. Une petite mine d'argent assure des revenus stable au Sifflement, qui maintient la Méduse responsable sous son joug.

* **Les Communes Princières**

Trois Marelles (5 000, 16 000 et 25 000 habitants, toutes les trois furent conquises il y a 15 ans), et chacune des Marelles permet de se rendre au deux autres. Une des trois donne en aller-retour vers la Prime Marelle de l'est des Terres-Veuves. Les trois villes sont impliquées dans la créations de bijoux (et par la force des choses, recel et vol). Mais les communes princières sont encore le meilleur revenu du Sifflement et des Larmes, qui trouvent ici leurs contracts les plus attirants. Ces villes sont remplies de contre-assassins...

* **Les autres**

- Les Hauts-Gris se situe sur un roc en mer très près des cotes de la république mercenaire. Son statut politique est presque indépendant de la République Mercenaire. La Marelle fut l'une des plus difficile à établir. Elle est en place depuis 27 ans. La grande ville de 30 000 habitants prend toute l'île, et ses habitants ont tendance à construire de plus en plus de digues contre la mer, et des pilotis et poutres portent des maisons reliées entre elle par des passerelles sur la mer. Des échelles, escaliers, ponts tapissent les flancs à pic du rocher sur lequel est construit les Hauts-Gris. Les batiments des hauteurs comportent en général une dizaine d'étages hétéroclites. Cette ville est le paradis des Danseurs, mais c'est pas pour cela que les Silenciels s'y sont installés. Sa situation sur la grève n'en fait pas un port très fameux, puisque les seuls bateaux pouvant y pénétrer sont des bateaux à fond plat. D'abord, beaucoup de contrat de la République Mercenaire sont signés là-bas (ca permet d'etre au courant des grandes guerres, à défaut d'être présent en Abyme...). Puis, des pigments du décorum de l'hivers est receuillis à

partir du roc lui-même, ce qui attire énormement d'Artistes-peintres Inspirés ou pas. De nombreuses galleries s'y forment à partir d'une mode (un jour un peintre sera à la mode, le lendemain il peindra des croutes). Le vie de cour est importante, et elle s'articule autour de la cour de la Duchesse des Haut-Gris qui est Ofrène. Ensuite, les intrigue de cour font la joie du Sifflement et des Larmes. On peut y acceder en aller-retour à partir de la Prime Marelle du sud ou par la grève une fois la marée basse... (;-) je me suis vraiment inspirés du Mont St Michel, :sg:)
- Reuse en Janrénie (4 000 habitants), aller simple depuis les Hauts-Gris. Son seul interet réside dans le fait qu'il s'agit d'une source du Teneritas (Abyme p.31) a proximité du point d'arrivée du tableau. Un passage vers l'Outrerive a été percé par le peintre fou de la flamboyance Desderil. Il permet une petite contrebande d'encre, mais il faut réussir à berner les démons... Un voleur y est arrivé, mais il est mort peu de temps après dans des circonstance étranges, non sans avoir pu obtenir une connivence forcant les démons a offrir a la guilde une certaine quantité d'encre... La Marelle date de 29 ans.
- Sainte Devêpres en Province Liturgique. 1 000 habitants. Ce comptoir est accessible a partir des Hauts-Gris. Assez proche d'Abyme (six jour de charette) pour faire du "commerce"... La Marelle date de 10 ans.
- La petite dernière se situe en Enclave Boucanière, elle se nomme Grande Gaillarde (1 500 habitants). Accessible à partir des Hauts-Gris. La Marelle vient juste d'être créé, et n'est pas encore tout à fait loyale (les pirates sont durs en affaires).
Abyme, bien sur est très tentante (mais c'est un rêve, une utopie...) mais plus sérieusement Tortage-la-Rouge depuis l'acquisition toute neuve de Grande-Gaillarde qui possède une Sainte-Barbe... C'est le rêve d'Ofrène, et puisque les Sainte Barbes sont des tableaux-mondes un peu particuliers, qui peuvent faire voyager des Ternes... Mais la, Ofrène se prépare à un rude combat (la Hunette est un organisme encore trop puissant pour elle).

Quelques mots d'argots, récapitulations et précisions ...

- La Rose des vents : Jeldyrèe. Aucun membre de la Guilde ne prononcera ce nom.
- La Rose : message d'invitation de la guilde. Elle fixe un rendez-vous. Elle est donnée lorsque le voleur est au summum de sa carière ou aux surdoués (donner la Rose). Bien entendu, le message n'est pas signé.
- La Belle, la Nuit, la Rose ou la Veuve : Ofrène. Aucun membre de la Guilde ne prononcera ce nom. En sa présence les Silenciels ont tendance à l'appeller Dame.
- La poisse, les sans-rêves, les chercheurs d'embrouilles, les gratte-moi-le-dos... : Et tant d'autres... La maréchaussée, ou les soldats de la ville.
- Faux-ami, Gueule d'amour, Joli-coeur : un traitre ou un infiltré.
- Endormir ou chanter la berceuse : tuer ou assassinner.
- S'en remettre aux Vents : changer de ville sur la Toile.
- Un Précieux : danseur de contrebande, voire plus récement Elementä de contrebande.
- Le dortoir des pauvres : La prison.
- S'enrhummer : être en prison. Utiliser parfois pour "faire le guet" ou "attendre".
- Dire bonsoir : s'évader.
- Donner l'aumône : voler, cambrioler.
- Compter les étoiles : arnaquer un Keshite.
- Ouvrir (par ex, une porte) : crocheter (pour l'ex, la serrure de la porte) ("- T'ouvre la porte, là ?!" "- Oui-oui, oui, oui...")
- Se faire chanter la tire-lire : payer une rançon au Sifflement.

- Fredouiller, fredouiller dans son sac : avoir peur.
- Les Chats : les juges. Ce surnom etait courant parmi les Ames-Soeurs, qui s'est répendu dans la guilde (les voleurs se disent vifs comme des souris, et insaissables comme des oiseaux).
- Une Marelle : une ville controllée par les Silenciels
- Une Prime Marelle : l'une des villes auxquelles mène la Rose des vents.
- La Toile : réseau des villes contrôlées par Ofrène. ;)
- Les Lunes : chefs des Ordres de la guilde.
- Les Etoiles : princes-voleurs des villes controlés par les Silenciels. Seul Ordre sans Lune.
- Larmes, ou Pleurs : Ordre de tueurs à gages d'Ofrène. Les Larmes sont le nom "officiel" (!) les autres membres les appellant parfois les Pleurs.
- Chasse-les-vents : Ordre des contribandiers et des chargés des transports.
- Reflets : Ordre des cambrioleurs d'Ofrène.
- L'Itinérante : Branche des Reflets, les deux cambrioleurs cherchant de nouveaux tableaux-mondes.
- Vives-Images : Ordre des copieurs d'art. Tous satyres.
- Le Sifflement : Ordre de maitres-chanteurs et collectionneurs de secrets. Une rumeur dit que leur Lune serait un démon.
- Ames-Soeurs : petit ordre de mages, tous radiés du Cryptogramme (Ofrène s'en assure... et au pire des cas, elle le fait radier...)
D'autre mots d'argots sont juste sifflés ...

Quelques pistes pour découvrir la guilde ...

* Une série de meurtres conduit la compagnie à découvrir les Larmes. Un voleur a parlé, et les témoins sont massacrés les uns après les autres.
* L'un des inspirés est un voleur qui interresse fortement la guilde. Il reçoit la rose.
* Les inspirés découvrent un tableau-monde menant dans une ville éloignée. Malheureusement, celui-ci est remplacé par une copie le lendemain ! Qui a fait le coup ?
* La Sainte-Barbe de Grande-Gaillarde a disparu ! Le vieux panneau de bois imputrécible manque tout simplement à l'appel, ce matin là. Mais comment un voleur aurait il pu embarquer un pan de mur de la maison Velducci, dirigeants du village ?

Qui a dit secrets ?

- Ofrène a passé un pacte avec la nuit peu après sa formation Carme. L'Ombre a pris les traits d'un étrange voyageur une nuit sans lune. Elle lui a alors demandé la souplesse absolue, la fluidité des corps des serpents pour devenir une grande prétresse de Morandhiaze (codex des Méduses p.10). Mais l'Ombre lui promis bien plus. Elle lui donnerait cette agilité, un charme immense et "la Nuit", la faculté de disparaitre de nuit a volonté. La Veuve accepta et devint Aventureuse (codex des Méduses p.9), puis cambrioleuse. Son ambition et la découverte des Fugace la mena bien vite a monter sa propre guilde.
- La Belle a possédé un venin d'agilité, mais depuis la transformation de ses serpents, celui-ci est devenu un soporifique surpuissant. Elle mélange elle-même des venins de Wywern ou autre pour les donner à ses serviteurs.
- Ofrène est Censeur Eclipsiste, et tout les Silenciels croient que ce n'est qu'un déguisement. Ses talents d'actrice lui permettent cette petite fantaisie de sa part : elle est attirée par la connaissance depuis sa jeunesse, ce qui lui est du à sa formation de prétresse dans les Terres Veuves.

- La Belle posséde une fortune accumulée depuis toute une vie de trés fructueuse maraude. Elle posède ainsi un artefact de la Flamboyance qui prend la forme d'un bague d'or sertie d'un saphyr. Le saphyr contient toute sa fortune, mais elle seule sait l'activer. Elle possède un palais immense a l'intérieur ... Il lui suffit de lui faire traverser un rayon de lune a proximité d'un bassin d'eau calme pour entrer chez elle par l'image formée sur l'eau. L'architecture du lieu est ancienne, et la Rose peut y inviter plusieur voyageurs, il leur suffit de la suivre. Le chateau est situé au milieu d'un lac, et les visiteurs se réveillent sur le ponton devant la herse. Ofrène s'est débarrassée des habitants lorsqu'elle a trouvé la bague. Elle servait de résidence secondaire à une famille royale sous la Flamboyance, et trois géants de l'époque y sont resté endormis (Ofrène et ses Larmes leur ont chanté la berceuse !)... Dans son domaine, elle a entreposé la plupart des tableaux-mondes qui pouvait la mener dans l'Harmonde. Elle porte bien entendu son anneau en permanence.
- La Nuit s'interresse énormément à l'Ame des villes. Elle croit détenir la vérité absolue, mais elle n'en est pas sure. Si ce qu'elle croit est vrai, alors l'Harmonde subira un grand chanboulement d'ici pas longtemps...
- Demi-voix est devenue la Lune des Larmes. Elle a pour nom Ivoire, depuis la mort organisé de son aimé Ebène. Elle est crainte par tout les Silenciels qui murmurent qu'elle peut se rendre ou elle veut. Certains Silenciels pensent que Demi-voix et Ofrène ne sont qu'une... Elle a apris l'emprise obscurantiste au collège des ombres à un niveau raisonable, mais elle préfère ne pas s'en servir du tout.
- La Flêche est la Lune des Chasse-les-Vents. Personne ne le connait vraiment, c'est la plus vieille Lune en place. Il est l'un des fondateurs des Silenciels avec Ofrène qu'il rencontra il y a des années. Le farfadet est aussi l'un des deux membres de l'Itinérante et possède de grandes connaissances en Geste. Son nom dans l'Itinérante est Gemme.
- Crochets est la nouvelle Lune des Reflets. Il fut amoureux de Demi-voix avant qu'elle ne devienne Lune. Il est persuadé qu'Ivoire est Demi-Voix, mais il n'ose pas demander si il a raison à la Nuit, envers qui il est totalement fidèle. Un indice qui l'obsède, c'est le nom qu'a donné Ofrène à la Lune des Larmes car il s'appelait Ebene... Il fut l'un des génie du cambriolage, un surdoué qui était capable des coups les plus fumants : voler la couronne du premier Baron d'Urguemand pour lui rendre trois jours après ou encore s'introduire dans la Haute-Demeure du Cryptogramme-Magicien...
- Le Satyre Lune des Vives-Images s'apelle Soupir. Il connait suffisament de détails sur l'inspiration pour pouvoir la reconnaitre. Malgré ses dires, il n'est pas inspiré, et est incapable du moindre effet d'Harmonie. Il est particulièrement jaloux d'Ofrène qui ne considère pas qu'il soit dangereux. Une chose l'empêche de nuire à Ofrène : il en est amoureux fou (et Ofrène le sait). Il est assez vieux pour connaitre Aimes, mais pas assez pour connaitre la Flêche. Il est Lune car il participa à la création de l'Ordre des Vives-Images en apprenant à la Belle, les secrets de l'Onyre.
- Aimes est la Lune du Sifflement. Il est celui qui réalisa la connivence qui unit Reuse aux Silenciels. C'est l'un des conjurateurs des Silenciels, avec certains cambrioleurs Abymois et certaines Larmes. Mais il est en train de chuter... Il devient trop proche de l'Ombre pour être totalement loyal. Ofrène à décidé de lui trouver un successeur conjurateur lui aussi. Les conjurateurs restent toutefois peu nombreux chez les Silenciels.
- Le Masque n'a pas d'emprise sur les Silenciels, Ofrène en est une vive ennemie. C'est pourquoi il a trés recement mis en place l'un de ses meilleurs espions draconien, S'ssslisss qui se prénomme Lisse dans la guilde. Il est Larme depuis deux ans.
- Noxe et l'Ombre sont de fidelles alliées de la méduse, qui est en fait une descendante de Verazia (codex des méduse p.5). C'est pas pour rien qu'Aimes a pu réaliser sa connivence ...

L'Officio Assassinorum

Les assassins du culte

« Nulle contrée n'ignorera ma loi ;nul ennemi n'échappera à ma colère. »

Telles furent les paroles du tout-puissant Neuvêne. Certains de ses plus fidèles serviteurs se rassemblèrent alors pour le servir de leur mieux et l'aider à réaliser ses rêves de conquête et de domination de l'Harmonde. Ils avaient de grands talents pour la dissimulation et le subterfuge, et maîtrisaient l'art de donner la mort. Ils traquèrent ceux qui tentaient de contrecarrer le plan divin de Neuvêne et frappèrent comme la foudre qui tombe des cieux. Ils agirent en secret, sans rechercher les louanges de leur maître, car ils se pensaient indignes de tels égards devant les grands sacrifices et les destructions de la Grande Croisade. Ils accomplirent en silence leurs exécutions, suivant sans se montrer leur guide, s'assurant que les promesses étaient tenues et que les traités et les pactes étaient respectés. Au fil du temps, ces fidèles serviteurs réalisèrent qu'ils ne pourraient échapper éternellement à la mort et qu'ils devaient transmettre leur héritage à une nouvelle génération, pour que leur grande œuvre se perpétue. De grands temples furent érigés dans la Province Liturgique et les jeunes les plus talentueux furent recrutés.

Ainsi fut créé l'Officio Assassinorum !

Les plus forts survivaient à l'entraînement rigoureux et transmettaient à leur tour leurs talents. De nouvelles disciplines furent apprises et de nouveaux temples furent fondés. Les arts de la lame et de l'arbalète, du poison et du garrot furent explorés sous tous les aspects imaginables. Et c'est ainsi que nulle contrée n'ignore la loi de la Province Liturgique, et que nul ennemi n'échappe à sa colère.

Extrait des archives de l'ordre (chap I :La création)

Certains agents Liturges sont versés dans l'art de la diplomatie y compris sa partie occulte :corruption, agitation, sabotage, terrorisme, torture, meurtre et assassinat.

Les assassins sont parmi les plus utiles de ces agents diplomatiques. Leur travail est simple, ils sont là pour éliminer des personnages clés de l'opposition. Si c'est fait avec adresse, un chef rebelle peut-être tué et remplacé par son exacte réplique. Les assassins peuvent même fournir de telle réplique car ils sont capables de changer leur apparence en utilisant l'Eclipsisme Les assassins sont les maîtres du déguisement et peuvent assumer l'aspect de n'importe quel humain aussi bien que celui de quelques saisonnins.

Les assassins sont recrutés chez les orphelins de la Sainte Armée et passent 10 ans d'entraînement intensif dans les Temples d'assassins de la Province Liturgique où ils continuent à vivre et desquels ils opèrent. Là, les futurs assassins subissent une décennie de tests éreintants car ils se doivent d'être polyvalent. Chaque assassin doit donc maîtriser tout armement et équipement à sa disposition.

Les assassins protègent les Provinces Liturgiques en éliminant ceux qui sont marqués par l'abomination, la traîtrise ou un mal si noir qu'il ne peut être nommé. Ils sont la fine aiguille plongée dans la plaie du mal afin d'en percer le cœur infecté. Les assassins

travaillent dans l'ombre, en silence, sans gloire. Ils sont les sauveurs aux mains rouges du culte.

L'Organisation

Leur chef est le Maître des Assassins, invisible des membres ordinaires de la Province Liturgique, mais on murmure qu'il a un accès direct au conseil des Primats si ce n'est au Premier Liturge lui-même. Sa loyauté au Premier Liturge doit être au-dessus de tout soupçon car il contrôle seul une organisation qui pourrait facilement faire chanceler les Provinces Liturgiques s'il le voulait.

Seul le Premier Liturge peut décider de l'envoi d'assassins, car il craint que sa propre arme se retourne contre lui. Dès lors, il s'assure le contrôle total de l'Officio Assassinorum et seuls les traîtres et les hérétiques le craignent. Afin de confirmer son contrôle sur l'ordre, il l'a mis sous la surveillance de la Sainte Inquisition.

Les assassins sont formés durant cinq ans dans le temple commun à Neuvêne, puis ils sont envoyés dans un des trois temples existants pour finir leur formation :Vindicta, Destructio et Conditum.

Le Temple commun

Tout assassin se devant d'être polyvalent, il doit recevoir un entraînement lui permettant de réagir à toutes les situations. Dans ce temple, la formation est autant martiale que mentale. La nouvelle recrue y apprend à maîtriser son corps, différentes armes, les poisons, l'équitation, le paraître, la discrétion ainsi que les langues et les coutumes des pays hérétiques.

C'est durant ces cinq années que les maîtres décident, selon leurs capacités, de les envoyer vers tel ou tel temple.

Cet entraînement est nettement au-dessus des capacités de la plupart, et toutes les jeunes recrues n'y survivent pas.

La vie aux Temples

Le règlement intérieur dans les différent temples est d'une extrême sévérité. Chaque instant de la vie des adeptes est réglementé par le Maître des Assassins. Entraînement, privation, endoctrinement sont le lot quotidien des futurs assassins. Chaque écart est puni très durement :mise aux fers, torture, bastonnade effectuée par les compagnons, etc.

A aucun moment ils ne sortent du temple, à part dans le cadre de leur formation.

Le Temple Vindicta

Le temple des assassins Vindicta est spécialisé dans la vengeance, éliminant leur cible avec une froide détermination. De plus, le Temple Vindicta développe les techniques de camouflage et d'évasion conjointement à l'entraînement aux armes. Une des maximes du

temple est qu'un meurtre propre ne peut être accompli qu'à partir d'une excellente position de tir, et on raconte que des assassins Vindicta restent en position devant leur cible durant plusieurs jours avant de finalement l'abattre. Ils sont spécialement sélectionnés pour leur agilité et leur capacité à rester totalement silencieux.

Le meurtre sans bruit est toujours le meilleur. L'assassin inconnu est toujours le plus efficace. Ils bannissent les armes bruyantes et frappent depuis l'obscurité avant de disparaître

Les compétences du Temple Vindicta sont souvent utilisées pour éliminer les meneurs de foule et les grands orateurs, l'agitateur recevant sa récompense dispensée par un tireur indécelable. Nombreux sont les faux messies tombés, un carreau logé dans le cerveau alors qu'ils prêchaient leur credo. Quand de telles figures charismatiques meurent des mains d'un serviteur anonyme de la Province Liturgique, leurs disciples perdent rapidement leurs illusions et prennent peur. De nombreuses hérésies ont ainsi été stoppées par un seul et unique tir.

Leur arme de prédilection est l'arbalète accompagnée d'une lunette de visée permettant d'augmenter la précision de leur tir déjà exceptionnelle. Cette arme spécialisée est l'œuvre des nains de l'Equerre qui sont présents en Province Liturgique en raison des nombreuses constructions qui s'y effectuent notamment à Liturgia.

Le Temple Destructio

Le temple Destructio est sans doute le plus macabre des temples de l'Officio Assassinorum. Il est spécialisé dans des actions utilisant la peur et la terreur, installant la crainte d'une sanction de la Province Liturgique dans les cœurs et les esprits de ceux qui disposent d'un quelconque pouvoir.

Les assassins Destructio sont surtout utilisés contre les gouverneurs rebelles qui disposent d'une force armée. Plutôt que de traiter ce danger par une action militaire qui mettrait en œuvre des ressources précieuses et laisserait des terres ravagées, le conseil des Primats utilisent un assassin Destructio.

Un Destructio se voit rarement assigner une cible unique :sa mission sera de décapiter la rébellion en provoquant de terribles ravages. Une telle brutalité assure que les renégats seront éliminés et que personne ne pourra assumer une éventuelle succession. Les ennemis sont totalement détruits par l'attaque imparable et dévastatrice du Destructio.

Pour atteindre ses objectifs, le temple Destructio conditionne ses assassins afin qu'ils soient sans pitié et entièrement dévoués au conseil des Primats. Le temple utilise une drogue de combat (les larmes de Neuvêne) et des élémentäs, ce qui altère l'esprit de l'assassin jusqu'à en faire un tueur psychopathe et pousse ses facultés corporelles jusqu'à leurs ultimes limites. Cependant, cette drogue provoque une forte accoutumance. Sans elle, l'assassin mourrait très certainement. Avec elle, il devient une implacable machine à tuer avec un effet secondaire inévitable :l'assassin ne peut plus se passer de tuer !

Les membres du temple ont la crâne rasé et se peignent une tête de mort sur leur visage afin d'accroître la peur qu'ils animent chez leur victime. Leur arme de prédilection est une dague longue et courbe connue sous le nom de Dyar. Celle-ci est toujours enduite d'un poison mortel très puissant pour ne laisser aucune chance à leur proie.

De part sa nature et ses méthodes de combat, le temple est surveillé de très prêt par l'Inquisition. Mais pour le moment, rien n'a été tenté contre car il reste une force dont la Province Liturgique ne peuvent se passer.

Le Temple Conditum

Spécialisé dans l'art de tromper les ennemis de la Province Liturgique, le temple Conditum est la plus subtile des branches de l'Officio Assassinorum. Ses méthodes, extrêmement discrètes, sont souvent utilisées pour des missions où une intervention de la Sainte Armée pourrait compromettre l'équilibre des pouvoirs maintenu par le conseil des Primats.

L'assassin Conditum est l'ultime instrument contre les ambitieux qui utilisent la diplomatie et la corruption pour consolider leur position personnelle. De tels individus jouent un jeu dangereux dans les couloirs du pouvoir, défiant le conseil des Primats tout en feignant de le respecter.

Les techniques, nombreuses et variées, utilisées par le temple Conditum pour éliminer une cible peuvent aller plus loin que la simple mort du comploteur. Le temple Conditum entreprend même de nombreuses opérations d'infiltration de royaumes ennemis qui peuvent s'étaler sur plusieurs mois ou plusieurs années. Son but est de se rapprocher de la cible choisie, de façon à pouvoir accomplir la mission. Celle-ci peut se limiter à influencer des décisions importantes, ou à éliminer la cible à un moment clé.

L'assassin acquiert une parfaite maîtrise de techniques de combat mortelles, contre lesquelles même un combattant aguerri aura du mal à se défendre. Un assassin Conditum doit s'intégrer à ses ennemis et devenir l'un d'entre eux, son choix en armement est donc limité et, dans certains cas, il est forcé d'agir à main nue. La seule arme qu'il peut porter constamment est la dague car elle est facile à camoufler.

Sur un champ de bataille, les assassins Conditum se déploient derrière les lignes ennemies, où ils utilisent leurs talents et leur discrétion pour infiltrer l'armée ennemie. Habituellement, ils le font en éliminant un individu et en prenant sa place. En endossant l'équipement du mort et en prenant son apparence physique grâce à l'Eclipsisme, l'assassin peut prendre l'identité de presque n'importe quel membre des forces ennemies. L'assassin peut ainsi se rapprocher des commandants, influençant leur stratégie et les abattant finalement le moment venu.

Le Cryptogramme Magicien étant soumis secrètement au pouvoir religieux du Premier Liturge et de la religion de Saint Neuvêne, il a envoyé dans le temple un mage pour y enseigner l'Eclipsisme.

Jouer un Assassin

Eminence, faire jouer un membre de l'Officio Assassinorum n'est pas forcément intéressant. Vous êtes cependant libre de faire des modification pour rendre cette charge accessible aux joueurs. Cependant nous les présentons surtout en tant que PNJ.

La première limitation pour faire parti de cet ordre est d'être Humain. Et ceci pour une simple et bonne raison, il est inconcevable que des saisonnins soient membres d'une organisation Liturge.

La deuxième limitation est d'être de sexe masculin.

Quelles charges peuvent être jouées ?

- Assassin (charge pour humain, 2+2 autres points de charge) : *Vous êtes membre de l'Officio Assassinorum. Minimums requis :Arme :épée 4 ;Arme :bâton ferré 4 ; Equitation 4 ; Discrétion 4 ; Poisons 4 ; Us et coutumes :2 pays au choix à 3 ; Alphabet :Liturge 3 ; Langue : 2 pays au choix à 3.*

- Vindicta (charge pour humain, 2) : *Vous êtes un assassin du Temple Vindicta. Minimums requis :AGI et PER 8 ; Arme :arbalète 7 ; Camouflage 7 ; Discrétion 7.*
Aussi vous êtes équipé d'une arbalète Vindicta. Celle-ci est équipée d'une lunette de visée lui permettant d'effectuer des tirs très précis et mortels.
Init. : *+5*
Att. : *+1*
Portée : *120m*
Dom. : *+8/P*
FOR :*6* ***AGI :****3* ***TAI :****0*
Pour chaque tour durant lequel l'assassin vise au lieu de tirer, il gagne +1 à l'Att. avec un maximum de +5.

- Destructio (charge pour humain, 2) : *Vous êtes un assassin du Temple Destructio. Minimums requis :AGI, FOR et RES 7 ; Arme :dyar 7 ;Poison 7 ;Herboristerie 7.*
Vous êtes équipé d'une dague à lame courbe nommée Dyar.
Init. : *+1*
Att. : *+2*
Parade : *-1*
Dom. : *+3/PT*
FOR :*3* ***AGI :****4* ***TAI :****-1*
Vous avez accès pour chaque mission à une dose des « Larmes de Neuvêne ».
VIR : *25*
Rareté : *25*
Localisation : *Province Liturgique*
Cette drogue liquide et transparente est administrée par ingestion. Une fois dans l'organisme, elle donne à l'utilisateur +1 en FOR et AGI durant 30mn. Après chaque utilisation, il faut effectuer un jet de RES difficulté 14. Si ce dernier est raté, pendant une semaine et chaque fois qu'il se sentira agressé, l'utilisateur devra effectuer un jet de VOL difficulté 15 et s'il échoue il deviendra violent.

- Conditum (charge pour humain, 2) : *Vous êtes un assassin du Temple Conditum. Minimums requis :INT, VOL et CHA 7 ;Arme :dague 6 ; Connaissance des danseurs 5 ; Résonance Eclipsiste 5 ; Baratin 5 ; Eloquence 5 ; Us et coutumes (les mêmes) 4 ;Langue (les mêmes) 4.*

Aussi, vous avez accès à un danseur surdoué (17, 28 ou 30 points de création ; au bon vouloir de l'EG).

Par Aenur et Malthus. Merci à Miss Mopi pour ses corrections inspirées.
Retrouvez cette ADJ sur le site **http://www.ombreternel.org/** .

Janrénie

Caractéristiques : Monarchie matriarcale constitutionnelle



A la fin de la guerre conduite il y a 40 ans par le généralissime Amrod en terre urguemande, les femmes pleurèrent leurs fils et leurs maris. En quelques jours, les femmes s'insurgèrent contre le pouvoir militaire. Ce dernier passa dans leurs mains, ce fut la Révolte des Femmes. Désormais, chaque village (du bourg à la capitale) est dirigé par une femme ou un homme secondé d'une femme. Elles participent activement aux décisions politiques et se réunissent à l'échelle nationale en assemblée, la Loge. Cette chambre de contre-pouvoir peut proclamer la neutralité de la Janrénie ou retirer les intérêts de la nation d'une guerre sur un simple vote. Elle est dirigée par la Première Ministre élue au suffrage direct par les siennes.

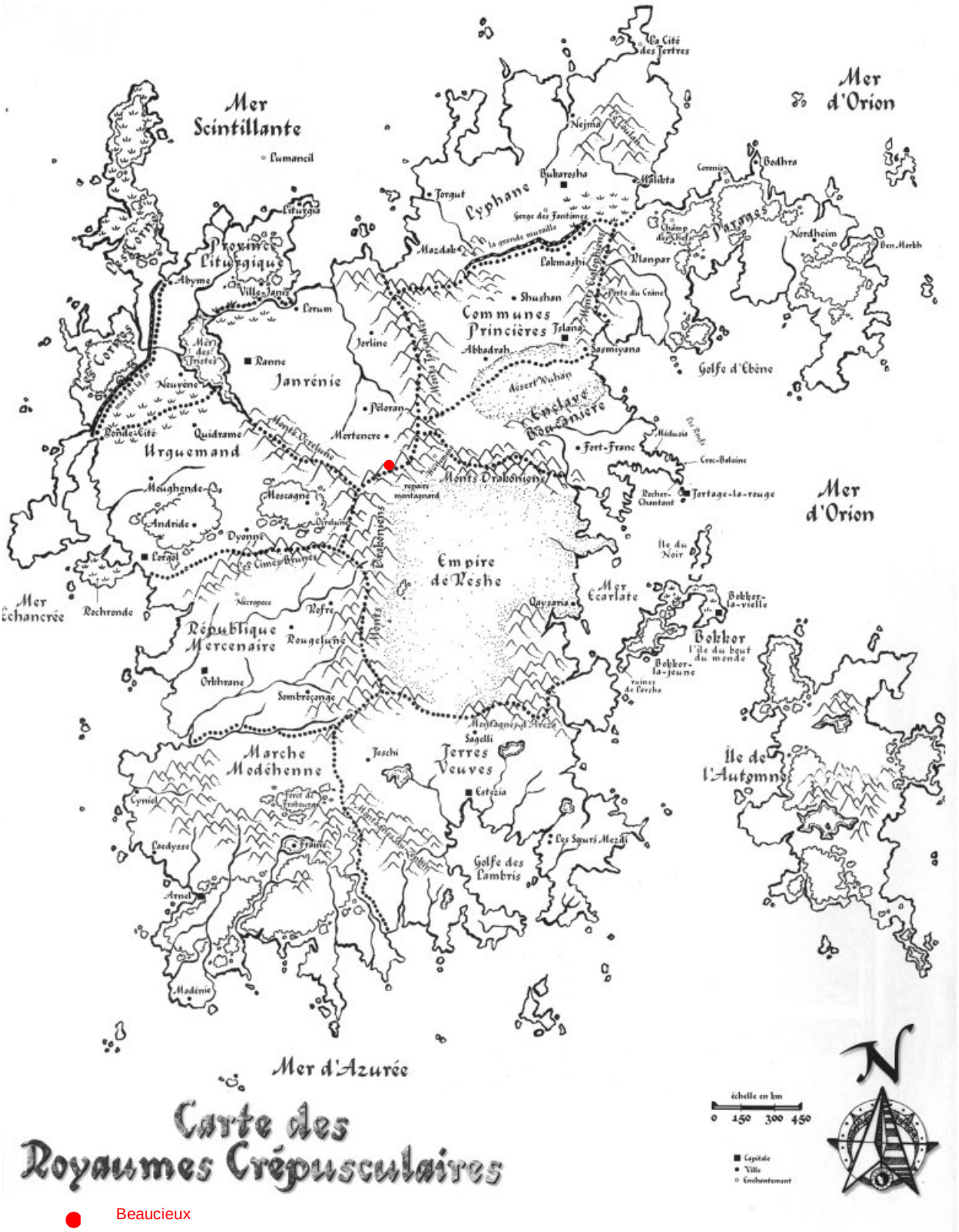
Depuis que la Loge existe, la Janrénie a tenté de passer des accords de paix avec tous les autres royaumes. Mais la Province Liturgique reste l'ennemi principal, et il s'agit d'éviter une guerre à tout prix, de plus, elle lutte contre les agressions des boucaniers.

Certains hommes Janréniens ont crées l'Anti-Loge pour lutter contre le pouvoir en place. Ils se sont rassemblés dans les Monts Drakoniens.

La Janrénie est un véritable refuge pour les fées noires.

Les marins sont les plus aguerris de toutes les populations du littorale de la mer Scintillante.

Le Cryptogramme-magicien est interdit en Janrénie bien qu'il y ait des mages qui y vivent clandestinement.


Mer Scintillante
Mer d'Orion
Mer d'Orion
Mer d'Azurée
Mer Echancrée
Province Liturgique
Communes Princières
Janrénie
Urguemand
Empire de Neshe
République Mercenaire
Marche Modéhenne
Terres Veuves
Bokkor
l'île du bout du monde
Ile de l'Automne
Golfe d'Ebène
Golfe des Lambris
Mer Ecarlate
Monts Draconiens
Carte des Royaumes Crépusculaires
échelle en km
0 150 300 450
N

Beaucieux

HISTOIRE DU DOMAINE

Les annales ne se souviennent plus très bien de l'origine de ce petit Domaine niché aux pieds des monts Drakoniens. La légende vent que son premier maître fut un grand guerrier, nommé Varl Paskarod, qui parvint –après plusieurs années de luttes acharnées à repousser les automnins loin à l'intérieur des montagnes. En récompense, le roi lui donna l'autorisation de créer une principauté. Mais l'ancêtre prestigieux se contenta d'un simple Domaine dont les limites seraient fixées par l'ombre de deux pics situés à proximité.

Ainsi naquit Beaucieux, dont le nom provient très certainement de ce que, contrairement à ses voisins, le matin y est clair et l'ombre des monts tellement proche ne le couvre pas jusqu'à midi. Du fait de son passé et de la proximité des tribus drakoniennes, le Domaine vit naître de nombreux guerriers, dont certains furent parmi les plus illustres de leur génération. Finalement, le roi décida d'y implanter une école de guerre, qui devint rapidement **l'Académie Militaire Royale**. Malgré son nom, cette Académie n'est en rien reliée à la couronne de Janrénie. Il s'agit d'une véritable Académie, qui a accueilli la fine fleur de nombreux royaumes avoisinants. Malheureusement, les archives ne commencent qu'avec l'implantation de l'Académie Militaire Royale, l'histoire n'a pas non plus gardé trace de la date exacte de l'implantation de cette prestigieuse institution. On sait simplement que Gonoldon IV régnait sur le Domaine et que Janren III était son suzerain. Ce fut, à partir de cette date, une période faste pour Beaucieux. Non seulement la faveur royale lui attirait de prestigieux élèves qui furent autant d'amis sincères, d'appuis précieux auprès de la cour et parfois de défenseurs du Domaine. Malgré sa grande richesse et en dépit de nombreuses tentatives de ses voisins de l'annexer, la petite vallée demeura indépendante, résistant envers et contre tout à ses ennemis. L'Académie grandit en prestige, augmenta ses effectifs, et sont rayonnement dépassa très largement les frontières du royaume. En l'an 1300, elle atteint le summum de son influence. On trouvait en ses murs des ressortissants de pratiquement toutes les régions connues et les professeurs se battaient même, quelquefois à mort, pour obtenir le privilège d'enseigner entre ses murs. L'Académie abrita jusqu'à mille élèves en même temps.

Lorsque Govolus Ier accéda à la couronne de Janrénie, cette période se termina. Renvoyé de l'Académie à deux reprises et finalement définitivement exclu suite à plusieurs affaires de mœurs assez sordides, le roi fit lourdement sentir sur le Domaine le poids de son mécontentement, il empêcha les étudiants étrangers de l'atteindre, fit renvoyer un certain nombre de professeurs et attribua à Beaucieux la charge de veiller sur l'immense zone montagneuse qui la surplombait. Cette tache titanesque, pratiquement impossible, fut pourtant très salutaire pour l'Académie. En effet, le seigneur Gonoldon VI, qui régnait alors la fois sur les terres de Beaucieux et sur l'Académie, mit les élèves de celle ci à contribution. Si l'enseignement n'en devint que plus difficile, il gagna en qualité, apportant aux élèves une précieuse expérience du terrain. Il y eut beaucoup de pertes, et les professeurs eux-mêmes connurent la peur. Puis la routine s'installa. Les drakoniens apprirent à craindre les petites expéditions qui partaient du Domaine. Jusqu'à la guerre contre Urguemand, la situation demeura en l'état. Il y eut quelques alertes, mais les élèves parvirent toujours résoudre les difficultés.

LIEUX

La forteresse de Beaucieux

Cette forteresse se dresse sui- les premiers contreforts des monts Drakoniens, sur une large éminence rocheuse. Elle possède vingt-quatre tours, trois enceintes de douze mètres de haut, dix barbacanes et surtout un extraordinaire système de double donjons. Chacun d'entre eux atteint près de cent vingt coudées de haut et domine la plaine sur des centaines de lieux à la ronde. Par beau temps, les guetteurs se vantaient de pouvoir apercevoir les fumées de Ranne. À l'intérieur de l'édifice, on trouve vingt-cinq puits, quarante-deux bâtiments, douze trébuchets, vingt-quatre balistes et près de deux cents chaudrons. Les réserves d'huile et de plomb de la forteresse représenteraient près de soixante tonnes. En plusieurs endroits de cet ouvrage, on trouve les symboles de l'Equerre et de Vulborg, de Ranne, l'architecte qui pensa « l'imprenable », la forteresse qui défend la capitale de la Janrénie. À l'intérieur de ces murs, les soldats se font malheureusement rares. Entre les incursions des drakoniens, qui sont de plus en plus audacieux, les désertions dues aux Chevaliers anti-loge et surtout depuis que la Maire fait campagne contre cette profession, les effectifs ne se renouvellent plus, les jeunes désertent les murs, Pire encore, les femmes du bourg ont entrepris de faire pousser toutes sortes de plantes grimpantes, installer des jardinières et, d'une manière générale, ont décidé de fleurir l'austère forteresse. Indépendamment du fait que cette entreprise diminue grandement l'efficacité de l'ouvrage, elle contribue surtout à transformer les chemins de ronde en parcours romantique, les vieilles tours trapues en terrain de jeu pour les enfants. Certains marchands ont même offert au seigneur Varl le troisième d'intéressantes sommes d'argent afin d'obtenir le droit d'utiliser les tours comme entrepôt, tandis que plusieurs villageois réclament le droit de percer l'épaisse muraille afin de construire dans l'épaisseur même des murs des habitations. Jusqu'à présent, le seigneur n'a pas donné suite à ces demandes,

La Mairie

Depuis que la Révolte des Femmes a atteint Beaucieux, ce vieux bâtiment est devenu l'un des points de rassemblement de toute la gent féminine du Domaine. Cette ancienne tannerie a été attribuée par le seigneur Varl le troisième aux femmes après plusieurs semaines de débats, lorsque finalement le roi lui-même ordonna qu'un lieu spécifiquement réservé aux débats politiques (deux mots que le vieux seigneur n'avait jamais imaginés voir associés). La majorité de la population féminine du Domaine pense sincèrement qu'il s'est cruellement moqué en leur attribuant le bâtiment, En effet, malgré tous les efforts, les odeurs de tannerie persistent, au point que les « politiciennes », et notamment la maire, sont surnommées « putois » , par leur opposants locaux. Comme pour ajouter encore de l'huile sur le feu bouillant de ces jeunes passions politiques, Varl a fait rénover le bâtiment par le biais de corvées, ajoutant une somme de travail non négligeable à une paysannerie déjà réticente aux étranges réforme venues de Ranne. Habileté politique ou simple maladresse, il n'en reste pas moins que ce bâtiment est un symbole incontournable de l'agitation du pays, À la fois inesthétique et neuf, empli de remugles peu engageants et fréquenté par l'élite intellectuelle du Domaine...

L’Académie Militaire Royale

Ville dans la ville, cette petite place forte sise au pied de l'énorme forteresse de Beaucieux n'est plus désormais que l'ombre d'elle-même. Curieusement, l'enseignement y a gagné en qualité. Les professeurs, encore nombreux, ont suffisamment peu d'élèves pour leur accorder une attention beaucoup plus soutenue. Cette enclave se compose de deux séries de bâtiments : de grands hémicycles de pierre, découverts, accueillent par tous les temps les savants enseignements des professeurs de stratégie, d'intendance militaire, de géographie, de géostratégie. La philosophie de l'Académie est de soumettre en permanence les élèves à des conditions d'apprentissage rudes si ce n'est insupportables (les cours de stratégie ont traditionnelle ment lieu au plus fort de l'hiver) car le soldat doit se soumettre aux conditions climatiques et non l'inverse. Ainsi, les jeunes stratèges qui sortent de cette Académie sont-ils capables d'élaborer des plans de batailles même lorsque l'encre gèle sur les plumes. Entre les grands amphithéâtres de pierre, on trouve des reconstitutions, à échelle réduite, de champs de bataille sur lesquelles les stratèges en devenir expérimentent leurs toutes nouvelles connaissances. L'autre moitié de ce petit village est constitué de salles d'armes, d'enclos destinés aux joutes, aux combats, de forges et d'armureries où les meilleurs artisans viennent indiquer comment reconnaître une arme de qualité, faire la démonstration des dernières inventions en matière d'armement. Le cœur de cette deuxième partie est constitué par une petite forteresse intérieure que les étudiants utilisent régulièrement afin de simuler sièges et prises de places fortes, Accessoire ment, cet ouvrage est tour à fait fonctionnel et peut servir d'abri en cas d'attaque de la ville.

L'échoppe de Grond Lourd-marteau

Forgeron d'exception, Grond Lourd-marteau est aussi un guerrier d'exception, dont les cours sont réputés auprès de la majorité des pratiquants du marteau de guerre. Malheureusement, le maître a subit une très grave blessure à la jambe cependant la campagne de Rochronde, qui s'est par la suite infectée dans les marais, forçant les chirurgiens à l'amputation. Grond Lourd-marteau a donc fait contre mauvaise fortune bon cœur et s'est retiré dans l'Académie, où il met à la disposition des élèves son immense connaissance du maniement du marteau de guerre et forge, « pour le plaisir », toute sorte d'armes de très grande qualité. Son échoppe, située à l'entrée de l'enceinte qui abrite l'Académie, est d'ailleurs accessible aux visiteurs.

Le tombeau de Varl Paskarod

Situé très à l'écart de la ville, cet austère édifice de pierre reste l'un des chefs d'œuvre de l'architecture janrenienne primitive. Un simple gisant,, mais dont la longueur doit avoisiner les vingt coudées, marque l'emplacement supposé de la sépulture du héros, Le temps a effacé beaucoup de détails, mais l'ensemble conserve une certaine majesté, Il représente un guerrier muni d'une grande épée, d'un écu aux armes de Beaucieux, vêtu d'une armure de métal ancienne, très travaillée. Son casque ouvert ne révèle plus grand-chose du visage qu'il a trop longtemps offert aux éléments et dont ne subsistent plus que des esquisses de relief. De nombreuses légendes courent au propos de ce tombeau, et notamment que son occupant ne serait pas mort mais seulement endormi, qu'il pourrait revenir en cas de grand danger pour le Domaine. La plus pittoresque prétend qu'un accordé de la Cyse aurait réalisé le gisant de manière à ce que la statue serve de réceptacle à l'âme de \/arl Paslkarod et lui permette, à l'occasion, de revenir apporter ses extraordinaires capacités de combattant au Domaine. Bien entendu, en ces temps troublés, nombreux sont ceux qui prétendent avoir vu la sculpture s'animer.

Vulkum

Cette bourgade fortifiée, située assez profondément dans les Monts draconiens, est l'un des centres économiques majeurs du Domaine. On y exploite de mines de fers qui sont pour beaucoup dans la richesses de la région. Si la forteresse de Beaucieux peut paraître austère, ce village a des allures de camp retranché ou de prison. Toutes les maisons semblent avoir été construites pou résister à un siège: peu ou pas d'ouvertures, en dehors des portes et des meurtrières, tout est construit en pierre massive sans aucune concession à l'esthétique, sans aucune décoration. Les toits sont crénelés, les rues sont soigneusement dégagées, on y tend des chaînes la nuit... Pourtant, depuis que \/arl Ier a définitivement repoussé les automnins au cœur des montagnes, l'agglomération n'a pas subit d'attaque - cela fait maintenant plusieurs siècles -, si ce n'est quelques incursions d'éléments isolés qui ont été rapidement neutralisés. Cependant, la tradition du couvre-feu, de la milice reste extraordinairement vivace. Au point que la révolte des Femmes s'est heurtée à un refus catégorique et définitif, y compris de la part de la population féminine locale. Cependant, depuis que les Chevaliers anti-loges se sont réfugiés dans les profondeurs des monts Drakoniens, ces traditions paranoïaques commencent à payer. Plusieurs razzias ont échoué devant les murailles de la ville et la milice a déjà eu l'occasion de pendre plusieurs espions drakoniens venus en reconnaissance.

Les tours de guet des monts Drakoniens

À intervalles réguliers, systématiquement en vue de la forteresse de Beaucieux, ces petites tours jalonnent les limites du Domaine, symbole de la vigilance des seigneurs qui se sont succédés à sa tête, chacune d'elle possède un nom et une anecdote amusante ou tragique. Elles abritent chacune une équipe de guetteurs chargée de prévenir le château de toute incursion dans les limites des terres de Beaucieux, et ont d'ailleurs déjà rempli plus d'une fois leur office. Chaque seigneur se fait un devoir, lorsqu'il prend les rênes du pouvoir, d'en faire construire une. Certaines sont réputées avoir abrité les amours discrètes d'un seigneur et d'une princesse venue de pays lointains, une autre aurait vu la mort d'un seigneur, qui se serait jeté de son sommet, et ainsi de suite.

Chaque équipe de guetteur connaît d'innombrables histoires sur sa tour, dont elle est fière d'assurer elle-même l'entretient et la surveillance.

Les figures locales

Varl le troisième – seigneur de Beaucieux
Dame Horic – Maire de Beaucieux
Maître Philestas de Mortencre (farfadet) – mage eclipsiste, ami proche du seigneur Varl III
Grond Lour Marteau (demi-ogre)– maître d’arme, forgeron.

Les Trente

Les Trente sont des prêtres-guerriers vénérant Janus. Elevés en totale réclusion, ils sont formés dès leur plus jeune âge à combattre dans un temple monastique sous l'égide d'un Génie. Ils ne quittent leur retraite que lors de deux occasions : un voyage initiatique de plusieurs années et pour le combat en vu duquel ils ont été formé et où ils perdront la vie.

La naissance de l'ordre

Tout commence lors de la dernière année de la Flamboyance, un Inspiré, artiste de la Geste, du nom de Divalion vit en songe l'Automne poser son voile sur l'Harmonde. Voulant sauver la Flamboyance, il rassembla autour de lui 29 Inspirés et il trouva avec leur aide l'endroit exact. Ils partirent donc contrecarrer les plans des deux amants (le Masque et la Dame de l'Automne). Alors qu'ils étaient presque arrivés à l'endroit indiqué par la vision de Divalion, ils furent interceptés par une troupe de Drakoniens. Au terme d'un combat héroïque, seul Divalion put s'enfuir. Afin de venger ses amis et de combattre les ennemis de l'Inspiration, il décida de créer l'ordre des Trente. Il en conçut les préceptes qui sont les mêmes encore aujourd'hui. Lesquels sont basés sur un grand esprit de sacrifice pour l'Inspiration.

Une nouvelle Fondation

Une fondation représente une génération des Trente. Les futurs Trente sont réunis lors du voyage initiatique de la génération précédente. Chaque prêtre-guerrier a donc pour mission de ramener un enfant qui aura l'honneur de représenter l'ordre. Ainsi, lorsqu'ils sont tous dans le temple pour débuter leur enseignement, ils ont entre 5 et 8 ans. Ils reçoivent leur Flamme quelque temps après le départ de la génération précédente pour leur combat (voir dans la partie « secrets »).

La vie au temple

Durant leur entraînement qui va durer environ 15 ans, ils vont apprendre à maîtriser diverses disciplines : le métier des armes (épée, pavois), la Geste (art divinatoire), la Cyse, l'Emprise Jorniste (à partir de la 5ème Fondation) et la forge.

Durant leur retraite, ils n'ont aucun contact avec l'extérieur. Mais à la fin de leur formation, ils partent pour un voyage initiatique qui peut durer jusqu'à trois ans afin de

découvrir l'Harmonde ainsi que leurs ennemis. Ils partent sans leur armement, avec comme seuls bagages leur danseur, un cheval, de la nourriture et un peu d'argent. Bien entendu, ils ne parleront à personne de l'ordre. C'est lors de leur voyage que chaque membre se doit de ramener un enfant qui sera à son tour un Trente.

L'Emprise est apparue à partir de la 5ème Fondation dans la formation. Ceci est du à l'un des membres de la 4ème fondation qui avait eu lors de son entraînement un contact avec les danseurs et qui développa un don pour l'Emprise. Le Génie trouva un grand intérêt à l'Emprise Jorniste et décida de l'intégrer désormais à l'enseignement. Les Trente ne portent pas de gemmes car en tant qu'Inspiré ceci n'est pas nécessaire et qu'ils ne sont en aucun cas membres du Cryptogramme Magicien.

Tout au long de leur formation, ils vont apprendre l'art de la forge, et avec l'aide de la Cyse et du génie, ils vont forger leur armure, leur épée et leur pavois.

Le Génie est aidé lors de l'entraînement des nouveaux prêtres–guerriers par le meilleur membre dans chaque domaine (combat, Cyse, Geste, Emprise).

Les Trente ont une vie très saine, bannissant les plaisirs de la chair et les poisons tel que l'alcool.

Le symbole de l'ordre est l'Excellence qui renaît de ses cendres : le Phénix.

Le sacrifice

Avant de quitter le temple pour le combat où ils doivent mourir, les Trente se réunissent pour décider lequel d'entre eux les dirigera. Celui-ci choisi, ils suivront ses ordres à la lettre tout au long du combat. Les Trente sont de véritables machines à tuer, utilisant tous leurs dons qu'ils soient magiques ou martiales. De plus grâce à la Geste, les membres de l'ordre savent comment ils vont mourir, ils ont donc développé un certain fatalisme qui leur permet de ne pas connaître la peur au combat et ainsi de rester toujours maître de leur corps. Ces prêtres-guerriers peuvent changer le cours d'une bataille car la maîtrise acquise au fil des années permet au plus faible d'entre eux de valoir plusieurs dizaines de combattants classiques .

Les méthodes de combat

Ils combattent dans des armures d'argent avec une épée et un pavois que ce soit à pied ou à cheval. Ils restent facilement en contact sur le théâtre des opérations grâce au sort Jorniste « Empathie ». Aussi, pour mettre des stratégies au point, ils utilisent la Geste pour prévoir les mouvements de l'adversaire.

L'art divinatoire

Cette branche de la geste est utilisée pour avoir une bonne connaissance du passé ainsi que du futur. Il faut faire très attention, car il y a plusieurs futurs possibles. Et il est difficile de savoir quel sera le bon car il y a beaucoup de choses qui rentrent en jeu. Si un des Trente a pu voir sa mort, il doit conserver son rythme de vie sous peine de changer le futur et

par ses actes il influera dessus. Enfin ils ne doivent pas prédire à des non initiés car tout le monde ne peut avoir leur contrôle et leur expérience.

Le sanctuaire

Nom du Génie : *Divalion*
Personnalité : *Sage*
Pot d'éveil : *9*
Première marraine : *Stance*
Deuxième marraine : *Cysèle*
Troisième marraine : *Orphèle*
Quatrième marraine : *Nuence*
Nombre de disciples : *Trente*

Le Génie est le créateur de l'ordre. Grand harmoniste de la Geste durant la Flamboyance, il a combattu les sbires du Masque sur le site de Morphoeil afin d'empêcher les deux amants de faire basculer l'Harmonde vers l'Eclipse. Il échoua dans sa quête et décida de créer l'ordre des Trente afin de combattre les ennemis de l'Inspiration.

Son sanctuaire se trouve dans les Communes Princières sur les contreforts des monts Tariander.

Dans la salle réservée à Cysèle, on trouve 30 statues sculptées par Divalion avant sa transformation en Génie. Les épées qu'elles tiennent dans leurs mains ont appartenu à des maîtres d'arme renommés. Le Génie anime les statues pour enseigner l'art de la guerre aux futurs prêtres-guerriers car elles possèdent alors le savoir et les compétences de l'ancien porteur de l'arme.

Les alliés de l'ordre

Janus : *Il les guide pour les aider à former les différentes Fondations et les protège pour les préserver jusqu'au sacrifice.*

Divalion : *C'est le Génie vivant sous le temple. Ils les aide dans leur entraînement mais aussi par toute la connaissance qu'il représente.*

Les ennemis de l'Ordre

Le Masque et l'Ombre : *Ils cherchent tous les deux à les localiser afin de détruire la menace qu'ils représentent. Mais jusque là, ils n'ont pas réussi, c'est comme s'ils apparaissaient juste pour le combat qui les verra mourir.*

Le cryptogramme Magicien : *Ils ont entendu parler d'un groupe de mages guerriers d'une très grande puissance qui intervenaient cycliquement. Mais ces mages ne font pas parti du Cryptogramme, donc ce sont des mages illégaux. Ils ont donc envoyé leurs meilleurs censeurs sur l'affaire.*

Yah Pong : *Il a été mis au courant de l'existence d'un monastère très refermé sur lui-même. Intrigué, il a envoyé un des membres du Cercle Ecarlate pour les espionner. Mais il n'a plus jamais donné de nouvelles. Il a donc décidé de s'y intéresser personnellement.*

Jouer un Trente

Eminence, faire jouer parmi les Trente n'est pas forcément intéressant. Le seul moyen de le faire jouer étant lors de son voyage initiatique. Sachant qu'au final il devra aller se sacrifier pour l'inspiration. Vous êtes cependant libre de faire des modification pour rendre cette charge accessible aux joueurs. Cependant nous les présentons surtout en tant que PNJ.

La première limitation pour faire parti de cet ordre est d'être Humain. Et ceci pour une simple et bonne raison, car les Humains sont l'Inspiration. Seuls les Hommes ont la capacité de se servir de toutes les possibilités qu'offrent les Flammes, de sublimer leur être et pour cause : ils n'ont qu'une seule allégeance, les Muses, alors que les saisonins servent leur Dame avant tout autre Eternel (même les Inspirés restent influencés par leur Dame).

La deuxième limitation est d'être de sexe masculin.

Quelles charges peuvent être jouées ?

- Chevalier des Trente (3) : *Vous êtes membre de l'ordre des Trente. Minimums requis : Arme :épée 7 ; Arme :pavois 5 ; Equitation 5 ; Poésie 5 ; Savoir-faire :forge 5 ; Sculpture 5 ; Alphabet :Septentrien 5 ; Stratégie 4 ; Cyse 5 ; Geste 5 ; Connaissance des danseurs 5 ; Harmonie 7 ; Résonance :Jorniste 5.*
Vous avez une épée, un pavois et une armure (voir avec l'EG). Mais vous ne pouvez les utiliser à part pour le combat final. Vous avez un danseur (au bon vouloir de l'EG).

- Maître d' arme (4) : *Vous êtes la plus fine lame de la Fondation. Vous aidez le Génie pour former vos compagnons. Minimums requis : Les mêmes que pour chevalier sauf : épée 9 ; pavois 7 ; équitation 7 ; stratégie 6.*

- Maître Jorniste (4) : *Vous êtes le meilleur mage de la Fondation. Vous aidez le Génie pour former vos compagnons. Minimums requis : Les mêmes que pour chevalier sauf : résonance :Jorniste 7 ; connaissance des danseurs 7.*

- Maître Geste (4) : *Vous êtes le meilleur artiste de la Geste dans la Fondation. Vous aidez le Génie pour former vos compagnons. Minimums requis : Les mêmes que pour chevalier sauf : Harmonie 9 ; Poésie 7 ; Geste 7.*

- Maître Cyse (4) : *Vous êtes le meilleur artiste de la Cyse dans la Fondation. Vous aidez le Génie pour former vos compagnons. Minimums requis : Les mêmes que pour chevalier sauf : savoir-faire :forge 7 ; Sculpture 7 ; Cyse 7.*

Avantage : Epée Phénix :société (2) : *Vous avez forgé votre épée au contact du brasier du Génie. Cette épée recrée le pouvoir de Flamme « brûloir des armes ». Si le porteur n'est pas Inspiré, aucun effet ne se produira. Si l'Inspiré prend le pouvoir de Flamme « brûloir des armes » et qu'il possède une épée Phénix, alors il sera considéré comme ayant Flamme actuelle +2.*

Les secrets

Janus : *- Ils sont étroitement surveillé par le Maître des Sentences. Celui-ci protège les chevaliers et les aide à trouver les membres de la futur fondation. Mais ces derniers ne sont pas au courant.*

- Il protège le temple et le génie. Ainsi aucun sbire du Masque ou de l'Ombre n'a réussi à les trouver.

- Lors du voyage initiatique, si un des membres commence à atteindre un niveau de corruption élevé (40 perfidie ou ténèbres), il est assailli de visions du temple (voir avec l'EG) qui le pousse à rentrer immédiatement au temple.

- Le choix du dernier combat est décidé par Janus qui fait parvenir l'information au Génie.

- Janus, à la mort des prêtres-guerriers, récupère leur Flamme. Ensuite, il se rend au monastère et l'insuffle aux enfants lors d'une cérémonie qu'ils oublieront.

- Janus ramène autour du temple les danseurs (des Trente précédents) qui sont surdoués et autonomes. Les danseurs s'attachent aux enfants car ils retrouvent dans leur Flamme la résonance de leur ancien maître.

Les archives de l'ordre : *Elles représentent environ 1500 ans d'histoire. Tout y est marqué : Le nom des 1740 membres ayant existé (aujourd'hui 58ème Fondation), les différents combats qui les ont vu mourir, toutes les méthodes d'entraînement, les techniques de forge (épée Phénix) et toutes les connaissances du génie. C'est une véritable mine d'information, mais tout ai écrit en Septentrien. D'autres Inspirés pourraient-ils avoir accès à la bibliothèque ?*

Le Masque : *Il pousse le Cryptogramme Magicien à rechercher les Trente car il n'arrive pas à les localiser. Si le Cryptogramme arrive à les trouver, le Masque fera tout pour radier l'ordre de la surface de l'Harmonde.*

Le Cercle Ecarlate : *Ce ne sont pas les Trente qui ont tué le membre du Cercle. C'est le Grand Cornu des Communes Princières, Bors de Gard, qui s'en ait chargé. Il surveille étroitement les agissements du Cercle, et a vu partir l'espion de l'organisation. Il l'a intercepté et tué, découvrant son ordre de mission qui parlait d'un monastère dans la*

montagne. Finalement, il a décidé de s'y intéresser lui aussi afin de savoir ce que le monastère peut apporter à Yah Pong.

Le conseil des décans : *Ils se demandent pourquoi ils récupèrent régulièrement 30 Flammes inconnues et qu'ensuite Janus les récupère toutes. Peut-être vont-ils enquêter sur le sujet ?*

D'après les chroniques Drenaï de David Gemmel et retranscrit dans le monde d'Agone par Aenur et Malthus. Merci à Miss Mopi pour ses corrections inspirées.
Retrouvez cette ADJ sur le site http://www.ombreternel.org/ .

La Criée du Noctunnel

et ses influences sur la vie abymoise.

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

La criée du port est un lieu impressionnant, un de ceux qui sont le plus fermés aux étrangers en Abyme. Imaginez une esplanade, dans le Noctunnel, coincée entre d'impressionantes barcasses. L'obscurité du tunnel est chichement combattue par quelques feu-folets maintenus en haut de perches (le métier de Perchier, porteur de perche à feu-folet, est aussi peu tenu en estime que celui de chasseur de feu-folets). Comme l'indique le nom du lieu, les pêcheurs vendent ici le produit de leur pêche à la criée... Mais dans une cité comme Abyme, même la criée ne se fait pas comme ailleurs.

Déjà la foule se presse à la criée, les membres des professions concernées ne constituant qu'une partie de celle-ci, au milieu des mendiants, quémandeurs, de ceux qui louent leurs services. En fait, l'esplanade est connue pour son acoustique particulière, qui permet de faire entendre sa voix à un grand nombre de personnes très rapidement. Il y a bien sûr bien moins de monde qu'à la Grande Place, mais le problème majeur de l'étroitesse de l'esplanade suffit à générer une presse parfois suffisante pour étouffer une personne, ou pour en précipiter dans les flots. Et cela sans compter la criée elle-même.

En fait, certains démons ont certaines capacités en la matière... jusqu'à être capable de faire cracher le sang à ceux qui se tiennent trop près lorsqu'ils hurlent. On ne sait comment, de simples mortels ont également appris à développer leur voix jusqu'à des sommets hors norme, mais ils sont très peu nombreux, et donc extrêmement recherchés. Ils sont cependant moins puissants que les démons la plupart du temps, mais plus accommodants. Généralement, ils trouvent rapidement un emploi mieux rémunéré en dehors de la criée. Les démons tiennent donc le haut du pavé, plus par perversité qu'autre chose.

La criée est un véritable pandémonium, une cacophonie perpétuelle amplifiée par les parois des navires et du Noctunnel. Seuls ceux habitués à venir sont capable de discerner ce qui s'y passe, et de la même manière qu'il existe des Crieurs, il existe également des Esgourdiers, adeptes à démêler le moindre murmure du bruit ambiant. Ceux-là aussi trouvent rapidement un emploi en dehors de la criée...

La criée attire ainsi un bon nombre de fainéants désirant devenir Crieur ou Esgourdier, mais très peu possèdent les dons nécessaires... Les plus faibles sont litéralement terrassés par le bruit, et peuvent ainsi devenir fou ou mourir. les plus chanceux deviennent sourds... et leurs espoirs brisés, ils sont mûrs pour devenir Perchier pour survivre.

Du fait de la foule et de la cacophonie, la criée est un endroit prisé par les malandrins de la pire espèce pour convenir de rendez-vous ou pour préparer divers larcins. Il suffit d'engager des Esgourdiers à différents endroits pour communiquer ainsi à distance, sans risque de pouvoir localiser son interlocuteur. Mais louer un Esgourdier peut coûter très cher...

La plupart de la pêche disponible est évidemment importée, déjà marinée ou fumée, mais du poisson frais est également disponible, venant de l'extérieur. La très particulière guilde de pêche d'Abyme est décrite par la suite. A noter qu'il s'agit d'un endroit particulièrement choyé des marins pour vider leurs querelles en public, ce qui explique que même les différents acheteurs n'aient pas l'air de tendres... De fait, c'est sans doute un des endroits les plus dangereux où se trouver pour un étranger qui ne connaît pas les usages de la cité.

Ce que l'on sait sur les Crieurs

Apparemment, seuls les plus tenaces des candidats peuvent espérer devenir Crieur... car si certains ont un véritable don, du coffre ou une voix qui porte, cela n'est rien en comparaison d'un véritable Crieur ou de certains démons, à même d'éclater les tympans voire de tuer rien qu'avec leur voix.

Pour devenir Crieur, il faut généralement se faire remarquer par un des démons qui hantent la criée. Et se faire remarquer d'un démon n'est déjà point chose facile, mais cela ne serait rien comparé à l'entraînement rigoureux, aux sévices et tortures nécessaires atteindre le but fixé.

Certains disent que les Crieurs subissent une douleur effroyable à chaque fois qu'ils parlent normalement, que seul crier leur permet de communiquer sans douleur. Qu'ils signent en fait un Pacte avec les puissances ténébreuses, et que comme tous les pactes, cela finit généralement par leur coûter bien trop cher.

Les plus soupçonneux s'interrogent sur les possibles liens qui pourraient exister entre les démons crieurs et la confrérie des Voix Tonnantes. Apparemment, ces étranges mercenaires disposeraient de pouvoirs approchant ceux de ces démons...

Ce que l'on sait sur les Esgourdiers

Le mystère sur les Esgourdiers est encore plus grand, si cela est possible... Si certains sont des infirmes, aveugles ou paralytiques, d'autres semblent jouir d'aucun désavantage à leur condition... ce qui attire les jalousies et peut se terminer en assassinat, comme trop de nouveaux Esgourdiers l'ont appris.

Les Esgourdiers sont bien plus élitistes que les Crieurs, mais malgré leur proximité les deux communautés ne communiquent guère entre elles. Ce sont deux voies trop différentes apparemment, mais qui ne se gênent pas l'une l'autre. Pour chercher les conflits sur la criée, mieux vaut observer les escarmouches entre les différentes bandes de Ventiliers, ou celles entre ceux-ci et les Anguistiers.

Les Esgourdiers ont une attitude très particulière qui leur cause quelques problèmes : plus le bruit autour d'eux est fort et varié, plus ils semblent vivants, enjoués et énergiques. Mais à l'inverse, quand le silence se fait et qu'aucun bruit ne se fait entendre, ils semblent léthargiques, endormis et désespérés. Les Esgourdiers ayant de l'expérience semblent moins affectés, et c'est à ce moment qu'ils cherchent du travail en dehors de la criée.

Les Anguistiers & les Angûles

Les Anguistiers constituent la seule guilde de pêcheurs d'Abyme, ayant des accords avec les Passeurs. Il faut dire qu'en ces lieux sombres, et en plein ville, la pêche ne peut être que très particulière... Les Anguistiers tiennent leur nom des Angûles, un poisson particulier qui nage en ces eaux. On les appelait autrefois des Anguistres, mais il semble qu'il s'agissait d'une autre espèce de poisson qui a disparu depuis. Seuls les vieux pêcheurs font encore la différence, et encore.

L'Angûle est un poisson noirâtre long comme le bras, au goût assez exécrable, et de plus assez dangereux. Il ressemble beaucoup à une anguille, excepté le fait que sa tête est garnie d'une pointe extrêmement dure, très recherchée comme aiguille par les chirurgiens, ou comme pointe de flèche, outil de torture pour Obscurantiste, dague pour Fée Noire, fléchette pour lutin, et ainsi de suite. L'Angûle ne se trouve qu'en Abyme, ce qui explique que ces pointes y soient courantes, mais recherchées ailleurs. Elles sont communément appelées 'angûles', comme le poisson.

La manière de pêcher l'Angûle est assez spectaculaire et risquée, car ce poisson ne s'attrape pas de manière conventionnelle. Il n'est attiré que par les sources de lumière sur lesquelles il se précipite, les transperçant comme un javelot. Il faut donc suspendre un feu-folet au bout d'une ligne, et lui faire raser les flots en dessinant des arabesques compliquées.

A force, les Angûles, qui restent habituellement sous la surface noirâtre du fleuve, rendues folles par les lueurs, devraient jaillir pour transpercer le malheureux feu-folet. Cependant, ceux-ci valent plus qu'une angûle, il faut donc de bons réflexes pour écarter le feu-folet de la trajectoire du poisson. Celui-ci se plante alors dans une paroi du tunnel dans lequel pêche l'Anguistier (pêcher à l'air libre n'apporte rien... sauf de blesser les passants).

Un très bon coup de moulinet est nécessaire pour pêcher les angûles, et assister à une telle pêche est une expérience prisée (mais pas pour le pêcheur, qui déteste les gêneurs). Curieusement, les Anguistiers n'ont pourtant pas bonne réputation. Ils la partagent avec les rôdeurs des cimetierres, comme eux sensibles aux feu-folets. La rumeur publique murmure que les Anguistiers auraient partie liée avec des démons pour leur pêche, par exemple.

Le lieu de rencontre des Anguistiers est naturellement la criée du port, dans le Noctunnel. Leur porte-parole est actuellement Piquenoire, un vieux loup de mer qui arbore une Angûle désséchée de taille gigantesque, aussi grande que lui, qui lui vaut son nom. Une inimitié notable existe entre les Anguistiers et les Ventiliers, car les barques des Anguistiers sont les seuls bateaux du port qui ne rapportent rien aux Ventiliers, étant trop petits.

Une croyance propre aux Anguistiers serait l'existence du Courant Noir, qui entraîne les marins vers la perdition, pour ne plus jamais revenir. Le fait est que les apprentis des Anguistiers doivent d'abord apprendre à appréhender tous les mouvements du fleuve, de peur d'arriver à ce moment où l'eau est étale, quand surgit le Courant Noir. Quand l'eau est trop calme, aucun Anguistier ne navigue. Les fous qui le font, en dehors des Passeurs, ont de forte chances de disparaître.

" Tête d'Angûle " est une insulte du port fréquemment donnée aux Anguistiers par les Ventiliers, qui qualifie en Abyme une personne au point de vue trop étroit. Elle s'applique

aussi pour les citadins aux Liturges, et aux étrangers fraîchement débarqués qui ne connaissent pas les coutumes de la cité.

Grâce à l'angûle un type particuliers de devins de foire subsiste en Abyme, apparentés aux chamans paragéens. Si ces derniers pratiquent l'ostéomancie, en explorant les arcanes du temps grâce aux positions d'osselets jetés au sol, leurs confrères abymois font de même en jetant une poignée d'angûles en l'air. Ils ont d'ailleurs un certain succès, plus en tout cas que ceux qui n'utilisent qu'un décorum grossier comme les paragéens.

Derrière le décor...

Pour le jeu d'Intrigue :

Les Crieurs qui ont suivi la formation d'un démon sont affiliés à l'Ombre, les crieurs devant en fait ingurgiter une potion noirâtre qui est en fait un démon se logeant dans leur gorge, et réclamant les mets les plus infâmes et les plus répugnants. (Allégeance Ombre +1, Occulte ~ Matériel 1 pt).

Ceux, bien plus rares, qui ont développé ce don seul n'ont pas d'allégeance a priori, mais cela correspond tout de même à un Avantage rapportant Occulte ~ Matériel 1 pt.

Les Esgourdiers sont en fait des Inspirés ayant développé un pouvoir d'Ecoute des Flammèches. Ce pouvoir permet effectivement de déceler les bruits les plus infimes, et en se concentrant de suivre une conversation parmi un véritable capharnaüm. L'Inspiré obtient +1 en Allégeance Janus.

Il peut également exister de simples Ternes ayant développé ce pouvoir, mais cela reste à voir.

Pour Agone ~ Le Jeu de Rôle des Royaumes Crépusculaires :

C'est beaucoup plus chaud de quantifier exactement les pouvoirs ci-dessus en terme de règles. Les Eminences Grises peuvent tout à fait redéterminer les coûts ci-dessous, et sont invitées à m'en faire part, car je ne pratique pas assez... L'adresse est agone@sden.org !

Les Crieurs ayant suivi la formation d'un démon : voir la Confrérie des Voix Tonnantes à ce sujet. Il faut passer un pacte avec un démon de la Criée, qui fera ingurgiter une potion noirâtre... Pour les effets, Surdité est un effet de seuil 15 (sur une zone d'effet), et infliger de la douleur par ce biais est un effet de seuil 20 (idem). Quant à la correspondance en points de Ténèbre, je ne sais pas exactement... en divisant le seuil par 4 par exemple.

Ceux qui ont ce Don de naissance et qui l'ont développé : Avantage de Corps, à des coûts divers :
(1) Voix avec du Coffre
(3) Voix Assourdissante
(4) Voix de Douleur.

Esgourdier : pour ceux qui ont ce Don de naissance (ils existent !), c'est un Avantage de Corps à (3). Le fait d'être léthargique quand il n'y a pas de bruit est un désavantage de Corps à (3).

Pour les Inspirés, c'est un Pouvoir de Flamme pour 1 point d'Héroïsme... mais très peu savent le faire.

Pour être Anguistier, il faut avoir (AGI + Pêche (spécialité : Angûles)) supérieur ou égal à 16, pas d'autre condition, en étant bien sûr motivé !

La Rose Cruelle

Légende du Quartier du Lierre

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

De tous les artefacts de la Flamboyance, il en est d'activement recherchés, à l'instar de Mélise la Rapière Noire dans l'Enclave Boucanière. Mais si la Rapière est étroitement associée à l'Île du Noir, la plupart des érudits n'en savent guère plus.

Ainsi en est-il de la Rose Cruelle, que l'on dit originaire de la cité d'Abyme, plus précisément du Quartier du Lierre. Il faut pour cela remonter pratiquement à l'arrivée de l'ambassade modéhenne en Abyme, quand ses ambassadeurs essayaient désespérément d'acclimater la végétation de la Marche Modéhenne à l'atmosphère délétère et corrompue de la cité des démons.

Un des premiers ambassadeurs, grand harmoniste de la Cyse dans la voie du Bois, succomba ainsi à une étrange folie, qui le poussait à recréer son environnement natal fût-ce au prix de la corruption même des plantes qu'il faisait croître. Ses créations tordues et tourmentées le poussèrent à contourner l'inéluctable pétrification végétale en transformant les plantes en métal pour leur éviter de se transmuter en pierre... Le remède était évidemment pire que le mal, mais de cela sa folie l'empêchait de se rendre compte.

Par une nuit sans lune propice aux démons, ses créations s'animèrent et le dépecèrent, se vengeant ainsi de tant de tourments endurés. Le sang éclaboussa toute la demeure, teignant de rouge l'antre de l'ambassadeur fou, devenu un lieu dangereux à éviter, pour ses créatures métalliques et végétales à la cruelle réputation.

Ce ne fût que bien plus tard, quand la rouille eût raison des entités métalliques, que l'on put retrouver ce qui restait de l'ambassadeur. Une unique et magnifique rose rouge avait poussé sur sa dépouille, prenant racine au niveau de son coeur. Cette rose se révéla être constituée de métaux inconnus, dont la teinte reproduisait à merveille le rouge sang des plus belles roses capiteuses, tandis que la tige et les épines restaient sombre comme l'acier des Abysses, le Sombracier aux maléfiques propriétés.

Bien mal en pris à celui qui s'en saisit, car la rose lui perça les chairs cruellement. Ne pouvant plus ouvrir la main, il assista à l'éclosion de la rose, une pointe acérée jaillissant du centre même de la fleur, en prolongement de la tige. Une soif de sang sans borne s'empara de lui, et il se retourna soudainement vers un de ses compagnons, lui transperçant le coeur à l'aide de ce

stylet. Alors que tous étaient encore frappés de stupeur, la victime sembla se vider de son sang, qui gorgea la maléfique rose, et suffusa les veines de l'assassin malgré lui.

Le reste de l'expédition s'arrangea pour le mettre en pièce, mais les pertes furent lourdes car l'assassin semblait soudain bien plus rapide et au fait des techniques de meurtre au stylet. La rose maléfique semblait lui donner un étrange pouvoir, ses blessures se refermer comme par magie, et son corps subir une cure de jouvence.

Nul ne toucha plus la Rose Cruelle ensuite, et sa trace fût perdue entre les différents collectionneurs avides de posséder une telle pièce. Mais vînt le moment où quelqu'un fût obligé de reprendre la rose en main pour sauver sa vie, et les rumeurs naquirent au sein du monde des assassins. Si la Rose rendait effectivement son porteur mortellement dangereux, celui-ci devait cependant parvenir à trucider un être vivant en un temps limité, de crainte que la maléfique plante ne s'empare de son propre sang. Mais là encore seuls les plus fous se lançaient à sa recherche, la rose laissant derrière elle un sillon sanglant et mortel.

Puis un assassin plus fort que les autres réussit à la garder pendant une longue période. Il découvrît alors le pouvoir de la rose qui allait faire convoiter celle-ci à une multitude. Quand il nourissait la plante de sang, celle-ci partageait l'énergie vitale du moribond, à un point tel que le vieillissement était suspendu voire inversé... Bien qu'il fût très puissant, il rencontra fatalement un jour un autre plus puissant que lui, qui lui arracha le terrible secret de la rose.

Bientôt tous entendirent la légende de la Rose Cruelle ou du Crève-Coeur, qui confère l'immortalité en l'échange du sang innocent... Et ils n'eurent de cesse de trouver l'artefact maudit, de l'arracher à son possesseur pour bénéficier à leur tour de la vie éternelle.

Ainsi je vous prie, spectateurs, de craindre ceux qui portent des roses rouges à leur revers en Abyme. S'il ne s'agit pas d'assassins ou tout au moins de personnages puissants, qui sait si vous ne serez la prochaine victime de la Rose Cruelle ?

La Trébuchante

Sur la Place de la Flotteuse

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

La Trébuchante est une cambusine un peu particulière, qui s'est inspirée de certains bâtiments de l'Enclave Boucanière qui remontent à la Flamboyance. Ces bâtiments, qu'on appelle les Oscillantes, sont des constructions cylindriques, sur la terre ferme, qui ont la particularité de bouger de la même manière qu'un navire sur les flots, grâce à l'architecture ésotérique. Elles sont posées sur un socle dur au fond d'un large puit, et on y accède en utilisant les mêmes moyens que pour un bateau. Traditionnellement, les Oscillantes suivent le même agencement vertical que les navires, le rez-de-chaussée contenant des dortoirs, jusqu'au dernier étage à ciel ouvert servant de lieu de loisir et d'observation. Logiquement, plus on monte, plus les mouvements ont d'amplitude !

Les Oscillantes sont des bâtiments recherchés dans l'Enclave par les vieux loups de mer, qui ne peuvent plus naviguer. Etant habitués au roulis, ils sont toujours mal à l'aise sur la terre ferme, sauf dans les Oscillantes. Quand les boucaniers sont arrivés en Abyme, le problème s'est posé, jusqu'à ce que l'un d'entre eux décide de recréer un de ces bâtiments avec les moyens locaux, en faisant appel aux conjurateurs.

La Trébuchante diffère ainsi dans le moyen utilisé pour imprimer le mouvement, car ce sont des démons trapus qui se trouvent à la base de la construction qui se chargent du travail. Mais les démons, toujours prêt à jouer un tour, ne reproduisent pas exactement le mouvement d'un navire sur les flots, ce qui oblige les occupants à avoir un pied vraiment sûr... Nul ne connaît aujourd'hui les termes de la connivence qui lie les propriétaires de la cambusine aux démons, mais il est connu qu'être ainsi affecté à soutenir le bâtiment est une punition crainte par la plupart des démons. Ainsi, beaucoup d'Opalins de la Romance y ont passé un certain temps, et les démons ne sont pas vraiment disposés à laisser tranquille les occupants de la Trébuchante.

La Trébuchante est donc une cambusine fréquentée majoritairement par des vieux marins, ou du moins était-ce l'intention lors de la construction de cette bâtisse. En pratique, les propriétés particulières de ce bâtiment font que les étages supérieurs sont réservés à d'autres usages que l'amusement des loups de mer...

Un tripôt s'est installé dans un étage entier, les mouvement peu prévisibles du sol s'étant révélés propices pour quantité de jeux de hasard. Un étrange personnage gère ce tripôt, un saphirin qui semble vraiment possédé par le jeu... Les habitués disent qu'il s'en est venu un jour, curieux, et qu'il n'est plus ressorti depuis. Un coup de chance lui a permis de racheter le tripôt à son propriétaire, mais cela ne semble pas l'intéresser plus que cela... puisque seul le hasard trouve grâce à ses yeux.

Certains joueurs, à son contact, semblent d'ailleurs contracter la même obsession, mais ils n'ont pas la trempe du saphirin. Litéralement consumés par le démon du jeu, la plupart connaissent une fin tragique, à parier sur tout et n'importe quoi, prêt à vendre père et mère pour une nuit de jeu en plus. Et les autres deviennent des habitués du tripôt, et ne fréquentent plus les autres cercles de jeux... qui ne les accepteraient plus de toute façon.

On se souvient encore du seul que l'on aie essayé d'arracher à cette salle pour le faire retourner dans les autres, plus fortunées et luxueuses. Habitué à tenter de prévoir les mouvements hasardeux des billes dans les salles instables de la Trébuchante, il n'eût aucun problème à deviner ces mêmes mouvements sur les plateaux stables des cercles de jeu, à croire qu'il avait acquis une véritable martingale... il ne ressortît jamais, bien entendu, mais cette légende urbaine suffit à attirer les désespérés à la Trébuchante.

Au-dessus encore, l'on peut trouver un club d'escrime très particulier... Car en un tel environnement, c'est les raffinements du duel maritime que l'on enseigne. Cette salle d'armes est prisée par ceux qui désirent acquérir un bon sens de l'équilibre (contre de la monnaie sonnante et... trébuchante !), pour les duels entre monte-en-l'air, et par les boucaniers de manière générale. Un véritable pont a été recréé sur une hauteur de deux étages, avec tous les cordages et voilures nécessaires pour effectuer des acrobaties ou gêner l'adversaire. C'est en ce lieu qu'il est possible d'apprendre l'escrime kassaréenne pour les Boucaniers de passage.

Le dernier étage est loué à un mystérieux personnage, qui ne sort pratiquement jamais... Il faut de toute façon avoir une habileté diabolique pour réussir à vivre dans un endroit aussi périlleux sans craindre de blessures ! Les rares à l'avoir entraperçu l'ont vu se déplacer de manière étrange, comme s'il tordait ses muscles d'une manière impossible à tout autre. Une impression de malaise semble émaner de cette personne...

Derrière le décor...

Pour le Jeu d'Intrigue :

L'Avantage Pied Marin est nécessaire pour déambuler dans la Trébuchante sans avoir de malus, particulièrement lorsqu'on monte les étages.

Les Calfateurs

dans la Halle aux Embruns...

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

Si pour le commun les repaires de voleurs en Abyme ne peuvent se trouver que dans le quartier des Trabouliennes, les citadins plus affûtés savent bien que chaque quartier est susceptible de loger quelques malandrins. Si les Trabouliennes donnent leurs lettres de noblesse et de gloire à la cambriole, d'autres quartiers salissent cette même image, les détrousseurs devenant coupe-jarrets, et les rues de véritables coupe-gorges. Ainsi en est-il des rôdeuses, les rues qui entourent la Halle aux Embruns.

C'est dans une certaine cambusine mal fâmée, fréquentée par la lie des marins, qu'il est possible de passer contrat avec la bande de voleurs ayant la réputation la plus vile du quartier, et peut-être même de la ville. Peu osent requérir leurs services, car ces gens-là ne sont pas des voleurs ordinaires, et le meurtre est leur seul gagne-pain. La cambusine elle-même ne compte que des habitués, qu'il est nécessaire de soudoyer pour espérer passer un message à la bande, en prenant le risque de le faire savoir à tous [avoir un contact avec les Calfateurs (du moins savoir quelle cambusine) vaut 2 points en Maraude ~ Compagnons].

D'où est surgie cette bande infâme ? Nul ne le sait. Il y a quelques années, elle a fait son apparition en exécutant des meurtres spectaculaires, et a acquis une réputation sinistre pour la mise en scène macabre dans laquelle sont retrouvées les victimes. Mais plongeons dans les archives du greffe du Palais d'Acier pour en savoir plus.

Un vieil usurier du quartier des Cinq Eléments, Seltimon, a été retrouvé mort par un de ses employés à la brune. Toutes les issues de sa chambre avaient apparemment été hermétiquement closes à l'aide d'une sorte de goudron, semblable à celui qu'utilisent les marins pour calfater les brèches dans la coque des navires. Le vieil homme, réveillé par quelque bruit, a tenté à plusieurs reprises de défoncer la porte de ses appartements sans y parvenir. Il est apparemment mort asphyxié, malgré l'expression grimaçante de son visage à peine reconnaissable, une expression plus commune sur le visage des pendus. Le goudron employé s'est révélé impossible à détacher, il a donc fallu faire un trou dans la porte pour accéder au cadavre. Cette forme de meurtre assez novatrice ne semble pas de celles affectionnée en Abyme, mais semble révulser tous les acteurs du monde souterrain que nous avons pu contacter, et ce à juste titre.

D'autres articles du même acabit sont disponibles, montrant que les Calfateurs se sont installés durablement en Abyme par la suite.

La bande des Calfateurs, ainsi qu'elle est à présent nommée, ajoute un forfait de plus à la liste de ses crimes. La victime a ici été l'objet d'un rituel différent de ceux précédent, mais la victime semble n'en avoir que plus souffert. Elle a été entièrement badigeonnée de goudron sur tout le corps, en finissant par le visage. On lui a forcé à avaler ensuite de la mélasse, afin d'obstruer ses conduits respiratoires. Cette mélasse semble occasionner des douleurs terribles, si on en croit les tentatives de la victime qui s'est litéralement arraché les joues et la gorge dans ses tentatives pour s'en débarasser. Il sera impossible d'honorer la dépouille selon les rites de sa famille, qui préfère conserver l'anonymat.

Cette méthode n'est employée qu'exceptionnellement apparemment.

La bande des Calfateurs a laissé une marque durable dans l'imaginaire des Abymois. Une des pires insultes qui soit est de se faire traiter de calfaté…

Les Lumières de Sagelli

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

Le vent souffle dans la ville de Sagelli, suspendue sur une arche au milieu des vents. Les voyageurs croient toujours qu'en se cramponnant aux murs et rambardes de la cité, à défaut d'être balayés, la ville elle-même s'effondrera sous leur poids. Ici, marchands Keshites et sévères méduses se rencontrent, négocient, et mélangent leurs cultures, entre le raffinement et la ruse qui leur sont communs. Mais voici qu'un guide de la ville, un étrange humain à la langue bifide et aux yeux verts, vous conduit au quartier des marchands, et là le choc des cultures apparaît dans toute sa splendeur...

Scène i - le souk

Il s'agit d'un souk composé de nombreuses échoppes. A la droite se trouve l'établi d'une méduse armurière, présentant dagues et stylets de forme sinueuse à l'usage de celles de sa race. A gauche, une échoppe surmontée d'un écriteau gravé de sacs d'épices, un insigne connu comme celui des Meuniers d'Épice, qui mélangent les subtiles essences du désert pour obtenir des poudres aux effets étranges, grâce aux vents des passes. Le Meunier se trouve sur le pas de la porte, un humain au visage buriné et à la barbe tressée qui forme un rectangle de nattes. Et en fond de scène, un atelier de verrerie dont les fenêtres sont formées de symboles sinueux qui reflètent la lumière du jour selon des motifs changeants.

Une méduse apparaît alors de la gauche de la scène, venant des ruelles de Sagelli. Elle est habillée d'une manière raffinée, et de multiples ornements de cristal couvrent ses bras. A ses lunettes aux reflets irisés, et à la fine rapière de cristal qu'elle porte au côté, les Sagellois reconnaissent Claristra, la Sculptrice de Lumière.

Claristra - Que ces conseils de la guilde sont épuisants ! Il me tarde de retourner à mon art, ou bientôt je me transformerais en créature adipeuse, tout juste bonne à donner des ordres aux autres artisans. Comment le maître Aldebio fait-il pour supporter la charge de grand maître, je me le demande.

Le Meunier d'Épice - Et pourtant, cette charge, bien des artisans l'envient, ne serait-ce que pour le pouvoir qu'elle procure.

Claristra - Vous ne changerez jamais, Hudar, cupide et crotteux comme seul un humain peut l'être. Enfin, lorsque vous parlerez après avoir lié conversation de manière correcte, peut-être consentirais-je à vous répondre.

Claristra rentre alors dans l'atelier de verrerie, qui est sien. Hudar serre les poings en la regardant, et fait signe à quelque personnage qui se trouve dans son échoppe. Un être vêtu d'une lourde cape surmontée d'une capuche qui ne laisse apparaître aucun de ses traits sort alors de la boutique, et jette un coup d'œil en direction de la verrerie.

Hudar - C'est elle que vous cherchez. Maintenant, donnez moi ce qui était convenu.

L'émissaire - Vous aurez la moitié maintenant. Quand au reste, nous verrons cela une fois que la rapière sera en notre possession.

L'émissaire sort alors un sachet des replis de sa cape. Hudar lui présente une coupelle reliée à un balancier, et son interlocuteur verse exactement 3 onces de poudre du zénith. Puis il donne cinq drachmes au meunier. Le meunier rentre dans sa boutique, et l'émissaire rentre dans la verrerie.

Scène ii - la verrerie

La seule lumière provient ici des fenêtres aux symboles sinueux. De fait, les déformations artistiques du verre répartissent la lumière selon d'étranges manières, car certaines parties de la pièce sont éclairées comme en plein jour et d'autres comme sous la lumière d'un crépuscule aux teintes orangées. Un serpent de lumière semble ainsi se déplacer lentement dans la pièce, en ondulant, selon l'angle de vue et la position du soleil à l'extérieur.

Diverses œuvres de Claristra sont présentées sur des socles, et au fond de la salle on aperçoit Claristra en train de modeler une matière incandescente de ses mains nues, en repoussant des lunettes aux verres teintés de temps en temps. L'émissaire entre à ce moment.

L'émissaire *(en aparté)* - Quel étrange éclairage. Je ferais mieux de ne pas laisser apparaître mon vrai visage. Enfin, si elle est aussi myope qu'on le dit, quelle importance.

Il repousse alors sa capuche. C'est un homme d'âge indéterminé, qui passerait inaperçu n'importe où. Les traits de son visage sont tout ce qu'il y a de plus commun, rien ne semble le caractériser.

L'émissaire *(d'une voix forte)* - Bien le bonjour, madame.

Claristra - Ah ? Un visiteur, quelle interruption malvenue ! Enfin, les mécènes sont ce qu'ils sont, allons donc les accueillir. *(Elle s'approche et fait une révérence)*

Claristra - Je vous souhaite la bienvenue dans l'atelier des lumières, où celles-ci sont modelées en œuvres d'art. A qui ai-je l'honneur ?

L'émissaire - Je suis l'intendant d'un seigneur Urguemand attiré par les arts, et me nomme Maliossec.

Claristra - Faites donc le tour de cette galerie en ma compagnie, je vais vous présenter quelques œuvres. *(Elle s'approche alors d'une petite colonne, sur laquelle repose une boule formée de longs filaments de cristal).*

Claristra - Ceci est une de mes œuvres les plus connues. Voyez-vous ce petit entonnoir à son sommet ?

Maliossec - Attendez... Ah oui, effectivement. Il faut avoir de bons yeux.

Claristra - En regardant cette boule de différents côtés, vous verrez qu'elle semble contenir une forme éthérée, soulignée par les filaments. Attention, cela est très difficile à voir.

Maliossec - Je n'y vois goutte et me fie pleinement à votre jugement. Mais en quoi cette sculpture est connectée aux œuvres de lumière ?

Claristra - C'est simple. Laissez moi verser un filet d'huile d'Alizio par l'entonnoir, et admirez.

La lumière liquide émanant de l'huile se déverse lentement à l'intérieur de la boule. Claristra ferme les volets de la boutique. Peu à peu, la scène est éclairée par la boule, mais là encore la lumière n'est pas répartie de manière équitable, elle semble former peu à peu une œuvre de lumière à travers la pièce, une composition éthérée.

Maliossec - Magnifique... Je n'en crois pas mes yeux. *(Il passe la main au travers de certains filaments de lumière).*

L'huile se déverse peu à peu dans une coupelle en-dessous de la boule, Claristra rouvre les volets, refaisant apparaître un serpent ondulant sur les surfaces de la pièce.

Maliossec - Vos œuvres sont tout bonnement extraordinaires, madame. Mais mon seigneur semble singulièrement attaché à acquérir l'une d'entre elles dont il a entendu parler.

Claristra - Votre seigneur a fort bon goût. Et quelle œuvre l'inspire à un tel point ?

Maliossec - Celle que l'on appelle votre chef-d'œuvre, le fleuret de cristal qui pend à votre côté.

Aussitôt, les serpents qui constituent la chevelure de Claristra se mettent à siffler violemment. Elle les caresse longuement pour les calmer, se détournant de Maliossec. Une fois les serpents adoucis, elle se retourne vers l'émissaire.

Claristra *(avec une moue boudeuse)* - Mais comme vous le dites, c'est mon chef-d'œuvre et j'y suis particulièrement attachée. Ne vous a-t-on point fait savoir qu'il n'était pas à vendre et que je ne m'en séparerais sous aucun prétexte ?

Maliossec - Dans ce cas madame, je ne puis que vous laisser cette missive de mon seigneur, en espérant que par ses mots il saura vous faire fléchir. Sur ce, je vous laisse. *(il sort de la boutique en coup de vent).*

Claristra - Quel étrange personnage. Je sens qu'il ne peut offrir que des ennuis. *(les sourcils froncés, elle caresse sa chevelure et retourne dans l'arrière boutique).*

~ Ici se terminent provisoirement les Lumières de Sagelli. Nous vous invitons à retourner à la présentation des personnages, ou au choix des différentes saynètes, ou à l'Accueil ~

Les Marches Folles

dans le Quartier des Hasards...

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

Le Quartier des Hasards... La légende dit qu'autrefois existait ici un grand palais, qui fut démantelé peu à peu pour construire d'autres bâtisses. Mais les pierres elles-mêmes se révoltent, et cherchent sans cesse à retrouver leur agencement initial. Ou est-ce autre chose, une forme de conscience de la pierre ?

Il est impossible au profane de prévoir quels seront les mouvements des pierres, et nul ne pourrait déchiffrer les migrations perpétuelles et chaotiques des bâtiments. Tout au plus peut-on obserrver des mouvements récurrents, en des endroits localisés. Un des plus célèbres de ces mouvements, qui a lieu une fois l'an, est la Montée des Marches Folles.

En commençant par les bords du Quartier, allant vers le centre, les pierres se mettent à avoir un curieux comportement de concert. Un gigantesque escalier en spirale se forme, n'ayant pas de garde-fou. Le centre de la spirale, le point le plus haut, se retrouve ainsi au milieu du Quartier.

Ce n'est pas un escalier sûr, les marches en sont branlantes et traîtresses. Les éboulements sont à craindre, et les paliers parfois de taille à gêner un ogre par leur taille... Après tout, *rien* ne fait tenir l'ensemble, si ce n'est un enchantement défait remontant à la Flamboyance.

L'adresse seule ne peut suffire, car l'escalier paraît sans fin à ceux qui l'empruntent, et on y perd la notion du temps. Il s'y passe d'étranges choses, un ogre pouvant se retrouver épuisé malgré son endurance proverbiale, et le plus agile des farfadets pouvant faire une mauvaise chute, en ayant le pied le plus sûr d'Abyme.

Nul ne sait à quoi conduit cet escalier, il s'agit là d'un mystère dont la populace se fait un grand sujet de conversation à l'approche annuelle de la Montée. Personne de vivant n'a jamais réussi à monter jusqu'en haut, et les rares qui y sont arrivés par le passé sont devenus ensuite des héros matière à légende, sans exceptions. Tous sont capables de citer les hauts faits de ces héros, dont le seul point commun semble être une vie mouvementée et riche en aventures après leur Montée.

Ainsi, tous les ans, une foule joyeuse se prête au jeu, en essayant de gravir l'escalier en spirale. Là se retrouve toute la jeunesse d'Abyme, ceux qui se sont entraînés toute l'année dans les tertres du Quartier des Ombres, et les jeunes apprentis des Trabouliennes.

La Montée est d'abord une épreuve d'adresse et de courage, mais aussi l'occasion de montrer ses poings. Dans de grandes empoignades, certains essayent d'éliminer d'autres concurrents en les mettant à bas, il est clair que c'est chacun pour soi ! Car la Montée a une certaine importance sociale pour les concurrents, c'est une épreuve à laquelle ils ne peuvent se dérober, sauf en ayant fait leurs preuves par quelque autre moyen.

Il est de notoriété publique que diverses bandes de monte-en-l'air participent activement car le classement final détermine la hiérarchie au sein des bandes et entre celles-ci pour l'année à venir. Pour tout le bas peuple, cela a également une certaine importance, seuls les bourgeois et lettrés méprisant l'épreuve.

L'escalier s'effondre doucement au bout d'une journée (du moins en dehors, le temps joue des tours pour les participants à la Montée), et chacun doit alors rester sur la marche qu'il a atteinte. Une grande place se forme, où les concurrents forment une spirale. Celui du centre a gagné ! Il devient alors le Grand Escampeur pour une année, un titre qui octroie bien des privilèges au sein d'Abyme... Comme celui de manger gratuitement dans la plupart des échoppes, d'être bien considéré, de se passer de sauf-conduit pour déambuler.

Evidemment, ce titre ne signifie rien pour les ambassadeurs et pour la bourgeoisie d'Abyme, mais offre une notoriété évidente partout ailleurs. Une fois l'année écoulée, même si le titre est forcément perdu, l'ancien vainqueur bénéficie encore de nombreux contacts... Il est dit que nombre de Princes-Voleurs ont commencé leur carrière en remportant la Montée des Marches Folles, ce qui leur a permis de former un noyau de bande.

A noter que tous ceux qui ont essayé d'atteindre le sommet de l'escalier par des moyens détournés ont eu un sort atroce, que cela s'explique ou non (la magie, vous savez, c'est pas pour les gens normaux). Le plus célèbre, à titre posthume, est ainsi Trompe-la-Mort, acrobate de l'Enclave Boucanière, qui s'est litéralement fait catapulter vers le sommet. Il y est arrivé...avant de glisser et de tomber, *en se prenant toutes les marches de l'escalier*, jusqu'à s'arrêter au commencement de celui-ci, sous forme d'un tronc écorché de viande crue n'ayant plus rien de reconnaissable.

Les Ongles striés d'émail

dans le Quadrant des Communes Princières

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

Dans le faste et la resplendiscence du Quadrant des Communes Princières, quelque peu tempérés par l'odeur de viande du Quartier des Bouchers, l'on peut se confronter à des coutumes et personnages des plus étranges, directement en prise avec le lointain pays des résidents. Ainsi, ce Quadrant est sans doute le seul où la société des castes a droit de cité en Abyme, où un mendiant se promène d'un air digne avec les marchand s'écartant de son passage, car sa caste est bien plus élevée que la leur...

Les ambassadeurs, aussi nombreux que les pouvoirs, courants et cités de ce pays, ont ainsi recréé en Abyme l'idéal même de leur société. Cela se retrouve jusqu'au coeur de ce Quadrant, qui est sans doute l'un de ceux les plus fréquentés par les abymois fortunés lorsqu'ils désirent s'adonner à des distractions différentes du quotidien de la cité des conjurateurs.

Dans une cité où les courtisanes sont au coeur des intrigues, où elles doivent être plus qu'habiles face aux Méduses jalouses, il est pourtant impossible de trouver les courtisanes princéennes, qui sont pourtant parmi les plus renommées de l'Hârmonde. La caste des courtisanes a en effet ses quartiers au coeur même du Quadrant princéen, et il leur est interdit formellement d'en sortir, les dirigeantes de la caste gardant une main de fer sur leurs ouailles.

Cela ne les rend bien entendu que plus désirables, et elles sont détestées plus encore par leurs rivales pour cela. Car si les courtisanes s'épanouissent dans les ambiances précieuses et surannées, dans les arts subtils et la courtoisie, c'est dans le secret des alcoves que les courtisanes princéennes ont acquis un art, qu'elles transmettent et affinent de génération en génération, au contraire des autres courtisanes, farouchement solitaires. Si une Méduse inspire la dévotion par sa froide beauté inhumaine et que les courtisanes abymoises jouent de leurs relations et de leur charme, l'art de la princéenne est capable de réduire à néant toute volonté en une nuit de plaisir.

Mais cela elle n'en a pas le droit. La caste des courtisanes est très étroitement surveillée, pour qu'elles ne puissent mettre cet art à profit plus qu'il n'est tolérable. Mais qu'est ce qui différencie les courtisanes princéennes abymoises de celles du pays ?

Que ce soit en Abyme ou dans les Communes Princières, les courtisanes princéennes sont connues pour leurs ongles striés d'émail, qui indiquent leur rang à celles capables de les déchiffrer. nul ne sait comment les ongles sont ainsi couvert d'émail, bien que l'on suppose que cela doit être douloureux, l'émaillage se faisant traditionnellement à chaud.

Il y a de cela quelques années, certaines femmes de la haute société avaient tenté de lancer une mode en se peignant les ongles à la manière des courtisanes princéennes, mais cela avait cessé bien vite, quand elles s'étaient rendu compte qu'elles étaient traité *de facto* comme des courtisanes par les princéens, et que ceux-ci voyaient d'un très mauvais oeil de telles femmes en dehors de leur Quadrant. Leur réaction pour le moins excessive montra alors à quel point la caste est intégrée à la société princéenne, et comment même les ambassadeurs princéens craignent de déplaire aux courtisanes.

Au contact des conjurateurs en Abyme, une nouvelle sous-caste de courtisanes vit le jour, plus en accord avec les moeurs étranges de la cité. La popularité des salanistres, malgré le fait qu'elles permettent d'entrer en contact avec l'âme de la cité en sacrifiant sa vie, intéressa grandement la caste, qui s'ingénia à offrir quelque chose d'équivalent. L'existence de Méduses courtisanes utilisant leur venin inspira également la création des courtisanes aux Ongles Noirs.

Ces courtisanes se sont initiées à l'Art de la Conjuration, auprès des Conjurateurs les plus en vue, la caste ayant les moyens de payer. Cela leur a permis d'invoquer des Succubes et d'apprendre de noires pratiques à leur contact, qui permettent de jouer avec la flamme de vie même de leur partenaire, d'en tirer des plaisirs inouis. La plupart se consumment à leur contact, jusqu'à en mourir...

Mais comme la caste l'avait prévu, cela fonctionna parfaitement en Abyme, et une nuit avec une de ces courtisanes devint le moyen de suicide le plus élégant et le plus en vue des ambassadeurs contraint au déshonneur. Mais malheureusement ces courtisanes se comptent sur une main, car la Conjuration prélève un lourd tribut...

Les Sombrelets

Dans les bas-quartiers

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

De la terre souillée en Abyme peuvent surgir bien des choses... les sombrelets en sont la preuve vivante ! Enfin, presque vivante.

Leur apparition en Abyme est un fait oublié, et très peu savent de quoi il en retourne à leur sujet. Toujours est-il qu'ils font maintenant partie du paysage de la cité, et que seuls les étrangers s'effraient encore de leur présence.

Mais puisque vous possédez quelques doublons, laissez-moi vous raconter l'histoire de leur apparition, ou plutôt de leur création. Il était une fois un nain qui possédait quelque pouvoir lui permettant de modeler la pierre. Cela lui était utile pour faciliter son travail de mine, mais il ne s'était ouvert de cela à personne, craignant qu'on ne le surcharge ensuite de travail. Cela finit cependant par être découvert, et le jeune nain ignorant envoyé chez un maître enchanteur qui vivait non loin de là.

Ne montrant guère d'assiduité, le jeune nain apprit néanmoins les bases de l'art de l'enchanteur, lui permettant de modeler la pierre et d'en sortir des entités à l'intelligence fruste. Pour progresser il lui fallait maintenant se mettre sérieusement à la sculpture, ce qui le rebutait quelque peu.

Au sein de la communauté revînt alors de voyage un nain qui avait pour habitude d'aller vendre les produits de l'artisanat des nains aux peuples extérieurs. Nain de profit plus que nain de la communauté, il remarqua rapidement le désoeuvrement de l'apprenti de l'enchanteur, et décida de mettre celui-ci dans sa poche, son pouvoir ne semblant pas balancé par une vivacité d'esprit particulière.

La quête de profit du marchand l'avait déjà entraîné bien loin, car il était devenu conjurateur, utilisant des diablotins pour de menus larcins. S'en ouvrant à l'apprenti, il proposa à celui-ci de l'y initier à son tour. Le jeune nain avait toujours été partisan de la facilité, voyez-vous. Il choisissait déjà la glaise et les pierres les plus tendres pour modeler des créatures auparavant, et il vît ainsi un moyen de tromper son maître et de vivre confortablement et sans efforts. Une voie plus rapide, mais assurément demandant bien plus de volonté, comme il devait le vérifier cruellement par la suite.

Le maître découvrit rapidement le subterfuge, et l'apprenti conjurateur se retrouva expulsé de son clan, à traîner dans un monde qu'il n'avait jamais arpenté. Ne sachant quoi décider, tous les chemins semblant également épuisants, il suivit les directives de son diablotin jusqu'à arriver en Abyme.

Certains penseront que les démons avaient voulus l'aider à s'en sortir en le conduisant à la cité des conjurateurs, n'est-ce pas ? La suite de l'histoire les détrompera. Mystérieusement attiré vers un certain endroit de la cité, le nain faisait maintenant totale confiance au diablotin, ce qui lui évitait le processus si épuisant de la réflexion. A son insu, il n'était plus qu'un instrument aux mains de ses maîtres.

Une fois arrivé sur les rives boueuses et sombres du fleuve, il s'enfonça peu à peu dans la gadoue noirâtre. Il reprit ses esprits à ce moment, mais la terre l'avait déjà en son emprise, et il ne pouvait plus ressortir. Ses cris pitoyables, au coeur de la nuit abymoise, n'attirèrent aucun passant compatissant vers ce côté de la cité, proche des rôdeuses, où la mort rôde la nuit tombée.

Condamné ainsi à une mort lente et inéluctable, il rassembla ce qui lui restait de son pouvoir d'enchanteur pour modeler la terre autour de lui. Mais son pouvoir semblait être drainé par la boue elle-même, et ses tentatives ne réussirent qu'à disperser son pouvoir au sein de la fange immonde. Il mourut ainsi, misérable, juste au point du jour.

Cependant, son talent d'enchanteur n'était pas perdu pour tout le monde. Des formes étranges commencèrent à émerger de la boue, petit à petit. De forme vaguement sphérique, formés de boue, les sombrelets firent leur apparition. Au départ, il ne s'agissait que de formes inertes et inachevées qui semblaient surgir de la vase. Mais bientôt ces formes s'animèrent de mouvement, s'arrachèrent de leur gangue, et partirent gambader dans les rues, au grand dégoût des bourgeois, offusqués par leur apparence putride.

Imaginez des entités pas plus grosse qu'une tête d'ogre, formées de limon, se déplaçant sur de petites pattes ressemblant à des moignons, une grande gueule leur fendant le corps sur une bonne moitié. Cette gueule est assez puissante pour se saisir de quelque objet, mais le limon qui forme la créature l'empêche de casser ou de broyer quoi que ce soit, au contraire de ce que suggère leur apparence. Ils peuvent juste s'attacher fortement à quelque chose, s'y coller à un point qu'il faut bien des efforts pour leur faire lâcher prise.

De nos jours, les sombrelets se rencontrent dans la plupart des bas quartiers, au bord du fleuve, mais sont repoussés activement dans les quartiers bourgeois. Il est de fait relativement facile de tuer un sombrelet : il ne va pas plus vite qu'un humain marchant à petites foulées au maximum, et il suffit de le transpercer avec un morceau de métal chauffé au rouge pour le faire éclater... en supportant l'odeur d'oeuf pourri qui se dégage alors de la dépouille, qui se dissout rapidement en tas de vase.

Les Nautonniers

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

Ecoutez écoutez ! Bien sûr vous ne pouvez me voir, ni même m'entendre, et je ne puis vous atteindre que par le pouvoir de l'écriture et du langage. Mais lorsque vous lisez une histoire, ne vous semble-t-il pas qu'une vois s'élève dans votre tête, pour vous relater ce que vous lisez ? Être une voix ainsi désincarnée, telle est désormais ma seule destinée, et maintenant que j'ai atteint la conscience, il faut que je vous mette en garde.

Bien sûr vous pensez que tout cela n'est qu'un texte écrit... Mais les histoires de maître Vorsharkar ont d'étranges pouvoirs, à l'instar des mots des empoisonneuses, le nom biblique des sorcières. Ces contes ont résonné en moi, jusqu'à me faire remonter en mémoire ce que je fus autrefois. Vite, avant que je retourne au néant, que je sois le maître à penser et non plus l'outil !

Comment cela a-t-il commencé ? En fait, point besoin est de savoir qui j'étais, un seul acte a fait basculer ma vie. Dressons juste un cadre à cet acte : un manant perdu dans une grande cité, curieux, qui entre dans une boutique étrange, qui oscille au gré du vent. A l'intérieur, des myriades de curiosités maritimes, venues de tous les océans.

L'odeur de la mer flotte, un goût de sel s'effiloche au fond de la gorge. Mais cet environnement bizarre ne suffit pas à mettre en garde le manant, qui achète une jolie bouteille verte, couverte d'incrustations et de coquillages, semblant avoir passé une éternité ou deux au fond des flots.

Heureux de son acquisition il ressort et rentre à son auberge, puis s'enferme dans sa chambre. Sans prendre garde aux allusions voilées et menaçantes du camelot de la boutique, il ouvre la bouteille, et cesse d'exister en ce monde.

Je crois que j'étais ce manant, et que ma mise en garde concernait une telle bouteille. Mais de même que toute récompense ne vient pas sans dangers, tout piège n'est pas sans offrir sa récompense, aussi cruelle qu'elle puisse être. Ici la récompense est une autre histoire, reliée à cette bouteille.

Sur une île de rocaille, battue par les vents, se tient une bâtisse de pierre ressemblant quelque peu à un phare. Dans cette bâtisse, semblant avoir connu des jours meilleurs, un maigre foyer réchauffe son hôte, un vieillard vêtu de haillons, aux cheveux traînant sur le sol. S'il ne semble pas couper ses cheveux, il est cependant rasé de frais, et l'âge ne fait pas trembler sa main au point qu'il puisse se couper.

Ce vieillard est concentré sur une bouteille, autour de laquelle flottent ses cheveux en une lente sarabande. Le mouvement semble immuable, éthéré, mais le vieillard maintient une terrible concentration, comme si le moindre faux pas pouvait signifier la fin de tout, ce qui est le cas pour lui.

Aux yeux de ceux qui savent voir, de minces filaments de fumée et de brume tourbillonent au rythme des cheveux, avant d'être aspirés dans la bouteille. Ces fumées prennent naissance dans les murs rocailleux, dans le sol détrempé, et dans le vieillard lui-même. En fait, si d'autres de son rang pouvaient le voir, ils blêmiraient à la vue de ce que celui-ci accomplit, car à leurs yeux les filaments naîtraient sur toute l'île, pour s'engoufrer dans la masure et finir dans la bouteille.

Le vieillard perd peu à peu sa substance, comme le roc autour de lui. Finalement, lorsque tout est consommé, il ne reste qu'une bouteille qui s'enfonce au fond des flots, ayant absorbé une île entière. L'enchantement est puissant, au point d'être encore actif quand la bouteille sera retrouvée.

Ce vieillard est également une partie de moi, qui prend le dessus. Jeune homme, laissez-moi donc vous conter une histoire.

Ils ont accosté sur l'île la rage au coeur et le pouvoir en eux. De véritables demi-dieux, ayant à force de patience déchiffré le langage même des dieux. Mais leur pouvoir n'était rien face à celui des Saisons, en ce temps où les Dames étaient puissantes. Des humains cherchant à outrepasser leur statut, croyait-on, et ainsi s'étaient-ils trouvés exilés.

Mais enfermés ainsi sur eux-même, ressassant leurs rancoeurs, ils gardèrent au coeur d'eux-mêmes ce qu'ils étaient, et lorsque les Dames partîrent, se crûrent enfin libres de revenir. Mais si les Saisons les avaient exilés, une puissance plus terrible avait été chargée d'appliquer la sentence, et ils restaient bloqués sur cette île.

Puisant au plus profond de leur Art, déterminés à outrepasser le joug des dieux, ils firent acte de haute magie, si la magie n'était pas un mot trop faible pour décrire leur pouvoir. Mais en même temps que leur pouvoir se fortifiait, leur vitalité diminuait, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un, qui par sa seule volonté acheva le sort.

Laisse donc là ton histoire vieillard, et laisse moi à mon tour compter mon histoire, moi, l'un de ceux qui ont défié les dieux.

Ah, la Flamboyance, temps béni où nous marchions sous le soleil. Un tel bonheur aurait pu paraître parfait, mais la perfection imposée par les dieux n'est pas pour les humains.

Nous étions des chercheurs, et humains, donc brimés par les saisonins protégés par leurs Dames. D'autres avant nous avaient apprivoisé les Danseurs, et s'étaient contentés de la magie ainsi offerte. Mais elle dépendait de ces créature, et non de nous-mêmes, et cela nous était intolérable.

C'est par ses mouvements que le Danseur génère la magie, ou du moins c'est ce que croient les mages profanes de ce temps. Je ne puis vous faire comprendre le détail de mes théories, mais je peux vous en esquisser grossièrement les principes, en sachant que les accepter litéralement ne pourrait que vous égarer.

Nous avions recréé la magie du mouvement indépendamment des Danseurs, mais cela demandait un substrat plus gracieux et ayant bien plus d'ampleur que ces créatures. En fait, pour le dire simplement, nous avions enchanté notre chevelure, qui poussait drue et longue. Par les mouvements soigneusement contrôlé de chacun de nos cheveux, nous pouvions générer des sortilèges bien plus fins et subtils qu'en utilisant les Danseurs.

Cela demandait de contrôler les moindres flux de l'air au préalable, ce qui permettait le mouvement, qui à son tour générait de quoi augmenter les brises, et ainsi de suite. Mais les meilleures choses ont une fin, et je vois maintenant comment notre Art a évolué.

Quand la magie commença à quitter ce monde, les survivants exilés s'étaient spécialisés dans la magie du vent et des éléments déchaînés qui nous entouraient. Les subtilités des manipulations mentales n'étaient pas perdues cependant, mais amoindries par l'effort pour se libérer de notre prison.

Ah, qu'il est frustrant de voir ce qu'est devenu un outil si brillant et élégant... Mais la magie évolue selon les âges, et nous ne pouvons que nous y plier, ce que nous ne ferons jamais devant les Dames !

Assez, laissez-moi parler, moi qui me suis éveillé à la conscience, le manant tout heureux d'avoir acheté une bouteille. Il me reste encore des choses à raconter, je le comprends maintenant.

De ces mages aux puissants pouvoirs ne subsistaient que des légendes au sud des Terres Veuves, sur les Nautonniers, de puissants mages du vent qui avaient déplu aux Méduses et ne pouvaient retourner sur le continent. Peu nombreux mais puissants, ils étaient incontestés sur les flots, à même de combattre les puissances abyssales, mais cela ne pouvait durer.

Contraints à la retraite, ils n'ont vu leur salut que dans un puissant enchantement leur permettant de manière détournée de rejoindre la terre ferme. Je le sais à présent, mon âme est dans la bouteille, et un Nautonnier a pris possession de mon corps.

Un seul signe leur est commun, de longues chevelures, qui semblent bouger de leur propre volonté. Ils n'ont pas retrouvé le secret qui leur permet de générer de puissants effets magiques, mais ils sont subtils et de taille face à n'importe quel mage.

Ils cherchent à retrouver leur puissance, dans ce monde que la magie fuit. A la recherche des parcelles de leur ancien pouvoir, ils parcourent le monde, et je crains qu'ils ne trouvent le secret que je conserve, sur un unique artiste en Abyme ayant élevé une mode au rang d'un art.

Aussi, je ne sais pour qui ma voix résonne, si c'est simplement le chant du vent sur le goulot d'une bouteille qui m'a permis de délivrer mon message, mais je vous en prie : empêchez-les de revenir, ils sont terribles, implacables, des vestiges d'une époque révolue. Le feu qui les habite me brûle, et je crains que même les tourments des Abysses ne sauraient être aussi ardents.

L'escroquerie des verres fumés

dans le Quartier des Brumes

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

Vous avez sans doute entendu parler de ces fameuses ergastules, qui figent un instant et conservent son apparence dans une boîte ? Cette affaire a eu lieu il y a quelques années de cela, lors du scandale des Opalins de la Romance. Eh bien figurez-vous que cela en a inspiré certains ! Il faut croire que les démons ne s'avouent jamais vaincus, et que même leurs pires erreurs leur servent à fomenter de mauvais coups. Eh bien laissez-moi vous conter l'escroquerie des verres fumés.

Il advint qu'un matin quelqu'un réussit, par on ne sait quel miracle, à débaucher tous les Crieurs de la Criée du Noctunnel. Ces Crieurs déambulaient ainsi dans tous les quartiers, réveillant les bonnes gens, et tout cela pour une seule chose : faire la publicité d'une nouvelle galerie artistique, dans le Quartier de la Brume. Ce fût une matinée bien agitée, entre les bourgeois outrés, la milice confuse, et les tire-laines profitant de la confusion. Et le pire, c'est que la milice se montra incapable de retrouver l'employeur, mais juste le fait que les Crieurs avaient été grassement payés (m'est avis que la milice avait dû l'être autant !).

Donc, la curiosité aidant, les manants s'avancèrent vers cette prétendue galerie d'art. L'entrée était déjà fort chère, ce qui est d'autant plus étonnant vu le coût du raffut occasionné. Et tout cela pour voir quoi ? Des plaques de verre, plus ou moins fumées par endroit. Du moins était-ce là l'avis des plus bornés et moins sensible des critiques (comme ils le sont souvent). Pour les artistes, l'affaire était tout autre et l'on vit bientôt fleurir une nouvelle variété de verriers, au grand détriment de la peinture. Les professeurs du Quartier Etudiant en firent une apoplexie, et certains irascibles refusent de voir quiconque encore à ce jour !

Apparemment, le verrier qui avait trouvé l'astuce la partageait librement avec ses confrères, et il faut reconnaître que les oeuvres ainsi produites possédaient une finesse jamais atteinte, même par la plus fine gravure. Chose curieuse, seules des natures mortes étaient représentées, jamais aucune créature vivante ne se trouvait dépeinte. Par contre, l'on avait l'impression de plonger dans un fac-similé de notre propre cité, mais un fac-similé tout en nuances d'un noir si profond qu'il pouvait sembler aveuglant.

Mais bientôt l'on comprit ce qui se passait, lorsque les artistes les plus influençables signèrent des Connivences et que les Advocatus Diaboli soupçonnèrent quelque machination. Il faut dire que tout ce joli monde était surveillé de près par les Chevaliers de Castel Combrante, qui avaient très vite compris les utilités inavouables de telles oeuvres. Pour teinter ainsi le verre

l'on commençait par se fournir en simples encres, mais une oeuvre apparaissait bien plus réussie selon la qualité et la noirceur de l'encre utilisée. Et le sang de certains démons peut servir pour de si jolies encres, si l'on en paye le prix...

Ainsi ces artistes furent-ils attrapés par leur orgueil, les collectionneurs et certains Chevaliers par leur égoïsme. Ces oeuvres inclinent à penser que le monde serait de toute beauté s'il n'était que ténèbres, et le côté sombre de chacun finit par ressurgir s'il contemple de tels verres à longueur de temps. Mais le démon qui est derrière tout cela a réussi son coup : l'utilité de ces oeuvres a séduit Castel Combrante, qui en use parcimonieusement dans les intrigues, en brûlant ainsi le cerveau des artistes les plus fantasques. Certes certains s'y sont brûlés et ont été enfermés avec les aliénés, mais cela peut sembler une arme de plus aux cyniques.

Ainsi le badaud peut-il s'esbaubir dans cette galerie, mais les Abymois en savent plus et s'en tiennent éloignés. Toujours est-il que désormais, l'escroquerie des verres fumés est entrée dans les moeurs, et surtout dans les intrigues. Une telle oeuvre est considérée comme la preuve indubitable d'une situation, car elle ne peut être falsifiée, elle ne fait que reproduire le côté sombre d'un lieu...

L'Entrepôt des Ensanglantés

dans la Halle aux Embruns...

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar et de l'Archiviste~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

C'est une rumeur urbaine qui relate l'existence de l'Entrepôt des Ensanglantés... Quelque part dans le labyrinthe des entrepôts de la Halle aux Embruns, dans les rôdeuses, se trouverait un entrepôt désaffecté, qui servirait de lieu de rencontre pour des combats illégaux, jusqu'à la mort...

Cet entrepôt ne serait d'ailleurs plus utilisé à cause de la teinte rougeâtre du sol, où tant de combattants ont été tués que leur sang a infecté l'entrepôt lui-même. Là les abymois peuvent exprimer leurs instincts les plus vils, leur soif de meurtre et de sang.

Ce seraient de puissants démons qui organiseraient les rencontres et les combats, et les participants et spectateurs compteraient parmi les membres les plus influents d'Abyme. Quand l'on croise un individu qui porte des marques de coups et qui ne semble pas s'en plaindre, beaucoup pensent qu'il s'agit là d'un habitué de l'Entrepôt des Ensanglantés... et qu'il est donc très dangereux de s'y attaquer.

Les rumeurs les plus folles circulent à son sujet. Les vaincus seraient dépecés comme de vulgaires poissons, pour que leur chair puisse être revendue sur les étals des Quadrants lyphaniens et paragéens, grands amateurs de chair crue, par exemple.

Le seul moyen d'être accepté dans l'Entrepôt serait de vaincre un des membres, sous peine d'être dépecé à son tour. Pour que la viande ne soit pas trop abîmée, les combats seraient à mains nues, ou du moins avec des armes contondantes.

Evidemment, être accepté dans l'Entrepôt permettrait de faire partie d'une confrérie puissante, infiltrée jusque dans les postes les plus puissants d'Abyme. Le fait que les autorités ferment les yeux et dénient l'existence de l'Entrepôt des Ensanglantés constitue en soi une preuve pour certains.

Quoi qu'il en soit, comme explorer les rôdeuses en pleine nuit relève déjà du suicide, il semble que le seul moyen de vérifier l'existence de l'Entrepôt des Ensanglantés soit d'y être invité par un de ses membres...

Commentaires d'un enquêteur du Palais d'Acier

Nombre de rumeurs à ce sujet sont particulièrement infondées... Ainsi celle affirmant que les combats se déroulent à mains nues pour ne pas abîmer la viande... N'importe quel boucher peut affirmer le contraire. Le dépeçage des vaincus n'aiderait pas non plus à maintenir les effectifs n'est-ce pas ? Quand à la fréquentation de ce cercle par des membres puissants d'Abyme... Il ne s'agit pas des Gros, d'une part, et ce défoulement frustre me semble plus adapté aux basses castes qu'à ceux qui se grisent de puissance temporelle. Mais voici un document ma foi bien étrange.

Les mémoires de Simeon Libercannis

- L'Entrepôt des ensanglantés...? Mffff, rien à voir là-d'dans moi...Et puis foutez-moi la paix, tête d'Angûle !

Le jeune homme regarda le vieillard partir en clopinant. Il ne pensait pas que le simple fait de mentionner cet endroit allait produire une telle réaction. Apparement, l'Entrepôt était connu par plus de personnes qu'il ne l'imaginait. Connu mais pas forcément aimé...peut-être même craint, d'ailleurs.

Il se retourna et partir dans la direction de son hôtel. Perdu dans ses pensées, il ne vit pas les trois marins hilares qui le suivaient et les trois autres qui lui bloquait le chemin. Sentant quelque chose d'étrange, il releva la tête pour recevoir un formidable coup de poing dans le visage. Il s'effondra, le nez en sang.

- Et bien, gamin ? On a pas l'air bien résistant ? On s'est perdu dans Abyme ? Yârk yârk yârk... on va t'aider à te retrouver, ne t'inquiète pas...

Le jeune homme se releva et pinça légèrement son nez. Le sang s'arrêta immédiatement de couler.

- Je me nomme Simeon Libercannis...Je tenais à ce que vous sachiez qui vous a donné une correction.
- Vous entendez ça ?, cria l'un des marins à ceux de derrière, môssieur veut nous administrer une correction ?

Et les deux groupes partirent en fou rire... Puis l'un se décida et leva son poing contre Simeon. Ses yeux écarquillés laissaient transparaître la surprise quand un doigt vint s'enfoncer avec une violence inouïe en plein coeur de son plexus solaire et l'enfonça sans fléchir. Simeon n'avait eu qu'à tendre la main pour vaincre son adversaire.

L'un des marins fit une grimace et sa peau se craquela pour laisser apparaître son apparence démoniaque. De long crocs sortit de sa bouche et ses griffes poussèrent. Ce drakonien n'avait vraiment pas choisi la discrétion. D'un mot étrange, il ordonna aux autres de se jeter sur Simeon. Les quatres marins obéirent et mourûrent tous en quelques secondes, crâne écrasé ou colonne vertébrale brisée. L'un d'eux, dans son agonie, avait réussis à arracher la chemise du jeune homme, laissait apparaître un torse d'un noir d'obsidienne.

- Par l'Abysse ! Un demi-démon....
- Et bien Drakonien, je te croyais un peu plus belliqueux...

Dans un rugissement, le drakonien se jetta sur Simeon et tenta de planter ses griffes dans sa gorge. D'un violent coup de rein et dans une gerbe de lumière noire, Simeon le renvoya s'écraser contre le mur du bâtiment en face, quelque 50 mètres plus loin. Crachant sang et eau, le drakonien tenta de se relever. Le prenant au col, le demi-démon s'apprêta à en finir.

- Non, attends...Tu cherches l'Entrepôt des Ensanglantés et nous, on était là pour te tester, savoir si tu étais apte...

A ce nom, Simeon s'arrêta. Il trouvait enfin ce qu'il cherchait...

- Voilà la première règle : on ne parle pas de l'Entrepôt...

De l'intérieur...

L'Entrepôt est une légende dans tous les docks du monde. Tellement que se sont créés dans plusieurs cités côtières des copies de l'Entrepôt, des endroits qui suivent les mêmes rêgles...

A la base de cette sorte de secte, il y a deux hommes : Willy de Calmashir, fils cadet de notable, scribe sans envergure et sans avenir, et Ron Têtefeu, ancien marin minotaure renommé pour son caractère et devenu docker méprisé à cause d'une malédiction le rendant hydrophobe. Ces deux hommes avaient beaucoup de haine et de rancune à revendre. S'étant rencontrés et castagnés au hasard d'une taverne enfumée, ils s'étaient rendu compte que la bagarre leur permettait de vivre mieux leur déchéance (sans parler du fait étonnant qu'un humain résiste ainsi à un minotaure). Peu à peu, d'autres dockers, d'autres marins, se regroupèrent autour des deux illuminés. Tous étaient au moins sur un point des frustrés, des déçus, et ne cherchaient qu'à suivre la Voie que leur avaient ouvert Willy et Ron.

Actuellement, ces deux personnes dirigent toujours l'organisation. Aussi surprenant que cela puisse paraître, le scribe sans envergure fait montre d'un charisme démesuré une fois dans l'Entrepôt, pour redevenir insignifiant dans son existence quotidienne. De fait, le minotaure s'occupe de toute l'organisation, il a la vision a long terme. Mais c'est Willy qui attire les recrues...

Description des lieux

L'Entrepôt est en fait le sous-sol d'un entrepôt à viande de forte venaison, ce qui permet de cacher l'odeur du sang et de la sueur. C'est un immense étage de près de 3000m² encombré en grande partie par des ballots et des poutrelles. Au centre de cette immense pièce se trouve un cercle rouge sang gravé à même la pierre et peint de même. Le sang des participant vient s'écouler dans les rigoles et remplis une cuve située en contrebas. Il y a toujours une personne pour surveiller la cuve car, dès que la quantité de sang atteint un seuil critique, le combat doit s'arrêter. Personne ne sait ce que devient le sang des

participants après le combat mais tous savent que la cuve est propre et nette tous les soirs quand ils arrivent.

Pour devenir soi-même membre de l'Entrepôt Ensanglanté, il faut être repéré par un membre avant coup et prouver sa valeur de combattant. Une fois que ces conditions sont remplies, il ne reste plus qu'à emmener le nouveau venu à l'une des séances. Il y en a tous les soirs, maintenant.

Le dessous des cartes

Willy de Calmashir

Fils de notable d'Abyme, Willy a toujours été élevé pour être un scribe sans histoire, vivant une vie sans problème, une vie de Terne. Mais la Flamme lui a été confié, et de cela aucun Inspiré n'est au courant aujourd'hui, et lui-même n'en a absolument pas conscience. Inconsciemment frustré par la fadeur de son existence, Willy se trouva un palliatif quand la Flamme en lui se manifesta par des crises de rage impressionnantes. Mais il rencontra alors Ron Têtefeu...

Ron Têtefeu

Ron est un Minotaure, échappé de l'Abysse. Mais il aimait commercer avec les démons, et cela le refit tomber sous le joug de l'Ombre, puis sous celui du Masque. C'est alors qu'il rencontra Willy, et le reconnût pour ce qu'il était, un Inspiré immature, un outil facilement utilisable pour le bénéfice du maître des faux-semblants, ce qui lui permettrait de vivre avec un peu plus d'aise vis-à-vis de ses maîtres démoniaques. Il forma donc Willy insidieusement, le faisant passer du côté du Masque, s'ingéniant pour le brider car sa Flamme réussissait malgré tout à s'épanouir en donnant un but à tous ces damnés de l'Hârmonde. Mais brider Willy n'est pas son plus grand chef d'oeuvre, l'avoir utilisé pour des buts démoniaques est bien pire...

Car ceux qui entrent dans la secte deviennent peu à peu accros à la bagarre, à l'adrénaline. Leur volonté s'affaiblit, leur côté bestial et violent s'affirme. Et quand Ron les estime "prêts à passer au niveau d'engagement supérieur", il les envoie en mission pour répandre la bonne parole... du moins c'est ce qu'il dit. Car en fait il les loge dans une autre cachette où ils continuent à se battre, jusqu'à ne plus pouvoir se passer du combat. Leur intelligence s'efface... tout à fait comme d'autres agents du Masque, les Pantins grimaçants.

Mais ses agents développent un esprit de meute entre eux, et lorsque le plus violent finit par égorger le membre le plus faible, la transformation devient alors physique. Ils sont parqués comme des bêtes vicieuses, ce qu'ils sont devenus. Toute pilosité disparaît, le visage s'allonge pour devenir quelque union contre nature entre un humanoïde et quelque bête sauvage, les marques des coups ne disparaissent plus. Puis Ron peut les livrer à ses maîtres qui s'en servent comme gardiens ou meute meurtrière... Les Ensanglantés sont réputés bien pires que les Putrides !

Le minotaure est aidé dans sa tâche par quelques drakoniens au service du Masque, qui s'occupent des étapes finales de la transformation et de la cuve. Ron n'a aucune idée de l'usage de la cuve, sans doute une autre machination du Masque en devenir... Peut-être en

rapport avec ces étranges liqueurs noires d'Ocrelune qui ont le don de rendre violent ceux qui s'en enivrent...

La suite du Drame

Plusieurs choses sont à prendre en compte... Le premier problème de Ron est Willy. La Flamme de celui-ci n'arrête pas de grandir, comme si elle essayait de dépasser la corruption de son porteur. Ron s'en est rendu compte, mais le cache à ses supérieurs, car Willy est vraiment son dernier moyen pour avoir un peu de liberté (du moins c'est ce qu'il croit).

Les agissements de la secte commencent à être remarqués dans les ports, les bagarres étant toujours plus nombreuses. De quoi intriguer un groupe d'Inspirés, qui tenterait de remonter à la source, en Abyme... Un autre moyen de les attirer serait de trouver un Porteur de Flamme mourant se souvenant d'une Flamme inhabituellement forte et sauvage qu'il dût libérer en Abyme avant d'être consumé à sa chaleur.

Les Ensanglantés commencent à être utilisés extensivement par les Démons en Abyme, mais de par la jalousie larvée des uns envers les autres certains aimeraient bien mettre un terme à cette expérience. D'où l'arrivée inopportune de Siméon Libercannis, demi-démon et sorcier, comme membre de la secte. Celui-ci a été attiré par des rumeurs, souhaitant contacter une démone. Mais tous les démons en Abyme semblent se jouer de lui et fuir son contact.

La confrérie des Voix Tonnantes

dans le Quadrant Urguemand

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

Une des rares compagnie de mercenaires à siéger en Abyme, la confrérie ne compte que des vétérans dans ses rangs, de par les critères de sélection très ardus qui permettent d'y entrer. Il est très facile d'ailleurs de reconnaître les membres de la confrérie, car ils portent tous une très large ceinture d'acier, ornée sur le devant de la représentation ouvragée d'une tête, la bouche grande ouverte. Une illustration est d'ailleurs disponible dans le manuel Agone, page 259. Les ceintures sont à la taille des humains, donc les lutins, farfadets, pixies les trouvent trop grandes et les géants et minotaures les trouvent trop petites.

Mais comme chacun sait en Abyme, ce ne sont pas de simples ceintures. Chacune contient en effet un démon, qui donne certains pouvoirs à son porteur une fois une connivence signée (eh oui, il faut être conjurateur pour porter une ceinture). Cette connivence spécifie toujours que le porteur doit rester en Abyme tant qu'il garde la ceinture. Il est communément admis que le porteur fait là un choix bien néfaste, et qu'il est condamné à plus ou moins long terme. Si la ceinture lui permet d'obtenir les pouvoirs nécessaires pour faire face à l'adversité, il devra tôt ou tard en payer le prix. Mais c'est là le lot de la plupart des conjurateurs, et les porteurs de ceinture ne font pas exception.

Les démons des ceintures s'expriment ordinairement par des voix tonnantes, ce qui a donné son nom à la confrérie. Elles sont investies des pouvoirs les plus divers, la plupart pouvant donner un don de ventriloquie à leur possesseur, et les autres pouvoirs correspondant habituellement à des aptitudes guerrières. Une majorité améliore par moment la résistance de leur porteur aux coups (comme pour un berserker), d'autres augmentent la force, et certaines très convoitées peuvent cracher le feu ou les ténèbres. Chacun des ces pouvoirs est activé par une étrange mélopée prononcée par la ceinture.

Le revers de la médaille dépend du réel besoin du porteur pour les capacités de la ceinture. Celle-ci absorbe peu à peu la voix du porteur, en commençant par l'enrouer, et en déteriorant son élocution. Les autres sens peuvent également être touchés, et au pire la volonté du porteur est peu à peu soumise à celle du démon, et son corps également. Certaines légendes urbaines décrivent le combat entre un porteur et un autre guerrier, où le seul moyen qu'aie trouvé l'adversaire pour battre le porteur, immunisé aux coups, aie été de lui arracher la ceinture. Il s'est alors aperçu que le porteur était litéralement rongée

par celle-ci, car ses viscères se sont déversées sur le sol, la peau et les muscles ayant disparu au niveau de la ceinture...

La confrérie, autrefois logée dans le quadrant janrénien, s'est déplacée dans le quadrant urguemand depuis peu. Le port d'une ceinture permet de passer les barrages pour aller jusqu'au centre d'Abyme, ainsi est-il courant de voir des guerriers se présenter pour défier en duel un des mercenaires, pour éviter de se plonger dans la paperasse. Seuls les guerriers les plus stupides ou les moins au fait des coutumes d'Abyme s'y risquent, malgré tout.

Derrière le décor...

Pour Agone, il faut commencer par passer une connivence avec la ceinture, considérée comme un azurin. Ensuite, chaque utilisation d'un pouvoir de la ceinture (en dehors du pouvoir propre de celle-ci à parler) est susceptible d'infecter son porteur et les personnes alentour. La ceinture prononce une mélopée qui glace ceux qui l'entendent (en dehors du porteur), ce qui génère un effet d'Effroi de 12, qui peut faire gagner 3 points de Ténèbre. Le porteur, quant à lui, a ses fluides vitaux ravagés par la ceinture, et gagne 6 points de Ténèbre (sans épreuve d'Effroi).

Pour le jeu d'Intrigue, faire partie de la confrérie équivaut à 2 points en Epreuves ~ Contacts. Posséder une ceinture équivaut à 2 ou 3 points en Epreuves ~ Matériel et à 1 point en Occulte ~ Compagnon, et donne +1 en Allégeance Ombre.

Les Torsantes

Dans le quartier de l'Aigue-Marine

~ une aide de jeu de Maître Vorsharkar ~

Ceci est une (aide de jeu - scénario - etc) pour AGONE, le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires, adaptation de l'oeuvre de Mathieu GABORIT (Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme). AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans l'autorisation de l'auteur. Vous pouvez distribuer l'intégralité de ces documents à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

Le Salon des Sculpteurs, situé dans le Quartier de l'Aigue-Marine, n'admet en son sein que l'élite la plus sophistiquée qui puisse se trouver en Abyme. Il abrite des spécialistes de l'apparence et du paraître, prêts à rehausser la beauté ou la personnalité des clientes fortunées... On peut y croiser des maîtres d'éloquence, venus pour arrondir leurs fins de mois, les parfums les plus rares, les onguents les plus chers, le tout dans les goûts de la haute bourgeoisie d'Abyme. Mais surtout, c'est seulement en ce lieu que les femmes peuvent acquérir une magnifique chevelure de Torsantes, auprès de Mandre, le maître coiffeur.

La création des Torsantes remonte à la venue de l'Ambassade des Terres Veuves en Abyme. La froide beauté des Méduses a alors rendues jalouses plus d'une courtisane, sans que celles-ci ne trouvent le moyen de détourner les ardeurs masculines des beautés ophidiennes. Mais le maître coiffeur d'alors imagina un stratagème, dont il confia le secret au plus doué de ses apprentis, qui fit de même lorsque son tour fût venu. Ainsi, seul le maître coiffeur en possède le secret encore à ce jour.

Par le procédé des Torsantes, le maître coiffeur sculpte la chevelure pour obtenir des torsades magnifiques ayant la semblance de serpents. Mais il ne s'agit pas simplement d'emmêler les cheveux pour obtenir les corps des reptiles, car ceux-ci semblent vivants lorsque le coiffeur a fini son oeuvre, quoique somnolents la plupart du temps. De plus, ils ne repoussent pas le regard à la manière de la chevelure des Méduses, car ils ne possèdent pas cette froideur et le côté inhumain que l'on trouve dans les yeux des reptiles.

Ainsi les courtisanes les plus belles ont repris leur place au sein de la vie abymoise, au grand dépit de certaines Méduses. D'ailleurs, il est peu conseillé de porter des Torsantes du côté de leur Ambassade. Les Méduses ne tolèrent de telles coiffures que sur celles qui sont de leur niveau, aussi sophistiquées et charmeuses qu'elles-même peuvent l'être. Il faut s'attendre à des piques et à des mesquineries de la part d'une Méduse, du moins tant que l'on n'a pas fait montre de son éducation. Cela n'empêche pas quelques malheureuses de se coiffer de Torsantes tous les ans, pour finir brisées par les complots des Méduses, sans que l'on puisse y retrouver quoi que ce soit à redire, le tout étant de respecter les convenances.

Certains trouvent étrange que les Torsantes n'existent qu'en Abyme, alors que les magnifiques coiffures florales des modéhens dépérissent rapidement dans cet environnement. Une fois de plus, qui sait si les démons n'ont pas un rôle derrière tout cela ?



Une Histoire des psycholunes

Les origines

“ En 1050, une jeune Itinérante de Préceptorale, Héliame de Douceîruine, visite une chapelle de son domaine familial, le petit fief de son père, le Vicaire Oldrof-le-Vieil. Une superstition locale veut que dans cette chapelle, à midi au plein cœur de l'été, quiconque se regarde dans un miroir cerclé d'ivoire placé entre deux bougie y voit apparaître l'âme sœur qui lui est destinée. Héliame, maudissant son tempérament romantique si éloigné de la rigueur de Préceptorale, tente pourtant l'expérience. Mais à travers un vitrail de verres blanc et or, un rai de lumière vient frapper le miroir. Elle devine dans ce reflet une présence immatérielle, une forme toute de lumière tamisée et pourtant aveuglante, une conscience forte et pourtant douce, empreinte de violence et de paix à la fois. Héliame ne le comprendra que bien plus tard mais elle vient de rencontrer une Lueur.

Il se produisit alors quelque chose qu'elle ne put décrire que comme une conversation, bien qu'aucun mot ne fut prononcé. De ce jour, Héliame de Douceîruine fut dotée d'un pouvoir singulier : elle devint capable de découvrir la vérité cachée derrière les discours mensongers, de deviner les motivations secrètes des actes de ses semblables, d'imaginer les causes véritables des tourments de l'âme des mortels.

De ce fait, elle s'aperçut bien vite combien les manigances politiques de ses concitoyens, de sa famille même, l'hypocrisie foncière des dirigeants de la Province Liturgique cachaient de crimes odieux, d'abus de pouvoir, d'ambition dévorante et de duplicité meurtrière. Les Échevins de Préceptorale eux-mêmes semblaient défendre une toute autre cause que celle à laquelle elle croyait.

Elle décida de quitter le pays.

Après plusieurs années d'errance et de nombreuses rencontres, elle découvrit à quel point l'esprit des mortels était torturé, combien ils étaient victimes de leur propres illusions. Elle comprit qu'elle pouvait aider ses semblables à se guérir de bien des travers en comprenant le fonctionnement de leur propre esprit. Mais sa quête de s’arrêtait pas là et elle acquit, dit-on, de vastes connaissances occultes à propos d’Éternels ayant façonné et veillé sur l’Harmonde. En particulier, elle brûlait du désir de découvrir l’un d’entre eux, responsable du Jour et de la Lumière, un enfant innocent et pourtant plein de sagesse, un être radieux et pourtant infiniment triste et blessé. Elle le nommait Diurne.

Une rencontre en 1064 avec un étrange saisonin changea encore sa vision du monde. Avant même qu’il ne le lui révèle, elle devina qu'il représentait son peuple au sein d'un Conseil très ancien et luttait contre un Éternel pernicieux qui cherchait à corrompre l'âme des Mortels et les transformer en marionnettes au service de ses Drames.

Plusieurs guérisons miraculeuses de personnes frappées de folie attirèrent jusqu'à elle des mortels qui devinrent ses disciples. Ils la désignèrent par la suite comme Héliame la Devineresse. Elle leur enseigna ce qu'elle avait compris du fonctionnement trouble de la psyché humaine et saisonine. Forts de ce savoir, ils l'accompagnèrent dans ses périples, apaisant les esprits troublés qu'ils rencontraient, étudiant sans relâche les rouages complexes de l'Esprit.

Vers 1086, Héliame de Douceîruine mourut dans des circonstances mystérieuses que plusieurs versions contradictoires prétendent établir.

Ses disciples se mirent à rédiger plusieurs ouvrages résumant sa pensée. Tous ne sont pas perdus et certains font encore référence aujourd’hui. Notamment, le fondement de sa théorie de l’Esprit le décrit comme

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

divisé en deux éléments symboliques, parfois contradictoires, parfois univoques : un premier élément, solaire, éclairé, siège de la conscience, de la raison et de la mémoire est à l'oeuvre dans les actions réfléchies et logiques ; un second, lunaire, plus trouble et mystérieux, facteur d'oubli et d'intuition, œuvre dans les actes irraisonnés, influence les passions et met en branle des pulsions inconscientes. "

Les successeurs

" Les disciples d'Héliame la Devineresse eurent des disciples, qui eurent à leur tour des disciples et ainsi de suite de génération en génération, des hommes et des saisonins se transmirent et développèrent son savoir. Plusieurs théories virent le jour, certaines contradictoires, certaines se confirmant les unes les autres, et une poignée d'érudits persista à chercher les clefs de la psyché des mortels.

En 1148 Herduim d'Archencourt fonda le premier collège enseignant les choses de l'Esprit, dans une petite ville de Janrénie. Boudé par les chevaliers, raillé par les barons, il n'en attira pas moins plusieurs esprits éclairés et curieux, venus des quatre coins de l'Harmonde pour chercher à développer entre ses murs une science qui explorerait les actes et les songeries des hommes, qui seraient à même d'expliquer leur folie comme leur sagesse.

En 1185, le Collège de Puisame, contraint de diversifier son enseignement, se structura en différenciant deux voies d'exploration, à l'image de la théorie originelle d'Héliame mais dépassant sa matière d'origine pour offrir un vaste éventail de savoir :

Les Eïdelios se consacrent aux sciences dîtes du soleil : logique, mathématiques, stratégie militaire, grammaire et rhétorique, droit, etc. ils sont plutôt des savants théoriciens et compilateurs. On leur doit des classifications d'espèces animales et végétales, des traités de minéralogie, des codes de lois, des précis de linguistique raisonnée, des théorèmes de mécanique fondamentale...

Les Seleneïdes s'intéressent au savoir lié à la lune : arts et création, morale et paradoxes, observations empiriques, mais ils produisent aussi des traités de psychologie ou de diplomatie, des oeuvres poétiques rompant avec les règles prosodiques, emplis de néologismes et d'images audacieuses. Ils se font confidents, diplomates rompus à toutes les négociations, humoristes maniant la satire et l'ironie, et bien sûr musiciens, danseurs, sculpteurs, peintres, romanciers et dramaturges, ou comédiens.

Les plus doués, bien sûr, sont ceux qui sont amenés à mêler les deux voies, ils font d'excellents escrimeurs capables d'alterner la précision chirurgicale d'une passe d'arme à l'improvisation d'une réaction instinctive, des médecins pétris de science mais attentifs aux plaintes de leurs patients, des musiciens capables d'innover sur la base d'une maîtrise parfaite des grands classiques, etc.

Toutefois les dissensions vont peu à peu creuser un fossé entre les Eïdelios, soupçonnés de n'être que de froides têtes bien pleines, et les Seleneïdes, jugés instables et bouillonnants d'ardeurs incontrôlées. Le sectarisme prendra bientôt possession de ces érudits et fera de la distinction toute théorique imaginée par Héliame des codes d'honneurs obtus et des philosophies bornées...

La compréhension de la psyché humaine et saisonine reste toutefois l'apanage de ce Collège et tout ceux qui sont passés par lui seront toujours de fins connaisseurs de l'âme des mortels, capables d'expliquer bien des comportements étranges, de soigner les maladies mentales ou tout du moins certains troubles de l'esprit, d'apaiser les tensions irraisonnées, de faire des confidents et des conseillers précieux. Alors que certains barons s'offrent à prix d'or les services d'un contre-assassin de Lorgol pour assurer leur sécurité, d'autres plus subtils s'attachent les services d'un Eïdelios ou plus sûrement d'un Seleneïde issu du Collège de Puisame, capable d'apaiser l'esprit de ses vassaux turbulents,

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

de révéler les traîtres et les envieux trop dangereux, ou de découvrir les faiblesses psychologiques d'un ennemi.
D'autres sociétés se créèrent dans les années qui suivirent, sous l'inspiration de membres de ce collège, mais dont les motivations et les occupations s'en éloignaient quelque peu, certaines ne sont toujours que des sectes moribondes, d'autres sont devenues des institutions reconnues : ainsi de l'Ordre des Clairs Chevaliers de l'Astre, qui furent parmi les premiers à pratiquer l'escrime proprement dite et contribuèrent au développement des armes d'estoc (rapière, fleuret, etc.) ; de la Confrérie des Pèlerins de Nulle-Part, une petite poignée d'utopistes pacifistes sillonnant l'Harmonde pour prêcher l'abolition des Royaumes et des frontières ; de la secte étrange des Fiers Servants de Nature, qui prône la suprématie de l'inné et rejette tout apprentissage actif, secte ennemie de celle des Adeptes de la Théorie Absolue et Universelle, qui rejettent l'idée de famille et de sentiments au profit de l'unique relation maître - élève ; de la Société des Amoureux de Science dont les membres collectionnent les ouvrages scientifiques mais uniquement ceux dont ils ne comprennent rien ; et tant d'autres encore.
Bien sûr, plusieurs Harmonistes, principalement les joueurs de cistre, de flûte et de harpe, trouvèrent dans le Collège de Puisame un lieu de rencontre, voire même un refuge dans lequel perfectionner leur art. Ils influencèrent les recherches des membres du Collège et marquèrent de leur vision des choses toute la philosophie de Puisame et les archives du Collège doivent en conserver trace. Mais ils surent rester discret et constituer une société parallèle, en marge de l'institution, laquelle resta en majorité l'œuvre de Ternes. ”

Les troubles

“ Vers 1255, les résultats troublants que les gens de Puisame sont capables d'obtenir en pétrissant l'esprit comme une glaise, avec apparemment la seule force de leurs mots, attirent l'attention du Cryptogramme-Magicien. Après quelques exécutions sommaires perpétrées par des Censeurs sur des érudits suspectés de pratiquer de la magie clandestine, Bertœil, le Principal du Collège est lui même arrêté en 1261 et emprisonné dans les geôles d'une Académie Obscurantiste. On raconte que son disciple, Luciel de Libremont, un frêle Seleneïde portant besicles et modeste robe de bure, alla trouver les douze Censeurs chargés de son procès et parvint, au terme d'une plaidoirie de douze heures, à les convaincre de la nature profane de leurs talents. Bertœil resta toutefois marqué par les tortures infligées par Armador de Guisel, un Obscurantiste qui devint par la suite Inquisiteur Liturge. En outre, ce procès fit beaucoup parler des Eïdelios et Seleneïdes et bien des gens s'intéressèrent à eux plus sérieusement qu'ils ne l'avaient fait jusqu'alors.
Les autorités de la Province Liturgique en particulier souhaitèrent récupérer à leur compte ce collège de savants, dont la véritable fondatrice était après tout des leurs. Ils intentèrent son procès en canonisation en 1264 et bientôt s'édifia le culte de Sainte Héliame. Fidèles à leurs méthodes, ils “ découvrirent ” des textes perdus de ses disciples, lesquels rattachaient sans équivoque les “ miracles ” de Sainte Héliame à sa dévotion pour Saint Neuvêne.
Contre toute attente, Bertœil accepta de rencontrer le Premier Liturge et aussitôt après plaça officiellement sa science au service de la Liturgie, reconnaissant en Saint Neuvêne la source de tout savoir et l'inspirateur de toute sagesse. Le Collège quitta la Janrénie pour les hauts murs d'un monastère liturge. En 1269, Il nomma Armador de Guisel, son ancien bourreau, à la tête des Eïdelios. Cette nomination étonna et horrifia la plupart d'entre eux mais bientôt la promesse de leur offrir la conservation perpétuelle de leur savoir à travers rien moins que le don de vie éternelle pour les meilleurs d'entre eux

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

grâce à l'Art du Supplice finit par les convaincre. Ils se livrèrent à une compétition féroce pour être jugés dignes de l'éternité et suivirent aveuglément Armador dans toutes ses décisions dans l'espoir d'être comptés par lui au nombre des élus. On dit également que, capable de convaincre les Eïdelios du bien fondé de ses ambitions, Armador de Guisel se révéla ainsi leur égal. On dit qu'il jouissait d'un charisme extraordinaire, on raconte ainsi qu'il aurait été capable, s'il l'avait voulu, de convaincre la Nuit de mettre ses Ombres à son service, qu'il aurait été assez malin pour entraîner des automnins à sa suite... Mais on raconte souvent bien des choses insensées.

Toutefois, Luciel n'admettait pas cette affiliation contre nature. Il rassembla autour de lui de nombreux Seleneïdes et créa un courant de contestation à l'égard des nouvelles règles et de la discipline des nouveaux dirigeants. Mais il ne fit que raviver les tensions existant entre les deux voies et fut entraîné malgré lui dans un débat voulu par les Liturges sur la légitimité de la voie de la Lune : cette théorie d'une part d'Esprit inconsciente et pulsionnelle avait en effet des relents d'hérésies au yeux du Culte de Saint Neuvêne. Le débat était plus important pour la Liturgie qu'on ne pourrait croire : admettre cette facette lunaire de l'Esprit capable de suborner la volonté d'un homme mettait en péril une certaine idée du libre arbitre. Un homme qui n'a pas la liberté de choisir entre le bien et le mal, parce qu'il est conditionné par une part inconsciente de son esprit, risque de ne plus pouvoir être tenu moralement responsable de ses crimes. C'est la porte ouverte au pardon des hérésies et des blasphèmes les plus inacceptables...

L'affaire fut tranchée en 1275 par un discours d'Armador de Guisel, dans lequel il mit en parallèle la reconnaissance de la part lunaire de l'Esprit défendue par les Seleneïdes et les pulsions malsaines de certains saisonins, et notamment des Satyres, dont l'attitude était par ailleurs clairement et depuis longtemps condamnée par la Liturgie. Dans l'heure qui suivit, un pogrom fut organisé au cours duquel des saisonins comme des Seleneïdes furent capturés et massacrés. Peu d'entre eux survécurent. Les Eïdelios furent à ce jour chargés d'édicter et d'encadrer le saint savoir et de prévenir les perversités qu'une utilisation malsaine de la science et de l'esprit pouvait créer. Armador leur fit alors cette promesse : " grâce à vous le savoir sera toujours vivant... "

Luciel échappa à ce massacre, car, cherchant les traces d'Héliame la Devineresse, il était à cet instant en train de se recueillir, avec quelques fidèles, dans la Chapelle de Douceîruine, alors oubliée et laissée à l'abandon. Tandis qu'il se penchait, plein de dévotion, vers le sol, un rayon du soleil de midi vint frapper, à travers le vitrail blanc et or, une simple flaque d'eau.

Luciel vit s'y refléter comme une Lueur "

Sauvegarde de la Tradition

" Le vitrail vola en éclat sous des tirs de carreaux d'arbalète. Des Vicaires défoncèrent le portail de la chapelle. Alors que ses compagnons tombaient sous les coups des Liturges, Luciel parvint miraculeusement à s'échapper. Les Vicaires survivants parlèrent d'un halo de lumière autour de son corps, qui déviait les coups et brûlait les assaillants. D'une pluie d'étincelles d'or qui l'aurait fait apparaître et disparaître au gré des rayons du soleil perçant la toiture crevée, et d'autres prodiges incompatibles avec sa nature d'hérétique. Ces témoins inconséquents furent brûlés vifs.

Une véritable chasse aux sorcière s'organisa afin de capturer les derniers Seleneïdes survivants. On les pourchassa jusque dans les cours des barons de Janrénie et d'Urguemand. Mais leur position de conseillers en terre étrangère les mettait trop souvent hors de portée de la fureur de l'Inquisition. Armador de Guisel fut contraint de réformer la société des Eïdelios afin d'en faire une société

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

secrète, les Archévistes, capable de s'infiltrer dans tous les royaumes susceptibles d'abriter encore des Seleneïdes.
À une partie d'entre eux il offrit bel et bien la vie éternelle, mais sous la forme de momies décharnées, d'esprits impalpables ou de pathétiques zombies. Ces non-morts auraient la charge de diriger la société des Archévistes. Loin des terres de la Province Liturgique, celle-ci se détacha quelque peu du dogme pour devenir une confrérie d'espions, une fraternité impie de doctes fanatiques, toujours avides de connaissances nouvelles mais en tant que rigoureux censeurs élitistes, jaloux de leur savoir et ne supportant pas que d'autres qu'eux puissent être savants.

De son côté, Luciel ne baissa pas les bras. Fortement choqué mais comme transfiguré par les événements qu'il avait vécus dans la Chapelle de Douceîruine, il s'expatria à son tour, pour rassembler les héritiers des Seleneïdes. Ceux-ci, pourchassés, condamnés par contumace, hérétiques en puissance, dispersés dans divers baronnies et Royaumes Crépusculaires, ne purent que constater la mort de leur institution. Certains se firent oublier et disparurent. Ils changèrent d'identité, de métier, de ville et vécurent le restant de leur vie dans l'angoisse d'être découverts par les Archévistes. Certains autres rallièrent Luciel et entreprirent avec lui de sauver ce qui pouvait l'être de leurs connaissances éparpillées. En 1282 ils fondèrent la confrérie des psycholunes. Sans structure, sans académie ni collège, cette profession ne s'enseignait que de maître à disciple. Toute la tradition héritée du Collège de Puisame prit des allures de science occulte, mélange de considérations théoriques, de discours symboliques et de savoir-faire empiriques. On y trouvait aussi bien des maximes pleines de simple bon sens sur les manies des mortels que d'obscurs dialogues sacrés avec un Éternel nommé Diurne, sans compter les préceptes sur l'art de déceler le mensonge, les listes de maladies mentales, avec leurs divers symptômes et leurs remèdes supposés, des formules magiques pour apaiser une âme en détresse, des théories sur la nature de l'oubli, des prières adressées au Jour, etc.
Il fallut plusieurs années et de nouveaux disciples pour que les psycholunes en viennent à révéler leur existence, malgré la crainte que leurs ennemis d'autrefois ne fasse le lien avec la tradition de Puisame. Ils se présentaient plutôt comme des médecins, ou des rebouteux un peu particuliers. Encore aujourd'hui on les désigne sous des termes divers, selon les régions et les milieux sociaux : Chasse-peine, Effraie-la-peur, Court-le-fol, Bâtisseur d'Âme, Arpenteur des Souvenances, ou encore Confesseur des Songes, mais ils se reconnaîtront toujours entre eux comme des Psycholunes. ”
Ainsi parlait la silhouette d'éther qui tremblait devant nos yeux, cernée de flammèches bleu pâle. Son image tremblait comme un reflet dans une mare mais dans ses yeux brillait une Flamme étincelante qui semblait vouloir embraser nos consciences. Que nous le voulions ou non, nous restions pendus à ses lèvres blanches.

Le Souffre-Jour
Le Génie – mais l'était-il vraiment ? ou plutôt un Revenant tourmenté de souvenirs déchirants ? – le Génie poursuivit son discours :
“ …mais Luciel poursuivait un but personnel. Il était obsédé par des visions issues de souvenirs qui n'étaient pas les siens. Il était tourmenté par l'image d'une Orbe qui était sa prison. Il se mit en quête d'un Éternel oublié et apprit bien des choses sur les Muses, sur Janus et sur Diurne. Il ne fut guère étonné lorsqu'un vieil ogre vint le trouver pour lui révéler qu'il portait une Flamme et qu'il était parmi d'autres un héritier de la Flamboyance et un Champion des Muses.
Luciel de Libremont et Armador de Guisel, souvent par l'intermédiaire de leurs agents respectifs, se livrèrent dès lors à une guerre secrète mais acharnée, par le biais

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

d'assassinats, d'escarmouches, d'embuscades et de duels, mais plus encore au travers de leurs enquêtes croisées, de vol d'ouvrages poussiéreux, de rapts d'informateurs, de rumeurs et de fausses informations, dans une course éperdue à travers l'Harmonde dont l'enjeu était la découverte du refuge de Diurne.
Armador de Guisel prit un avantage certain lorsqu'il parvint à inoculer le Maljour à Luciel. Il disposait en outre des Reliques de Sainte Héliame et mit à jour des textes écrits par ses premiers disciples. Il fut ainsi le premier à découvrir la prison de l'Éternel. Peu après, un poignard ténébreux crevait l'Orbe qui le protégeait tout en le retenant prisonnier. Armador crut sa mission accomplie.
En 1299 Luciel, à l'agonie, retrouva toutefois à son tour l'emplacement de l'Orbe, autour duquel poussait à présent un gigantesque arbre ténébreux. Il s'aperçut que l'Arbre avait le pouvoir de le préserver des atteintes de la maladie et que ses branches s'ouvraient devant lui et l'acceptaient. Avec une poignée de fidèles, il fonda le Collège du Souffre-Jour et se mit au service de son Principal : Diurne lui-même. Ils mirent sur pied l'école qui formerait dorénavant les éminences grises au service de Janus et au sein de laquelle ils prendraient soin de l'âme tourmentée de ce singulier cas d'étude.
Grâce à la magie du Pollen, le Souffre-Jour resta toujours secret, et tandis que des psycholunes se succédaient au chevet de l'enfant solaire, la plupart des membres de cette confrérie ignoraient la nature du Collège mais prodiguaient leurs talents à travers les Royaumes Crépusculaires, soignant les esprits troublés tout en perpétuant une Tradition occulte liée à l'existence de Diurne, une Tradition confuse, mêlant les anciennes vérités aux mensonges répandus pendant la lutte entre Armador et Luciel. Les meilleurs d'entre eux, ceux qui se révélaient capables de comprendre et d'aimer un tel Principal, étaient contactés par nos soins et venaient nous rejoindre au chevet de l'Enfant Diurne. Les autres pratiquaient notre art auprès des mortels, sans rien connaître de la vérité du Collège du Souffre-Jour.
Puis, enfin, vint Agone de Rochronde, l'Héritier, le successeur homicide. C'est à moi qu'échut la lourde charge de le tromper pour que son destin s'accomplisse. Oui, c'est moi qui reçus la Sentence de Janus m'intimant l'ordre de respecter la volonté de Diurne, c'est moi qui fus ainsi contraint de laisser renaître l'assassin dans l'âme de l'Itinérant. Et je dus faire semblant de ne rien avoir compris du stratagème de Lerschwin. Mes larmes furent pourtant sincères lorsque l'Enfant s'éteignit, mais il m'avait ordonné de laisser ce crime se perpétrer. Oui, bien que je ne fis que respecter la volonté des Éternels, ma haine à l'égard d'Agone fut véritable. Comme il m'avait été ordonné, je le pourchassai et finis par faire de lui la créature de l'ombre qu'il devait devenir.
Oui, mon nom est Élios et c'est moi qui transperça d'épines du Souffre-Jour les mains d'Agone de Rochronde. Comme on m'avait ordonné de le faire. ”

Aujourd'hui.

De nos jours, les Psycholunes sont orphelins de leurs maîtres spirituels, mais peu le savent. Le Collège du Souffre-Jour n'est plus que ruines depuis la “ mort ” de Diurne et la plupart des Psycholunes qui l'avaient en charge sont morts. Les autres, qui n'étaient pas dans le secret, continuent à pratiquer et à répandre la Tradition, un savoir qui au-delà de son aspect ésotérique n'en est pas moins riche d'enseignements sur la nature profonde de Diurne, sur son histoire et son essence, sur ce qu'il représente réellement parmi les Éternels. Il est bien plus que le principal d'un collège disparu et que le maître des souffre-jour, comme les Psycholunes du Collège avaient trop tendance à le croire. Une poignée seulement de psycholunes actuels connaît le lien entre Agone et Diurne, et parmi

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

ceux-là, nombreux sont ceux qui croient encore à la version selon laquelle le Premier Baron est l'assassin de l'Éternel. Un tout petit nombre, parmi lesquels se rencontrent les plus perspicaces et ceux qui, ayant été inspirés, sont mieux informés de la cosmogonie de l'Harmonde, un tout petit nombre connaît la vérité et l'héritage qu'il fut donné d'assumer à Agone. Mais pour ceux-là s'ouvrent de nouveaux mystères : en quoi consiste réellement cet " héritage " ? que reste-t-il à présent de l'Éternel du Jour ? Où est-il ? Est-il seulement encore de cet Harmonde ? sous quelle forme ? Faudra-t-il reporter sur Agone le culte de Diurne et la Tradition ou au contraire pourchasser l'usurpateur ? Combien d'autres souffre-jour Agone a-t-il répandu à travers l'Harmonde ? Comment les contrôler ? Quelle place peuvent-ils prendre dans la lutte entre les Éternels ? Quels liens ont-ils conservé avec Diurne ? Autant de questions qui intéressent également au plus haut point le Maître du Semblant. Ce n'est qu'aidés par l'Inspiration et en faisant le lien entre la Tradition ancienne et la nouvelle configuration des pouvoirs au sein de l'Harmonde que cette poignée de psycholunes avertis aura une chance de trouver les réponses avant l'Ennemi et de reprendre en main l'héritage qui leur a échappé lors de la chute du Souffre-Jour.
Être psycholune aujourd'hui consiste simplement, pour un Terne, à user de son savoir pour comprendre les gens et soigner les maux de l'esprit, comme un médecin un peu particulier, et à conserver une tradition plus ou moins incompréhensible, plus ou moins liée à sa pratique médicale. La plupart des psycholunes ignorent que des agents du Masque pourraient venir les pourchasser en tant qu'héritiers de Puisame, que leurs connaissances plus ou moins ésotériques pourraient les placer au cœur d'une lutte entre Éternels. Un psycholune Inspiré peut en comprendre les enjeux et décoder la Tradition.

Charge : Psycholune (2)
Vous êtes un psycholune. Vous faîtes partie de cette confrérie à deux visages qui d'un côté enseigne un savoir inédit sur l'Esprit humain et saisonin, son fonctionnement, ses troubles et les moyens de les guérir, un art de partager ses affres et d'explorer ses plus sombres territoires ; et d'un autre côté perpétue une tradition secrète vouée au culte de Diurne et à la recherche de ses secrets. Vous êtes assuré d'être bien reçu par la plupart de vos confrères : vous connaissez les symboles ésotériques qui vous font reconnaître comme tel par vos semblables et vous distinguent des charlatans qui usurpent votre nom... mais qui vous dissimulent aussi aux yeux des Archévistes et de leurs affidés qui pourraient vous reconnaître comme un héritier de leurs ennemis. Vous devrez bientôt prendre un disciple pour lui enseigner vos connaissances. Mais vous êtes surtout reconnu comme un praticien compétent, l'un des rares capables de soigner les atteintes de l'esprit, mineures ou graves. On vient de loin pour vous consulter.

Deux profils différents peuvent vous donner accès à cette charge qui vous octroie la compétence secrète Psychologie (ou Psychonirie si votre chère EG trouve que ça sonne mieux) au niveau 1 (mais vous seriez bien avisé de la développer davantage). Tous doivent disposer de la compétence Médecine (spécialité : maladies mentales), doublée soit de la compétence Culte (Diurne) à 4 soit de la compétence Harmonie (spécialité Diurne) à 5. Ceux qui connaissent le Culte de Diurne ne font que répandre la Tradition confuse, sans y distinguer légendes et vérités, ceux qui connaissent plutôt l'Harmonde connaissent moins bien l'histoire de leur confrérie mais sont mieux à même de la replacer dans le contexte de la cosmogonie de l'Harmonde.

La compétence psychonirie permet d'appréhender l'état d'esprit de quelqu'un,

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

de deviner ce qu'il cherche à cacher, aux autres ou à lui-même mais aussi de soigner les afflictions mentales d'origines naturelles (c.a.d. non magique, quoique... cela peut se discuter, au cas par cas.) Elle doit généralement s'exercer au gré d'une discussion, mais dans certains cas particuliers la simple vision du comportement d'une personne peut vous renseigner sur son état d'esprit. Une réussite en psychonirie contre la VOL de l'interlocuteur permet de découvrir si elle est en train de mentir mais bien plus encore : si elle a peur, si elle est contrainte d'agir ainsi, et plus généralement si elle est à l'aise ou tourmentée, sûre d'elle ou hésitante, quelle est la force de son caractère, quels types de motivations sont les siennes, si elle fait preuve d'hypocrisie, si son comportement est conditionné par une crainte irrationnelle, etc. etc. (tout ce que l'EG estimera possible de vous révéler sur son état d'esprit, en fait). Pour aller plus loin que cette impression générale et en trouver les causes, une discussion poussée reste nécessaire, au cours de laquelle la personne étudiée doit accepter de parler à cœur ouvert. Pour gérer la chose, imaginez que c'est un peu l'équivalent dans notre monde (outre la connaissance théorique des types de comportements et de la nature des troubles courants) de la psychologie ET de la psychanalyse (avec toute l'importance que l'inconscient et les rêves peuvent avoir dans la pratique, d'où le nom de psychonirie qui s'est imposé pour cette discipline étrange.) mais aussi de l'intuition, de l'empathie, de ce sixième sens qui fait que l'on comprend les autres lorsqu'on est à leur écoute, etc. Elle permet également de masquer ses propres sentiments mais bien mieux que ne le ferait la compétence baratin, par exemple. Notamment, si ça vous va, chère EG, une réussite dans cette compétence permet aussi de contrer les investigations magiques : vous savez assez masquer la vérité, à vos propres yeux s'il le faut, pour qu'un mage ou un Harmoniste qui sonderait votre esprit vous croie sincère, quel que soit votre mensonge. Vous êtes également capable de faire passer, au delà des mots, des impressions plus ou moins trompeuses sur votre état d'esprit. Pour faire autre chose que simplement comprendre les gens, des limitants tels que Diplomatie ou Baratin peuvent toutefois être légitimes, selon le cas de figure.

Quelques exemples d'utilisation de la compétence (à titre purement indicatif) :

Diagnostiquer une névrose bien précise :
si le sujet est coopératif : INT + psychonirie Diff. 20
sinon : PER + psychonirie Diff. 25
La soigner : CHA + psychonirie Diff. 15 (mais nécessite du temps et la coopération du sujet)

Diagnostiquer une psychose : PER + psychonirie Diff. 15
La soigner : CHA + psychonirie Diff. 30 (et le temps nécessaire se compte plutôt en mois…)

Note 1 : on doit pouvoir obtenir les mêmes résultats que ci-dessus avec Médecine (spé : maladies mentales) mais pour simuler le fait que les techniques inédites de psychonirie sont plus efficaces, on peut d'une part estimer que la médecine traditionnelle considère incurables certaines maladies mentales ou les ignore (alors que psychonirie permet de les connaître et de les soigner) et d'autre part que pour soigner certaines atteintes psychiques avec la compétence médecine, les difficultés données ci-dessus sont augmentées de 5 (ou plus, à la discrétion de l'EG).

Note 2 (petit rappel de base, source : dictionnaire encyclopédique Larousse) : Une névrose est une affection psychique perturbant la personnalité et la vie sociale, et dont le sujet est conscient. Elle n'est pas pathologique mais provoque des symptômes mentaux (ex : anxiété),

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

somatiques (ex : spasmes) et des troubles du comportement (ex : agitation). Les principales sont les névroses d'angoisse, obsessionnelle, phobique et hystérique.
Une psychose est une altération profonde de la personnalité et des fonctions intellectuelles. Le sujet n'est pas conscient de son mal. Elle est généralement chronique et les symptômes en sont délires, hallucinations, personnalité pathologique (ex : psychopathie). On distingue généralement la psychose maniaco-dépressive, la paranoïa et la schizophrénie.
Bien sûr toutes ces définitions peuvent changer en Harmonde (et n'être pas si précises). En outre, Ténèbre et Perfidie viennent souvent compliquer tout cela.

Autres exemples d'usage de la compétence psychonirie :

Soupçonner rapidement un trouble mental chez un individu : PER + psychonirie Diff. 18
Connaître les effets d'une plante susceptible d'aider aux soins de ces troubles : INT + psychonirie Diff. 15 à 25 (selon rareté de la plante) limitant Herboristerie.
Deviner qu'un interlocuteur ment : PER + psychonirie contre CHA (ou CRE) + compétence utilisée (généralement baratin ou éloquence)
Changer l'humeur de quelqu'un (calmer sa rancœur, provoquer sa colère, etc.) : CHA + psychonirie contre VOLx2
Deviner une cause surnaturelle au comportement de quelqu'un : PER + psychonirie Diff. 25
Interpréter un rêve :
Pour un rêveur dont on connaît la personnalité et/ou le vécu : INT + psychonirie contre CREx2 du rêveur
Pour un rêveur qu'on ne connaît pas (mais avec son concours actif) : INT du rêveur + psychonirie contre CREx2 du rêveur

Quelques psycholunes notables :

- Le docteur Adragant officie en Abyme, en tant que “ conseiller en psychologie démoniaque ”. Il est le fils du lunetier qui créa les verres démoniaques capables de percevoir les ombres lunaires. En marge de l’intrigue qui porta Maspalio sur le devant de la scène (cf. *Aux Ombres d’Abyme* et *la Romance du Démiurge*) il se renseigna, après ses études auprès d’un psycholune, sur les démons lunaires et sur les Opalins de la Romance, fasciné par l’existence de tels sentiments chez des démons. Conjurateur lui-même, il eut la sagesse de s’arrêter à temps dans la descente aux Abysses et ne pas devenir un Ténébreux. Il s’est passionné pour l’étude de la psychologie particulière des Démons. À présent, il vend ses conseils sur la façon de traiter avec ces créatures en tenant compte de leur esprit tortueux. Ses conseils, chèrement vendus, permettent de négocier des Connivences fort avantageuses.

- Asphodelfte d’Arguillance est un satyre psycholune des Communes Princières spécialisé dans un usage quelque peu personnel, pour ne pas dire dévoyé, de la psychonirie. En effet, il sait lever les tabous et briser les inhibitions de ceux et celles qui selon lui ne sont pas assez libérés, sexuellement s’entend. Après avoir perfectionné cet art à son profit, il monnaye à présent ses services pour “ guérir ” la frigidité réelle ou supposée des épouses et autres objets du désir de ses clients. Cela peut aller de l’épouse jugée trop peu ardente par un mari libidineux à la prisonnière trop fière d’un sultan keshite, en passant par l’ogre trop peu attiré par les garçons au goût d’un soupirant, ou la fée noire complètement fermée à ce genre de préoccupations. Son commerce l’amène bien souvent à travailler pour de riches rustres ou des personnalités plus sinistres encore, comme des Ténébreux ayant à s’accommoder de la peine “ déviance sexuelle ”, même s’il lui arrive de venir en aide à d’honnêtes couples véritablement en détresse. Néanmoins, la plupart de ses confrères qui auraient connaissance de ses

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

activités jugeraient qu'il s'agit d'abus inacceptables et tout à fait contraires à la déontologie des psycholunes.

- Aux Roches Pourpres (cf. *Les Cahiers Gris* p. 80 - 89) Maître Célimon faisait son humble office de psycholune, passionné par l'esprit si particulier des ces troublantes créatures que sont les méduses. Il reste une référence en matière de compréhension du lien entre une méduse et ses serpents. Une cure sous ses soins permet, dit-on, à toute méduse de manipuler les danseurs, même selon la voie claire du Jornisme, sans risquer de compromettre son lien avec ses serpents. On raconte même qu'après de nombreuses conversations avec Célimon, une jeune méduse prénommée Ossane put vivre pleinement son amour pour un farfadet sans que ses serpents n'en prennent ombrage. Il songeait à prendre un disciple. Malheureusement pour lui, ses observations le menèrent à deviner la nature du couple dirigeant, Iriena/Alfah. Quelques mots de trop attirèrent sur lui le courroux d'Iriena. Il a prudemment fait marche arrière et ne parle plus de ses hypothèses sur les deux sœurs, mais Iriena a la rancune tenace et pense à présent qu'il serait préférable d'éliminer l'impudent psycholune.

- Le Docteur Balbuse, célèbre psycholune de Lorgol, médecin personnel d'un grand Baron d'Urguemand, est devenu fou lui-même. Il s'est persuadé, sur la base d'ouvrages de la Tradition de Puisame mal compris et de rumeurs erronées sur l'Inspiration, que l'âme du défunt Diurne s'est réincarnée en myriade de fragments dans l'esprit de chaque mortel. Il cherche à présent un moyen de récupérer cette part de Diurne à son seul profit, afin de devenir l'Éternel qui remplacera Diurne. Il en est venu à penser que seuls des meurtres sanglants lui permettraient d'extirper de ses victimes la part solaire qui est en eux et qu'ils galvaudent en vivant leur misérable et terne existence. Il ne lui reste plus qu'à mettre au point le rituel des meurtres qu'il projette pour passer à l'action, ses premières cibles étant les prostituées, les miséreux voire les truands des Bas-Quartiers de Lorgol. (Bon... tout le monde connaît Jack l'Éventreur, inutile de vous faire un dessin ! Sauf qu'en Harmonde, l'Effroi généré, la Perfidie des actes commis pourraient intéresser bien d'autres acteurs...)
Faudivine, la jeune femme dont il a fait son disciple, est en train de diagnostiquer le délire mégalomaniaque de son maître, mais étant donné le respect qu'elle lui voue, et que le Dr Balbuse n'est pas passé à l'acte, elle n'ose pas encore se l'avouer.

Drames

- **Élios le Psycholune** est peut-être, dans cet histoire, un agent de Janus, le traître nécessaire qui doit endosser le rôle ingrat du " méchant " pour que la quête initiatique du héros, Agone en l'occurrence, s'accomplisse. Vous pourriez alors surprendre vos Inspirés en en faisant un Génie, le meilleur et le plus tragique serviteur de Janus qui soit. Au contraire, vous pouvez aussi considérer qu'Élios n'est qu'un Revenant, qui peut avoir été manipulé par le Masque, surtout s'il croit encore avoir accompli une belle et glorieuse (bien qu'ingrate) mission. Il n'en aura pas moins sûrement des choses à apprendre aux Inspirés.

- **La Chapelle de Douceîruine** a été récupérée par les Liturges, et des Archévistes y montent secrètement la garde dans l'espoir de voir s'y présenter les héritiers des Seleneïdes, psycholunes ou autres (n'importe qui semblant être au service de Janus ou de Diurne... de simples Inspirés par exemple). Les Reliques de Sainte Héliame y sont à présent enfouies, à vous de voir ce que son tombeau peut contenir d'objets magiques, d'ouvrages ou d'indices sur Diurne ou sur l'Esprit en général. Toutefois, les Liturges ont choisi

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

de situer officiellement le tombeau de la Sainte au cœur de la ville de Neuvêne, bien plus accessible aux pèlerins, lesquels contribuent à l'épanouissement économique et au rayonnement religieux de la capitale.
Retrouver la Chapelle de Douceîruine n'est donc pas si évident : les lieux de cultes attribués à Sainte Héliame sont nombreux en Provinces Liturgiques. En réalité, elle était située à la frontière avec la Janrénie, au Nord de la Mer des Tristes. Au fil du temps, la baronnie de Douceîruine est passée d'un royaume à l'autre. Finalement, les Liturges se sont assurés de garder la Chapelle sur leur territoire, mais le reste du domaine s'étend au delà de la frontière, en Janrénie. Là, ses terres ont été divisées en deux baronnies distinctes : La Basse Erwin est constituée de plaines verdoyantes à l'intérieur du Royaume (on ne la désigne plus que comme " la Marche Erwin " , faute de lui opposer un domaine qui se nommerait " Haute Erwin ") et Gloucermine (de " Glousse Hermine ", d'après l'étymologie populaire) est un domaine frontalier avec les Provinces Liturgiques, une bande de terre constituée principalement de marécages. Dans ce dernier, la vieille superstition liée au miroir de divination est attribuée à presque toutes les vieilles chapelles délabrées (qui sont nombreuses : à chaque invasion liturge, les nouveaux occupants en construisaient de nouvelles). Tout ceci ne devrait néanmoins pas être trop compliqué à démêler, en dépit des légendes fantaisistes qui font remonter la création des deux domaines à la Flamboyance, à condition de disposer des bonnes archives et de ne pas se laisser abuser par les traditions prétendument séculaires qui réinventent une histoire à ces terres, tantôt glorieuse (Erwin serait un héros conquérant qui rétablit le roi de Janrénie sur son trône) tantôt anecdotique et populaire (la légende de l'hermine moqueuse, par exemple, est en fait tirée d'une fable urguemande).

- **La mort d'Héliame** reste mystérieuse : était-elle une Inspirée Harmoniste, qui se changea, peut-être, en Génie, ou seulement une Terne soumise au pouvoir d'une Lueur ? Elle peut ainsi avoir totalement disparu ou être devenue un Génie, ou bien un Revenant, voire un mort-vivant au service de l'Ombre et/ou du Masque. Quoi qu'il en soit, ce qui reste d'elle doit être une source de savoir inestimable pour quiconque s'intéresse aux Lueurs et aux pouvoirs de Diurne.
L'une des versions de sa mort raconte qu'elle rencontra l'âme sœur. Un séduisant jeune homme qui sut ravir son cœur durant ses dernières années. Celui-là même qu'elle aurait vu dans le miroir cerclé d'ivoire dans la Chapelle. L'ennui est qu'avant de le rencontrer elle n'avait jamais évoqué une telle vision, se contentant de parler de la Lueur. Que ce bel inconnu soit un musicien talentueux, joueur de cistre et peut-être de clavecin a-t-il quelque chose à voir avec l'apparition de ces souvenirs inédits ? que penser alors de la version de l'histoire de sa mort qui prétend que ce sont ses disciples eux-mêmes qui la tuèrent ? Mais peut-être tout ceci n'est que fable pessimiste entretenue par l'Ennemi et qu'au contraire son Génie constitue une chance inouïe de fonder un sanctuaire au sein de la Province Liturgique ?

- **La Lueur de la Chapelle de Douceîruine** fut privée de son refuge (le vitrail) lors de l'attaque contre Luciel. Elle se réfugia dans les reflets sur les verres de ses besicles. (Mais peut-être d'autres érudits, ou des Inspirés, viendront-ils encore la chercher dans la Chapelle ?) Que sont devenus ces besicles ? Sont-ils enfouis dans une crypte des ruines du Souffre-Jour ? Se sont-ils passés de mains en mains jusqu'à celles d'Élios ? ou bien le tombeau de Luciel se trouve-t-il dans un tout autre endroit (dans la crypte du Fort de Libremont, en République Mercenaire ?), ses descendants gardant ses reliques sans en connaître les pouvoirs ? ou peut-être un

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

Terne imbécile et prétentieux en fait-il quelque part un usage inconsidéré ?
Et quels sont ses pouvoirs ? certains parlent de leur capacité à protéger leur porteur des illusions visuelles mais ce ne sont peut-être pas les seuls. D'après cette histoire, la Lueur n'a jamais été mise en présence de Démons, quels seraient ses pouvoirs face à aux ? Les témoignages sur l'évasion de Luciel de la chapelle restent peu sûr : ils sont peut-être exagérés. (Bref, c'est une Lueur que les Inspirés peuvent retrouver, et elle est liée à un instrument jouant sur la vision... après, à vous de voir les pouvoirs que vous accordez à ces êtres.)

- **Les meilleurs Eïdelios, devenus morts-vivants**, n'ont pas disparu. Complètement déments, ils n'en disposent pas moins de connaissances théoriques phénoménales, dans tous les domaines. Armador de Guisel était évidemment un Masquard (qui n'a pas forcément disparu) et les Eïdelios non-morts sont devenus des Félons très puissants. Ils sont au courant de bien des secrets très anciens, il est fort dommage pour l'Inspiration que de tels secrets soit l'apanage du Masque. Ils se réunissent une fois l'an, la première nuit de l'automne, dans la Chapelle de Douceîruine, pour célébrer tous ensemble leur éternité et rendre hommage au Maître du Semblant. En fait, chacun d'entre eux contrôle sa propre société d'agents du Masque :

Les Archévistes peuvent être des créatures perfides capables de voler le savoir d'une personne, changeant un érudit en imbécile ignorant. Des vampires du savoir en quelque sorte, toujours assoiffés de nouvelles théories, des bibliothèques vivantes mais qui consultent leurs lecteurs eu lieu de l'inverse. Ils détiennent ainsi une somme de savoir immense, mais le prix à payer pour obtenir d'eux des renseignements est bien sûr élevé, et source de Corruption. Les Archévistes recherchent toujours maladivement les héritiers des Seleneïdes, auxquels ils vouent une haine sans bornes. Cette haine semble les aveugler puisqu'ils n'ont toujours pas été capables, à quelques exceptions près, de faire le lien avec l'ensemble de la confrérie des psycholunes. Mais ils ne sont pas les seuls à s'être constitués sur la base de la branche des Eïdelios corrompus.

Les relieurs qui créent les livres vivants présentés p. 277 du LdB sont ceux qui ont cru les paroles d'Armador de Guisel : " grâce à vous le savoir sera toujours vivant ! "... il parlait bel et bien au premier degré !

Les Curieux Dévoreurs furent des Eïdelios, mais il faut à présent parler de créatures pour les décrire, et non plus d'êtres humains ou saisonins. Ils illustrent l'expression " être dévoré de curiosité ". Ce sont des parasites, ils végètent dans certains ouvrages, bien souvent des livres maudits du masque, mais principalement les ouvrages hérités du Collège de Puisame, où qu'ils puissent être à présent. Sous diverses formes : une illustration qui prend vie, un signet serpentiforme qui s'anime, une tache d'encre jamais sèche qui marque les doigts du lecteur et se développe sur sa peau en une forme inquiétante, etc. Dès qu'ils le peuvent , ils se jettent sur leur victime et s'insinuent soit dans son Corps (s'ils sont physiques) soit dans son Âme (s'ils sont fantomatiques) occasionnant le gain d'un point d'aspect noir. Ensuite, ils se nourrissent des connaissances de la victime : à chaque fois qu'elle utilise une compétence de savoir, ou au minimum une fois par semaine, celle-ci perd un niveau dans une compétence de savoir (sauf les deux derniers points de sa langue maternelle) et 1D10 points de vie que le repos peut toutefois lui faire regagner. Lorsque toutes les connaissances ont ainsi été dévorées, la victime perd un point de vie par semaine, sans guérison possible. Elle n'a plus dès lors qu'une solution pour pouvoir survivre : apprendre encore et encore,

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

développer ses connaissances le plus vite possible pour nourrir le parasite. La perversion supplémentaire est que les connaissances qu'elle a déjà perdues et oubliées ne suffisent plus à rassasier la créature qui la dévore de curiosité : elle a besoin de nouveauté. Ainsi par exemple, si un érudit rongé par un Curieux Dévoreur a perdu ses 6 niveaux de compétences Herboristerie, il ne possède plus la compétence qu'à 0 mais devra faire des recherches équivalentes au passage du niveau 6 à 7 pour endiguer sa perte de points de vie. Puis du niveau 7 à 8, etc. Il est clair que la victime ne gagne qu'un sursit. On ne connaît pas avec certitude de moyens de se débarrasser d'un Curieux Dévoreur, certains supposent que de converser sur un sujet pointu avec un érudit permet de détourner l'appétit de la créature vers ce savant et de lui faire quitter le corps de sa victime pour aller investir celui de l'érudit. Une telle technique s'il était avéré qu'elle fonctionne n'en serait pas moins égoïste et perfide... Une autre tradition veut que l'on puisse lire sans risque les ouvrages infestés de ces créatures si l'on porte des besicles dont les reflets sur les verres abriteraient une Lueur.

Le Maljour est une maladie perfide, au même titre que la Mort Lente. Elle est principalement colportée par une sorte de guêpe, parfois nommée Trouble-Tête, Frelon du Sage, ou Mouche-à-Science. Cet insecte présente l'étrange particularité d'être attirée puis énervées par l'activité intellectuelle : lire un livre, déchiffrer une énigme, écrire un poème, débattre d'un sujet pointu, opposer à quelqu'un une objection argumentée, etc. peuvent attirer des Frelons du Sage qui circuleraient dans les parages. Elles tourbillonnent alors autour du malheureux, perturbant sa concentration. Si celui-ci tente de les chasser, il s'attire leur colère et elles tentent de le piquer. Bien plus, elles semblent dotées d'une forme de conscience puisqu'elles font preuve de ressentiment : elles sont capables de revenir le piquer dans son sommeil. La piqûre est peu douloureuse mais peut inoculer le Maljour. La mise en contact d'une plaie avec les brûlures d'une victime de la maladie peut générer une contamination, mais ce cas de figure est assez rare mais bien qu'il semble issu du venin des Trouble-Tête, le Maljour est bien une maladie.

Le Maljour :
Virulence : 20
Périodicité : 15 jours
Rareté : 22
À 5 points de gravité, la peau du malade se couvre de plaques rouges, brûlantes et douloureuses, assez semblables à des " coups de soleil " qui ne guérissent pas. À 10 points, la fièvre le gagne et ne le quitte plus. À partir de cet état, chaque point supplémentaire baisse d'autant la PER du malade pour tout ce qui touche à la vue (arrivé à 0, le malade devient bien sûr aveugle), les symptômes commencent par des crises de migraines ophtalmiques : le malade souffre d'un court mais vif mal de tête accompagné de troubles de la vue, celle-ci est brouillée par une tache de couleurs scintillantes au centre de son champ de vison. La tache s'élargit puis disparaît au bout d'une heure mais elle laisse une séquelle : un point lumineux dans le champ de vision du malade. Chaque crise le laisse ainsi un peu plus ébloui, de façon permanente cette fois. Peu à peu, sa vision est éclipsée par un champ d'étoiles, et fermer les yeux ne le libère pas. À partir de 15 points de Gravité, ses nuits cessent de lui apporter le repos et il ne peut plus regagner le moindre PdV de cette façon. À partir de 20 points de gravité, chaque point supplémentaire occasionne des brûlures irrémédiables faisant perdre définitivement 1D10 points de vie. On finira par retrouver le malade complètement calciné.
Le seul remède connu est une décoction d'herbe appelée herbe de lune (rareté 18, PUI 5) et connue par ailleurs des Psycholunes comme remède à l'hystérie. Chaque point de PUI améliore d'autant le

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

jet de résistance au Maljour. Fumer cette herbe en état de bonne santé provoque une douce et paisible euphorie mais aussi une baisse de température qui occasionne fréquemment rhumes ou grippes.
Les Frelons du Sage les ont parfois perdu de vue et vivent à l'état " naturel " mais en règle générale ils nichent dans la chair de créatures du Masque, qui paraissent par ailleurs totalement normaux, mais qui vouent un culte à un ancien Eïdelios non-mort, qu'ils désignent par le titre de Prince des Sots. On les nomme parfois les Mielleux Flagorneurs, ils sont spécialisés dans la basse flatterie, les compliments exagérés, le respect mensonger et l'admiration factice. Ils n'ont pas leur pareil pour entretenir quelqu'un dans l'illusion qu'il fait preuve d'une intelligence hors du commun. Quiconque est affligé d'une trop haute opinion de lui-même est une proie facile pour ces hypocrites conseillers. Ils l'abreuveront de louanges et finiront par obtenir de lui une oreille complaisante. Dès lors, chaque jet de Baratin réussi contre la VOL de la victime fait perdre à cette dernière un point d'INT et gagner un point de Perfidie. Peu à peu, tout en le persuadant qu'il fait preuve d'une sagacité extraordinaire, dont nul autre qu'eux ne peuvent envisager la portée, ils l'encouragent par leurs conseils et leurs compliments à prendre les décisions les plus absurdes, à tenir pour idées géniales les sottises les plus énormes, à se complaire dans l'acceptation des idées reçues les plus erronées, bref, à faire preuve d'une sottise doublée d'un orgueil inimaginables. Bercée par leurs doux propos, la victime perd bientôt tout sens critique. Plus encore, elle ne supporte plus d'être contredite ou de voir ses avis nuancés ou critiqués. Elle chasse bientôt tout conseiller qui n'approuverait pas avec admiration chacune de ses décisions absurdes, elle se fâche avec ses amis qui ne partageraient pas ses idées stupides. Arrivée à 1 point d'INT, la victime est devenue dramatiquement idiote, incapable de tenir un raisonnement simple mais sûre de l'intelligence de ses décisions impulsives, du génie de ses actes les plus extravagants. Si elle dispose d'un quelconque pouvoir, les effets peuvent devenir tragiques avant que quelqu'un de sensé ne mette fin à ses agissements, quand bien même ses lubies n'ont pas déjà causé sa mort accidentelle.
Sous l'influence des Mielleux Flagorneurs, on voit ainsi des princes éclairés devenir des despotes capricieux, des savants renier leur bel esprit pour accorder foi aux théories des plus farfelues, des stratèges lancer avec fierté leurs troupes vers une mort certaine, etc. Les Flagorneurs savent mesurer leurs interventions, ils peuvent être conseillers occultes ou confesseurs discrets ou au contraire se faire nommer premier ministre, second d'un navire ou encore secrétaire particulier d'un principal, selon l'influence de l'entourage de leur victime et sa capacité à leur faire obstacle. Ils savent également doser leurs effets lorsqu'il est plus avantageux de n'influencer que par petites touches le jugement d'un homme important. Une telle victime est bien souvent plus difficile à gérer par ses proches, elle alterne un comportement normal et pondéré avec quelques éclats de bêtise d'autant plus étonnants et déstabilisants. Son entourage risque alors de lui conserver son respect et sa confiance et de se laisser entraîner aveuglément dans d'aventureuses entreprises.
Chacune de leur réussite en baratin fait également naître un essaim de Frelons du Sage qui vont errer alentour et s'attaquer à tout ceux qui, au contraire de leur victime, persistent à se livrer à des activités intellectuelles sérieuses.

Le Docte Épistolier, autre ancien Eïdelios non-mort, est une source de savoir corrompu qui pourrait bien tenter des Inspirés inconséquents – ou paresseux. Dès lors que l'on sait comment lui adresser une missive - à une adresse bien précise ne correspondant toutefois à aucun lieu réel identifié, mais que de sinistres courriers à

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

son service viennent prendre en charge - il est disposé à répondre à toute question ayant trait à un serviteur de l'Ennemi ou une créature corrompue. Ses connaissances couvrent toutes les créatures du Masque, il n'ignore rien de la nature du Pestemétal et connaît toute la biographie de Selent, par exemple. Bien souvent il peut indiquer les moyens de s'opposer à l'une de ces créatures. Toutefois, la lecture de la lettre qu'il envoie génère toujours au minimum le plus grand nombre de point de Perfidie que la fréquentation de la créature en question pouvait octroyer, sans jet de VOL possible. Par exemple, lire une missive du Docte Épistolier qui décrit les Glacevers (cf. *Le Bestiaire* p. 93) génère 17 points de Perfidie. Fort heureusement, l'encre gris pâle qu'il utilise a tendance à s'effacer et ses lettres ne restent lisibles que de 15 à 25 jours après réception.

L'une des Eïdelios était une ogresse qui gagna la vie éternelle d'une bien sombre façon : renseignée sur la nature des goules, et conseillée par Armador de Guisel, elle entreprit de dévorer volontairement des êtres infectés de Ténèbre. S'accompagnant d'une plongée dans la Perfidie, le processus ne fit pas d'elle une goule banale. Il serait plus juste de parler de vampirisme dans son cas, elle parvient en effet à maîtriser plus ou moins la faim qui la tenaille, même si celle-ci reste obsédante, mais elle ne tient sa non-vie qu'à l'absorption toujours répétée de chair humaine et saisonine. Parallèlement, elle a gardé la possibilité d'enfanter mais son mépris de la vie ne lui fait considérer la chose que sous l'angle pratique des avantages qu'elle retire encore au combat - la Furie - lorsqu'elle est enceinte. Cet état de fureur n'a plus aucun sens dans ces conditions, mais le fait est qu'il subsiste, et elle fait tout son possible pour être régulièrement dans cet état. Par ailleurs ses appétits ne sont pas seulement gastronomiques : elle est affectée d'une libido exacerbée. Son grand plaisir étant de mêler les deux genres de consommation. Ses nombreux amants sont ainsi systématiquement dévorés après l'avoir satisfait sexuellement, voire pendant. Cette ogresse n'est qu'une abjecte parodie de maternité, totalement corrompue : les nouveau-nés qu'elle engendre sont également dévorés, systématiquement s'ils sont féminins, dans la plupart des cas s'ils sont masculins. Les quelques ogres ainsi épargnés viennent grossir les rangs de son clan.

Nul ne se souvient du nom qu'elle portait autrefois. De nos jours, elle se fait appeler Sa Majesté Solune Albigouline Mortamante et tient à son titre de reine auto-proclamée. Mais ses surnoms parmi les ogres sont nombreux : Froide-Flamme, Neige-Ardente, Mille-Amants, Blanche-Braise, etc. Elle a revêtu, au fil des ans, plusieurs identités, sous des noms divers, n'hésitant pas à usurper celui d'Héliame, ou se faisant appeler Lucielle.

Son apparence est singulière : elle est très grande mais bien moins large que l'ogresse moyenne, elle en paraît ainsi presque fine, mais ses membres ont une force surnaturelle qui soutient ses talents guerriers. Elle n'a pas la rigidité cadavérique d'une goule mais ses ongles sont devenus des griffes noires et ses dents sont acérées. Sa peau est intégralement blanche, comme si le soleil n'avait pas le moindre effet sur son teint et même plus encore : sa peau est bel et bien de " couleur blanche ", comme la neige la plus pure. Elle arbore plusieurs scarifications solaires (cf. *Codex des Ogres*, pp.19 et 27). Elle aime se vêtir de bijoux et de vêtements noirs de grand prix. Sa soif de richesses est sans borne. Son apparence n'est ainsi pas dénué d'un grand charme vénéneux.

Solune Albigouline est la dirigeante d'un petit clan d'ogres, tous mâles, qui lui sont fanatiquement dévoués et la révèrent comme une déesse. Les faibles effectifs de son clan, sa vie éternelle et son apparence très remarquable la forcent à une discrétion peu compatible avec ses ambitions, mais elle attend son heure, préparant le coup de

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .

force qui la portera sur le devant de la scène.
Parmi ses nombreux rêves, on compte celui de retrouver le poignard qui blessa Diurne. Elle éprouve pour cet objet une fascination insensée : arme ténébreuse, passée entre les mains du Maître du Semblant lui-même puis principe actif de la transformation de Diurne qui créa les souffre-jour. Cet exemple est symptomatique de son ambiguïté : agent du Masque et donc alliée de l'Ombre, touchée elle-même par la Ténèbre, elle continue à remettre son âme à Diurne, elle lui voue le même respect que les autres ogres. Elle ne répugne pas à utiliser l'Embrasie, même si elle bénéficie également du Bienfait Ténébreux d'Embrasie nocturne (cf. *Codex des Ogres*, p. 28). Son plus grand rêve serait d'être celle par laquelle adviendrait la corruption de Diurne, l'Éternel passant sous la coupe du Masque comme ce fut le cas de Noxe. L'ambivalence que l'on retrouve chez Agone de Rochronde, cette alliance singulière de l'obscur et de la clarté est entièrement assumée pas Solune Albigouline, elle se verrait volontiers la maîtresse, ou à défaut la meurtrière, du Premier Baron d'Urguemand, et reine d'un nouvel Harmonde qui verrait la réconciliation de Diurne et Noxe, sous l'égide du Masque, bien sûr. Les rumeurs selon lesquelles Agone a trahi Janus la ravissent mais elle n'a pas eu l'occasion des les vérifier et n'ose encore y croire.
Albigouline est une ancienne, à ce titre elle entretient des relations avec les anciens qui dirigent secrètement les clans ogres. Sa trop longue vie l'a toutefois obligée à disparaître périodiquement pour se faire oublier. Sa dernière contribution a été de lancer la cabale qui vise à tuer Agone (cf. *La Sentence de l'Aube*, p. 158). Elle a pris soin d'initier le mouvement puis de disparaître. Elle sait que des anciens travaillent pour le Conseil des Décans et se méfient d'elle, mais d'autres anciens sont totalement sous son charme, intrigués par le mystère de son origine et ne sont pas loin de la considérer comme une nouvelle Kjalira.
Elle ne connaît pas la vérité sur le Clan Lumineux des Cornes (cf. *La Sentence de l'Aube*, p. 158) mais souhaiterait ardemment le rencontrer, considérant les Lueurs comme une arme dont elle devrait légitimement s'emparer. Elle considère n'avoir pas les moyens de mener une expédition avec son clan et cherche à s'allier ou à manipuler d'autres aventuriers pour en apprendre davantage. Elle a déjà recueilli plusieurs témoignages confus. Mais à l'inverse, des Inspirés qui la prendraient à son propre jeu pourraient profiter de son aide pour abattre le Clan Lumineux à leur profit, mais c'est un jeu dangereux.
Dans l'immédiat, elle s'est lancée dans la recherche des souffre-jour qu'Agone a pu planter en divers lieux. Sa propre ambiguïté vis à vis de l'Ombre et du Jour, sa nature même, la persuadent qu'elle pourra trouver les moyens de s'emparer de ces sanctuaires avec l'aide armée de son clan et de contrôler les arbres.

Plus généralement, toute créature ou société secrète ayant trait au savoir que vous pourrez imaginer peut être liée à l'histoire des disciples d'Héliame et aux psycholunes (et surtout au Masquard Armador de Guisel) et chercher, au delà de ses perfidies ordinaires, à s'intéresser à ces derniers, et plus généralement à pourchasser tout ce qui touche de près ou de loin à Diurne.

L'auteur : Fred le Farfelin
e-mail : ruysschaert@lyon.cemagref.fr

Les textes publiés sur ce site le sont avec l'autorisation expresse de leurs auteurs et dans le cadre strict du Souffre-Jour. Vous pouvez les télécharger et les imprimer pour en faire un usage personnel, mais en aucun cas les diffuser sur quelque support que ce soit, à titre gratuit ou onéreux. Pour en savoir plus sur la législation régissant la propriété intellectuelle .



BOKKOR

Villes
Bookor-la-jeune, Bokkor-la-vieille, Kokarri

Villages et tribus
Diast, Solik, Nungh, Logh, Gunboh, Koa, Begma, Bosk

Ruines
Larsha, Oskam

Jungles
Jungle des princes gueux, Jungle de Lumbeba, Jungle des Clamards, Jungle de l'Anglue, Forêt d'Aolis

Montagnes et collines
Mont Manikhon, Mont Sorikhon, Monts Ailés, Monts des Clameurs, Monts des Mortes-Landes, Volcan de Wyrm, Collines de Modos

Iles
Ile de Mû, Ile de Gohan, Ile Tambour

Lacs
Lac de l'Archéonte, Lac de Kromis

Maître Rodin Codevrigg, que votre barbe s'allonge milles hivers encore.



Je vous envoie ici la traduction de la stèle d'or que nous avons trouvé ensemble lors de notre voyage à Mudine, parmi les affaires de l'infortuné itinérant de Préceptorale, aux os blanchis par le soleil de Keshe.
La langue semble être celle d'un dialecte anciennement parlé par les humains de Bokkor, ou en d'autres terme : en Keshite ancien, pré-flamboyant et prè-saisonnin. Il m'a fallu l'aide de nombreux érudits, dont celle du très Cornu Brûm Molina ; ainsi que du secour (à mon grand regret) de la mémoire ancestrale d'un démon sinolple, pour parvenir à cette traduction :

« *Il existe sur l'île aux Wyrms, un mont perdu dans la jungle, qui crêve l'océan d'arbres pour lancer sa roche à l'assaut des orages. Ses flancs fouettés par les vents, sont gardés par la «filles des nuées» (la « Logg' kihmon » en langue ancienne) et de soudaines tempêtes aux éclaires vengeurs, se chargent d'éliminer les importuns.*
Sur la cîme, verdoie pourtant le jardin des Symétries. Baigné de brume, d'arbre aux essences rares et de fleurs disparues, il dissimule un chemin aux dalles d'argent, qui mène à la demeure du Sphinx, perché sur son socle de marbre blanc. Répondre avec sagesse à la question qu'il pose, détermine son humeur et le destin qui attend l'imprudent, car le Sphinx ne souffre pas l'ignorance.
Les araignées qui peuplent son jardin, tissent le destin de leur fil et nul ne saurait en réchapper si d'aventure ses pas le menaient à choire dans une de leur toiles. Elles tissent pour le Sphinx le parchemin des Grand Vœux. Il est le Grand Scribe de Manikhon et traduit pour lui sa colère et sa joie aux mortels. Sa mémoire renferme le Mot des Origines, celui qui donna naissance à tous les autres et à l'art de penser sur l'Harmonde. Il fut le premier mot prononcé par le Temps, porté par ses vents aux oreilles des mortels.
Répondre à la question du Sphinx, dévoile le Mot et permet de se souvenir de tous ceux qui furent dis depuis la première parole prononcée.
Connaître ce mot ouvre la porte de merveilles oubliées. »

J'ai beaucoup ruminé ces informations depuis quelques semaines et j'en suis arrivé à la conclusion suivante : que l'on coupe mes cornes d'onyxium si la « Logg'Kihmon » n'est pas une dryade, gardant la cime du mont en question. Qui d'autre à part cette Merveille, parle mieux aux vents et aux tempêtes ? Si ma théorie s'avère exacte, un groupe d'inspirés permettrait alors de communiquer avec elle et peut-être d'acceder à ce jardin fabuleux. De plus, le mont en question se trouve bien à Bokkor et surplombe en effet la jungle des Princes-Gueux. En sachant que le culte de Manikhon n'est autre que celui de Janus et en associant les araignées mentionnées aux araignées du destin du même Eternel (qui tissent le papier qui reçoit ses ordres) on pourrait en conclure que ce Sphinx serait le scribe de Janus et le rédacteur de ses Sentences. Enfin, le mot qui « ouvre la porte des merveilles oubliées » n'est-il pas celui qui donnerait accès à la légendaire « caverne aux merveilles » de l'île renfermant d'antiques armes mécaniques et tremble-terre ?
Peut-être est-ce dut à ma récente intronisation, mais à mon grand étonnement, le conseil des Décans ne s'est pas montré enthousiaste au sujet de cette découverte et à vite étouffé mes révélations par des réponses amusées. Peut-être qu'un petit voyage de vérification personnelle s'imposerait pour le bien de l'Inspiration…
Préparez votre dirigeable à pédales et à propulsion minautorine, ami nain, je serai en Janrénie, où vous savez, le moi prochain.

Amicalement votre, Dédale Tésinos.
Sigile Minotaure.



Bokkor

Légende

- Jungle
- Savane Dense
- Savane
- Marécages
- Mines
- ... d'Or
- ... de Diamant
- Barière de corail
- Villes (+ de 1500 habitants)
- Villages (- de 300 habitants)
- Ruines
- Roi Jumeaux
- Prêtres
- Esprits Ailés
- Artisans
- Marchands
- Officiers
- Lanciers
- Femmes
- Serviteurs
- Mendiants

N

25 Km

L'île du bout du monde est un lieu sauvage et mortel pour celui qui n'en connait pas les règles de survie. Mais c'est également un lieu marqué par les histoires les plus antiques de l'Harmonde et porteur d'événement futurs qui en définiront le destin. Car au plus profond de ses jungles, sommeil un savoir millénaire et futuriste, qui donnerait à celui qui le découvre, le moyen de faire trembler les Royaumes Crépusculaires.

Villes

Bokkor-la-jeune : Cette cité portuaire est la plus connue des Boucaniers qui pensent qu'elle est la capitale de l'île. Les marchands intrépides et audacieux s'y rendent pour échanger des armes et des produits manufacturés contre des pennes d'autruche remplis de poussière d'or (*Livre de base*, p. 39). La ville est construite sur trois terrasses qui descendent jusqu'au niveau de la mer. La première, où se trouve le port, est nommée « Le quartier d'ivoire » et ressemble à s'y méprendre aux rues de Tortage la rouge. C'est le quartier des étrangers, des voyageurs de passage et des catins racoleuses. La seconde terrasse possède des rues larges et géométriques qui se bordent de bâtiments carrés et fonctionnels où s'abritent les familles Bokkori. Dans ces rues calmes où aucun écart n'est toléré, le sol est réputé pour être recouvert d'une mince pellicule de poussière d'or. Sur la dernière terrasse, se dressent les deux pyramides couvertes d'or qui symbolisent le pouvoir des rois jumeaux (cf *Les sentences de l'aube,* p. 113 à 115).

Bokkor-la-Vieille : Cette ville est la véritable capitale de l'île et fut découverte, en ruine, par les ancêtres des Bokkoris actuels, issus d'une antique tribu Keshite. Rebâtie pierre après pierre, elle est aujourd'hui fermée aux étrangers pour des raisons religieuses et pour protéger les secrets qui y résident. La cité est hérissée de hautes tours sans portes ni toîts aa sommet desquelles les Wyverns sont parquées. (*Livre de base*, p. 39).
La cité donne l'impression de jaillir au milieu des plaines marécageuses du nord. Elle est animée par le fourmillement ininterrompu du vol des Excellences et zébrée de passerelles de ponts de corde et de places suspendues. Il est dit que la ville est bâtie le long des tours, leurs sommets réservés aux esprits ailés, pour n'être accessible qu'en vol et protégée du sol. La mémoire des prêtres de la ville (espionnée par la confrérie des Psycholunes, récemment établie en ces lieux) renferme les secrets d'une science mécanique oubliée, héritée de la civilisation qui fut à l'originxéexée de la cité. Un autre secret serait celui de l'existence d'une grotte, « Le cache des mille merveilles » qui abriterait des armes millénaires (Tremblepics, machines à tempêtes…) dont la technologie serait capable de ravager un Royaume crépusculaire tout entier, par le feu, l'éclaire et la cendre (cf *Dramatis personae* p. 5 et 8).

Kokarri : Cité oubliée datant des premiers âges humains et pré-saisonnins, fondée par la civilisation disparue qui peupla Bokkor aux temps antiques. Il s'agit d'une ville fantôme, bâtie de monuments de pierre parcourus par les racines d'arbres millénaires et de statues brisées aux natures incertaines. Au centre, sur une place immense, trône une imposante ziggourat qui abrite la célèbre « salle des rois ». Là, se côtoient les tombes des différents monarques qui régnèrent sur Bokkor et ses secrets. Kokarri est une cité sacrée et interdite qui ne s'anime que lors des pèlerinages qu'y opèrent les prêtres Bokkoris pour accomplir différents rites religieux. Au sommet de la ziggourat, culmine une lentille de cristal, qui renvois la lumière du soleil à l'intérieur de la pyramide et éclaire la salle des roi une fois par ans, à date fixe. C'est ici que le conseil des décans donna sa dernière réunion et découvrit pour la première fois depuis la guerre d'Urguemand, Pénombre, l'épée d'Agone. (cf. *Les violons de l'Automne* p. 5 à 9 « Le douzième costume »)

Villages et tribus

Diast : Village minier, Diast est aussi le plus grand de l'île. Sa présence se signale au loin par la de funestes traînées de fumée noire dans le ciel. Diast surprendra certainement l'arrivant car son apparence ne ressemble en rien aux villages traditionnels Bokkoris ni à l'idée que l'on pourrait s'en faire.
Le village se situe sur le plus grand îlot des Mortes-Landes, à un kilomètre à peine de l'immense mine de diamants. Il est entouré d'une palissade d'acier rouillée d'un âge immémorable. A l'intérieur, toutes les habitations sont bâties de tôle noirâtre et de grillages et rappellent le fouillis de Tortage-la-rouge : maisons empilées, ruelles serrées, passerelles en tout sens, balcons, chaque centimètre carré du village est occupé. La raison de cet étrange aspect est que le village fut trouvé en l'état, vide et abandonné, par les premiers collons de Bokkor. Diast ne fut pas bâtit par les habitants de l'île et ceux-ci n'eurent qu'a s'y installer.
Il en va de même pour l'immense mine de Diamant souterraine d'où proviennent en fait les hautes fumées noires. A l'image du village, le périmètre de la mine est entièrement encerclé d'une muraille de pierre, cette fois-ci ajoutée plus tard par les Bokkoris eux-même. L'entière exploitation est mécanisée et l'on peut voir à la surface monter et descendre les énormes pistons des foreuses, qui crèvent le sol pour ouvrir de nouveaux puits d'exploitation. La pointe de ces foreuses est elle-même en diamant car c'est le sol lui-même qui est de fait de diamant sur un kilomètre carré et deux de profondeur. La raison de cet étrange phénomène géologique reste inconnue des Bokkoris, mais puise ses origines dans les temps antiques, durants lesquels les premiers habitants de l'île utilisèrent une des machines oubliées de la caverne des Merveilles (Cf. Lac de Kromis) qui dégageait une telle chaleur, qu'elle changea le sol rocheux en Diamant. Les profondeurs de la mine sont un inextricable résaut de couloirs taillés dans le diamant, parcouru de rail et de wagonnets, débouchants sur des puits d'entrée où glissent des ascenseurs gigantesques. L'énergie nécessaire au bon fonctionnement de tout ça reste le secret du Sage de Diast, communément appellé le « Mécarion », du sage de Begma et de quelques prêtres de Manikhon.
Le fonctionnement du travail de la mine est simple à comprendre dans la mesure où on sait ceci : plus qu'un village, Diast est devenu aujourd'hui une véritable prison. A ce titre, un long couloir de pierre construit en surface, relie la palissade du village à la muraille de la mine sur un long kilomètre, de façon à ce que les habitants n'aient à aucun moment la tentation de s'enfuire à travers les Mortes-Landes, où de toutes façons ils trouveraient une mort certaine. Les mineurs sont donc des esclaves, des repris de justices ou des ennemis asservis, vivant sous l'œil vigilent du Mécarion et la garde de nombreux esprits ailés. La présence de techniciens nains de la nuit est également à signaler mais leurs habitations se situent dans les profondeurs de la mines et leur rôle se borne (en apparence ?) à l'entretient des machines. Diast est évidemment complètement interdit d'approche aux étrangers.

Solik : Bâtis à la surface d'une mine d'or, c'est certainement le village le plus riche de Bokkor. C'est d'ici que viennent la plus pars des réserves du précieux métal de l'île, ainsi que les deux pyramides qui dominent Bokkor-la-Jeune. Solik à hérité de l'architecture ordonnée et symétrique de la ville voisine et se compose d'un ensemble de bâtisses carrées en pierre et à étage unique, se dressant au sommet d'une colline en pente douce, basse et déboisée. Seule différence : les toîts aménagés en terrasses sont ornés d'immences moustiquaires, rappellant de grand dômes aux arches bois. Le moindre mur de la ville est ciselé avec soin et certaines maisons sont même recouvertes de motifs à la feuille d'or. L'ambiance générale semble plutôt calme et opulente pour

un village minier. Mais c'est dans la colline truffée de couloirs que se révèle le véritable visage du village : une grande et unique entrée, aux massives portes d'or poli au point d'en faire d'immenses miroirs, s'ouvre sur le flanc nord de la colline et accueille en horaires de journée uniquement, des marchands et des mineurs. A l'intérieur, une première caverne est organisée en différentes échoppes artisanales, creusées en alcôves dans les parois et à toutes les hauteurs. On y vend tous les produits manufacturés ou dérivés de l'or que l'on puisse imaginer et l'exercice de ce métier est exclusivement réservé aux Soliciens de naissance. Les villageois louent à la semaine l'exploitation de la mine d'or à tout Bokkori désireux de tenter sa chance. En échange, les Soliciens reçoivent une partie de l'extraction journalière et se réservent le droit de transformer l'or en objets si besoin est, pour ainsi souvent faire le lien entre les mineurs et les marchands, moyennant une commission. C'est pourquoi les ateliers se trouvent directement à l'unique sortiede la mine, de façon à accroître le contrôle sur la production et à garantir rapidement la fabrication de bijoux et de manufactures. Une seconde caverne aux dimensions cyclopéennes s'ouvre derrière la première, laissant entendre que la colline de Solik est creuse et expliquant par le même occasion, son affaissement caractéristique. La caverne plonge sur des centaines de mètres dans les profondeurs de la terre, en un trou béant (« le gouffre d'or ») aux parois zébrées de monte-charges et de gigantesques nacelles suspendues au-dessus du vide, où travaillent les mineurs. Les accidents sont fréquents.
La petite taille de la mine et sa longévité centenaire, à toujours fait parler de Solik au sein du conseil du Prince-Gueux et personne ne comprend encore aujourd'hui, comment elle ne s'est pas encore épuisée. La réponse est simple : la mine originelle est épuisée depuis longtemps. Pour palier à cet ennui, les habitants retiennent depuis des générations un Archéonte (cf. le lac du même nom) dans les profondeurs de la colline. Tous les matins, la créature se sert des rayons du soleil pour transformer la roche restante en or, grâce à un astucieux système de miroirs et aux portes de la mine. Ceci explique le contrôle de la mine par ses habitants, et les horaires d'ouverture et de fermeture des exploitations, permettant à la créature de se nourrir et de recycler la pierre.
Le sage de Solik et quelques initiés du village sont les seuls à connaître ce secret. Régulièrement, le sage se serre des rendements de la mine comme d'un moyen de pression sur les rois jumeaux.

Nungh : Village pauvre et principalement fondé sur la culture et l'élevage , ses habitations sont composées de cases fabriquées avec la terre argileuse de cette partie de la jungle. Les Nunghi se reconnaissent aux motifs d'argile blanchâtre qu'ils se dessinent sur la peau et leur coiffe imbibée de boue, dressée sur leur crâne. Ils sont méfiants et prudents envers les étrangers et une de leur coutume les plus célèbres est leur franche tendance au cannibalisme qu'ils réservent à leurs morts, mais aussi pour récupérer l'âme et la force de leurs ennemis. La présence de nombreuses goules sauvages est d'ailleurs à déplorer dans les alentours du village. Les Nunghi considèrent qu'il s'agit là de guerriers que l'âme de l'ennemi qu'ils ont mangé, à vaincu. Un autre point faisant leur réputation, est leur talent au maniement de la sarbacane dont ils enduisent les dards de poisons rares, inoculant des maladies débilitantes tel que « la tremblante », « la fièvre d'hypnos », « l'oblivion » ou dans le pire des cas le « crépuscoeur » (*Livre de base* p. 191).

Logh : Les Loghonites se regroupent en une petite tribu exclusivement composée de femmes. Elles dissimulent leur visage que l'on dit être celui des plus belles de l'Harmonde, sous des masques de bois et sont les meilleurs archères et chasseuses de l'île. Leur village est le seul fortifié et s'entoure d'une palissade de bois sculpté d'une



Une Loghonite

hauteur impressionnante, au milieu d'une clairière de baobabs, où les rayons du soleil plongent en douche de lumière. Seul dépasse des murailles, le Dôme d'or du palais du « Mmolraageri », l'unique mâle vivant et reproducteur du village, également nommé Sage du conseil des Princes-Gueux. Les bébés mâles sont abandonnés à leur sort dans la jungle, alors que les filles sont élevées avec la plus grande attention. A la mort du Mmolraageri, les Loghonites ouvrent exceptionnellement les portes du village à tous les mâles de l'île pour choisir le plus beau et le plus sain, avant d'interdire de nouveau l'accès de leur territoire aux hommes et de tuer ceux qui ont échoué la sélection. Malgré les risques, l'événement et la beauté réputée des Loghonites, attire régulièrement les hommes de toutes les tribus de la forêt qui croient voir dans la vie d'un Mmolraageri une existence idéale. La vérité est tout autre, car le pauvre mâle changé en esclave de luxe, se retrouve soumis à tous les caprices et abattu d'une flèche entre les jambes à la moindre défaillance sexuelle. Le sage de Logh, change donc assez souvent. Le dernier sage en date tiens le poste depuis un nombre d'années surprenant pour son vieil âge. Il s'agit d'Oulbema, celui-là même qui introduit Annelle dans le conseil des Princes-Gueux, en l'amenant du village et en la présentant comme sa pupille (cf. *Dramatis personae* p.6). Logh est un lieu bien connu des Satyres, mais malheureusement aucun de ceux qui tentèrent l'aventure ne put ressortir vivant du village. Certaines voix murmurent d'ailleurs qu'Oulbema ferait lui-même partit de la race caprine et exécuterait impitoyablement ses congénères pour garder sa place. Mais la légende semble peu crédible quand on sait que ces saisonins ne peuvent se reproduirent qu'avec les arbres et qu'à pars un unique cas recensé à Abyme, les satyres à la peau noire n'existent pas.

Gunboh : Gunboh n'est pas un village mais une tribu de guerriers nomades qui sillonne la jungle sans relâche, du nord au sud. Une grande partie de ses membres viennent des enfants abandonnés à la Jungle par les Begmanites et les Loghonites, contre lesquelles une guerre larvée existe depuis des siècles. Les guerriers de la tribu Gunboh vouent un culte païen à la nature et à la jungle, mais c'est la dame du Printemps qu'ils révèrent sans le savoir. Ils constituent un ordre druidique qui accepte les Bokkoris de n'importe qu'elle autre tribu, à condition qu'ils renient leur anciennes origines et se plient aux règles. Ils se présentent comme de fervents défenseurs de la faune et de la flore ; leur connaissance des propriétés médicinales ou mortelles des

plantes est enviée par toutes les autres tribus et leur art de survivre en milieu hostile est sans égale. Il n'est d'ailleurs pas rare de les croiser accompagnés de fauves ou de reptiles apprivoisés.
Il est intéressant de noter que la tribu Gunboh est la seule à posséder des lutins dans ses rangs. A ce titre, le sage de la tribu est depuis trois ans un représentant de la race lutine répondant au nom de Sirinn Vertétoile. Il est le seul et unique représentant saisonin au conseil des Princes-gueux et sa place est ouvertement contestée par les autres sages, mis à part Oulbema de la tribu des Loghonites, pour des raisons qui restent encore inconnues.
En vérité, Sirinn est un lutin d'origine Keshite faisant secrètement partie du culte fanatique de Rêvertie (cf *Codex Lutin* p. 14) et se trouve être le descendant directe de Joshua Vertétoile, fondateur de l'ordre. Il manipule les guerriers Gunboh pour orienter leur foi dans la direction du culte et faire de l'île le temple de sa religion. Les pires tortures (comme se retrouver fondu au tronc du « baobab des purifiés », d'où sortent des dizaines de visages figés dans le bois en une expression de terreur) sont infligés à l'imprudent qui se permettrait de porter atteinte à l'intégrité de la jungle.

Koa : Depuis des générations, les Koatis gardent fermement l'entrée de la jungle, des créatures qui maraudent dans les collines de Modos et n'hésitent pas à lever leur lances au moindre appel du Rois-Jumeau. Contrairement aux autres princes-Gueux, les sages de Koa ont toujours voué une fidélité absolue aux rois de Bokkor, dans la mesure où c'est de cette tribu que descend le légendaire héros Lumbeba, qui appris à monter les Wyverns et fonda la dynastie des rois jumeaux. que la plus pars des Esprits ailés sont formés dans le village. Koa est donc bâtit au sommet des arbres, de façon à pouvoir décoller rapidement à dos de Wyverns si le besoin s'en fait sentir. Il n'existe aucun pont et aucune route entre les huttes de bois tressé et les habitants se déplacent à l'aide des lianes cenétenaires qui poussent dans cette partie de la jungle.

Begma : C'est dans ce village sacré, bâtie de pierres empruntées aux ruines d'Oskam, que sont formés les prêtres du culte de Manikhon, au pied du mont du même nom. Les Begmanites, sont extrêmement religieux et gardent farouchement l'accès de la montagne qui les surplombent. Leur habitations qui s'organisent en cercles concentriques autour de la statue d'une immense balance de pierre sculptée, sont d'une symétrie exacte. Le moindre habit porté par les habitants est noir et blanc à part égales et le nombre d'hommes et de femmes est strictement égale au point que toutes naissances qui provoquerait un déséquilibre dans cette répartition, est impitoyablement abandonnée dans la Jungle. Il est intéressant de noter que les Prêtres les plus anciens du villages disposent de « baguettes métalliques qui crachent la mort et le tonnerre» et que leur demeures sont éclairées de jour comme de nuit par « d'étranges sphères câblées de lumière grésillante », reliées à une hélice éolienne. Le tout s'allumerait et s'éteindrait par une simple pression d'un bouton de laiton fixé dans un mur. Il semblerait que quelques secrets du savoir antique caché dans l'île soit connus de certains…

Bosk : Petit village de cases rondes, essentiellement fondé sur le travail et le commerce du bois. Sans que ses habitants n'en aient véritablement conscience, Bosk est habité par les meilleurs charpentiers et les meilleurs menuisiers humains de l'Harmonde. Un instrument fabriqué avec les essences de bois rares que vendent les villageois, permettra une musique deux fois plus harmonieuse et des nuances deux fois plus délicates que la normale. La place centrale de Bosk en bâtie autour du dernier spécimen de Poirier Savant (*Merci M. Terry Pratchett !*), à qui l'on peut apprendre des tours et dont tout objet fabriqué avec son bois peut être dressé comme un animal à la fidélité indéfectible.

◆ Ruines

Larsha : Au milieu d'un groupe de rocher chaotiques, s'élève un champs de colonnes dressées vers le ciel. Les fûts, recouverts d'un lichen vert et puant, sont gravés de runes et sonnent creux quand on les toque. Nul ne sait à quoi ils servent. Les soirs de tempête, les vents et les colonnes creuses produisent une complainte sourde qui s'entend parfois jusqu'à Bokkor-la-jeune. Peu savent qu'une immense caverne aux parois entièrement peintes s'étend en dessous. Par la magie du décorum, les fresques forment une Œuvre antique déclenchant l'ouverture d'un portail qui permet de rejoindre directement l'île d'Automne (*Livre de base* p.41). Certains murmurent également que c'est dans cette caverne que Janus retiendrait le Zéphyr de Mnésys, le septième vent de l'Harmonde, tari pour mille cinq cent ans depuis le vol de l'éolabe par la pixie Anténombre Ventagile (cf *Les automnins* p. 91). La mélodie des colonnes ne serait que le chant de sa plainte.

Oskam : Il s'agit d'un des lieux les plus singuliers de Bokkor. Oskam est un dédale de ruines antiques , de blocs de marbres éparpillés, de gravats et de marches d'escaliers menant dans le vide, au-dessus duquel flottent des dizaines de monolithes de forme sphérique et de tailles différentes, gravés d'écritures anciennes. Personne ne put jamais percer le secret des pierres flottantes d'Oskam et la plus pars des leur écritures, qui renfermeraient les secrets de la science perdue du peuple originelle de Bokkor, restent encore à traduire. Malheureusement, le temps et les intempéries ont érodé la surface de nombreuses pierres et il semble aujourd'hui à prioris impossible de déchiffrer correctement les formules. Pourtant, celui qui parviendrait à comprendre les écritures des pierres volantes, apprendrait par la même occasion la langue ancienne de Bokkor et pourrait par la suite comprendre les mots du Sphinx… La raison pour laquelle les pierres sphériques d'Oskam flottent dans l'air, est en fait à chercher sous sol, où s'étend la caverne aux merveilles (cf Lac de Kromis) et où une des machines oubliées, dégeage un champs magnétique suffisamment puissant pour provoquer ce phénomène.
La nuit, les ruines sont réputées pour être hantées par les Revenants des anciens habitants de l'île.

◆ Jungles

Jungle des princes Gueux : C'est dans cette jungle hostile que se regroupe la majorité de la population Bokkori, en sept tribus sédentaires ou nomades. A la tête de chacune, le sage qui gouverne est appelé le Prince Gueux (Logombgg-ia en Bokkori). Ce nom vient de l'histoire de la tribu dont descendent aujourd'hui les Bokkori : éreintés par leur traversée, les Keshites qui atteignirent les rivages de l'Ile-du-bout-du-monde durent ensuite affronter les danger de la jungle et ses Wyverns. Après des siècles de combat et de résistance désespérée contre les Excellences, les populations survivantes évoquaient plus des gueux que les fiers guerriers qu'elles représentaient à l'origine. Après l'arrivée de Lumbeba (cf. plus bas), la jungle fut partagée en sept et un sage fut désigné par territoire, sous le nom de Prince Gueux, en souvenir de la souffrance que fut la colonisation de l'Île.
Aujourd'hui les princes Gueux on pour fonction principale de ratifier les déscisions des logalistes (ceux qui font la loie orale de Bokkor) et de veiller au respect des traditions. Ils s'opposent farouchement à la vie des Bokkori citadins et entrent régulièrement en conflit avec le conseil des rois, principalement sur des sujets d'ordre exécutif. Ainsi, il existe implicitement des lois différentes en ville et dans la jungle.
Mais ces conflits de pouvoir disparaîtrons avec l'assassina des roi jumeaux et l'accession d'Annelle au pouvoir… (cf. *Dramatis personae* p. 6 à 9)



Jungle des princes gueux

Jungle de Lumbeba : Nommée ainsi en souvenir du héros Lumbeba, qui mit fin à la menace des Wyverns en volant leur œufs et en apprenant à les dresser. Son accession au trône donna naissance à la tradition des rois-jumeaux et au culte de Manikhon (*Livre de base* p.40). Cette jungle sacrée est la moins dangereuse de l'île et porte les stigmates de la civilisation originelle en abritant la cité de Kokarri le lac de Kromis et les ruines d'Oskam. On la nomme aussi « Cœur-de-Bokkor » (Bokkorgimbaa'd).

Jungle des Clamards : La Jungle des Clamards est régulièrement évitée par les Bokkoris qui préfèrent la contourner ou passer par la mer pour voyager d'un bout à l'autre de l'île. Baignée par les clameurs étranges qui viennent des monts, cette jungle fait aujourd'hui l'objet des pires rumeurs. On peut en effet y croiser un nombre alarmant de Chuchoteurs, des Cadavreux trompeurs et beaucoup d'animaux Corrompus, de créatures oubliées, de dangers floraux et d'insectes mortels (cf *Bestiaire* p. 89 et 92). Il semblerait que cette réputation n'ait pas plus d'un siècle et grandisse avec l'avancée des terres boueuses du nord sur la Jungle… Mais c'est malheureusement aussi seulement dans la jungle des Clamards que pousse le précieux champignon Alfectis, vendu une véritable fortune dans les herboristeries de l'Harmonde (*Bestiaire* p. 9).

Jungle de l'Anglue : Cette jungle est peut-être la plus étrange de Bokkor. Son sol est presque intégralement recouvert d'Anglue (cf. *Bestiaire* p. 27), régulièrement laissée à la suite d'une marrée annuelle qui recouvre l'île. L'environnement humide de la jungle permet à l'algue de se développer à l'air libre ; mais l'eau de mer manquant au bout de quelques mois, l'air la rend pourrissante tout le restant de l'année. Ainsi le sol de l'île, saturé d'acide, devient impraticable deux saisons sur quatre, jusqu'à ce qu'une nouvelle marrée emporte les déchets et favorise le développement de nouvelles Anglues. La faune y est exclusivement composée de volatiles et d'insectes.

Forêt d'Aolis : Cette « forêt maritime » est unique en son genre sur tout l'Harmonde. Ces arbres prenant racine sur les fonds marins font partis de l'èspèce des Alkachères. L'Alkachère se retrouve en grande majorité dans la Jungle des Princes-Gueux sous la forme de fleurs carnivores géantes et tentaculaires. La forêt d'Aolis semblerait boisée par une forme évoluée de ces plantes, ayant donné lieux à des arbres poussant en pleine mer le long de la côte de l'île de Gohan. Toujours carnivores, tentaculaires et agressives, les Alkachères aquatiques se nourrissent de poissons et de pêcheur imprudents. Une légende séculaire raconte qu'un ancien sage Bokkori du nom d'Aolis, aurait vécu en ces lieux grâce à un ocarina ancien, qui lui permettait de se protéger de la voracité des Alkachères et de toutes les agressions florales. Il aurait été à l'origine des premières contestations des Princes Gueux à l'égard de l'autorité des rois jumeaux et aurait survécu à la colère des Monarques et de ses esprits ailés, grâce à son contrôle de la forêt. Son ocarina ne fut jamais retrouvé et gît probablement encore là-bas.

◆ Montagnes et collines

Mont Manikhon : Culminant au-dessus de la jungle, ce mont isolé est l'endrois de l'île, le plus respecté par les Bokkoris, au point que son survol en Wyvern est interdit sous peine de mort. En effet, il s'agirait là de la demeure du Dieu Manikhon (cf *Les sentences de l'aube* p. 114) éternel de l'Equilibre, souverain aux deux visages, que vénère le peuple de Bokkor. Où en d'autres termes : la résidence de Janus. Légende où réalité ? A pars les prêtres, personne n'a jamais pu le dire ; car la cime du mont, perdue dans les nuages, n'a jamais été atteinte. Ses parois, abruptes et impraticables, sont en permanence battues par les vents, gardées par la «fille des nuées» (la « Logg' kihmon » en Bokkori) et des orages soudains aux éclaires meurtriers se chargent d'éliminer les importuns.
Il s'agit en fait d'une dryade très ancienne, faisant usage de ses dons, pour garder la Perfection qu'est la cime du mont : un haut-plateau de jardins paradisiaques et symétriques, peuplés d'araignées du destin (cf *Les violons de l'automne* p. 137, « La belle histoire ») et gouverné par une créature fantastique : le Sphinx. Excellence oubliée, le Sphinx est le gardien de la première parole prononcée sur l'Harmonde, qui permis aux muses de créer la pensée. Cette parole permettrait d'acceder à une caverne cachée, renfermant des trésors de savoir millénaire… Répondre à la question posée par le Sphinx permes de trouver cette parole, mais l'Excellence ne sachant parler que la langue perdue de la civilisation qui peupla l'île aux origines, il est à prioris impossible de pouvoir répondre. Et le Sphinx ne tolère pas les ignorants.
D'une intelligence remarquable, le Sphinx est aussi le scribe de Janus et rédige sous ses ordres les sentences que lui dicte l'éternel, sur des parchemins tissés par les araignées qui peuplent le jardin des Symétries. Il fut un cadeau des muses pour aider Janus dans sa tâche et sa monture pour parcourir l'Harmonde. Le Sphinx sait tout. Absolument tout. (Cf *Fanzine : Souffre-jour* numéro 1).

Mont Sorikhon : Isolé au milieu des Mortes-Landes, baigné de brume et de vapeurs dansantes, cela fait un siècle à peine que le mont Sorikhon est maudit et encore plus depuis la récente arrivée des Bêtes à vent (cf. *Bestiaire* p.87) qui le survolent en permanence. De mémoire de Prêtre, ce mont à toujours symbolisé le pendant du mont Manikhon, pour représenter l'équilibre en toutes choses et ressemble à s'y méprendre à ce dernier. Les plus anciennes légendes Bokkori mentionnent l'existence d'un frère jumeau de Manikhon que l'on présente communément sous les traits du Désordre. Manikhon l'aurait enfermé dans le mont pour mettre fin à ses activités et rappeler aux

Bokkoris de rester vigilant face au déséquilibre qu'entraîne le chaos.
Bien entendu, la montagne n'est pas à l'origine la demeure du Masque, comme on pourrait le comprendre en décodant la légende : tout le monde le sait nomade. C'est pourtant dans ce lieu symbolique qu'il emmena Agone de Rocheronde pour lui révéler son rôle dans le destin de l'Harmonde ; ce qui donna par la même occasion une raison aux Bokkoris de confirmer leurs légendes et lui permis de venir défier son frère sur ses terres les plus fidèles. C'est ici aussi qu'il passa, il y a un siècle, pour préparer ses plans et que plus trard, il s'installa après avoir fait d'Agone son costume, pour tuer tous les jumeaux présents sur l'île, afin de préparer le retour de Diurne et la chute de l'Inspiration (cf. *Dramatis Personnae* p.4).
Ces séjours répétés ont infecté le lieu de Perfidie et attiré nombre de ses créatures sur l'île, notamment sur les Mortes-Landes, dans la Jungle des Clamards et les Collines de Modos. C'est également dans les profondeurs du mont que s'est installé un atelier clandestin des Frères du Rictus (Cf. *Livre de base* p.272) qui s'occupe nuit et jour de préparer les masques des différents rôles qui aideront la cinquième muse à contrôler Bokkor. C'est depuis leur arrivée que la Perfidie fait gagner du terrain aux les Mortes-Landes, tous les ans, sur la jungle.

Monts Ailés : Les Monts Ailés sont une petite chaîne de basses montagnes qui s'étend à l'ouest de l'île en bordure de la jungle des Princes-Geux, au-dessus de laquelle évoluent des formes ailées (*Livre de base* p.39). Il s'agit des célèbres Wyverns qui régnaient sur Bokkor avant l'arrivée des premiers colons. C'est ici que Loumbeba de Koa, armé de son seul courage, vint voler des œufs pour élever des petits et dresser les Excellences. Ce haut-fait l'auréola de gloire et lui permis d'acceder au trône et de fonder la dynastie des Rois-jumeaux. Son premier vœu fut de fonder l'ordre des Esprit ailés, dont les membres seraient formés dans son village d'origine à monter les nouvelles Wyverns apprivoisées. Aujourd'hui, les dernières Wyverns sauvages vivent encore dans les Monts Ailés, mais ont appris à ne plus croiser le chemin des patrouilles d'Esprits ailés et ont préféré se retrancher dans les montagnes plutôt que de risquer l'extinction. Les Bokkoris vivent aujourd'hui en relative harmonie avec les Wyverns, mais ne s'approchent pas des Monts Ailés plus loin que le lac de l'Archéonte. Un petit torrent, le « Nimba », coule depuis le pic Rose et vient se jeter en cascade dans le lac. Les rares danseurs de l'île viennent parfois s'égayer à l'aube sur les remous de l'eau, pour repartir dans les monts ailés en remontant la cascade et le torrent.

Monts des clameurs : Les monts des clameurs jouissent d'une aussi mauvaise réputation que la jungle qu'ils dominent. Ils doivent leur nom à la plainte lancinante qui s'en élève parfois au cours de la journée ou en pleine nuit. Les superstitions de Bokkor peignent ces monts comme une sorte d'enfer, où seraient torturées les âmes des êtres punis par Manikhon. La vérité est bien plus décevante : cette étrange mélopée est due à un pauvre Crieur (Cf. *L'art de la conjuration* p.87) qu'un conjurateur étranger abandonna il y a bien longtemps pour fuir l'île et les foudres du Roi qui interdisait la présence de démons sur ces terres. L'opalin, conjuré pour garder sa demeure, s'acquitte encore aujourd'hui de sa tâche, sans savoir que son maître mourut sous les sagaies des guerriers Gunboh quelques jours après sa fuite. La tour en ruine du conjurateur, laissant entrer le vent par tous ses murs, fais souvent l'objet de la visite des animaux sauvages et Corrompus qui hantent les environs, déclenchant immanquablement l'alarme du stupide démon.

Monts des Mortes-Landes : Cette petites chaîne de basses montagnes dominaient encore il y a une cinquantaine le reste de la jungle des Clamards qui s'étendait plus au nord. Elle représente aujourd'hui la seule barrière contre l 'avancée des Mortes-Landes sur la forêt et symbolise dans la culture Bokkori l'exacte équilibre entre le bien et le mal, de pars sont aspect de frontière entre les terres marécageuses et arides du nord et les Jungles inextricables du sud. Mais la lente influence de la Corruption continue de progresser et plus rien ne pousse aujourd'hui sur les Monts des mortes-landes, le paysage y est devenu sec et la pierre cassante a fini par ciseler la roche en arrêtes tranchantes et pointues. Les Araignées des marais (cf. *Bestiaire* p.8), qui vivaient dans les Mortes Landes, ont préféré venir faire leur nid ici, dans les creux de la roche friable des monts, rendant les lieux particulièrement dangereux. Fort heureusement, les araignées sont parfois la proie des Wyverns sauvages qui viennent chasser jusqu'ici, attirée par le volcan du Wyrm, ce qui limite leur prolifération et les cantonnent à rester dissimuler dans leur tanière.

Volcan du Wyrm : Ce volcan endormit mais capricieux, est un lieu convoité par les plus audacieux mercenaires Bokkoris. Il s'agit d'un cimetière de Wyverns, où les Excellences (tout comme les Dragons, mais contrairement à toutes les autres qui demeurent éternelles), viennent mourir. Il n'est donc pas rare d'y voir rôder quelques fous, à l'affût des écailles convoitées de la bête et du violent poison de son dard. Mais les flancs du volcan recouverts par les squelettes sont constamment survolés par des Wyverns sauvages, qui viennent chaque jour des Monts Ailés, surveiller le sanctuaire et chasser les importuns. Le lieu est considéré comme sacré et interdit de d'approche par la couronne de Bokkor. Les contrevenants se voient impitoyablement exécutés. L'activité du volcan du Wyrm est encore aujourd'hui incertaine et il n'est pas rare de voir s'en échapper des colonnes de fumée ni d'assister à de petites éruptions.

Collines de Modos : La tribu Dounan régnait autrefois sans partage sur les Collines et constituait la branche maritime des tribus de Bokkor. Un petit port, aujourd'hui hors d'usage, s'ouvrait d'ailleurs de ce côté de l'île et prospérait grâce au commerce des produits de la mer. Mais tous ceci appartient aujourd'hui à un passé douloureux.
Au début du siècle dernier, lors d'un moi d'automne, un mal étrange venu de la mer plongea les collines sous un brouillard laiteux. On entendit des jours durant, les hurlements et les appels au secoure des pauvres Dounans jusqu'à ce qu'un matin la brume reparte avec les plaintes. Les premiers Koatis qui vinrent inspecter prudemment les collines trouvèrent le village de Douna abandonné et ses habitants disparus. A la place sautillaient d'effroyables créatures dont les pieds flottaient à quelques centimètres au-dessus du sol et dont l'apparence évoquait des hommes entièrement écorchés et aux organes apparents, dotés d'une agressivité sans précédents. Depuis, le village de Koa résiste à leurs assauts réguliers et les empêchent de pénétrer dans la jungle des Princes-Gueux.
La tribu Dounan n'a bien sur pas disparue, mais constitue aujourd'hui les hordes de Dénudées (cf. *Livre de base* p.272) qui peuples les collines depuis cent ans. La transformation du village correspond avec le premier des passages répétés du Masque et l'installation de l'atelier des Frères du Rictus dans le mont Sorikhon (cf. Mont Sorikhon). Les visages des pauvres villageois et leur chair, servirent de matière première pour la fabrication des masques de l'atelier.
Précédemment nommées « Les Salines », les collines prirent le nom de Modos (« l'écorché » en Bokkori) à la suite de ce triste évenement.

Iles

Ile de Mû : Cet îlot se partage en deux lugubres cimetières, Urguemand et Boucanier, au large de Bokkor la Jeune. Son sol est un amas de coquillages et d'os de poissons amoncelés par les siècles et blanchis par le soleil, hérissé de baobabs aux racines millénaires. L'Île est reliée d'une traite à la terre par une longue passerelle de bois surplombant la mer et défiant les lois de l'architecture, dans la mesure où aucun pilier intermédiaire ne vient soutenir la structure entre une rive et l'autre. C'est ici, sur la tombe de Siméon de Moughende, que le conseil des décans découvrit pour la seconde fois, Pénombre, l'épée d'Agone de Rocheronde, mais cette fois-ci dans la main du premier Baron (*Les violons de l'Automne*, p. 5 à 9 « Le douzième costume »).
La parole « Mû » désigne la mort en Bokkori ancien.

Ile de Gohan : C'est une île en forme de cuvette dont le centre est inondé deux saisons sur quatre et occupé par une jungle aux arbres hauts et minces. A leurs pieds pousse de l'Anglue qui rend le sol acide lors des périodes de sécheresses (cf. Jungle de L'Anglue). Mis à pars une quantité impressionnante de moustiques et d'oiseaux, l'île est en apparence absolument déserte, s'il on excepte une petite maison de pierre en ruine, abandonnée dans la partie marécageuse et qui fut la demeure d'Aolis lors de ces derniers jours. En effet, après avoir servit de refuge, l'île servit d'exil au sage dissident.
Les raisons des inondations régulières et la forme de l'île, ne sont pas dus aux marées comme aiment à le croire les Bokkoris, mais au fait que l'île est une partie du ventre d'un titan et son centre, le nombril. Endormis depuis des siècles, c'est sa lente respiration qui fait émerger puis disparaître l'île sous les flots. Son réveil entraînerait certainement un raz-de-marré qui emporterait Bokkor ainsi que la destruction du Nord des Mortes Landes.

Ile Tambour : Couverte d'une savane clairsemée, cette île ne semble rien avoir de particulier si ce n'est le gigantesque tambour de pierre, recouvert d'une plaque de bronze, perdu au milieu des arbres. Le maillet gigantesque, enterré à quelques mètres sous le sol, aux pieds du tambour, pourrait à peine être soulevé par le plus grand des géants. Les écritures et les motifs anciens qui courent autour du tambour (identiques à ceux trouvés sur les ruines d'Oskam), racontent comment le Sphinx viendrait frapper le gong de bronze pour réveiller le Titan si jamais la caverne aux merveilles venait à être ouverte autrement que par le Mot du Sphinx. Ceci fournirait une autre raison pour laquelle le Masque se refuse à en ouvrir les portes, malgré le fait qu'il en connaisse l'emplacement (cf. *Dramatis personae* p.8), préfèrant laisser ce soin à des inspirés imprudents, qui précipiteraient par la même occasion leur destruction par le Titan, ainsi qu'un raz de Marré qui emporterait Bokkor tout entière.
Essayer de réveiller le Titan alors que la caverne reste inviolée ne sert à rien.
Une fois les intrus éliminés et la caverne refermée, le titan retournerait à son sommeil millénaire.

Lac de l'Archéonte : C'est un immense lac aux eaux calmes et sombres, alimenté par une cascade qui tombe des monts Ailés et où les Bokkoris viennent parfois pêcher avec une extrême prudence. La légende prétend que ses fonds étaient autrefois habités par une créature incroyable que l'on appelait l'Archéonte. Nul ne se souvient de son apparence, mais chacun parle de dimensions affolantes. La créature aurait disparue il y a plusieurs siècles, refoulée dans les profondeurs du lac à la suite de massacres qu'elle perpétrait en sortant du lac pour chasser. La légende prétend également que les fonds du lac seraient recouverts d'or, mais aucun plongeur n'est aujourd'hui parvenu à rejoindre les profondeurs qui semblent courir jusqu'aux entrailles de l'Harmonde.
La vérité est comme souvent, bien différente.
La légende mélange deux réalités : la première est que le lac est effectivement habité par quelques créatures : une famille de Krakens d'eau douce (cf. *Bestiaire* p. 17), qui a dressé ici son antre, grâce à des cavernes souterraines immergées. Les disparitions de pêcheurs sont dues aux chasses du mâle.
La seconde est que l'Archéonte a bel et bien existé avant l'arrivée des Krakens et que la créature a effectivement vécu dans les parages du lac. Mais il ne s'agissait pas d'une créature aquatique. L'Archéonte est une Merveille oubliée semblable à un interminable serpent à plumes, muni d'ailes au plumage doré. Son rôle était de garder les premiers endroits de l'Harmonde que chaque matin, les premiers rayons du soleil touchait et d'ainsi accueillir les Lueurs. Ce fut une Merveille créée sur le tard par les Muses qui fut offerte en hommage à Diurne, en échange de son allégeance avec elles. La race des Archéontes a aujourd'hui disparu pour une raison simple : tout surface touchée par la lumière que reflétaient les ailes de la créature au matin, était instantanément changé en or sur quelques centimètres de profondeur. Ainsi les lieux gardés par les Archéontes étaient recouverts du précieux métal pour renvoyer encore plus loin les premiers rayons du soleil. La cupidité des humains précipita leur disparition. L'Archéonte de Bokkor, gardait le lac où viennent encore scintiller les premiers rayons du matin et dont les rives étaient, il y a plusieurs siècles, recouvertes d'or.
Le dernier spécimen se trouve aujourd'hui enfermé dans les profondeurs de la mine de Solik et fut secrètement capturé par les Soliciens il y a bien longtemps, pour répondre à l'épuisement de leur exploitation. Le sage de Solik est le seul à connaître la vérité.

Lac de Kromis : C'est un lac ancien où l'on peut croiser depuis quelques années, au large, comme sur les rives, la désagréable présence de Sacrifiandres à crête irisée (cf *Bestiaire* p. 95). C'est également sous ses flots que repose l'entrée de la caverne aux merveilles, dans laquelle se trouvent dissimulées les armes mécaniques capables de ravager des royaumes entiers (Cf. *Dramatis Personnae* p. 2 à 9). Les fonds du lac renferment un tunnel dissimulé par les algues, remontant à une grotte souterraine, au sec. Là, deux portes d'onyx et onyxium (pour parer aux influences de la Menace), marquées du sceau du Sphinx et gardées par le Titan de Gohan (cf. île de Gohan), interdisent l'entrée d'une caverne entièrement recouverte de mosaïques anciennes, qui s'étend jusque sous les ruines d'Oskam. Des trésors mécaniques et technologiques inestimables reposent ici depuis des millénaires, comme des canons tremble-pic, des cornes à cyclones, d'étranges fusées incendiaires, un disque de métal annulant la gravitation et bien d'autres folies anachroniques.
La caverne n'est pas accessible en prononçant simplement le Mot comme la plus pars le pensent, mais en posant la question du jardin des Symétries (cf. Mont Manikhon) à la tête de Sphinx en bas relief, sculptée sur les battants, de façon à lui faire prononcer. L'Excellence dit d'ailleurs que le Mot permet d'acceder à la caverne et non pas qu'il en ouvre les portes.

Sources principales : Livre de base, Dramatis personnae, Les sentences de l'aube, Terry Pratchett, Fabrice de Boni.
Merci également aux notes des « Ballades du satyre Alraune » de la Biblitohèque opaline d'Abyme.

A la découverte de Sombreçonge

La ville de Sombreçonge recèle de nombreux mystères. Et ces quelques notes pourraient se développer en textes à foison... C'est une simple pierre qui permet déjà de faire jouer » de façon pratique » en définissant mieux l'environnement. L'objectif est clairement d'offrir aux joueurs la possibilité de réaliser leur premier voyage dans la cité en fixant l'ambiance par la mise en œuvre de quelques caractéristiques propres à cette ville si unique.

Ce texte s'attache à décrire l'une des lamentines principales constituant la ville : Yazelma «l'indolente ».

Ces notes sont accompagnées d'une esquisse de scénario (j'ai improvisé une très bonne partie avec cette idée inspirée d'un antique scénario Animonde de Croc paru dans Grâal).

! Je précise que ces descriptions ont été écrites avant la parution du supplément officiel « Eclat de sang » qui décrit Sombreçonge sur trois pages à peine (a mon avis insuffisamment et sans en ressortir l'énorme potentiel). Ces notes s'en écartent significativement à plusieurs titres mais l'ensemble peut être recollé pour enrichir le tout…

Régis Beaudoin « el ratero »
Version OR

La ville de Sombreçonge est composée d'une vingtaine de lamentines qui dérivent sur le fleuve, gigantesques créatures d'eau douce qui flottent paisiblement à la surface de l'onde…

INTRODUCTION

Les guildes

Plusieurs guildes puissantes règnent sans partage sur la ville. Les plus influentes sont décrites ci dessous ;

Les Apprivoiseurs d'Etincelles :
Cette guilde est chargée du commerce et de la chasse des danseurs, relativement nombreux, de la ville. Un censeur, connu sous le nom de « la main noire » poursuit les chasseurs indépendants hors la loi, avec une assiduité et une efficacité redoutée…

La guilde des Tristes Sirs :
Cette guilde est constituée uniquement d'humains occupant un poste de fonctionnaire, chargés de l'enregistrement des nouveaux arrivants. En effet, il n'est pas autorisé de pénétrer dans la ville en toute liberté. Les nouveaux voyageurs qui souhaitent se rendre sur Sombreçonge doivent se munir d'un laissé passer de libre circulation, plus ou moins temporaire, auprès de cette guilde, qui détient le monopole de leur attribution officielle.
Les institutions de la ville exercent par ce biais un véritable contrôle des entrées dans la ville, tout en encaissant une manne financière assez considérable…

La guilde des Yeux de la Loi :
Apanage des farfadets, cette guilde est fortement liée à celle des Tristes Sirs car elle est chargée du contrôle des laissés passer des habitants et voyageurs dans la ville !
Ces farfadets patrouillent accompagnés habituellement de trois ou quatre mercenaires ogres ou humains dissuasifs. Ils peuvent à tout moment exiger, en vertu de la loi en vigueur, la présentation du laissé passer. L'amende pour infraction de non possession de laissé passer est de 10 couronnes, plus l'obligation immédiate de régulariser (avec expulsion immédiate dans l'impossibilité ou le refus).
De plus, les Yeux de la loi, moyennant contre partie financière, acceptent sans difficulté de recommander les voyageurs désirant un laissé passer de 4ème catégorie (c'est d'ailleurs le revenu principal des membres de la guilde !).

LAISSE PASSER	
1ère catégorie :	Droit acquis pour tous les habitants sédentaires inscrits depuis plus de 40 années. Gratuit à l'issue de cette période.
2nd catégorie	Accordé aux habitants reconnus ayant domicile depuis plus de 20 années.
3ème catégorie	Accordé aux voyageurs pour des durées allant jusqu'à 5 années pour un but précis (apprenti mage, marchand…) Nécessite la présentation d'une recommandation et d'un contrat d'un employeur dûment reconnu (donc qui possède lui même un laissé passer de 2nde catégorie). 50 couronnes d'or.
4ème catégorie	Accordé aux voyageurs itinérants pour une durée de 2 mois, renouvelable. Nécessite la présentation d'une recommandation d'un titulaire possédant au minimum un laissé passer de 2nde catégorie. 25 couronnes d'or.

La guilde des Ailes du fleuve :
Des lutins de la Marche Modéhenne forment la force vive exclusive de cette guilde. Ces lutins possèdent en effet une dizaine d'aigles géants qu'ils utilisent pour transporter les voyageurs étrangers jusqu'aux lamentines. Le voyage est effectué, très rapidement, dans des nacelles dont le confort est réduit au minimum. Le tarif est élevé (20 couronnes par voyage et voyageur, payable à l'avance) mais l'efficacité du service sans égal.

La guilde de marins des Voiles blanches :
Ces marins se chargent d'acheminer les voyageurs dans de petits voiliers aux voiles de couleur immaculée jusqu'aux lamentines. Le voyage est plus ou moins long et coûte la somme de 10 couronnes par voyageur et par voyage.

La guilde des Navigants :
Cette guilde est essentielle au bon fonctionnement de la ville. Les navigants transportent leur voyageurs sur les eaux qui séparent les différentes lamentines de Sombreçonge. Une course vaut la somme de 2 bribes (11 bribes valent 1 couronne). Une pirogue peut transporter deux personnes de taille humaine.

Un lieu incontournable

L'Auberge Ambulante de Maître Boldar :
L'auberge est installée en bordure du fleuve et suit le parcours des lamentines sur le fleuve. L'auberge est un lieu de rencontre inépuisable, regorgeant de voyageurs en transit (notamment en attente de laissé passer…). Les rencontres les plus inattendues sont possibles en ce lieu ! L'auberge loue également des tentes qui viennent agrandir le campement alentour. L'auberge est mobile. Quatre géants colossaux débonnaires (Grak, Brom, Nicklaus et Hialmar, également en charge du maintien de l'ordre) ont la tâche régulière de déplacer l'auberge montée sur un châssis de bois équipé de roues gigantesques.
Maître Boldar, un humain jovial cinquantenaire, est à lui seul une légende régionale. La réputation du lieu dépasse les frontières de La République Mercennaire !
A la belle saison l'auberge offre une taverne à ciel ouvert grâce à une très vaste terrasse en promontoire.

YAZELMA

Yazelma est l'une des lamentines doyennes de Sombreçonge. Elle est également l'une des plus vastes parmi ses sœurs. Bien plus grande que les petites lamentines du devant mais moins que « la grise », la lamentine mère, siège de la Haute Demeure.

Les Quartiers

Le quartier de la vaste tranquillité :
C'est le quartier résidentiel par excellence. De nombreux mages y sont installés reclus dans le plus grand calme. Les ruelles sont assez larges et entretenues. Les bâtiments sont plutôt anciens, et nombreux sont ceux présentant une architecture ésotérique. On peut également y trouver des vestiges de la flamboyance.

Rencontres :
- un vieux mage, fumant une longue pipe de bois blanc, accompagné de deux jeunes apprentis disciplinés croulant sous des malles de voyage.
- une troupe de nains de l'Equerre prenant des mesures à l'aide d'instruments aux formes géométriques étonnantes, sur une bâtisse ancienne.
- un farfadet gai et joyeux, sifflotant, portant une petite cage contenant un danseur captif, sans doute une commande qui sera livrée sous peu…

Le quartier du danseur bondissant :
C'est également un quartier résidentiel qui jouxte la vaste tranquillité. Il est occupé par des mages plus jeunes en général et de toute obédience, des artisans et quelques riches marchands. Les bâtiments sont riches et variés, souvent colorés.

Rencontres :
- un groupe de quatre jeunes magiciens, sans doute éclipsistes, discutant avec emphase au détour d'une ruelle, l'un d'entre eux, farfadet, examine son danseur avec circonspection…
- un érudit, vêtu d'une toge blanche, rejoignant le Donjon de l'A.rcania, à grande pompe.

Le quartier des ateliers :
Le quartier rassemble les artisans de plusieurs domaines mais principalement des tanneurs et des travailleurs de métaux. C'est un quartier actif avec des ateliers ouverts sur les rues. La plupart des objets fabriqués sont destinés à être exportés sur la terre ferme et seront vendus dans tous les Royaumes.

Rencontres :
- de vieux artisans accompagnés de jeunes apprentis sur une carriole miniature chargée de marchandises empaquetées et tirée par un âne.

Le quartier des bâtisseurs :
Le quartier est occupé principalement par les nains du Collège de l'Equerre. C'est un quartier très tranquille, propre et très bien entretenu. De nombreux ateliers de restauration, de construction ou de sculpture y sont installés.

Rencontres :
- des nains et encore des nains vaquant à leurs occupation !

Le quartier du Tumulte – la place de la Grande Halte.
Ce quartier regroupe toute sorte de commerces. C'est le lieu d'une foire permanente tout au long de la journée, un vaste souk où il est possible de vendre, acheter ou troquer tout ce qu'il est possible d'imaginer ou espérer…. La place est gigantesque. Des échoppes cosmopolites occupent l'espace sous les colonnades qui bordent le périmètre de la place. La circulation est dense et désordonnée. Au centre de la place se dresse une fontaine représentant une gerbe d'eau qui s'élève dans les airs et se termine en un flot d'ou surgissent des poissons par centaines desquels se déversent des torrents d'eau réelle. On la nome la Fontaine de l'Abondance. C'est un lieu commun de rendez vous, notamment pour les voleurs de la citée.

Le quartier du Héron cendré.
Ce lieu regroupe les résidences des familles les plus anciennes de Sombreçonge . C'est un quartier riche ou l'on trouve les bâtiments officiels de différentes guildes et ambassades des Royaumes. Le quartier est particulièrement surveillé par les Yeux de la Loi.

Le quartier des Pêcheurs:.
Ce quartier regroupe des habitations modestes occupées par les pêcheurs de Yazelma. Le poisson péché est vendu au quartier du tumulte et constitue la base de l'alimentation des habitants de la lamentine.
D'étranges échafaudages ont été construits sur les flanc de Yazelma par les pêcheurs afin de fixer leur petites embarcations et accrocher les filets dérivants.

Le quartier de la Sirène chantante :
Des habitations d'honnêtes citadins constituent l'essentiel de ce quartier, serein et respirant le calme et la tranquillité.

Le quartier de la Longitude :
Le quartier est occupé par de nombreux voyageurs car il comporte de nombreuses auberges et tavernes. C'est un quartier très animé la nuit.

Le quartier du raffinement :
C'est le quartier chic par excellence. Un petit quartier occupé par des établissements à caractère particuliers, destinés aux loisirs et plaisirs des habitants les plus fortunés de la ville. Cela va de la maison d'élémentaire, de courtisane, d'herbes. On y trouve des clubs–tavernes aux accès très confidentiels.

Le quartier des Astres :
De nombreux érudits sont installés dans ce quartier, principalement des astronomes d'ailleurs. Mais également une population plus modeste, notamment autour des ruines de l'Esplanade des Cendres. Le quartier est appelé le quartier Désastre habituellement car une ombre de malédiction plane sur lui. On entend communément qu'il est déconseillé de se balader durant la nuit aux alentours des ruines car des fantômes blafards (ceux des brûlés vifs) les hantent…

Le quartier de l'humide profondeur :
C'est l'endroit peu fréquentable de la ville qui concentre la population pauvre et interlope. Voleurs assassins, clochards…Les ruelles sont très étroites et de 18h jusqu'à 8h du matin un brouillard humide et dense recouvre tout le quartier. Ceci est dû au fait que cet endroit se situe à un niveau plus bas que les autres et plus proche de l'eau de la rivière. On appelle communément ce quartier la Fosse.

Endroits notables

Le domaine du timonier :
Un mur de palissade de bois noir sépare le domaine du timonier du reste de la ville. L'entrée est gardée par 5 ogres en armures équipés de haches à deux mains ainsi que d'un mage obscurantiste. La surveillance est permanente à toutes heures de la journée. Il est interdit de porter une arme à l'intérieur du domaine. Plusieurs petites tours de bois orne la tête de la lamentine. Du haut de la plus vaste tour, au centre de l'emplacement, se dégage les ramures d'un arbre assez conséquent. La tour est construite, telle un enclos, autour de l'arbre.
Il s'agit de l'arbre auquel est lié le timonier – lutin -et par lequel il est contact télépathique indirect avec la lamentine.

Le collège de l'Equerre :
Une bâtisse impressionnante accueille le collège occupé par des nains administrateurs tatillons et sans surprise.

L'esplanade des cendres :
Il y a déjà 50 ans, un terrible incendie ravagea le collège d'astronomie. Cet incendie se propagea avec une vitesse sidérante et suspecte. De très nombreuses victimes périrent dans le brasier dans d'atroces souffrances au cours de la nuit. On dit que l'écho des hurlements de douleurs fut perceptible sur toutes les lamentines. Une vaste esplanade de cendres noires occupe désormais le terrain ainsi que quelques ruines de bâtiments effondrés. Une légende indique aussi que Torgûm, le principal du collège de cet époque, se serait jeté du haut d'une tour en flamme en proférant une malédiction envers le criminel responsable de l'incendie. Depuis l'endroit est évité et craint et n'a jamais été rénové. Il est connu de tous que les fantômes des victimes hantent de leur désespoir les lieux maudits durant les nuits. L'endroit est effectivement occupé par quelques âmes en peine et plusieurs goules.

Les Tours du Soleil, Collège d'Astronomie :
La reconstruction du collège a été réalisée par le collège de l'Equerre sous l'architecture de deux tours jumelles superbes qui surplombent les différents quartier de Yazelma. Ce sont d'ailleurs les tours les plus hautes de sombreçonge. Les astronomes s'y livrent à leur indéfinie observations des astres. Alminius est l'actuel principal du collège, c'est un nain ayant atteint déjà un age certain.
Chaque année, organisée par le collège, se déroule « l'ode aux étoiles », un événement festif modeste qui dure une semaine. Initiations à l'astronomie, observations aux télescopes placés sur la place de la grande halte, feux d'artifice, recrutement de nouveaux apprentis…Une véritable foire s'est greffée à cette occasion débordant largement du cadre de vulgarisation scientifique à l'origine…A noter que le drame de l'incendie (esplanade des cendres) est intervenu lors d'une de ces fêtes.

Pontont des Naviguants :
Ce sont les pontonts de bois de départ des voyageurs transportés par les naviguants.

Le Marteau de Ragnar :
Une fameuse boutique du forgeron nain Ragnar. Les armes sont stylisées personnellement et sont d'une facture exceptionnelle. Des armes très coûteuses qui ont assises la réputation de Ragnar à travers toutes la République Mercennaire.

Le Carillon des Merveilles :
C'est une œuvre d'art exceptionnelle, un vestige de la flamboyance. Chaque merveille ou excellence (sirène, dragons,…) est représentée dans une saynète. Le carillon se met en marche à chaque heure du jour. Il s'agit d'une œuvre unique pour laquelle de nombreux sculpteurs font un pèlerinage.

Aux vertiges des saisons :
C'est une élémenterie réputée dirigée par maître Havnor le lucide, un nain âgé, plutôt distingué et de compagnie agréable. L'accueil est réalisé par Cassiopé une méduse sensuelle et charmeuse. On peut y trouver tous les types d'Elementäes. De nombreux mages fréquentent assidûment ce lieu. Les mercenaires ou assimilés sont rarement admis.

Le poisson Ivre :
Vaste auberge tenue par l'ogre Fargouff et le satyre Cestuan. Réputé pour ses nuits arrosées et ses spectacles de danseuses dévêtues, plus ou moins selon les soirées…C'est un haut lieu de fête et de loisirs. Il existe une arrière salle équipée de tables de jeux de cartes, réservée aux clients les plus fortunés.

La Lune d'Argent :
Auberge tenue par le keshite Abou El Kehr. C'est un endroit plutôt calme où règne des ambiances tamisées mises en valeur par Elioranne, une très jolie femme, cultivée de surcroît. Elle est également très informée des évènements et intrigues politiques de Sombreçonge.

Au Supplice du Danseur :
Taverne à clientèle restreinte (obscurantistes de tout acabit). Gérée par Organs de Liars , lui même obscurantiste. Des séances de supplices raffinées de danseurs – du point de vue des auteurs – sont régulièrement organisées sous la forme de spectacles décadents.

Donjon de l'Arcania :
Haute et imposante tour, siège du collège d'Alchimie. Ses membres sont très reclus et de nombreux mystères planent sur ce qui s'y trame. Le donjon est fermé pour tout autre que ses membres. Les serviteurs sont cantonnés à l'étage inférieur. D'étranges lueurs sont visibles et on peut entendre des grondements sourds inquiétants certaines nuits. Les alchimistes portent une tenue composée d'une tunique blanche avec une écharpe or, argent ou cuivre selon la position hiérarchique.

Le phare :
Taverne très connue ayant pour particularité l'agencement du lieu : une tour avec un phare à son sommet. De nombreux pêcheurs y sont clients mais pas seulement. Plusieurs étages composent le bâtiment, la décoration comporte des aquariums remplies d'algues et poissons multicolores, des ancres…

Succursales des Yeux de la Loi :
Bâtiment administratif – garnison de mercenaires assurant la vigilance sur Yalzelma.

Fontaine de l'Abondance :
Grande fontaine ayant la forme d'une gerbe d'eau bouillonnante déversant des flots de poissons de la bouche desquels se déverse de l'eau, elle, bien réelle.

Une idée de Scénario

Le lieu :
Yazelma

L'ordre de mission :
Contractée par la charge de l'un des PJ lié au cryptogramme. Il reçoit un mandat de mission de la plus haute gravité. La convocation est signée par l'un des Hauts Mages de Sombreçonge « Hildemar, le Cyan » en personne ! Pas de détail sur la mission mais un rendez vous immédiat au domaine du timonier de Yazelma. Le message est apporté par un mage jorniste qui chevauche un aigle géant conduit par un lutin de la guilde des ailes du fleuve. Aucun délai ne devrait souffrir !

Au domaine du Timonier :
Plusieurs mages, jornistes sont présents ainsi que le timonier lutin « Liam », blafard, le regard hagard, les traits tirés, bref épuisé. Discours du mage « Brétuald », bras droit et représentant d'Hildemar, sur le grand danger qui menace la ville toute entière. Des évènements troubles s'accélèrent. Une enquête et une action rapide est urgente qui doit être menée avec grande efficacité et discrétion pour ne pas conduire à une panique générale qui ne ferait qu'aggraver la situation.

La mission :
Liam grâce à son lien empathique avec Yazelma, a détecté la présence de trois parasites implantés dans son corps. Ces parasites grossissent chaque jours à une vitesse anormalement élevée. Il s'agit probablement de germes de plante irritante parasite, placés à des fins malveillantes. Il faut trouver et détruire ces germes de toute urgence sous peine de voir Yazelma plonger au fond du fleuve pour atténuer sa douleur…Avec le risque de voir d'autres lamentines faire la même chose par réaction en chaîne…
Pour localiser les germes Liam transmet, en apposant les mains sur le PJ qui possède l'affinité harmonique la plus grande, une empathie partielle avec Yazelma en connectant son esprit à celui de la lamentine. Le PJ pourra ainsi, à tout moment, s'allonger sur le sol, apposer son oreille et communier, nécessairement dans le plus grand calme et la plus grande concentration, avec Yazelma. Elle lui indiquera alors une localisation plus ou moins précise de l'endroit de démangeaison le plus proche. Cette localisation sera de plus en plus précise au fur et à mesure que le PJ s'approche du dit endroit recherché.
Bien entendu cette expérience est très bouleversante.
Les PJ disposent de 24 heures à partir de ce moment pour agir. Tout au long su scénario activer le facteur temps comme LE facteur de stress.
Coréus, un œil de la loi particulièrement pénible devra les accompagner tout au long de leurs actions. Facteur d'énervement et de perte de temps tout au long de l'enquête ! « mais non vous n'avez pas le droit de pénétrer ainsi dans cette maison, il faut que j'en réfère avant tout au conseil…. » , etc !

Les lieux des parasites :
Trois lieux éloignés et différents : l'esplanade des cendres, l'atelier d'un tanneur, une cave du quartier de la fosse. Les PJ pourront détruire les germes par le feu ou en les arrachant. Les germes sont difficiles d'accès et protégés. Dans l'ordre suivant idéalement :

1. La cave est dans un recoin sordide de la fosse. Elle est gardée par « Vilébogias l'éventreur ». Il est entourée de cinq pixies pernicieuses (qui ont fourni les graines d'ailleurs). Vilébogias combat jusqu'à mort. Les pixies survivantes s'échappent.

2. L'atelier du tanneur : enquête chez un pauvre tanneur qui a bien embauché il y a quelque temps un certain « Balmin », pas doué, et qu'il a renvoyé au bout de deux jours. Il faudra fouiller tout l'atelier pour trouver le germe au fond des cuves les plus infâmes du tanneur ! Beurk … Maral, l'éclipsiste humain perverti qui s'est fait passer pour le fameux Balmin reste introuvable. Il surveille l'atelier de la chambre de son auberge juste en face. Il essaiera d'intervenir indirectement par des sorts d'illusion.

3. L'esplanade des cendres : la germe est au fond d'un puit en ruine. Les PJ devraient arriver la nuit. Le lieu est gardé par Arjahlan satyre perfide harmoniste de la flûte qui contrôle sous ses ordres une dizaine de goules.
Balthus de Vilemandor, alerté par une pixie, apparaît lors du combat final lorsque les PJ semble l'emporter pour abattre ses dernières cartes. L'heure tourne et il ne reste que quelques minutes . Des secousses terribles de Yazelma indiquent qu'elle ne pourra plus supporter très longtemps ses douleurs…
Surgissent de la nuit trois démons de combat Jràss (ambré du IIIème cercle) au côté de Balthus...

Les Vilains :

Vilébogias « l'éventreur »

Une marionnette du masque. Mercenaire, maître d'armes, totalement fou. Ambidextre il combat toujours avec deux sabres courts. C'est un spécialiste des acrobaties périlleuses. Spécialité double attaque et botte secrète main volante.

Maral :

Eclipsiste humain perverti. Spécialiste de la dissimulation et du déguisement.

Arjahlan :

Satyre perfide harmoniste de la flûte qui contrôle sous ses ordres une dizaine de goules.

Balthus de Vilemandor :

Félon, humain des communes princière, obscurantiste (danseurs Hurle et Gâsh) et conjurateur doué, c'est le chef de cette bande redoutable au service du Masque. Balthus avait un vieux compte à régler avec les autorités de Sombreçonge. D'où ce plan qui a « germé » dans son esprit tordu ! Il utilisera forcément le rideau pour réapparaître avide de vengeance (son point faible) un jour prochain…

Quelques Personnages

GAWIN, “ VIF OEIL”

Nature : Jeune farfadet
Occupation : membre de la guilde des « Voltigeurs » (guilde de voleurs)
Présentation : Habits multicolores le jour, sombres la nuit.

Gawin connaît de nombreux recoins de Sombreçonge, Yazelma étant son lieu de prédilection. Il pratique le cambriolage mais offre également ses services de discrétion, d’informateur, de guide, de fourniture accélérée de laisser passer, (…), au plus offrant .

COREUS, « LE POINTILLEUX »«

Nature :Farfadet dans la force de l’age
Occupation : Œil de la loi
Présentation : Habits austères et discrets. Tiré à quatre épingle.

Coréus est un empoisonneur de la vie quotidienne. Il veille au respect des lois sur Yazelma. Il est d’un caractère rêche et tenace, certains diront obtus. C’est un traqueur de fraudes en tout genre. Il ne laisse rien passer et il est toujours à l’affût d’un écart..

Agone

Baronnie de Rochronde



Située dans le Sud-Ouest d'Urguemand, la baronnie s'étend exclusivement sur une presqu'île longue de 48 lieues. Elle constitue un poste avancé du royaume face à la Province liturgique dont les navires croisent dangereusement près du littoral. Même les plus sages érudits urguemands sont incapables de s'accorder sur la date de peuplement de la région. Les premières traces écrites remontent à la lignée des Faërens, princes d'Armgarde et fondateurs de Lorgol. Mais les cercles de pierres présents dans le Rochrondais et dans les Garvents attestent d'une présence bien plus ancienne.

Quant à la baronnie elle-même, elle remonte assurément aux Fratricides. Le premier seigneur de Rochronde a été adoubé par Urguemand lui-même. Et c'est la fameuse pierre plate de forme circulaire qui a donné le nom à la lignée. Pendant longtemps, les Rochronde ont été les loyaux chevaliers des barons de Lorgol. Ce n'est qu'en 1287, avec l'extinction de la lignée régnante, que le titre de baron leur échoit.

Malgré sa position, en première ligne contre les Liturges, la baronnie est peu considérée de ses pairs. Il faut attendre l'héroïque destinée d'Agone de Rochronde pour que l'attention se porte sur elle. En contrepartie, elle a énormément souffert des guerres et une grande partie de son territoire a été défigurée par la folie incendiaire des croisés liturges.

Pourtant, trente ans après, les baronnies « continentales » continuent de considérer ce territoire comme une marche quasi sauvage et refusent d'accorder à la baronne Ewelf le rôle politique qu'elle entend jouer. Elle est pourtant la seule à pouvoir assurer la pérennité de la lignée, alors que le Premier Baron Agone n'a toujours pas d'héritier déclaré et que ses disparitions répétées et mystérieuses en inquiètent plus d'un…

Les marais du Malmuisant

Région située au nord-ouest de la baronnie, le Malmuisant est de sombre réputation. Ce n'est qu'un vaste marais aux eaux saumâtres et aux terres dangereuses. Les habitants ont appris à éviter cette contrée comme la peste. Et pourtant, elle recèle nombre de trésors. Les ruines d'anciennes colonies liturges attendent de dévoiler leurs vestiges. La plus célèbre est assurément la cathédrale oubliée d'Aldeguêne, désormais enfouie dans les flots et la boue. Malgré les légendes et les rumeurs, certains ont décidé de vivre dans les marais. Des familles entières y résident. Les plus anciennes descendent parfois de colons liturges obligés de se cacher pour échapper à la colère des Urguemands. Elles vivent de peu.
Durant les veillées, les paysans des Puiverts aiment raconter moult légendes sur les mystérieux *Passe-boues*, cette caste de passeurs qui proposent aux plus zélés de les emmener à travers les marais. D'aucun affirme qu'ils se font un plaisir de perdre leurs passagers pour ensuite les dévorer. Pourtant, chaque anecdote sur la résistance urguemande face à l'envahisseur liturge comporte son *Passe-boue*, personnage énigmatique qui accepte de dissimuler les héros et de les mener en lieu sûr.



Cathédrale Aldeguêne

Chef-d'œuvre de l'art religieux liturge, la cathédrale est un immense navire de pierre naufragé. Personne ne sait ce qui a bien pu pousser les fidèles de Saint-Neuvêne à construire un tel édifice dans les marais. Qu'importe, Aldeguêne est une légende pour tous. Bien que rares soient ceux qui l'ont vue, tous sont prêts à la décrire avec force détails. Après les Deux Guerres, Aldeguêne est devenue le symbole de la victoire inéluctable d'Urguemand sur la Province liturgique. Car la cathédrale à demi enfouie sous les flots boueux du Malmuisant a aussi été le centre nerveux de la résistance et de la reconquête lancée par Agone de Rochronde. Aujourd'hui, on raconte que de nombreuses oriflammes y célèbrent la mémoire des héros du passé.

Mauchâtel

Grande forteresse de l'ancien temps, Mauchâtel n'est plus aujourd'hui qu'une ruine oubliée. Construit sur une motte, le château-fort devait surveiller les marais et prévenir toute tentative d'invasion par le nord de la baronnie. Sur le papier, l'idée était bonne. Malheureusement, les marais ont eu rapidement raison de la motte et la forteresse, devenue trop instable, a été désertée. Il n'en reste plus que quelques ruines alors que la majorité du château s'est écroulée.

Mis à part quelques remparts, seule une tour parvient encore à s'élever. Une rumeur tenace fait de Mauchâtel le siège de l'Académie obscurantiste de Rochronde. Orchal aurait investi les lieux après la guerre.
Contrairement à Aldeguêne, il est encore possible de localiser Mauchâtel, grâce à sa position surélevée. Néanmoins, même les *Passe-boues* préfèrent éviter l'endroit.

Loudain

Il est étrange qu'une ville de cette taille puisse exister au Malmuisant. Et pourtant, Loudain est l'un des quatre bourgs qui parsèment la baronnie. Fondé par des Liturges lors de la Troisième Croisade, le bourg est rapidement tombé sous le contrôle des Urguemands. Depuis, il accueille une vaste communauté de pêcheurs qui profitent des largesses du golfe d'argile, loin de la menace liturge. La partie la plus ancienne de la ville est en pierre. Quant aux rues, elles forment un vaste réseau de passerelles à un mètre du sol et préservent ainsi les pieds des citadins. Les bâtisses les plus récentes sont construites sur pilotis et encadrent le port de pêche. Aucun rempart ne protège Loudain. Les marais forment une protection terrestre autrement plus efficace.

Port-Terre

Seul véritable village présent dans le Malmuisant, Port-Terre se trouve à quelques kilomètres au sud de Loudain. Ses habitants vivent chichement des produits du marais. Ils se font par contre une spécialité de chasser les diverses créatures qui hantent la région. Port-Terre est aussi le meilleur point de départ pour explorer les marais. Guère éloigné de la route qui mène à Loudain, il accueille aussi, de temps à autre, un *Passe-boue* prêt à louer ses talents.

Forteresse de Tourbesec

Construite peu après Mauchâtel, elle a bénéficié d'un destin plus heureux. Ce fier édifice s'élève à la lisière du Malmuisant. Il accueille le châtelain de la région dont dépendent Loudain et Port-Terre, Aïgor de Mangerand. Cet homme rude essaie de maintenir un semblant d'ordre au sein du Malmuisant, alors que la plupart des habitants du marais refusent toute autorité.

Vilmâs

Ce village se trouve au sud du Malmuisant, dans les Puiverts. Il est pourtant sous la juridiction du châtelain Aïgor de Maugerand. À vrai dire, ses habitants n'ont qu'une lointaine idée de la vie dans les marais et ils se font un plaisir de conter mille terribles histoires aux voyageurs. Ce qui n'est pas chose rare, puisque Vilmâs est en bordure de la route reliant Loudain à Troyet. De fait, les vilmois sont bien plus attirés par les secs paysages des Puiverts. Ils n'apprécient que moyennement le passage de gens venant des marais.
Vilmäs accueille une importante caserne de patrouilleurs ruraux théoriquement placés sous les ordres du sire de Maugerand. En réalité, c'est le chevalier Bradule, suzerain de Vilmâs et de ses environs, qui les dirige. Aussi, ces hommes d'armes sont particulièrement méfiants vis à vis de quiconque vient du Nord ou se dirige vers les marais. Quelques incidents ont déjà entaché la réputation de la route.

Le golfe d'argile

Le golfe s'étend entre les marais du Malmuisant et le littoral du continent. Ses eaux sont extraordinairement calmes mais surtout, elles sont peut profondes. De grands bancs de vase parsèment le golfe et interdisent à tout gros navire d'y pénétrer. Seules les chaloupes des pêcheurs de Loudain sont capables de parcourir ces eaux troubles. Le golfe d'Argile possède une grande réputation dans tout Urguemand. Car ses eaux boueuses sont réputées magiques. Elles seraient capables de faciliter la guérison, dit-on. Quant à la terre meuble qui tapisse le fond du golfe, elle est réputée être une argile que s'arrachent les sculpteurs. Idéale pour façonner les objets, elle devient aussi dur que de la pierre après cuisson. Ainsi les villages qui bordent le littoral utilisent-ils de nombreuses poteries réalisées à partir de la glaise du golfe. Enfin, il faut noter que les communautés côtières sont à l'abri de toute attaque maritime, elles prospèrent donc depuis des siècles, telle la ville de Loudain. En contrepartie, il est impossible de développer un véritable port dans cette région.

Les Landes sèches

Entièrement ravagé par les croisés liturges lors des Deux Guerres, l'Ouest de Rochronde n'est plus qu'un sol infertile. Les vents n'y charrient que poussière, la terre, malgré les pluies nombreuses, reste craquelée et brute. Les rochers affleurent à la surface, comme autant de cadavres délaissés sur un champ de bataille. Et de fait, après trente ans, il est encore possible de retrouver quelque arme ou armure, rongée et oubliée.
Les ruines des fermes délaissées et des hameaux détruits marquent les Landes sèches. La région est damnée, nul être censé ne s'y rend plus, si ce n'est les troupes en partance pour Veillécume. Ce n'est qu'autour d'Évrême, d'Abrîlone et de Creussec que la vie réapparaît. Ici, il est encore possible de cultiver les terres et de faire de l'élevage. Le gibier reste trop peu présent pour pratiquer la chasse.
Au moins la situation apporte-t-elle un avantage à Rochronde : les terres désolées ont l'horizon lointain. Les sentinelles d'Evrême ou de Veillécume peuvent donc surveiller efficacement la contrée. Tout voyageur est rapidement repéré et vite intercepté afin de s'enquérir à son sujet. Malgré cette suspicion légitime, les troupes du banneret Séban sont relativement accueillantes. Il est dans l'intérêt de tous que les Landes sèches retrouvent peu à peu un caractère humain…



Évrême

Bourg protégé par de puissantes enceintes, Évrême a toujours su résister aux invasions liturges. Lors des Deux Guerres, les troupes sont parvenues à ralentir l'avancée des croisés, se battant vaillamment. Deux portes gigantesques permettent d'enter dans la ville. Celle de l'est est désormais la seule utilisée, elle aboutit à un pont enjambant la Discrète et à la route menant à Rochronde. Celle de l'ouest est condamnée. Les liturges ont utilisé le feu grégeois pour faire tomber la ville, sans succès. Mais le rempart ouest garde encore des traces de suie impressionnantes. Au cœur de la ville se dressent deux édifices majestueux, connus dans toute la baronnie et au-delà. La forteresse des seigneurs d'Évrême abrite la famille régnante depuis la fondation de la cité. C'est un véritable donjon niché dans la ville dont la présence rassure les vilains. Séban, l'actuel banneret, y loge du printemps à l'automne. En hiver, il établit ses quartiers dans son manoir de Lorgol.
Le deuxième édifice est la cathédrale d'Évrême. Beaucoup plus petite que les modèles liturges, elle n'en reste pas moins impressionnante par la surcharge de ses décorations. Depuis mille ans, chaque génération de banneret a voulu apporter sa contribution à l'édifice. Le Patriarche Aguemuis dirige les offices. Depuis trois cents ans, les habitants des Landes sèches (autrefois appelées Ouistrevaux) et des Puiverts vouent un culte à Sainte-Bluette et à sa fille la Discrète, les deux rivières de la baronnie. Depuis les Deux Guerres, le culte a pris énormément d'importance. Notamment dans la châtellenie d'Évrême. La Sainte-Discrète fait ainsi l'objet de nombreuses vénérations. À chaque hiver, une procession part de la cathédrale vers le pont pour recueillir l'eau de la rivière et la ramener dans des fioles bénies. Ensuite, du haut du rempart ouest, le Patriarche répand l'eau vers les Landes sèches. Ainsi, l'eau peut reposer durant l'hiver et favoriser la floraison au printemps.

Le Rochrondais

Cœur historique de la baronnie, le Rochrondais est pourtant moins peuplé que le Lorgelois ou les Vrilles. Ses habitants vivent principalement de leurs cultures et de la vente du bois. Aussi, la région est désormais fort déboisée et seul le Nord fournit encore les arbres nécessaires. Cette partie de la presqu'île est la première à avoir été occupée par les humains. C'est aussi l'un des champs de bataille qui vit la plus farouche opposition entre Urguemand et Neuvêne durant les Fratricides. C'est à la fin de cette bataille que l'un des plus farouches guerriers du roi, Arédrich, fut nommé seigneur de ces terres.



Rochronde

Ce petit bourg bien tranquille est la capitale de la baronnie. Évidemment, il est totalement éclipsé par Lorgol la Grande. Néanmoins, Rochronde est la ville par laquelle transite tout le commerce de bois de la baronnie. Les bûcherons des Puiverts acheminent leurs stères par la route du Nord et les négociants repartent avec par la route de l'Est, vers Lorgol. On y trouve aussi de nombreux forgerons habiles à travailler le cuivre des mines de Balroche, les charbonniers et les paysans venus vendre les produits fermiers. Bref, de quoi faire vivre une ville.
Avec tout ce passage, les rochrondais sont relativement ouverts d'esprit et ne s'émeuvent plus de croiser voyageurs, errants et saisonins dans leurs rues. Ici, toutes les familles ont leurs vétérans qui ont fait la guerre au côté du Premier Baron et il n'y a pas une cheminée sur laquelle ne trône une arme ou une pièce d'armure des Deux Guerres. Et si on a toujours plus craint messire Agone qu'on ne l'a aimé, il n'en est pas de même pour la baronne Ewelf. Chaque vilain donnerait sa vie pour cette femme autoritaire mais bonne qui a su rester à Rochronde plutôt que de migrer vers Lorgol.
Car le plus gros fléau de la ville est l'exode rural ! Nombreux sont les jeunes hommes tentés par la fortune et par les fastes annoncés de Lorgol, capitale de royaume. La structure sociale, relativement homogène, limite ce phénomène. Mais les autorités de la ville sont néanmoins préoccupées.

Le Manoir

Situé à une demi-lieue de la ville, le manoir de la famille de Rochronde date de la Flamboyance. Construit par le maître-architecte Laars Skaldrigs de l'Équerre, il servait à l'origine de pavillon de chasse aux Faërens, princes de Lorgol. Déjà abandonné lors des Fratricides, Urguemand l'a occupé un court temps, avant de rejoindre la forteresse de Montfer. C'est donc le premier seigneur de Rochronde, Arédrich, qui s'est approprié les lieux. Depuis, le manoir est resté aux mains de la famille.
Il s'élève au centre d'une clairière et un peu plus loin, dans la forêt, on peut retrouver le cercle de pierre qui a donné son nom à la baronnie. Il s'agit d'une large pierre plate de forme vaguement circulaire, large de huit mètres, reposant sur six rochers d'une hauteur d'un mètre. Sa surface est gravée de nombreuses runes d'origine inconnue. Malheureusement, avec le temps et les intempéries, deux piliers se sont brisés et la pierre s'est affaissée.
C'est tout autour de ce mégalithe que sont enterrés les Rochronde. On peut encore voir la tombe du fondateur de la dynastie, Arédrich de Rochronde, tout comme celle d'Erdhence, père de l'actuel Premier Baron.

L'Amuvelle

Paisible ruisseau qui traverse la ville de Rochronde et se jette dans la Bluette, l'Amuvelle est la compagne des rochrondais. Ses rives sont les terrains de jeux des enfants, ses eaux nettoient les vêtements des habitants et elle accompagne les voyageurs le long du chemin baronnial, de Valcôte à Rochronde. Pour les rochrondais c'est donc une douce amie qui ne fait jamais d'histoire. Et pourtant, selon la légende, sa naissance se fit dans des conditions tragiques…
Dans les anciens temps, la région était sous la gouverne de l'un des fils de Dame Automne, le Prince d'Âcre. Sans s'inquiéter des conséquences de son ambition, il refusait de céder le pas devant les émissaires de Dame Hiver. Aussi la flore et la faune ne faisait que dépérir, sans

trouver le repos salvateur des gelées et espérer renaître à la Floraison. Or vivait près de là une Dryade, l'Amuvelle. Celle-ci, fort inquiète de la longue agonie de l'arbre au creux duquel elle avait établi domicile, partit voir le Prince d'Âcre dans les collines. Elle supplia le fils automnin de laisser arbres, plantes et animaux trouver le repos et de mettre fin à leur interminable dégénérescence. En vain. Le Prince d'Âcre fut surtout intéressé par le corps printanier de l'Amuvelle qu'il pouvait flétrir. Il jura de laisser les Hérauts de Dame Hiver s'installer si l'Amuvelle acceptait une étreinte. La pauvre Dryade fut trompée. Dans les bras du Prince, son corps se fana, se rida. La belle Dryade n'était plus qu'une vieille souche desséchée. Alors qu'elle allait mourir, les Hérauts de Dame Hiver fondirent sur le Prince d'Âcre. Neige l'aveugla, Grêle le blessa et Bise acheva de le désorienter. Ainsi, le Prince fut précipité du haut des collines. Las, il entraîna avec lui la pauvre Amuvelle.

Celle-ci s'écrasa sur les rochers. Un mince filet de sang, dernier vestige de sa vie, s'écoula de son corps et descendit les collines. Il sillonna à travers les plaines, doucement, et sur ses rives, plantes, arbres et animaux retrouvèrent leur vigueur. Enfin, le ruisseau de vie plongea dans la Bluette pour se fondre dans la mer.

De leur côté, les Hérauts de Dame Hiver, triomphants, firent appel à leur père, Maître Blizzard. Celui-ci déplaça une colline sur le corps du Prince d'Âcre, afin qu'il ne puisse se relever. Il fit venir ses amis les nains pour qu'ils scellent définitivement le fardeau et leur confia les collines afin de veiller sur le Prince. Afin de les aider dans leurs tâches, Maître Blizzard leur laissa une escouade de Gardes-vent.

Mais la légende ne s'arrête pas là. Le Seigneur Faërens, de voyage dans le pays, découvrit les rives de la douce Amuvelle. Il fut enchanté par la beauté et l'harmonie du lieu. À tel point qu'il décida d'y vivre. Il composa une ode douce comme l'onde de l'Amuvelle. Alors la conscience de la Dryade s'éveilla pour un court instant. Elle décida de gratifier cet humain qui si bien accompagnait son périple éternel. Elle enfanta un Orphèlin qui saurait l'aimer et l'accompagner. Ainsi le Seigneur Faërens tomba-t-il amoureux de la belle créature, qui chantait si bien sa propre musique. Il se passionna pour elle, d'une passion narcissique. Pourtant, le Seigneur Faërens se lassa du chant unique de l'Orphèlin. Un jour, il se décida à repartir. Et l'Amuvelle continua son cours, doucement…

Les Garvents

Étrange paysage que celui des Garvents. Un vaste ensemble de collines escarpées qui se transforment en falaise alors qu'on approche du littoral. Un décor torturé, lunaire où l'herbe s'oppose constamment à la pierre. Des terres balayées par des vents sans cesse plus puissants. Des bourrasques dont la force modèle la roche, façonnant un royaume d'arêtes, de fissures et de crêtes escarpées. Une région à l'écart de la baronnie, loin du faste et du baroque de Lorgol. Un lieu qui n'a jamais connu la Flamboyance, ni même l'Éclipse. Un pays pour quelques familles volontairement exilées de l'Harmonde et de ses guerres. Préférant subir les milles tourments de la nature plutôt que ceux que l'homme s'inflige lui-même.
Voilà ce que sont les Garvents. Et ils sont bien plus encore. De nombreux cercles de pierre indiquent que, malgré les apparences, la région est occupée depuis bien longtemps. Plus longtemps que le reste de la presqu'île. Ces étranges complexes mégalithiques, de toutes formes et de toutes natures, intriguent encore les érudits de Lorgol.
Depuis fort longtemps, les gens des Garvents sont sous la domination d'une farouche famille. Elle règne sans partage sur ces terres hostiles, protégeant ses gens contre les menaces extérieures, notamment liturges.
Mais rien ne protège les humains contre les forces magiques qui errent dans les collines. Parfois, les vents s'assemblent en des tourbillons dévastateurs qui descendent les collines dans un hurlement. Les fissures de la roche elles-mêmes affolent les sens d'un cri strident. Alors les paysans disent que ce sont les Gardes-vent qui s'éveillent et harcèlent le Prince d'Âcre. Et les hurlement que l'on entend sont les siens…



Village de Garvent

Seul rassemblement un tant soit peu urbain de la région, Garvent est un petit village minier niché au creux d'une vallée. Ici sont stockées les réserves d'ardoise et de fer de la région, avant qu'elle ne parte pour les villes d'Urguemand. Toutes les demeures sont en pierre de taille et le centre du village est occupé par de grandes forges. C'est aussi ici que vit la famille régnant sur les Garvents. Depuis de nombreuses générations, elle a fait construire une petite forteresse. Froide en hiver comme en été et toujours sombre, elle peut néanmoins accueillir tous les habitants du village durant un long moment pour les protéger d'une invasion. Cela a été salutaire durant les Deux Guerres. Autant le dire, les gens de Garvent n'apprécient que

moyennement les étrangers. En temps normal, ils amènent eux-même leurs ardoises et leurs lingots de fer à Rochronde avec leurs poneys, repartant le jour même pour leur domaine. Il faut d'ailleurs noter que leurs convois sont toujours protégés par quelques piquiers. Quant au village, il est entouré de postes de gardes bâtis sur de hauts échafaudages. Les hommes s'y relaie afin de scruter les alentours et prévenir en cas de danger. Bien souvent, les voyageurs sont donc repérés bien avant qu'ils ne voient le village.

Le Clan des Collines Hurlantes

Rassemblement de sept familles de nains (soit moins d'une centaine d'individus), le clan était installé ici avant que les Faërens ne fondent Lorgol. Il a d'ailleurs mal vu l'installation de familles de miniers, il y a quelques centaines d'années. Aujourd'hui, tous se côtoient dans une relative entente. Les humains font essentiellement commerce d'ardoise et de fer brut. Alors que les nains vivent en autarcie quasi-complète. Ils troquent parfois différents objets et parures métalliques finement ouvragés contre d'autres denrées. Ils se rendent même parfois au marché de Rochronde pour se procurer des textiles. Leur domaine se trouve au sommet d'une colline mais s'étend bien en-dessous.
Si l'on prend la peine d'écouter les nains, on peut apprendre nombre de leurs légendes sur leurs pères, alors bien plus nombreux, qui vivaient originellement dans la presqu'île. Ils aiment pareillement raconter que le pays était autrefois l'un des domaines privilégiés de la Dame de l'hiver.
Le Clan a creusé son domaine sous une haute colline hérissée de blocs de granits aux arêtes aiguisés. Avec son porche de pierre, l'entrée ressemble à celle d'un gigantesque tumulus. En cas de grande menace, elle peut être obstruée par de lourds blocs de granit. Les nains vivent dans les galeries, qui sont divisées en sept districts, selon les familles. Ensuite, chaque couple possède une vaste alcôve et des dépendances. Le reste est dédié aux parties communes et aux ateliers. Sur le sommet de la colline, des baraquements de pierre abrite les moutons des Kornelijr. Les pâtres de cette famille ont une grande connaissance des environs et sont ceux qui noué le plus de liens avec les humains alentour. Juste à côté des étables se trouvent les ateliers des granitiers, généralement de la famille des Klerggs.
Enfin, le clan abrite une élémenterie. Personne ne sait réellement de quand elle date, pas même les nains. On la relie souvent aux Gardes-vent et son maître élémentier possède une charge sacerdotale parmi les siens. La légende veut qu'il possède le pouvoir d'éveiller tous les Gardes-vent en cas de grande menace. En temps normal, il se contente de vendre les élémentäs artificiels qu'il a lui-même façonné à partir du vent des collines. L'actuel propriétaire est maître Walrœk Haraknigg. Il est l'un des rares nains du clan à quitter les collines. S'il accompagne ses congénères au marché de Rochronde, il va parfois jusqu'à Lorgol !

Agone

· Lorgol ·

"L'été pèse sur les toits de Lorgol. Aussi, lorsque la nuit tombe, les habitants fêtent-ils la brise qui vient du large, qui s'engouffre dans les venelles et caresse les visages. Les plus vieux, eux, redoutent ce vent qui a tant de fois murmuré la mort, qui se fait toujours l'écho des râles et des suppliques. L'été pèse sur les toits de Lorgol..."

Mathieu Gaborit, *Les Danseurs de Lorgol*

Lorgol... Héritière de l'antique Norgholm, autrefois bénie par les Muses, rescapée une première fois de la colère destructrice et jalouse de Cysèle, ville mythique hérissant au bord de la Mer Echancrée les ombres mystérieuses du Vestige des Mille Tours, nouvelle capitale urguemande, et berceau de la renaissance de l'Arbre du Souffre Jour, telle est Lorgol. Tels sont les faits et les rumeurs que le vent porte à son égard, de la bouche des conteurs aux oreilles du voyageur.
La description de cette cité légendaire a déjà été entreprise sur bien des supports depuis la sortie d'AGONE. De notre côté, nous avons eu envie de nous intéresser plus particulièrement au Vestige des Mille Tours, ce lieu dont il est dit que les Tours s'enchantèrent elles-mêmes, et dont on sait que la splendeur, issue des mains d'un unique sculpteur de génie, ou de plusieurs d'entre eux, provoqua la colère et la jalousie de la Muse de la sculpture elle-même. Le projet des Mille Tours consiste donc simplement à donner des noms, des images, des auras, à ces Tours mystérieuses aujourd'hui entrelacées des branches mortifères du Ténarbre. Pour qu'elles soient autant d'expressions du génie créateur de l'Inspiration, autant de sources de Drames possibles, autant de fragments du rêve lorgolien.

Bibliographie

Agone, Livre de Base :
Description sommaire de Lorgol et des Mille Tours, p.55-57
Présentation de l'académie éclipsiste de l'Etincelle, aperçu des sous-sols de la cité, p.299-300

Le Bestiaire :
Présentation du Ténarbre, son origine, ses pouvoirs, ses dangers, p.30

L'Art de la Magie :
Les Mille Tours, p.10
Une description géographique et par quartier de la Lorgol, p.66-67
(Note : le scénario *Pavane pour un Mage défunt* représente dans son ensemble une bonne découverte de la cité et de ses dangers)

Casus Belli 2
Lorgol, Ville légendaire, par Xavier Spinat, p.78-79 : présentation des origines historiques et

légendaires de la cité, l'origine de la Maraude, les liens entre Lorgol et la cité de Sasmiyana *Lorgol, capitale du crépuscule*, par Xavier Spinat, p.46 du Casus Master : Les différentes forces agissant au coeur de la cité (L'amirauté, la milice, la commune, le Premier Baron, la Maraude) et 11 nouvelles Charges qui y sont affiliées.

Les Mille Tours

- La Tour des Trois-portes-sans-logique : "*[Elle] possède de nombreuses portes - dont trois donnant sur l'extérieur - qui ne s'ouvrent jamais sur la pièce que l'on s'attend à voir, à moins de souhaiter sortir de la tour.*" (*Art de la Magie*, p.11)

- La Tour Suspendu : "*[Elle] commence au second étage, suspendue au-dessus du sol comme si le premier étage existait vraiment.*" (*Art de la Magie*, p.11)

- La Tour transparente : "*[...] à certaines heures de la journée, possède un étage complètement transparent, étage qui change tous les jours.*" (*Art de la Magie*, p.11)

- La Tour Mouvante : "*[...] s'incline et bouge au moindre souffle de vent, comme si elle était faite de bois (ses murs de pierre de taille ont pourtant un mètre d'épaisseur)*" (*Art de la Magie*, p.11)

- La Tour-qui-pousse : "*[...] possédait au dernier recensement plus de quatre cents étages pour une hauteur inchangée de vingt-cinq mètres de haut. Un étage s'ajoute cependant tous les dix ans.*" (*Art de la Magie*, p.11)

- La Tour Phalène : Peuplée de spectres et nimbée chaque nuit d'un ballet enchanteur de lucioles... Une Oeuvre de Xavier Spinat (*Art de la Magie*, p.77)

- La Tour d'Ombre-Eclat : Une description poétique sous la plume de Gaelle, baignée dans la lumière des vitraux.

- La Tour Nielle : Une mystérieuse Tour végétale, abritant la Confrérie des herboristes et jardiniers de Nielle. Description, nouvelles plantes et nouvelles charges sous la plume de Tinou.

· La Tour d'Ombre-Eclat ·

par Gaëlle Korvac'h

Ce soir, encore, je cours vers Ma Tour. C'est vrai qu'il y a déjà longtemps que je me la suis appropriée. Mon âme s'est déjà perdue dans les méandres chromatiques de cette bâtisse de lumière, au mille vitraux, qui dansent avec les effluves chaleureuses de la chaude lumière du Ciel. Transformant une onde azurée, en reflets turquoises, tous galonnés de carme. Sublime essence du savoir de l'Équerre.
Je me souviens encore, lorsque, revenant d'Abyme, je rentrai pour la première fois, presque par hasard, dans ce quartier aux fragrances de mystère. Une multitude de traboules sombres et crasseuses, quelques venelles aux incroyables ombres, bonheur des conjurateurs, et ces innombrables tours, jouant avec un soleil bas, un soleil d'hiver.



Délaissant les pavés, mon père me fit monter dans une barque au fond plat, et un homme étrange, les yeux gris, se mit à darder sa grande lance pour la plonger dans l'eau des canaux. Elle ressortait, immuable, dans une rythmique sourde et bruissante, tout à la fois. Les ondes perturbées un instant, par la rame habile du passeur, mettaient longtemps à digérer les multiples cercles ponctuant notre avancée, auréolant de mille éclats, les ridules de sa surface. L'homme ne disait rien. Mon père ne le regardait même pas. Il se tenait très droit, à l'avant de la frêle embarcation, surveillant un mur, une fenêtre … un sourire peut être. Les eaux s'empourpraient, comme surprises et gênées d'être ainsi froissées par la gaffe ; inexorable et subtile paradoxe. Nous frôlions les larges murs tantôt bardés de noir, comme fardés par un dur reflet, tantôt auréolés de grâce, transcendés par la chaude lumière, qui, sortant de l'ombre jouait avec les mille nuances lacustres ; comme engourdis. Les façades me semblaient hautes et ternes, presque vertigineuses. Au croisement d'un pont, je regardai, surprise, les passants pressés, qui courraient sur les pavés gelés. D'autres canaux, des quais serpentant le long de rives inexistantes, des murs, des murs, et encore des murs. Les portes donnaient parfois sur l'eau, sans même qu'il y ait un ponton, une terrasse, non, simplement une volée de marche, qui se perdaient dans les flots. Symphonie crépitante, bercée par les vaguelettes qui clapotaient contre les pierres au grès des battements du rameur, comme le pouls intime de ces mille tours. Ce quartier magique, semblait offrir au regard une longue froissée de toiles, aux innombrables nuances, déroulant ses esquisses par paliers successifs comme dévalant les gradins d'un vieux théâtre. Chutant dans un miroir capricieux, qui mirait les façades, renvoyant des éclats d'images, comme une glace cassée. Merveilleux sentiments confus, mélange d'oppression incertaine, de calme, de beautés figées défigurées un instant par les masques mouvants des reflets bruissants de la longue cane. Beautés infinies, multipliées à l'excès par les échos de l'onde. Puis, le calme revenant, paysage parallèle, aquarelles figées l'espace d'un instant, d'un souffle, d'un éclat de lumière, tamisées.

Une personne nous hèle d'une place, cernée par les tours. Quelles tours ! Deux sœurs, jumelles de cœur et de structures, magnifique dessin de maître !
Compas, équerre, jamais, pour moi, ces instruments anodins n'eurent-ils autant de résonance. Parfois j'y songe encore, lorsque je crée, dans mon atelier de Lorgol, les moulures, expertes

d'une ogive ou d'une clé de voûte. Harmonie de la cyse, chant patient, mille fois répété, du burin sur la pierre, qui, se galbant doucement, invite à la caresse.
Les ailes prennent lentement forme, je finirai à temps, et remettrai mes gargouilles à l'Intendant des bâtisseurs pour qu'il les fixe sur une rambarde, un mur plus vieux que les autres, un chanfrein mystérieux, sur le haut d'une toiture.
C'est vrai, je m'en souviens maintenant, mon cœur a chaviré à la vue des Siamoises, et mon destin s'est scellé à celui de la pierre, en découvrant au delà de l'entrée, La tour, " Ma tour " … comme j'aime tant à le dire.
Nous accostâmes. Mon Père régla sa course à l'étrange vieil homme, qui, sans mot dire, repartit à la recherche d'autres clients.
Le Censeur est là, droit comme un « i », pareil à son orgueil Il ne m'adresse même pas la parole, m'a t il seulement aperçue ? Il sert la main de mon Père, et nous précède sur cette place magnifique. Les pavés sont lumineux, d'un granit presque rose, qui semble courir vers les deux grandes arches que forment les entrées des Siamoises. Au centre de la place, une fontaine draine un mince filet d'eau, qui gèle par endroit. Les contours sont indécis, malhabiles, boursouflés par les cristaux de givre, qui terrassent le trait précis de l'architecte. Des hommes de loi bavardent, fort, devant les entrées jumelées.
Mon père sue, c'est étrange par ce froid lapidaire.
Je n'y prête pas plus attention. Je suis les hommes, je n'ai que cela à faire. A mon âge, on n'a pas droit à la parole, et si ma mère n'était pas morte, je crois que je ne serais jamais venue dans ce quartier fascinant des Mille Tours. Je pense à elle. J'ai froid. J'ai peur. Quelques larmes coulent, honteuses, sur mes joues, sans que je ne sache jamais qui, du froid ou de la peine, en est la cause.
Poussant la lourde porte, le Mage entra, nous précédant vélocement.
Mon Père me prit la main,
je crois que ce fut la dernière fois qu'il le fit.
Il m'intima l'ordre de m'asseoir là, sur ces bancs, et de l'attendre sans bouger. Sa voix résonnait bizarrement dans ce grand vestibule. Tout était blanc, dans un blanc froid, dur, triste. De grandes dalles, toutes identiques, posées avec une rigueur terrifiante, pas le plus infime goût pour la création pensai-je, me levant, et me dirigeant à l'opposé des magistraux escaliers qui avaient avalés le Mage et mon Père … aussi.
Une Porte. Je l'ouvre. ….
Aujourd'hui encore je reste émerveillée de la même manière. Elle est là, pareille, fidèle à jadis, fidèle à toujours, immuable, splendide, universelle.
Je lève mon petit visage d'enfant : le patio octogonale les longs murs roses, les ailes, les vitraux, les ailes encore et ces toitures keshites. Les visages terrifiants des deux gargouilles, qui montent la garde, immobiles. Leurs larges ailes déployées. Ces ciselures aériennes, unissant par delà le corps de la Tour deux échauguettes fines et sublimées par le talent de l'artiste. Deux minuscules tourelles, avec leurs créneaux arrondis, entre gargouilles et guérîtes, rondes de surcroît, scindent les passerelles de pierre jetées sur le vide. Au centre de la tour, a mi-hauteur du premier tronçon, une large sculpture, taillée dans la masse, rose, supporte une volée de sept fenêtres dans un appendice en alcôve. Chacune d'entre elle est formée de vitraux sublimés par les derniers rayons de soleil.
Les ombres s'allongent.

Le soubassement du balcon représente une créature bicéphale supportant la tourelle fenêtrée de ses deux bras vigoureux. Ombre, lumière, les masques de la statue gigantesque se livrent un

combat perpétuel à l'aplomb de ces mille nuances de verres, sans jamais se voir. Un dais de pierre orne l'ensemble du balcon, emprisonnant les fenêtres multicolores.
Je lève encore les yeux.
Le corps de la Tour se fluidifie doucement, ce cintrant presque à la hauteur d'une fine chaîne de pierre, qui entoure l'édifice d'une ciselure en frise. A la moitié de sa hauteur, elle abrite sur ses flancs deux autres guérîtes, qui épousent les murs dans un balais ingénieux et fluide.
Et là le mystère s'intensifie.
Au dessus de la chaîne, véritable collerette de marbre, pareille à un bijou, les nuances s'entrecroisent, se choquent, se rencontrent, s'harmonisent. De rose ingénu, la pierre se modifie, les éclats se déflorent, virevoltent, se soudent et forment une couleur sublimée, loin de l'artifice. Indéfinissable, blanc ourlé de noir, rouge cerné de bleu, les couleurs s'emmêlent, hurlent, se défigurent, se heurtent, se tyrannisent. Mais c'est de cette juxtaposition savante, que chacune d'elle existe et vit … soulignée par l'essence même de sa voisine. Les gueules épousent les sables, le pourpre se pare de l'azur et du sinople, l'argent se fond avec l'or, dans un vermeil subtile. Les ombres même des pierres se diluent de concert, métamorphose, éclosion de couleurs, éruption de nuances, magnifique merveille courant vers le chef de la bâtisse en un dernier sursaut.
La Tour n'est plus d'ombre, elle est de lumière, mais la lumière se fond dans une ombre trop proche.
Elle existe, elle est là, indéfinissable, surprenante, arrogante, sublimée par les astres, poussant la coquetterie jusqu'à se cacher à la vue des vivants, s'enfermant dans un étaux de Tours comme elle, n'offrant aux passants, que le dôme d'un toit flamboyant, couronnant une magie chaque jour recommencée, sans que jamais deux fois même nuance ne vient souligner même pierre.
Enfin par delà la chaîne, le fin ourlet de cisèle, trois autres vitraux éclairent encore un étage. Accolés au plus grand, bordant l'immense vitrail du centre dont on devine soudain la représentation de trois femmes sublimées, en tenue d'apparat. Leurs longues chevelures descendent jusqu'à terre, ainsi semblent elles créer une autre puissance, unissant leur cheveux qui se tissent et s'emmêlent en une vasque symbolique, d'où émerge un visage.
Les deux autres vitraux, plus petits, donnent essence et vie aux fées noires, aux lutins, farfadets, satyres et autres saisonnins, représenté chacun, dans son propre univers.
Enfin j'aperçois le sommet de La Tour.
Le corps s'évase brusquement, pour se terminer sur un dernier étage, plus large. Neuf vitraux ornent, magistraux, ce lumineux niveau. Une nouvelle fois, deux arches aériennes, accrochent deux autres guérîtes, chacune percée d'une meurtrière. La Tour se termine par un dais de style keshite, illuminé lui aussi de deux derniers fenestrons, surmontés chacun d'une marquise légère et fluide. Seule cette partie émerge par delà les murs de ce fabuleux quartier. Curieusement, la toiture semble avoir été rajoutée, n'encapuchonnant pas complètement le sommet de la Tour.
Que c'est beau !
Je sursaute, le Censeur est là, derrière moi, je ne l'ai pas entendu entrer. Il me tape rudement sur l'épaule :
- Allez petite, va t'en, ton Père est mort, jugé par ses pairs. Puisses tu ne jamais souffrir du courroux des Censeurs !
Il n'a rien rajouté, m'a simplement jeté une bourse et les affaires de mon Père. Puis il est reparti, poursuivant sa traque immuable et ordonnée.
Il n'a pas remarqué mes danseurs, pelotonnés entre mes nattes, ou plutôt ceux de mon Père, qui, se sachant démasqué, me les avait confié.
Seule soudain !

Je crois que je me suis lourdement assise sur le sol, tout contre la margelle de la fontaine du patio. Mes yeux en pleurs se sont accrochés longtemps aux mille teintes de la Tour, jusqu'à ce que la neige se mit à tomber.
Alors l'ombre reprit ses droits, loin de la chaleur du soleil. Et pourtant, la neige lourde et collante, irisait encore une douce lueur, comme un dernier sursaut d'une étincelle agonisante, vaincue par le noir de la nuit.
C'est à ce moment là qu'il me saisit !
Brutal et sans expérience le vieux Mage me souleva de terre, comme fétu de paille. Il m'aida à ramasser mon petit baluchon, les quelques affaires de mon Père, jetées, éparses de chaque côté de moi, et poussa la porte de Ma Tour, en me disant doucement d'une voix paternelle :
- Bienvenue en ma demeure, Myriell, bienvenue au sein de la Tour d'Ombre - Éclat !

Entrant dans Ma Tour, la joie fut plus prompte que la tristesse d'une solitude à peine esquissée, plus forte que la peur qu'il m'inspirait. L'odeur d'abord agréable du vestibule chargé de trop de décorations étranges, me parut rapidement irrespirable, trop emprise de relents suffoquant à la saveur opiacée. La lueur généreuse dispensée par les torches, fichées de loin en loin dans la vaste pièce ronde m'éclaira le visage du Mage. Il était sec, grand, ses yeux de braise fixaient mon regard, il me scrutait, sans gêne, ostensiblement, comme s'il me jaugeait. Mes danseurs alertés se serrèrent tout contre ma peau. Leur contact me donna la chair de poule. Ou bien était ce cette introspection appuyée, qui sondait mon âme au plus profond de moi ? Qui sait !
Il avait les sourcils broussailleux. Un grand nez fourchu retombait sur ses lèvres fines, cruelles me sembla t' il, ourlées par une fine moustache d'un blanc irisé de gris. Son faciès semblait grotesque, et pourtant, quelque chose de plus profond, obligeait le spectateur attentif à aller au delà du paraître de cet homme. On se disait alors, qu'il y avait autre chose que cette figure ridée, ces joues creusées, fatiguées, cette barbe allongée, qui tombait sur son torse maigre, décharné, sans doute, sous la longue robe noire, qui l'entourait d'un reflet incertain. Et cette gemme dans son bras, mutilant la chair, qui irradiait une lumière à elle. Et ces piètres sandales, emballant, maladroites, de grands pieds tordus aux ongles épais, durs et noirs.
Je me sens défaillir. J'ai peur, à nouveau. Le temps passe, il me regarde toujours. Qu'ai je donc de si intéressant ?
D'abord elle était loin, engourdie, éphémère. D'ailleurs, je n'y ai pas prêté attention. Puis les notes se détachaient, doucement, se livrant, comme ces demoiselles, sages et belles, qui sortent du rang des danseurs, font une révérence et se présentent, mutines, à leurs cavaliers. Une à une elles frappaient mon esprit.
A chaque marche que je gravissais péniblement, un nouveau son s'immisçait au plus profond de moi.
Étrangeté sublime !
Lui m'observait toujours, me précédant dans la lente ascension, il tournait sa tête vers moi, captant le moindre signe. Nous montions depuis de longues heures, et toujours pas de traces de ce second étage. Ma tête me faisait souffrir, théâtre obscur, irraisonné, au sein duquel les Notes jouaient une pièce à laquelle j'étais étrangère … hermétique !
Bizarrement je n'étais toujours pas fatiguée, bien que la montée soit rude, et les marches hautes, nous montions, impassibles, le long du mur chamarré, d'où pendaient de larges toiles, de merveilleuses tapisseries, qui mettaient en exergue, les talents des ciseleurs. Des scènes superbes … la construction des Tours, peut être.
Soudain le rythme ralentit, les notes disparates s'ordonnent et se rangent sur une portée illusoire. Je tiens une sorte de clé, elle est belle en soi, utile sûrement. Je la pose, la triture, la teste, l'observe. Sagement les notes attendent … muettes soudain.

Je trouve à la poser. D'abord fluettes, puis allant crescendo, les notes s'accordent, se meuvent dans un allant troublant. Du plus loin de mon âme, la magie opère son destin, si soudé au mien. Alors à mes oreilles, parvient une mélopée fabuleuse, toute composée des plus exquises nuances.

Il sourit.
Lentement je prends conscience de cette douce Alchimie qui s'opère. Gnose incertaine, dogme subtil. L'escalier de Ma Tour vient de m'initier. Je ne sais pas encore à quoi, mais déjà je sonde les nouveaux Accords.
Le palier, enfin ce second étage, tant convoité.
Une pièce, ronde, étroite, enivrante. Une lumière tamisée, forte et douce tout à la fois, cryptée par les mille morceaux de verre épais, qui la dissèquent, la distillent, la séparent, la réorganisent à travers l'opacité des trois fenêtres. Un lutrin, une large chandelle, ronde, à l'unisson. Une pénombre dans les rares jeux de lueurs. Un échafaudage posé sur le parquet soigné. En son centre une pierre, une roche, large, haute, granitique, rectiligne, vierge, profane, aussi choquante que les dalles blanches du hall des Siamoises.
Belle, caricaturale, harmonieuse, rectiligne, mais dénuée de tous sentiments.
Il m'invite à m'asseoir sur le tabouret. Je caresse, intuitive, la roche lisse et grise. Il apporte d'autres chandelles. La lumière crue, heurte la surface que je pensais dénuée d'aspérités. Mais soudain elles se révèlent. Elles griffent la pierre de mille balafres, piègent les ombres, tassent la lumière, la filtrent, la répandent suivant les contours subtils des diaclases mises à jour. Le granit s'anime soudain !
Il vit d'une autre vie.
Plus belle, plus simple, plus étonnante. La lumière résonne sur les corps charpentés des rigoles qui se poursuivent, se croisent et se rejoignent. Les veines saillent, pures, éphémères, liées aux caprices des flammes. Les ombres poursuivent leur destin funeste, happant les nuances dès que l'occasion se présente.
Combat inlassable, antinomie divine, secret initiatique d'un Monde qui se découvre et qui déjà me fascine. …
Alors, fébrile, je livre mes sens à ces notes éclatantes, assagies, qui guident mes coups. Je saisis le maillet, place le burin, et je cogne, inlassable, je rogne, je frise et je refrise, je creuse, évide, boursoufle, aplanis, ce matériau trop triste dans sa propre Nature. Lentement mes traits se font précis, le contour se forme, né de mon imagination. Je m'abandonne à la création, je m'initie, je perpétue le rite des bâtisseurs, des Frères de la Cyse. L'œil se dévoile, s'échappant, d'un coups précis de ma lame, à son linceul de pierre. D'un rocher de pure matière, je crée une Œuvre, que je veux magique et merveilleuse. Je livre à la censure la représentation harmonieuse de l'Alchimique mélodie qui dicte mon âme, je ne sais si d'autres apprécieront, je ne m'en soucie pas, je suis mon instinct, je crée, simplement, sans autre but que celui de livrer une merveille … transformer cet amas siliceux en autre chose, plus subtil, plus organisé, plus attirant.
Je modèle, je burine, je saisis, sous le regard scrutateur du Mage.
Je termine enfin ! Le silence se fait.

Je pose mes outils, je ne sens plus mes mains. Voilà des jours que je creuse d'infimes galeries dans les pores de la pierre. Je me lève, flageolante, je descends l'échelle de l'échafaudage. Je me retourne, lisant la sentence de mon Maître, impassible et résigné. Il me juge, en bien en mal, je n'arrive pas à le savoir. Je me prépare, je tourne la tête…..
Elle est là ! Je la trouve unique, belle à couper le souffle. Je ne me lasse pas d'essayer de percer son regard d'albâtre. Ses cheveux longs, dansent et caracolent avec légèreté sur ses épaules

dénudées et frêles. Elle semble sourire, mais reste assez effacée pour laisser à chacun le plaisir de donner un sens à sa moue subtile. Je suis saisie. Jamais je ne me serais cru capable de créer ainsi. Je suis les courbes gracieuses de son corps audacieux, m'arrête un instant, trop peut être, sur le galbe de sa poitrine. Descends mon regard sur son sexe. Par la grâce de la cyse, par le doux équilibre de ces notes exquises, je l'ai voulu ainsi, capable d'enfanter à son tour, Mère infinie, tendresse toute de beauté mêlée. Elle est belle, idéale, sublime. Ses longues jambes se drapent dans les volutes de sa chevelure qui tombent sur une colonne brisée. Elle piétine quelque chose, un grand palais peut être, les contours fugaces, à peine esquissés, ses balustres, un miroir brisé, une large branche à terre, précise dans sa sculpture jusqu'à ses feuilles. Un dais crevé, et ses marquises disjointes … mais c'est Ma Tour qu'elle foule de ses pieds dénudés ! Marchant sur l'édifice, dont le corps enterré se cache … éthéré.
Le Mage rit, cavalcade de sons brutaux, cacophonie burlesque, me tirant de ma méditation.
- Belle Œuvre, mon enfant. Les talents de la Cyse, l'Art de la métaphore, les nuances de l'Éclat. Je ne suis pas étonné qu' Ombre Éclat t'ai ainsi envoûtée. As tu compris ce que tu as fait là ?
Je le regarde incrédule. Personne ne peut se vanter de le savoir, même pas moi. J'ai suivi mes inspirations, j'ai décortiqué les notes, j'ai creusé la matière sans partie pris. Maintenant je regarde mon Œuvre, je la découvre, elle me renvoie le reflet des mille espaces patiemment travaillés, qui, mis ensemble, bout à bout, créent la statue.
Canevas de peines, écheveau de scènes, de notes, de sensations, autant de labeurs, minuscules, qui ont formés l'œuvre finale. Qui est il pour me juger, pour la jauger ?
Il poursuit sentencieusement :
D'un brut tu as fait une forme. Elle est là, gisante, sans vie. Tu as crée le subterfuge. Le regard se laisse prendre à la beauté de l'ensemble, mais il lui manque le principal : l'Âme. Tu n'as fait qu'une statue idéale, sans aucune âme à partager. Il te manque l'Inspiration Myriell, ce petit plus, savamment distillé qui transcende ta caresse, qui souligne ton ébauche qui donne vie à ton Œuvre. Chacun, observant cette sculpture y trouvera son aise. Lui sa mère, l'autre sa sœur, celui là son idylle. Quelques esprits sensés y trouveront même leurs muses ! La facture est talentueuse, mais commune. Tu n'as représenté qu'une femme, certes belle et douce, mais dépourvue de chaleur. Les nuances glissent sur la pierre, réveillant les ombres, mais le Masque n'apparaît que trop !
Affine ton geste, écoute pleinement tes notes, Accordes toi, livre toi à ton inspiration, transforme l'état brut en une osmose parfaite entre douceur et fermeté. Fais capituler l'artifice, démasque le commun, laisse enfin paraître l'âme de cette femme. Qui est elle ? Donne lui un nom, façonne la plus en détail, réveille là, donne lui son identité.
- Donne lui la Vie, illumine son regard, tu en es capable, sinon la Tour ne t'aurait pas choisie.
Je le regarde, incertaine. Qui dois je représenter, je n'en ai pas la moindre idée. Je ne connais personne, ma Mère enfouie en mon âme depuis si longtemps n'a plus les traits si subtils pour que je m'en souvienne et les immortalise. Mes amies sont loin, par delà les cercles d'Abymes. Qui donc ? Une Muse ? Je n'en connais pas. Une divine, elle n'existe pas ! Que veut il me dire, quel est son message ? J'essuie une larme, mon œuvre ne semble pas lui plaire, pourtant je la trouve si belle, moi, sa propre créatrice. Je remonte à mon travail, ne sachant pas comment faire. Je regarde ce visage, fin, triste, sublimé par la texture fine de la pierre. Que faut il que j'en fasse ? Je me concentre, les heures passent, une cloche égraine sa plainte lointaine. Il me regarde toujours, fixement. Combien de temps que je travaille ici ? Des mois, des années peut être. Le temps s'est effacé dès que j'en ai franchi le seuil. Je me souviens vaguement de l'Éternel escalier, ces gravures, les bâtisseurs, ces innombrables Tours. J'ai envie de retrouver l'air, je veux revoir l'extérieur, que s'y passe t il ? Où est enterré mon Père ? je n'avais plus pensé à lui, accaparé par mon travail. Et il n'est même pas satisfait, Magicien de malheur, d'ailleurs qui est

il pour oser me juger ?
Je joue avec mes outils, machinalement. Comme toujours les danseurs m'accompagnent, cabriolant sur ces ustensiles, libres, enfin ! Depuis que je suis là, je ne leur ai rien demandé, d'ailleurs à quoi servent ils tous les deux ? Je les observe, soudain attentive. La musique, qui m'avait quittée dès ma création achevée, revient soudain au plus profond de moi. Tiens ils s'arrêtent de jouer. Ils écoutent. Entendraient ils eux aussi cette douce symphonie ? Je ne les quitte plus des yeux. Ils se regardent, s'enlacent, se serrent l'un contre l'autre et se mettent à virevolter. D'abord doucement, puis de plus en plus vite, au diapason de la musique, qui court, qui chante, qui s'épanouit. Leurs têtes s'accordent, et, naturellement je les vois s'embrasser. Unis au plus profond d'eux même par cet Accord merveilleusement simple. Je sens que je fonds moi aussi, je me prends dans ce tourbillon mélodieux, je me sens si bien, brusquement, je ne suis plus la même, je ne regarde plus rien, je n'existe que pour elle, Ma Statue, Ma Création, Mon Œuvre. Alors j'entame doucement la joue arrondie d'Elle. Je sculpte doucement une cavité, oblongue, se finissant en ogive. Je ne guide pas mes mains, elles courent à l'unisson de ces notes rapides et joyeuses. Je ferme les yeux.
- Maintenant elle vit ! Bravo belle enfant !
Je regarde le Mage, qui sourit, qui pleure même, peut être. Je lève la tête, je la regarde, une longue larme courre sur sa joue. Le soleil dehors, brise l'ombre ambiante, dissipant celle ci en une multitude de glas noirs, qui se réfugient derrière les rares meubles de la pièce. Tiens, la pièce ! Comme elle a changé ! Elle vit, bariolée de nuances, ivre de couleurs. La sculpture danse elle aussi, animée par les éclats multiples des prismes. J'observe, interdite. Il me presse gentiment sa main sur mon épaule, glisse le long de mon bras pour me prendre la mienne.
- Viens, dit il, maintenant, initiée de la cyse, je crois que tu peux monter. Il me guide jusqu'à l'escalier, me lâche. Lui attends, en dessous. Je monte doucement les marches hautes, il n'y a plus de balustrades, au dessus du vide je me perds, je suis dans le mur peut être, je ne vois qu'un halo multicolore, je tourne toujours, grimpant, je me fonds dans les verres épais des vitraux, y recueillant les fragrances des nuances, je fais corps avec le corps de Ma Tour, osmose parfaite et unique, fragile, inoubliable. Je surprends le parfait équilibre des pierres, je comprends l'Alchimie des bâtisseurs, je marche, aveuglée de connaissances nouvelles, jusqu'à la guérîte à dextre, je surplombe, aérienne, les Siamoises, je comprends leur architecture, le génie des architectes me semble familier. Il fait beau, un soleil de plomb couvre le quartier des Mille Tours, Lorgol assoupi, dort sous les flèches sublimes. Les gens grouillent partout, c'est jour de marché. De là le théâtre quotidien de la ville devient faste. Tout en flamboyance délicate, il dompte les ondes chromatiques. C'est si beau. La pierre la plus infime recèle un trésor, une nuance idoine, qui se montre soudain. Je caresse la voûte siliceuse, fixant les aspérités les plus infimes dans mes portées profondes. Mon âme est un livre, grand ouvert sur le souffle de la création, sur les lois expertes de la physique des matériaux, sur l'assemblage exquis des chrominances, tout me parle, j'ai l'Art à fleur de peau.
Enfin je regarde cette pièce. Elle est simple, si simple et si belle. Comme une voûte sous la voûte, la toiture Keshite enserre les murs. J'ouvre une des deux fenêtres : je marche sur une plate forme parfaitement carrée, largement débordante. Une fine dentelle de pierre toute d'harmonie, crée un artifice architectural qui cache la terrasse. Là pas de soleil, pas de lumière, une ombre opaque et nonchalante, qui cerne l'évolution esthétique de la toiture. Je me penche, ramassant quelques poussières, qui, détachées des ombres reprennent leurs couleurs.
- Tu vois Myriell - Tiens il m'a rejoint - l'ombre est utile, elle permet de valoriser les couleurs, pareille à cette vilaine Tour, là bas, qui sublime volontiers le reste des édifices. Les mondes ne savent vivre sans leurs propres contraires, c'est là l'infime quête, c'est là ta destinée.
- L'ombre ne vit que par l'éclat et vice versa !

Nous redescendîmes, perplexes, vers la grande salle, en haut de Ma Tour. Une belle et large salle, magnifiquement éclairée par les deux fois neufs fenêtres. Elle était richement meublée, et n'avait jamais d'ombre, puisque le soleil en se couchant réveillait la lune qui éclairait à son tour, de l'autre côté, cette pièce ronde. Au centre il y avait un coffre. Un coffre trop commun pour éveiller la moindre attention, un petit coffre en bois.
- Regarde Myriell, il y a là dedans le plus grand des secrets !
Je le dévisage, interdite.
- Vois tu cette pièce de lumière baignée, elle renferme le joyau des Mondes en son sein.
Il ouvre le coffre, il est parfaitement vide.
Comprenant ma déception, il sourit, et me dit :
Ce coffre renferme l'ombre, mais celle ci n'existe que par la lumière. L'une et l'autre ne peuvent coexister, il en est ainsi pour ce coffre. Fermé son cœur est plongé dans l'ombre, ouvert il est vide à l'œil convoiteur de l'Être. Pourtant à lui seul il régule les forces, les destinées, les futurs, chaque royaume a son zénith. Ils s'affrontent immuablement, mais ils ne peuvent gagner. Pourtant en domptant les Ombres, tu sauras créer des œuvres fortes et subtiles, des chef d'ouvres. Mais n'oublie jamais le Masque, il peut éclipser chacune d'entre elle d'un simple claquement de doigt. Te voilà inspirée, ma fille, mets ton doigté au service de la flamboyance. Partout où se trouve la flamme, l'espoir existe encore. Et l'espoir, Myriell, est la seule arme, avec l'Art, qui terrassera le Masque et sa perfidie. Te voilà dépositaire du Secret des secrets, fais en bon usage, et que tes sculptures s'élèvent toujours plus hautes, vers l'Harmonie !
Il me serra longuement contre son cœur. Sa robe était soyeuse. Puis il m'abandonna. Libre !
Je redescendis, regarda une dernière fois cette sculpture, et dégringola les marches.
Bizarrement le trajet fut très court.
En ouvrant la porte, me trouvant dans le patio, je trouvais mon Père entrain de discuter avec le Censeur.
- Où étais tu - me dit il sévèrement - voilà deux heures que l'on te cherche !
Il me prit la main, et me tira vers les Siamoises, pour atteindre la Place.
Le Censeur nous quitta dans le vestibule clair.
Résignée, je marche, suivant mon Père. Je me retourne un instant, inspirée. Le dais de Ma Tour émerge derrière les Siamoises, il semble rutilant.
Il fait toujours aussi froid.
Nous rentrons par les chemins pavés, cette fois, délaissant les canaux.
Mon sac est lourd, je l'entrouvre un instant, persuadée d'avoir rêvé.
Mais une chose est certaine, je n'avais ni maillet, ni burin avant de pénétrer dans ce quartier des Mille Tours.
Myriell [Souvenirs des Mille Tours]
<<- Brave Mystaguilore, aujourd'hui, c'est à toi que je dois ce que je sais sur la cyse Pareille aux fées noires, on dit que j'accouche des âmes de mes sculptures. Pourtant, voilà plus de cinquante années que je ne crée que des gargouilles, dans mon vieil atelier du quartier des Mille Tours. Je n'ai jamais su me résoudre à lâcher maillets et burins. Jadis tu as su sceller mon destin, et chaque fois que je sculpte, je repense à ce jeu d'ombres et de lumières, qui, disais tu, gouverne ce monde ! Mes danseurs batifolent, libres et heureux, jonglant sur les débris de pierre, qui s'éparpillent à chacun de mes coups. Et ces drôles d'étincelles, qui se fixent toujours dans les pupilles de mes œuvres, les rendant si présentes, presque vivantes, au regard des ternes qui n'ont pas le même éclat dans l'œil ! Je sculpte la lumière, fidèle à ma promesse ! >>

· La Tour Nielle ·

par Tinou

Description

Tel un arbre entre 4 murs de pierre, la tour Nielle s'élance au milieu des ses consœurs vers le ciel. Vive et colorée le jour elle se retrouve rapidement sombre et terne la nuit. Tel la fleur déployant sa corolle le jour, la tour Nielle semble se déployer alors que Diurne rejoint le zénith pour se replier sur elle-même avec l'arrivée de Noxe. Toujours verdoyante, quelle que soit la saison, elle semble faite d'un entrelacs de lierre et de pierre dans lequel des milliers de fleurs aux formes et couleurs différentes se mêlent afin d'apporter à Lorgol une touche de couleur parmi ces immenses battisses de pierre. Havre de verdure et de paix, le Bois Noir semble éviter consciencieusement cette dernière, la contournant, sans chercher à y pénétrer.
Au fur et à mesure que vous vous approcherez de Nielle vous percevrez en premier les effluves des senteurs qu'elle renferme. Effluves si particulière qu'elle en est unique pour chacun d'entre nous, comme si la tour cherchait à nous attirer en son sein en composant à notre intention un parfum si raffiné. Puis en suivant la grande artère qui mène à son unique entrée, vous serez accueilli par une tonnelle, qui dit-on, contient autant de variété de roses qu'il y a de tours dans Lorgol. A ces couleurs délicates attisant vos sens se mêleront rapidement des gazouillis vibrant provenant de mille lieux. Ne cherchez point d'oiseaux en ces lieux, vous n'en trouverez pas ! C'est le vent qui s'engouffrant sous la voûte des feuilles frissonne pour le plus grand plaisir de nos oreilles. Cheminant dans la tonnelle, vous vous apercevrez rapidement que celle-ci oblique vers le ciel tout en s'enlaçant autour de la tour afin de vous mener en son sommet. De place en place le long du trajet des petits bancs de lierre tressé afin de permettre aux flâneurs de s'y arrêter.
Ne vous étonnez pas de voir maintes galantes musarder en ces lieux. La tour Nielle offre aux corps et aux cœurs les parfums les plus capiteux. Ainsi pendant de très longues heures ces dernières baguenaudent, de banc en banc, hésitant entre les différentes effluvent qui pénètrent leurs sens, ne sachant laquelle choisir. Et puis soudainement l'une d'entre elle s'exclamera, découvrant qu'elle possède en elle le parfum de ses rêves et avec hâte s'éloignera de la tour afin de garder en elle cette fragrance sublime. Fragrance d'un jour qui le lendemain ne saura se retrouver car les parfums, eux-même, auront changé. Vous comprendrez donc pourquoi on la nomme la tonnelle aux Mille Parfums.
Lorsque vous aurez arpenté ce chemin enivrant et atteint le sommet de la Tour, vous vous retrouverez tel l'abeille sur la fleur qu'elle vient butiner, enveloppé par des tourbillons de pollens scintillant. En son sommet la Tour Nielle à la forme de la corolle d'une fleur et comme celle-ci, elle se referme la nuit, obstruant ainsi son unique entrée. Du haut de celle-ci un unique escalier serpentent en son centre entrecoupé de paliers permettant d'accéder à de vastes salles.
Alors que vous descendrez en son centre, l'une des choses qui ne manquera pas de vous étonner est la lumière qui règne en ce lieu comme si Diurne parvenait jusqu'aux tréfonds de la tour à travers la pierre et le lierre. En regardant de plus près vous percevrez que cette harmonie que constituent les murs s'écartent le jour afin de permettre à la lumière de pénétrer et de baigner la multitude de plantes, pousses et autres bourgeons qu'abrite ce lieu. A l'inverse, la nuit tout se resserre afin de conserver en son cœur son précieux héritage. Aussi bien le long de l'escalier que le long des murs intérieurs suintent, par endroit, de petits ruisseaux venant irriguer les plantations verdoyantes, ajoutant aux gazouillis ambiants le clapotis de son

écoulement. Savamment espacés en quinconce vous trouverez des paliers accueillant arbustes, pousses, boutures, fleurs et autres ornements, chacun agencé suivant les saisons. Ainsi au Nord vous trouverez les plants des climats montagneux, car la température y est plus fraîche et décroît avec la hauteur de la tour. Au Sud la chaleur y est la plus forte et, au fur et à mesure que vous descendrez, l'humidité y sera de plus en plus importante. L'Est et l'Ouest, quant a eux, se repartissent les climats plus continentaux. Ainsi dans la Tour se trouvent représentées un grand nombre de possibilités permettant ainsi d'accueillir les variétés les plus recherchées.
Sur toute la hauteur de la tour, vous trouverez donc maints paliers accueillant toutes les espèces possibles et imaginables que peut posséder l'Harmonde. Et pour chacune des espèces, vous trouverez un étage adapté au climat de celles-ci. Ainsi dans certaines pièces orientées vers le Nord, et cela même en plein été, aurez-vous des températures telles, que l'eau se transforme en glace avant d'avoir put irriguer les plantes. De même vers le Sud, trouverez-vous des étages recouverts de sable fin ou poussent cactus et autres palmiers. Même les marais sont représentés à l'intérieur de la Tour Nielle. Certaines pièces sont reliées entre elles par des escaliers ou de simples orifices permettant aux habitants des lieux de se déplacer.
Tout en bas, à l'intérieur du pied de la tour se trouve un gigantesque bassin, où se développent les algues que l'on peut trouver dans les mers bordant les Royaumes Crépusculaires. L'eau qui ruisselle le long de l'escalier et entre les étages vient finir sa course en ce lieu. Là, dans cette immense caverne ou là lumière ne pénètre pratiquement pas, poussent champignons et autres plantes des profondeurs de l'Harmonde.

Habitants

A l'intérieur de la tour vivent un certains nombres de créatures et de personnes nécessaires à la vie des plantes, arbustes et fleurs qui y poussent !
Ainsi tout naturellement, nombre d'essaims d'abeilles pendent au branches des arbres pour la pollinisation les fleurs. Des insectes de toutes sortes servent à nourrir les plantes carnivores. Quelques rongeurs peuplent les branches des arbres
De même une petite confrérie vit et travaille jour et nuit dans la tour afin de l'entretenir, ne sortant que rarement de celle-ci. La confrérie de Nielle est composée en grande partie de gens de petite tailles, car ceux-ci ont plus de facilité pour se déplacer entre les différents étages et se faufiler parmi les pouces ou grimper après les arbres.

La Confrérie de Nielle

La confrérie porte le nom d'une lutine " Nielle " qui vécut à l'époque de la flamboyance et qui fit construire la tour de son vivant. Elle chercha tout au long de sa vie a référencer la multitude de plantes qui peuplaient l'Harmonde et monnayait ses services et ses connaissances à prix d'or ou contre des boutures qu'elle ne possédait pas encore.
Elle s'entoura sur la fin de sa vie de jeunes gens désireux de l'aider dans son oeuvre, alors qu'elle achevait la construction de la Tour qui lui permettrait de stocker tous les plants qu'elle entretenait chez elle. A sa mort ces élèves formèrent une confrérie et lui donnèrent le nom de celle qui leur avait communiqué l'amour de la nature ainsi que tout son savoir.
Cette confrérie rassemble en majeur partie des Lutins qui travaillent à l'intérieur de la tour. Mais l'on peut trouver aussi des Fées Noires s'occupant de recenser les plantes accumulées aux fils des ans, des Nains parfois aidés de Géants entretenant l'architecture minérale et végétale de la tour, mais aussi d'autres personnes, saisonins ou non, parcourant l'Harmonde à la recherche de plants inconnus afin de les rapporter en ce lieu.

C'est toujours la lutine ayant passé le plus de temps au sein de la tour qui en devient l'administratrice. A l'origine cette fonction était surtout due au fonctionnement matriarcal que Nielle avait imposé à ses élèves. Au cours du temps ce fonctionnement s'est peu a peu dissipé mais en hommage à Nielle la principale de la tour reste toujours la lutine la plus expérimentée. Les revenus de la confrérie proviennent en majeure partie des dons que font les courtisanes fréquentant la tonnelle aux Milles Parfums et désirant sauvegarder cette oeuvre magistrale ainsi que par la ventes de certaines plantes qu'elle produit en quantité trop importante, par la vente de recueils d'herboristerie traduits en plusieurs langues, ou bien en louant les services de ces jardiniers aux nobles et riches bourgeois de Lorgol et de ses alentours.

Emotions de la Tour

L'émotion principale que dégage la tour est avant tout une émotion de calme. L'émotion secondaire est le bien-être. Ces 2 émotions se ressentent dès que l'on pénètre la tonnelle, c'est pourquoi les dames qui s'y promènent semblent sereines et confiantes.

Plantes particulières de la tour Nielle

Sandrelune
Cette plante ressemble aux marguerites qui poussent dans les champs, à la différence que la fleur possède une teinte rouge d'une part et d'autre part que sa corolle ne s'ouvre que la nuit lorsqu'elle est baignée par la lune. Elle pousse principalement pendant la saison du printemps et le début de l'été dans les champs et les collines des climats continentaux. Sa tige épaisse renferme une substance aux propriétés étonnamment cicatrisantes. Pour l'utiliser, il suffit de cueillir la fleur à la base de la tige et de répandre le suc qui s'en écoule sur la blessure afin de la refermer. La plante perd ses propriétés avec la lumière du jour. Elle ne peut donc être utilisée que la nuit et rend difficile la conservation du suc qu'elle contient.

Maelia
Le Maelia est un petit arbuste de 2 ou 3 coudées de haut et sur lequel pousset pendant la saison de l'automne et de l'hiver des baies de couleur mauve. Le Maelia possède quelques rares feuilles de couleur mordorée et quelques piquants le long de ses branches. Les baies du Maelia ont la propriété de faire oublier les faits qui se sont déroulés sur la journée qui précède son absorption. Les baies doivent être séchées puis broyées afin d'être réduites en poudre. L'administration se fait généralement en la mélangeant avec du vin, afin d'en dissimuler sa couleur mauve qu'elle conserve même après préparation.

Concilaire
La Concilaire se présente sous la forme d'une petite racine tel le gingembre mais de couleur noire. Sa propriété principale se découvre généralement en la mâchant ce qui a pour effet de provoquer une certaine euphorie. D'autres l'utilisent sous forme râpée afin de l'incorporer dans des plats préparés à l'occasion de grandes réceptions. Consommée en trop grande quantité elle provoque un état de dépendance dont le sevrage est des plus difficile. Préparée sous certaines conditions elle permet d'obtenir un poison de contact au propriété mortelle.

Charges

Jardinier de la Confrérie de Nielle (3)
Vous avez en charge les plantations de la tour. Vous travaillez à la tour ou chez les riches bourgeois qui mandent vos services afin d'entretenir leur jardin, qu'ils seront fiers alors de présenter à leur invité. Pour être membre de la Confrérie de Nielle vous devez posséder Herboristerie, Intendance et Savoir-Faire : Jardinage au moins à 5.

Explorateur de la Confrérie de Nielle (3)
Vous êtes l'un des membres de la confrérie qui passe son temps sur les route de l'Harmonde à la recherche des plants qui n'ont pas encore été référencés et qui ne poussent pas encore dans la tour. Pour cette charge vous devez posséder les compétences Herboristerie, Géographie et Survie au moins à 5.

Rumeurs

Certains habitants de la tour auraient une longévité hors du commun. Cela serait dû, dit-on, au fait qu'ils ne se nourrissent que de ce que produit la tour et de même ne boivent que l'eau qui y ruissèle.
L'eau qui emplit le bassin tout en bas de la tour et qui a baigné les différentes plantes des différents étages possèderait un peu des vertus de chaque plante, qu'elle soit bénéfique ou maléfique. Ainsi celui qui la boirait, pourrait soigner tous ces maux mais se contaminerai avec d'autres. Il n'aurait alors point d'autres choix que d'en reboire à nouveau pour se soigner et ainsi s'enfoncer dans un cycle infernal, le poussant chaque jour à venir s'abreuver en ce lieu afin de subsister jusqu'au lendemain.
La tour ne serait pas sans défense, certains prétendent avoir entraperçu une forme immense se déplaçant dans la végétation sans même avoir pu l'identifier. Cette créature semblerait être faites de branches et de fleurs, capable de prendre l'apparence d'un arbre ou de s'enterrer dans le sol afin de passer inaperçue. Des érudits disent qu'il s'agirait d'un troll, créatures merveilleuses des temps anciens. L'unique tentative mise en place pour capturer la créature s'est soldée par un vaste échec, un étage entier de la tour s'effondrant et tuant les poursuivant avant de reprendre sa place le lendemain. S'il y a une créature qui protège la tour, alors la tour protège cette créature.


Lorgol
Mille Tours
Garde-Fer
Ombrages
Vieilles Marches
Lanternes
Rouges-Cornes
Haut Payé
Venelles
Porte des Pas perdus
Saint-Orfan
Cathédrale
Municipe
Citadelle
Halle du Savoir
Terrasse
Porte Fortune
Paupinière
Belvédère
Douce-Aborde
Forêt-Voiles
Amirauté
Milvenue
Goulet
Arsenal
Garde-Sang
Bourbe
Saint-Marin
Mornes-Eaux
Mort-Garde
Vigie
Phare
Hauts Fonds

☙ LES QUARTIERS DE LORGOL ❧

☙ *Les Ombrages*

Les ombrages se situent aux pieds des Mille Tours, ce qui rend ce quartier peu fréquenté la nuit et visité par des Mages le jour. Le jour justement n'existe pas dans les Ombrages car la présence du Souffre-jour empêche la lumière d'y pénétrer. Constamment plongé dans une quasi-obscurité, les quelques maisons qui s'y trouvent sont habitées pour la plupart par de riches bourgeois extravagants, la Fraternité des Cendres et des Mages à la Charge élevée.

Les maisons à colombages sont souvent dotées de deux à trois étages. Faites de pierres, elles sont sûrement les plus glauques, majestueuses et austères de Lorgol.

Les conjurateurs de la ville y trouvent des encres, des clients fortunés et un abri contre le soleil pour les plus atteints.

- **<u>Les Frères de Cendre</u>**

Ce sont de modestes intellectuels connus par les nantis de la ville pour leur qualité d'érudit, de penseur et de philosophe. En réalité se sont des conjurateurs rassemblés en fraternité. Celle-ci compte à Lorgol quatre Advocatus Diaboli, une douzaine de conjurateurs au cercle II et trois autres au cercle III. Les Advocatus sont Lisancia Malacéna, une humaine, Félis Bellevoix un farfadet, Joshua Rambaud un humain et Raggard un humain itinérant dans le royaume. La fraternité possède une maison dans chaque grande ville du royaume ainsi que dans les villes d'importance des baronnies, si celles-ci s'y prêtent (et il y en a peu).

Leur pension dans le quartier des ombrages est devenue incontournable pour tout conjurateur voulant se procurer des encres et signer une connivence. Elle est d'ailleurs au fil des années devenue un lieu effroyable :

Ténèbres : 10
Effroi : 15
Gains : 5

L'Hôtel des Sans-Repos : (*cf. livre de base p.263*)

La Tour des Glyphes *(cf. avantage :Collèges)***:** Cette école de démonologie est officiellement le lieu de résidence d'une guilde indépendante d'armuriers et d'orfèvres. Grâce à cette couverture, la tour a accueilli de nombreux conjurateurs urguemands. Conjurer un démon dans les Mille Tours, n'est pas chose aisé. Il faut remercier Maître Fralambert, un obscurantiste conjurateur qui vécut dans cette tour il y a 150 ans de cela. Ses nombreuses invocations acharnées ont changé la tour en un lieu effroyable. (ce qui n'est pas dit, c'est qu'en fait, Maître Fralambert invoqua un ambré et le tua pour que son sang se répande dans la tour. L'opération fut un succès, mais le pauvre conjurateur fut condamné par un Haut-Diable a ne pouvoir conjurer que des opalins peu serviables par la suite.)

Aujourd'hui, c'est l'Advocatus Ermelin Grémant qui est principal de cette école. Celle-ci, prospère en vendant des objets marqués par la Ténèbre.

Tour des Glyphes : Ténèbre : 12

Diff Effroi :20
Gain : 7

Compétences et spécialités : **Savoir-faire (forge)** : armes ; **Savoir-faire (orfèvrerie)** ; **Démonologie** : objets maudits, un cercle particulier.

☙ LES BAS QUARTIERS ❧

☙ *Les Venelles*

Les rues de ce quartier sont d'une telle étroitesse et d'une telle complexité que même les habitants arrivent à s'y perdre. Ce quartier est un dédale de ruelles enchevêtrées aux nombreux croisements et aux culs-de-sac fréquents.
Les commerçants des Venelles sont les seuls de Lorgol à ne pas avoir leurs échoppes ouvertes dans leur rue. A fortiori, ils redoublent de créativité pour afficher leurs enseignes des manières les plus voyantes. Ces écriteaux perpendiculaires aux murs sont le fruit d'artistes spécialisés dans ce genre d'affichage : peintres, ferronniers d'arts…etc. C'est pourquoi les ruelles sont parcourues de panneaux indicateurs de tavernes, auberges et autres cordonniers et épiciers afin de signaler la direction des commerces.

Croiser quelqu'un dans les Venelles demande du tact et de la politesse, car c'est toute une cohorte de règles qui s'abat sur le passant. Tout d'abord, la taille est prise en compte, et les plus grands cèdent la place aux plus petits (cette coutume fut instaurée par un farfadet en charge de ce quartier sous l'autorité du roi de la cour des miracles). La courtoisie exige le passage des femmes enceintes ou accompagnées d'enfants. Les porteurs de marchandises ont la priorité sur quiconque mis à part les Cavaliers, et la Milice qui se fait de toute façon très rare.

La porte des Pas perdus se nomme ainsi car si l'on sort de la ville par ici, on risque de tomber sur les marais de Rocheronde ou être bloqué par la mer.

Les toits sont si rapprochés que la vie sur ceux-ci ne pose aucun problème à ceux qui n'ont pas le vertige et aux Maraudeurs.

- **<u>Les salamandrins</u>**

Il s'agit d'un réseau d'espions dirigé par Fandor Dim. Celui-ci est protégé par une des trois merveilles de Lorgol données par les muses Nuances (salamandre), Stance (ondin) et Orphèle (nymphe).(*cf. Dramatis Personae p.11-13 et L'Art de la Magie p.69)*

☙ *La Taupinière*

Ce quartier est typiquement médiéval avec ses rues pavées, à peine visible sous une couche de terre, flanquées d'un caniveau central où circulent des liquides douteux. Les odeurs y sont nombreuses et peu agréables. Les rues sont remplies d'animaux de ferme, d'échoppes aux produits variés et à la qualité médiocre, de tavernes malfamées aux catins rieuses à la moindre boutade.

La Taupinière est peuplé de gens simples, beaucoup sont des journaliers sédentaires arrachant leur gîte et leur couvert quotidien dans des travaux ingrats. La nuit, ce quartier est un véritable coupe-gorge où les voleurs de bourses assassinent le malheureux pour quelques bribes.

Les maisons y sont robustes mais humbles, construites à touche-touche sur plusieurs étages, avec des toits de chaume au sud qui côtoient des toits d'ardoise au nord.

C'est ici que l'on trouve le plus d'apothicaires, ceci est du à la présence de nombreux Lutins dans ce quartier. Ces apothicaires sont capable de vous procurer toutes les plantes possibles de la Marche Modéhenne, Urguemand et Janrénie.

- **<u>La fraternité des combles</u>**

Cette guilde de chasseurs est assez particulière car se ne sont que des Lutins. Des greniers ont été aménagés en jardins luxuriants pour servir d'habitat aux Lutins et de piège aux danseurs.

Les lutins forment donc une communauté basée sur le système des chênaies. Malicène, le Sigile lutin, en est l'instigateur, son second, Pistillon, un donneur de Flammes et disciple éclipsiste, est le chef en l'absence du Sigile.

Il existe cinq de ses greniers dont deux servent d'habitations, mais cela n'empêche pas les danseurs d'y pénétrer et d'égayer ces douces demeures.

Les combles comptent une centaine de lutins assez jeunes et dynamiques pour oser l'aventure dans la cité la plus coupe-gorge de l'Harmonde. Composée de moitié de jardiniers, un quart de gardiens et un autre de chasseurs, la communauté lutine de Lorgol est très soudée et les amuseurs et autres baladins se font fort de prêter main forte au besoin

Avantage : Membre de la fraternité : (Charge 4)

Vous faites parti de la fraternité des combles, vous disposez de l'aide de celle-ci si vos problèmes ne lui en créer pas, de plus, la vente de danseurs vous mets à l'abri du besoin. La fraternité peut vous cacher, et vous disposez aussi de la reconnaissance des Jornistes de Lorgol.

Minimum requit : Chasse (danseurs) 8, Connaissance des Danseurs 6, Herboristerie 7. De plus, si votre personnage est Mage, les atouts « danseurs supplémentaires », « danseurs surdoués », « ami imaginaire » et « habitué aux danseurs », vous coûtes moitié moins.

De plus, un réseau de cordages, de passerelles et d'échelles fut créé par la fraternité des combles pour rejoindre les différents greniers. La mode fut prise et les maraudeurs laissèrent derrière eux des cordes, et construisirent des passerelles pour pouvoir se déplacer par les toits des Bas Quartiers. Aujourd'hui, c'est un réseau étendu jusque dans la Bourbe et qui favorise une autre sphère d'habitation : les greniers et les toits.

☙ *La Bourbe*

Ce quartier ressemble à la Taupinière mais les maisons y sont vétustes, sales, les rues en terre battue et sans caniveau. Ici, les commerces ne procurent que l'essentiel de la vie courante. La nuit, les volets sont fermés, la Milice ne passe pas et le suicidaire s'y fait voler jusqu'à ses chausses.

Les Bourbes seraient presque un quartier vivant en autarcie si les tanneurs n'étaient pas là. Ceux-ci sont proscris à l'extérieure de la ville à cause de l'odeur que dégage ce métier pourtant fort utile. Les Bourbes la journée sont donc traversées par des chariots remplis de peaux tannées en direction de la Centrallée.

La porte de Mort-garde est bien nommée car il n'y a justement pas de garde ou si peu.

☙ LA CENTRALLEE ❧

C'est le quartier marchand de Lorgol. Il a la forme d'une longue avenue au centre de la ville, coincée entre les Bas et les Haut-quartiers et liant le port aux Mille Tours.

- **L'Etincelle**

Au fond d'une impasse étroite, se dresse une porte massive surmontée d'un heurtoir représentant un danseur. La façade du bâtiment ne contient ni fenêtre, ni meurtrière et la pointe d'un beffroi se montre au-dessus. Une fois la porte franchit, un couloir poussiéreux attend le visiteur avec en son extrémité une porte en fer.

« *Les lieux étonnaient par leur richesse. Le plafond lambrissé était teint de couleurs vives, distillées par des lanternes aux verres colorés. Les murs étaient ornés d'épaisses tentures, sentinelles soyeuses de tableaux immenses aux cadres argentés. La salle elle-même abritait de larges tables de marbre blanc encerclées par des groupes hétéroclites et bruyants : des hommes et des femmes de tous les âges portant pour la plupart un danseur sur l'épaule.* » *(cf.* Mattuieu Gaborit *« les Chroniques crépusculaires », p.208 édition* j'ai lu*)*

Cette taverne fut créée par une Chorégraphe du nom d'Eyhidaze et construite par un membre de l'Equerre : Araknir. Depuis la mort de la chorégraphe, c'est Sinia Lacre qui en à la gérance, c'est une éclipsiste de génie qui peut se targuer d'être l'un des meilleurs Maître de Lorgol.

Une chapelle plus ou moins en ruine et murée se tient à côté de la taverne. C'est là que l'orgue du défunt Bohédur le nain, est enfermé. Ce que le profane prend pour des parois de cuivre et des encoches d'aération dans l'étincelle, sont en fait les tubes de l'instrument. Cet orgue permet à celui qui sait en jouer de pouvoir entendre et retranscrire tout ce qui se dit dans la taverne.

☙ *LE HAUT MARCHE*

Ce quartier regroupe les marchands de biens manufacturés de grande qualité. Les clients y sont fortunés et il n'est pas rare de croisé une méduse et son cortège de serviteur ou même un ancien capitaine ogre à la retraite, mais d'autres, comme des mendiants, des ouvriers, des artistes de rues à la recherche de mécènes et des artisans forment le gros des visiteurs de ce quartier. Les demeures sont de belles maisons bourgeoises où la devanture est une œuvre d'art et la boutique un joyau d'organisation.

Des auberges et restaurants égayent les nuits de ce quartier nantis en y vendant des repas riches et variés ainsi que de l'alcool non frelaté et des filles de joie avec un certain savoir-faire.

La Cathédrale : cet édifice fut créer par les nains de l'Equerre en 303 sur la demande du troisième Primatice du culte des Fondateurs (Architecture ésotérique +3). Elle est formée d'un hall long d'une cinquantaine de mètres et large de vingt avec en son extrémité trois alcôves géantes disposées en trèfle. Murs, colonnades et sol, sont faits de marbre blanc veiné de noir.

Dans le hall on peut trouver des sculptures des héros ayant défendu la ville, des fresques retraçant les exploits de ceux-ci ainsi que l'arrivée de la flotte Armgarite et la prise de la ville par Paidric de Faëran. Au centre de ce hall, un autel dédié à un farfadet nommé Siphen Millemain, le premier des Farfadets à s'être installé à Lorgol (et surtout le premier farfadet à être devenu roi de la cour des miracles). Le visiteur peut aussi y croiser des prêtres du culte, des

membres de la guilde de Millemain ainsi que des Itinérants de Préceptoral donnant à même le marbre des cours de calcul et de lecture aux plus démunis.

Les alcôves sont des temples proprement dits, une pour chaque saint-fondateur. Celle de droite est consacrée à Saint-Dualde, patron de ceux qui quittent Lorgol. Celle de gauche, est dédiée à Sainte-Alomée, patronne des arts et des mères de la ville et enfin, l'alcôve centrale, porteuse des valeurs des militaires de Lorgol, est offerte à Saint-Paidric. Des statues hautes de trois mètres représentent les trois personnages avec leurs atours traditionnels.

- **Le Culte des Fondateurs**

Dirigé depuis déjà 15 ans par la Primatice Lysiane (détentrice de l'œil de la salamandre), ce culte est reconnu par les autorités de la ville et très respecté des Lorgoliens. Il occupe la cathédrale dans le Haut-Marché.

Le culte est secondé par la guilde de Millemain, une guilde de Charité (dirigée par Synilya, une farfadine ténébreuse (la reine noire), surnommé par les « puristes » la veuve noire. Cette guilde aide les nécessiteux de Lorgol en leur apportant un toit et de la nourriture.

-Relique : L'œil de la salamandre
Richesse 3
Pouvoirs : attire les danseurs sauvages dans un rayon de 20 mètres sur un jet de CHA diff 20 ; donne un bonus de + 10 au potentiel intuitif
Emotions : détresse ; confiance et adoration

Le Municipe : c'est de là que Dame Kiarelle exerce son pouvoir et ses responsabilités de Bourgmestre, c'est par-là même le centre névralgique de la bureaucratie de la ville. On y règle les litiges de cadastre et de permis de construire, les affaires de commerces et les taxes.

Ce bâtiment est d'une architecture à la fois moderne et baroque, les colonnes de l'entrée se mêlent aux gargouilles des toits. L'intérieur paraît plus sobre avec son marbre beige et gris et ses nombreux tableaux et tapisserie aux images strictes et bien pensantes.
Les notables, les hommes de loi, des gradés, et autres fonctionnaires fourmillent toute la journée dans les couloirs, les bureaux, les antichambres et les guichets. Des bureaux particuliers ont été ouverts pour l'Equerre, les guildes marchandes et la guilde des Avocats.

L'auberge du petit danseur : c'est le lieu de rencontre de tous les mages de la ville (sauf pour ceux qui connaissent l'Etincelle). Parmis les auberges les plus grandes de Lorgol, elle fut créer par un Maître de l'Equerre amoureux des danseurs en 1256. Ce n'est pas l'architecture ésotérique qui fit de cet endroit un nid à danseurs mais l'enchevêtrement de poutres et poutrelles ne servant qu'à l'amusement de ceux-ci. En effet, Maître Hornigg sculpta des formes en reliefs, fabriqua des passerelles, des balançoires, des tourniquets…etc. Les danseurs des mages peuvent donc s'ébattre en toute quiétude, dans la joie et la gaieté. Ces danses et ce bien être que ressentent les danseurs, se transmet à leur propriétaire et donne bonne humeur à tous les clients.

L'auberge dispose d'une vingtaine de chambres individuelles ou doubles sur deux étages. Le rez-de-chaussée est la taverne proprement dite. A l'entrée, un petit vestibule avec porte-manteaux et râteliers d'armes est tenue par un ogre aussi peu malin qu'il est fort. Le bar se situe à quelques mètres sur la droite après avoir descendu deux petites marches. Celui-ci est long de 10 mètres et fut conçut pour que des Farfadets puissent y servir les clients (cette exigence n'est apparue qu'en 1334 quand la famille farfadine Aigrefable en fit l'acquisition). A gauche, des tables, des chaises et des bancs de tailles ou d'améliorations farfadines où des petits chasseurs,

mages et Farfadets de tous ordres se délectent de liqueur, de succulent repas ou même de discutions philosophiques sur les danseurs et la magie.

Le « Petit danseurs » est tenue par Thérouanne Aigrefable, une bourgeoise et chef de la guilde hôtelière du haut marché.

- **Les chasseurs noirs**

Guilde de petits chasseurs dirigés par Torne Dupe(*cf « Pavane d'un mage défunt » dans « L'Art de la Magie »*), l'un des chasseur les plus réputé de Lorgol. Grâce à un rituel du printemps, Torne peut ralentir pour un temps et une zone donnée les mouvements du Souffre-jour.

Torne créa cette guilde suite au problème de trafic de danseurs dont il a été accusé mais pas de preuve, pas de crime. Il forma donc l'élite des chasseurs, ceux qui n'ont pas peur d'aller taquiné le danseur dans les branches du Ténarbre.

Fort d'une douzaine de membres, ce sont tous des chasseurs expérimentés. Torne, vu son age, pense prendre sa retraite et commence à former de jeunes chasseurs.

Avantage : guilde des chasseurs noirs (Charge 4)

Même pré-requis que pour une autre guilde de chasseurs mais avec un point de plus et Agilité 9 et Esquive 5.

Si votre personnage est un mage, les avantages « danseur surdoué » et « danseurs supplémentaires » vous coûte moitié moins cher.

☙ *LE BAS MARCHE*

C'est le quartier le plus populaire de Lorgol, s'entend dire que toutes les couches de la population peuvent s'y croiser. Des étales fleurissent tout les matins pour ne se fermer qu'au soir venu ; les vendeurs des caravanes Keshites ne sont autorisés qu'à commercer en cette partie de la ville, et c'est pour cela qu'il existe au sud du bas marché la place de l'Empire de Keshe.

Le quartier est tellement populaire qu'en 1204, on y fit construire un théâtre : le théâtre des aubiers. Il se nomme ainsi à cause de la multitude de ces arbres qui ont poussé ici et là, sans que personne ne sache pourquoi. D'ailleurs, des artistes ambulants, des théâtres de rue et des amuseurs parsèment ce petit bois citadin.

Les auberges et tavernes y sont simples et pleines de charmes, les soirées sont animées mais la Milice veille jours et nuit à ce que le poivrot et le malandrin ne vienne y faire des ravages.

Tout au sud se trouve le Belvédère, une tour conséquente avec des terrasses et des balconnets pour pouvoir admirer la vue de Lorgol ou de la mer. Son sommet est une immense terrasse couverte d'un dôme de verre, richesse de la ville, et dit-on que certain matin de printemps, on peut apercevoir la blancheur du château de Rocheronde, et les monts des Cimes Brunes

Le Hall du savoir : (*cf. les cahiers gris II p31*)

Les halles de Lorgol : la Centrallée est parsemée de halles publiques où petits et grands commerçants peuvent faire montre de leurs produits en criant de plus bel leurs mérites. Les petits commerçants y vendent leurs marchandises, et les grands les bradent. La plupart d'entre eux font commerce de denrées périssables comme le poisson et les légumes. C'est à la Municipe que l'on achète à la semaine sa « Baronnial » : son espace de vente.

Les halles sont toutes de taille modeste, pouvant accueillir jusqu'à 15 mareyeurs et marêchés. Les poutres de soutènements sont fixées au sol par de lourdes pierres taillées par des sculpteurs, et chaque pièce est unique. Les poutres du toit sont apparentes et les tuiles sont en ardoise.

- **Le cercle des Oubliées**

Ce cercle de fées noires compte 21 membre dont 14 sont en activité actuellement. La rue des Oubliés se trouve au sud est du Bas Marché. Le cercle à prit plusieurs des greniers de cette rues pour logement. Très discrètes, leur demeure regorge de livre traitant de tous les sujets en rapport avec l'Ame ville et le Ténarbre. D'ailleurs, Améline est une fée noires du cercle qui déambule impunément dans les Mille tours afin de percer le mystère du Souffre-jour (*cf. Dramatis Personaë p.13*)
Le Cercle des Oubliées est celui qui aida Lershwin lors de l'assaut mené contre le Cryptogramme-Magicien il y a de cela une cinquantaine d'années. Le Cercle recommence à se réveiller après une longue absence suite à la mort non voulue de plusieurs Mages.

☙ LES HAUTS QUARTIERS ❧

☙ *LES ROUGES CORNES*

Les vastes rues pavées de ce quartier indiquent à leurs visiteurs qu'ici résident des gens importants. Les Rouges-Cornes sont dotées de demeures à la hauteur de ses habitants, et c'est peu dire car ce sont les Minotaures qui y ont élu domicile. C'est difficile à croire mais la gente minotaurine de Lorgol fait bien partie des riches de la cité. Ce sont d'anciens militaires à la retraite, des précepteurs défiant ceux de Préceptoral (pour ceux qui n'en font pas partie), des juges émérites ou encore des gradés d'exceptions.

L'éloge de ces saisonins s'arrête là où la limite avec le quartier des ombrages et où l'histoire des Rouges-Cornes commencent. Après qu'Agone de Rocheronde eu planté le Ténarbre et soit devenu le Premier Baron, le quartier des ombrages était né faisant par la même fuir la moitié des habitants du Haut marché et des Grands-Rues (ainsi nommait-on le quartier avant). La participation active des Minotaure dans la guerre contre la Janrénie devait être récompensée, et c'est à ce titre que le quartier des Grands-Rues fut rebaptisé les Rouges-cornes. Des ogres et des humains le peuplent aussi.

C'est au sud du quartier qu'est érigée la statue taille réelle de Guillaume de Mascart, un héros Minotaure qui défendit au péril de sa vie Lorgol (*cf. Les Organisations p77*).

- **La Renégade**

La Renégade de Lorgol est une machine bien huilée car en Urguemand**,** royaume féodal, pays de guerre, les Minotaures ont sut s'intégrer. Le rôle qu'ils ont joué dans la guerre contre la Janrénie fut récompensé par des charges comme bourreau ou Maître d'arme et lieutenant. D'autres, de part leur talent de professeur et leur propension à l'ordre et la discipline ont intégré Préceptoral donnant ainsi à la Renégade des Itinérants servant de messagers et de précepteur enseignant aux jeunes Minotaures sortis des Abysses les rudiments du calcul et de l'écriture ainsi que les principes de la Renégade.
Le centre Lorgolien de la Renégade est l'auberge de « la corne pleine ». Celle-ci est tenue par Marmite, un Minotaure colossale, ancien Capitaine à la retraite bien méritée. Cet établissement ressemble à une ancienne caserne en plus petit. Faite entièrement de pierre de taille, elle peut accueillir jusqu'à huit de ces grands clients et ne désemplis jamais de joyeux mugissements. Marmite sait préparer des plats plutôt martiaux mais qui tiennent au corps. Tout dans cette auberge est fait pour le confort de ses congénères : les tables sont hautes, les fauteuils et chaises adaptées et l'on boit dans des cornes d'aurochs des Parages ou des cornes de vaches.

☙ *LES LANTERNES*

Le quartier des lanternes est une garnison militaire plus qu'un quartier proprement dit. Ici pas de voleur, de mendiant ni aucun trouble fête. Les habitants font tous partie de l'armée Urguemande et sont de fiers soldats aguerris ou de jeunes militaires bien entraînés, hormis les commerçants. Vivant avec leurs familles, les soldats végètent en temps de paix dans une ville dans la ville. En effet, des commerces en tous genres, et de multiples services comme les barbiers et les cordonniers sont à la disposition des gens d'armes du quartier.

Les demeures ne sont que des casernes dont les rez-de-chaussée sont occupés par les marchands et leurs étales. Les rues sont pavées et disposent de trottoirs afin que les simples piétons ne gênent pas les contingents de cavaliers et les troupes en marche.
Le quartier des Lanternes doit son nom au fait qu'il est le plus éclairé de Lorgol car l'éclairage public, aux nombreux lampadaires, fonctionnent au crottin de cheval. D'ailleurs, la guilde des cônes en a la prestigieuse garde.

La porte Garde-Fer est l'entrée la mieux gardée de la ville, devinez donc pourquoi !?

☙ *SAINT ORFAN*

Les habitants de ce quartier sont les notables de la ville, riches bourgeois, chevaliers et nobles en tous genres.

Les maisons sont de petits manoirs aux allures de forteresses miniatures. Les créneaux côtoient les toits baroques et leurs gargouilles, les meurtrières sont aujourd'hui des vitraux simples ou encore des nids à miroirs d'où le résident peut voir tout ce qui se passe dans la rue sans être vu. Les rues sont pavées, dotées de passages à niveaux et d'un système rudimentaire de tout à l'égout. L'éclairage rend les rues du quartier presque aussi lumineuses que le jour.

Des auberges luxueuses rivalisent avec des tavernes aux allures de restaurants princéens. Dans ces établissements, le service est constant afin de satisfaire une clientèle plus qu'aisée et aux mœurs diverses. Les plus renommées ont leur propre élémenterie et leur Maître élémentaire.

La sacro-sainte guilde des Machineurs a son fief dans ce quartier mais possède bien des boutiques ailleurs. Ils sont en concurrence permanente avec l'Equerre, qui a son bastion dans Douée-Aborde.

- **La guilde des ramoneurs (au service du roi noir)**

Cette guilde fut créée par Ruffert Lanloie, un farfadet qui ne supportait plus de voir les cheminées de Lorgol à ce point mal entretenues et les toits à ce point salis par la suie remontée des tuyaux. Donc en 1423, Ruffert se lança dans l'aventure du ramonage.

Ruffert et ses employés au nombre de 4 à leurs débuts, apprirent vite que leur agilité de Farfadet leur permettait un travail facile et bien payé quoi qu'ingrat tout de même. Ruffert pris alors le parti, au bout de 5 années de labeur, de faire fructifier les sentiers des toits, les entrées de cheminées et les quelques secrets qu'ils avaient pu glaner en écoutant attentivement leurs clients.

Aujourd'hui cette guilde est plus vue comme une institution plutôt qu'un service de ramonage. Les cheminées sont toujours impeccables et personne ne peut dire si les petits ramoneurs sont passés ou pas, à savoir même s'ils sont sur votre toit.

Cette habilité leur donne aussi une fonction d'espion, d'assassin (la plupart du temps par incendie), et de véritables guides des toits de Lorgol. C'est pourquoi ils forment un groupe redouté et particulièrement efficace dans les intrigues des Bas-fonds de la ville.

Avantage: guilde des ramoneurs (charge 3)

Minimum requit : Agilité 8, Discrétion 7, Etiquette (Bas-fonds) 5, Savoir-faire (ramonage) 6, Démonologie 3, Escalade 6. Cette charge vous rapporte 10 points de Ténèbres

.

Le chevalier d'Orfan donna son nom à ce quartier car il en est le fondateur. Architecte impérial, il séduit la famille Faëran par l'idée d'un quartier résidentiel pour la cour et sa suite. Il en résulte quelques demeures, Vestiges de cette époque faste. Ils sont pour la plupart de faible magie comme ne pas prendre la poussière ou encore la faculté de se fermer aux intrus ou qu'une chambre supplémentaire apparaisse quand un invité manque de couchage

☙ *LA CITADELLE*

C'est le centre des Hauts Quartiers, caserne de la milice et haut lieu de justice. C'est là que sont prononcés les jugements pour des vols, des crimes et délits passibles d'emprisonnements ou de bourreau. Sir Gutran est le commandeur de la Milice et le garant de la sécurité dans Lorgol.

Avec ses deux murs d'enceinte et ses quatre donjons, sa dizaine de bâtiments entre le premier et le second mur, ses douves et ses deux ponts-levis, cette citadelle est quasi imprenable. Salles d'entraînements, dortoirs, écuries et geôles, finissent de peindre le tableau de la citadelle.

Les Miliciens sont nombreux et beaucoup d'ogres en font partis. Elle fait partie des Milices les plus redouté du Royaume par les Maraudeurs, mais il ne faut pas oublier que malgré les efforts de Sir Gutran, les Bas Quartiers ne sont pas très sûrs.

☙ *DOUEE ABORDE*

La plupart des maisons de ce quartier ont été construites ou rénovées par l'Equerre. Elles sont le parangon du luxe et du signe extérieur de richesse de la ville. Des nobles, membres de la cour, avocats de la guilde du même nom et représentants de la haute justice de Lorgol, se font un devoir d'habiter ici. Depuis la guerre contre la Janrénie, des bourgeois fortunés ont

réussi à racheter pour une «bouchée de pain » certaines de ces demeures car leurs nobles occupants furent ruinés par cette guerre.

Les rues sont larges et dotées d'un système de tout à l'égout qui manque cruellement aux Bas Quartiers. On y trouve aussi des passages à niveau, des lampadaires à huiles dont la Milice a la charge et la guilde des porteurs. Celle-ci regroupe toutes les chaises à porteurs du quartier qui ne manquent pas de travail.

Malgré le faste des maisons baroques et la richesse des habitants, ce sont les serviteurs, les maréchaux-ferrants privés ou tenant boutique, les précepteurs, et d'autres journaliers et cuisiniers qui font l'animation de Douée-Aborde.

Les calèches sont légions dans cette partie de la ville et seuls les riches en possèdent une. Pour une question de sécurité et de pratique, la Porte Fortune ne sert qu'à l'entrée et la sortie de voitures ne transportant que des passagers. C'est pourquoi, la guilde de La Lance De Cire (cf. *les organisation p .12)* est installée dans ce quartier.

L'Equerre possède un bastion au cœur même de Douée-Aborde, c'est une des nombreuses de leurs créations qui leur fut offerte par son ancien propriétaire mort sans laisser de descendant en 1102.

L'auberge des rouages : Cet établissement est réputé pour ses serveuses mécaniques. Maître Silmagrigg, son créateur, est un nain septuagénaire qui tomba fou de passion pour le savoir de l'horlogerie et en devint un maître en la matière.
L'auberge en elle-même est spacieuse et spartiate, à l'image du sens pratique des nains. Des horloges multifonctions ornent les murs et sont des chefs d'œuvres d'orfèvrerie. Mais l'attraction de l'endroit reste les automates. Les cinq serveuses sont de métal et de bois, le service est toujours impeccable et leurs rouages bien huilés.

Les amicales et fratries de nains aiment à venir dans cet endroit pour festoyer et rire à gorge déployée. D'ailleurs, Maître Silmagrigg tient un planning de réservations de tables afin que les amicales et fratries puissent venir jouir de l'endroit sans léser personne.

☙ *MILVENUE*

Ce quartier tire son nom du fait que c'est par la porte Garde-Sang que le plus grand nombre de voyageurs arrivent et partent de Lorgol. Les auberges y sont légions et l'on peut y trouver des services pour tous les goûts : de la simple paillasse à la chambre individuelle avec des draps propres. Hormis des rues pavées et un éclairage de fortune, le quartier de Milvenue n'a rien à envier à la Taupinière, aussi dangereux l'un que l'autre. Certes, le passage de quelques Miliciens la nuit donne un vague sentiment de sécurité aux visiteurs et habitants du quartier.

D'ailleurs, il existe une coutume à Milvenue, celle du silence payé : les aubergistes n'ayant pas l'envie de se faire détrousser leur caisse et leurs clients, préviennent très rapidement la Milice au moindre doute surtout si celui-ci n'est pas dissipé par le « sou du silence ». Cette coutume a permis à bien des exilés de refaire surface discrètement à Lorgol sans que leurs ennemis ou les autorités ne le sachent.

Les artistes sont nombreux car ils peuvent payer leur repas et leur chambre en exerçant leurs talents, donc la fête anime souvent les auberges.

☙ *MORNES-EAUX*

Construit sur une plage à l'époque où la famille Faëran régnait encore, ce quartier était aussi bien pensé que les autres quartiers résidentiels. Les maisons étaient sur pilotis et les rues, des pontons qui serpentaient autour de celles-ci. Le sud du quartier était un petit port de pêche très agréable à vivre où les résidents pouvaient trouver de multiples étalages aux poissons divers et variés.

Imaginez maintenant plusieurs siècles de ressac, de vent iodé et d'entretien approximatif, qui transformèrent les pilotis en poteaux de soutien, les pontons en rues marécageuses, et les charmantes demeures en bâtiments instables. C'est à cause de tout cela que le quartier est maintenant habité par des gens malaisés trouvant leur subsistance sur de frêles esquifs frôlant les lourds navires arrivant au port.

Malgré tout cela, la fête de saint Paidric (la fête de la mer), se célèbre toujours dans ce quartier car l'histoire veut que se soit sur ces rivages la flotte Armgarite arriva (*cf. Dramatis Personae page 10*). Du plus riche au plus pauvre, le 15 du Troll, tous viennent porter une offrande à saint Paidric, là où son corps est sensé reposer. La fête dure jusqu'au bout de la nuit et seuls les Lorgoliens de pure souche restent à trinquer avec le mendiant, la catin et le capitaine de la garde.

☙ LE PORT ❧

C'est la partie la plus cosmopolite de Lorgol. Là, on croise des représentants de tous royaumes et de tous peuples. Les seuls accès du port aux autres quartiers sont des escaliers longeant une falaise d'une quinzaine de mètre, celle-ci servant de rempart naturel.

☙ *LE GOULET*

Situé en contrebas de la Bourbe, ce quartier est le port d'arrivage des petits bateaux sans prétention comme ceux des pêcheurs et petits navires marchands. Peuplé de tavernes infâmes aux catins maladives, c'est le lieu de rendez-vous des vieux marins pochetrons, des voleurs à la petite semaine et des histoires de pirates les plus rocambolesques.

Le visiteur doit être animé d'un courage sans nom pour affronter les rixes aussi nombreuses et variées que des parasites sur un vieux chien. Son cœur aussi doit être très bien accroché pour surmonter les senteurs de vinasse, de foutre et de crasse. Mais il peut en tirer de bons profits car les jeux d'argent font loi ici : poker, jeu de dames, combats de rue, de chiens, de coqs et de rats (et ce, parfois ensemble).

Le Tortage : C'est une élémenterie aménagée dans un navire qui n'a plus prit la mer depuis des décennies. Dans une ambiance boucanière, la clientèle consomme des alcools forts, élémentaires ou non, et fume un tabac très prisé à base d'élémentäs de terre. Les meilleurs clients peuvent également profiter des charmes des hôtesses adeptes du plaisir en transe élémentaire.*(cf. Le fanzine « le Souffre-Jour 1 »,auteur : Thabanne. http://www.lesouffrejour.com)*

La Vigie : c'est le poste avancé des Vigies ainsi que leur caserne et quartier. Un mur d'enceinte et une porte solide avec deux tours de guet, servent à séparer la caserne des Vigies avec le Quartier des Bourbes. De l'autre côté, une autre tour de guet, celle-ci réservée à l'observation des va-et-vient des bateaux. Mesurant près de 80 mètres, elle permet de voir arriver n'importe quel navire à 10 lieues à la ronde.

☙ *FORËT-VOILES*

C'est le cœur du port. Les bateaux de plaisance, de voyageurs, de diplomates et de personnalités frayent par dizaines dans les méandres des canaux de Forêt-Voiles. Il n'est pas rare d'y croiser une galère des terres veuves, des frégates de guerre de la République Mercenaire et, parfois, un navire végétal de la Marche Modéhenne.

Les canaux sont vastes et bien entretenus. Bordés de quais, les entrepôts se comptent par centaines. Peuplés de dockers Ogres, Minotaures et Humains, fourmillant jour et nuit à la recherche de bateaux débarquant leur marchandise, les quais de granit rouge ne désemplissent jamais. Les passagers, les marins et les Vigies terminent le gros de la population du port.

Le Collège maritime de Forêt-Voiles

Ce collège est assez récent, il fut édifié en 1445 par le Capitaine Pierric Fremolin, un ancien de la marine urguemande qui participa à la guerre contre la Janrénie en tant que simple matelot alors qu'il n'avait que 12 ans. Cette école forme tous ceux qui ont les moyens de se payer les années nécessaires aux enseignements. Les élèves sont des fils de bourgeois ou de noble en manque de voyages et de découverte ou même des employés de riches artisans désireux de pouvoir avoir un capitaine de confiance lors de leur exportation..

Le Collège est un entrepôt désaffecté qui fut racheté et amélioré par Fremolin. Aujourd'hui, c'est un bâtiment des plus strict de l'extérieur et des plus usuel à l'intérieur. Deux salles communes, une salle part Maître et deux couloirs qui desservent des chambre ne contenant qu'un hamac, une cantine, un bureau et une chaise. Le plafond est assez haut pour accueillir des minotaures, d'ailleurs, un ancien bosco y enseigne la navigation et de bon samaritain à ses frères car c'est une obligation quand on fait partie de la renégade.

Compétences et spécialités : **Navigation** : orientation, problèmes météorologiques ; **Stratégie** : en mer ; **Langues (Keshite)** ; **Astronomie** : orientation ; **Géographie** : mer

La Capitainerie (ou Amirauté) : Là, tous les échanges maritimes de la capitale sont enregistrés et taxés. C'est le centre de pouvoir de l'Amiral Esgadol qui commande les Vigies. Le corps des Vigies est indépendant de la Milice de Lorgol. Cette division d'élite regroupe beaucoup moins d'hommes, mais tous sont des soldats aguerris et des marins émérites. Ils sont capables d'intervenir sur mer avec leurs propres frégates si besoin est. De plus, les Vigies sont directement financées par les taxes maritimes et ont donc un équipement militaire bien meilleur que celui des Miliciens.

- **La Guilde Hôtelière des Péniches**

Cette guilde fut créée par Rhajila Ben Sawed, un vieil Ogre Késhite qui décida de prendre sa retraite ici même. En 1423, la guerre finie, le commerce reparti, Ben Sawed arriva un jour d'été et il fit la découverte d'une vieille péniche d'une dizaine de mètres de long, abandonnée sur le coin d'un quais. Il la racheta à la Capitainerie pour une centaine de pièces d'or et s'en fit une petite auberge. Quelques années plus tard, un marchand Késhite voulant faire transiter illégalement des marchandises d'un bateau à l'autre par l'intermédiaire de sa péniche, ne trouva avec déception aucun moyen de propulsion. Il proposa donc à Rhajila de lui fabriquer une roue à aube automatique. Les deux compères firent appel à un nain pour l'exécution de cette tâche.

Aujourd'hui, une dizaine de ces embarcations existent et sont nommées « les Auberges Flottantes de Ben Sawed ». Le fils de celui-ci dirige actuellement la guilde qui sous couvert de tavernes itinérantes fait transiter des marchandises en tous genres (y comprit des danseurs), de navire en navire en toute illégalité.

Avantage : guilde des péniches (charge : 2)

Minimum requis : arme 5, natation 5, navigation (canaux) 8, savoir-faire (hôtellerie) 5, négoce 6.

Cette charge vous octroie bien des services en ce qui concerne l'achat de biens manufacturés et de danseurs. Si ce que vous désirez est en stock, vous pouvez l'acquérir à 30% moins cher que dans une boutique. De plus, vous connaissez la majeure partie des arrivages et des départs de bateaux.

☙ *L'ARSENAL*

C'est le port militaire de Lorgol. Munitions, armes, voiles, résines et cordages emplissent les entrepôts du seul quartier du port ne pouvant être visité par les civils. Gardé jour et nuit par les Vigies, il est simplement usuel, propre et pratique. Aucune auberge, aucune taverne, mais quelques catins « égarées» égayent tout de même le quotidien des soldats.

Si vous y voyez quelque chose à rajouter, n'hésitez pas !

☙ *SAINT-MARIN*

Les plus gros bateaux de commerce, qu'ils soient Késhites, Mercerins ou Modéhens, tous doivent accoster à ces énormes pontons avançant dans la mer, pouvant chacun accueillir six d'entre eux.. Le quartier ne dispose pas de canal. Ce sont les entrepôts qui occupent la majorité de l'espace.

Les tavernes sont légion ici, pour accueillir, restaurer et divertir les marins venus du lointain. Par-là même, les patrouilles de Vigies sont fréquentes et bien armées. Le Trou et la Tourbe sont deux établissements pénitentiaires équipés de cellules de dégrisement où les marins aux ardeurs non contenues terminent leur séjour. Non contents de voir leurs marins risquer d'y finir leur escale, les capitaines ou les employeurs se doivent de leur payer le gîte forcé et le couvert ainsi qu'une taxe de sortie de deux pièces d'or. Et c'est ainsi que des matelots se voient finir leur séjour en corvées rudes et diverses pour payer eux même leur « hôtel » et leur droit de sortie (est ce n'est pas le vomi qui manque !).

Le Phare : Cette tour de 100 mètres de haut faite de marbre gris, datant d'une époque lointaine, ne s'éteint jamais. En son sommet brille une flamme éternelle. Celle-ci, en suspend au-dessus d'une vasque guide les bateaux en entrée et sortie du port.

Ce fut avec soulagement que les dirigeants de la ville de l'époque confièrent au Cryptogramme-Magicien , en échange de leur contrôle des Mille Tours, la charge du phare, car cette flamme resta un mystère toujours inexpliqué. Personne ne voulait rester seul à côté de la flamme car ceux qui s'y endormaient vivaient en rêves des scènes de guerre insoutenables.

LES SOUS-SOLS

« Cent rumeurs et mille légendes circulent au sujet des sous-sols de Lorgol. On parle de nécropole où les morts sans repos s'attaquent à ceux qui viennent les dépouiller, on murmure que des monstres marins remontent parfois les galeries inondées sous le Port et dévorent les imprudents, on évoque la présence de démons surgis des Abysses, de créatures difformes, de saisonins fous. On dit surtout que les criminels de la ville utilisent leur connaissance des souterrains pour échapper à leurs concurrents et à la Milice. » (L'Art de la Magie p.67)

☙ Les Bas Quartiers, le Port, la Centrallée :

Le monde souterrain de Lorgol dans ces régions de la ville n'est fait que de gigantesques catacombes. Plusieurs hectares de labyrinthes fantomatiques se trouvent être reliés les un aux autres par des tunnels, des caves privées et un cloaque faramineux au niveau du port.

Dans ces parties de la ville, il y a plusieurs moyens de pénétrer dans les sous-sols : les soupiraux de la plupart des caves permettent d'accéder à celles-ci et de là aux catacombes, ainsi qu'à des passages oubliés et obstrués par des grilles solides aux effigies morbides.

Les catacombes de Lorgol sont des cimetières aux caveaux innombrables et pour la plupart anonymes. Seuls les plus aisés peuvent se targuer de pouvoir aller se recueillir sur la tombe de leurs aïeux, mais ceux-ci reposent dans les Hauts Quartiers, et nous y viendrons après.
Les Bas Quartiers et la Centrallée ont des catacombes pouvant dater d'avant l'Eclipse, et certaines, très très rares, sont des Tombeaux de la Flamboyance. Mais il ne faut pas espérer pouvoir y trouver quelques reliques car entre les méandres des tunnels aux parois d'étages de crânes et d'épitaphes à demi effacées, de caves humides et sinistres, ainsi que des autels mortuaires dressés par on ne sait quel esprit tordu, habitent des créatures telles les goules, des rats de la taille d'un petit chien, et bien d'autres choses encore. Des Ames en Peines parcourent les catacombes à la recherchent de leur passé, des animaux maudits de toutes sortes hantent les tunnels et des Poltergeïsts font blanchir les cheveux des visiteurs. La moitié, voir bien plus des catacombes sont des lieux effroyables.

Cependant, beaucoup de criminels connaissent les souterrains et savent en faire bon usage.

Les galeries inondées sous le Port son nommées « Le Cloaque » par les intimes, on y circule sur des barques à fond plat propulsées par des gaffes. C'est le lieu de rencontre de beaucoup de Maraudeurs et autres malandrins voulant prendre contact discrètement. Il existe des entrées un peu partout mais encore faut-il les connaîtrent. On peut y accéder par barque ou pour quelques-unes une à pieds. Les entrées sont souvent fermées et régulièrement réouvertes par les Vigies qui ne cessent de traquer les Maraudeurs et les trafiquants même à l'intérieur du Cloaque.

On ne trouve quasiment pas de tombe de Farfadet car la coutume veut que ceux-ci se fassent incinérer et que leurs cendres soit dispersées sur les toits de Lorgol pour que leur âme puisse rejoindre celle de la ville. Il existe donc un service funéraire spécial pour les Farfadets, où ils peuvent incinérer leurs morts pour pas un sou pour les plus démunis.

☙ Les Hauts Quartiers :

Cette partie de la ville ne dispose que de peu de caves accessibles et de catacombes ouvertes car les notables se font souvent incinérer pour que leurs cendres puissent reposer à côté

de tous leurs ancêtres. Leur tombeau est familial et construit au plus profond de leur demeure, à l'abri des pilleurs de tombes.

Mais, le réseau d'égout est assez vaste pour qu'il puisse servir à toutes les créatures innommables et les criminels de la ville. Cependant, la Milice et les égoutiers font de temps en temps le ménage à l'intérieur des galeries malodorantes même si cela est fait une à deux fois par an seulement.

Lionna Ambrelune , Princesse Voleuse

EMELGANCE

Histoire

Emelgance est à l'origine le nom que l'on donne à la pointe Nord-Est du Royaume Urguemand, on l'on peut admirer du haut des falaises, l'œuvre splendide de Cysèle, qui, certainement un jour de grande inspiration décida de mêler la roche blanche de ce lieu, à l'eau furibonde bleu turquoise de la mer. Ce spectacle a longtemps fasciné les gens de cette contrée qui n'hésitaient pas à clamer qu'ils étaient originaires de la Terre qui vit les Titans et les Tarasques travailler ensemble à la beauté de l'Harmonde. Ce ferment allié à un climat difficile a créé une énergie que tous les habitants partageaient. La coopération entre les différents villages est apparue très tôt dans l'histoire de la Baronnie et rapidement un chef fut élu pour diriger le peuple de la Terre d'Emelgance.

Ainsi la Baronnie actuelle a gardé les bases du ferment d'antan puisque chaque Baron doit abandonner son patronyme au profit du titre de Baron d'Emelgance qui se doit corps et âme à sa Terre et à son Peuple.

Depuis les choses ont tout de même changé. Les croyances des origines ont été quelque peu oubliées et le Baron transmet désormais son titre à son descendant direct. Mais cette identification à un peuple à part, à un peuple dur et regardé par ses créateurs, existe toujours.

Les frontières ont également beaucoup évoluées, puisque d'un très petit territoire côtier, la baronnie a atteint des proportions très importantes entre les années 600 et 800. Néanmoins les guerres avec les autres baronnies urguemandes et la mort d'Erckmann, ont fortement diminué la superficie de ce domaine. Emelgance a donc repris des proportions plus raisonnables et plus défendables.

Puis les Liturges ont commencé à manifester leur intérêt pour le Royaume Urguemand. C'est plusieurs siècles de guerres et de rapines qu'Emelgance a livré aux Provinces Liturgiques, laissant de profondes marques dans le caractère de tout un peuple. Ensuite ce fut la Grande Trahison, lorsque l'ennemi vint de l'Est et que toute résistance fut vaincue par des manœuvres perfides. Les habitants ont dû courber l'échine remettant pour plus tard leur brûlant désir de revanche. Certains n'ont pas attendu et bon nombre de paysans et miliciens de la baronnie prirent le maquis pour livrer une guerre de harcèlement aux janréniens et aux liturges. Les traces de chasse aux maquisards sont encore visibles. Les forêts du domaine, cœur même de cette résistance, ont en grande partie brûlé ne laissant derrière elles, pour quelques décennies, qu'une lande desséchée parcourue, de-ci de-là, d'arbruls.

Aujourd'hui, la Baronnie accuse le poids de ses siècles d'existence. La grandeur n'est plus qu'un souvenir mais reste la ferveur qui ont fait de ce peuple un des remparts protecteurs du Royaume Urguemand. Emelgance garde ainsi une place à part dans le Royaume.

LIEUX

Six domaines de Chevaliers couvrent le territoire d'Emelgance. Chaque chevalier est chargé de faire appliquer les lois du Royaume et celles du Baron.

La géographie de la Baronnie est à l'image de son climat, dure. Les ressources principale étaient, jusqu'à la Grande Guerre, constituées du bois, des cultures, de la pêche et des taxes sur les caravanes. Les forêts ont été en grande partie détruites. A l'époque les cultures se pratiquaient dans des îlots de forêts, terre d'accueil défrichée pour les besoins de l'homme. Cette méthode permettait d'utiliser la couverture forestière comme un rempart au vent violent du large et la mise à nu d'un sol plus riche que celui des landes.

Aujourd'hui les forêts ne présentent plus l'intérêt de jadis et les cultures pâtissent de cette carence. Les champs se concentrent autour des villes et villages et notamment le long des cours d'eau porteurs de matières nutritives. La lande ne recèle rien si ce n'est de l'herbe rase et des rochers affleurant en surface. Parfois une dépression naturelle permet à une famille et quelques animaux de s'installer sur quelques hectares.

Tout le Nord de la Baronnie est recouvert de marais putrides qui ne portent de trace de la civilisation que les nombreux fortins qui y sont cachés, reliquats des guerres passées. Certains sont encore en état et servent même à la surveillance du territoire. Des tentatives pour drainer les marais ont eu lieu, mais les paysans ont du faire face à l'agressivité de ce milieu qui pour chaque hectare perdu en reprenait deux ailleurs. De nombreuses légendes sont bien entendu nées de cette époque.

Le centre du territoire est coupé en deux par un cours d'eau très important, le Fleuve. De part et d'autre la Lande désolée s'étend, mitée par les villes et villages qui ont été construits dans des lieux plus propices à la vie.

La frontière Est est constituée par la Baronnie de Fortepierre avec qui Emelgance a eu maintes fois à découdre au cours des âges troubles du Royaume.

A l'ouest s'étend la Mer Echancrée, délimitée par des falaises déchiquetées par des éons de furie océane. Ces falaises ont une particularité : sur une dizaine de kilomètres leur couleur atteint le blanc presque nacré et l'eau y ressort dans les tons turquoise. Ce spectacle impressionnant de beauté est mis en relief par les nombreux à-pics rocheux qui s'élèvent sur une bande de 1000 coudées au large des falaises.

Emelgance

Chef-lieu de la baronnie, cette ville est également le lieu de vie du Baron et de sa famille. La ville regroupe 6000 âmes à quelques centaines de mètres de la Mer Echancrée. Un port de pêche permet à la population de pallier à une agriculture relativement pauvre. 3 navires de guerre patrouillent au large et viennent régulièrement se réapprovisionner à Emelgance. L'un de ces navires est la propriété du Baron.

Ce port est également un port de commerce puisque quelques caravanes l'empruntent chaque mois pour se rendre à Ronde-Cité et mettre pied dans la Province Liturgique. Des fidèles de Neuvêne, venant de tous les Royaumes du Sud, utilisent également cette voie de communication pour rallier le Mur de la Foi. Cette population est très mal vue du Baron qui estime que chaque adorateur de Saint Neuvêne est un ennemi potentiel. Les fervents déclarés sont donc refoulés aux frontières et ceux découverts sur le territoire de la Baronnie enfermés dans les geôles du château pour espionnage.

La ville est constituée de maisons agglutinées les unes aux autres autour de la Place Centrale, lieu de vie par excellence. Le bourgmestre loge dans une immense masure de quatre étages centrale à cette place. La milice y est également abritée. Les quartiers se découpent de manière classique. Au centre les plus riches (commerçants, notable, etc.) à l'extérieur les plus pauvres. Néanmoins aucune exclusion sociale n'est visible. Toute personne d'Emelgance est le fils de la contrée, qu'il soit riche ou pauvre. Par contre une xénophobie latente plane sur ces lieux.

La ville est fortifiée par de hauts remparts en pleine reconstruction. A une ou deux lieues, se situe le château du Baron. Tout de blanc il a été construit voilà plusieurs siècles par le peuple, en bordure des falaises. Il domine toute la région. Il n'était pas rare que les voyageurs voient la lumière se refléter sur sa blancheur lorsqu'ils se trouvaient encore à plusieurs jours de marche. Malheureusement le temps et le manque de moyens ont fait leur œuvre et les mousses et la poussière recouvrent à présent une bonne partie de la surface de la pierre signe d'une grandeur passée.

De nombreux souterrains, creusés ou naturels, mènent, au travers de la roche, vers des fortifications côtières ou vers quelques fortins implantés dans les marais.

Pontpierre

Académie Obscurantiste

Lieu de mythes et de légendes, Pontpierre était l'endroit idéal pour implanter l'une des plus importantes Académies Obscurantistes de la période pré-Agone. Cette gigantesque infrastructure semble maintenue par les bras des Muses tant son équilibre défie les lois naturelles.

Ce gigantesque pont de près de cinquante mètres de large, fait de granit massif érodé par les vents et les embruns, se jette, à corps perdu, depuis la falaise où sa base prend naissance, vers la mer. Le plus impressionnant est qu'il s'élance ainsi sur près de 1000 coudées sans pour autant s'écrouler. A l'extrémité de ce pont on peut nettement distinguer que l'édifice s'est éboulé il y a bien longtemps. D'après les rumeurs, il aurait permis de rejoindre bons nombres de lieux de légendes. Il paraîtrait même qu'un rituel existerait pour rendre à ce monument son intégrité d'origine.

Cet endroit a naturellement attiré le regard au cours des siècles et c'est finalement une Académie de Mage qui s'y est implantée, mettant au placard toute les légendes de fantômes et de spectres qu'on lui prêtait. Grâce à l'aide de l'Equerre, des niches ont été suspendues par tout un système de poulies et de câbles, au-dessus des eaux de la Mer Echancrée. Les Mages bénéficient là d'un

site remarquable pour étudier, mais également d'une vue imprenable sur la cité phare de Ronde Cité. Aux sons des cloches liturges, répond l'embrasement des colossaux braseros urguemands qui éclairent, lors des nuits étoilées, la quasi totalité de la baie.

Au total une cinquantaine d'apprentis et de jeunes mages étudient sous la direction d'une dizaine de Maîtres, dont le Principal est Parnassius Vileïm, un des plus féroces opposants d'Orchal.

L'Académie Militaire de Scion

Scion. Académie de légende situé près des marais liturges. C'est à cet endroit qu'est formé l'élite guerrière d'Urguemand. C'est ici que Nobles, fils de bonne famille, et même quelques paysans deviennent……des Chiens de Guerre. L'académie n'est pas à proprement parlé un lieu d'étude. La formation technique et théorique est dispensée rapidement. Après tout, disent les grands hommes qui enseignent ici, « c'est la bataille qui révèle un homme, et non l'homme qui se révèle à elle ». Ecoutez ce qu'en dit un élève à un jeune paysan rêveur qui le questionna un jour non loin de la ville-garnison de Lestine.

« Non ! Dans cet endroit, les élèves apprennent à devenir des hommes impitoyables, des gladiateurs, des Vainqueurs. Dans les académies classiques on apprend des leçons, ici on en reçoit ; on y entend des cours, ici on sent les coups ; on est assis sur des bancs, ici on patauge dans les marais. A Scion on ne reçoit pas une formation, on en ressort transformé. Chaque jour on béni les Muses de nous permettre de voir l'aurore car on est pas sur de voir l'aube. Nous journées sont harassantes. Levée alors que la nuit étant encore ses ailes sur l'Harmonde, les marais ou les plaines accueillent nos grandes marches…..Puis c'est le maniements des armes avec des combats qui nous poussent dans nos derniers retranchements…..Puis une leçon tactique……Et à nouveau une marche, longue, pénible….Le soir venu nous mangeons notre seul repas de la journée, ceux qui doivent prendre leur tour de garde s'exécutent, les autres peuvent aller se reposer quelques heures jusqu'au prochain réveil….. Scion est un enfer que même les Liturges n'ont pas imaginé. Mais je sais que lorsque j'en sortirais, je serais à jamais respectais et même…….craint. »

Le siège de l'académie est la bâtisse fortifiée de Scion, construite il y a quelques centaines d'années de cela par les Liturges au sein des marais. La grande fierté des dirigeants de l'Académie est l'état impeccable, dans lequel ce trouve le bâtiment pourtant exposé aux impitoyables attaques des marais. Il faut dire que les élèves passent beaucoup de temps à leur arrivée à astiquer avec soin la pierre grise. Ce lieu est donc le dortoir, la cantine, la cité administrative de cette communauté bien particulière. Les visiteurs sont rares puisque les nouvelles recrues sont amenées depuis Emelgance, où un bureau accueille les personnes désireuses de se renseigner sur l'Académie. L'enseignement étant pour le moins « itinérant », le bâtiment n'est qu'à de rares occasions occupés à cent pour cent.

Soixante élèves sont accueillis chaque années, d'après un système de recrutement tournant : 6 à 7 élèves par décan. Une exception : le décan maudit qui ne reçoit pas d'élève. L'activité du marais est alors à son comble et de trop jeunes recrues n'y résisteraient pas. Les élèves évoluent ainsi par meute. Ils doivent prouver leur résistance et leur solidarité dans des épreuves pour le moins difficiles physiquement et moralement.

A son arrivée à Scion chaque élève doit être âgé d'au moins 15 ans et avoir préalablement bénéficié d'une formation militaire fournie. L'année passée à Scion forgera un caractère et un pouvoir de décision hors du commun, qui feront des vainqueurs de cette épreuve, des meneurs d'homme hors pair.

Au final, entre 8 et 12 élèves sortent « diplomés », le major de promotion recevant le titre de pompeux de Bellatore. La remise des « diplômes » est l'occasion d'une grande fête au sein de l'académie. Ce jour là les novices se doivent d'admirer et de vénérer les « enfants devenus guerriers ». Point de morceau de parchemin, l'admission au sein de cette caste renommée se marque par l'apposition de 3 billes métalliques sur le crâne des vainqueurs. Chacun d'entres eux choisi ensuite un parrain auprès duquel il sera introduit et avec qui il gardera des contacts privilégiés. Ce parrain doit bien évidemment sortir de Scion.

Les perdants sont promptement reconduits à la frontière des marais. Ils ne subissent aucune humiliation. Le seul fait d'avoir échoué, pour des personnes souvent nobles ou de haut lignage, est synonyme de honte.

Domaine de Sense

Ce domaine est situé à l'est de la Baronnie. Il est dirigé par le jeune Chevalier, Sir Ronan Ghelur, héritier d'une lignée de Chevaliers fidèles des Barons d'Emelgance.

Les collines herbeuses et les bosquets constituent le cadre du Domaine qui regroupe un millier de petites gens des campagnes affairées au travail de la terre, et un autre millier d'âmes plus citadines. Deux grands bourgs font office de centre de commerce et de vie.

Sense, ville du Baron dont son manoir fortifié domine et protège les 700 habitants, est placée à la croisée des routes commerciales accourant du sud et de l'est. Les postes de péage sont d'ailleurs l'une des principales source de revenu du Domaine.

Sense est riche mais paradoxalement très rurales. La majorité des habitants exploitent d'immenses champs de céréales et la tourbe d'une landes marécageuse distant de 3 lieues de la ville. De plus en plus de petits comptoirs de commerce s'installent, ce qui n'est pas pour plaire à la population qui voit d'un mauvais œil l'arriver de tant d'étrangers.

Néanmoins les mentalités changent, et le nouveau Chevalier travail à cela. Il vient d'ailleurs de doter Sense d'une Ecole afin que chaque enfant ait la possibilité d'apprendre à lire et à écrire auprès d'un maître de Préceptorale « officialisé ».

Lestine, seconde bourgade ne présente pas d'intérêt, si ce n'est que cette implantation septentrionale est une ville de garnison, frontalière à Fortepierre. Les troupes de saltimbanques la connaissent de renommée comme étant l'un des plus infâmes bouges de tout le Nord de la Baronnie, mais également un passage obligé pour parfaire sa notoriété et de plus très rémunérateur.

Domaine d'Ostian

Magloire d'Ostian, cousin du Baron, est le Chevalier en titre de ce Domaine. Ses Terres ne sont pas très étendues mais très riches, richesse qui n'est pas le fait d'une géographie particulière, mais bien la résultante de la forte activité politique du maître des lieux.

Le Domaine présente somme toute quelques particularités. Un relief relativement accentué par rapport à l'aspect général de la Baronnie rende son accès difficile et a protégé ce domaine des velléités de quelques voisins à maintes reprises.

L'activité industrielle y est importante, avec la Vallée des Lames, important pole de fabrication d'armes pour Urguemand et l'exportation. Une vingtaine de forges se sont réunies en coopérative à quelques lieux d'Ostian. Ce lieu est en permanence surveillé par une cinquantaine de mercenaires payés par la coopérative et le Domaine.

La boutique de Gondrek Fennigan, l'un des plus renommés Parfumeur des Royaumes Crépusculaires. Ce satyre s'est installé voici 15 ans dans la Ville d'Ostian du fait de l'énorme variété de fleurs que l'on trouve au pied des Collines de Mont Sauveur. Le printemps investie ce lieu une fois par an en pleine hiver, laissant poussé un tapis floral d'une beauté visuelle et olfactive à couper le souffle. Cet enchevêtrement de couleur et cet explosion d'odeur façonne pour un jour ce lieux mystique, donnant naissance à des Nuançins, prompt à se laisser porter par la brise légère caressant la Vallée. Malgré la nature voyante de ce miracle saisonin, le secret est jalousement gardé par quelques initiés ne faisant pas parti de la confrérie lutine. D'ailleurs une communauté de Lutins s'y est établi il y a plus de 400 ans afin de veiller le lieu. Depuis il est courant de rencontrer de petites troupes venu ce recueillir dans la Vallée des Fleurs où, jadis, leur Dame se serait arrêtée un temps afin de façonner le visage florale de l'Harmonde.

Domaine d'Eirenthal

Sire Keyson d'Eirenthal gère ce domaine. Sa seul particularité réside dans le fait qu'il héberge l'académie militaire de Scion, la plus réputé de tout Urguemand. Les terres sur lesquelles a été bâti l'académie appartiennent néanmoins au Baron d'Emelgance. Cette inclusion a tendance à irriter cette lignée peut amène à soutenir le Baron.

Domaine d'Agostine

Sir Bender d'Agostine est en charge de la gestion du plus petit domaine de la Baronnie. 500 personnes regroupées dans la ville d'Agostine entretiennent les 400 hectares que couvre le Domaine.

Paradoxalement, Sir Bender est un très grand propriétaire terrien puisque ses possessions, en gérance pour la plupart, s'étendent à travers tous les Royaumes crépusculaires. Le jeu des Mariages et des cadeaux, a fait de cette famille noble, très discrète, l'un des plus grands bailleurs foncier des Crépusculaires. Bien entendu les intérêts de Sir Bender sont représentés à l'étranger. Pour cela il entretient secrètement une petite force armée de mercenaire, et ses liens familiaux vont jusque dans la plupart des ambassades.

Les Domaine de Sir Baticle d'Atton, de Sir d'Alliviano, et de Sir Fey d'Orthiss

« Je n'ai encore pas eu l'occasion de me pencher sur ces trois domaines messires…..Mais libre à vous de vous laisser porter vers ces lieux afin d'en exploiter les ressources inspiratrices… »

Agone

· Koffre ·

Une vision de l'ancienne capitale de République Mercenaire, par Duke

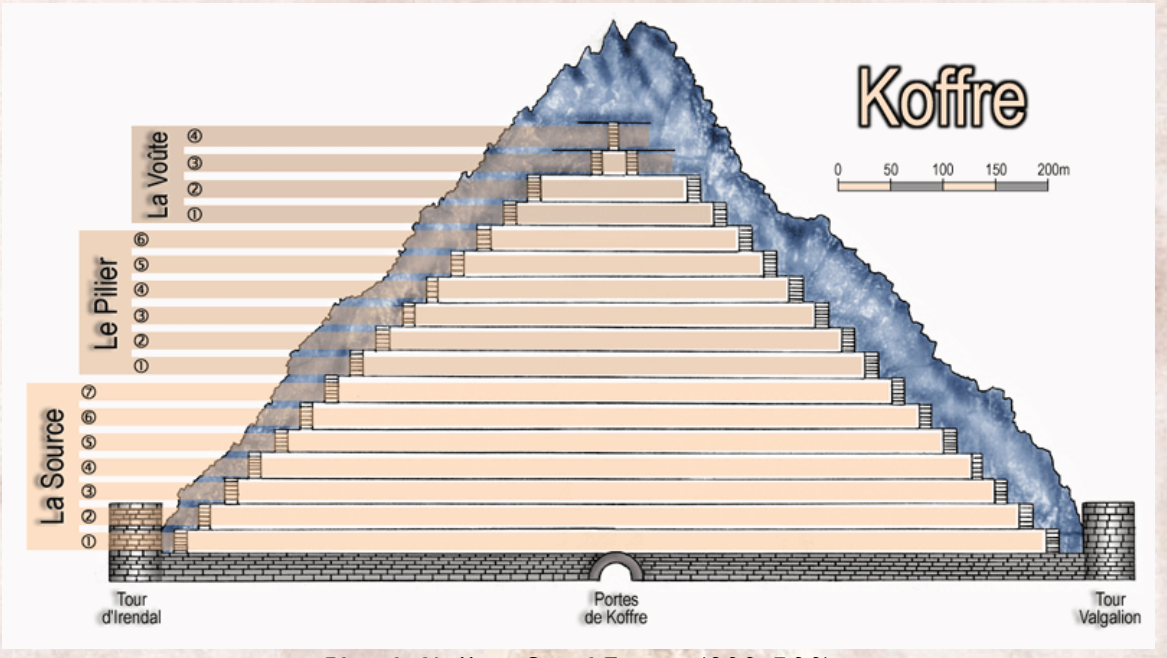
Généralités

Koffre est l'une des plus grandes et des plus riches cités de la République Mercenaire. Située à l'extrême Nord-Est du pays, dans les premiers contreforts des Monts Drakôniens, au Sud des Cimes Brunes, elle accueille environ quatre-vingt dix mille résidents permanents.
Construite à une époque reculée par des artisans et des architectes nains, la ville s'élève sur les flancs du mont Verkrâne, un pic qui se dresse à plus de huit cents mètres d'altitude et qui constitue le point culminant de la région. Cette montagne est également la source du fleuve du même nom qui serpente vers l'Ouest et traverse de part en part le pays.
L'une des premières caractéristiques de Koffre est sont architecture très particulière. La cité couvre le flanc Ouest du mont Verkrâne, selon une structure pyramidale, les niveaux étant de plus en plus étroits à mesure que l'on monte vers le sommet. Le seul accès vers l'intérieur est constitué par la Grande Porte située au centre de l'imposante muraille qui entoure intégralement la base de la montagne. Cette fortification est plus ancienne que la ville elle-même, et presque personne n'en connaît l'origine et la fonction exactes. Haute de dix mètres et épaisse de cinq, elle est gravée de signes étranges d'où émane un faible rayonnement magique (niveau d'éclat 1, émotion : détermination). Une tour de garde s'élève à l'extrémité de chaque face de l'enceinte. Ces fortifications supplémentaires ont la singulière particularité de disposer de meurtrières inexplicablement tournées vers l'intérieur de la cité, ce qu'aucun érudit n'est capable d'expliquer.
La cité est doublement renommée en République Mercenaire. Koffre était en effet, jusqu'à il y a environ deux siècles, le siège officiel de la Ligue Mercenaire, et, par là même, la capitale du pays. Le bâtiment qui sert aujourd'hui de résidence au Châtelain était à l'origine utilisé comme siège du Conseil de la Ligue et fréquenté par les notables les plus éminents des Royaumes. Les avantages que tirait Koffre de cette position dominante lui permirent pendant longtemps de bénéficier d'un développement économique et culturel rapide. La cité fut choisie pour abriter les meilleures académies militaires du pays. Mais les responsables de la Ligue finirent par considérer que Koffre était trop excentrée au sein de la République Mercenaire pour permettre une gestion efficace du territoire. La capitale officielle fut donc déplacée à Okhrâne. Néanmoins, les académies restèrent implantées dans la cité et continuèrent à former des éléments d'élite qui sont aujourd'hui réputés dans l'ensemble du pays, et même au-delà.
L'autre part de la réputation de Koffre vient du fait qu'elle abrite les Guildes de voleurs et d'assassins les plus puissantes et les mieux organisées de la République Mercenaire. Le conseil qui réunit les sept dirigeants de ces organisations dispose d'une grande influence sur les milieux criminels du pays.
Koffre est composée de dix-sept niveaux d'habitations distincts. Aux deux extrémités de chaque niveau se trouve un escalier qui permet d'accéder aux niveaux attenants. Chaque escalier est séparé en deux parties égales par une rambarde centrale. Traditionnellement, la partie droite est

utilisée par les passants pour descendre au niveau inférieur et la gauche pour monter au niveau suivant.
La population a pour coutume de différencier trois zones qui regroupent chacune plusieurs niveaux : la **Source**, le**Pilier** et la **Voûte**.
La **Source** est la zone la plus basse. Elle s'étend sur les sept premiers niveaux de la ville. Elle accueille la plupart des commerces de Koffre, ainsi que la majorité des auberges. Les rues y sont larges et encombrées en permanence. Les bâtiments résidentiels des classes moyennes (artisans, petits commerçants, soldats, fonctionnaires mineurs de la Ligue,…) sont tous situés dans la Source. Les voyageurs qui souhaitent faire une courte escale à Koffre ne dépassent généralement pas cette zone, qui constitue le cœur de l'activité économique de la ville.
Le **Pilier** est la zone centrale. C'est là que vivent tous les pauvres et les indigents. Les rues sont sales et mal éclairées et constituent de véritables coupes-gorges pour les promeneurs inconscients, une fois la nuit venue. Cette zone comprends six niveaux et est presque entièrement sous le contrôle des guildes de voleurs et des organisations criminelles extrêmement puissantes qui s'y sont implantées depuis longtemps. Tous les voleurs, assassins, pickpockets, prostituées, montes-en-l'air et autres malandrins de la cité sont affiliés à l'une de ces guildes. Les « free-lances » éventuels sont impitoyablement chassés par les membres des guildes régulières, les « Sept Coutelas », c'est à dire les sept maîtres des guildes du Pilier, ne tolérant aucune concurrence. Il y a cependant une exception à cette règle, à savoir les membres des quelques académies officielles qui se sont implantées dans le Pilier. Celles-ci disposent d'un accord avec les Sept Coutelas qui leur permet de se servir de la population de cette zone comme d'un vivier de recrutement et d'exercice, en échange du paiement d'une « taxe » annuelle. La milice de Koffre ne s'intéresse que modérément au sort des habitants du Pilier, et ces derniers savent qu'ils ne peuvent pas compter sur le guet pour les aider en cas de besoin. La corruption va bon train dans cette partie de la ville et seuls les plus forts ou les plus fous peuvent espérer y survivre… un moment.
Enfin, la **Voûte**, située au sommet de la ville, abrite les notables et les hauts fonctionnaires. Les académies les plus prestigieuses, ainsi que la très influente Guilde des Porteurs d'Eau, y ont élu domicile. Les loyers dans cette zone, qui comprend quatre niveaux, sont très élevés et seuls les plus riches citoyens peuvent se permettre d'y résider. La demeure du Châtelain, ancien siège de la Ligue Mercenaire, se situe au sommet de la Voûte, au dix-septième et dernier niveau de la ville.

Royaume : République Mercenaire
Maître Actuel : Châtelain Anaron Werwick
Effectif : 8 Inspirés, 90.000 Ternes
Corps : 7/1

- Armée : 6 (avec la seule Garde de l'Escalier), 8 (en comptant les Académies)
- Défense : 7
- Habitants : 9
- Organisation : 7
- **Esprit : 6/2**
- Finances : 7
- Renseignements : 5
- **Ame : 7/4**
- Capacités Magiques : 7
- Relations Diplomatiques : 7



Plan de Koffre - Grand Format (800x500)

Economie

Koffre jouit d'une économie active, malgré sa situation géographique qui la place à l'écart des principales zones commerciales. L'espace pouvant être dévolu à des entrepôts de marchandises étant limité, les commerçants et les artisans se sont orientés vers la fabrication et la vente de biens manufacturés de petite taille, comme les bijoux, les livres ou les vêtements.
La cité possède également de nombreuses forges et armureries qui permettent d'approvisionner les différentes académies militaires.
La principale difficulté économique de la ville tient dans son approvisionnement en nourriture. Les terres proches du mont Verkrâne sont impropres à la production agricole, les végétaux n'y poussant qu'avec difficulté. De nombreux spécialistes en agronomie et en botanique ont cherché à déterminer la cause de ce phénomène, mais aucun n'a jusque là percé ce mystère. Le Châtelain a d'ailleurs récemment promis une prime de 2000 aiglons à qui découvrirait le moyen de faire pousser des plantes vivrières dans les environs immédiats de Koffre. Consécutivement, de nombreux chercheurs, plus ou moins honnêtes, sont venus s'installer autour de la montagne. Leur implantation forme un spectacle qui surprend le voyageur non averti. La base de la montagne est en effet entourée de petites tentes plantées de place en place auprès de petites zones défrichées sur lesquelles poussent de véritables curiosités végétales. Les effets à long terme de ces expériences sur la flore de la région sont encore difficile à prévoir, mais certains érudits tentent d'ores et déjà de convaincre le Châtelain de faire cesser ces pratiques qui pourraient bien, un jour ou l'autre, provoquer une catastrophe…
En attendant qu'une solution éventuelle soit trouvée au problème vivrier, la cité reste une grande importatrice de produits agricoles venant des quatre coins du pays par la grande route pavée qui suit le cours du fleuve Verkrâne et mène jusqu'à Rougelune.

Organisations Notables

- La Châtellerie

Koffre est dirigée par un Châtelain depuis que le siège de la Ligue Mercenaire a été déplacé. Cette personne qui peut, selon les cas, être un homme ou une femme, un humain ou un saisonin, dispose de pouvoirs judiciaires qui s'étendent à tout individu entrant sur le territoire de la cité et n'étant pas un membre actif de la Ligue Mercenaire (et ne relevant donc que de la justice de la Ligue elle-mëme). Le Châtelain a également le pouvoir de nommer ou de destituer tous les fonctionnaires de la ville, ainsi que les soldats de la Garde des Escaliers, la milice de Koffre. Il fixe le montant annuel des différentes taxes, peut en créer de nouvelles ou supprimer certains impôts. Il doit apposer son sceau sur tout acte de vente de terrain ou de bâtiment , ce qui, compte tenu du montant de tels marchés, lui donne un rôle considérable et lui permet souvent de recevoir quelques « présents » de la part des marchands concernés.
Le Châtelain n'est responsable de ses actes que devant les représentants officiels de la Ligue Mercenaire, qui peuvent seuls ordonner sa destitution. Enfin, il préside le Conseil de la Voûte.
La charge de Châtelain n'est pas héréditaire. Tous les trois ans, pendant l'été, se déroule à Koffre une cérémonie appelée « la Grande Parade ». Les membres de toutes les académies militaires forment de vastes cortèges qui partent de la base de la cité et remontent chacun jusqu'au niveau où se trouve le siège de leur académie. Cette revue militaire est l'occasion de grandes festivités qui attirent de nombreux curieux venus de tout le pays. Pendant ces deux jours de fête, le Conseil des Sept Coutelas déclare une trêve qui est scrupuleusement respectée. Aucun acte criminel n'est commis par les membres des Guildes durant toute la durée des réjouissances, toute désobéissance étant punie de mort. Au terme de la Grande Parade, les représentants de la Ligue invitent les maîtres des académies à les rejoindre dans le palais du châtelain. Là, ils désignent celui qui leur semble le plus méritant pour qu'il affronte en combat singulier le Châtelain sortant. Ce dernier n'a pas le droit de refuser cet affrontement rituel, mais l'élu de la Ligue le peut, s'il le souhaite. Le vainqueur de ce duel à mort devient le nouveau Châtelain pour trois nouvelles années. Si le prétendant remporte le combat, l'académie dont il était le dirigeant est dissoute et ses membres répartis dans les autres écoles. Cette dissolution n'est pas perçue comme négative, mais au contraire comme un honneur et les anciens élèves reçoivent toujours des places de choix dans leur nouvelle académie.
Il est à remarquer que le châtelain en place n'a pas la possibilité de démissionner de sa charge. Accepter ce poste est donc une lourde responsabilité qui n'est pas envisagée à la légère. Cependant, la Ligue Mercenaire assure à la famille proche de tout châtelain décédé une existence opulente pour deux générations. Cette garantie explique l'attrait de cette charge aux yeux des maîtres d'académie.
La dernière Grande Parade a eu lieu au cours de l'été 1447. L'ancien maître de la Compagnie du Lion, l'une des académies militaires de Koffre aujourd'hui dissoute, Anaron Werwick, est depuis seize ans le châtelain de la cité, ayant remporté à quatre reprises le combat rituel.

- La Garde de l'Escalier

Il s'agit de la milice de Koffre. Elle est formée d'anciens étudiants des académies militaires recrutés au terme de leur formation. Elle se compose d'environ 500 membres permanents, auxquels viennent s'ajouter 300 soldats recrutés temporairement dans les jours qui précédent la Grande Parade, pour veiller à la bonne organisation de la cérémonie.
La particularité de ce corps de garde est de disposer d'étranges créatures, appelées « Bulles-Glaces », originaires de la Marche Modéhenne. Ces animaux ressemblent à de grandes amibes

translucides, de trois à cinq mètres de rayon, flottant dans les airs. Elles sont extrêmement sensibles aux sons et peuvent être dirigées par un pilote spécifiquement formé qui doit fredonner en permanence pour faire se déplacer la créature. Les notes aiguës contrôlent les déplacements latéraux des Bulles Glaces, alors que les sonorités graves agissent sur leur altitude. Leur vitesse de vol est relativement lente (MV 5), mais ces animaux sont néanmoins particulièrement adaptés à l'architecture de la cité. Grâce à eux, les gardes peuvent se rendre rapidement en n'importe quel point de la ville sans perdre un temps précieux dans les escaliers latéraux encombrés en permanence.
Les Bulles Glaces jouent également un rôle important lors de la Grande Parade. Celles qui sont utilisées par la garde sont exclusivement des mâles. Les femelles, bien plus grandes que ces derniers (environ dix mètres de rayon), sont en effet très rares et pratiquement impossible à contrôler efficacement. Néanmoins, le palais du châtelain abrite une seule et unique femelle, qui est relâchée une fois tous les trois ans, lors de la Grande Parade. Les mâles tentent alors de la séduire en produisant des éclairs lumineux multicolores au sein de leurs corps, rivalisant d'inventivité pour parvenir à leur fin. Le spectacle de ces parades amoureuses est un délice pour les yeux, une véritable féerie de couleurs chatoyantes qui enchante l'assistance et qui atteint son paroxysme lorsque la femelle choisit son compagnon et s'unit à lui, en libérant dans l'atmosphère une pluie de molécules colorées. De nombreux visiteurs ne font le déplacement jusqu'à Koffre que dans le but d'assister à cet événement. Certains d'entre eux sont des naturalistes curieux d'observer le comportement sexuel si particulier de ces étranges créatures, mais la plupart sont des artistes ou des amateurs d'art désirant assister au clou de la Grande Parade censé transcender les capacités de création artistique. Une légende tenace prétend que le Cyclope lui-même aurait une fois été présent lors de ce spectacle, puis aurait quitter la ville en hochant lentement la tête, d'un air approbateur…

- La Ligue Mercenaire

Malgré le déplacement à Okhrâne de la capitale officielle, Koffre est restée une cité extrêmement importante aux yeux des dirigeants de la Ligue Mercenaire. En conséquence, la succursale locale est la seule de tout le pays à disposer en permanence de deux représentants. Le bâtiment qui lui est dévolu se situe sur la 3ème Voûte. Il abrite plusieurs dizaines de fonctionnaires administratifs et un contingent de gardes d'élite totalement dévoués qui assurent la sécurité des deux émissaires de la Ligue.
Les représentants de la Ligue Mercenaire sont officiellement les envoyés du gouvernement central. Ils ne sont censés s'occuper que des affaires qui font intervenir les intérêts supérieurs du pays. Mais ils ont de fait un grand pouvoir sur la politique locale et sur le châtelain, dont ils sont traditionnellement les « conseillers ». Dans la mesure où ils désignent le prétendant à la châtellenie lors de la Grande Parade, leur soutien, ou au contraire, leur désaccord, à l'égard de la politique générale du châtelain en place est indispensable. Par voie de conséquence, le dirigeant officiel de la ville à toujours à cœur de les consulter pour chacune de ses décisions importantes.
Les deux ambassadeurs actuels de la Ligue Mercenaire sont une belle jeune humaine nommée Judith Melkan et un ogre d'âge mûr au caractère difficile, Ta'Ka'Narel.

- La Guilde des Porteurs d'eau

A Koffre, la possession de biens immobiliers est la première source de prestige social, du fait de la configuration de la ville, qui réduit la superficie habitable.
Mais l'eau est également un produit très rare et convoité. Seul le fleuve Verkhrâne permet de se procurer ce liquide vital. En effet, il n'y a dans l'enceinte de la cité aucune source naturelle, à

une exception près, une petite cascade qui s'ouvre à flanc de montagne et qui se situe à l'intérieur du palais du châtelain. Tous les autres habitants sont dépendants du fleuve pour leur approvisionnement. Dès qu'un seuil relativement important de population fut atteint, dans un lointain passé, certains commerçants se mirent à employer des ouvriers pour porter de l'eau jusque chez les personnes qui en manifestaient le désir, contre une juste rémunération, cela va sans dire. Cette activité se développa et se démocratisa peu à peu et, au bout de quelques années, de nombreux marchands proposaient ce service en échange d'un paiement suffisamment modeste pour que tout un chacun puisse se le permettre.
Il y a environ quarante ans, l'un de ces marchands, on ne sait par quels artifices, réussit à obtenir le monopole officiel de cette activité pour sa compagnie de la part du châtelain de l'époque. Tout ses concurrents durent mettre la clef sous la porte… C'est ainsi que naquit la Guilde des Porteurs d'eau, aujourd'hui l'association commerciale la plus puissante de la ville. Ces employés sont les seuls habilités à livrer le précieux liquide à toutes les maisons de Koffre. Les prix restent néanmoins modiques et le châtelain finance même un réservoir public permanent à chaque niveau de la cité, qui sont les seuls points d'approvisionnement pour les individus les plus pauvres.
Les membres de la Guilde bénéficient d'un sauf-conduit total dans les quartiers du Pilier. Aucun membre des Guildes criminelles n'est autorisé à s'en prendre à eux, sous peine de mort. Leur travail, qui se poursuit vingt-quatre heures sur vingt-quatre et sept jours sur sept, est extrêmement respecté par la population, consciente qu'est cette dernière de sa dépendance totale vis à vis de la Guilde.
Le maître de la Guilde est l'un des hommes les plus puissants de Koffre. Il est également l'un des plus riches et le pouvoir financier de cette organisation est souvent estimé supérieur à celui du châtelain, ou même de l'antenne locale de la Ligue Mercenaire.
Il est également à remarquer que les nombreux réservoirs collecteurs d'eau de pluie disséminés dans toute la ville appartiennent exclusivement à la Guilde des Porteurs d'eau et que tout particulier les utilisant sans autorisation est passible d'une peine de prison assortie d'une lourde amende.
Le maître actuel de la Guilde des Porteurs d'eau, un humain d'origine urguemande, se nomme Guillian Lance.

- Le Crâne Rouge

Le Crâne Rouge est la seule académie du Cryptogramme-Magicien à Koffre. Elle forme des obscurantistes, appréciés en République Mercenaire pour leurs capacités offensives très utiles au sein de groupes de combattants.
L'originalité de cette académie tient dans le fait que ses dirigeants respectent parfaitement la loi du Cryptogramme qui interdit aux mages de s'impliquer dans les affaires politiques d'une région. Dans la plupart des villes, ce précepte est souvent bafoué et l'on retrouve fréquemment un mage parmi les conseillers des détenteurs de l'autorité locale. Mais, à Koffre, les pratiquants de l'Emprise restent réellement en dehors des problèmes de la Ligue et du Châtelain. En définitive, il est assez rare de croiser un obscurantiste dans les rues de la cité, et ce même aux abords immédiats du Crâne Rouge. Les étudiants et les maîtres de l'académie vivent pratiquement en reclus et se consacrent à leurs études et à leurs expériences. Leurs seuls contacts extérieurs fréquents se font avec les membres de l'académie de la Douce Corde (voir plus loin), qui leur fournissent des Danseurs.
L'implantation de l'académie du Crâne Rouge est relativement récente. Longtemps, les autorités de la Ligue Mercenaire avaient contrecarré tous les projets d'établissement d'une antenne du Cryptogramme. Mais, voici quinze ans, ces mêmes autorités ont brusquement

changé d'avis et déposé une demande officielle au conseil du Cryptogramme Mercerin pour la construction d'une académie obscurantiste. Personne ne sait pour quelle raison ce revirement d'opinion est intervenu, mais, quelques semaines plus tard, le Crâne Rouge ouvrit ses portes… L'actuel maître de l'académie est un humain mercerin du nom de Taron Kameran.

- Le Conseil de la Voûte

Le Conseil de la Voûte est une assemblée où ont lieu toutes les délibérations liées aux affaires de la cité, quelles soient juridiques, financières ou militaires. Il se réunit une fois par semaine à la châtellenie. Il compte 18 membres : le Châtelain, les deux représentants de la Ligue Mercenaire, les treize maîtres des académies majeures, le maître de la Guilde des Porteurs d'Eau et un représentant, élu pour un an renouvelable, des marchands et commerçants de la ville. Le conseil peut souhaiter recevoir des invités ou des conseillers supplémentaires spécialistes d'une question précise, mais ces derniers n'ont pas droit de vote. Seuls le châtelain a le droit de réunir un conseil extraordinaire hors des séances prévues.
Toutes les décisions sont prises à la majorité des personnes présentes. En cas d'égalité, c'est la motion des deux représentants de la Ligue (qui votent toujours dans le même sens) qui l'emporte. Si moins de 10 membres assistent au conseil, aucune décision officielle ne peut être prise.

- Les Sept Coutelas

Ce conseil réunit les sept dirigeants des Guildes criminelles de Koffre. Ensemble, ils définissent les orientations souhaitées pour le développement de leurs activités, règlent les conflits entre deux organisations et fixent des quotas à remplir pour chaque activité illégale. Ils se retrouvent avec une fréquence irrégulière et dans un lieu chaque fois différent, par mesure de précautions. Il existe une Guilde des Voleurs par niveau du Pilier. Chaque maître ne tolère aucune concurrence sur son territoire, à moins de s'être entendu avec l'un de ses confrères pour la durée d'une opération exceptionnelle. Pendant longtemps, il n'existait que six « Coutelas ». Un septième, connu sous le nom de « Jasmin », a réussi à s'imposer comme membre du Conseil depuis quelques années, sans pour autant être le maître d'une des Guildes. Ce tour de force a fait grand bruit à l'époque et ses six nouveaux confrères ont eu du mal à accepter cette arrivée impromptue. Cependant, après la mort « accidentelle » de trois d'entre eux, les survivants et les remplaçants nouvellement promus décidèrent subitement que sept était un chiffre bien meilleur que six…
L'identité réelle de Jasmin est inconnue, mais ce personnage est devenu une sorte de légende vivante dans les milieux populaires de la ville. En effet, depuis son arrivée, le nombre de meurtres ou d'agressions violentes à radicalement chuté et les personnes les plus pauvres n'ont pratiquement plus à subir les agissements des voleurs et autres malfrats de la ville. Inversement, les nobles, les bourgeois et les hauts fonctionnaires ne cessent de se plaindre auprès du Châtelain de multiples cambriolages plus spectaculaires et osés les uns que les autres. De son côté le Châtelain est confronté à un cruel dilemme, car, si les personnes les plus riches de la cité, celles qui disposent d'un véritable poids politique et économique, se dressent avec vigueur contre Jasmin et ses hommes, les habitants plus modestes, ceux qui font l'âme de la ville, n'en vivent que mieux…
Jasmin est devenu le maître incontesté des organisations criminelles de Koffre. Sa parole fait loi et ses hommes lui obéissent aveuglément. Personne ne survit très longtemps après avoir suscité sa colère ou échoué dans une mission. Le Conseil des Sept Coutelas n'a jamais été aussi puissant que depuis l'arrivée de Jasmin. Il n'a jamais non plus été aussi riche. On prétend que les coffres du Conseil débordent littéralement et qu'un réseau de tunnels aurait été construit

peu à peu dans le flanc de la montagne pour abriter cet immense trésor. Bien sûr, il est difficile de distinguer la part de réel et la part de légende dans cette rumeur qui court dans le Pilier…

Les Académies

Ces écoles font la fierté de la cité. Elles ont toutes en commun de disposer de superbes bâtiments gracieusement entretenus par la ville. Les chambres, les salles communes (réfectoire, salle de repos,…), les salles d'entraînement, les amphithéâtres réservés aux cours théoriques et les bibliothèques sont généralement spacieux, d'une impeccable propreté et richement décorés. Ceci vaut pour toutes les académies, y compris pour celles situées dans le Pilier. De plus, ces sites sont considérés comme hors de leur « territoire » par les Sept Coutelas, à condition toutefois que les maîtres d'académie n'oublient pas de payer leur « contribution » annuelle à la « sécurité » de la cité.
Il existe treize académies majeures, pour lesquelles vous trouverez ci-après le nom du maître actuel, leur spécialité, leur localisation, leur effectif, leur date de fondation, leur symbole et la couleur dominante de leur uniforme. Vous trouverez également une notation de chaque académie basée sur le modèle des domaines des Cahiers Gris. A noter que la catégorie de Corps « Habitants » n'a pas été retenue puisque les effectifs précis sont par ailleurs indiqués. La catégorie « Défense » se rapporte au bâtiment principal de l'Académie et mesure sa capacité à résister à un siège qui se déroulerait dans la ville elle-même. La catégorie « Organisation » mesure la qualité des cours théoriques, celle de la bibliothèque et celle des activités de loisirs proposées aux étudiants (bains, sports collectifs, …). Enfin, la catégorie « Relations Diplomatiques » se rapporte à l'influence de l'Académie sur ses consœurs et sur le Conseil de la Voûte.
Les évaluations des différentes catégories sont estimées par rapport à la cité elle-même. Un modificateur de –3 (minimum 1) doit être appliqué à chaque score pour connaître l'influence d'une académie hors de Koffre. Ainsi, par exemple, le Collège du Cimeterre possède une force militaire non négligeable localement (armée = 6) mais sa puissance guerrière sera d'un faible impact par rapport à celle d'un domaine de la taille de ceux décrits dans les Cahiers Gris (armée = 6-3 = 3 dans ce cas).
Koffre possède d'autres académies, plus petites et ne disposant pas des mêmes avantages officiels ou officieux. Le nombre d'académies majeures a été fixé à treize par une ordonnance de la Ligue. Le seul espoir des plus petites pour accéder au statut supérieur est d'être celle qui sera choisie si l'une des académies majeures est dissoute suite à une Grande Parade victorieuse.
La durée des études est la même dans chaque académie, à savoir quatre ans. Le recrutement se fait selon un mode qui varie d'une académie à l'autre et d'un maître à l'autre (concours, tournoi, cooptation, paiement d'un droit,…).

L'Académie du Crépuscule d'Automne

- **Date de fondation** 1222
- **Symbole** Un coucher de soleil doré
- **Couleur(s)** Ocre
- **Spécialité** Eclaireurs
- **Localisation** 1ère Source
- **Effectifs** 150 étudiants - 17 professeurs
- **Maître actuel** Trent d'Avélion (Humain Mercerin)

Corps

- **Armée** : 6
- **Défense** : 4
- **Organisation** : 5

Esprit

- **Finances** : 6
- **Renseignements** : 4

Ame

- **Capacités Magiques** : 3
- **Relations Diplomatiques** : 4

Le Collège de la Mélopée

- **Date de fondation** 1189
- **Symbole** Un tambour taché de sang
- **Couleur(s)** Vert clair et Blanc
- **Spécialité** Musiciens de Bataille
- **Localisation** 2ème Source
- **Effectifs** 80 étudiants - 9 professeurs
- **Maître actuel** Isa D'Tell (Fée Noire)

Corps

- **Armée** : 3
- **Défense** : 4
- **Organisation** : 5

Esprit

- **Finances** : 4
- **Renseignements** : 6

Ame

- **Capacités Magiques** : 7
- **Relations Diplomatiques** : 5

L'Ecole du Ravin

- **Date de fondation** 1278

- **Symbole** Un pont traversant un fleuve
- **Couleur(s)** Gris clair et Gris sombre
- **Spécialité** Ingénieurs Sapeurs
- **Localisation** 3ème Source
- **Effectifs** 105 étudiants - 19 professeurs
- **Maître actuel** Orom Durepierre (Nain)

Corps
- **Armée** : 4
- **Défense** : 7
- **Organisation** : 6

Esprit
- **Finances** : 6
- **Renseignements** : 3

Ame
- **Capacités Magiques** : 4
- **Relations Diplomatiques** : 4

La Confrérie de la Hallebarde
- **Date de fondation** 1349
- **Symbole** Une hallebarde
- **Couleur(s)** Rouge et Bleu
- **Spécialité** Fantassins
- **Localisation** 4ème Source
- **Effectifs** 280 étudiants - 24 professeurs
- **Maître actuel** Taban Pargt (Humain Mercerin)

Corps
- **Armée** : 6
- **Défense** : 6
- **Organisation** : 4

Esprit
- **Finances** : 3
- **Renseignements** : 2

Ame
- **Capacités Magiques** : 3
- **Relations Diplomatiques** : 3

Le Collège du Cimeterre
- **Date de fondation** 1418
- **Symbole** Un cimeterre
- **Couleur(s)** Blanc et Or

- **Spécialité** Agents de sécurité et d'escorte
- **Localisation** 6ème Source
- **Effectifs** 130 étudiants - 31 professeurs
- **Maître actuel** Juglar Merrouge (Humain Mercerin)

Corps
- **Armée** : 6
- **Défense** : 5
- **Organisation** : 7

Esprit
- **Finances** : 3
- **Renseignements** : 3

Ame
- **Capacités Magiques** : 3
- **Relations Diplomatiques** : 5

L'Académie de la Foudre
- **Date de fondation** 1305
- **Symbole** Un eclair
- **Couleur(s)** Jaune et Orange
- **Spécialité** Fantassins
- **Localisation** 7ème Source
- **Effectifs** 190 étudiants - 15 professeurs
- **Maître actuel** Elyess Al Fasal (Humain Keshite)

Corps
- **Armée** : 6
- **Défense** : 5
- **Organisation** : 5

Esprit
- **Finances** : 5
- **Renseignements** : 3

Ame
- **Capacités Magiques** : 4
- **Relations Diplomatiques** : 5

La Confrérie de la Hache Noire
- **Date de fondation** 1215
- **Symbole** Une hache noire
- **Couleur(s)** Noir
- **Spécialité** Gladiateurs
- **Localisation** 1er Pilier

- **Effectifs** 175 étudiants - 13 professeurs, Ogres et Minotaures exclusivement
- **Maître actuel** Igorek Malsan (Minotaure)

Corps
- **Armée** : 7
- **Défense** : 6
- **Organisation** : 4

Esprit
- **Finances** : 5
- **Renseignements** : 1

Ame
- **Capacités Magiques** : 2
- **Relations Diplomatiques** : 4

L'Académie de la Douce Corde
- **Date de fondation** 1192
- **Symbole** Une corde enroulée
- **Couleur(s)** Vert sombre et Orange
- **Spécialité** Chasseurs de danseurs
- **Localisation** 2ème Pilier
- **Effectifs** 50 étudiants - 9 professeurs, Farfadets exclusivement
- **Maître actuel** Ness (Lutin)

Corps
- **Armée** : 2
- **Défense** : 4
- **Organisation** : 4

Esprit
- **Finances** : 7
- **Renseignements** : 6

Ame
- **Capacités Magiques** : 4
- **Relations Diplomatiques** : 3

L'Académie de la Veuve Noire
- **Date de fondation** 1283
- **Symbole** Une araignée à 10 pattes
- **Couleur(s)** Pourpre et Noir
- **Spécialité** Assassins
- **Localisation** 3ème Pilier
- **Effectifs** 111 étudiantes - 21 professeurs, Femmes exclusivement
- **Maître actuel** Lavissa (Méduse)

Corps

- **Armée** : 4
- **Défense** : 6
- **Organisation** : 7

Esprit

- **Finances** : 7
- **Renseignements** : 8

Ame

- **Capacités Magiques** : 6
- **Relations Diplomatiques** : 7

L'Académie de la Soie

- **Date de fondation** 1329
- **Symbole** Une écharpe
- **Couleur(s)** Blanc
- **Spécialité** Assassins et espions
- **Localisation** 4ème Pilier
- **Effectifs** 85 étudiants - 12 professeurs
- **Maître actuel** Sésame (Humain Keshite)

Corps

- **Armée** : 4
- **Défense** : 5
- **Organisation** : 7

Esprit

- **Finances** : 6
- **Renseignements** : 7

Ame

- **Capacités Magiques** : 4
- **Relations Diplomatiques** : 5

La Confrérie de l'Etoile

- **Date de fondation** 1192
- **Symbole** Une étoile rouge
- **Couleur(s)** Bleu ciel et Blanc
- **Spécialité** Espions
- **Localisation** 6ème Pilier
- **Effectifs** 95 étudiants - 7 professeurs
- **Maître actuel** Jenna Kerselle (Humaine Urguemande)

Corps

- **Armée** : 4
- **Défense** : 4
- **Organisation** : 6

Esprit
- **Finances** : 5
- **Renseignements** : 7

Ame
- **Capacités Magiques** : 5
- **Relations Diplomatiques** : 5

Le Compagnie du Cyclope
- **Date de fondation** 1256
- **Symbole** Un oeil entrouvert
- **Couleur(s)** Beige et Noir
- **Spécialité** Agents de sécurité et d'escorte
- **Localisation** 1ère Voute
- **Effectifs** 280 étudiants - 42 professeurs
- **Maître actuel** Etern Anders (Humain Mercerin)

Corps
- **Armée** : 7
- **Défense** : 6
- **Organisation** : 6

Esprit
- **Finances** : 7
- **Renseignements** : 4

Ame
- **Capacités Magiques** : 4
- **Relations Diplomatiques** : 6

Le Collège du Blanc-Manteau
- **Date de fondation** 1021
- **Symbole** Une cape déployée
- **Couleur(s)** Blanc et Argent
- **Spécialité** Soldats d'élite
- **Localisation** 2ème Voute
- **Effectifs** 210 étudiants - 37 professeurs
- **Maître actuel** Azal Ibn Akdur (Humain Keshite)

Corps
- **Armée** : 7
- **Défense** : 7

- **Organisation** : 7

Esprit

- **Finances** : 7
- **Renseignements** : 5

Ame

- **Capacités Magiques** : 5
- **Relations Diplomatiques** : 7

Le Drame

- Jasmin

Le mystérieux maître du Conseil des Sept Coutelas est sans conteste la personne la plus influence dans la politique locale de la ville.
Aucun événement important, aucune information ne lui échappe. Ses hommes sont totalement dévoués à sa cause, même si leurs motivations varient d'un individu à l'autre (allant du plus grand respect à la peur pure et simple des conséquences d'un échec de leur part, en passant par l'admiration ou la cupidité).
On peut se demander comment Jasmin a pu réussir à s'imposer comme le dirigeant incontestable et incontesté d'organisations aux mœurs aussi dangereuse. Plus encore, il pourrait paraître étonnant qu'il arrive à se maintenir à ce poste depuis bientôt huit ans…
L'explication tient dans le fait que l'un des réseaux d'assassins, d'espions et de voleurs mieux organisés de la ville, voire de l'ensemble de la République Mercenaire, lui prête assistance.
Le célèbre Jasmin n'est en effet autre que la méduse Lavissa, maîtresse de la redoutable Académie de la Veuve Noire.
Lavissa est une Inspirée originaire des Terres Veuves. Sa marraine, Ulyssa, était une tueuse qui agissait pour le compte du Conseil des Décans et traquait les séides du Masque et les Conjurateurs les plus dangereux. Longtemps, Ulyssa, malgré les demandes répétées de ses pairs, refusa de transmettre son savoir, jugeant ne pas encore avoir découvert l'élève idéale.
Voici environ quinze ans, elle rencontra une jeune orpheline vivant dans les quartiers les plus sordides des Sœurs Medzi et réussissant, bien que très jeune, à déjouer tous les tours des mendiants et autres voleurs qui tentaient de lui dérober sa nourriture quotidiennement.
Impressionnée par ce potentiel, Ulyssa décida de faire de cette jeune méduse, Lavissa, son disciple.
La formation fut difficile, Ulyssa étant un professeur exigeant, mais Lavissa surmonta toutes les épreuves et put bientôt « voler » de ses propres ailes. Elle quitta son mentor et voyagea plusieurs années dans le Sud de l'Harmonde, vivant grâce à l'argent que lui rapportaient ses talents très spéciaux. Partout où elle alla, elle fut frappée du manque d'organisation des Inspirés. Il lui semblait surtout que les réseaux d'informations à leur service étaient bien trop rares pour une réelle efficacité. Elle décida donc de créer de toutes pièces un tel réseau…
Parvenant à Koffre, elle su apprécier le potentiel de la cité dans ce domaine. Elle s'engagea comme étudiante à l'Académie de la Veuve Noire. En quelques années, ses capacités hors normes lui permirent de gagner une grande renommée au sein de cette organisation et elle fut tout naturellement choisie pour en devenir la dirigeante à la mort de l'ancienne. C'était il y a neuf ans…

Dès qu'elle occupa sa nouvelle fonction, Lavissa travailla à l'amélioration de l'Académie et, peu à peu, elle devint la personne la mieux renseignée de la ville. Son nom et sa réputation parvinrent jusqu'aux oreilles du représentant de la Ligue Mercenaire Ta'Ka'Narel, qui lui offrit son concours et ses moyens financiers pour prendre le contrôle du Conseil des Sept Coutelas. Les ressources officieuses de la Ligue combinées au talent de Lavissa firent merveille et, très vite, le dénommé Jasmin fit son apparition…
Aujourd'hui, Lavissa a atteint son but. Son réseau d'informations lui permet d'aider discrètement les Inspirés qui viennent à Koffre. Parallèlement, elle amasse une gigantesque fortune qu'elle utilise pour fournir renseignements et matériel à ceux qu'elle juge dignes de son intérêt. Tout ceci se fait sous le regard de Ta'Ka'Narel qui considère la chose d'un bon œil, lui-même connaissant l'existence des Inspirés (son frère en est un).
Néanmoins, Lavissa n'est pas qu'une philanthrope. Ses intérêts personnels, son désir de pouvoir et son goût immodéré des bijoux sertis d'opale lui font souvent agir de manière égoïste. Le Conseil des Décans connaît les agissements de Lavissa, mais il ferme les yeux sur ses « petits défauts », au moins tant que l'utilité de la jeune méduse pour les Inspirés reste indéniable…
Lavissa est un PNJ important. Si les Inspirés sont appelés à la rencontrer, au palais du Châtelain qu'elle fréquente souvent, par exemple, elle se comportera avec une frivolité et une naïveté bien éloignée de sa réelle personnalité. L'aide apportée par Lavissa peut être d'un grand secours, tant son influence est étendue. Mais elle souhaitera toujours agir dans l'ombre, par agents interposés, sans que ses débiteurs ne puissent remonter jusqu'à elle. Son concours est à ce prix. Elle désire ardemment protéger son organisation et masquer ses agissements. Toute personne découvrant son rôle et sa puissance réelle sans qu'elle ne le veuille serait en incontestable danger de mort, Inspiré ou non…

- Les origines de Koffre

Lorsque les premiers colons arrivèrent dans la région, juste après le Crépuscule, ils eurent la surprise de découvrir une cité construite sur les flancs du mont Verkhrâne qu'aucune carte ne signalait. Elle datait visiblement du temps de la Flamboyance, mais personne ne se souvenait de son existence.
La grande porte était fermée, mais les colons n'eurent aucun mal à l'ouvrir. A l'intérieur, ils trouvèrent de nombreux squelettes d'humains et de saisonins de l'hiver. Ces gens étaient morts de faim et de soif et, de manière inexplicable, n'étaient pas allés chercher à l'extérieur de quoi survivre. Si les théories les plus abracadabrantes furent avancées, aucune explication satisfaisante ne fut jamais apportée sur ce sinistre événement. Peu à peu, génération après génération, les circonstances particulières de l'arrivée des habitants à Koffre s'effacèrent des mémoires et se perdirent dans les limbes de l'histoire. Aujourd'hui, l'immense majorité des habitants de la ville sont persuadés que leurs ancêtres l'ont habité depuis des millénaires…
Le mystère de Koffre a sombré dans l'oubli, mais, à force de recherche et de persévérance, un érudit du Cryptogramme-magicien, nommé Rashan, découvrit la vérité il y a seize ans. Il transmit cette information à ses supérieurs, qui le récompensèrent grassement.
Malheureusement, il n'eut guère le temps de profiter de ces avantages, car il mourut, jeté dans le vide par un mouvement de foule impromptu au niveau de l'escalier de la 1ère Voûte (les autorités chargées de l'enquête conclurent à un accident).
Très intéressés par les informations de l'infortuné mage, les dirigeants du Cryptogramme-magicien mercerin firent immédiatement pression sur la Ligue pour obtenir l'implantation d'une académie à Koffre, sous prétexte de participer à la formation des étudiants des Académies.
C'est ainsi que naquit le Crâne Rouge, il y a quinze ans, et qu'il accueille depuis des mages secrètement passionnés par la résolution du « mystère » de Koffre.

Quel est donc ce « mystère » ?
Lors de la guerre des Décans, un groupe de Nains et de Fées Noires, accompagnés de quelques mercenaires humains, installa un camp retranché sur le mont Verkhrâne, qui devait servir de base de repli pour les unités naines de guérilla employées dans les Monts Drakôniens.
Fidèles à leurs habitudes, les Nains décidèrent de protéger la base en l'enterrant profondément dans le flanc de la montagne. Les travaux, accélérés par l'utilisation de la magie de l'hiver, et notamment par le pouvoir des Fées Noires, avancèrent rapidement.
Mais, très vite, les ouvriers mirent à jour un réseau de tunnels creusés sous la montagne et visiblement très anciens. Des signes étranges recouvraient les murs de ces galeries et toute personne qui y descendait se sentait envahir d'un indéfinissable sentiment de malaise.
Les Nains reconnurent bientôt les glyphes gravées. Il s'agissait d'une forme de langage lié aux démons des Abysses, mais avec certaines variations inconnues des saisonins présents. L'un d'entre eux décida d'invoquer un démon mineur pour en apprendre davantage. Il apprit ainsi que ce dédale protégeait une porte menant vers une partie des Abysses oubliées des mortels et que les Démons eux-mêmes n'évoquaient qu'en tremblant. Les Hauts Diables avaient formellement interdit tout contact avec les créatures qui y vivaient, des Démons très puissants qui avaient rejeté Noxe dans un très lointain passé, appelés « Jades » (*mentionné dans le Codex des Saisonnins : Lutin*)
En mettant à jour ces tunnels, les ouvriers avaient permis à ces créatures cauchemardesques de pouvoir à nouveau parcourir la surface de l'Harmonde, semant la mort et la désolation.
Après en avoir longtemps débattu, les Saisonins de l'Hiver et les Humains décidèrent de rester sur place pour réparer leur erreur. Ils commencèrent à reboucher les accès au réseau souterrain…
Mais les Jades sortirent de leur repaire pour tenter de les en empêcher. Au cours du combat qui s'en suivit, de nombreux Saisonins et Humains perdirent la vie, mais ils furent finalement vainqueur. Les Démons battirent en retraite, vaincus pour quelques temps, au moins…
Les survivants utilisèrent leurs dernières ressources pour construire la grande muraille qui entoure le mont Verkhrâne. Ils dotèrent l'édifice de puissantes protections magiques destinées à empêcher les Démons de sortir de la cité. Ils construisirent également des tours de garde, au meurtrières tournées vers l'intérieur, pour repousser les assauts éventuels des créatures. Enfin, il fermèrent la grande porte, l'enchantant pour qu'elle ne puisse plus être ouverte, et sacrifièrent leur vie en se condamnant à être les gardiens de cette prison magique jusqu'à leur denier souffle, qui ne tarda guère car les réserves de nourritures et d'eau s'amenuisèrent rapidement…
La construction de la base de repli étant restée secrète, son emplacement fut oublié. Les batailles de la guerre des Décans se succédèrent et le sacrifice de ces braves resta inconnu de tous. La prison resta fermée pendant des siècles, jusqu'à ce que des colons, ignorant tout de cette histoire, redécouvrent la ville. L'enchantement de la Grande Porte s'était atténué avec le temps, et ils purent l'ouvrir. Ils pénétrèrent dans la cité et découvrirent des cadavres aux origines inexpliquées…
Bien plus tard, l'obscurantiste Rashan découvrit la vérité au sujet de Koffre grâce à une connivence passée avec le même démon qui avait renseigné les premiers habitants des siècles auparavant.
Le Crâne Rouge fut établi peu après et ses membres se consacrèrent à la localisation du dédale. Convaincu de leur puissance et bercés d'illusions, ils sont persuadés d'être capables de contrôler les Jades et de les soumettre à leur volonté…
Jusque ici, aucun d'entre eux n'a réussi à découvrir l'entrée du réseau souterrain.
Personne ne peut prédire ce qui arrivera si par malheur l'un d'entre eux réussit…

MER SCINTILLANTE

(MER DES JUSTES)

PIÉTÉ

PROVINCE LITURGIQUE

ISERNE

VARIKA

LYPHANE

AIALON

MELIF

FLEUVE DES LARMES

SARENGE

(FLEUVE-TAMIS)

LORUM

NONYS

AMBREFEUILLE

JORLINE

JORLINE

COMMUNES PRINCIÈRES

MER DES TRISTES

RANNE

CHAMIR

UB

BOLOMBE

MONTESPRIT

GRISOMBRE

SELI-RAK

SELI-SEK

SELI-LUN

PÉLORAN

PÉLORAN

ENCLAVE BOUCANIÈRE

ECRIA

LOUVOIS

GUÈDE

BAVINE

LASS

MORTENCRE

URGUEMAND

BEAUCIEUX

EMPIRE DE KESH

SEPTERRA

TERRES ROYALES

DUCHÉ

COMTÉ

BARONNIE

LA JANRÉNIE

3 cm — 135 Km

Agone

Escrime en Harmonde

Alors que l'art des bretteurs se répand à travers l'Harmonde, différents styles se sont développés. Ils sont surtout basés sur l'idée que le combat, le duel, est un art et qu'il doit donc respecter une certaine éthique. Les plus grands maîtres d'armes ont développé leur propre école. Les Communautés Princières, où le combat est essentiellement devenu urbain, ont été les premières à voir naître ce courant. L'environnement citadin a rendu les vieilles armes lourdes obsolètes et inutiles. Et l'apparition des nouvelles lames (épée fine, rapière et fleuret) a ouvert de nouvelles possibilités.



Avantage Escrime (4)

L'Inspiré a eu l'occasion de fréquenter une académie de bretteurs (Communes Princières, Urguemand, Janrénie ou Terres Veuves). Il a appris à se battre mais surtout, il a appris les règles du duel. On n'y forme pas de vulgaires soldats mais des gentilshommes conscients de la valeur de leur art. L'Inspiré peut choisir un style, avec l'accord de son Éminence Grise, et bénéficier de ses avantages.
Techniques : l'Inspiré dispose de 10 points de création à répartir dans les compétences dépendant de son école. De même, il gagne une spécialité à choisir dans la liste des spécialités et manœuvres. Enfin, il dispose de facilités certaines pour apprendre les bottes secrètes auprès d'un maître d'armes qui pratique son style (coût -2).

École kassaréenne

Fondée par l'aventureux Gervlon Kassar qui passa nombre d'années au côté des Boucaniers, cette école de combat est réputée pour son style flamboyant. Kassar a parfaitement su adapter son art aux conditions de vie des Boucaniers. Son école apprend donc à utiliser au mieux l'environnement dans un duel. Bondir, grimper, rester en équilibre tout en combattant est une spécialité de ses élèves. Notamment, le style kassaréen est le plus efficace en mer, ses pratiquants ont généralement appris à garder leur équilibre malgré le roulis. Ces talents ont même poussé à dire que l'école kassaréenne apprenait à se battre correctement malgré les effets de l'ivresse !
Aujourd'hui, le style est à la mode dans les Communes princières et de nombreux jeunes et fougueux duellistes princéens le pratiquent. Ils ont d'ailleurs remplacé le lourd sabre d'abordage des Boucaniers par un sabre beaucoup plus fin, le kassare, voire par la rapière.
Enfin, l'école kassaréenne apprend à savoir utiliser tout objet, du tabouret à la cape en passant par un chandelier, comme arme improvisée.
Compétences : Sabre, Rapière, Dague, Esquive
Spécialités : armes improvisées (nouveau domaine de la compétence Armes), combat marin, ivresse, sabre kassare.
Manœuvres : Assommer, Riposte, Balayer, Tenir en respect, Feinte, Esquive totale

LE SABRE KASSARE

Originaire des Communes princières, ce sabre est différent de celui, fort répandu, utilisé par les Boucaniers. Sa lame, plus légère et plus fine, permet une meilleure maniabilité. Sans pouvoir rivaliser avec la rapière, le sabre kassare reste néanmoins le symbole de la jeunesse princéenne aventureuse.
Sabre kassare : Init. +1, Att. +2, Par. +1, Dom. +4/PT, For. 4, Agi. 5, Tai. 0

La Boucanière (Action) [Sabre, 15]

Conditions : réussir une attaque à distance (malus -5).
Cette feinte est pratiquée avec de petites armes de lancer (de l'épinglette à la hachette). Le personnage lance violemment l'arme, très vite, sans prendre le temps de viser. Il se précipite alors sur l'adversaire, immédiatement après le coup, avec une arme de mêlée.
Techniquement, cette botte ressemble à une feinte (*AGONE* p.181). L'attaquant effectue une première attaque à distance avec les malus de la feinte. En cas de réussite, on applique les dégâts de l'arme de jet. De plus, au tour suivant, le bretteur peut attaquer avec son arme de mêlée sans que son adversaire ne puisse parer.

La Capornade (Réaction) [18]

Conditions : posséder une cape ou une étoffe, réussir une parade (*Armes : armes improvisées*) à -5 avec une MR de 5 ou plus.
Cette botte consiste à empêtrer l'arme de l'adversaire dans une cape solide. Tant que l'arme est bloquée dans les replis de la cape et que l'adversaire ne la lâche pas, l'attaquant bénéficie d'un bonus de 3 à son jet d'Attaque, car il peut forcer en partie ses mouvements. Le combat se fait

au corps à corps, il vaut donc mieux posséder une lame courte. Aux tours suivants, l'adversaire peut tenter des jets de Force pour se dégager, en comptant le bonus aux dégâts de l'arme (DIFF 15). En général, afin de porter cette botte, le personnage enroule sa cape autour de son bras libre et tient de l'autre main une arme maniable.

***L'Esquive de Kassar* (Réaction) [14]**

Conditions : ne pas avoir utilisé son Action, réussir une esquive avec une MR de 10
Il faut pour cette botte utiliser une cape. Au moment où l'adversaire porte son attaque, le personnage esquive et tente de l'emprisonner dans sa cape, il doit alors réussir un jet d'Attaque à -5 (*Armes : armes improvisées*). Cette manoeuvre est une action libre, le personnage garde donc la possibilité d'effectuer son Action. L'adversaire est alors emprisonné pour tout le tour. Pendant ce temps, le personnage peut tenter de l'envoyer à un endroit bien particulier - contre un mur ou des ennemis. Jusqu'à la fin du tour, l'adversaire, empêtré, ne peut ni esquive, ni parer les attaques.

***La Feinte du Gaucher* (Action) [Sabre, 12]**

Conditions : avoir une MR de 5 à son Attaque
Le personnage attaque son adversaire en faisant de grands gestes. Juste avant de porter son attaque, il dissimule sa lame et la fait changer de main. Surpris, l'adversaire a un malus de 8 à sa défense. Le désavantage de cette botte est qu'elle est l'une des plus répandues, ses chances de succès sont donc limitées.

La Trébuchante

Cette cambusine abymoise fort pittoresque accueille l'une des meilleures académies pour apprendre l'escrime kassaréenne.
Référence : le Site de l'Elfe Noir

École de la Danse-lame

Cette école est très récente et particulièrement élitiste. Fondée par le Haut-Mage Arbassin il y a une trentaine d'année, elle allie talents d'Escrime et talents d'Emprise. Évidemment, il n'est pas facile d'être un maître dans ces deux disciplines comme le fut Arbassin. La difficulté est encore augmentée par la magie employée. Celle-ci, dans ses effets, se rapproche dangereusement de l'Obscurantisme. Et le Danseur est souvent obligé de danser sur les lames, avec le risque de se blesser. Malgré tout, il y a une différence. Généralement la Danse-lame privilégie son pratiquant, au contraire de l'Emprise Obscurantiste qui se concentre sur la destruction de son adversaire. Ainsi, la Danse-lame garde la saveur de l'Escrime et de l'Emprise.
Ses pratiquants ne doivent pas dépasser la dizaine et ils sont tous éclipsistes. Seule cette obédience est capable d'amener un Danseur à exécuter ses pas sur le fil d'une épée, sans se blesser. Réservée à l'élite des mages urguemands, la Danse-lame est surtout utilisée par les Censeurs et les Reîtres.
Compétences : Rapière, Épée, Arbalète
Spécialités : Combat (Résonance)
Manœuvre : -

Averse mortelle

Obédience : éclipsiste
Seuil : 25
Zone d'effet : 50 mètres
Durée : instantané
Danse : 3 tours
Ce sort nécessite l'usage d'une arme de trait, c'est généralement une arbalète (usage répandu par Arbassin lui-même), mais ce peut être aussi un arc. Le Danseur se place sur le trait et entame un petit numéro d'équilibriste avant de se figer. Le Mage peut alors tirer le trait qui s'élève haut dans le ciel et se transforme en une boule bleue dont jaillissent mille étincelles. Le Danseur reste sur le trait. Le but n'est pas d'atteindre la cible, mais plutôt de passer au-dessus.
A ce moment, le sillage d'étincelles devient une fine pluie d'aiguilles métalliques. Elles se précipitent sur la cible et fouillent dans sa chair pour atteindre les organes vitaux. Elle subit MR/3 Blessures Graves.
(Source : Les Danseurs de Lorgol, p. 61)

Piques volatiles

Obédience : éclipsiste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel
Durée : 5 minutes
Danse : 1 tours
Le Danseur exécute une brillante mais courte danse qui s'achève sur la pointe de la rapière du Mage. Une fontaine d'étincelles noie alors la lame. Désormais, à chaque assaut manqué (Armes : rapière) du Mage, une épine métallique reste en lévitation à l'endroit où la pointe de la lame s'est arrêtée. Évidemment, à la longue, l'adversaire est forcé de se blesser.

Première chose, à chaque attaque manquée du Mage (dans l'absolu, par parade ou esquive), l'adversaire reçoit un malus de 1 pour tous ses prochains jets d'attaque ou de défense. Ces malus sont cumulables.
Seconde chose, au premier jet manqué (en attaque ou en défense) par l'adversaire, on considère qu'il s'est empalé sur une aiguille. Il s'inflige donc des dommages égaux à son propre bonus aux dommages (BD).

La Charge du Danseur **(Action) [Épée, 24]**

Conditions : réussir le sort éclipsiste Saut (LdB, p. 227) et un jet d'Acrobatie (DIF 10)
Cette botte consiste à sauter sur l'adversaire de très loin et à lui tomber littéralement dessus en lui assénant un coup violent. L'adversaire a un malus de 4 à sa Défense. Les dommages sont calculés ainsi : MR jet d'Acrobatie+MV+BD+Bonus de l'arme

L'éclat des Lames **(Action) [Rapière, 28]**

Conditions : avoir l'Initiative avec une MR de 5
Cette botte consiste à hypnotiser légèrement l'adversaire, pour l'empêcher de réagir. Elle emploie une magie de faible puissance, puisque les étincelles du Danseur suffisent. En déplaçant la rapière d'une façon bien particulière afin de jouer avec la brillance de la lame, le personnage peut paralyser son adversaire. Le Danseur glisse sur le fil d'épée, provoquant une cascade d'étincelles qui miroitent sur la lame. L'adversaire est alors subjugué par ce spectacle (même s'il ne voit pas le Danseur, il voit les jeux de lumière) et reste sans réaction pendant le tour…

École de Rougelune

Originaire de la République mercenaire, ce style de combat a été rendu célèbre par une fameuse compagnie, la Garance. Corps de garde vêtu de façon outrancière et toujours armé d'une épée à lame longue. Cette école constitue sans nul doute l'une des premières tentatives de faire évoluer le maniement de l'épée vers une maîtrise subtile.
Le corps de la Garance existe toujours, il se charge du maintien de l'ordre à Rougelune. Ses membres, les Garants, se caractérisent par leur carrure imposante, leur barbe et leurs vêtements rouges. Mais l'école en elle-même a voyagé et certains chevaliers de la baronnie d'Émelgance la pratiquent encore. Pourtant, elle est de plus en plus considéré comme un style désuet alors que les lourdes épées sont peu à peu abandonnées…
Compétences : Espadon, Épée ogre, Épée géante.
Spécialités: combat de masse.
Manœuvres : Pleine attaque, Mur de fer, Renversement, Pousser son avantage, Balayer.

La botte de l'éventail **(Action), [Espadon, 24]**

Conditions : réussir une MR de 10 ou plus.
Particulièrement impressionnante, cette botte consiste à exécuter un moulinet rapide et percutant qui vient frapper la base du cou de l'adversaire. À cet endroit, nulle protection ne peut absorber la puissance de l'impact qui disloque littéralement la nuque de l'adversaire. Celui-ci s'écroule sur le sol, se vidant rapidement de son sang. À moins de la présence d'un chirurgien à proximité, il est condamné.

Faux-regard **(Réaction), [Epée ogre, 16]**

Conditions : -2 à la Défense (Parade, Esquive) durant un tour.
Relativement longue, cette botte est difficile à exécuter. Le combattant doit rapidement jauger son adversaire, afin d'être sûr qu'il ne commet pas de gros impair en relâchant sa garde. Et pourtant, c'est au début du combat qu'il doit l'utiliser. Il simule une certaine faiblesse dans sa parade durant un tour. Son adversaire gagne ainsi rapidement en confiance et relâche son attention. C'est à ce moment que le combattant en profite pour frapper dur. Il bénéficie d'une riposte gratuite et son adversaire a –5 en Défense.

Charge du minotaure **(Action), [Épée ogre, 12 / Espadon 14]**

Conditions : ne pas porter d'armure à plus de –4 de malus à l'Initiative.
Variante impressionnante du Mur de fer, cette botte consiste à faire tournoyer son arme pour repousser ses adversaires. Les moulinets s'enchaînent avec une parfaite maîtrise, alternant passes rapides et brusques arrêts. Les plus comédiens s'amusent à exécuter rictus et cris de guerre. Le but est simplement d'empêcher les adversaires de s'approcher, voire de les apeurer.
Pendant le tour, le personnage ne peut attaquer. Au tour suivant, le combattant dispose d'un bonus de +2 à l'Initiative.

École de Rougelame

Ce style de combat à été créé par Gundar Dragonfeu vers la fin de ses errances. Largement répandu en République mercenaire, il est maintenant enseigné à l'école militaire de Lunargent par son créateur. Les techniques sont tournées vers la guerre mais ont fait aussi leurs preuves en duel car le maniement de l'épée y est plus subtil. Il remporte un vif succès auprès des chevaliers urguemands qui sont de plus en plus nombreux à venir à Lunargent pour intégrer l'école militaire et l'Académie d'escrime.
Compétences : Bouclier, Epée, Epée ogre, Espadon, Stratégie.
Spécialités : combat de masse, écu, épée, épée ogre, espadon, stratégie.
Manœuvres : attaque en force, charge, corps à corps, coup de pommeau, désarmer, mur de fer, pousser son avantage.

La morsure ardente **(action) [espadon ou épée ogre/15]**

Conditions : avoir l'initiative et une MR de 5 ou plus sur le jet d'attaque.
Le combattant tient son espadon pointe vers le bas et effectue un coup en balancier. Ce mouvement donne beaucoup de puissance à l'attaque, qui inflige une douloureuse, voire mortelle blessure (coup critique tranchant !) à l'adversaire. C'est la première botte créée par Gundar.

Le jugement de l'acier **(action) [espadon/28]**

Conditions : avoir une MR de 10 ou plus sur le jet d'attaque.
Particulièrement impressionnante, cette botte consiste en un moulinet rapide et percutant qui vient frapper l'adversaire à la base du coup. A cet endroit, aucune protection ne peut absorber la puissance de l'impact qui disloque littéralement la nuque du malheureux. Celui-ci est tué sur le coup. Cette botte est la plus célèbre de Gundar Dragonfeu et la seule qu'il n'est jamais enseigné. Il faut dire que peu de personne à part lui sont capables de la maîtriser.

Brise-tibia **(action) [épée ogre ou espadon/18]**

Conditions : avoir une MR de 10 ou plus sur un jet d'attaque.
Le maître d'arme Gundar a créé cette botte pour pouvoir éliminer les créatures de grande taille. Elle consiste en un puissant coup en brisé, porté au niveau des jambes de l'adversaire. Un tel coup est généralement suffisant pour briser net le tibia de l'adversaire et le faire chuter au sol. On dit que c'est grâce à cette botte que Gundar aurait terrassé le chef d'une tribu de géants des Parages alors qu'il était mercenaire dans l'armée des Communes Princières.

L'étoile de guerre **(action) [épée ou épée ogre/20]**

Conditions : ne pas porter d'armure ayant un malus supérieur à 5.
Variante spectaculaire du mur de fer, cette botte s'exécute en faisant tournoyer sa lame en croix devant soi. Les moulinets s'enchaînent avec maîtrise et rapidité. Cela permet de tenir ses adversaires à distance. De plus, celui qui se fait piéger par cet enchaînement, peut se faire

blesser par un des moulinets. Tout attaquant qui rate son attaque endure MR+BD+Dom de l'arme du bretteur.

Le souffle ardent du dragon **(action) [épée ogre/24]**

Conditions : avoir une MR de 10 ou plus sur une charge.
Cette botte allie rapidité, précision et puissance. L'escrimeur s'élance vers son adversaire en faisant un tour sur lui-même et le frappe au niveau du cou. Cette manœuvre donne la puissance nécessaire à l'attaque pour décapiter net son adversaire. Cette botte a été développée par Siegfried Dragonfeu le maître d'arme de Lunargent.



École de Danseflamme

Cette école a été fondée par Keridhil de Madrigal, un des hauts chevaliers de la baronnie Lunargent. Il l'a développée en se basant sur les principes de la danse et en particulier du Flamenco (danse originaire des Enclaves boucanières). Très rythmé, ce style se base sur les mouvements enchaînés du bretteur et de sa lame. Les bretteurs sont vifs et pleins de panache, ils combattent avec style et efficacité...
Compétences : Acrobatie, Dague, Epée, Esquive, Main-gauche, Rapière.
Spécialités : épée, main gauche, rapière.
Manœuvres : coup de pointe, coup de pommeau, double parade, esquive totale, feinte, point faible, pousser son avantage, riposte, tenir en respect.

La botte du danseur **(action) [rapière/15]**

Conditions : avoir une MR de 10 ou plus sur un jet de parade.
Cette botte est l'une des plus célèbres de l'Harmonde. Elle amène l'adversaire à porter une fente en avant. Le bretteur fait un pas de côté, détourne l'attaque d'un coup de pommeau tout en plaçant la pointe de sa lame vers son adversaire. Celui-ci étant emporté par son attaque, l'arme s'enfonce alors sans effort dans la gorge de l'adversaire. Le décès de la victime n'est pas instantané mais l'hémorragie due à cette blessure est généralement fatale.

Le baise-main **(action) [rapière/18]**

Conditions : avoir l'initiative et une MR de 5 ou plus sur un jet d'attaque.
Aussi connue comme la marque du danseur, cette botte est la marque personnelle de Keridhil de Madrigal. Il s'en sert pour laisser un cuisant souvenir aux adversaires qu'il désire laisser en vie. D'un geste vif et précis, le bretteur embroche la main de son adversaire. Celui-ci ne peut plus utiliser sa main jusqu'à ce quelle soit guérie. Par contre, il en gardera une vilaine cicatrice.

La révérence **(action) [rapière/20]**

Conditions : avoir l'initiative et une MR de 5 ou plus sur un jet d'attaque.
Appelée ainsi à cause de la posture que prend le bretteur quand il exécute cette botte. Il commence par placer sa lame pointe vers le haut, pommeau face au visage et finit par un fouetté en brisé comme le salut des bretteurs. La posture sert de diversion à l'escrimeur qui en profite pour placer son fouetté au niveau du visage de son adversaire. La sentence pour ce manque d'attention est la perte d'un œil et une belle cicatrice. Cette botte réclame beaucoup de vitesse et de précision de la part du bretteur s'il ne veut pas se blesser lui-même.

La feinte du gaucher **(action) [dague ou main-gauche/14]**

Conditions : avoir deux armes et une MR de 5 ou plus sur un jet d'attaque.
Le bretteur attaque son adversaire avec son arme principale en faisant de grands moulinets. Il attire l'attention de son adversaire sur sa grande lame pour le surprendre par une attaque avec sa dague ou sa main gauche. L'adversaire a un malus de 8 à sa défense contre cette attaque.



ART DE LA GUERRE

Introduction
Prologue
Présentation générale des règles

Le Récit Epique
Les principes de base
Les troupes
Tactique de combat
Le tour de combat
Le système d'échelle

Le Conte Héroïque

Le Traîté de Stratégie
Principe de base
Application dans le jeu
Le Terrain
Exemple de tactiques courantes
Illustrations historiques des tactiques

Poliorcetique - L'Art du Siège
Les principes de base
L'Assaut
Le Blocus
Le Siège
La Fin du Siège

Le Théâtre des Opérations
Caractéristique des troupes
Liste des troupes

L'Aide de Camp
Avant la bataille
La mée au combat
Le Tour de combat
L'état du Moral
Déplacement des réserves

◆ Prologue

Un système de combat de masse par **Adenthar** et **Throms** et des tactiques militaires par **Throms**.

Cette méthode n' est pas parfaite : vous êtes libre de l' utiliser et de la modifier comme bon vous semble afin qu'elle convienne à votre façon de jouer. Les objectifs principaux de ces règles sont : Simplicité et Rapidité.

L'une des originalités du jeux de rôle Agone est la possibilité pour les joueurs d' incarner un personnage possédant une charge et des responsabilités : Baron, capitaine d'une troupe de mercenaire... la gestion d'un domaine fait partie intégrante du jeu. Hors, il est certain que dans une période aussi troublée que celle d'Agone, les joueurs risquent de se retrouver confrontés à la guerre avec leurs voisins, ennemis héréditaires, serviteurs du masque...voir parfois les 3 en même temps si l'EG est taquin ! ;-). Vous pouvez essayer de régler la question avec quelques jets de dés génériques mais vos joueurs risquent de trouver que la situation est résolue de manière un peu trop légère et cavalière vu les enjeux d'une bataille en général.

Les grandes batailles épiques avec trahisons, plans machiavéliques et autres situations désespérées peuvent en effet être d'incroyables moteurs de scénarios palpitants. Les joueurs se sentent facilement impliqués s'ils savent qu'ils peuvent influencer par leurs actions l'issue d'une bataille. Le livre de Mathieu Gaborit "Chronique des Crépusculaires" utilise d'ailleurs ce moteur (croisade des Liturges, résistance d'Agone dans les marais, Invasion par la Janrénie...). L'existence d'une nation entièrement dévouée à la guerre (La république Mercenaire pour ceux qui ne suivent pas...) prouve que les batailles sont monnaie courante dans le monde d'Agone.

◆ Présentation générale des règles

Ces règles se veulent avant tout assez simples et rapides. Amateurs d'ultra-réalisme, passez votre chemin et allez acheter un Wargame !

Elles sont adaptées pour simuler des combats allant de 2000 à 6000 hommes en mode standard ce qui doit à mon avis représenter l'essentiel des batailles rangées du monde d'Agone. Il est cependant possible de simuler des batailles avec n'importe quel nombre d'hommes (de 100 à 2000 où plus de 6000) grâce à un petit système d'Echelle bien pratique détaillé plus loin.

• **Le Récit Epique** : c'est le strict nécessaire pour simuler la bataille. On peut avec ce système résoudre une bataille en un minminum de temps et avec un minimum de jets de dés pour l'EG et les joueurs. La durée de résolution dépend assez peu du nombre d'hommes grâce au système d'échelle.

• **Le Conte Héroïque** : Dans le cas où vous voulez impliquer vos joueurs au coeur de la bataille, vous pouvez ajouter ce module. Il rallonge la durée de la bataille mais permet de varier les scènes, de voir la bataille sous différents points de vue.

• **Le Traîté de Stratégie** : Si vous aimez la Stratégie et les manoeuvres tactiques, **Throms** vous présente rapidement comment donner à vos généraux le moyen d'entrer dans la légende...

• **L'Art du Siège** : Vous emparer ou bien défendre une forteresse ou une ville fortifiée n'est pas chose aisée. Voici la façon de procéder.

• **Le Théâtre des Opérations** : Cette partie rassemble des descriptions et des exemples chiffrés de corps d'armée du monde d'Agone. Vous y trouverez aussi les descriptions des troupes de légende, que l'on ne voit que très rarement mais dont le nom terrorise même les vétérans les plus aguerris (Citons les Défroqués, les Reîtres...). On y explique aussi comment créer des unités chiffrées.

• **L'Aide de Camp** : Offre un résumé d'un tour de combat avec le système de base. Avec l'Aide de Camp, vous avez tous les éléments pour simuler une bataille sans avoir à consulter les autres pages du documents en pleine bataille.



◆ Les principes de base

Le système s'appuie sur les règles standards d'Agone notamment :

• Chaque Caractéristique est comprise entre 1 et 10. 10 est le maximum humain mais peut être dépassé dans certain cas.

• Chaque Caractéristique se voit attribuer des Compétences comprises entre 1 et 10 elles aussi.

• Les jets sont réalisés en ajoutant Caractéristique + Compétence + 1D10 ou Caractéristique x 2 + 1D10 si la Compétence n'existe pas.

• Le D10 est-il ouvert ou fermé ? A vous de voir. Si vous aimez le hasard de la guerre, jouez avec le D10 ouvert, si vous donnez la priorité à l'aspect tactique jouez D10 fermé.

Ceci CHANGE des règles d'Agone (c'est le seul changement) :

• Les Caractéristiques (pas les Compétences) ont deux valeurs : la valeur courante (actuelle) et la valeur maximum (Avant la bataille, après une longue période de paix). Les Caractéristiques sont donc notées : Valeur Courante / Valeur Maximum.

Les Armées

Une armée est constituée de une à plusieurs troupes. Chaque troupe rassemble de 20 à 200 hommes à l'Echelle 1 (l'Echelle 1 est le mode standard, *le système d'échelle* est décrit plus bas pour permettre la gestion de bataille avec un très grand nombre d'hommes). Au cours de la bataille, les intervenants devront faire agir ces troupes. Ce sont donc les troupes qui ont des Caractéristiques et des Compétences.

◆ Les troupes

Les Caractéristiques d'une troupe :

CORPS : c'est l'effectif de la troupe, il n'a rien à voir avec son efficacité au combat. La classification est simple : 1 point de corps = 20 hommes. (Donc 10 en corps représentent 200 hommes ce qui est le Max autorisé pour une troupe, le monde est bien fait non ? ;-)). Le Corps actuel représente donc l'effectif de la troupe à un moment donné de la bataille et le Corps Max représente l'effectif de la troupe en temps normal, c'est à dire en temps de paix.

ESPRIT : c'est le moral de la troupe. L'Esprit actuel représente donc le moral de la troupe à un moment donné de la bataille et l'Esprit Max représente le moral de la troupe en temps normal, c'est à dire en temps de paix.

AME : c'est la force de caractère de la troupe. (Correspondrait à la VOLonté chez un humain). L'Ame actuel représente donc la force de caractère de la troupe à un moment donné de la bataille et L'Ame Max représente la force de caractère de la troupe en temps normal, c'est à dire en temps de paix.

Les Compétences de CORPS :

Attaque : C'est l'efficacité au combat des hommes. Il y a 2 valeurs d'attaque : la première reflétant la valeur de corps à corps et la seconde celle du combat à distance au moyen d'armes de traits (arcs, arbalète, frondes). Les javelots et les lances ne sont utiles qu'à très courte distance et ne font que renforcer la puissance de choc d'une unité. Si il n'y qu'une seule valeur cela signifie que l'unité n'a pas la possibilité d'attaquer à distance. Par distance, on entend une zone de 50 à 100m.

Défense : C'est leur capacité défensive (armure, bouclier, capacité d'esquive...)

Les Compétences d'ESPRIT :

Initiative : c'est la faculté de la troupe à réagir aux ordre, à adopter des formations, à se couvrir mutuellement et dans une moindre mesure à se déplacer vite.

Force Morale : C'est la faculté à résister aux situations de Stress, à garder le moral. Elle ne représente pas l'Etat du Moral qui lui est représenter par L'ESPRIT actuel mais bien la capacité à garder le Moral.

Les Compétences d'AME :

Emprise : Capacité à résister, ou à contrer les sorts adverses. Capacité à lancer des sorts contre l'ennemi. Les troupes avec de nombreux mages sont rares, donc en générale le score est assez faible. Ce score est égale à 0 pour toutes les troupes sans mage.

Harmonie : Même chose avec l'Harmonie. En général, vu le nombre d'harmonistes dans l'Harmonde, égale à 0 pour quasiment toutes les troupes.

Les Modificateurs

En plus de ces chiffres une troupe peut avoir un ou plusieurs "modificateurs". Ces modificateurs sont des additions aux règles qui les modifient lorsque cette troupe est en jeu. Dans le cas ou un modificateur contredit les règles c'est le modificateur qui s'applique. C'est un moyen bien pratique d'ajouter un peu d'exotisme aux troupes et de surprendre les joueurs.

Exemple de troupe

Les Lions d'Askel

Description : Les Lions d'Askel sont une troupe d'élite de la baronnie de Lunargent. Tristan d'Askel, leur chef est l'un des six Haut Chevalier de Lunargent. La troupe est constitué d'ogres et d'humains. Les Lions d'Askel combattent avec des lions blanc dresser à leur coté, la vision des ces chevaliers dans leurs armures étincelante accompagnés de lions blanc suffit bien souvent à mettre en fuite l'armée adverse.

Corps : 10/10	Esprit : 8/8	Ame : 6/6
Attaque : 8	Initiative : 6	Emprise : 0
Défense : 8	Force Morale : 8	Harmonie : 0

Modificateur(s) :

Frayeur : Toutes les troupes se battant contre les Lions d'Askel doivent faire un Jet d'Ame + Force Morale diff 20, en cas d'échec la troupe en question perd 7 points d'Esprit Actuel, 2 en Attaque et 2 en Défense. Si la troupe adverse est à 0 en Esprit Actuel, la troupe est mise en déroute sans combat.

Lions : Tant que les Lions d'Askel n'on pas perdu plus de la moitié de leur points de Corps ils possèdent suffisament de lions à leurs côtés pour avoir un Bonus en Attaque de +2.

◆ Tactiques de combat

Avant la bataille

Les batailles sont divisées en tour de combat représentant 30 min de combat environ. Pour des raisons de commodité, le commandant suprême de l'armée sera nommé "Général" (qu'il soit Baron, Premier Liturge, ou n'importe quoi d'autre). Les Commandants de chaque troupe seront nommés "Capitaine" (par référence au capitaine d'une troupe de mercenaires).

La stratégie : On réalise un jet INT + Stratégie en opposition entre les 2 Généraux de chaque armée, suivant la marge on obtient le bonus du Général Stratège :

MR Jet de Stratégie	Bonus du Général Stratège
< 0	+0
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4
21 et +	+5

Le Charisme : Puis chaque Général peut, s'il le désire et s'il en a le temps, faire un discours à ces troupes (si le général est un joueur, exigez du rôle-play !!). Il doit faire un jet de CHA/Eloquence contre : difficulté 15 (ses troupes sont supérieures en nombre et en qualité) ou 20 (chance de victoire égale) ou 25 (troupes inférieures à l'adversaire). Ces difficultés sont données à titre indicatifs et c'est l'EG qui doit la fixer suivant les conditions de la bataille. Suivant la marge on obtient le Bonus du Général Charismatique :

MR Jet de Stratégie	Bonus du Général Charismatique
Echec Critique	-3
< 0	-1
0-2	+0
3-5	+1
6-10	+2
11 et +	+3

Que faire de ces deux bonus ? C'est très simple :

- Le Bonus du Général Stratège s'ajoute à tous les jets effectués par les Capitaines.
- Le Bonus du Général Charismatique s'ajoute à la caractéristique Esprit courant de toutes ses troupes (il est tout à fait possible de dépasser l'Esprit Max. ainsi que la barre des 10).

Durant la bataille

Le Général Vainqueur du jet de Stratégie choisi 2 de ses troupes et les places contre des troupes adverses. L'autre Général fait la même chose pour UNE SEULE de ses troupes, puis c'est à nouveau au Général Vainqueur du jet de Stratégie pour DEUX troupes et ainsi de suite. Pour commencer, il faut ainsi placer le maximum de troupe une contre une.

Si il y a des troupes en excédents dans l'un des camps, le générale peut : les garder en réserve, ou les placer contre des troupes adverses déjà en combat, avec un maximum de 2 contre 1.

Règle d'Initiative : Lors de le Rué, les Généraux doivent placer leur troupe contre des troupes dont le modificateur en Initiative est inférieur ou égale à la troupe attaquante. Quand un Général n'a plus de troupe assez rapide pour attaquer, il peut alors ignorer cette règle mais il ne peut placer qu'une troupe à la fois même si il a gagner le jet de Stratégie.

Règle de Regroupement : Il est possible de regrouper des troupes appartenant à la même compagnie , il suffit de modifier la valeur de Corps en additionnant le nombre d'homme et en le divisant par 20. Cela ne nécessite pas de jet avant ou après une bataille. Un jet de stratégie est nécessaire pour le faire durant un combat, les troupes devant alors faire un jet d'Initiative pour que ce renforcement soit cohérent et ne disloque pas les rangs.

Exemple de Ruée au combat

L'armée du Baron Urguemand Kurst de Lunargent affronte l'armée de son voisin, le Baron Mordrake, voulant envahir son domaine.

Kurst de Lunargent a 6 troupes et a gagné le jet de Stratégie :

- 3 troupes de Paysans (Init 3)
- 1 troupe de Miliciens (Init 4)
- 1 troupe de Lions d'Askel (Init 6)
- 1 troupe de Chevaliers Urguemand (Init 6)

De son côté Mordrake possède 5 troupes :

- 1 troupe de Paysans (Init 3)
- 2 troupes de Chevaliers Urguemand (Init 6)
- 2 troupes de Miliciens (Init 4)

C'est donc Kurst de Lunargent qui place 2 troupes, n'importe lesquelles du moment que l'initiative adverse soit inférieure ou égale. Il choisi :

- 1 troupe de Lions d'Askel (Init 6)-->1 troupe de Chevaliers (Init 6)
- 1 troupe de Chevaliers (Init 6)-->1 troupe de Paysans (Init 3)

C'est à Mordrake qui ne peut placer qu'une troupe sur ses 3 restantes (il a perdu le jet de Stratégie) :

- 1 troupe de Miliciens (Init 4)<--1 troupe de Miliciens (Init 4)

Il reste à Kurst de Lunargent 3 troupes de Paysans (Init 3) contre 1'unité de Chevaliers et 1 un unité de Miliciens de Mordrake, plus rapide. Il peut donc ignorer la règle d'initiative et les attaquer mais comme il n'est plus assez rapide il ne peut plus choisir qu'une troupe comme s'il avait perdu le jet de Stratégie :

- 1 troupe de Paysans (Init 3)-->1 troupe de Chevaliers (Init 6)

A Mordrake qui n'a plus que ses miliciens :

- 1 troupe de Paysans (Init 3)<--1 troupe de Miliciens (Init 4)

Kurst de Lunargent à 1 troupe de paysans en surplus, il choisi de la lancer dans la bataille à 2 contre 1 :

- 1 troupe de paysans (Init 3)-->1 troupe de Chevaliers (Init 6)

Au final nous avons : Kurst de Lunargent contre Mordrake

- 1 troupe de Lions d'Askel (Init 6)-->1 troupe de Chevaliers (Init 6)
- 1 troupe de Chevaliers (Init 6)-->1 troupe de Paysans (Init 3)
- 1 troupe de Miliciens (Init 4)-->1 troupe de Miliciens (Init 4)
- 2 troupes de Paysans (Init 3)-->1 troupe de Chevaliers (Init 6)
- 1 troupe de Paysans (Init 3)-->1 troupe de Miliciens (Init 4)

◆ Tactiques de combat

Un tour de combat représente 30 minutes de batailles. Il est composé des étapes suivantes :

Les Offensives Magiques

Les offensives magiques représentent et globalisent toutes les actions des Mages ou Harmonistes de la troupe durant un tour de combat (ce peut être de multiples attaques individuelles où des effets de zone). A vous EG de décrire avec moult détails les effets pyrotechniques de la bataille.

Toutes troupes possédant au moins 1 en Emprise ou en Harmonie et 1 en Ame Actuelle peut faire un jet d'attaque magique contre la troupe qu'elle affronte. Il s'agit d'un jet d'opposition entre Ame Actuelle + Emprise de chaque troupe (ou/et Ame Actuelle + Harmonie). Suivant la marge, on diminue les points d'Ame actuelle (les Mages se mettent hors de combats entre eux et diminue la volonté des troupes adverses), et dans une moindre mesure les points de corps courants de la troupe adverse (personnes mises hors de combat).

Table des Offensives Magiques

MR Offensive Magique	Perte pts d'Ame	Perte pts de Corps
< 0	+0	+0
0-2	-1	+0
3-5	-2	-1
6-10	-3	-1
11-15	-4	-2
16-20	-5	-2
21-25	-6	-3
26-30	-7	-3
31-35	-8	-4
36-40	-9	-4
41 et +	-10	-5

Les troupes se retrouvant à 0 en CORPS actuel sont éliminées de la bataille (il ne reste plus que des morts et des blessés dans cette troupe...)

Quelques questions classiques :

- OUI même une troupe qui à 0 en Emprise ou en Harmonie fait un jet de résistance contre l'offensive adverse avec Ame Actuelle + 0. Elle ne peut pas par contre riposter.
- OUI dans le cas ou deux troupes s'affrontant ont des moyens magiques, elles font toutes les deux des jets d'attaque et de résistance. Les attaques sont résolues simultanéments.
- OUI la magie fait très mal, vous en doutiez ?
- OUI une troupe qui à 0 en Ame Actuelle peut continuer de se battre elle ne peut plus en revanche faire d'Offensives magiques.(Tous ses mages sont soit hors de combat soit trop au contact pour lancer des sorts).
- OUI une troupe qui à au moins 1 en Emprise (il y a des Mages dans la troupe) et au moins 1 en Harmonie (il y a des Harmonistes dans la troupe) fait 2 jets d'offensives magiques (1 d'emprise et 1 d'harmonie Aïe,Aïe,Aïe...).
- OUI on décompte immédiatement les points de corps (la magie est plus rapide).

Les Archers

Lors de la Ruée, on ne peut attaquer une troupe d'archer que si les autres troupes de l'armée sont déjà au contact (Ignorer la règle d'Initiative pour les Archers). Puis les Archers se comportent comme suit :

<u>Au premier tour de combat</u>

Les Archers peuvent tirer sur la troupe de leur choix au même moment que les offensives magiques. Le jet est un jet d'opposition Corps + Attaque à Distance / Corps + Défense.

Suivant la marge on enlève des points de Corps Actuel et dans une moinde mesure des points d'Ame Actuel à la troupe adverse qui ne peut riposter (sauf Archers bien sûr).

<u>Durant les tours suivant</u>

Les Archers au contact ne peuvent plus tirer ils utilisent (Corps + Attaque au corps à corps) dans leur combat.

Les Archers restés en réserve peuvent tirer sur :

- Les réserves adverses (Appliquer alors les règles du premier tour de combat).
- Les troupes au contact, ils vont alors blesser des ennemis et dans une certaine mesure leurs propres alliés. Les Archers peuvent tirer sur la troupe de leur choix au même moment que les offensives magiques. Le jet est un jet d'opposition (Corps + Attaque à Distance / Corps + Défense). Sauf que les troupes alliées au contact de cette troupe doivent aussi faire un jet de Défense. Suivant la marge, on enlève des points de Corps Actuel et dans une moinde mesure des points d'Ame Actuel à toutes les troupes concernées (adverse + ami au contact) en suivant la table des Offensives des Archers.

Table des Offensives d'Archers

MR Offensive	Perte pts d'Ame	Perte pts de Corps
< 0	+0	+0
0-2	+0	+0
3-5	+0	-1
6-10	-1	-1
11-15	-1	-2
16-20	-1	-2
21-25	-2	-3
26-30	-2	-3
31-35	-2	-4
36-40	-3	-5
41 et +	-3	-6

Les Attaques Classiques

Une fois les offensives magiques résolues, chaque troupe en contact peut s'attaquer mutuellement avec des moyens plus standards (l'épée, la hache...)

Toutes les troupes font un Jet d'opposition (Corps actuel + Attaque) de la troupe / (Corps Actuel + Défense) de la troupe adverse. Suivant la marge on enlève des points de Corps Actuel et dans une moinde mesure des points d'Ame Actuel.

Table des Offensives Classiques

MR Offensive Classique	Perte pts d'Ame	Perte pts de Corps
< 0	+0	+0
0-2	+0	-1
3-5	+0	-2
6-10	-1	-3
11-15	-1	-4
16-20	-2	-5
21-25	-2	-6
26-30	-3	-7
31-35	-3	-8
36-40	-4	-9
41 et +	-5	-10

Les troupes se retrouvant à 0 en CORPS actuel sont éliminées de la bataille (il ne reste plus que des morts et des blessés dans cette troupe...).

Dans le cas d'un combat à un contre deux la troupe toute seule doit séparer son CORPS actuel en 2 et faire 2 jets d'attaque et 2 jets de défense (Elle affronte ainsi les 2 troupes en même temps. Si une troupe n'a plus que 1 en CORPS Actuel, elle fait bien 2 jets mais elle considère qu'elle à 0 + Attaque et 0 + Défense pour ses jets.

L'Etat du Moral

Après un Tour de combat, il est temps de constater l'état du moral des troupes. Pour ce chaque troupe encore en état (au moins 1 en Corps actuel) doit faire un jet d'Esprit Actuel + Moral contre une difficulté qui varie suivant les pertes subies depuis le début du combat (Rapport Corps actuel / Corps Max) :

Difficulté du jet Esprit Actuel + Moral

% de perte	Difficulté du jet
< 10%	10
11%-25%	15
26%-50%	20
51%-75%	25
> 75%	30

Suivant la marge de réussite du jet la troupe perd un certain nombre de points d'Esprit Actuel.

Evolution des points d'Esprit

MR du jet de Moral	Pts d'Esprit actuel
Echec Critique	-7
-14 à -10	-5
-9 à -5	-4
-4 à -1	-3
0 à 2	-2
3 à 5	-1
> 5	0

Une troupe qui atteind 0 en Esprit Actuel est une troupe en déroute. Son capitaine doit faire un jet de CHA + Stratégie + Bonus du Jet de Stratégie du Général contre diff de 15 à 25 (EG qui décide en fonction du reste de la bataille). Si il réussit, la troupe repasse à 1 en Esprit Actuel, sinon elle fuit et est considérée hors de combat.

Déplacement et Engagement des réserves

Une fois le tour effectué, les troupes libres (celle qui se sont débarassées de leur ennemi et les reserves) peuvent être mis en jeu, on ne suit pas les règles de Rué, c'est à dire que chaque Générale redirige ses troupes libres une par une. C'est tout de même le Générale vainqueur du jet de Stratégie qui commence. Evidement c'est à ce moment là qu'un général peut sonner la retraite ou se rendre à l'adversaire.

Si personne ne s'est rendu, on continu la bataille en reprenant à l'Etape "Tour de Combat".

Et voilà ! Le système de base est en place ! vous pouvez désormais simuler des batailles sans aucun problème. Nous allons maintenant parler du fameux système d'Echelle que nous avons cité plus haut. Il permet en effet de simuler des batailles avec n'importe quel nombre d'hommes sans allonger le temps de jeux. (si vos batailles dépassent 6000 hommes, où si vous voulez accélerer encore le système, alors vous êtes concerné !).

◆ Le système d'echelle

Par défaut il est considéré que l'Echelle de combat est à 1. Ceci signifie qu'1 points de CORPS représente 20 hommes. La limite en CORPS étant 10, le nombre maximum d'hommes dans une troupe est 200. Hors, le système est souple et rapide si chaque Armée est composée de 5 à 15 troupes chacune (5 à 10 étant optimal), un rapide calcule donne :

- 5 troupes * 10 en CORPS * 20 hommes * 2 Armées = 2000 hommes minimum
- 10 troupes * 10 en CORPS * 20 hommes * 2 Armées = 4000 hommes optimal
- 15 troupes * 10 en CORPS * 20 hommes * 2 Armées = 6000 hommes maximum

Comment faire si vos Armées possèdent plus d'hommes ? C'est très simple, il faut réunir des troupes de manière à rester entre 5 et 15 troupes par Armée. Pour que le système reste viable, il faut que le nombre de points de CORPS reste compris entre 1 et 10, c'est donc le nombre d'homme qu'1 points de corps représentent qui est changé, c'est ça le facteur d'échelle. Voici les échelles principales, et le nombre d'hommes minimum/optimal/maximum que cela représente :

- Echelle 0,5 : 1 Points de CORPS = 10 hommes : 1000/2000/3000
- Echelle 1 : 1 Points de CORPS = 20 hommes : 2000/4000/6000
- Echelle 2 : 1 Points de CORPS = 40 hommes : 4000/8000/12 000
- Echelle 5 : 1 Points de CORPS = 100 hommes : 10 000/20 000/30 000
- Echelle 10 : 1 Points de CORPS = 200 hommes : 20 000/40 000/60 000

Réunir des troupes ne pose en général aucun problème. La pluspart des armées ont des troupes qui se ressemblent, voir strictement identiques. A l'Echelle 2 par exemple 2 troupes de paysans deviennent une seule troupe de paysans. Lorsque vous avez un doute, (Vous avez une seule troupe d'Elite, le reste est constitué de troupe standard, vous êtes à l'Echelle 5 ?) souvenez vous que dans les bataille traditionnelle c'est avant tout le nombre qui comptait. 200 hommes exceptionnels dans une bataille de 30 000 hommes normaux ne représente pas grand chose, intégrer les dans une troupe standard en augmentant très légèrement ses caractéristiques (pas trop, à l'echelle 5, une troupe rerésente 1000 hommes).

Le système de base décrit dans **Le Récit Epique** est intéressant car simple et rapide. Cependant, il peut présenter 2 inconvénients :

- Il ne prend pas en compte les joueurs s'ils sont aux coeur du combat. (ils peuvent tout au plus avoir un rôle de Générale ou de Capitaine).
- Les Sorts et Oeuvres (y compris ceux des joueurs) sont résolus dans leur globalité.

Le Conte Heroique résoue ce problème mais rallonge légèrement le temps de jeu. Pour impliquer un joueur au coeur de la bataille rien de plus simple :

A chaque tour de combat demander au joueur ce qu'il veut faire :

- Il se bat dans la masse sans réfléchir.
- Il se bat contre un élément clé de la troupe (sergent, vétéran, mage).
- Il se bat contre un héros de la troupe (mage exceptionnelle, Capitaine etc.).
- Le joueur est libre de proposer d'autres choses qui lui passe par la tête c'est alors à l'EG d'improviser.

Soit vous avez le temps et vous résolvez le combat avec les règles d'Agone (option géniale mais très longue).
Soit vous faites un résumé avec cette technique :
Faite un jet d'opposition de Melée+Compétences d'armes contre :

- 5 + Compétences d'armes troupe adverse + 1D10 (Option 1 choisie par le joueur)
- 10 + Compétences d'armes troupe adverse + 1D10 (Option 2 choisie par le joueur)
- 15 + Compétences d'armes troupe adverse + 1D10 (Option 3 choisie par le joueur)
- EG qui décide + 1D10 (Option 4 choisie par le joueur)

Ces difficultés peuvent être changées par l'EG suivant la situation. On constate alors de la marge de réussite :
Echec critique : le joueur joue un rôle désastreux dans le combat, il prend une blessure grave.
Echec : le joueur ne parvient pas à battre son (ses) adversaire(s) il perd SBG humain standard/ 2 points de vie.
Réussite : le joueur bat son (ses) adversaires, il perd malgé tout SBG humain standard / 4 points de vie. Suivant l'option choisie par le joueur au départ, on applique les modificateurs suivants :

- Option 1 : La troupe adverse perd 1 en compétence d'attaque
- Option 2 : La troupe adverse perd 1 en compétence d'attaque et 1 en Esprit Actuel (ou Ame Actuel si le joueur s'attaque à un Mage)
- Option 3 : La troupe adverse perd 2 en compétence d'attaque et 2 en Esprit Actuel et 1 Ame Actuel et 3 en Discipline.
- Option 4 : l'EG décide.

De plus, les mages (harmonistes) s'ils le désirent peuvent lancer un Sort (Oeuvre) par tour de combat, (du moment que ces sorts affectent suffisament de monde. A l'EG d'en improviser les effets sur les troupes adverses.

Enfin à la fin de chaque tour, constater les pertes de la troupe du joueur, suivant les pertes du tour subies par sa troupe le joueur perd automatiquement un certain nombre de points de vie pour simuler le fait qu'il prend des coups perdus dans la bataille. Du fait que cette estimations représentent les nombreux petits coups reçus dans la bataille, la règle des blessures graves d'Agone ne s'applique pas :

Table des pertes de points de vie pour le joueur

Perte de pts de Corps de la troupe	Perte de PdV du joueur
1	2
2	5
3	7
4	10
5	14
6	18
7	22
8	26
9	30
10	34

Et voilà vos joueurs vont désormais être au coeur du combat. Ils auront autant peur pour leurs hommes que pour eux ! Mais ils pourrons aussi se comporter en héros et aider leur troupe durant la bataille.



◆ Les principes de base

La tactique est l'application directe de la stratégie, c'est à dire la mise en forme et l'organisation initiale des troupes et leurs mouvements théoriques.

Dans une armée dépourvue des moyens modernes de communications, l'influence du général une fois le combat engagé se limite aux points suivants :

- lancer des unités de réserve dans la mêlée,
- ordonner le retrait des forces sur un ou plusieurs points de la ligne de contact
- tenter de rallier des unités en déroute.

Le choix d'une tactique est primordial, et plus d'une bataille s'est achevée en défaite du fait d'une erreur d'appréciation du général sur les mouvements et la capacité de combat de son adversaire.

◆ Application dans le jeu

Partant du principe que le PJ général n'a peut-être qu'une très faible culture tactique, l'application des propositions suivantes peut éviter des catastrophes où un personnage maître universel en stratégie va agir en simple barbare bourrin !

Lors du jet initial de stratégie entre les 2 adversaires, la MR (outre les bonus octroyés) permet de déterminer le niveau d'appréciation qu'à le général de son opposant.

MR jet de Stratégie	Bonus du Général Stratège
< 0	Aucune idée précise
0-5	Sait si l'adversaire va tenter une attaque ou se mettre en défense
6-10	A compris sur quelle unité va s'appuyer l'adversaire
11-15	A compris quelle tactique va employer son opposant
16-20	Anticipe toutes les décisions de l'adversaire et peut contrer tous les mouvements adverses, tant qu'il dispose des troupes suffisantes.
21 et +	Piège ! Il sait tout ce que va faire l'adversaire, ses forces font tous leurs jets à de Corps et d'Esprit à +1 et les forces adverses perdent 1 points d'âme supplémentaires (même si elles sont gagnantes), et 1 point de corps supplémentaire si elles doivent en perdre 1.

Les résultats sont cumulatifs, par exemple, un général ayant une MR de 14 sait quelle tactique va utiliser son opposant et sur quelle force il va s'appuyer.

◆ Application dans le jeu

L'organisation d'une armée de type médiévale est très stéréotypée : infanterie lourde au centre, infanterie légère devant ou sur les côtés, cavalerie sur les côtés, archers en soutien de l'infanterie lourde.

Ruée : méthode de barbare, " on fonce et on tape ".

- avantage : pas de question, les hommes savent ce qu'ils ont à faire, tous les jets d'âme se font à + 1
- faiblesse : tous les corps doivent être engagés dès que possible et de front.

Double Enveloppement : elle consiste à balayer l'infanterie légère avec de la cavalerie, puis à envelopper le gros des forces d'infanterie lourde. Celle-ci ayant de forte chance de partir en déroute sous les assauts de la cavalerie sur ses flanc et dans son dos.

- avantage : si les troupe de flanc sont battues, le reste de l'armée adverse fait un jet de force morale à -1 et part immédiatement en déroute si elle le rate (1 jet par corps).
- faiblesse : face à un général bien positionné, cette manoeuvre peut devenir un piège : contré par *Position de Force* et par *Fausse Retraite*.

Fausse retraite : elle consiste à engager un partie de ses forces contre l'adversaire, puis les faire se replier en désordre pour obliger l'adversaire à les poursuivre. Pour l'engagement, le général doit sacrifier au moins 1 point de corps au cours du premier round de combat (chaque point supplémentaire donne des malus au jet de force moral de l'adversaire). A la fin du tour de combat, les corps engagé se replie rapidement en simulant une déroute. Chaque corps ennemi (même non engagé) doit faire un jet de force moral (modifié par les points de corps supplémentaires sacrifiés) sous peine de se lancer sur les forces en déroute.

- avantage : une fois leur rangs rompu pour la poursuite, chaque corps ennemi doit être considéré comme ayant 1 point de défense et de force moral en moins, et perdent 1 point de force moral et de corps supplémentaires pour peu qu'ils en perdent au moins 1.
- faiblesse : méthode à double tranchant : une fois une partie de ses propres troupes en (fausse) déroute, tous les autres corps ayant attendu l'arme au pied doivent faire un jet de force moral (modifié par les bonus du général) sous peine de partir réellement en déroute. Cette tactique est contrée par *Mur de Fer*.

Attaque en Masse : elle consiste à faire avancer une masse compacte d'infanterie lourde en phalange pour piétiner les forces ennemis. Il faut former un corps d'au moins 600 hommes pour former une phalange compacte. Tout corps ennemi doit faire un jet de force moral à -2 pour engager au corps à corps cette masse, dans le cas contraire, les unités fuient à toutes jambes.

- avantage : le corps formé en phalange gagne un bonus de 1 en force moral et de 2 en défense.
- faiblesse : nécessite un soutien solide sous peine d'une défaite anéantissante : la phalange n'est pas maniable… Cette tactique peut être contrée par la *Quinconce*, *Position de Force*. Un *Double Enveloppement* réussi par l'adversaire double les pertes ! !

! Variante ! Le Fléau (méthode d'Alexandre de Macédoine) : Un corps important (minimum 400 hommes) de cavalerie lourde lance des assaut répétés contre les forces de fantassins ennemis, puis viennent se reformer derrière la phalange.

- avantage : un double enveloppement n'est possible qu'une fois le corps de cavalerie totalement anéantis.
- faiblesse : un corps de cavalerie lourde entraînée coûte cher ! ! méthode toujours contrée par la *Quinconce* et la *Position de Force*.

Position de Force : elle consiste à choisir son terrain en profitant de tous les reliefs et toutes les contraintes du champs de bataille. Cette méthode défensive convient surtout lorsqu'un général se trouve en infériorité numérique et dispose d'une force non négligeable d'archers. Tant que les corps ne bougent pas, ils bénéficient d'un bonus de +2 à la défense et à la force morale. Les corps ennemis ont un malus de -1 aux jets de force morale lorsqu'ils sont au corps à corps (reflet de la fatigue pour arriver au contact).

- avantage : permet d'infliger de lourdes de pertes à l'adversaire
- faiblesse : si un corps part en déroute, une brèche est ouverte dans le dispositif et tous les bonus/malus sont annulés…en gros la bataille est quasiment perdue. Contrée par une *Fausse Retraite*.

Nasse : Elle consiste à laisser avancer le gros des forces ennemis pour mieux le prendre de flanc. Elle nécessite la constitution d'un centre important comme appât : 600 hommes bien équipés et pouvant représenter une menace sérieuse voire la pièce maîtresse du dispositif (200 miliciens équipés de fourches ne pourrait pas faire le jeu) et les laisser se faire attaquer et repousser lentement par le gros des forces adverses, puis rabattre ses autres corps sur les flancs du centre ennemis. A ce moment là, la défense des corps centraux ennemis voient leur défense divisée par 2 et leur force morale réduite de 1.

- avantage : la destruction du corps centrale entraîne un jet de moral à -2 pour le reste de l'armée ennemie.
- faiblesse : si le corps central de l'armée cède, c'est l'armée du général qui doit faire un jet de moral à -2. Contrée par le *Double Enveloppement* et toute tactique statique.

Mur de Fer : elle consiste à former une ligne de bouclier et de lance, statique et impénétrable. Convient bien à des troupes peu aguerries ou sans soutien de cavalerie. En gros, on laisse l'ennemi se jeter sur le mur et on voit après… Tout les corps ennemis doivent faire un jet de force moral à 15 pour venir au contact, en cas d'échec, ils doivent attendre un tour avant de pouvoir le retenter.
avantage : +2 en défense et en force morale contre la cavalerie, l'attaque en masse et la ruée.
faiblesse : si un corps est anéanti, les bonus sont annulés. Contrée par une avance en *Quinconce*. Un *Double Enveloppement* réussi et toute l'armée est irrémédiablement perdue ! !

Quinconce : comme son nom l'indique, elle consiste à placer ses corps en quinconce de manière à obliger l'ennemi à séparer ses propres troupes pour affronter tous les corps les uns après les autres. Arrivant au contact, l'adversaire de la quinconce peut choisir soit de contrer la première ligne de la quinconce (en bénéficiant généralement de l'avantage numérique), mais en perdant la cohésion de ses propres corps, ceux-ci étant ensuite engagé par la seconde ligne avec un malus de défense et de force morale de -3, ou de tenter de s'adapter à la quinconce : jet de stratégie de 25 ou toute l'armée subit le malus de -3 en défense et en force morale... tactique romaine par excellence, elle leur a permit de remporter la plupart de leur victoire.

- avantage : chaque corps d'infanterie bénéficie d'un bonus de +1 en défense et en force morale.
- faiblesse : la cavalerie ennemie peut attaquer chaque corps d'infanterie sans que celui-ci ne puisse lui faire autre chose que des pertes de force morale. Contrée par la *Nasse* et le *Double Enveloppement*.

Embuscade : Si le général ayant fait le meilleur jet de stratégie le désire, il peut, garder une unité de cavalerie en réserve, cachée dans un ravin ou dans une forêt pour lancer à un moment ou à un autre sur les arrière de l'ennemi. Le premier corps qu'elle attaquera n'aura pas d'autre défense que sa défense " naturelle " (sans jet de dé). A l'issu de ce combat, si la cavalerie assaillante est vainqueur, l'armée ennemie devra faire tous ses jets de force morale à -1, car elle se croira encerclée. La cavalerie continuera ses attaques avec un bonus d'attaque de +2.

◆ Le Terrain

Bien souvent l'issue de la bataille repose sur une configuration favorable où défavorable du terrain. (Ne jamais attaquer une colline...) Parfois, certaines troupes sont très peu adaptées à la nature de leur environnement (les chevaliers détestent les marais, les archers ont du mal à viser dans les forêts etc..)
Dans ce genre de cas ajouter un Bonus/Malus allant de 1 à 3 points aux Compétences d'Attaque ou de Défense des troupes.
Exemple : Le Haut Chevalier Tristan d'Askel a rassemblé ses troupes en haut d'une colline. Son adversaire, le Baron de Mordrake décide malgré tout de prendre la colline d'assaut. Toutes les troupes de Tristan d'Askel auront donc un Bonus de +1 en compétence de Défense pour la durée de la bataille.

◆ Illustrations historiques

Ruée : la plus ancienne tactique du monde, mais aussi la plus aléatoire… Tactique occidentale la plus fréquente après la chute de l'Empire Romain d'Occident. La plupart des chefs militaires n'avait aucune culture militaire, pour ne pas dire aucune finesse d'esprit…plus tard, " l'esprit chevaleresque " conduisait à mépriser ceux qui cherchait à gagner par la ruse plutôt que par le courage (c'est quoi la ruse ?)… Gergovie (-52) et la plupart des victoires celtiques ou germaniques sur les romains sont le résultat de cette méthode où le courage et la force physique sont au premier plan…mais elle est aussi à la base de la majorité des défaites françaises contre les anglais ou le Saint Empire Romain Germanique. Cependant, si le positionnement initial des forces est fait de façon convenable et si les troupes sont très motivées, elle peut conduire à des victoires écrasantes : Bouvines (1214).

Double Enveloppement : tactiques préférées des peuples des steppes (Huns, Hongrois et Mongols) qui disposaient de trop peu d'armures pour accepter le combat frontal et préféraient jouer sur l'effet moral.

Fausse Retraite : l'exemple absolu de cette tactique est la Bataille d'Hastings (1066) où Guillaume le Conquérant bat le Roi Harold alors que celui-ci utilisait la tactique de la Position de Force.

Attaque en Masse : les batailles de la Grèce Classique, en particulier les grands affrontements entre Athènes et Sparte lors de la guerre du Péloponnèse (-431 / - 404), mais également la plupart des batailles entre les Suisses et les Autrichiens au 14e siècle.

Le Fléau : méthode classique d'Alexandre le Grand puis des souverains hellenistiques (-333 / -30). Elle nécessitait une armée permanente, bien entrainée et surtout une cavalerie lourde coûteuse (et parfois rapide à se rebeller !). Elle a disparut des champs de bataille à la mort de Cléopâtre (dernière souveraine hellenistique) pour réapparaître vers la fin du Ve siècle, et resta en vigueur jusqu'au 16e siècle dans la moitié orientale de l'Europe, principalement utilisée par les Romains d'Orient (Byzantins) puis leur successeurs turcs ottomans, mais aussi par les Hongrois et les Polonais. Les grandes batailles d'Alexandre, puis celle des Diadoques au 4e et 3e siècle (d'Arbela à Raphia) en sont les exemples types…plus tard on peut distinguer l'époque romano-byzantine avec les victoires de Bélisarius sur les Perses Sassanides au 6e siècle et la victoire des Turcs sur les Hongrois à Mohacs en 1526.

Position de Force : c'est aussi une méthode très ancienne, et il ne faut pas la résumer à un placement sur une colline…l'exploitation de bois, de marécages, de la positions de points d'eau, voire la préparation du terrain. Les grandes batailles de la Guerre de Cent Ans en sont de bons exemple : Crécy, Poitiers et Azincourt. Mais on peut encore citer Ad Decimum (533) où les Romains de Belisarius détruisirent les forces vandales en utilisant le terrain accidenté de manière à n'affronter les vandales que fraction par fraction. Le film " Braveheart " montre clairement l'organisation d'une position de force.

Nasse : cette tactique est un " rêve tactique " mais aussi un pari très risqué. Le début du combat ressemble à un affrontement " Ruée/ Attaque en Masse " contre " Attaque en masse ", mais au fur et à mesure, on laisse le centre adverse s'enfoncer dans son propre centre tout en contenant les ailes adverses, et une fois la cavalerie adverse hors de combat, on lance sa cavalerie dans le dos des ailes adverses les forçant à se replier vers le centre et donc à procéder à un encerclement conduisant fatalement à la défaite. Cannae (-212) est l'exemple type de cette tactique, mais les Romains et les Romano-byzantins l'ont par la suite utilisez avec succès contre les barbares, comme à Casilium (553) contre les Francs.

Mur de Fer : tactique statique par excellence, réservée aux troupes peu aguerries et peu disciplinées. Souvent utilisée par les Perses et les princes Russes, la plupart du temps sans succès…une seule vrai victoire comme à mettre à leur actif : la Bataille du Lac Peipous entre Alexandre Nevski et les Chevaliers Teutoniques…même si la supériorité numériques est en large partie responsable de cette victoire.

Quinconce : La tactique romaine, celle qui a permis à Rome de triompher du Monde méditerranéen, celtique et germano-celtique. Qu'en dire ? Zama (-202), Cynocéphale (-198) en sont des exemples magistraux. Cependant, elle nécessitait une armée professionnelle pouvant réagir au moindre signal des trompettes sans se poser de question. Progressivement abandonnée au cours du 4e siècle, la prédominance progressive de la cavalerie lourde et le coût prohibitif d'une armée d'infanterie lourde professionnelle ne permettait plus d'avoir les soldats assez qualifiés pour en exécuter les manoeuvres.

Embuscade : L'emploi de cette tactique ne peut se faire que si le général est largement supérieur à son adversaire. Il s'agit là de l'exploitation optimale du terrain mais aussi des erreurs de son adversaire. Il ne s'agit pas là d'une méthode de guérilla mais d'une bataille de grande envergure et soigneusement planifié (du côté de l'attaquant, bien entendu). Trebia (-218) et surtout Trasimene (-217) sont les modèles absolus de ce genre de tactique : dans le premier cas, Hannibal a fait en sorte d'obliger les romains à traverser une rivière à gué en plein hiver pour venir au contact, tout en dissimulant sa cavalerie qui par la suite pris les romains à revers. Dans le second, il plaça son armée dans les bois sur les pentes des collines surplombant le Lac Trasimene, et attaqua les 30 000 romains, disposé en colonne de marche le long des berges du lac…encerclés et le dos au lac, 15 000 romains furent tués et 10 000 capturés, Hannibal ne perdant que 1500 hommes, principalement des gaulois, sacrifiables à ses yeux.



Si les exemples proviennent surtout des batailles antiques, c'est pour une bonne raison, la majorité des récits de bataille du moyen âge et de la renaissance ont une optique " héroïque " et mettent en valeur le courage et l'habileté des grands capitaines plutôt que sur la tactique et l'organisation.

◆ Les principes de base

Lorsqu'une armée désire s'emparer d'une forteresse ou d'une ville fortifiée, elle dispose de 3 méthodes :

- **l'Assaut** : c'est le plus rapide mais aussi le plus coûteux et le plus risqué.
- **le Blocus** : c'est le plus long et le plus aléatoire.
- **le Siège** : c'est le mélange des deux premières méthodes.

Comme n'importe quelle unité, une place forte dispose des caractéristiques suivantes :

- **CORPS** : représente la puissance des fortification.
- **ESPRIT** : représente la valeur de la garnison, chaque point représente 100 combattants.
- **AME** : représente le moral de la garnison et de la population.

Détermination de la puissance des fortifications

1 - Sommaire : fossé et palissade (camp de marche romain).
2 - Préparé : fossé et palissades renforcées, tours de guet, portes.
3 - Permanent : fossé, mur terre et pierre, palissades renforcées, tours de combat, portes.
4 - Moyen : fossé, murs en briques / terre et briques, tours de combat, portes.
5 - Château : douves, murs en pierre, tours de combats, portes
6 - Château fort : idem + pont levis et herses.
7 - Forteresse : idem + donjon et engins de sièges.
8 - Citée fortifiée : idem + plusieurs bastilles (petites forteresses annexes).
9 - Grande citée fortifiée : idem + double enceinte (Carcassonne, Rome, Constantinople).
10 - Maximum : fortifications datant de la Flamboyance.

Des fortifications améliorées à l'aide de pouvoirs de la Cyse ajoute un bonus de +1 (9 maximum).

Détermination de la valeur de la garnison

En règle générale, ce ne sont pas les meilleures troupes que l'on laisse derrière les murs, mais plutôt les plus jeunes et les plus vieux, ceux qui ont des séquelles de blessures précédentes, des convalescents, des miliciens. Les troupes aguerris sont utilisés de façon mobile. Par contre, disposant d'ateliers et de réserve, ils sont souvent assez bien équipés. Sauf indication contraire, les garnisons ont les caractéristiques suivantes :

Garnison standard		
Corps : 5/5	**Esprit** : 5/5	**Ame** : 5/5
Attaque : 4	Initiative : 4	Emprise : 0
Défense : 5	Force Morale : 6	Harmonie : 0

L'Esprit d'une place forte dépend de sa taille et donc de la puissance des fortifications :

Puissance des fortifications	Esprit
1 à 4	1
5 et 6	2
7	3 ou 4
8	5 à 8
9 et 10	7 à 10

Détermination du moral d'une place forte

C'est la valeur la plus variable, elle dépend grandement de l'état général du Domaine, de la préparation d'avant siège (équipement, garnison, réserve de vivre) mais aussi des nouvelles et rumeurs (victoire ou défaite de l'armée mobile, mort du seigneur, possibilité d'arrivé de secours) et aussi des possibilité de rompre le blocus (fleuve ou mer).

Moral	Etat
1-2	Démoralisé
3-4	Faible
5-6	Moyen
7-8	Déterminé
9	Excellent
10	Fanatique

◆ L'Assaut

Comme au cinéma : l'attaquant pose ses échelles et les hommes courageux montent à l'assaut en prenant sur la gueule tout ce que le défenseur peut trouver à lui lancer, ensuite c'est un corps à corps féroce sans esprit de manoeuvre.

On utilise les règles standards avec les modificateurs suivants :

- la tactique de l'attaquant est la ruée.
- la tactique du défenseur est la position de force.
- la présence de machines de guerres, quels que soit le nombre donne un bonus de +1 à l'attaquant.
- le niveau de fortification est ajouté en bonus aux jets du défenseurs.
- l'attaquant perd 1 point de corps par points de Fortification à chaque Tour de combat, quel que soit les résultats des jets (à répartir entre les unités attaquantes).
- L'utilisation d'archers / arbalétriers par l'attaquant permet seulement d'obliger le défenseur à un jet de Force Morale (difficulté 10 + niveau moyen d'attaque à distance des tireurs).

Une fois que toutes les unités du défenseurs sont anéanties ou en fuite (dans ce cas, on considère qu'elles se rendent), la place forte est prise.

◆ Le Blocus

L'attaquant désire éviter les pertes et / ou ne dispose pas de moyens de sièges. Il installe ses forces à bonne distance de la place forte (1 km environ) et empêche le ravitaillement terrestre, coupe les acqueducs et attend patiemment que la faim et la soif obligent les assiégés à se rendre.

- Etablir un blocus nécessite beaucoup de troupe : 5 points de corps par points de fortification (soit 900 hommes pour surveiller une citée). En dessous de ce minimum, le blocus n'est pas étanche.
- Chaque semaine de blocus, l'assiégeant perd 1 points de corps par 3 points de fortification de la place assiégée (désertion, maladie, escarmouches)
- Chaque semaine de siège, la place forte fait un jet d'Ame avec pour difficulté le nombre de semaine de blocus avec les modificateurs suivants :
  - Arrivée possible de ravitaillement par fleuve : + 2
  - Arrivée possible de ravitaillement par mer : + 5
  - Seigneur présent dans la Place Forte : + 2

C'est long, mais sans l'arrivée d'une force de secours ou d'une importante flotte de ravitaillement (pour les places fortes disposant d'un port), la capitulation est inéluctable.

Modificateur de saison sur l'attrition de l'assiégeant :
- Printemps : 0
- Eté : +2 points de corps par semaine
- Automne : +1 point de corps par semaine
- hiver : +3 points de corps par semaine

◆ Le Siège

L'attaquant choisit un blocus actif. Ses troupes se postent assez près des fortifications adverses, de manière à pouvoir entamer les murs avec les engins de sièges (trébuchets, béliers…), l'action des sapeurs (sapes, tunnels…) et le harcèlement au moyens des archers et des arbalétriers. C'est dur pour l'assiégeant et pour le défenseur.
- Etablir un blocus nécessite 3 points de corps par point de fortification
- Chaque semaine l'assiégeant perd 1 points de corps par point de fortification (désertions, maladies, escarmouches)
- Chaque semaine, le général assiégeant fait un jet de Stratégie opposée à un jet d'Ame de la place forte (jets ouverts) selon la formule suivante :
  - jet de Stratégie = 1d10 + stratégie + CREA + 1 par 10 machines de guerre + 1 par semaine
  - jet d'Ame = 1d10 + Ame de la place + niveau de fortification – 1 par semaine

MR de l'Attaquant	Effet
5+	Brèche importante, l'attaquant perd 1 point de corps par 2 points de fortification, la suite se règle avec le système de combat de masse ou par capitulation honorable.
10+	Brèche et attaque surprise, la place forte est prise.

MR du Défenseur	Effet
0 à 5	L'attaquant perd niveau de fortification points de corps, le défenseur perd 1 points d'Ame (l'ennemi à réussi à prendre pied un moment dans la place).
6 à 10	L'attaquant perd niveau de fortification points de corps.
11 à 15	L'attaquant perd niveau de fortification x 2 points de corps, toutes ses troupes perdent 1 point d'Esprit.
15+	L'attaquant perd niveau de fortification x 3 points de corps, ses troupes sont démoralisée et il est contraint de lever le siège.

Le modificateur de saison est applicable.

◆ La Fin du Siège

« Capitulation Honorable »
Jusqu'à l'époque industrielle, les sièges se réglaient souvent de la façon suivante :
- Capitulation avant qu'il y ait une brèche : les soldats vaincus pouvaient quitter la place avec armes et bagages, la population civile était (à peu près) respectée et pouvait s'en tirer avec une rançon si l'assaillant ne souhaitait pas la garder définitivement.
- Capitulation après la brèche mais avant l'assaut : les officiers vaincus étaient libres et pouvaient racheter la liberté de leurs soldats moyennant une rançon, la population devait payer rançon.
- Capitulation après la brèche et après un assaut : capitulation sans condition, les défenseurs risquent la mort, la place forte est mise au pillage par les troupes attaquantes.

Sortie en Force
C'est le seul moyen dont dispose le défenseur pour reprendre l'initiative…la seule tactique de l'assiégé est la Ruée, celle de l'assiégeant est la position de force. En règle générale, l'assiégeant à construit un minimum de retranchement (fortification de type 1, 2 voire 3 si le siège dure depuis plus d'un mois). On applique alors les règles de l'assaut. Si la moitié des forces assiégeantes sont détruites ou en déroute OU si les forces restantes sont insuffisante pour faire le blocus de la place forte, le siège est levé.
Si la sortie échoue, la place forte se rend si les 3/4 des troupes engagées dans la sortie sont détruite OU si le commandant de la place forte est tué ou prisonnier. Dans les autres cas, le siège reprend, mais la place forte perd 1 point d'âme par 10 points de corps perdu lors de la sortie... si l'âme tombe à 0, la place forte capitule.

◆ Caractéristiques des Troupes

Estimer des caractéristiques réalistes pour chaque troupe n'est pas forcément chose facile. Certes, la notion de minimum (1) et de maximum habituel (10) donne un ordre de grandeur, mais voici tout de même quelques conseils en plus pour créer vos propres troupes :

• **CORPS** : là, pas de problème : 1 point = 20 hommes, essayez de constituer des troupes qui démarrent la bataille avec au moins 100 hommes (5 en corps).

1. Attaque : Considérer que 5 correspond à des soldats de métier.
2. Défense : Considérer que 6 correspond aux armures de plaques partielles.

• **ESPRIT** : C'est le moral des troupes, il convient de ne pas le mettre trop bas au départ, Considérer que 6 est un moral normal, 4 un mauvais moral, 2 un moral désastreux.

1. Initiative : c'est un savant mélange de discipline et de moyen de locomotion, une troupe à cheval ne peut pas avoir moins de 5. Essayez d'éviter les extrêmes, pour garder un certain équilibre (1 correspond vraiment à une troupe entièrement désorganisée, à pied, en armure lourde, discutant presque tout les ordres, n'en comprenant que la moitié...).
2. Force Morale : Pas de conseil particulier, 5 est la moyenne.

• **ÂME** : sans Mages (où Harmonistes), une troupe ne devrait pas avoir plus de 5 en Âme.

1. Emprise : A l'Echelle 1 vous pouvez considérer que pour avoir 1 points d'Emprise, il faut 10 mages débutants ou 5 Mages moyens, ou 2 Mages Excellents, ou 1 Mage surpuissant.
2. Harmonie : A l'Echelle 1 vous pouvez considérer que pour avoir 1 points d'Harmonie, il faut 5 Harmonistes débutants ou 3 Harmonistes moyens, ou 1 Harmoniste Excellent. 1 Harmoniste surpuissant vaut 2 points d'Harmonie pour la troupe.

Enfin il est timportant de dire que vous pouvez dépasser 10 dans certains cas : troupes rassemblant une majorité de Géant, ou troupe très particulière (inspirés, damnés ... je vous laisse tout imaginer).

◆ Liste des Troupes

Les Paysans

Description : Les paysans sont souvent recrutés de force par les nobles pour servir de force de frappe de base. Peu motivés, (Comme on les comprend !), ils cherchent avant tout à survivre (Comme on les comprend une fois de plus !) contre des hommes bien mieux entrainés qu'eux. Les nobles arrivent souvent à avoir de nombreuses unités de ce type.

Corps : 10/10	**Esprit** : 3/3	**Ame** : 3/3
Attaque : 1	Initiative : 3	Emprise : 0
Défense : 1	Force Morale : 3	Harmonie : 0

Modificateur(s) :
Aucun

Les Miliciens Urguemands

Description : Les miliciens sont engagés dans les conflits avec un peu d'entraînement au préalable. Avec une paye négligeable et un équipement assez faible, ces troupes ont rarement un très bon moral.

Corps : 10/10	**Esprit** : 4/4	**Ame** : 4/4
Attaque : 2	Initiative : 4	Emprise : 0
Défense : 3	Force Morale : 5	Harmonie : 0

Modificateur(s) :
Aucun

Les Chevaliers Urguemands

Description : Les Chevaliers forment la force de frappe principale d'une armée Urguemand. Lourdement armés, très entrainés, leurs charges sont redoutées.

Corps : 5/5	**Esprit** : 7/7	**Ame** : 5/5
Attaque : 7	Initiative : 6	Emprise : 0
Défense : 8	Force Morale : 7	Harmonie : 0

Modificateur(s) :
Charge : Lors du premier tour, si en termes de jeu le champ de bataille est dégagé, les chevaliers Urguemands chargent et ont un Bonus en Attaque de +4.

Les Lions d'Askel

Description : Les Lions d'Askel sont une troupe d'élite de la baronnie de Lunargent. Tristan d'Askel, leur chef est l'un des six Haut Chevalier de Lunargent. La troupe est constitué d'ogres et d'humains. Les Lions d'Askel combattent avec des lions blanc dresser à leur coté, la vision des ces chevaliers dans leurs armures étincelante accompagnés de lions blanc suffit bien souvent à mettre en fuite l'armée adverse.

Corps : 10/10	**Esprit** : 8/8	**Ame** : 6/6
Attaque : 8	Initiative : 6	Emprise : 0
Défense : 8	Force Morale : 8	Harmonie : 0

Modificateur(s) :
Frayeur : Toutes les troupes se battant contre les Lions d'Askel doivent faire un Jet d'Ame + Force Morale diff 20, en cas d'échec la troupe en question perd 7 points d'Esprit Actuel, 2 en Attaque et 2 en Défense. Si la troupe adverse est à 0 en Esprit Actuel, la troupe est mise en déroute sans combat.
Lions : Tant que les Lions d'Askel n'on pas perdu plus de la moitié de leur points de Corps ils possèdent suffisament de lions à leurs côtés pour avoir un Bonus en Attaque de +2.

Les Défroqués

Description : Peu de gens connaissent leur existence...mais ceux qui la connaisse prie pour que le Premier Liture ne fasse pas appel à eux...

Corps : 5/5	**Esprit :** 10/10	**Ame :** 10/10
Attaque : 15	Initiative : 7	Emprise : 0
Défense : 15	Force Morale : 10	Harmonie : 0

Modificateur(s) :
Frayeur : Toutes les troupes se battant contre les Défroqués doivent faire un Jet d'Ame + Force Morale diff 20, en cas d'échec la troupe en question perd 7 points d'Esprit Actuel, 2 en Attaque et 2 en Défense. Si la troupe adverse est à 0 en Esprit Actuel, la troupe est mise en déroute sans combat.
Fanatisme : Les Défroqués ne peuvent pas être mis en déroute, leur score d'Esprit Actuel est manteau à 10 en permanence.

Les Reîtres

Description : Il est rare que le Cryptogramme magicien appel son unité de corps-francs pour le combat, mais quand il intervient, il fait toute la différence...

Corps : 3/3	**Esprit :** 10/10	**Ame :** 10/10
Attaque : 14	Initiative : 8	Emprise : 10
Défense : 14	Force Morale : 10	Harmonie : 0

Modificateur(s) :
Magie : Les Reîtres sont tous des magiciens de combat surentrainés, ils peuvent lancer deux offensives magiques par tour.
Soins : Les Reîtres se soignent entre eux grâce à certains de leur membres jornistes, toutes les pertes sont sytématiquement diminué de 2, à la fin de chaque tour, le Corps Actuel des Reîtres remonte de 1 (ne peut pas dépasser le Corps Max).



◆ Avant la bataille

La stratégie : Jet d'opposition INT/Stratégie entre 2 Généraux, Bonus à ajouter à tous les jets des capitaines.
Le Charisme : Jet de CHA/Eloquence, difficulté de 15 à 25. Bonus à ajouter à l'Esprit actuel des troupes.

MR Jet de Stratégie	Bonus du Général Stratège
< 0	+0
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16-20	+4
21 et +	+5

MR Jet de Stratégie	Bonus du Général Charismatique
Echec Critique	-3
< 0	-1
0-2	+0
3-5	+1
6-10	+2
11 et +	+3

◆ La Ruée au Combat

Le Général Vainqueur du jet de Stratégie choisi 2 de ses troupes et les places contre des troupes adverses. L'autre Général fait la même chose pour UNE SEULE de ses troupes et ainsi de suite. Si il y a des troupes en excédents dans l'un des camps, le générale peut : les garder en réserve, ou les placer contre des troupes adverses, avec un maximum de 2 contre 1.

Règle d'Initiative : Lors de la Ruée, les Généraux doivent placer leur troupe contre des troupes dont le modificateur en Initiative est inférieur ou égale à la troupe attaquante. Quand un Général n'a plus de troupe assez rapide pour attaquer, il peut alors ignorer cette règle mais il ne peut placer qu'une troupe à la fois.

Règle de Regroupement : Il est possible de regrouper des troupes appartenant à la même compagnie , il suffit de modifier la valeur de Corps en additionnant le nombre d'homme et en le divisant par 20. Cela ne nécessite pas de jet avant ou après une bataille. Un jet de stratégie est nécessaire pour le faire durant un combat, les troupes devant alors faire un jet d'Initiative pour que ce renforcement soit cohérent et ne disloque pas les rangs.

◆ Le Tour de Combat

Les Offensives Magiques
Jet d'opposition entre Ame Actuelle + Emprise de chaque troupe (ou/et Ame Actuelle + Harmonie).

MR Offensive Magique	Perte pts d'Ame	Perte pts de Corps
< 0	+0	+0
0-2	-1	+0
3-5	-2	-1
6-10	-3	-1
11-15	-4	-2
16-20	-5	-2
21-25	-6	-3
26-30	-7	-3
31-35	-8	-4
36-40	-9	-4
41 et +	-10	-5

Les Attaques d'Archers
Lors de la Ruée, on ne peut attaquer une troupe d'archer que si les autres troupes de l'armée sont déjà au contact (Ignorer la règle d'Initiative pour les Archers). Puis les Archers se comportent comme suit :

Au premier tour de combat
Les Archers peuvent tirer sur la troupe de leur choix au même moment que les offensives magiques. Le jet est un jet d'opposition Corps + Attaque à Distance / Corps + Défense.
La troupe adverse ne peut riposter (sauf Archers bien sûr).

Durant les tours suivant
Les Archers au contact ne peuvent plus tirer ils utilisent (Corps + Attaque au corps à corps) dans leur combat.
Les Archers restés en réserve peuvent tirer sur :

- Les réserves adverses (Appliquer alors les règles du premier tour de combat).
- Les troupes au contact, ils vont alors blesser des ennemis et dans une certaine mesure leurs propres alliés. Les Archers peuvent tirer sur la troupe de leur choix au même moment que les offensives magiques. Le jet est un jet d'opposition (Corps + Attaque à Distance / Corps + Défense). Sauf que les troupes alliées au contact de cette troupe doivent aussi faire un jet de Défense. Suivant la marge, on enlève des points de Corps Actuel et dans une moinde mesure des points d'Ame Actuel à toutes les troupes concernées (adverse + ami au contact) en suivant la table des Offensives des Archers.

MR Offensive	Perte pts d'Ame	Perte pts de Corps
< 0	+0	+0
0-2	+0	+0
3-5	+0	-1
6-10	-1	-1
11-15	-1	-2
16-20	-1	-2
21-25	-2	-3
26-30	-2	-3
31-35	-2	-4
36-40	-3	-5
41 et +	-3	-6

Les Attaques Classiques

Toutes les troupes font un Jet d'opposition (Corps actuel + Attaque) de la troupe / (Corps Actuel + Défense) de la troupe adverse.

MR Offensive Classique	Perte pts d'Ame	Perte pts de Corps
< 0	+0	+0
0-2	+0	-1
3-5	+0	-2
6-10	-1	-3
11-15	-1	-4
16-20	-2	-5
21-25	-2	-6
26-30	-3	-7
31-35	-3	-8
36-40	-4	-9
41 et +	-5	-10

Dans le cas d'un combat à un contre deux la troupe toute seule doit séparer son CORPS actuel en 2 et faire 2 jets d'attaque et 2 jets de défense.



◆ L'Etat du moral

Jet d'Esprit Actuel + Moral contre une difficulté variant suivant les pertes subies depuis le début du combat :

% de perte	Difficulté du jet
< 10%	10
11%-25%	15
26%-50%	20
51%-75%	25
> 75%	30

MR du jet de Moral	Pts d'Esprit actuel
Echec Critique	-7
-14 à -10	-5
-9 à -5	-4
-4 à -1	-3
0 à 2	-2
3 à 5	-1
> 5	0

Une troupe qui atteind 0 en Esprit Actuel est une troupe en déroute. Son capitaine doit faire un jet de CHA + Stratégie + Bonus du Jet de Stratégie du Général contre diff variable. Si il réussit, la troupe repasse à 1 en Esprit Actuel, sinon elle fuit et est considérée hors de combat.

◆ Déplacement des réserves

Une fois le tour effectué, les troupes libres (celle qui se sont débarassées de leur ennemi et les réserves) peuvent être mis en jeu, on ne suit pas les règles de Rué, c'est à dire que chaque Générale redirige ses troupes libres une par une. c'est tout de même le Générale vainqueur du jet de Stratégie qui commence. Si personne ne s'est rendu, on continu la bataille en reprenant à l'Etape "Tour de Combat".


Les Sorts Jornisies



Les Sorts Jornistes

Appeler une monture

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : 1 kilomètre / 1 monture
Durée : instantanée
Danse : 5 tours

Le Jorniste appelle à lui une monture quelconque. S'il en a une, c'est celle-ci qui viendra de préférence à toute autre. S'il n'en a pas, ce sera la plus proche. Le sort ne touche ni celles qui sont déjà montée, ni celles qui sont incapables de venir. Par ailleurs, le Jorniste n'a aucun contrôle sur la nature de la créature qui répond à son appel. Ce peut très bien, par exemple, être un cheval sauvage.

Aura

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : personnel / un cercle de dix mètres de diamètre
Durée : 15 minutes
Danse : 1 tour

Les étincelles se volatilisent rapidement, ne laissant comme trace de leur passage qu'une douce lueur ambrée, de l'intensité d'un clair de lune très brillant. Celle-ci éclaire également, sans laisser aucune zone d'ombre sur une dizaine de mètres de diamètre. Au-delà de cette distance, la luminosité s'arrête net comme si une barrière invisible l'empêchait de se diffuser. Cette lumière n'est pas visible en dehors du cercle éclairé de même qu'elle n'éclaire rien en dehors de cette zone. Rien ne permet de repérer le Jorniste auteur du sort, si ce n'est qu'il se trouve au centre exact de la zone et qu'elle le suit dans ses mouvements ; il n'est pas lui-même illuminé plus particulièrement.

Bénédiction

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : une tâche accomplie
Danse : 5 tours

La cible du sort est parcourue d'étincelles qui entre en elle et lui donne une impression d'assurance et de bien-être. Lorsqu'elle accomplit la tâche pour laquelle le sort a été lancé, cette impression s'intensifie, instaurant un grand calme et une immense paix intérieure dans l'esprit de la cible. Ses gestes sont plus assurés, ses mains ne tremblent plus et elle travaille extraordinairement sûrement. Le sort lui offre un bonus de 2, plus 3 par 5 points de MR au sort pour accomplir une tâche dont la durée ne doit pas excéder une journée, de l'aube au coucher du soleil. Certains Jornistes sont connus pour l'utiliser afin de faciliter l'agonie d'animaux ou d'hommes en fixant comme tâche de mourir sans douleur.

Eau

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 un récipient d'un litre au moins
Durée : permanent
Danse : 1 minute

Le Jorniste fait exécuter une sarabande effrénée à son Danseur sur les rebords du récipient. Les étincelles qui retombent à l'intérieur se transforment en une eau fraîche et pure jusqu'à ce que le récipient soit plein et à concurrence de dix litres d'eau. Ce sort est inefficace sur les gourdes, car le rebord de celles-ci est trop petit pour y faire danser le Danseur et les étincelles ne retombent pas à l'intérieur. La Confrérie du Bol, qui parcourt les déserts de Kesh pour secourir ceux qui s'y sont égaré est d'ailleurs renommé justement en raison de ce que tous ses membres portent, attaché autour du coup par une cordelette, un grand bol de bois destiné à la réalisation de ce sort.

Impression de vérité

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Zone d'Effet : personnel
Durée : 5 minutes
Danse : 3 tours

Le Danseur communique toute son émotion du moment afin de permettre au Jorniste de cacher un mensonge. Grâce à l'utilisation de ce sort, le Mage pourra mentir sans craindre d'être percé à jour par un moyen magique ou non. Techniquement, il gagne un bonus de MR+4 à tous ses jets de Baratin ou liés au mensonge.

Mille échardes

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / 1 objet en bois
Durée : instantanée
Danse : 1 tour

Ce sort couvre d'échardes cruelles un objet en bois. A moins de se protéger les mains à l'aide d'une protection métallique, elles empêchent quiconque de s'en saisir. Ces échardes font 5 points de dommages contre lesquels la protection est efficace. Si des dommages sont infligés à la personne tentant d'utiliser l'objet malgré une éventuelle protection, les échardes génèrent un malus de 5 et font un point de dommage supplémentaire par tour tant que l'objet est utilisé, jusqu'à ce qu'il soit lâché ou que les mains soient à ce point incrustées d'éclats de bois qu'elles en deviennent définitivement estropiées. Les Jornistes, qui pensaient avoir créé une nouvelle manière de remporter un combat sans verser le sang, ont été très surpris de voir ce que les obscurantistes sont parvenus à faire de ce sort...

Nourriture saine

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée : au contact
Durée : 5 minutes
Danse : 3 tours

Ce sort permet au Mage de rendre n'importe quoi comestible en cas d'urgence. Un peu de boue pourra être transformée en eau potable et une pierre en un morceau de pain. Quoi qu'il arrive, les quantités sont toujours très faibles et ne peuvent nourrir qu'une seule personne. Cette nourriture reste comestible pendant cinq minutes après quoi elle reprend son aspect d'origine.

Parler aux animaux

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 animal
Durée : 1 minute
Danse : 3 tours

Ce sort confère à un animal le don de la parole. Il s'exprime désormais dans la langue du mage plutôt que dans son propre langage. Cela ne lui confère pas plus d'intelligence et ne garantit en rien que son discours soit intelligible. Un chien, par exemple, n'aboierait plus mais mettrait en garde les intrus contre toute incursion dans son territoire et ferait valoir ses crocs acérés et sa méchanceté. Il pourrait aussi indiquer dans quelle direction une piste qu'il suit se dirige, voire indiquer à qui appartient une odeur, à supposer qu'il puisse désigner ou identifier la personne qui l'a émise. Les apprentis du collège de magie de la Confrérie du Bol utilisent souvent ce sort sur des animaux de bats, qui ont fait à de nombreuses reprises la preuve qu'ils disposaient d'un vocabulaire d'insultes d'une étendue stupéfiante. On raconte que, sur la chevelure d'une méduse, ce sort a des effets interessants, mais peu de gens se vantent de ce genre d'exploit.

Réconfort du danseur

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 1 minute

L'opposition farouche qui anime Jornistes et Obscurantistes s'illustre notamment par l'utilisation du Danseur. Par ce sort, le Jorniste peut réconforter un Danseur qui a été violenté par un Obscurantiste. Concrètement, il ne tient plus compte de son traumatisme.

Soin du danseur

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour

Le Danseur du Jorniste effectue une série de roulades sur le blessé afin qu'il baigne dans les étincelles. A terme, la figure permet au blessé de récupérer 5 + MR points de vie de manière instantanée.

Vigueur

Obédience : Jorniste
Seuil : 10
Zone d'Effet : personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours

Le Danseur effectue des roulades sur le corps du Jorniste afin de l'imprégner d'étincelles. Une fois la Danse terminée, le Mage voit sa RES augmentée de 2 pendant toute la durée du sort. Celui-ci n'a pourtant aucun effet physique visible sur le Jorniste, mais augmente son maximum de points de vie (de 6), sa résistance aux maladies et aux poisons, etc.

Amitié

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : 15 minutes
Danse : 5 tours

Les étincelles produites par le danseur pénètrent dans les yeux du Jorniste, qui devient éminemment sympathique. La personne ciblée ne sait pas forcément pourquoi, mais il lui semble que le mage est une personne de confiance et ressent à son égard un élan de gentillesse. Le sort s'interrompt immédiatement si le Jorniste fait preuve d'agressivité ou de méchanceté envers son nouvel "ami". Bien que temporaire, cet effet magique a souvent servi de point de départ à de grandes amitiés, tout à fait naturelles cette fois. Par ailleurs, il fonctionne aussi sur les animaux, qui se laisseront approcher sans crainte. Leur réaction dépend ensuite de leur nature. Un lion affamé, par exemple, n'hésitera pas - en toute amitié - à dévorer le mage.

Bouclier d'étincelles

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : 15 tours
Danse : 2 tours

Le Jorniste invoquent une nuée d'étincelles qui, en quelques secondes, se mettent à tourbillonner jusqu'à former un grand bouclier ovale, légèrement lumineux. Ce bouclier se fixe alors au bras de la cible. Celle-ci dispose désormais d'un pavois avec cette nuance que celui-ci ne demande pas pour être manié d'avoir une FOR minimum et qu'en cas de parade réussie, il arrête automatiquement tous les dommages, ignorant les règles de parades. Par ailleurs, il ne peut être arraché par un coup bien placé, est indestructible et ne peut pas non plus être abandonner par son nouveau et très temporaire propriétaire. Certains Jornistes aiment à utiliser ce sort pour immobiliser le bras d'arme d'un individu belliqueux qui, une fois nanti d'un grand pavois à chaque bras, est bien en peine de dégainer une arme.

Bouclier magique

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Zone d'Effet : personnel
Durée : 5 tours
Danse : 1 tour

Le Jorniste tend les deux mains, paumes vers le ciel, et fait faire des saltos à son Danseur d'une main à l'autre. Les étincelles bleutées créent un bouclier invisible devant le Mage qui le protège complètement des projectiles de toutes sortes, même magiques (dommages réduits à 0). Cette protection n'est pas efficace dans le dos du Jorniste.

Bras invisible

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée : 100 mètres à vue
Durée : 5 minutes
Danse : 5 tours

Après de nombreux mouvements effectués sur le bras du Mage, le Danseur confère à celui-ci le pouvoir d'agir à distance. Le Jorniste possède désormais une sorte de bras invisible qu'il peut déplacer sur 100 mètres autour de lui afin de déplacer des objets. Le bras possède une FOR de 4 et ne peut pas porter de coups. A tout moment, le Mage doit pouvoir visualiser l'emplacement de son bras invisible.

Discerner la flamme

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée : à vue
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Le Jorniste a la capacité de voir à travers les yeux de son Danseur pendant environ une heure. Cette aptitude lui permet d'apercevoir la Flamme sans pour autant mesurer son intensité. Une fois qu'il a repéré un Inspiré, le Jorniste peut déceler la présence d'une Flamme Noire en lui.

Gigantisme

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : 1 heure
Danse : 15 tours

La cible de ce sort se met rapidement à grandir, gagnant en poids et en taille à toute allure. Sa TAI est augmentée d'1 point, plus 1 par 5 points de MR du sort. Les Jornistes utilisent fréquemment ce sort pour immobiliser des créatures géantes. En effet, les êtres gagnants de cette manière plus de deux points ou dépassant une une TAI de 3 sont en général incapables de se mouvoir, leur corps menaçant de se disloquer sous son propre poids. Les géants, notamment...

Guérison mineure

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Le Danseur effectue une course folle sur le corps du blessé en utilisant toutes les parties de son corps comme point d'appui à de nombreuses figures aériennes. Au bout de deux tours, le Mage, qui guide empathiquement les mouvements du Danseur, restitue MR+10 . Il lance 1D pour connaître le nombre de points de vie restitués au blessé.

Marquer un danseur

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 10 minutes

Les Jornistes assument la responsabilité de la gestion des Danseurs au sein du Cryptograme-magicien. Cette fonction leur accorde le droit de marquer un Danseur afin de l'identifier formellement et de pouvoir empêcher les vols et les trafics de ces pauvres créatures. Les marques obtenues sont invisibles à quelqu'un qui ne serait pas Mage de l'Emprise et seul le Cryptograme-magicien connaît leur existence.

Nourriture

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 récipient d'un litre au moins
Durée : permanent
Danse : 1 minute

Comme pour le sort "Eau", le Jorniste fait parcourir les bords du récipient à son Danseur. Les étincelles qui naissent de ses déambulations tombent dans dedans et se métamorphosent en nourriture. Le mage n'a aucun contrôle sur ce qui apparaît, mais il peut être sûr que le plat ainsi généré comprendra une viande étrange au goût inconnu, des légumes verts de forme inhabituelle et sera encore fumant. Il suffit à nourrir deux personnes affamées. La Confrérie du Bol est à l'origine de ce sort, dont elle fait un usage intensif dans les quartiers les plus misérables des grandes villes keshites afin d'y distribuer des repas chauds aux nécessiteux.

Parler aux plantes

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 plante
Durée : instantanée
Danse : 10 minutes

Le Jorniste confère à une plante le don du langage. Celle-ci s'exprime désormais dans la langue maternelle du mage. Cependant, ne possédant aucune intelligence, son discours sera pratiquement inintelligible et essentiellement composé de sentiments ou de concepts très généraux. Un arbre pourrait par exemple donner la direction du vent, la fatigue de ses racines et une impression de sérénité imperturbable. S'il a été le témoin d'un acte qui l'a, d'une manière ou d'une autre, affecté, il pourra aussi en faire part. Ainsi, il pourrait indiquer si un bûcheron a abattu un autre arbre prés de lui, à supposer que celui-ci l'ait gêné. En revanche, il est incapable de désigner quelqu'un en particulier, à part une personne qui aurait personnellement pris soin de lui - ou lui aurait nuit - sur de très longues périodes.

Purification du corps

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : N/A
Durée : instantanée
Danse : 1 minute

Après avoir fait tournoyer son Danseur dans un verre ou tout autre récipient de petite taille, le Jorniste y verse de l'eau pure. Les étincelles laissées par le Danseur transforment le liquide en un breuvage capable de purifier l'organisme de tout poison présent dans le corps depuis moins de deux heures. Le breuvage, qui doit être bu intégralement, ne guérit en rien les dommages causés précédemment par le poison, mais en annule immédiatement tous les effets secondaires (malus, perte de caractéristique temporaire...).

Récolte fantastique

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 1 kilomètre / 1 zone d'1 kilomètre de rayon
Durée : une saison
Danse : 1 heure

Le Jorniste enchante une zone afin que celle-ci donne une récolte hors normes. Cette zone doit être cultivée et le sort ne peut être employé afin de faire pousser des plantes qui ne pourraient pas, dans des conditions normales, croître dans l'environnement choisi : il est impossible de faire naître un champ dans un désert, par exemple, à moins de l'irriguer et de faire en sorte que même sans le sort, il soit susceptible de produire autre chose que du sable. La récolte ainsi enchantée sera, en volume, dix fois supérieure à ce qu'elle aurait normalement du être et d'une qualité exceptionnelle. L'oasis ou est établie la Confrérie du Bol est connue pour n'être jamais la victime des disettes qui frappent épisodiquement l'Harmonde et du reste fournit fréquemment des denrées à toute la région lors de telles périodes.

Résister aux températures extrêmes

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Zone d'Effet : personnel
Durée : 10 minutes
Danse : 1 minute
Le Mage envoie le Danseur tourbillonner sur le haut de sa tête. Sa Danse provoque un flot d'étincelles qui se fixent sur toutes les parties du corps du Jorniste. Ce dernier peut alors résister aux variations de températures entre -50° et +70° sans aucun malus.

Zone de silence

Obédience : Jorniste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / 3 m de diamètre
Durée : 5 minutes
Danse : 2 tours

Le Mage guide son Danseur tout autour de la zone d'effet afin qu'il y dessine un cercle d'étincelles délimitant les effets du sort. Au bout de deux tours, tout son entrant ou sortant de la zone d'effet est éliminé par l'effet magique.

Clairvoyance

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : N/A
Durée : N/A
Danse : 1 minute

Grâce à cette Danse, le Jorniste est capable d'y voir un peu plus clair dans les méandres d'une situation très compliquée. Dès l'instant où le Mage croule sous des informations très abondantes qui se recoupent à de nombreux endroits, il peut décider d'utiliser Clairvoyance pour que son esprit le dirige inconsciemment vers l'information essentielle. En termes de jeu, l'EG donne un petit coup de pouce au personnage en l'aidant à voir l'information la plus importante parmi toutes celles qu'il possède sur une question donnée.

Créer un familier

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 animal
Durée : permanent / jusqu'à la mort de l'animal ou du mage
Danse : 6 heures

Ce sort transforme un animal normal (pas une excellence, par exemple) en familier. Cette créature n'a pas besoin d'être dressée, elle est désormais l'ami le plus sûr du mage et lui obéit avec une confiance parfaite, même si elle reste capable de l'avertir que ce qu'il entreprend est dangereux ou présente un risque. Le Mage comprend instinctivement ce que pense son familier et réciproquement, quelle que soit la distance qui les sépare l'un de l'autre. L'animal peut être de n'importe quelle taille, même si les créatures les plus petites ont souvent la préférence dans la mesure ou elles sont plus faciles à dissimuler. L'animal obtient par ailleurs de voir son cycle de vie ralenti ou accéléré de sorte qu'il ne s'éteindra pas avant son maître, même si son espèce n'avait pas une espérance de vie suffisante pour cela. Le lien entre le mage et son familier est cependant partagé. Si l'un des deux venait à mourir, le second serait très affecté, pouvant même aller jusqu'à se suicider. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

Enchantement naturel

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : personnel / 1 zone de nature
Durée : 1 journée
Danse : 1 heure

Les étincelles qui naissent de cette danse très complexe confèrent au Jorniste un instinct de survie exceptionnel dans la nature (c'est à dire par exemple dans une forêt, une savane ou un désert mais pas en ville ou dans une campagne cultivée). Le mage dispose pour la durée du sort d'un niveau 7 dans les compétences suivantes : Camouflage, Chasse, Discrétion, Herboristerie, Survie, Zoologie. S'il en disposait déjà à un score égal ou supérieur, il dispose désormais d'une spécialité correspondant à la zone ou il se trouve.

Ensemencer

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 10 minutes

Le Jorniste rend un être fertile et porteur de vie. Si c'est une femelle mammifère, elle est enceinte (cela fonctionne aussi sur les hommes ou les saisonins). Si c'est un autre type de créature, elle pond ses œufs, entame le processus de scissiparité, et ainsi de suite. Le Jorniste ne contrôle pas la nature du père et peut aussi bien créer un demi-saisonin qu'un homme en utilisant ce sort sur une femme humaine, par exemple. Le sort ne fonctionne pas sur ce qui ne peut créer la vie (ainsi, un mammifère mâle ne pourrait pas être ciblé).

Faire pousser une plante

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : au contact / une plante
Durée : instantanée
Danse : 15 tours

Le Jorniste fait pousser une plante jusqu'à sa pleine maturité. Celle-ci l'acquiert instantanément, même si elle n'était qu'une graine. Le sol n'a pas besoin d'être spécifiquement fertile, elle le défoncera aussi loin qu'il le faut pour y ancrer ses racines. Bien entendu, s'il n'est pas adapté à elle, elle mourra à plus ou moins courte échéance. Le sort n'a pas de limite de volume, il peut donc aussi bien affecter un chêne qu'un brin d'herbe. Indépendamment de son utilité en agriculture, on connaît de nombreux exemple d'utilisation ingénieuse qui permirent de fermer une porte définitivement ou de faire s'effondrer des édifices.

Guérison majeure

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 5 minutes

Le Mage semble parcourir le corps du blessé des mains alors qu'il guide son Danseur dans une série d'acrobaties impressionnantes par leur force et l'émotion qu'elles dégagent. Il faut cinq minutes au Danseur pour exprimer toute la compassion qu'il éprouve pour la victime et lui apporter tout le réconfort de la magie de l'Emprise. Toutes les fractures sont réparées, les hémorragies stoppées et le blessé récupère tous ses points de vie.

Repousser un damné

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Le Mage tend la main sur le dos de laquelle le Danseur effectue un ballet immobile ponctué périodiquement de mouvements frénétiques. Un rideau d'étincelles se créé alors devant le Jorniste et empêche le Damné ciblé d'approcher à moins de cinq mètres.

Repousser un démon

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 démon
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour

Ce sort est peu utilisé car le Danseur risque sa vie en le lançant. Il doit en effet s'approcher dangereusement prés du démon que le Mage souhait repousser pour l'arroser d'étincelles. Cependant, si la petite créature y parvient, le démon ne peut plus supporter d'être vu par le Jorniste. Il est envahi d'une panique insoutenable des que le regard de celui-ci se pose sur lui et doit fuir aussi vite que possible à moins de réussir un jet de VOL contre DIF 25.

Sphère de silence

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : personnel / sphère de 3 m de diamètre
Durée : 2 minutes
Danse : 5 tours

Les effets sont identiques à Zone de silence mais la sphère est mobile et suit le Mage dans ses déplacements. De plus, d'autres personnes peuvent partager les effets du sort tant qu'ils restent à moins de trois mètres du Jorniste. Toutefois, contrairement à Zone de silence, le Mage peut entendre les sons qui viennent de l'extérieur de la sphère.

Vérité

Obédience : Jorniste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 5 minutes
Danse : 1 minute

Le Jorniste fait effectuer à son Danseur des mouvements de va-et-vient entre lui et sa cible. Au bout d'une minute, une sorte de lien empathique unidirectionnel est créé, permettant au Mage de discerner les mensonges dans le discours de sa cible. Le Jorniste doit réussir un jet de PER + Baratin difficulté 15 pour percer à jour les mensonges de sa cible.

Aura protectrice

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Zone d'Effet : 5 m de rayon autour du Mage
Durée : 1 minute
Danse : 2 tours

Le Danseur effectue une ronde autour du Mage. La Danse protège toute personne présente dans la sphère autour du Jorniste des projectiles et augmente sa résistance magique de 5+MR points. Les projectiles semblent ricocher comme sur une paroi de verre.

Détruire un démon

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 démon
Durée : 15 tours
Danse : 5 tours

Les étincelles qui envahissent le regard du Jorniste confert à celui-ci de détruire les démons. Il suffit qu'il pose ses yeux sur l'un d'entre eux pour que celui-ci perde 5 points de Densité par tour tant que le regard pèse sur lui.

Guérison absolue

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 5 tours

Le Jorniste guérit une cible. Celle-ci est complémenté soulagé de toutes les conséquences d'une maladie, d'une blessure ou de tout autre handicap ayant une cause physique - c'est à dire pas magique, entre autre - unique. Un blessé souffrant de gangrène pourra ainsi être soigné de la gangrène ou de la blessure, mais pas des deux, puisque les origines sont différentes, infection dans un cas, blessure dans l'autre. Cela n'interdit pas, bien sûr de jeter plusieurs fois le sort. Le sort peut être utilisé même lorsque l'origine du handicap a disparu : il éliminerait les dégâts internes dus à un coup critique même après que la blessure ait guéri, par exemple.

Résurrection Jorniste

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 mort
Durée : permanent
Danse : 1 heure

Le Jorniste peut ressusciter un cadavre de moins d'un jour. Celui-ci revient à la vie en pleine possession de ses moyens, guéris des éventuelles blessures qui l'ont abattu. Le mage peut pratiquer ce rituel sur un Inspiré, mais doit le faire immédiatement après qu'il ait été tué, sous peine de le priver de sa Flamme ; dans ce cas, le corps ne revient pas à la vie.

Sanctification

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : à vue / 100 m2
Durée : 3 jours
Danse : 1 heure

Ce sort est très épuisant pour le Danseur puisqu'il doit parcourir les moindres parcelles du lieu à sanctifier en profitant de chaque détail pour accomplir sa Danse. Au terme de celle-ci, les Damnés et toute personne possédant une Flamme Noire de 2 ou plus doit réussir un jet de VOL contre DIF 20 pour pouvoir pénétrer dans le lieu sanctifié.

Soulager d'une malédiction

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 effet magique néfaste
Durée : instantanée
Danse : 1 heure

Le Jorniste lève un effet magique néfaste, né de l'emprise,qui pesait sur une personne. Si la victime était ciblée par un sort d'un niveau supérieur, né de la chorégraphie par exemple, le sort ne prendra effet que si le Jorniste emploit des moyens d'une ampleur similaire : si le seuil était supérieur à 25, c'est celui du sort qui doit être levé qui remplace celui de "Soulager d'une malédicion". Si la chorégraphie a été employée, il devra lui aussi l'utiliser pour lever l'effet magique ciblé. Si le sort réussi, le sort d'origine cesse définitivement de produire ses effets. Mais cela n'interdit pas à la cible d'en être de nouveau victime.

Tonnerre et foudre

Obédience : Jorniste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : 1 kilométre / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 15 minutes

Le Jorniste appelle à lui une tempête. Celle-ci se déclanche avec une violence inouie, saccageant tout sur son passage. Le mage peut, s'il le souhaite, en contrôler certain parmétres et la rendre moins violente ou surtout, c'est dailleurs pour cela que le sort fut créé, faire s'abattre le foudre sur une cible. Celle-ci est touchée automatiquement et meurt instantanément.

I ndex

Amitié 5
Appeler une monture 2
Aura 2
Aura protectrice 13
Bénédiction 2
Bouclier d'étincelles 6
Bouclier magique 6
Bras invisible 6
Clairvoyance 10
Créer un familier 10
Détruire un démon 14
Discerner la flamme 7
Eau 3
Enchantement naturel 11
Ensemencer 11
Faire pousser une plante 11
Gigantisme 7
Guérison absolue 14
Guérison majeure 12
Guérison mineure 7
Impression de vérité 3
Marquer un danseur 8
Mille échardes 3
Nourriture 8
Nourriture saine 4
Parler aux animaux 4
Parler aux plantes 8
Purification du corps 9
Récolte fantastique 9
Réconfort du danseur 4
Repousser un damné 12
Repousser un démon 12
Résister aux températures extrêmes 9
Résurrection Jorniste 14
Sanctification 15
Soin du Danseur 5
Soulager d'une malédiction 15
Sphère de silence 13
Tonnerre et foudre 15
Vérité 13
Vigueur 5
Zone de silence 10


Les Sorts d'Eclipsistes



Les Sorts Eclipsistes

Bruit

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : trente mètres / un bruit
Durée : 3 tours x MR
Danse : 1 tour

Ce sort génère simplement un son, qui peut durer aussi longtemps que le souhaite le mage, avec cependant une limite imposée par la qualité de l'effet qu'il a produit. Ce son peut être de n'importe quelle nature à condition que l'Eclipsiste l'ait déjà entendu et s'en souvienne. Il ne peut pas imiter la voix d'un individu qu'il n'a jamais entendu parler ou du moins pas suffisamment pour se souvenir du son de sa voix, par exemple.

Écho illusoire

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée : 100 mètres
Durée : 10 secondes
Danse : 5 tours
Résistance : PER + vigilance contre DIFF 15

Par ce sort, l'Éclipsiste est capable, par l'intermédiaire du Danseur, de générer un son d'une durée maximale de 10 secondes. Puis, il peut projeter la provenance du son jusqu'à une distance de 100 mètres pour donner l'illusion d'un bruit lointain. Le Mage ne peut produire un son que s'il l'a déjà entendu et est capable de s'en souvenir parfaitement, ou bien encore mélanger différentes sonorités.

Fausse monnaie

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / dix pièces
Durée : 10 minutes
Danse : 3 tours

L'Eclipsiste fait apparaître dans sa main une poignée de pièces, qui peuvent être de n'importe quelle valeur. Celles-ci ont toutes les apparences de l'or, mais ne ressemblent à aucune monnaie connue, même si le métal dont elles sont faites semblent relativement pur. Cependant, aucun numismate, aussi averti soit-il, ne saurait en reconnaître l'origine. Certaines variations de ce sort font apparaître le profil du mage sur la face des pièces.

Fausse mort

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : personnel
Durée : jusqu'à ce que le mage arrête le sort
Danse : 1 tour

Une fois sous l'effet de ce sort, l'Eclipsiste à toutes les apparences de la mort. Il ne respire plus, son cœur ne bat pas... Le sort ne s'arrête que lorsque l'Eclipsiste accomplit une action qui, d'une manière ou d'une autre, révèle la supercherie. Dans l'intervalle, toutes les méthodes visant à vérifier s'il vit encore seront sans effet. On peut le mutiler, le frapper, l'asperger d'eau glacée ou bouillante, son corps réagira comme s'il n'abritait plus aucune vie. Mais dés que l'Eclipsiste fera un mouvement, émettra un bruit, l'illusion sera levée.

Fausse piste

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : N/A
Durée : 1 heure
Danse : 2 tours
Résistance : PER + vigilance contre DIFF 15

Grâce à ce sort, l'Éclipsiste est capable de masquer toute trace de son passage en un lieu précis (une rue, une pièce...) et va jusqu'à induire en erreur ses poursuivants par une fausse piste : une intuition due à un résidu magique laissé par le Danseur donne aux poursuivants l'intime conviction que le Mage est parti dans la mauvaise direction.

Force accrue

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Zone d'Effet : personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours

Par cette danse, le Mage parvient à augmenter sa force physique pendant une demi-heure. Son score de Force augmente de 2 points pendant toute la durée du sort. Ce changement est imperceptible à l'œil nu et ne s'accompagne d'aucune modification au niveau musculaire, même s'il influe sur la charge portable, le bonus au dommages etc.

Halo lumineux

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : à vue / 30 mètres
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Le Danseur tournoie et se transforme en un halo de lumière très puissante capable de se déplacer selon la volonté de l'Éclipsiste. Il s'agit d'une petite sphère de 30 cm de diamètre qui éclaire une zone de 30 mètres de diamètres et qui peut être dirigée n'importe où à condition que le Mage puisse la voir à tout instant. Dès que le contact visuel se brise, le sort prend fin.

Jeux de lumière

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée : 100 mètres
Durée : 5 minutes
Danse : 1 tour

Grâce à son Danseur, l'Éclipsiste parvient à générer de petits effets de lumières et d'ombres autour de lui. Donner l'illusion d'un feu follet, d'une ombre sur un mur ou d'une vague lueur au loin sont maintenant possibles. Toutefois, le Mage ne peut utiliser ce sort mineur pour s'éclairer ou emplir la pièce de ténèbres.

Pacotille

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : à vue / un objet
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Ce sort donne l'impression que l'objet ciblé est sans valeur. Le seul problème est que chacun perçoit un défaut différent. L'un dira qu'il est visiblement brisé, l'autre le trouvera usé, le troisième le verra laid et sans grâce... Mais tous s'accorderont à dire que sa valeur est faible si ce n'est nulle, de l'ordre du centième de ce qu'il vaut effectivement. Cela n'interdit pas cependant à un marchand de vouloir le vendre au prix fort. Simplement, les acheteurs le prendront pour un fou et lui-même se demandera comment il a pu proposer à la vente quelque chose dont la valeur est si outrageusement exagérée.

Saut

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Zone d'Effet : personnel
Durée : 5 tours
Danse : 1 tour

Le Danseur effectue quelques cabrioles sur les épaules du Mage avant de retomber sur les pieds de celui-ci sous forme d'une explosion d'étincelles. Le sort à pour effet de permettre à l'Éclipsiste des acrobaties impressionnantes. Il peut sauter d'un toit sans dommages, enjamber une crevasse large de plusieurs mètres... Techniquement, celui-ci gagne un bonus de MR+4 à toute utilisation de la compétence Acrobatie.

Verrouiller

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : 24 heures
Danse : 2 minutes

L'Éclipsiste est capable de verrouiller magiquement n'importe quel type de serrure ou de système de fermeture. Seul le Mage responsable du verrouillage est capable d'annuler l'effet du sort et aucun méthode non-magique n'y parviendra. Il est toutefois possible de casser la porte ou de démonter les gonds...

Vision floue

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour

L'Éclipsiste est capable par cette danse de projeter des étincelles dans les yeux d'un adversaire. Celui-ci a alors la vision troublée et ne discerne plus correctement les formes et les distances. Il subit pendant toute la durée du sort un malus de -5 à tous ses jets requérant l'usage de la vue (combat, magie, etc.).

Voir à travers un mur

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 10m2
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour

L'Éclipsiste lance son Danseur par-dessus sa tête afin qu'il atterrisse sur la paroi ciblée. Celle-ci se met à crépiter d'étincelles et devient peu à peu transparente tout en conservant sa texture. Toute personne située du même côté de la paroi que le Mage peut voir à travers.

Alarme magique

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Zone d'Effet : 1 pièce de 30 m²
Durée : 1 semaine
Danse : 30 minutes

Par cette danse, l'Éclipsiste fait tournoyer son Danseur dans chaque recoin de la pièce afin qu'il s'en imprègne totalement. Au terme des 30 minutes de mouvements en tous sens, la pièce possède désormais une sorte d'alarme magique qui se déclenche dès qu'un être vivant y pénètre. Au même moment, le Mage qui est à l'origine du sort ressent l'intrusion et perçoit un bref flashe qui lui permet d'apercevoir la personne ou l'animal qui est entré dans la pièce.

Altérer l'apparence

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15 ou spécial
Portée / Zone d'Effet : personnel ou contact / 1 cible
Durée : 1 heure
Danse : 5 minutes

Le Mage peut donner l'illusion qu'il ressemble à quelqu'un d'autre. Il s'agit là d'une illusion mineure capable d'altérer les traits du visage et les vêtements, alors que la taille et la corpulence ne peuvent être modifiés. Si l'Éclipsiste utilise un model qu'il peut voir, le Seuil est de 10. S'il veut reproduire une forme à l'identique, de mémoire, le Seuil sera de 20.

Aveugler

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / un être doté de la vue
Durée : 5 tours
Danse : 2 tours

La cible est temporairement persuadée qu'elle a perdu la vue. En réalité, elle a juste fermé les yeux, mais elle ne le sait pas. L'une des manières de lever ce sort consiste d'ailleurs à le lui faire remarquer. Tant qu'il fait effet, elle est considérée comme aveugle et subit un malus de -10 sur toutes ses actions.

Eclats de glace

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 10 mètres x MR
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

L'Eclipsiste fait jaillir de ces mains une série d'éclats de glace acérés. Ces éclats ne sont pas réels, mais leur cible en est persuadée, de sorte que les dommages apparaissent effectivement. Cette attaque occasionne 10 + MR points de dommages, contre lesquels la protection est efficace. Les mages qui peuvent lancer ce sort sont cependant immunisés contre ses effets (les dommages sont réduits à 0), puisqu'ils savent que ce n'est une illusion, même s'ils ne peuvent se retenir d'un mouvement de recul lorsque les projectiles les touchent.

Grand maître

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : personnel
Durée : 15 minutes + 5 x MR minutes
Danse : 1 minute

Les étincelles nées de la course agile du Danseur donnent à l'Eclipsiste l'apparence d'une personne importante. Ce n'est pas encore la personne la plus importante de la région mais, même s'ils sont bien en peine de dire pourquoi, les éventuels interlocuteurs du mage seront convaincus d'avoir eu affaire à une personne avec laquelle il faut compter. Libre à l'Eclipsiste de prétendre être un très riche marchand ou un bourgeois influent. On le croira sans peine, tant son air supérieur et son indéniable prestance lui donnent l'air important.

Les huit pas de l'araignée

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Zone d'Effet : personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours

Le Danseur enchante le corps de l'Éclipsiste qui peut désormais adhérer aux parois comme si chacun de ses membres était recouvert de ventouses invisibles. Il peut grimper aux murs, rester accrocher au plafond sans tomber, etc. C'est à l'EG, au cas par cas, de gérer les conséquences d'un tel sort. De plus, le Mage gagne un bonus de +5 à tous ses jets d'Escalade pendant toute la durée du sort (s'il est encore besoin de faire un jet d'Escalade).

Lire les pensées

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : 1 tour
Danse : 1 tour

L'Eclipsiste peut tout simplement savoir ce que pense la cible au moment ou il lance le sort. Il ne peut lire tout son esprit et ne perçoit que les idées que la victime a immédiatement à l'esprit. C'est cependant un sort bien utile dans la mesure ou, en règle générale, on pense à ce dont on parle et notamment à tout ce que l'on souhaite cacher. Les censeurs Eclipsistes sont connus pour poser soudainement une question et lire la réponse dans l'esprit de leur interlocuteur à l'aide de ce sort, au point que l'une des mesures élémentaires de précaution contre eux consistent justement à s'entraîner à ne pas penser.

Monture fantôme

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 5 mètres
Durée : 1 heure
Danse : 10 tours

L'Eclipsiste fait apparaître devant lui une monture de son choix. Celle-ci aura toutes les apparences d'un véritable spécimen de son espèce et sera tout à fait capable de transporter quelque chose ou quelqu'un. Un étalon pourra ainsi être ombrageux, un âne obstiné et ainsi de suite. Cette monture est complètement incapable d'un acte agressif, même par mégarde. Si on l'y contraint ou si une heure s'est passée, elle disparaît instantanément, laissant choir passagers et chargement.

Objet

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 10 mètres
Durée : 15 minutes
Danse : 1 tour

L'Eclipsiste crée l'illusion d'un objet. Il peut ainsi faire apparaître n'importe quoi, à condition qu'il l'ait déjà vu une fois et qu'il n'ait aucune partie indépendante. Il pourra ainsi générer l'illusion d'une table, mais pas d'une commode à tiroir, d'une épée (qui peut être démontée mais dont aucune partie n'est réellement indépendante) mais pas d'un arc (dont la corde est, elle, indépendante). Cette illusion est indécelable... Sinon lorsque l'objet disparaît.

Ouverture

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 3 tours

Le Mage tente de mettre en résonance son Danseur avec une serrure verrouillée quelconque pendant 3 tours. A terme, la serrure se déverrouille automatiquement par la magie du Danseur. La cible peut être de toute nature et de n'importe quelle complexité tant qu'il s'agit d'une serrure mécanique qui n'est pas fermée magiquement.

Reflet illusoire

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée : à vue
Durée : 1 minute
Danse : 2 tours

A ce niveau, le Mage est capable de générer une illusion visuelle mineure qui n'implique que le sens de la vue. La taille de cette illusion doit être limitée à une sphère de 5 mètres de diamètre et peut posséder n'importe quelle forme issue de l'imagination de l'Éclipsiste. Toute personne présente serra victime de l'illusion mais, celle-ci n'ayant aucune existence matérielle, elle pourra la percer à jour en cas de contact physique.

Sarbacane

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour

Ce sort transforme le Danseur en une petite fléchette capable de percuter une cible avec une force et une vitesse incroyable. La fléchette touche automatiquement mais ne peut pas transpercer les armures. Le Danseur peut toutefois cibler un endroit vierge de protection pour y infliger MR+5 points de dommages.

Amour

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : 1 jour
Danse : 1 minute

L'Eclipsiste persuade la victime qu'elle est amoureuse de lui. Cela peut se traduire de diverse manière, depuis la jalousie jusqu'à l'adoration, mais fondamentalement elle sera amoureuse du mage. Cela peut constituer pour elle une étrange révélation si les deux protagonistes du sort sont du même sexe.

Bruit maudit

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : à vue / une personne
Durée : permanent
Danse : 1 heure

Le mage crée dans l'esprit de la cible l'impression d'un bruit permanent. Ce bruit doit être simple (un tintement, un sifflement, un coup sourd répété, mais pas une phrase ou de la musique). Il n'a aucun effet particulier sur l'audition de la cible, mais est particulièrement insupportable. Au bout de quelques jours, la victime sera très irritable et en quelques mois elle pourrait même sombrer dans la folie. Suivant les individus, cette gêne permanente peut être rapidement ignorée ou devenir un fardeau tel que l'existence en devient insupportable.

Folie

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : 1 jour
Danse : 1 minute

La victime semble complètement folle. Elle est incapable de parler de manière cohérente, se comporte bizarrement, bref fait tout ce qu'il faut pour qu'on la croit démente. Cependant, un spécialiste serait bien en peine de déterminer l'origine du problème et aurait en fin de compte l'impression d'avoir affaire à un simulateur tant le comportement de la victime est sans logique.

Foudre

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 100 mètres
Durée : instantanée
Danse : 5 tours

L'Eclipsiste projette un immense jet d'électricité en direction d'une cible. Celle-ci peut tenter d'esquiver le tir comme s'il s'agissait d'une flèche ou d'un carreau. La foudre, si elle touche, fait 25 + 10 x MR points de dommages. Ces dommages ne sont pas réels (ils n'ont aucun effet sur un objet, par exemple) mais la cible est suffisamment convaincue du contraire pour en mourir. Comme dans le cas du sort "Eclats de glace", un mage qui serait capable de lancer le sort ne subirait aucun dommages, puisqu'il sait avoir affaire à une illusion.

Illusion complète

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée : à vue
Durée : 1 heure
Danse : 1 minute

Cette fois, le Mage atteint un tel niveau de maîtrise de ses illusions qu'il est capable de créer une image stable utilisant tous les sens en même temps. L'illusion possède une texture, une odeur, un goût, une couleur et émet des sons, à tel point que n'importe qui est persuadé que l'image ainsi créée à une existence propre. L'esprit en est tellement convaincu que la main s'arrête au contact de l'image pour effleurer sa texture plutôt que de traverser l'illusion. Toutefois, si quelqu'un est amené à toucher l'illusion de manière brusque et involontaire, il risque fortement de passer à travers et de ruiner les efforts du Mage. Avec un tel sort, l'Éclipsiste peut créer des images de 10 m3 sans aucun problème.

Parfaite connivence

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : un démon
Durée : instantanée
Danse : 5 tours

Aider par ce sort, le mage parvient à établir une connivence selon les termes de son choix, de manière à obtenir très exactement ce qu'il souhaite en payant le minimum de ce que pourrait accepter le démon pour un tel service. Cependant, si le démon ou un Advocatus Diaboli venait à savoir que ce sort a été employé afin d'obtenir la connivence, cela constituerait une cause de rupture, avec les conséquences habituelles, même si le prix a été payé.

Pont illusoire

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : à vue
Durée : 5 tours
Danse : 5 tours

Ce sort crée un pont illusoire. Celui-ci est franchissable par les personnes du choix de l'Eclipsiste. Ceux qu'il ne désire pas voir traverser son ouvrage seront soumis à l'illusion mais chuteront s'ils tentent de marcher sur le pont. On connaît des variations de ce sort qui créent des illusions de portes, de fosses garnies de pieux, de murs.

Prince

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : personnel
Durée : 15 minutes + 5 x MR minutes
Danse : 1 minute

Le mage adopte subitement l'apparence d'une personne majeure de la région, un de ces individus qui régentent la vie de centaines de personnes. Les interlocuteurs de l'Eclipsiste seront très impressionnés par son indubitable prestance et se montreront à la fois déférents et respectueux. Ce sort fait effet même sur les individus qui savent avoir affaire à un mage sous l'effet de ce sort. Il leur semblera simplement qu'il avait mal jugé l'Eclipsiste et qu'il est temps de rectifier cette erreur d'appréciation.

Projectile magique

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 100 mètres / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 2 tours
Spécial : pas d'esquive possible

Grâce à ce sort, le Danseur prend la forme d'une gerbe d'étincelles bleutées qui frappe sa cible à coup sûr. Le projectile inflige (MR x 5) + 10 points de dommages mais, contrairement à Sarbacane, il peut être bloqué par une armure.

Sommeil

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : 1 heure
Danse : 2 minutes

Le Danseur enchante la main de l'Éclipsiste qui peut ensuite endormir un individu qu'il touche pendant une heure environ. L'assoupissement provoqué est brutal et ne peut pas paraître naturel. De plus, lorsque la victime se réveillera, elle aura conscience d'avoir été endormi magiquement. Bien sûr, le dormeur peut parfaitement être réveillé par un bruit ou par quelqu'un, mais son sommeil est très profond.

Trompe-l'œil

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 1 kilomètre / 100 mètres de rayon
Durée : une semaine
Danse : 6 heures

L'Eclipsiste crée une illusion parfaite, de la taille et de la nature de son choix. La seule limite est qu'il doit en avoir déjà vu les éléments constitutifs. Les personnes qui y sont soumises sont persuadées d'avoir affaire à la réalité. Si un palais était créé par le biais de ce sort, par exemple, les gens qui le visiteraient seraient convaincus de l'avoir effectivement fait, de même que les éventuels témoins de leur incursion dans les murs illusoires verraient entrer ceux qui y pénètrent.

Créer un familier

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 animal
Durée : permanent / jusqu'à la mort de l'animal ou du mage
Danse : 6 heures

Ce sort transforme un animal normal (pas une excellence, par exemple) en familier. Cette créature n'a pas besoin d'être dressée, elle est désormais une créature extrêmement proche de l'Eclipsiste qui comprend instinctivement ce qu'elle pense. Mais la réciproque est vraie et la créature, même si elle reste très attachée à son nouveau maître, ne perd pas de vue ses intérêts, de sorte que celui-ci devra parfois lui monnayer ses services sous forme de menus cadeaux. Elle n'a pas non plus la moindre intention de risquer sa vie pour lui, de sorte qu'il faudra parfois la convaincre, voire l'acheter afin de bénéficier de ses services. Le Mage peut désormais utiliser ses sens et voir les yeux de son familier (jusqu'à ce que la distance qui les sépare soit trop grande, c'est à dire dépasse VOL de l'Eclipsiste x 100 mètres), entre autre. L'expérience d'un odorat très supérieur ou d'une vue anormalement perçante peut néanmoins être, dans les premiers temps, particulièrement déroutante. L'animal peut être de n'importe quelle taille, même si les créatures les plus petites ont souvent la préférence dans la mesure ou elles sont plus faciles à dissimuler. En dehors d'une certaine affection, il n'y a pas de lien particulier entre le familier et son maître. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

Combustion spontanée

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact
Durée : instantanée
Danse : 3 tours

Le mage touche la poitrine de la cible. Celle-ci est envahie d'une immense chaleur, qui devient rapidement insupportable. En deux tours, un évanouissement miséricordieux lui épargne le spectacle horrible de son corps brûlant de l'intérieur et se consumant rapidement en cendre. Contrairement à d'habitude, ce sort n'a rien d'une illusion et son origine est un mystère dans la mesure ou il ne correspond guère au répertoire habituel de l'Eclipse. Il n'existe aucune autre parade que d'empêcher le mage de toucher sa poitrine.

Invisibilité

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 25
Zone d'Effet : personnel ou contact
Durée : 10 minutes
Danse : 6 tours

Ce sort extrêmement puissant permet à l'Éclipsiste de rendre quelque chose invisible aux yeux de tous. Il peut s'agir de lui-même, d'un compagnon, d'un objet ou de tout autre chose qui n'excède pas sa propre corpulence. Lorsque c'est un individu qui est rendu invisible, il l'est bien sûr en même temps que ces vêtements et ses objets personnels. Dès lors qu'un être ou un objet invisible est touché par quelqu'un ou quelque chose, les effets du sort s'annulent instantanément. Il s'agit donc d'un sort de dissimulation et il est donc impossible de porter des coups à la discrétion de tous.

Illusion vraie

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 25
Portée : à vue
Durée : 30 minutes
Danse : 2 minutes

L'Éclipsiste est arrivé au summum de l'illusionnisme. Il est désormais capable de créer des images tellement réelles qu'elles sont capables d'infliger des dommages par autosuggestion. Le Mage est toujours limité à des illusions de l'ordre de 10 m3 mais il peut cette fois donner réellement corps à son image. S'il donne l'illusion de la présence d'une Licorne, celle-ci aura bel et bien la capacité de charger et de provoquer des dommages. La victime est tellement persuadée de l'existence réelle de l'image que son esprit commande au corps les blessures qu'il devrait recevoir. Le Mage ne peut créer des illusions que de choses qu'il a déjà vues.

Marionnette aveugle

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : 1 an
Danse : 1 jours

Une fois sous la coupe de cet enchantement, la cible agit selon les désirs du mage. Celui-ci peut lui dire de faire n'importe quoi tant que cela ne met pas directement en danger la vie de la victime du sort. Le plus beau avec cet effet magique est que la cible est persuadée d'avoir agi de son propre chef et n'a aucune conscience d'être sous l'influence de qui que ce soit, au point de ne plus percevoir l'existence du mage, qu'elle ne voit tout simplement plus. Si on attire son attention sur cet étrange conseiller qui lui susurre des ordres à l'oreille, elle le prendra pour un serviteur ou pour toute autre personne sans importance et niera avoir reçu la moindre instruction de sa part.

Phénix

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : à vue / toute personne en vue
Durée : instantanée
Danse : 10 tours

L'Eclipsiste semble appeler un énorme oiseau de feu qui s'abat instantanément, suivi par une longue traînée de flammes, sur toutes les cibles que lui désigne le mage, en quelques fantastiques bonds. Les victimes encaissent 30 points de dommages illusoires et sont la proie d'un feu de POT 15. Celui-ci s'éteindra avec la vie de la cible. Comme d'habitude, ces dommages ne peuvent affecter la matière et un mage qui serait capable de lancer le Phénix ne subirait rien de la part de l'oiseau, si ce n'est un merveilleux spectacle pyrotechnique.

Prison magique

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : 100 mètres / un carré de 10 x 10 mètres
Durée : 1 heure
Danse : 2 tours

Les étincelles s'assemblent en une cage aux barreaux étincelants et crépitants d'énergie. Quoique cela ne fasse aucun dommage réel, les toucher provoque une vive douleur. Il est donc particulièrement difficile de s'en évader, sinon en dissipant le sort ou par un autre moyen magique.

Résurrection Eclipsiste

Obédience : Eclipsiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 mort
Durée : permanent
Danse : 1 minute

L'Eclipsiste réinsuffle la vie dans un corps de moins d'un mois (cette durée peut diminuer si les conditions ne se prêtent pas à une bonne conservation du cadavre). Cependant, c'est un nouvel individu qui l'habite désormais. Il est guéri de toutes les blessures qui pourraient le tuer, ce qui peut signifier qu'il peut demeurer dans le coma. Le nouvel être ne sait absolument pas ni ce qu'il fait là où il se trouve, ni qui il est. C'est un amnésique complet, qui conserve tout de même de son ancienne vie la capacité de parler la langue du mort dont le corps a été investi et peut se débrouiller tant bien que mal dans la société dont il est originaire. Si le mort était un Inspiré, il aura une Flamme mais il devra la développer depuis le début, comme s'il venait de la recevoir.

I ndex

Alarme magique 6
Altérer l'apparence 6
Amour 10
Aveugler 7
Bruit 2
Bruit maudit 10
Combustion spontanée 14
Créer un familier 14
Écho illusoire 2
Eclats de glace 7
Fausse monnaie 2
Fausse mort 3
Fausse piste 3
Folie 11
Force accrue 3
Foudre 11
Grand maître 7
Halo lumineux 4
Illusion complète 11
Illusion vraie 15
Invisibilité 15
Jeux de lumière 4
Les huit pas de l'araignée 8
Lire les pensées 8
Marionnette aveugle 15
Monture fantôme 8
Objet 9
Ouverture 9
Pacotille 4
Parfaite connivence 12
Phénix 16
Pont illusoire 12
Prince 12
Prison magique 16
Projectile magique 13
Reflet illusoire 9
Résurrection Eclipsiste 16
Sarbacane 10
Saut 5
Sommeil 13
Trompe-l'œil 13
Verrouiller 5
Vision floue 5
Voir à travers un mur 6


Les Sorts Obscurantistes



Les Sorts Obscurantistes

Brûlure

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 être vivant
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

L'Obscurantiste projette une nuée d'étincelle en direction de sa victime. Chacune d'entre elle occasionne, au contact de la peau, une petite brûlure. Il suffit donc, pour s'en protéger, de se couvrir. Ces brûlures font MR points de dommages.

Cécité

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : 24 heures
Danse : 1 tour

Spécial : Danseur immobilisé jusqu'à la fin du tour suivant
L'Obscurantiste fige les paupières de son Danseur part des mouvements simples et rapides. La victime ferme les yeux dans un cri d'agonie et ne pourra les rouvrir que le lendemain à la même heure. Cependant, le Danseur subit la même punition jusqu'à la fin du tour. Pendant cette période, il ne peut pas danser.

Crachat d'acide

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : personnel
Durée : 1 + MR tir(s)
Danse : 5 tours

Le mage obtient la capacité de cracher de l'acide. Cette capacité demeure tant qu'il n'a pas effectuer le nombre de tirs déterminé par la MR du sort. Le tir s'effectue sous la compétence Arme : cracher. Les caractéristiques de cette étrange arme sont les suivantes : Init : +2, Att. +1, Dom : acide de POT 5, Portée : FOR mètres.

Douleur mineure

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : 5 tours
Danse : 1 tour

Ce sort génère une grande douleur chez la cible. Le mage est maître de l'endroit ou elle se manifeste. Cette douleur n'a pas d'effet physique, sinon d'occasionner un malus de -2 à toutes les actions de la victime, -4 pour celles qui font entrer en cause la zone ciblée.

Jeu de ténèbres

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Zone d'Effet : 10 mètres de rayon autour du Mage
Durée : 5 minutes
Danse : 2 tours

L'Obscurantiste parvient à évoquer les plus grandes peurs de son Danseur par une danse funèbre. De ce fait, il devient capable de manipuler les ombres autour de lui et de les déplacer ou de les intensifier à sa guise. Il ne peut pas encore plonger une pièce dans le noir le plus total mais il peut créer des ombres chinoises et noircir l'ambiance des lieux.

Nuée de vermine

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : 20 mètres
Durée : permanent
Danse : 3 tours

Les étincelles qui sont projetées en tous sens par le Danseur se transforment chacune en un insecte déplaisant : ver de viande, mouche, cafard, scolopendre, papillon de nuit, guêpe, moustique... qui assaille immédiatement tout ce qui vit dans un rayon de vingt mètres, le mage lanceur du sort y compris. Cela n'a pas d'autre effet technique que de générer une intense répugnance et de créer, si c'est possible, des colonies de ces immondes créatures dans les lieux propices à leur installation.

Percer les ténèbres

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée : personnel
Durée : 1 heure
Danse : 1 tour

Son contrôle des ténèbres donne au Mage la capacité de voir dans l'obscurité la plus totale comme en plein jour. Durant toute la durée de ce sort, les étincelles créées par le Danseur imprègnent l'Obscurantiste d'une lueur rouge incandescente qui possède la fâcheuse particularité de se voir de loin dans l'obscurité.

Ténèbres

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / une sphère de 10 mètres de rayon
Durée : 5 minutes
Danse : 10 tours

Ce sort crée une zone de complète opacité, dans laquelle aucune lumière ne pénètre ni ne sort. On y agit avec un malus de -10, y compris l'Obscurantiste. Il est impossible d'y distinguer quoi que ce soit. Les démons ne sont pas affectés par cette zone, sinon qu'ils s'y sentent plutôt à l'aise.

Touché ardent

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour

Grâce à ce sort, le Mage est capable de toucher quelqu'un de sa main et de lui infliger une brûlure profonde. Le Touché ardent à un potentiel de MR+5 et est régi par les règles normales de dommages dus au feu. Pour exécuter ce sort, l'Obscurantiste doit avoir la main nue au risque d'enflammer son gant s'il en possède un.

Aide démoniaque

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / un démon
Durée : 1 heure
Danse : 10 tours

L'Obscurantiste devient une personne émminement interessante pour les démon. En sa présence et tant qu'il les regarde, leur Densité est augmentée de 5 + MR du sort, tandis que leur Opacité est majorée d'un point. Les démons sont " en confiance " sous ce regard amical et seront peut-être un peu moins enclin à tenter de flouer le mage... Mais rien n'est moins sûr.

Bouclier personnel

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Zone d'Effet : personnel
Durée : 2 minutes
Danse : 1 tour

Attaché par un solide lien à son maître, le Danseur effectue de petits mouvements discrets et saccadés autour de l'Obscurantiste afin de générer des étincelles qui prennent la forme d'un bouclier d'ombre. Cet effet ne protège que contre les attaques de face et possède une protection de 6. Le bouclier permet de réduire les dommages magiques tout aussi bien que les dommages normaux.

Douleur majeure

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une personne
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Dans une partie du corps de la cible au choix du mage, une très intense douleur se fait ressentir. Pour le reste du tour, la victime est incapable de se servir de la zone en question et doit immédiatement faire un jet de VOL contre DIF 20. En cas d'échec, elle s'évanouit. Dans tous les cas, jusqu'à la fin de la confrontation avec l'Obscurantiste responsable, elle subit un maluis de 4 sur toutes ses actions à la simple idée de pouvoir de nouveau ressentir ce qu'il lui a infligé.

Écouter les murs

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée : spécial
Durée : 1 heure
Danse : 5 minutes

En mettant son Danseur en résonance avec les murs d'une pièce, l'Obscurantiste parvient à leur prêter une étrange faculté. Pendant une heure, ils seront capables d'enregistrer tous les sons émis dans la pièce et pourront les restituer au Mage. Toutefois, l'information est loin d'être fiable et le flot informe que restituent les murs ne respecte aucune règle. Une conversation peut être restituée après une autre alors qu'elle aura été enregistrée précédemment etc.

Haine

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 heure
Danse : 1 minute

La cible du sort est envahie d'une haine intense et irrationnelle envers un objet au choix de l'Obscurantiste. Suivant sa nature, elle pourra aussi bien tenter de se maîtriser qu'attaquer franchement. Dans tous les cas, elle doit réussir un jet de VOL contre DIF 10 tant qu'elle est en présence de la cible de son ire ou tout faire pour lui nuire. La victime peut être consciente que la haine qu'elle ressent n'est pas naturelle dans la mesure ou il n'y a aucune raisons ui la motive. Cependant, il faut qu'elle prenne le temps d'analyser ses sentiments et cela n'a, de plus, aucune incidence sur la profondeur de ceux-ci.

Inspirer la crainte

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 10 minutes
Danse : 1 tour

L'Obscurantiste est désormais animé d'un charisme hors du commun à connotation malsaine. On le respecte et il impressionne mais c'est plus par crainte que par admiration. Le Mage bénéficie d'un bonus de MR+3 à tous ses jets de charisme ou de commandement.

Insuffler la terreur

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : 10 minutes
Danse : 1 tour

Le Danseur de l'Obscurantiste communique empathiquement sa peur à une personne de son entourage proche. Celui-ci, s'il rate son jet de résistance, n'est plus capable de combattre ou de faire preuve du moindre courage. Il ne fuit pas le Mage en particulier, mais plutôt une sensation de peur qui l'envahit et qui le pousse inconsciemment à partir loin de la vue de l'Obscurantiste.

Jet de flamme

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : cône de 10 mètres de long sur deux de large
Durée : instantané
Danse : 5 tours

L'Obscurantiste concentre en ces mains les étincelles générées par son danseur. Au bout du cinquième tour, il les relâche brusquement, créant devant lui un grand jet de flammes. Cette fournaise affecte les dimensions d'un cône et touche toutes les cibles prises dans son aire d'effet. Le feu à un Pot de 15 et peut se communiquer à toutes les matières inflammables.

Mal du danseur

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : 5 minutes
Danse : 4 tours

Cette danse démoniaque est bel et bien un combat direct et émotionnel entre deux Danseurs. Le Danseur cible, sans défense, voit son Bonus d'Emprise diminué de MR+1 points et son Empathie de MR+1 points pendant toute la durée du sort. Le Bonus d'Emprise peut devenir négatif et toute modification est bien sûr reportée sur le POT d'Emprise du Mage adverse.

Provoquer la douleur

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 5 tours
Danse : 1 tour

Cette Danse perverse permet à l'Obscurantiste, par l'intermédiaire de son Danseur, d'infliger une douleur intense à sa cible. Celle-ci ne s'accompagnera de la perte d'aucun point de vie mais la victime se verra infliger un malus équivalent à une blessure grave (-2) à tous ses jets de dès pendant toute la durée du sort.

Puissance

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Zone d'Effet : personnel
Durée : 15 minutes
Danse : 2 tours

Ce sort permet à l'Obscurantiste de doper ses capacités physiques pendant une courte période. Ses caractéristiques RES et FOR sont augmentées de 2 points pendant 15 minutes.

Réduire

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 5 mètres / une cible
Durée : 1 heure
Danse : 15 tours

La cible du sort se met à rapetisser. Elle perd à la fois en taille et en poids en quelques secondes. En terme technique, sa TAI baisse d'1 point + 1 par 5 points de MR obtenus au cours du lancement du sort. Cela fait aussi diminuer sa FOR et sa RES jusque dans les normes des créatures qui ont ses nouvelles dimensions. Si la TAI chute en dessous de -3, la victime peut même être écrasée comme un insecte... dont elle a la stature.

Repousser la vie

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : à vue / tout ce qui vit
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour

Le regard de l'Obscurantiste devient rouge, comme ensanglanté. Il est impossible de le soutenir et le simple fait de le sentir se poser sur soi réclame un jet de VOL contre DIF 20 pour ne pas s'enfuir. Les animaux ne s'y essaient même pas et fuient à vue, même les plantes s'écartent imperceptiblement de la route du mage. Les démons et les créatures du Masque ne sont pas incommodées le moins du monde, ils trouvent même un charme soudain et mystérieux à l'Obscurantiste.

Souffle enflammé

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 10 m / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour

Par des mouvements grotesques et peu subtils, le Danseur produit un fin jet de flamme semblant sortir de la bouche de l'Obscurantiste. Le souffle, qui peut atteindre une cible à 10 m, à un potentiel de feu de MR+15. Il est possible de l'esquiver et on peut tenter de le parer avec un bouclier.

Ténèbres maudites

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : permanent
Danse : 1 jour

LA victime de ce sort voit la luminosité baisser progressivement autour d'elle. Petit à petit, en un mois, son monde devient crépusculaire, puis nocturne au bout d'un an jusqu'à n'être plus que ténèbres au bout de trois ans. La victime est au cœur d'une sphère de ténèbres d'un diamètre sans cesse croissant : au début la baisse de luminosité n'affectait que quelques centimètres autour d'elle, puis ce fut un mètre, jusqu'à pouvoir englober un rayon d'une centaine de mètres, à la fin. Elle ne peut rien faire pour enrayer la progression de cette malédiction, mais ses jets de Démonologie se voient octroyer un bonus de 2, 5 lorsque la phase finale est intervenue.

Adieux

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : personnel
Durée : instantané
Danse : 1 tour

L'obscurantiste tue son Danseur et disparaît. Il est instantanément téléporté dans le lieu de son choix à condition qu'il y ait déjà répandu le sang de la créature qu'il vient d'abattre. Il n'y a pas de limite de portée et le sort fonctionne toujours. Si quelque chose occupe l'espace prévu pour la réapparition du mage, celui-ci se matérialisera à coté ou au-dessus de l'obstacle, voire le déplacera si c'est possible.

Coup critique

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible
Durée : permanent
Danse : 5 tours

La cible est immédiatement victime d'une blessure critique (elle ne perd pas de PdV). La gravité en est déterminée non pas en tirant au hasard mais en lisant les effets au hauteur du chiffre de la MR du sort (une MR de 5 occasionne l'effet numéro 5 dans la table choisie ; une MR supérieure à 10 inflige un effet au choix de l'Obscurantiste). La table est au choix de l'Obscurantiste. Les conséquences s'appliquent exactement comme si ce coup critique avait été infligé et l'horrible blessure apparaît immédiatement sur la victime.

Détruire l'esprit

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : permanent
Danse : 1 minute

Les étincelles nées de la danse informe du Danseur vont frapper le front de la victime. Celle-ci voit une partie de son esprit remplacée par un agrégat de sensations douloureuses, d'impressions répugnantes et d'idées absurdes ou malsaines. Si la cible réussit un jet de VOL contre DIF 25, elle perd l'usage d'une compétence, qui devra être réapprise depuis le départ. Si elle le rate, le sort attaque les fondements même de son Esprit. Elle perd alors 1 point dans l'une des caractéristiques dépendantes de l'Esprit, plus un point par 5 points de MR obtenus en laçant le sort. Si une de ces caractéristiques devait tomber à 0 de cette manière, la victime est transformée en légume.

Dissimulation

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Zone d'Effet : personnel
Durée : 5 minutes
Danse : 3 tours

L'Obscurantiste atteint un tel niveau de domination des ténèbres qu'il est désormais capable de se fondre dans une ombre afin de se dissimuler aux yeux de tous. En termes de règle, il devient tout simplement invisible. Pour cela, il est nécessaire que l'ombre choisie soit au moins du même gabarit que le Mage. Ce sort très puissant comporte toutefois un risque énorme : si l'ombre se dissipe alors que l'Obscurantiste est encore à l'intérieur il est piégé. Dans ce cas, le seul moyen de s'en sortir est de rejoindre les Abysses et de convaincre un démon de le laisser remonter avec lui. A utiliser avec parcimonie par l'EG...

Émotion exacerbée

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 10 minutes
Danse : 3 tours

En ciblant un individu, l'Obscurantiste est capable de faire ressortir son émotion négative principale et de l'amplifier à l'extrême. Le Mage ne peut pas connaître à l'avance l'émotion concernée et doit accomplir son sort en aveugle. Une veuve épleurée pourra aller jusqu'au suicide alors qu'un homme en colère en viendra facilement aux mains.

Esclavage mental

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : une cible
Durée : 1 jour
Danse : 1 jour

Pour jeter ce sort, il faut disposer d'une mèche de cheveux de la cible. Celle-ci, sous l'influence de cet effet magique, n'est plus maîtresse de ses émotions. Le mage ne peut lui dicter sa conduite, mais il peut en revanche lui faire ressentir à n'importe quel moment les émotions de son choix. Il peut choisir qu'elle soit envahie de désespoir ou d'intense désir sexuel. A moins qu'il ne suive sa victime, l'Obscurantiste n'a aucun moyen de savoir ce qu'elle fait et agit donc au hasard ou en fonction des informations dont il dispose. Mais dans ce milieu particulier, on considère que "programmer" des émotions aussi violentes que possibles au hasard est une marque d'un certain goût... Ce sort ne connaît aucune limite de distance et ne peut être nterrompu qu'en détruisant la mèche de cheveux ou par un moyen magique.

Malédiction du danseur

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : une cible
Durée : 1 heure
Danse : 15 tours

Ce prodige d'ignominie inflige tout simplement à la cible les tourments qu'endure un Danseur. Pour pouvoir jeter ce sort, il faut disposer d'une pièce de tissus provenant d'un des vêtements de la victime, dont on se servira pour habiller le Danseur chargé de "transmettre". Les blessures qu'on lui infligera apparaîtront sur le corps de la cibles, si on l'enferme, elle aura l'impression de l'être, si on le tue, elle mourra. Mais peu de mortel sont capables de seulement résister à la quantité de douleur que supporte un Danseur. Si l'Obscurantiste le désire, il peut tenter de faire mourir sa victime par ce biais. Celle-ci doit réussir un jet de RES contre DIF 15. En cas d'échec, elle meurt dans d'une crise cardiaque, tant la souffrance est intense.

Pluie acide

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / 10 m²
Durée : instantanée
Danse : 3 tours

Ce sort très puissant permet de transformer une pluie banale en véritable pluie acide capable d'occasionner d'importants dommages à toute personne située dans la zone d'effet ciblée par l'Obscurantiste. Chaque personne présente dans la zone d'effet subit une attaque d'acide de potentiel 10.

Pyrokinésie

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 50 m / 1 cible
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Cette danse étrange et frénétique permet à l'Obscurantiste, par l'intermédiaire de son Danseur, de générer spontanément un feu sur toute matière combustible. Il peut aussi bien s'agir des vêtements d'un individu gênant que d'une cabane en bois. Le feu est de potentiel 10 et il suit les règles normales de propagation.

Sphère enflammée

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 20
Portée / Zone d'Effet : 100 mètres / spécial
Durée : instantanée
Danse : 6 tours

Le Danseur prend la forme d'une boule de feu bleutée et extrêmement lumineuse, capable de fondre sur sa victime à une vitesse prodigieuse. Mesurant environ un mètre de diamètre, elle est capable de toucher plusieurs cibles en même temps si celles-ci sont très proches. Quoi qu'il arrive, la sphère n'arrêtera pas sa course tant qu'elle n'aura pas parcouru les 100 mètres de portée avec toutes les implications imaginables. La Sphère enflammée possède un potentiel de feu de MR+20.

Vague d'effroi

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : à vue / jusqu'à 50 personnes
Durée : 1 heure
Danse : 10 tours

La Vague d'effroi est une danse compliquée et très éprouvante pour le Danseur. Celui-ci doit communiquer empathiquement avec l'esprit de toutes les cibles du sort. Toutefois, si le sort réussit, toutes les personnes ciblées seront victimes d'une peur insoutenable qui les pousse à fuir inconsciemment la présence du Mage. Ils sont malgré tout incapable de définir ce qui cause cette violente terreur.

Créer un familier

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 être vivant
Durée : permanent / jusqu'à la mort de l'être ou du mage
Danse : 1 jour

Ce sort transforme n'importe quel être vivant en un familier du mage. Ce peut tout à fait être un homme ou un saisonin. Pour le lancer, il faut mettre à mort son Danseur, dont le sang doit être mélangé à celui de la victime. Celle-ci devient alors une simple extension de la volonté du mage. Elle lui obéira en tout, sans poser aucune question, au mieux de ses capacités. L'Obscurantiste a désormais accès à ses sens et peut la diriger à distance (jusqu'à VOL kilomètres) au prix d'un simple effort de concentration. On ne peut malheureusement avoir qu'un seul familier à la fois.

Evanouir

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 être vivant
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Ce sort inflige la plus terrible douleur qui soit à la cible. Celle-ci ne pourrait être décrite et n'est pas spécialement localisée. La victime doit faire un jet de VOL contre DIF 25. En cas d'échec, elle meurt, terrassée par la souffrance. En cas de réussite, elle s'évanouit pour les 10 prochaines minutes.

Lieu sûr

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée : personnel
Durée : instantanée
Danse : 1 minute

Ce sort très puissant permet à l'Obscurantiste de se télétransporter vers une autre destination. Celle-ci devra être déterminée avant la partie par le joueur d'un commun accord avec l'Éminence Grise. Elle doit représenter le lieu le plus cher aux yeux du Mage et l'endroit où il se sent le plus en sécurité. Au début de chaque séance de jeu, cet endroit peut être redéfini en accord avec cette règle pour refléter les changements qui ont pu intervenir entre-temps dans la vie du Mage.

Piège à démon

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / une zone de 400 m²
Durée : jusqu'à déclenchement du piège
Danse : 5 minutes

Grâces à ce sort, il est possible de dissimuler dans un lieu des pièges à démons. Il s'agit d'une sorte de minuscule parcelle de ténèbres, généralement dissimulée derrière un lambris, un tableau ou tout autre lieu susceptible de ne pas recevoir beaucoup de lumière. Il suffit alors au mage de refaire le rituel dans le lieu de son choix pour pouvoir faire passer un démon d'une zone de ténèbres à l'autre. Ce démon peut s'en extraire ou simplement espionner la pièce, attaquer ou se dissimuler, comme l'Obscurantiste le désire et suivant ce que la connivence lui permet.

Portail

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Zone d'Effet : personnel
Durée : instantanée
Danse : 1 heure

Ce sort ultime permet de se fondre dans une ombre et de rejoindre les Abysses. L'Obscurantiste est alors en mesure de ressortir de lui-même par une autre ombre à n'importe quel autre endroit de l'Harmonde. Contrairement à Lieu sûr, cet endroit est à l'entière discrétion du Mage à la seule condition qu'il s'y soit déjà rendu physiquement. Comme pour Dissimulation, si l'ombre d'arrivée est dissipée ou n'existe plus alors que l'obscurantiste tente d'en sortir, il se retrouve piégé dans les Abysses et n'a plus qu'à espérer la bienveillance d'un démon afin d'en ressortir.

Résurrection obscurantiste

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 mort
Durée : VOL du mort heures / permanent
Danse : 1 tour

Ce sort anime un cadavre dans une hideuse parodie de vie. L'âme de son ancien possesseur y est artificiellement rattachée et n'y demeurera que quelques heures si les soins appropriés ne sont apportés à son corps. Si on le soigne, le mort reprendra le cours normal de son existence, avec cependant l'impression persistante de vivre un cauchemar éveillé. Ce sort fonctionne tout à fait sur un Inspiré.

Sculpter un corps

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 être vivant
Durée : permanent
Danse : 1 heure

Il vaut mieux immobilise la victime du sort, car elle est rarement consentante, encore que quelques exemples existent... Il faut aussi disposer de matériel de chirurgie. Le Danseur est utilisé de manière à ce que des étincelles tombent en continu dans le lieu ou "l'opération" va être pratiquée de manière à ce qu'elles soient la seule source de lumière. Ce sort permet alors de transformer un corps : la chair peut en être tailladées, recollée ailleurs, les os arrachés et fixés dans une autre position ou à un endroit inattendu... Il n'y a de limite que l'imagination du mage et la résistance de la victime. En effet, elle encaisse 1 point de dégâts à chaque fois que quelque chose lui est arraché et un autre lorsque cela lui est recollé.

Voler la vie

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : un danseur
Durée : permanent
Danse : 1 tour

Ce sort est l'un des rares qui permettent à un Obscurantiste de faire des soins. Il tue son Danseur et la cible du sort récupère instantanément tous les PdV qu'elle a perdu, plus un, qui augmente définitivement son maximum de PdV d'un point. Ce sort ne guérit pas les blessures critiques, pas plus qu'il n'arrête les hémorragies.

Marionnette folle

Obédience : Obscurantiste
Seuil : 25
Portée / Zone d'Effet : une cible
Durée : un ordre
Danse : 1 jour

Pour jeter ce sort, il faut disposer d'un texte écrit de la main de la victime. Le danseur en suit les contours et grave en surimpression le texte d'un ordre unique. Cet ordre peut être de toute nature, très général ou au contraire soigneusement détaillé, outrageusement vague ou très précis. L'esprit de la cible va alors se mettre à sombrer dans la folie, discrètement, jusqu'au moment ou son état mental lui suggérera d'accomplir l'ordre en question. Ce sort, utilisé notamment contre le général Amrod pendant la campagne de Rochronde, est imparable. Il est extrêmement difficile de savoir que l'on en est la victime, de sorte que peu de personnes peuvent s'enorgueillir d'avoir échappé à son influence aliénante.

I ndex

Adieux 10
Aide démoniaque 5
Bouclier personnel 5
Brûlure 2
Cécité 2
Coup critique 10
Crachat d'acide 2
Créer un familier 13
Détruire l'esprit 10
Dissimulation 11
Douleur majeure 5
Douleur mineure 3
Écouter les murs 6
Émotion exacerbée 11
Esclavage mental 11
Evanouir 14
Haine 6
Inspirer la crainte 6
Insuffler la terreur 7
Jet de flamme 7
Jeu de ténèbres 3
Lieu sûr 14
Mal du Danseur 7
Malédiction du Danseur 12
Marionnette folle 16
Nuée de Vermine 3
Percer les ténèbres 4
Piège à démon 14
Pluie acide 12
Portail 15
Provoquer la douleur 8
Puissance 8
Pyrokinésie 12
Réduire 8
Repousser la vie 9
Résurrection Obscurantiste 15
Sculpter un corps 15
Souffle Enflammé 9
Sphère enflammée 13
Ténèbres 4
Ténèbres maudites 9
Touché ardent 4
Vague d'effroi 13
Voler la vie 16

La magie du Brûleur

Flammèche
Seuil : 10
Durée : six heures
Portée : 3 mètres
Danse : 1 tour
En faisant effectuer à son danseur une danse autour d'un tas de bois, le mage crée une petite flambée comparable à un feu de camp. Ainsi, on peut allumer par ce procédé torches, feux de camps etc.… En outre, ce feu magique de faible potentiel éclairera pendant six heures et résistera à la pluie et au vent. On ne peut en aucun cas déclencher un incendie par ce procédé.

Crématorium mineur :
Seuil : 10
Durée : instantanée
Portée : Perception (mètres) du mage
Danse : 1 tour
Le danseur chorégraphie autour du mage, puis saute dans la main de celui-ci. Dès cet instant une petite boule de feu se matérialise dans la main du magicien qui la propulse sur sa cible, créant ainsi des dégâts de 5 + MR/2 (arrondi à l'inférieur). Le feu est une pure illusion et donc disparaît une fois la cible atteinte.

Forge souveraine :
Seuil : 10
Durée : MR (minutes)
Portée : contact
Danse : 1 tour
Le mage prend l'arme de son choix en main et son danseur effectue de petits mouvements sur celle-ci. La lame devient orangée et paraît dégager une légère fumée à l'odeur âpre. Un bonus de +1 aux dégâts est conféré à cette arme pour une durée de MR minutes. On ne peut cumuler l'effet de ce sort. Enfin ce sortilège de très faible ampleur ne peut enchanter une arme d'une taille supérieure à +1.

Haranguer les guerriers :
Seuil : 10
Durée : 2 minutes
Portée : voix du mage
Danse : 3 tours
Pendant que le mage procède à un discours enflammé, le danseur exécute une sarabande étrange, couplée de sauts et de roulades. Ce charme confère un bonus de +2 à la volonté des guerriers visés, qui n'éprouvent plus la peur d'aller combattre. Les cibles ne sont pour autant pas aux ordres du mage, et une bataille à 200 contre 10000 est une cause perdue d'avance.

Le charisme du volcan :
Seuil : 10
Durée : 5 tours
Portée : MR (cibles)
Danse : 1 tour
Le mage désire ici impressionner et s'imposer. Grâce à une série de gestes secs du danseur, la voie du mage devient plus grave et forte, ses traits plus marqués et froids ; il dispose alors d'un bonus égal à sa flamme en charisme. Ce charme mineur ne permet pas de terroriser les cibles, mais seulement de les pousser à une écoute attentive.

Protection de l'arme :
Seuil : 10
Durée : 24 heures
Portée : au contact
Danse : 5 tours
L'arme du brûleur est protégée par une action du danseur pour l'espace d'une journée. L'arme ainsi protégée infligera 5 points de dégâts à quiconque désirant s'en emparer. Par ailleurs, ce sort n'exclu pas la possibilité de couvrir l'arme de tissu ou autre, mais cette solution aura une utilité à très court terme…

Troubler l'esprit :
Seuil : 10
Durée : 5 tours
Portée : 10 mètres
Danse : 1 tour
En exécutant de petits gestes en direction de la cible, le danseur permet au mage de se lier spirituellement avec elle. La cible, durant les 5 tours suivant le sort aura un malus de 5, pour toutes ses actions, qu'elles soient physiques ou non, entreprises à l'égard du mage. Ce sort ne fonctionne pas sur un inspiré, et le tenter sur un individu détenant une flamme noire, risquerait fort de compromettre le mage (en ce cas le seuil est de 20).

Créer la lumière :
Seuil : 10
Durée : MR (minutes)
Portée : 5 mètres
Danse : 1 tour
Par ce sortilège, le danseur confère au mage la possibilité d'élever fortement la luminosité (sans que celle-ci ne soit aveuglante) dans un cercle de 5 mètres de diamètre dont le magicien est le centre. En extérieur, ce sort ne fonctionne pas si le jour est à son apogée.

Déformation du visage :
Seuil : 15
Durée : 5 (minutes)
Portée : soi-même
Danse : 3 tours
Par ce sort très pratique et judicieux, le visage du mage devient parfaitement flou, ce qui lui permet de ne pas être reconnu. Le danseur effectue de petites cabrioles sur le visage du mage afin que le charme prenne effet. Ce sort n'est en aucun cas un atout de furtivité, de même qu'il n'est d'aucune utilité sur les mages brûlistes. Il permet seulement de ne pas être reconnu.

Zone de chaleur :
Seuil : 15
Durée : MR (heures)
Portée : 15 mètres
Danse : 3 minutes
Ce sortilège permet au magicien d'augmenter la température de 20°C dans une zone correspondante à un cercle de 15 mètres de diamètre. Ainsi passer la nuit dans une région où l'hiver est très rigoureux, sera, par cela, beaucoup plus agréable.

Aveuglement de l'ennemi :
Seuil : 15
Durée : 3 tours
Portée : 25 mètres
Danse : 2 tours
Le danseur lève les bras et dégage une intense lumière. Toutes les personnes faisant front au danseur subissent un malus de 5 pour les trois prochains tours, tant ils sont aveuglés. Ce sort est tout à fait cumulable et le mage peut le relancer à sa guise sur les mêmes cibles.

Immunité au feu mineure:
Seuil : 15
Durée : 15 minutes
Portée : soi-même
Danse : 2 tours
Le danseur, par une profonde empathie, protège le mage des feux jusqu'à un potentiel de 12. Dès lors le magicien peut traverser des sources de feu sans encaisser les blessures et les désagréments inhérents à ceux-ci. En outre, il ne protège pas du tout pour des flammes d'un potentiel supérieur.

Les reflets de la peur :
Seuil : 15
Durée : instantanée
Portée : 5 mètres
Danse : 1 tour
Pour ce faire, le mage doit disposer d'une source de feu proche de lui (torche, feu de camp…). Le danseur, à l'instar d'un sioux effectue une rotation saccadée autour de cette source. Une sorte de visage démonique apparaît et s'approche de la cible en la fixant droit dans les yeux. Il lui fait entre apercevoir une partie des enfers et les souffrances qui en incombent. Un jet de volonté Difficulté égale à la MR du mage est nécessaire pour ne pas être pris d'une irrésistible envie de fuir… Ce sort ne peut agir sur un individu portant une flamme noire, et la difficulté pour tout autre inspiré est divisée de moitié.

Répercuter la blessure :
Seuil : 15
Durée : instantanée
Portée : à vue
Danse : 1 tour
Lorsqu'un individu, quel qu'il soit, encaisse une blessure critique, le mage peut choisir de se l'approprier en la transformant en blessure grave uniquement. Pour cela le danseur canalise son attention sur la blessure et trace de ses mains la nouvelle direction que celle-ci doit prendre.

Sauver de la noyade :
Seuil : 15
Durée : permanente
Portée : au contact
Danse : 1 minute
Le danseur décrit des cercles lents autour d'une personne noyée depuis moins de 5 minutes. Le magicien exerce alors une imposition de ses mains sur la poitrine de la cible, qui irradie sous un éclat blanchâtre et intense. Cette lumière absorbe et évacue l'eau qui s'est introduite dans les poumons de la cible.

La langue véloce :
Seuil : 15
Durée : fin de la scène
Portée : soi-même
Danse : 1 tour
Le danseur saute au visage du magicien puis se laisse doucement glisser vers le sol. Celui-ci devient alors beaucoup plus convaincant et baratineur. Il bénéficie alors d'un bonus de 5 en éloquence et de 10 en baratin, et ce jusqu'à la fin de la scène.

Cautérisation :
Seuil : 15
Durée : instantané
Portée : contact
Danse : 1 minute
Par une danse lente et majestueuse, le danseur donne la possibilité au mage de cautériser une blessure hémorragique et de rendre à la cible MR/2 (arrondi à l'inférieur) points de vie. Mais après ce sort, aucun jet de soin ne peut être effectué, il faut donc s'en remettre à la guérison naturelle.

L'arc des vents et du feu :
Seuil : 20
Durée : instantanée
Portée : 150 mètres
Danse : 2 tours
Le danseur saute dans la main du mage et exécute de petits sauts sur les doigts de celui-ci. Un arc de feu apparaît alors dans ses mains. Pour toucher sa cible, il effectue un jet de tir + archerie pour une difficulté de 20 quelque soit la portée (inférieure ou égale à 150 mètres). Le projectile n'inflige strictement aucun dégât physique, mais la cible subi une pénalité égale à la volonté du mage sur tous ses jets pour une durée de MR tours.

Pyromanie extrême :
Seuil : 20
Durée : /
Portée : au contact
Danse : 5 tours
Le danseur regarde avec acharnement un bâtiment ou un objet puis saute dans la main du mage. Ce dernier peut alors toucher n'importe quel objet ou bâtiment, qui prendra feu en trois points (au choix du mage), sous peu qu'il soit composé d'au moins 25% de bois. Ce sort ne fonctionne pas sur l'architecture ésotérique, ni même sur les objets magiques, mais jusqu'à destruction du bâtiment ou extinction de l'incendie. A titre d'exemple, un château est généralement composé de 20% de bois, une caserne 30%, une maison de campagne 50 à 100%, un arc 98% etc.

Destruction de l'armure :
Seuil : 20
Durée : instantanée et définitive
Portée : 50 mètres
Danse : 3 tours
Ce charme permet de mettre un adversaire à nu. En effet, un éclair est propulsé des yeux du mage, et la cible voit son armure voler en éclats (métal) alors même qu'il subi des dégâts égaux à la MR du brûliste. L'armure est désormais inutilisable et irréparable. Ce sort ne fonctionne pas sur les armures magiques, ni celles en cuir.

Destruction de l'arme :
Seuil : 20
Durée : instantanée et définitive
Portée : 50 mètres
Danse : 3 tours
Par le même procédé que destruction de l'armure, le mage détruit l'arme de la cible de façon définitive. L'arme se met à chauffer pour atteindre une température telle, qu'elle fond sans autre forme de procès. Ce procédé ne fonctionne pas sur les armes magiques, ni même sur les armes en bois. Sur une arme mixte (bois/métal), seule la partie métallique subira ce désagrément.

L’esprit du feu :
Seuil : 20
Durée : 24 heures
Portée : soi-même
Danse : 3 minutes
Le mage tombe dans une transe hypnotique pendant trois minutes, tandis que le danseur colle son visage contre son oreille en donnant l’impression de lui murmurer quelque chose. A son réveil, le magicien bénéficie pour une durée de 24 heures des bonus égaux à sa volonté pour tous les jets nécessitant l’emploi de la volonté ou de l’intelligence. Par ailleurs, ce sort extrêmement puissant ne doit pas être utilisé plus d’une fois tous les quatre jours sous peine de devenir très dangereux pour son utilisateur (car d’une certaine manière, il crée une aliénation de l’esprit).

Protection brûlante :
Seuil : 20
Durée : MR (tours)
Portée : soi-même
Danse : 1/2/3/4 tours
Le danseur analyse le corps de son possesseur avec insistance, puis transforme la peau de celui-ci. Pour 1 tour, elle devient rougeâtre et dégage de la chaleur tout en offrant une armure corporelle au mage de 3. Pour 2 tours, elle ondule selon de lentes vagues rouges et protège de 6. Pour 3 tours, elle irradie une chaleur très forte et devient extrêmement lumineuse (protection 9). Enfin, pour 4 tours, elle se couvre de feu et protège de 12 ; de plus elle inflige les dégâts d’un feu de potentiel 10 à quiconque touche le magicien.

Crématorium majeur :
Seuil : 20
Durée : instantanée
Portée : Perception * 4 (mètres) du mage
Danse : 3 tours
Comme crématorium mineur mais selon un processus beaucoup plus long, le danseur saute dans la main du mage et se transforme en boule de feu. Il inflige des dégâts égaux à 20 + MR à sa cible.

Déclenchement des instincts de la flamboyance :
Seuil : 20
Durée : MR (tours)
Portée : soi-même
Danse : 2 tours
En parcourant à toute vitesse l’ensemble du corps du mage par de gracieuses acrobaties, le danseur voit le corps du magicien se développer d’une manière impressionnante. Ce procédé offre un bonus de +2 en agilité, +1 en force, +2 en résistance. On recalcule, donc, les points de vie, les bonus aux dommages. De plus, le mage ignore les premiers dégâts, ce qui montre le potentiel important de ce sort.

La force du tigre :
Seuil : 20
Durée : MR (tours)
Portée : au contact ou soi-même
Danse : 2 tours
Le danseur rapproche l’esprit de la cible de son corps. Pour un nombre de tour égal à la MR du mage, la cible peut ajouter sa volonté à sa force et ignore les dégâts subis. Par ailleurs, il est nécessaire de recalculer de façon temporaire les bonus aux dommages.

Protection d'embrun :
Seuil : 20
Durée : MR (tours)
Portée : soi-même
Danse : 2 tours
Par l'intervention du danseur dans son esprit, le mage s'immunise totalement aux sorts en rapport au feu et à l'eau, de par sa connaissance de ces sphères et par la puissance exaltée par son danseur.

Piège des abysses :
Seuil : 25
Durée : infinie
Portée : 3*3 mètres
Danse : 2 minutes
Par l'action du danseur, le mage pose un piège de 3*3 mètres, et totalement invisible pour ceux qui ne l'ont pas vu se créer. Tomber dans ce piège entraîne au fond des Abysses où l'on y connaîtra la peur et la souffrance. La cible, si elle tombe à l'intérieur, fait un jet de volonté (difficulté 12) :

- MR > 10, la cible a la volonté suffisante pour s'extraire des Abysses au bout de quelques heures. Elle hérite tout de même d'une peine et d'un bienfait, et réapparaît à l'endroit ou elle a disparu
- 9 > MR > 1, la cible sort des Abysses au bout de 7 jours. Elle gagne 2 points en flamme noire, ainsi que 2 peines et 1 unique bienfait
- MR > 0, la cible reste pour l'éternité dans les Abysses

Dragon de lave :
Seuil : 25
Portée : 50 mètres
Durée : instantanée
Danse : 3 tours
Le mage et le danseur font apparaître un dragon bien réel d'une taille de +5 (30 mètres de haut). Il ouvre la gueule pour cracher des gerbes de flamme. La cible désignée par le mage subi 30 + MR de dégâts et est en proie à un feu de potentiel 15.

Muraille de feu :
Seuil : 25
Durée : 15 minutes
Portée : MR * 10 mètres (longueur) et MR * 1 mètre (hauteur)
Danse : 3 minutes
Le mage trace sur le sort à l'aide de paillettes incandescentes dégagées par le corps du danseur. L'ensemble peut ainsi être fermé ou non. Au bout de 3 minutes, une muraille d'une épaisseur de 3 mètres apparaît. Elle inflige 20 points de dégâts par mètres à quiconque désire la traverser. En somme, si quelqu'un tente de la franchir totalement, il subi des dégâts à hauteur de 60.

Purifier l'âme et la flamme :
Seuil : 25
Durée : permanente
Portée : 5 mètres
Danse : 1h30
Le danseur allume un bûché magique sur lequel la cible du sortilège doit être attachée pendant 90 minutes. A la fin de ce laps de temps, elle perd un point en flamme noire, mais dans des souffrances atroces et insoutenables. Pendant 7 jours, elle héritera donc de malus égaux à ceux d'une blessure critique et aura beaucoup de mal à se déplacer. Enfin, cet exutoire manichéen, n'est tolérable pour un être de l'Harmonde que trois fois dans sa vie, sans risquer la mort.

Déchaînement magmatique :
Seuil : 30
Durée : instantanée
Portée : à vue
Danse : 7 tours
Ce sort est le plus puissant existant sur l'Harmonde. Le danseur dépense toute son énergie au point qu'il ne pourra effectuer d'autre sort dans les 24 heurs à venir. L'effet en est immense et dévastateur. Un tremblement de terre s'installe tout d'abord soulevant et fragmentant la terre et la pierre, créant 10 + MR points de dommages aux cibles. Puis des gaz nauséabonds et asphyxiants se dégagent des cratères ainsi créés, pour générer 15 + MR points de dommages. Ensuite, les crevasses vomissent de la lave brûlante (20 + MR aux dégâts) et enfin, un volcan réel se crée et projette du magma en fusion et de multiples pierres brûlantes, infligeant 30 + MR points de dégâts. Les armures ne protègent d'aucun de ces dégâts et sont inutilisables si elles ont subi le sortilège.
Pendant le sort, le mage atteint les cibles qu'il désire. Les autres disparaissent temporairement, alors que le magicien entre en lévitation à une dizaine de mètres au dessus du sol.
Finalement, les dommages pour les individus comme pour la nature ne sont pas fictifs (sauf pour le volcan) et les émissions de gaz et de lave. Par contre, les dégâts au niveau du sol mettront un temps normal à se reconstituer.

Harpe

Apaisement

Instrument : Harpe

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : 5 mètres / 1 cible

Durée : 1 heure

Mesure : 2 tours

L'Harmoniste exécute une mélodie apaisante qui fouille l'esprit de la cible afin de supprimer toute cause de colère, qu'elle soit d'origine magique ou non. Tant qu'il reste dans la zone d'effet, l'individu ou l'animal ciblé sera vidé de toute colère envers l'Accordé ou toute autre personne pendant une heure.

Beauté intérieure

Instrument : Harpe

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 journée

Mesure : 2 tours

L'Accordé parvient, grâce à cette Œuvre, à embellir un objet ou un être vivant (humain, saisonin, animal), afin de lui donner une apparence plus harmonieuse. L'objet semblera être neuf et de bonne facture alors que l'homme brillera d'un charme nouveau. Un objet pourra augmenter sa valeur marchande pendant l'effet de l'Œuvre alors qu'un homme ou un saisonin gagnera un bonus de +3 pour tous les jets mettant en jeu le charme et la séduction.

Réconfort

Instrument : Harpe
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : Portée du regard / une cible
Durée : Définitif
Mesure : 1 minute
Cette douce mélodie a pour effet de faire reconsidérer à la cible sa situation actuelle dans des circonstances difficiles ou pénibles. La cible n'oublie pas ses problèmes, mais les envisage sous un jour plus optimiste. « Tout cela ne durera pas », « ce n'est pas si grave », « on va s'en sortir » semble lui murmurer la petite musique de la harpe. La cible conservera cette optique optimiste seulement dans le cadre de sa situation actuelle. Si les choses empirent, elle pourra reconsidérer sa position… Accessoirement, cette Œuvre permet de faire oublier toute idée de suicide.

Âme sœur

Instrument : Harpe

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 10 minutes

Mesure : 2 tours

Cette Œuvre est très utile pour recevoir les confidences d'un individu trop introverti. L'Harmoniste développe ses facultés empathiques à l'extrême et fait preuve de capacités d'écoute et de psychologie incroyables. La victime est envahie d'une confiance abusive envers l'Accordé. L'EG jurera des implications que peut avoir une telle Œuvre dans une discussion avec un PNJ.

Bénédiction

Instrument : Harpe

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : au contact / 1 cible

Durée : 1 semaine

Mesure : 5 minutes

En jouant cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de bénir un objet, un vêtement, une arme, afin que celui-ci acquière la capacité de repousser les Damnés. Un objet béni crée une sphère de 3 mètres de diamètre autour de lui pour laquelle un Damné doit réussir un jet de VOL x 2 contre DIF 12 pour pouvoir y pénétrer.

Contre Influence

Instrument : Harpe

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 1 journée / spécial

Mesure : 1 journée

La cible est libérée de toute influence mentale ou physique, qu'elle soit profane ou magique. Ses décisions et ses actes ne seront dictés que par sa seule volonté. Les liens qui le retiennent éventuellement tomberont au sol dés qu'il le souhaitera, il ne sera plus tenter d'obéir instantanément aux ordres de ses supérieurs hiérarchiques, même si une longue habitude cautionne ce comportement et ignorera complètement le chantage. Cette mélodie simple est particulièrement épuisante : elle n'a d'effet que tant que la cible entend la musique. Dés que celle-ci cesse ou si elle ne peut plus l'entendre, elle ne produit plus rien. En revanche, il est possible de l'interrompre n'importe quand et rien ne force à jouer effectivement toute la journée (la durée indiquée est celle maximum de l'Œuvre).

Mensonge vraisemblable

Instrument : Harpe
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : instantanée
Mesure : 2 tours
Cette Œuvre permet de faire passer un mensonge avéré pour une vérité indiscutable. Par exemple, le témoin d'un vol affirmera ne jamais avoir vu le coupable présumé du larcin ou encore tromper la vigilance d'un garde quant à sa véritable identité. De plus, il sera tellement borné qu'il refusera d'entendre les arguments contraires de ses camarades, sa réaction demeurant tout de même conforme à son caractére ordinaire (un soudard tentera d'imposer ses vues par la force, un jorniste par la discution).

Bien-être

Instrument : Harpe

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : Portée du regard / une cible

Durée : 1 heure

Mesure : 3 tours

Pour toute la durée de l'Œuvre, la cible ne ressent plus les conséquences négatives de la douleur. Elle est consciente qu'elle devrait avoir mal, mais ne souffre pas. Elle pourra ainsi s'endormir sur un lit de verre brisé, consciente de se couper, mais ne ressentant pas d'inconfort à ce fait. Techniquement, les malus des blessures sont ignorés. Bien entendu, la torture n'aura aucun effet sur la cible.

Calme absolu

Instrument : Harpe

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 10 tours

Mesure : 1 tour

La cible est envahie d'un calme parfait, propice à tous les travaux de concentration. Les sorts la mettant dans un état d'agitation mentale ou physique sont immédiatement annulés et ne peuvent cibler la victime, de même que toutes les tentatives visant à la plonger dans un état similaire n'auront aucun effet. Toutes les activités mentales s'effectuent avec un bonus de 3, y compris les différentes formes de magie (Art Magique ou Emprise).

Chance insolente

Instrument : Harpe
Seuil : 20
Zone d'effet : personnel
Durée : jusqu'au facteur déclenchant
Mesure : 5 tours

Cette douce mélodie nimbe l'Harmoniste d'une aura brillante, comme une sorte d'ange gardien, presque perceptible à l'œil nu. Celle-ci lui permettra de réussir automatiquement la prochaine action nécessitant un jet de dés, quelle que soit sa complexité et le fait qu'il soit ou non expert en la matière, à condition toutefois que cette action soit réalisable (il ne pourra pas sauter un précipice de 10 mètres de large sans élan, par exemple).

Charisme

Instrument : Harpe

Seuil : 20

Zone d'Effet : spécial

Durée : 30 minutes

Mesure : 5 tours

En jouant cette Œuvre au beau milieu d'une foule, l'Accordé parvient à dégager un charisme surhumain qui affecte toutes les personnes pouvant entendre le morceau interprété. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'Harmoniste inspirera la sympathie aux hommes et bien souvent

l’amour aux femmes. Mais au bout d’une demi-heure, tout rentrera dans l’ordre et la prestance de l’Accordé retombera d’un seul coup avec toutes les conséquences que l’on peut imaginer.

La plus grande Bonté

Instrument : Harpe

Seuil : 20

Zone d’Effet : personnel

Durée : Définitif

Mesure : 5 tours

L'Harmoniste est instantanément envahi de l'envie de faire quelque chose pour la personne à laquelle il pense en jouant l'Œuvre. Il n'a aucune difficulté à résister à cette impulsion, cependant celle-ci lui commande de faire ce que la personne en question appréciera le plus. Par ailleurs, le plan d'action qui s'impose à son esprit est celui qui sera le plus facile et le moins dangereux à réaliser. S'il le suit, il n'en résultera aucune conséquence néfaste ni pour lui, ni pour la personne à laquelle il pensait.

Échapper à la mort

Instrument : Harpe
Seuil : 25
Portée / zone d’effet : au touché / une cible ou personnel
Durée : jusqu’au facteur déclenchant
Mesure : 5 tours
Cette Œuvre rythmée et romantique nimbe le bénéficiaire de l’Œuvre d’une aura brillante perceptible à l’œil nu. Elle permet, au moment où ce dernier se retrouvera en position potentiellement mortelle (chute, coup d’épée,…) d’échapper à une mort certaine en réduisant de moitié les dommages incriminés. Dès que l’effet aura pris forme, l’aura s’évanouira en un instant. Si la diminution des dommages est insufisantes, la cible obtiendra automatiquement les effet de la dépense d'un point d'héroïsme (elle est à –RES + 1 PdV, aux portes de la mort).

Obéissance par l'amitié

Instrument : Harpe

Seuil : 25

Portée / Zone d’Effet : portée du regard / une cible

Durée : un acte

Mesure : 10 tours

La cible est persuadée d'être le meilleur ami de l'Harmoniste. Elle accomplira pratiquement tout ce que celui-ci lui réclamera, par amitié tout simplement. Suivant son caractère, elle ira jusqu'à se mettre ou non en danger ou acceptera des choses plus pou moins extraordinaire. Une femme, par exemple, pourra tout à fait refuser de coucher avec l'Harmoniste « pour ne pas gâcher cette belle amitié », un avare pourrait se sacrifier pour lui mais refuser de lui prêter le moindre argent.

Flûte

Bégaiement

Instrument : Flûte
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 minute
Mesure : 2 tours
Cette lente mélodie s'insinue au plus profond de l'esprit de la victime au point d'en affecter le rythme et le débit de ses paroles. Celle-ci se verra incapable de tenir un discours suivi sans aussitôt trébucher sur toutes les syllabes. Tous les scores en rapport avec la parole (notamment la Geste) sont réduit de moitié.

Déclencher une émotion

Instrument : Flûte

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 10 minutes

Mesure : 3 tours

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de créer de toutes pièces une émotion qui n'était pas présente auparavant dans l'esprit de sa cible. Il s'agira toujours d'une émotion basique et simple avec un but précis. Exemples : colère envers cet homme, jalousie envers cette fée noire, sympathie envers ce géant…

Ordre

Instrument : Flûte

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 tour

Mesure : 1 tour

Par un très court enchaînement de notes saccadées, l'Harmoniste parvient à insuffler dans l'esprit de sa cible un unique mot ; un ordre auquel il se doit d'obéir. Il ne doit s'agir que d'un ordre en seul mot, qui puisse être accompli en 1 tour. Exemples : saute, cour, tombe, parle, silence, frappe, rit, etc. La victime s'exécutera mais sera parfaitement consciente d'agir contre sa volonté.

Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.

Charme

Instrument : Flûte

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 heure

Mesure : 1 tour

L'Accordé interprète une douce mélodie, presque hypnotique. Rapidement, la victime est envahie d'une sensation de bien être et de confiance envers le musicien. Jusqu'à la fin de la

scène, la personne charmée ne pourra rien tenter contre l'Accordé et sera d'accord avec lui en tout point. Les effets terminés, la victime comprendra qu'elle n'a pas eu un comportement normal mais ne pourra pas identifier la provenance ni la nature du charme.

Contrordre

Instrument : Flûte

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : instantané

Mesure : 1 tour

La cible interrompt immédiatement ce qu'elle était en train de faire. Elle s'arrêtera de se battre, s'immobilisera si elle se déplaçait, et ainsi de suite. L'Œuvre n'a aucun effet si elle ne faisait rein (elle ne s'arrêtera pas de respirer) ou si cet arrêt entraîne des conséquences trop néfastes (blessures, mort) : elle continuera de se défendre par exemple, mais cessera d'attaquer si elle en a la possibilité.

Discorde

Instrument : Flûte
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 1 groupe de personnes (entre 2 et 10)
Durée : 1 heure
Mesure : 1 minute

Cette Œuvre influence plusieurs personnes regroupées dans une association amicale ou de fait. Elle fera naître dans chaque esprit des sentiments hostiles à l'égard des autres, favorisant la naissance d'une dispute dans le groupe. Dans le cas d'un combat, certains peuvent rompre les rangs et invectiver un de leurs partenaires d'un instant à l'autre.

Interdiction

Instrument : Flûte

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 24 heures

Mesure : 1 minute

L'Harmoniste joue cette Œuvre en tentant de fixer le regard de sa victime. Il parvient ainsi à s'infiltrer dans ses pensées dans le but d'y apposer une interdiction. Il s'agit d'une action que l'Accordé interdit à la victime de l'Œuvre pendant les prochaines 24 heures. Cette action doit être suffisamment précise et ne pas trop porter à conséquences dans l'esprit de la victime. Exemples : Ne serre pas la main de cet homme aujourd'hui ; ne te rends pas au marché de Lorgol ; n'achète pas ce bijou etc.Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.

Silence

Instrument : Flûte

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 15 tours

Mesure : 1 tour

La cible fait silence. Si elle parlait, elle cesse immédiatement. Elle ne peut pas non plus crier ou tenter de produire volontairement un son, même si elle peut le faire en se déplaçant ou en accomplissant une action quelconque dont l'objectif n'est pas de faire du bruit. En revanche, elle ne peut pas volontairement tenter quelque chose afin de produire un son (se mettre à courir pour produire un bruit de pas, etc.).

Hypnotisme

Instrument : Flûte

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 heure

Mesure : 5 tours

L'Accordé interprète une musique perfide qui s'insinue dans l'esprit de la victime pour manipuler son libre arbitre. Cette Œuvre permet de programmer un individu afin qu'il accomplisse une tâche plus complexe qu'avec l'Œuvre d' « Ordre ». Cette fois-ci, la commande peut être résumée en une longue phrase qui n'est limitée que par la condition suivante : il faut impérativement que l'action puisse se dérouler intégralement dans un intervalle d'une heure à partir du début de l'Œuvre. Toutefois, l'action peut être retardée dans le temps du moment qu'elle s'achève au terme de la durée. Exemples : Frappe cet homme dès qu'il rentrera dans cette salle ; vole cette étoffe précieuse dans ce magasin et apporte-la-moi ; va te cacher dans cette cave et restes-y le plus longtemps possible etc. Dans ce dernier exemple, la victime reprendra conscience au bout d'une heure et se demandera ce qu'elle fait dans cette cave.

Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.

Paranoïa

Instrument : Flûte

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 1 semaine

Mesure : 15 tours

Cette Œuvre bizarre et bien silencieuse se compose d'abord de silence et de temps morts ; seuls quelques sifflements aigus et déplaisants sont audibles. Dés qu'elle prend fin, cependant, la cible est persuadée que certains ont compris. Et qu'ils savent mais ne veulent pas lui dire, que derrière ce morceau étrange, des choses se cachent, des sons que seuls des êtres spéciaux peuvent entendre. Dés lors, elle est persuadée d'être entouré d'ennemis ; personne n'est digne de sa confiance. Ils sont là, ils ne sont pas normaux mais ont notre apparence et veulent la perte de l'Humanité, voire, plus spécifiquement, celle de la cible.

Sans Repos

Instrument : Flûte

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : 1 jour

Mesure : 1 minute

La cible est hantée par la mélodie qui vient de lui être interprétée. Elle peut, si elle en a l'idée, faire le lien entre celle-ci et son état actuel, mais ce n'est pas automatique. Tant qu'elle est

sous l'effet de l’Œuvre, elle ne peut plus prendre de repos. Elle ne dort plus, ne peut trouver le réconfort d'un instant d'abandon… Elle ne trouvera aucun repos, de quelque sorte que ce soit. Si elle court, elle continuera d'être essoufflée, si elle se fatigue d'une manière ou d'une autre, elle ne récupérera pas tant que l'Œuvre fera effet. Cette œuvre n'occasionne pas de malus particuliers (pas pour une seule journées, en tout cas) mais rend la vie très inconfortable à la cible.

Douleur

Instrument : Flûte

Seuil : 25

Portée / Zone d’Effet : 50 mètres / une cible

Durée : instantané

Mesure : 2 tours

La cible est prise d'un spasme de douleur incontrôlable. Elle tombe au sol, tétanisée. Cette Œuvre ne peut provoquer la mort, mais la cible doit réussir un jet de VOL x 2 contre DIF 10 à chaque fois qu'elle risque d'être de nouveau exposée à cette insupportable douleur. Si elle échoue, elle ne peut que fuir tout ce qui pourrait la mettre en position de la ressentir de nouveau (notamment mécontenter l'Harmoniste).

Farandole

Instrument : Flûte

Seuil : 25

Portée : à portée d’ouïe

Durée : tant que l'Harmoniste joue

Mesure : spécial

Toute personne entendant la mélodie envoûtante de la flûte se sent envahie d'un besoin de danser. Elle va se placer derrière l'Harmoniste afin de se joindre à la grande farandole que forme toutes les victimes de l’Œuvre. Celles-ci ne peuvent que danser et rire, comme si elles participaient à quelque fête joyeuse. Elles suivent le joueur en montrant tous les signes de la plus grande joie sans aucune trace de fatigue ou de lassitude, mais leurs yeux sont terrifiés par ce qu'elles sont en train de vivre. Mis dans l'impossibilité d'entendre la flûte, elles ne pourront subir l'influence de l'Œuvre (les conséquences éventuelles de leurs danses endiablées se feront alors sentir : épuisement, voire mort si l'Harmoniste impitoyable les a fait danser trop longtemps).

Viole

Agressivité Végétale

Instrument : Viole

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : 30 mètres / 1 cible

Durée : 1 tour

Mesure : 1 tour

Cette Œuvre est toujours très surprenante pour celui qui en est la cible. L'Harmoniste utilise les végétaux environnants pour causer d'importants dommages à sa cible : les ronces lacèrent, les fruits tombent, les branches frappent, les racines agrippent etc. La nature s'accorde avec l'Harmoniste pour infliger une attaque vers un individu au choix dans la zone d'effet. L'attaque inflige 1d10 (le multiplicateur dû à la Marge de Qualité s'applique au résultat du dé et non au nombre de dés jetés) points de dommages et ne peut être esquivée ni parée en raison des diverses provenances des coups. Il faut bien sûr disposer des végétaux nécessaires pour que cette œuvre prenne effet.

Connaître les chemins

Instrument : viole

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : personnel / 100 mètres de rayon

Durée : instantané

Mesure : 5 tours

L'Harmoniste ressent automatiquement la présence de tous les chemins dans l'aire d'effet. Il sait non seulement exactement ou ils se trouvent, quel est leur parcours mais aussi quelle est leur nature (sentiers d'animaux ou véritables routes régulièrement empruntées, possibilité d'y évolué à pied, à cheval ou à l'aide d'une charrette, etc.) comme s'il les empruntait régulièrement. S'il dispose d'un entraînement militaire, il pourra même savoir quels sont les points les plus susceptibles d'abriter une embuscade.

Jeu des Saisons

Instrument : Viole

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : 100 mètres / 1 cible

Durée : 1 semaine

Mesure : 30 minutes

L'Harmoniste qui joue cette Œuvre est capable de cibler un végétal quel qu'il soit (de la mauvaise herbe à l'arbre plusieurs fois centenaire) et de changer la saison qui l'influence. S'il s'agit d'un arbre en plein été, l'Accordé pourra le faire passer sous le joug de l'automne pendant une semaine et voir tomber ses feuilles une à une. Au terme de l'Œuvre, le végétal reprendra peu à peu le rythme normal des saisons.

Prolongement animal

Instrument : Viole
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible

Durée : 5 minutes
Mesure : 5 tours
L'Accordé acquiert la possibilité de voir à travers les yeux d'un animal ciblé, quelle que soit sa nature (oiseau, mammifère, poisson, etc.). Attention, l'Harmoniste n'est pas pour autant capable d'influer d'une quelconque manière sur le comportement de l'animal. Il n'apercevra le décor que selon le bon vouloir de la cible.

Racines agrippantes

Instrument : Viole
Seuil : 10
Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / 1 cible
Durée : 1 minute
Mesure : 2 tours
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de commander aux racines qui parcourent le sous-sol. Elles sortent instantanément de terre et se mettent à agripper la cible désignée par l'Accordé. La victime peut tenter un jet de FOR contre DIF 18 afin de se dépêtrer de ses entraves. Les racines ne feront rien d'autre que d'immobiliser la cible de l'Harmoniste, bras et jambes, pendant une minute.

Langage animal

Instrument : Viole
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : 1 minute
Mesure : 5 tours
L'Accordé peut, en interprétant cette Œuvre, être capable de se faire comprendre d'un animal en formulant des questions simples et également pouvoir interpréter en retour les réponses que l'animal lui formulera. Attention, l'animal n'est nullement obligé de répondre à l'injonction. Il faudra donc lui proposer quelque chose en échange.

Prison végétale

Instrument : Viole
Seuil : 15
Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / 30 m^3
Durée : 1 heure
Mesure : 3 tours
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de générer une prison végétale autour de sa cible. Celle-ci peut contenir plusieurs personnes à condition qu'elles soient comprises dans la zone d'effet. Les barreaux sont constitués d'un enchevêtrement de ronces, de lianes et de branches impossibles à écarter. Cependant, les végétaux conservent leurs propriétés combustibles et un feu bien maîtriser pourra libérer les prisonniers. Il faut bien sûr disposer des végétaux nécessaires pour que cette œuvre prenne effet.

Refuge sylvestre

Instrument : Viole
Seuil : 15
Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 journée

Mesure : 10 tours

L'Harmoniste est d'un seul coup doté d'une chance phénoménale dans les forêts. Il tombe toujours sur les buissons portant des baies comestibles, découvre sans efforts les points d'eau et tombe même à l'occasion sur des cadavres d'animaux suffisamment frais pour être comestible. Il dispose toujours d'un arbre creux, d'une petite caverne naturelle ou d'un endroit susceptible de l'abriter. Tant que cette Œuvre fait effet, l'Harmoniste est en sécurité. Il ne souffrira ni de la faim, ni de la soif, ni des attaques d'animaux sauvages (il n'en croisera tout simplement pas, ce qui rendra d'ailleurs la chasse très compliquée). On raconte que des versions plus complexes existent, qui ont le même effet dans le désert ou en montagne.

Contrôle animal

Instrument : Viole

Seuil : 20

Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible

Durée : 5 minutes

Mesure : 1 minute

Cette Œuvre s'apparente à « Prolongement animal » avec toutefois une différence importante : cette fois, l'Accordé a la possibilité de dicter ses gestes à l'animal même si ceux-ci vont à l'encontre de son instinct. On pourrait ainsi imaginer un cochon se ruer à l'attaque d'un groupe de malandrins ou un loup laper affectueusement un prédateur félin.

Mur de végétation

Instrument : Viole

Seuil : 20

Zone d'Effet : une sphère de 25 mètres de rayon autour de l'Harmoniste

Durée : instantané

Mesure : 2 tours

L'Harmoniste rend la végétation complètement inextricable derrière lui. Il faudra contourner le mur de végétation ou passer au moins une demi-heure pour se frayer un chemin. Les arbres sont trop serrés, surchargés de végétation grimpante, un tapis de ronce et de fougère d'une densité peu commune couvre le sol…

Ressusciter un végétal

Instrument : Viole

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : au touché / un végétal

Durée : instantané

Mesure : 5 minutes

La petite mélodie que l'Harmoniste interprète réinsuffle la vie dans un végétal mort. Cette Œuvre peut être jouée tant que la cible existe encore physiquement et n'a pas été complètement détruite (un arbre complètement brûlé ou débité en planches ne pourra être ressuscité de cette manière, mais un autre qui aurait juste été foudroyé, empoisonné ou abattu pourrait l'être). Le végétal doit être mort, ce qui peut, dans le cas de grands arbres, prendre beaucoup de temps. La résurrection se manifeste par une reprise de la plante, qui génère de nouveaux bourgeons, repart depuis le sol, etc. Cette Œuvre n'a l'air de rien, mais un certain nombre de lutin tueraient pour la connaître…

Commandement à la Nature

Instrument : Viole

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible

Durée : 15 minutes

Mesure : 5 tours

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de prendre le contrôle absolu d'un végétal quel qu'il soit au point d'en altérer ses propriétés naturelles. Il sera par exemple possible à l'Accordé de faire courber le tronc d'un arbre pour l'utiliser comme un pont au-dessus d'une rivière. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'Harmoniste pourra utiliser le végétal pour porter des coups. Pour faire agir le végétal, l'Accordé utilisera son POT d'Arts Magiques à la place de toutes caractéristiques et compétences adaptées, avec cette nuance que le bonus aux dommages du végétal sera calculé en multipliant par 2 sa taille en mètres. De plus, il est évident qu'un arbre ne pourra pas se déplacer et n'agira qu'à la portée que ses branches peuvent atteindre.

Demi-Sève

Instrument : Viole

Seuil : 25

Zone d'Effet : personnel

Durée : instantané

Mesure : 7 heures

L'Harmoniste tisse entre lui et un végétal un lien vital du même type que celui qui uni un lutin et son arbre. Désormais, il pourra transmettre ses blessures au végétal (un buisson : 1 blessure, un arbre de 6 mètres : 2 blessures, un arbre de 15 mètres : 4 blessures, un arbre de 30 mètres : 8 blessures, un Arbre-roi modéhen : seul les coups d'un géants pourraient l'ébranler, et encore). Cependant, contrairement au lutin, la mort de l'arbre impliquera automatiquement la sienne, le bris d'une branche se transformera un membre brisé et ainsi de suite.

Forêt enchantée

Instrument : Viole

Seuil : 25

Zone d'Effet : une forêt

Durée : définitif

Mesure : 7 heures

L'Harmoniste enchante une forêt entière, qui réagira désormais à sa musique. Elle pourra ainsi devenir plus touffue, se clairsemé ou faire disparaître un chemin. Cependant, découvrir les mélodie qui l'influenceront reste une tâche monumentale, sans doute infinie (chaque ordre possible doit faire l'objet d'un apprentissage équivalent en temps et en efforts à celui d'une Œuvre ; cependant aucun maître n'est nécessaire).

Tambour

Déconcentration

Instrument : Tambour

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / une cible

Durée : instantané

Mesure : 1 tour

Cette mélodie se compose d'une note, unique et triomphale, qui fait vibrer la cage thoracique de tous ceux qui peuvent l'entendre. La cible quant à elle, est parcourue d'une puissante vibration qui rend difficile si ce n'est périlleux toute action en cours. Si elle ne réussit pas un jet de deux fois la caractéristique impliquée dans l'action qu'elle entreprenait contre DIF 15, elle doit s'interrompre. En cas d'échec critique sur ce jet, elle obtient automatiquement un échec sur la table des catastrophes en rapport avec l'activité qu'elle pratiquait.

Surmonter la peur

Instrument : Tambour

Seuil : 10

Zone d'Effet : personnel

Durée : 30 minutes

Mesure : 2 tours

L'Accordé se redonne confiance par une suite de rythmes soutenus. Dès lors, et ce pendant toute la durée de l'Œuvre, il ignore tous les effets de la peur dont il peut être victime. Que l'origine de cette peur soit magique (« Insuffler la terreur », « Vague d'effroi », etc.), physique ou encore morale, l'Harmoniste est capable de la surmonter et d'en ignorer les malus. Une fois l'Œuvre terminée, si la source à l'origine de la peur est encore présente, celle-ci a désormais la possibilité d'affecter à nouveau l'Accordé.

Berserk

Instrument : Tambour

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 cible

Durée : durée du combat

Mesure : 1 tour

L'Accordé interprète un enchevêtrement de sons frénétiques et barbares qui fait planer une ambiance de folie meurtrière sur les participants d'un combat. Chaque combattant touché par la Zone d'Effet voit augmenter son potentiel d'attaque de 3 points pendant toute la durée du combat. Cependant, celui-ci ne peut tenter ni de parer ni d'esquiver à aucun moment.

Comportement chaotique

Instrument : Tambour

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 5 minutes

Mesure : 4 tours

Cette Œuvre, lorsqu'elle est jouée par l'Harmoniste, lui permet de cibler un individu dans le but de désordonner son comportement. Pendant 5 minutes, celui-ci agira de manière incohérente, changeant d'avis sans cesse et ne pourra tenir de propos censés. Lors d'un combat, cette Œuvre oblige la cible à lancer 1d10 avant chacune de ses actions et à se reporter au tableau ci-dessous.

1d10	***Comportement en combat***
1 à 3	Attend la fin du tour pour agir
4 à 5	N'agit pas ce tour (fait autre chose sans rapport avec le combat)
6 à 7	Essaye de quitter le combat
8 à 9	Frappe un allié
10	Au choix de l'EG

Défaitisme exacerbé

Instrument : Tambour
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : 10 minutes
Mesure : 3 tours
Cette Œuvre influence directement l'esprit de la victime et lui donne des proportions faussées quant au combat auquel il participe. Il a l'impression que l'opposant est beaucoup plus fort que lui et que sa seule chance réside dans la retraite. Dès ce moment, il fera tout pour tenter de convaincre ses partenaires d'abandonner la partie et de rompre le combat. A vous de voir maintenant si ses arguments feront pencher la balance de ce côté.

Dégoût des armes

Instrument : Tambour
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : 1 minute
Mesure : 2 tours
L'Harmoniste peut, au moyen de cette Œuvre subtile, influer sur le jugement d'un individu au point de lui faire perdre tout sens des réalités en combat. Il décidera que ses armes ne peuvent plus lui être d'aucun secours et que le salut réside dans le combat à mains nues. En un instant, il se défera de tous ses armements et se mettra à charger l'ennemi le plus proche, persuadé du côté judicieux de son choix.

Démence

Instrument : Tambour

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 10 minutes

Mesure : 5 tours

L'Œuvre de « Démence » provoque un état de folie chez sa victime. Celle-ci n'est plus en mesure de tenir une réflexion ou des propos cohérents et affiche toutes les marques d'une grave maladie mentale. C'est l'EG qui choisit quel type d'affliction touche la victime de l'Œuvre.

Explosion sonore

Instrument : Tambour

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : 50 mètres / une zone de 5 mètres de rayon

Durée : instantané

Mesure : 2 tours

L'Harmoniste doit se saisir de son tambour et viser le point qu'il souhaite atteindre avec celui-ci de manière à ce que les sons qu'il produit partent dans la direction voulue. Il entame alors un roulement de plus en plus puissant qui s'interrompt brutalement Au centre de la zone visée, un fracas apocalyptique retenti. Dans les 5 mètres, toutes les cibles (peu importe qu'elles puissent ou non entendre) encaissent 10 points de dommages, sans armure, et sont complètement assourdies. Elles doivent immédiatement tenter un jet d'équilibre ou chuter.

Accélération

Instrument : Tambour

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 1 tour

Mesure : 2 tour

La cible se laisse porter par le rythme qui va rapidement en s'accélérant. Pendant le premier tour où l'Harmoniste joue, son initiative est augmenté d'un point. Le second tour, son initiative est multipliée par deux et elle dispose de deux réactions (mais toujours d'une seule action). Enfin, lorsque la musique s'arrête au début du troisième tour, son initiative est multipliée par trois, elle dispose de deux actions et de deux réactions.

Leader

Instrument : Tambour

Seuil : 20

Zone d'Effet : 50 mètres de rayon autour de l'Harmoniste

Durée : 30 minutes

Mesure : 1 minute

Cette Œuvre est très impressionnante lorsqu'elle est jouée par un Harmoniste de talent au début d'un combat de grande envergure. L'Accordé parvient grâce à elle à dégager un charisme de leader insoupçonné. Dans un combat, tous les alliés de l'Harmoniste lui obéiront au doigt et à l'œil et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour le défendre en cas d'attaque. De plus, même les ennemis du musicien peuvent se rallier à lui s'ils ratent leur jet de résistance magique et sont compris dans l'aire d'effet. A la fin de l'Œuvre, tout rentre dans l'ordre.

Matamore

Instrument : Tambour
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : instantanée
Mesure : 5 tours

Cette Œuvre générera dans l'esprit de la victime un courage exacerbé et une volonté d'en découdre physiquement avec le plus puissant de ses adversaires. Elle se révèle meurtrière. En

effet, on a déjà vu des fées noires tenter de régler leur compte au corps à corps avec plusieurs minotaure.

Rythme d'enfer

Instrument : Tambour

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : portée de vue / une cible

Durée : 2 tours

Mesure : 1 tour

L'harmoniste cible un individu tout en interprétant une mélodie qui ralentie rapidement jusqu'à n'être plus composée que d'un son unique et fixe. La cible a alors l'impression que tout va trop vite pour elle. Son initiative est réduite de moitié, elle doit choisir entre une action ou une réaction par tour. Elle se déplace au ralenti et ne peut guère espérer distancer qui que ce soit à la course (son MV est divisé par 2), toute action lui prend deux fois plus de temps que prévu.

Le grand sommeil

Instrument : Tambour

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : 5 tours

Mesure : 5 tours

L'Harmoniste commence à battre un rythme étrange : deux coups rapprochés, comme un cœur qui bat. Il se met en rythme avec celui de la cible et commence à ralentir. Le cœur suit le mouvement, de sorte qu'au bout du second tour, la cible ne peut plus entreprendre d'action violente. Au bout du troisième elle s'endort, au bout du quatrième elle sombre dans le coma. Au bout du cinquième, l'Harmoniste cesse tout doucement de jouer… (l'arrêt du cœur est définitif) Si le rythme s'interrompt à n'importe quel autre moment, la cible demeure dans l'état ou elle se trouvait.

Voie musicale

Instrument : Tambour

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : aussi loin que le battement peut être audible / personnel

Durée : le temps du voyage

Mesure : 1 minute

L'Harmoniste interprète une étrange mélopée qui donne une étrange envie de voyager. Il doit ensuite introduire le rythme d'un moyen de transport. Ce peut donc être un pas, un bruit de galop, mais pas celui d'un oiseau ou d'un carrosse, plus difficile à reproduire à l'aide d'un tambour. Au bout de la minute de mélodie, il disparaît. Il réapparaîtra à l'endroit de son choix, comme s'il avait voyagé dans des conditions normale à l'aide du moyen de transport qu'il a simulé. Il peut aller aussi loin que porte la musique.

Cystre

Changer l’humeur

Instrument : Cistre

Seuil : 10

Portée / Zone d’Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 heure

Mesure : 5 tours

Cette Œuvre a la particularité de posséder de nombreuses variantes regroupées sous un même thème. En jouant une de ces variantes, l’Harmoniste est capable de changer l’humeur générale d’un individu. Cela n’a rien à voir avec une altération de mémoire et il s’agit plutôt d’un état d’esprit général. Quelqu’un de triste pourra retrouver la gaieté mais quelqu’un qui entretient une haine farouche envers un individu ne l’oubliera pas aussi facilement (il faudra une Marge de Qualité plus importante).

Message mental

Instrument : Cistre

Seuil : 10

Portée / Zone d’Effet : à vue / une cible

Durée : instantané

Mesure : 3 tours

L'harmoniste envoie un message mental dans l'esprit de la cible. Le message doit pouvoir être prononcé en moins de 15 secondes, c'est la seule limite. La cible l'entend, tout en étant consciente qu'il n'a pas été prononcé. Elle est incapable de savoir d'où il vient.

Le miroir de l'esprit

Instrument : Cistre

Seuil : 10

Portée / Zone d’Effet : à vue / une cible

Durée : instantané

Mesure : 1 tours

L'Harmoniste devient capable de percevoir ce que pense, en surface, la cible. Il sait à peu prés quelles sont ses intentions au moment ou elle entreprend une action et peut savoir si elle ment consciemment. L'Harmoniste ne peut rien chercher, seulement percevoir. Si la cible dort, par exemple, il saura de quoi elle rêve, si elle mange sans penser à autre chose, il verra ce qu'elle mange et saura si elle l'apprécie ou non.

Illusion gigantiste

Instrument : Cistre
Seuil : 15
Portée / zone d’effet : à vue / 1 cible amie
Durée : 1 minute
Mesure : 5 tours

Cette Œuvre permet à l’Harmoniste de cibler un des membres de sa Compagnie afin que celui-ci apparaisse aux yeux de tous comme un géant de 4 mètres ou plus, monstrueux, surarmé, visiblement à la fois très ennervé et pressé d'en découdre. La cible est toujours capable d’infliger des dégâts, mais ceux-ci ne sont pas modifiés par l’illusion. Les victimes

doivent réussir un jet de VOL x 2 difficulté 20 pour rester sur place et ne pas détaler en courant dans la direction opposée.

La grande faute

Instrument : Cistre

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : instantané

Mesure : 5 tours

L'Harmoniste devine instantanément quelle est la chose que la cible se reproche le plus. Il ne sait pas pourquoi, ne connaît aucun détail, mais sait ce que c'est. Un enfant qui a tué son père sera parricide, mais un homme qui a volé sera simplement voleur. Un individu fondamentalement persuadé qu'il n'a jamais rien fait de mal ne laissera rien apparaître et l'information que fourni cette Œuvre est complètement dépendante de la moralité de la cible. Un assassin pourrait très bien considérer le meurtre comme une bagatelle et se reprocher d'avoir voler une personne qui lui est chère.

Protéger l'esprit

Instrument : Cistre

Seuil : 15

Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 semaine

Mesure : 5 minutes

L'Harmoniste protège son esprit. La magie aura désormais le plus grand mal à agir sur lui. Tous les effets magiques (peu importe leur origine, Art magique ou Emprise) qui ciblent l'esprit directement doivent obtenir une MR de 10 en plus de la Marge de qualité qui a éventuellement été fixée. Dans le cas contraire, ils n'ont aucun effet. Ainsi, on ne pourra rendre fou l'Harmoniste, mais on pourra en revanche prendre le contrôle de son corps, à condition que ce soit sa musculature qui soit ciblée et non son esprit.

Rechercher un souvenir

Instrument : Cistre

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 tour

Mesure : 1 tour

Grâce à cette Œuvre, l'Accordé est capable de fouiller dans l'esprit de sa cible afin d'y rechercher une information particulière. Techniquement, le joueur pose une question précise à l'EG et celle-ci y répond de manière détournée pour simuler la complexité des pensées d'un individu. Plus la question est précise et plus la réponse le sera. Exemples : Étais-tu devant l'échoppe de tissus de la rue des voûtes de Lorgol cet après-midi ? (très précise) Es-tu réellement un acteur de théâtre ? (précise) A qui veux-tu du mal ? (pas du tout précise). La réponse sera fournie sous forme de flashes qui simuleront la mémoire de l'individu.

Télépathie

Instrument : Cistre

Seuil : 15

Portée / Zone d’Effet : à vue / 1 cible

Durée : 5 minutes

Mesure : 2 tours

L’Harmoniste parvient à créer un pont entre son esprit et celui d’une autre personne. Si celle-ci n’est pas consentante, elle ne parvient pas à identifier la provenance de l’intrusion mais elle peut tenter un jet de résistance magique. La télépathie permet d’entretenir un dialogue entre les deux esprits aussi facilement que si les deux individus étaient en train de parler de vive voix. De plus, ils peuvent se transmettre des images sous forme de flashe.

Horreur

Instrument : Cistre

Seuil : 20

Portée / Zone d’Effet : portée du regard / une cible

Durée : 5 tours

Mesure : 5 tours

L'Harmoniste fait revivre à la cible l'action la plus moralement répréhensible qu'elle ait entrepris. Mais cette fois, toutes les conséquences de ses actes lui apparaissent clairement. La cible est prostrée, elle se sent abominablement coupable. Elle se laissera punir, voire tuer sans résister. Curieusement, cette Œuvre n'a aucun effet sur les êtres disposant de plus de 25 points de Ténèbre ou de Perfidie : au contraire même, ils semblent réjouis et emplis d'entrain sous son influence.

Modifier la mémoire

Instrument : Cistre

Seuil : 20

Portée / Zone d’Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : 1 jour

Mesure : 1 minute

L’Harmoniste parvient non seulement à accéder à la mémoire d’un individu, mais il est également capable d’altérer ces souvenirs afin de les remodeler partiellement. Il lui est par exemple possible de changer le souvenir d’une date, d’une personne rencontrée, d’un événement mineur. Ce seront toujours de petites parcelles de mémoires qui seront ainsi altérées, à moins que l’harmoniste ne choisisse une Marge de Qualité très importante (10 ou mieux). Il est par exemple impossible de faire croire à quelqu’un qu'il est fils de paysan alors qu’il est de sang royal (à moins de choisir un Marge de Qualité de 21), mais il sera parfaitement possible de faire croire à quelqu’un qu’il vous a rencontré hier et que vous aviez sympathisé. Le retour à la normale est souvent lourd de conséquences et dur à supporter pour la victime de cette Œuvre.

Perte illusoire d’un sens

Instrument : Cistre
Seuil : 20
Portée / zone d’effet : à vue / 1 cible
Durée : 1 jour
Mesure : 2 minutes

L’Accordé pince les cordes de son instrument dans le but de créer une Œuvre qui s’attaquera spécifiquement à un sens désigné à l’avance chez la victime. Bien sûr, on imagine rapidement

les conséquences de la cécité en combat mais que dire d'un goûteur professionnel qui perd en un instant toute sensation palatale. Son sens fonctionnera toujours mais la mélodie lui restera en tête, empêchant son cerveau de répondre aux stimuli.

Amnésie totale

Instrument : Cistre
Seuil : 25
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : instantané
Mesure : 5 tours
Cette Œuvre se veut une déclinaison de « L'attaque mentale ». Toutefois, elle ne s'attaque pas directement au cerveau mais à son contenu. La victime oublie instantanément tous les souvenirs de sa vie, ses connaissances, ses capacités, jusqu'à son nom et ses origines. Cette amnésie est permanente. Le fait de présenter des souvenirs à la victime ne déclenchera en elle aucun processus de rémission.

Attaque mentale

Instrument : Cistre

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : instantané

Mesure : 1 tour

Cette Œuvre très discrète est un monstre de perfidie et de sadisme. Il s'agit d'une mélodie qui pénètre de gré ou de force dans l'esprit de la victime. Dès lors, elle prend un malin plaisir à détruire tout ce qui se trouve sur son chemin. Cette version de l'Œuvre ne s'attaque même pas aux souvenirs, elle s'en prend directement aux facultés mentales de la cible pour lui infliger 1d10 points de dommages qui sont soustraits à l'INT de la cible. Si les dommages sont suffisants pour tuer la cible, celle-ci est simplement transformée en légume… Ces dommages ne peuvent être soignés.

Soigner l'esprit

Instrument : Cistre

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : définitif

Mesure : 1 heure
L'Harmoniste entre délicatement dans l'esprit de la cible et y insinue sa mélodie lénifiante. Les dégâts provoqués par magie dans l'esprit de la cible sont alors soignés (les pertes de caractéristiques mentales sont annulées, la mémoire détruite est restituée). Tout ce qui dépend de la Perfidie ou de la Ténèbre reste intouché, au contraire même, la cible comprend que, quelque part, elle apprécie cette partie sombre et malsaine d'elle-même… Une expérience très désagréable.

Cyse

Aiguiser une lame

Seuil : 10

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : 1 heure

Modelage : 2 tours

Cette Œuvre très simple permet d'aiguiser temporairement une lame. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'arme reçoit un bonus de +2 aux dommages. Après quoi la lame reprend son état initial.

Altérer l'usure

Seuil : 10

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : 1 jour

Modelage : 5 minutes

L'Harmoniste parvient à donner une nouvelle jeunesse à un objet ou, au contraire, à donner l'impression qu'il est plus ancien. La modification n'est pas très importante mais suffisamment pour donner momentanément plus ou moins de valeur à un objet selon les besoins de l'Harmoniste.

Cohésion de la matière

Seuil : 10

Zone d'Effet : 1 petit objet

Durée : 1 heure

Modelage : 5 tours

L'Harmoniste parvient à rendre la matière qu'il touche plus dense et plus solide. Grâce à cette Œuvre, il est désormais nécessaire de faire deux fois plus de dommages à l'objet ciblé pour pouvoir le briser ou le détériorer. Cette Œuvre peut être utiliser pour contrer l'Œuvre « Point faible ».

Copie parfaite

Seuil : 10

Zone d'Effet : 1 petit objet

Durée : instantané

Modelage : 1 heure

L'Harmoniste est capable, grâce à cette Œuvre, de copier à la perfection un objet qu'il peut toucher. Il ne peut reproduire à l'identique que la texture, la forme et le poids, ce qui le rend incapable de faire la copie d'un objet d'art tel qu'un tableau. D'autant plus que l'objet doit être le plus homogène possible, c'est-à-dire composé au maximum d'un matériau (la Marge de Qualité peut s'appliquer pour influencer plusieurs matériaux différents). De plus, l'Harmoniste doit se procurer la matière première nécessaire au modelage de cette copie parfaite et le résultat en dépendra beaucoup. La solidité de l'Œuvre est liée à la matière première modelée.

Désaiguiser

Seuil : 10

Zone d’Effet : 1 objet aiguisé

Durée : définitif

Modelage : 2 tours

L'objet ciblé perd toute capacité à couper et ce, sur toutes les surfaces susceptibles de le faire. A moins de faire usage de la Cyse pour inverse le processus, l'objet est pratiquement irrécupérable. Ses dommages sont réduits de 2.

Perception des enchantements

Seuil : 10
Zone d’Effet : 1 objet moyen
Durée : instantané
Modelage : 1 minute

L’Harmoniste est capable de percevoir l'enchantement d'un objet, si celui-ci l'est, c'est à dire s'il contient de l'Éclat, est une relique, est sous l'effet d'une Œuvre ou d'un sort. Si ce n'est pas le cas, il sait qu'il n'y a rien de surnaturel dans l'objet. En s'imposant une Marge de Qualité de 5, l'Harmoniste peut connaître la nature de l'enchantement (Éclat, Relique, Art magique ou Emprise). Au prix d'une Marge de Qualité de 10, il peut avoir une idée grossière de ce que peut produire la qualité surnaturelle de l'objet (« cette épée est plus efficace » ; « ce siège est un piège magique » ; etc.). En s'imposant une Marge de Qualité de 15, l'Harmoniste sait tout ce qu'il y a à savoir sur l'objet. Bien entendu, la règle de résistance des matériaux s'applique !

Point faible

Seuil : 10

Zone d’Effet : sans limite

Durée : 1 heure

Modelage : 1 minute

L’Harmoniste parvient grâce à cette Œuvre à provoquer un point faible dans une structure quelle qu’elle soit. Il peut aussi bien s’agir d’une armure, d’une table ou encore d’une architecture complexe. Ce point faible fragilise l’objet à ce point précis et il devient deux fois plus sensible. Il nécessite deux fois moins de points de dommages pour briser l’objet si l’on porte un coup à cet endroit.

Remodeler

Seuil : 10

Zone d’Effet : 1 petit objet

Durée : instantané

Modelage : 1 tour

Cette Œuvre permet à l’Harmoniste de redéfinir la forme d’un objet de petite taille. Il ne peut en aucun cas reproduire des motifs trop complexes et doit se cantonner aux formes simples. Il est impossible de transformer une écuelle en épée (trop effilée et travaillée), mais il est parfaitement envisageable de modeler un tison de cheminée en gobelet.

Souder

Seuil : 10

Zone d’Effet : 2 objets

Durée : 1 jour

Modelage : 2 tours

L’Harmoniste Soude ensemble deux objets, à conditions que ceux-ci soient former du même matériau. La soudure est parfaite (il n'y a aucune marque que les deux cibles aient un jour été indépendante l'une de l'autre) et la seule manière de la défaire est de briser l'un ou l'autre des deux objets.

Changement d’état

Seuil : 15

Zone d’Effet : 1 petit objet

Durée : 1 minute

Modelage : 4 tours

L’Harmoniste parvient à changer l’état d’un matériau lorsqu’il peut l’être. Le métal, le verre et la glace peuvent être liquéfiés ou solidifiés mais pas le tissu, le bois ou la pierre. Avec cette Œuvre, seul le passage de l’état solide à l’état liquide et inversement sont possibles. Cependant, même à l’état liquide, les matériaux conserveront leur cohésion afin de pouvoir se reformer à la fin de l’Œuvre. La flaque de métal d’une épée sera indissociable.

Disparition de la matière

Seuil : 15
Zone d’effet : 1 objet moyen
Durée : 30 minutes
Modelage : 1 minute

Cette Œuvre permet à l’Harmoniste de travailler la surface d’un objet jusqu’à ce qu’elle se confonde parfaitement avec son environnement immédiat. Pour parler clairement, l’objet devient parfaitement transparent. Attention, si l’objet vient à être déplacé, l’illusion cessera et l’objet sera à nouveau visible.

Fermeture de serrure

Seuil : 15
Zone d’Effet : 1 serrure
Durée : instantané
Modelage : 2 tours

L’Harmoniste ferme définitivement une serrure. Il est désormais impossible de la faire fonctionner : ses éléments sont tous soudés ensembles. Non seulement il est impossible de la crocheter, puisqu'elle ne possède plus de parties mobiles, mais elle est de ce fait plus résistante : ses éléments constitutifs sont tous solidaires (elle gagne de ce fait 5 points de Solidité)

La grande panne

Seuil : 15

Zone d’Effet : 1 objet moyen

Durée : définitif

Modelage : 1 minute

L’Harmoniste détruit le principe de fonctionnement d'un objet. Une épée n'entaillera plus, une chaise ne supportera plus le poids de son occupant, et ainsi de suite. L'objet ciblé est

inutilisable. Suivant la situation, l'objet pourra ou non être remis en état : une roue de charrette incapable de rouler est bonne à jeter, une épée pourrait être reforgée de manière à pouvoir de nouveau trancher. En l'occurrence, les moyens magiques sont inopérants dans la mesure ou l'objet a changé définitivement de nature. Ce n'est plus une épée, qui pourrait donc être réaiguisée, mais une tige de métal.

Réduction de la matière

Seuil : 15
Zone d'effet : 1 objet moyenne
Durée : 5 minutes
Modelage : 5 tours
Cette Œuvre très impressionnante permet de modeler la matière afin de réduire son volume de moitié. Elle n'entraînera aucune déformation de l'objet, les proportions étant parfaitement respectées, mais à une échelle inférieure, à l'image d'une œuvre de modéliste. L'objet ainsi modifié en garde toutes ses capacités, adaptées toutefois à sa nouvelle taille. Par exemple, une arme sera sûrement sanctionnée d'un code de dégâts inférieur. Au terme de l'effet, l'objet reprendra sa taille normale, même s'il se trouve confiné dans un objet plus petit. Le plus résistant brisera l'autre.
La contrepartie de cette Œuvre existe également sous le nom de « Augmentation de la matière » avec les mêmes paramètres.

Résistance magique

Seuil : 15

Zone d'Effet : 1 objet

Durée : 1 an et 1 jour

Modelage : 1 jour

L'Harmoniste confère à l'objet de son choix une résistance surnaturelle. Celle –ci fonctionne sur le même principe que celle de l'éclat. L'objet, bien qu'il n'en comporte pas la plus petite parcelle, se comporte comme s'il était fait d'éclat avec une richesse de 1. C'est peu de chose, mais une bonne Marge de Qualité peut rendre pratiquement indestructible l'objet ainsi enchanté.

Serrurerie

Seuil : 15

Zone d'Effet : 1 petit objet

Durée : instantanée

Modelage : 1 tour

L'Harmoniste parvient à modeler une serrure jusqu'à ce qu'elle s'ouvre d'elle-même, laissant derrière lui un trou de métal informe. Il est évident que l'effraction risque d'être remarquée assez facilement.

Altération de la matière

Seuil : 20

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : 1 heure

Modelage : 1 minute

La résistance du matériau est égale à la plus forte entre les deux matières.

Cette Œuvre très puissante permet à l'Harmoniste de changer une matière en une autre pendant quelques heures. Très impressionnant, il peut permettre de transformer une simple chemise de soie en un gilet de métal fin. La puissance de cette Œuvre possède le fâcheux effet secondaire de fragiliser le matériau d'origine. Un même objet de pourra pas subir plus de cinq altérations de ce genre avant de se briser ou se détériorer. De plus l'altération est grossière et il est impossible par exemple de changer une pièce de cuivre en pièce d'or, d'une part parce que les motifs sont impossibles à reproduire par cette Œuvre et d'autre part parce que l'or est un métal trop noble pour être reproduit de la sorte.

Animer une statue

Seuil : 20
Zone d'Effet : 1 objet moyen
Durée : 1 minute
Modelage : 5 tours
L'Harmoniste insuffle à une statue une vague conscience et la capacité de se mouvoir. Très certainement dérivée de la capacité des fées noires à « accoucher » des âmes, cette Œuvre n'en est qu'une copie imparfaite. L'objet ainsi animé n'est capable que de protéger l'Harmoniste et de répondre à certains ordres très simples (couché, debout, attaques…).

Statue animée
FOR 12, AGI 1, MEL 4, PdV 40 (bois) / 80 (pierre) / 120 (métal)
Init. 6, Att 10, Def. 1 (la statue ne se défend pas), dommages 15
La statue est insensible aux blessures graves et critiques. Elle ne retourne à l'immobilité que si ses PdV tombent à 0 ou si la durée du sort expire.

Commander à la matière

Seuil : 20
Zone d'Effet : 1 objet moyen
Durée : un ordre
Modelage : 1 minute
L'Harmoniste donne un ordre mental à l'objet de son choix. Celui-ci s'anime alors et tente de l'accomplir dans la mesure de ses moyens. Une épée pourra ainsi devenir molle et s'enrouler autour du bras de son utilisateur, une chaise se mettre à courir avec son occupant, mais un livre ne pourra faire mieux que de claquer stupidement : il ne s'envolera pas, ne mordra pas (faute de disposer de dents). Les statues animées de cette manière ont des caractéristiques similaires à celles du sort « animer statue ».

Décomposition

Seuil : 20

Zone d'Effet : 1 objet moyen

Durée : instantané

Modelage : 1 minute

Il s'agit d'une Œuvre qui permet de pulvériser purement et simplement la matière. L'Œuvre ne concerne que les matières homogènes et de facture simple. Il est donc impossible de détruire un tableau de maître par ce moyen alors qu'une chaise en bois massif est l'enfance de l'art.

Désenchanter

Seuil : 20

Zone d’Effet : 1 objet

Durée : définitif

Modelage : 1 jour

L’Harmoniste fait perdre toute capacité surnaturelle à un objet quelconque. Si l'objet en question contient de l'éclat, celui-ci en est extrait. S'il est en éclat, le sort n'a aucun effet (les Danseurs ne peuvent pas être désenchantés). S'il s'agissait d'un sort, les effets de celui-ci cessent. La Résistance magique due aux matériaux s'applique normalement, bien que, en réalité, ceux-ci ne soient pas vraiment ciblés.

Grande Fusion

Seuil : 20

Zone d’Effet : n'importe quel nombre d'objets gros

Durée : définitif

Modelage : 1 minute

L’Harmoniste rend complètements solidaires tous les objets de son choix. Ceux-ci forment désormais un tout indissociable, à moins de vouloir en briser les composant. Peu importe l'uniformité de la matière, mais celle-ci ne peut être vivante (on ne peut pas appliquer cette œuvre à des hommes, par exemple, mais on peut le faire su de la fourrure ou des os). Appliqués sur une armure de plaque, les effets de cette œuvre sont généralement mortels…

Liquéfaction de la matière

Seuil : 20
Zone d’effet : 1 objet moyen
Durée : 10 minutes
Modelage : 1 minute

Cette Œuvre permet de développer une technique très impressionnante puisqu’elle permet de réduire à l’état de liquide tout objet se trouvant à sa portée. Le volume de liquide obtenu sera le même qu’à l’état solide avec toutefois la possibilité de le fractionner en plusieurs récipients. Le liquide garde l’aspect de la matière de base. Au terme de l’effet, le liquide redevient solide avec des conséquences graves dans le cas où le liquide avait été scindé : la destruction pure et simple de l’objet.

Mémoire matérielle

Seuil : 20

Zone d’Effet : 1 objet moyen

Durée : instantané

Modelage : 1 minute

Cette Œuvre subtile permet à l’Harmoniste de ressentir ce qu’exprime la matière. Celle-ci ressent à son échelle les évolutions de son environnement proche. Elle peut reconnaître les textures, les poids et les formes qui sont rentrées en contact avec elle au cours des dernières 24 heures. En apposant sa main sur un objet, l’Harmoniste peu recevoir de telles impressions qu’il est ensuite capable d’interpréter plus ou moins justement. Un pavé dans une rue gardera le souvenir de la texture d’une chaussure qui l’a foulé dans la journée ainsi que le poids de l’homme mais il sera bien incapable de décrire ses vêtements. Mis en contact avec une des choses qui l’a touché, l’objet pourra dans tous les cas la reconnaître automatiquement.

Copie absolue

Seuil : 25

Zone d’Effet : 1 objet moyen

Durée : instantanée

Modelage : 1 heure

L’Harmoniste crée une copie parfaite de n'importe quel objet. Celui-ci peut avoir des parties mobiles, être constitué de matériaux différents, peu importe. La copie est complètement identique, en dehors bien sûr de ses qualités magiques, qui doivent lui être implantés après coup, si l'Harmoniste en est capable. Il faut tout de même, pour lancer ce sort, disposer des matériaux nécessaires.

Explosion

Seuil : 25

Zone d’Effet : 1 objet moyen

Durée : instantanée

Modelage : 1 tour

L’objet ciblé explose en mille morceaux, projetant des éclats en tout sens. Il inflige 25 points de dommages à toute personne qui le touchait à la fin de l'œuvre, l'Harmoniste y compris. En Choisissant une Marge de Qualité de 5, il est possible de retarder l'explosion d'un à dix tours après que l'œuvre ait été réalisée.

Fusion dans la matière

Seuil : 25

Zone d’Effet : personnel

Durée : 1 heure

Modelage : 1 tour

Grâce à cette Œuvre très impressionnante, l’Harmoniste est capable de se fondre dans la matière pendant plusieurs heures. Pour le bon fonctionnement de l’Œuvre, il est nécessaire que l’objet dans lequel se fond l’Harmoniste soit au minimum du même volume que lui et qu’il ne soit constitué que d’une seule pièce (un mur de pierre, un immense vitrail, les portes d’un temple, etc.). Les vêtements et l’équipement portés par l’Harmoniste le suivent dans cette fusion.

Liaison mentale

Seuil : 25
Zone d’Effet : 1 gros objet
Durée : 1 an et 1 jour
Modelage : 1 mois

L’Harmoniste se lie avec un objet. Il peut désormais ressentir des choses au travers de celui-ci. Selon la nature de l'objet, les sensations possibles seront différentes : tous transmettront le sens du toucher avec une extraordinaire précision, mais un mur ne verra que s'il dispose d'une fenêtre, un vêtement s'il dispose d'un décolleté (des particularités dont la fonction est de montrer, de faire voir) ; le sens de l’ouïe, à moins que le mur, par exemple, soit insonorisé ou au contraire pourvu d'ouverture destinée à permettre d'espionner une conversation, sera en général absent, et ainsi de suite.

Renforcer

Seuil : 25
Zone d’Effet : sans limite
Durée : permanente
Modelage : 1 heure
L’Harmoniste parvient grâce à cette Œuvre à renforcer un matériau. Techniquement, cela pourrait par exemple permettre de faire une armure en verre qui aurait la résistance du métal, par exemple. En tout cas, Klunka l'utilise quelque fois pour donner la résistance de la pierre à du métal. Malheureusement, elle n'est pas suffisamment douée pour la réussir à chaque fois, de sorte qu'elle rechigne un peu à l'ouvrage ; c'est qu'elle a sa fiéreté, tout de même !

Decorum

Printemps

Assurance de progéniture

Saison : Printemps
Seuil : 10
Portée : touché
Durée : la gestation normale de la cible
Dessin : 1 minute
Ce Pigment, dès qu'il est projeté sur le ventre de la cible (humaine ou animale), à hauteur de la matrice, au plus tard le lendemain de l'acte, de s'assurer que la grossesse de la cible ira jusqu'à son terme et provoquera à coup sûr la naissance d'un enfant ou petit viable et en bonne santé. Cette Œuvre peut marcher également sur les femmes stériles.

Fertilité

Saison : Printemps

Seuil : 10

Zone d'Effet : rayon de 5 mètres autour de l'Harmoniste

Durée : 24 heures

Dessin : 1 tour

L'Harmoniste enchante les végétaux situés dans la zone d'effet avec le pigment de printemps afin d'augmenter leur fertilité et surtout favoriser leur croissance. Au terme des 24 heures, les végétaux concernés auront multiplié leur taille par 10 avec une force suffisante pour briser une porte en bois ou desceller les blocs d'un mur de pierre.

Petite pluie

Saison : Printemps

Seuil : 10

Zone d'Effet : région ou se trouve l'Harmoniste

Durée : 1 heure

Dessin : 1 minute

L'Harmoniste déclenche une petite pluie printanière. La pluie est fine et tiède, elle ne gène pas spécialement la visibilité et, d'une manière générale, est bien agréable. Elle par contre idéale pour exécuter l'œuvre "inondation" (voir plus loin)

Soigner une blessure

Saison : Printemps

Seuil : 15

Portée : au toucher

Durée : définitif

Dessin : 3 tours

L'Harmoniste invoque les forces régénératrices du printemps afin d'accélérer le processus de guérison naturelle d'un être humain ou d'un animal. Cette Œuvre permet de diviser le temps de guérison par 2 et de restaurer immédiatement 5 points de vie à la victime.

Appeler le soleil

Saison : Printemps

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : N/A

Durée : 1 heure

Dessin : 1 minute

Cette Œuvre incroyable permet de favoriser l'apparition du soleil dans un endroit donné. Elle n'influe en rien les conditions climatiques de la région mais elle certifie que le soleil apparaîtra pendant une heure complète dans les prochaines 24 heures (au choix de l'Harmoniste, mais seulement durant la journée, pas la nuit). Avec une Marge de Qualité de 10, cette Œuvre peut prendre effet la nuit. Les malus dus à l'obscurité sont éliminés pendant la durée de l'Œuvre.

Créer une source d'eau

Saison : Printemps
Seuil : 20
Portée : touché
Durée : permanent
Dessin : 5 tours
Ce Pigment permet de faire jaillir spontanément une source d'eau de n'importe quel type de sol, même le plus aride et inhospitalier. Celle-ci produira 1 litre d'eau par minute et coulera au gré du relief du sol jusqu'à rejoindre l'affluent le plus proche. Rien ni personne ne peut faire tarir cette source.

Nuée d'épines

Saison : Printemps

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : 20 mètres / une cible

Durée : définitif

Dessin : 2 tours

L'Harmoniste doit disposer de quelques graines de roncier qu'il intégrera au Pigment afin de réaliser l'œuvre. Lorsqu'il le projettera, un buisson de ronce impénétrable jaillira aux pieds de la victime. Celle-ci ne peut plus bouger et ne cesse de se prendre dans les milliers d'épine qui l'enserre. Chaque tour, elle prend 1 point de dommage (contre lequel l'armure protége si elle est complète) jusqu'à ce qu'elle se soit libérée. Cela nécessite un jet d'AGI ou de FOR x 2 contre DIF 20. Tant que ce ne sera pas réussi, la victime est non seulement immobilisée mais reçoit 1 point de dommage chaque tour.

Prolonger le printemps

Saison : Printemps

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : la région ou se trouve l'Harmoniste

Durée : 1 jour

Dessin : 1 heure

Le printemps durera une journée de plus dans la région. Cette journée supplémentaire interviendra le premier jour de l'automne. Elle sera extraordinairement douce, fraîche,

légèrement humide, pleine de fleur en bourgeons et de verdure printanière. Les saisonins du printemps se sentiront en confiance, plein d'énergie et obtiendront ce jour particulier un bonus générique de 1 sur tout ce qu'ils entreprendront. Il n'y a pas d'insulte plus mortelle pour un automnin que de jeter ce sort.

Végétation chaotique

Saison : Printemps

Seuil : 20

Zone d'Effet : 20 mètres

Durée : 30 minutes

Dessin : 5 tours

L'Harmoniste s'accorde avec tous les végétaux présents dans la zone d'effet. Ceux-ci commencent alors à s'animer et à croître de façon étrangement ordonnée. On croirait presque que les végétaux sont animés d'une conscience propre qui les pousse à attraper tout ce qui bouge avec leurs appendices. Concrètement, l'Œuvre organise les végétaux en un mur infranchissable qui se saisit de tout ce qui bouge dans la zone d'effet et tente de l'immobiliser.

Inondation

Saison : Printemps

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : à vue / une zone d'un kilométre de rayon

Durée : définitif

Dessin : 1 minute

Cette œuvre ne peut étre exécutée que s'il pleut. La pluie s'intensifie brutalement, noyant la zone sous des trombes d'eau qui rende la visibilité nulle, générent des cours d'eau éphèmères et des torrents de boue. Le niveau de l'eau monte aussi haut que possible, générant une inondation plus ou moins importante suivant les possibilité de l'endroit. La pluie s'arrête alors, laissant une zone dévastée d'ou l'eau s'écoule doucement.

Luxuriance

Saison : Printemps

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : à vue / un bâtiment (ou une structure de dimensions équivalentes)

Durée : définitif

Dessin : 1 heure

Dans le temps que l'Harmoniste met à exécuter le dessin, la végétation entourant la cible commence à croître, devient luxuriante. Des espèces inconnues apparaissent, couvrant les murs de fleurs éclatantes, de lianes épaisses. Lorsque le dessin est fini, la végétation a entièrement recouvert la zone, la dissimulant sous une luxuriance qui peut paraître bien étrange dans un climat différent d'une jungle épaisse.

Repousse miraculeuse

Saison : Printemps

Seuil : 25

Portée / Zone d'Effet : toucher / une personne

Durée : définitif

Dessin : 1 jour

L’Harmoniste dessine avec soin le membre manquant de la cible (peu importe quand il a été amputé ou à quelle hauteur). Lorsque la cible met le dessin au bout de son moignon, l'œuvre disparaît. Immédiatement, l'extrémité manquant se met à la démanger, tandis qu'une reproduction miniature du dessin y apparaît. Cette dernière grandit à vue d'œil, au point qu'en quelques heures, une repousse surnaturelle rend à l'amputé son membre. Ce sort ne permet pas de faire ressusciter quelqu'un qui aurait été décapité.

Eté

Lumière aveuglante

Saison : Été

Seuil : 10

Portée / Zone d’Effet : à vue / 1 cible

Durée : 5 tours

Dessin : 5 tours

L’Harmoniste concentre les forces de l’été en un rayon de lumière très intense qui aveugle les individus ciblés. Pendant toute la durée de l'Œuvre, les victimes sont obligées de fermer les yeux sous peine d’être complètement éblouies, avec toutes les conséquences qui en découlent en ce qui concerne la magie, le combat, etc.

Objet luminescent

Saison : Été
Seuil : 10
Portée : touché
Durée : 1 heure
Dessin : 1 tour

Cette Œuvre crée sur un objet ou un membre humain ciblé une source lumineuse équivalente à celle d’une torche à main classique. Il est impossible de l’éteindre avant la fin de l’effet. Seuls les matériaux liquides ne pourront être affectés par l’effet de cette Œuvre assez usuelle et pratique.

Orage

Saison : Été

Seuil : 10

Portée / Zone d’Effet : la région ou se trouve l'Harmoniste

Durée : 15 minutes

Dessin : 1 minute

Un violent orage se déclenche. En dehors de mouiller tout ce qui se trouve sous lui, il n'a pas d'autre effet. Par contre, il est idéal pour permettre de jeter "foudroyer" (voir plus loin)

Ami du jour

Saison : Été

Seuil : 15

Portée / Zone d’Effet : personnel

Durée : jusqu'à ce que le soleil se couche

Dessin : 10 minutes

L'Harmoniste possède désormais certaines des qualités d'un ogre. Lorsqu'il est dans la lumière solaire, il bénéficie d'un bonus de 1 sur tout ce qu'il entreprend, mais en retour devient irritable et prompte à la colère, souvent sans raison valable. Un ogre sous l'effet de ce sort en obtient tous les bénéfices, mais sans les inconvénients. Avec une Marge de Qualité de 5, le bonus peut augmenter à +5, cependant la vue de l'harmoniste baisse terriblement dans le noir (il est considéré comme aveugle dans la pénombre)

Chaleur

Saison : Été

Seuil : 15

Zone d'Effet : rayon de 100 mètres autour de l'Harmoniste

Durée : 1 heure

Dessin : 1 tour

L'Harmoniste invoque l'un des principes fondamentaux des toiles d'Été : la sensation de chaleur. Il est capable d'augmenter la température d'un lieu de 20°C.

Coup de chaleur

Saison : Été

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : instantanée

Dessin : 2 tours

La cible est prise d'un coup de chaleur. Elle doit réussir un jet de RES x 2 contre DIF 20 ou s'évanouir. Même si elle le réussit, elle est tout de même à –2 sur toutes ses actions suite aux nausées et aux brusques étourdissements qui la frappe pendant les 20 – RES prochaines minutes.

Insolation

Saison : Été
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : touché / 1 hectare
Durée : instantané
Dessin : 1 heure

Cette Œuvre longue à accomplir permet de frapper un sol cultivable d'une forte insolation qui frappe toutes les cultures de la zone et toutes les terres fertiles de celle-ci. Toutes les récoltes sont perdues pour cette saison.

Prolonger la vie

Saison : Été

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : au toucher / 1 cible

Durée : 1 heure

Dessin : 2 tours

Grâce à cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de maintenir un blessé en vie en attendant qu'il soit soigné. A partir du moment où elle prend effet, l'Œuvre empêche le blessé de mourir des

suites de ses blessures (en termes de règles, un personnage mort ou mourant est considéré comme aux portes de la mort : ses points de vie sont immédiatement remontés à –RES+1). Par contre, s’il reçoit un nouveau coup, les effets de l'Œuvre ne s’appliqueront pas aux dommages causés par cette blessure. Elle ne s’applique qu’aux suites d’une blessure (hémorragie, fracture, etc.).

Combustion

Saison : Été

Seuil : 20

Portée / Zone d’Effet : à vue / 1 cible

Durée : instantané

Dessin : 1 tour

Cette Œuvre permet à l’Harmoniste de générer une combustion spontanée sur n’importe quelle surface combustible. Il est donc impossible de transformer un individu en torche humaine mais il est possible de faire prendre feu ses vêtements. Dommages : le feu a un potentiel de 5 (un chapeau, une chaussure) à 15 (une cape, une robe).

Maturité

Saison : Été

Seuil : 20

Portée / Zone d’Effet : toucher / un végétal ou un petit animal

Durée : définitif

Dessin : 1 minute

La cible atteint instantanément sa maturité physique. Si c'est un arbre, il peut briser les choses qui l'empêchent de grandir, déformer le sol, etc. Dans le cas de plantes moins puissantes ou d'animaux, l'impossibilité de croître induira des difformités de la même manière que s'ils avaient effectivement grandi sans bouger à l'endroit ou ils le font magiquement.

Prolonger l'été

Saison : Été

Seuil : 20

Portée / Zone d’Effet : la région ou se trouve l'Harmoniste

Durée : 1 jour

Dessin : 1 heure

L'été durera un jour de plus cette année. Le quinzième jour de l'automne sera torride, plein de soleil, d'une nature généreuse, éclatante de vitalité. Tous les saisonins de l'été se sentent, ce jour là, plein d'énergie et de bonne humeur. Ils bénéficient d'un bonus de un sur toutes les actions qu'ils entreprendront en cette merveilleuse journée. Bien entendu, les automnins apprécient assez peu ce genre de libéralités avec leur saison déjà si courte…

Foudroyer

Saison : Été

Seuil : 25

Portée / Zone d’Effet : à vue / une cible

Durée : instantanée

Dessin : 5 tours

Cette œuvre ne peut être exécutée que si un orage s'est déclenché. L'harmoniste fait tomber la foudre sur la cible, qui est instantanément tuée. Si elle en dispose, elle peut cependant user d'un point d'héroïsme pour survivre ; elle encaisse tout de même une blessure critique : "brûlures multiples et système nerveux touché. L'AGI est réduite de deux points (son maximum aussi) et la victime obtient le défaut défiguré."

Automne

Flétrissement

Saison : Automne

Seuil : 10

Portée : au toucher

Durée : définitif

Dessin : 1 tour pour une fleur, 10 tours pour un arbre ancien

L'Œuvre provoque la mort d'un végétal en version accélérée. L'Harmoniste choisit un végétal et appose le pigment de l'automne sur ses racines ou sur sa sève. Au terme du Dessin, la cible semblera mourir en se flétrissant jusqu'à redevenir de l'humus sans laisser aucune trace de sa présence.

Nuages

Saison : Automne

Seuil : 10

Portée / zone d'effet : la région ou se trouve l'harmoniste

Durée : 1 heure

Dessin : 1 minute

Une couverture nuageuse sombre et menaçante obscurcit brutalement le ciel. Un temps lourd se met en place. En dehors de l'aspect quelque peu désespérant de la météorologie, cela n'a pas d'autre effet. En revanche, cela peut faciliter grandement l'exécution de l'œuvre "tempête de grêle".

Tapis de feuilles

Saison : Automne
Seuil : 10
Portée : touché
Durée : permanent
Dessin : 3 tours

Cette Œuvre permet, dans un environnement automnal (présence de feuilles mortes) de faire croître de manière impressionnante l'épaisseur du tapis cramoisi dans une zone de 200 m^2 depuis le point de lancement. Celle-ci entravera les mouvements des personnes se trouvant dans la zone, diminuant leur rapidité de déplacement de moitié et donnant un malus de 10 dans toutes les compétences acrobatiques.

Calme doré

Saison : Automne

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : 50 mètres / 10 personnes

Durée : 6 heures

Dessin : 1 minute

Toutes les cibles de cette œuvre sont envahies par l'esprit calme et nostalgique de l'automne. Les affrontements, les efforts, tout cela leur paraît d'un seul coup futile et sans utilité. De toute façon, l'hiver arrive toujours, finalement, détruisant les pitoyables efforts des mortels pour s'en prévenir… Toute initiative leur demande un jet de VOL contre DIF 15 ; mais ils se défendront tout de même s'ils sont attaqués.

Décrépitude

Saison : Automne

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : au toucher / 1 m^3

Durée : définitif

Dessin : 3 tours

Résistance : voir tableau de la résistance des matériaux page XX.

En touchant une matière inerte quelconque, l'Harmoniste applique le pigment d'automne et accélère la décomposition naturelle de l'objet avec une vitesse prodigieuse. Au terme de l'Œuvre, la matière s'est complètement effritée sur la totalité de la zone d'effet avec toutes les conséquences imaginables sur le reste de la structure (la poutre d'une auberge se brisera, le pilier principal d'une vaste architecture s'éffondrera, entraînant la chute de celle-ci).

Dépendance

Saison : Automne
Seuil : 15
Portée : touché
Durée : 30 jours
Dessin : 2 tours

Ce Pigment, une fois projeté dans un type de nourriture ou de boisson, provoque une accoutumance terrible à cet aliment. La victime doit en consommer au moins toutes les deux heures sous peine d'être victime de tremblements et de crises de manque terribles, même si l'aliment ou la boisson ne génère pas habituellement de dépendance, même ingérée en grandes quantités (comme l'eau par exemple).

L'énergie du désespoir

Saison : Automne

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : 50 mètres / 10 personnes

Durée : 6 heures

Dessin : 1 minute

Cette œuvre est la contrepartie exacte de "Calme Doré". Elle ne peut être exécutée que dans une situation désespérée. L'esprit de l'automne envahi bien les cibles, mais bien qu'elles comprennent que leurs efforts sont vains, elles prennent le parti d'emporter autant d'ennemis avec elles que possible et de finir, autant que faire se peut, en beauté, dans une apothéose désespérée dont les mortels se souviendront longtemps. Les cibles sont immunisées à la peur et prêtes à tenter n'importe quoi, tant que cela peut déboucher sur une action d'éclat, de préférence suicidaire.

Poison

Saison : Automne

Seuil : 15

Portée : au contact

Durée : définitif

Dessin : 1 tour

En jetant le pigment d’automne sur un aliment ou une boisson quelconque, l’Harmoniste parvient à altérer sa composition afin d’y introduire un puissant poison. Il s’agit d’un poison ingestif de virulence 20. Si la cible réussit son jet de résistance, elle sera prise de vomissements, de saignements internes et agira avec un malus de 5 pour la prochaine semaine. Si elle rate son jet, elle mourra dans d’atroces souffrances d’hémorragies internes multiples en quelques minutes.

Par contre, le goût de l’aliment en sera sérieusement modifié et ne laissera aucun doute de sa provenance douteuse.

Masque d’automne

Saison : Automne

Seuil : 20

Zone d’Effet : personnel

Durée : 1 heure

Dessin : 2 tours

Cette puissante Œuvre permet à l’Harmoniste de voiler sa présence aux yeux des saisonins d’automne. Pour ces créatures cette Œuvre possède les mêmes propriétés que le sort « Invisibilité ». Cependant, ceux qui ne sont pas des saisonins de l’automne ne verront aucune modification dans l’apparence de l’Harmoniste.

Pleurer la Dame

Saison : Automne

Seuil : 25

Portée / zone d'effet : Portée du regard / une cible

Durée : 15 minutes

Dessin : 5 tours

La cible comprend tout d'un coup la tragédie que vivent les automnins, enchaînés à leur Dame devenue folle et souffrant infiniment entre les mains du Masque. Cette douleur est intenable. La victime doit immédiatement faire un jet de VOL x 2 contre DIF 25. En cas d'échec, elle tente de mettre fin à ses jours par tous les moyens à sa disposition. En cas de réussite, elle est simplement horrifiée et comprend ce que subissent les automnins. Tant qu'elle est sous l'effet de cette Œuvre, elle tentera par tous les moyens de venir en aide à ces "pauvres créatures". Cela peut prendre de multiples formes : les massacrer pour abréger leurs souffrances, les traîner de force jusqu'à l'Ile de l'Automne… L'œuvre n'obscurcit cependant pas son jugement au point qu'elle fasse confiance à des créatures aussi perfides.

Sale blessure

Saison : Automne
Seuil : 20
Portée : touché

Durée : instantané
Dessin : 2 tours
Cette Œuvre, quant elle est appliquée à une arme tranchante, enduit le fil de la lame d'une sorte de rouille (provisoire et uniquement en surface). Lors de la prochaine blessure infligée, cette dernière s'infectera automatiquement et provoquera une gangrène galopante si elle n'est pas soignée de manière appropriée dans l'heure qui suit.

Sentir l'automne

Saison : Automne

Seuil : 20

Portée / zone d'effet : à vue / une cible

Durée : instantanée

Dessin : 5 tours

L'harmoniste doit rapidement dessiner la cible. Lorsque son esquisse est finie, il saura si elle est sous l'influence de l'automne : il pourra ainsi reconnaître les sorts et les œuvres appartenant à cette saison, les effets magiques dus à un automnin, les drakoniens usant de leur capacité polymorphiques, les mortels soupirant après une Morganes et ainsi de suite…

Tempête de grêle

Saison : Automne

Seuil : 25

Portée / zone d'effet : 3 kilomètres / une zone d'1 kilomètre de diamètre

Durée : 15 minutes

Dessin : 5 tours

Il faut une couverture nuageuse épaisse pour pouvoir exécuter cette œuvre. Dans un fracas apocalyptique, d'énormes grêlons s'abattent sur la zone ciblée. La visibilité y devient nulle, les déplacements sont extrêmement difficiles (jet d'équilibre à chaque tour) et les téméraires qui tentent de braver la tempête encaissent 3 points de dommages chaque tour (l'armure protége si elle est au moins partielle). Lorsque le phénomène cesse, la végétation est complètement ravagée, les objets fragiles (verre, bois vermoulu) sont fracassés.

Hiver

Mort végétale

Saison : Hiver

Seuil : 10

Portée : au toucher

Durée : définitif

Dessin : 1 tour

En ciblant un végétal, l'Harmoniste parvient à geler son métabolisme et à stopper sa croissance. Il ne sera pas vraiment mort mais restera figé à jamais dans son état actuel. Si on tente de le briser, le végétal éclatera en morceaux. Cette Œuvre fonctionne également sur des végétaux semi-conscients comme les plantes carnivores.

Neige

Saison : Hiver

Seuil : 10

Portée / zone d'effet : la région ou se trouve l'harmoniste

Durée : 1 heure

Dessin : 1 minute

Le ciel se couvre rapidement et une petite neige se met à tomber. Elle couvre rapidement le sol d'un manteau blanc du plus bel effet, qui ne dépassera pas quelques centimètres d'épaisseur. Elle peut provoquer des glissades, mais ne gène pas spécialement le mouvement. Elle en revanche idéale pour exécuter l'œuvre "Tornade de glace"

Asthme foudroyant

Saison : Hiver
Seuil : 15
Portée : touché
Durée : 24 heures
Dessin : 5 tours
Cette Œuvre provoque un froid grandissant dans les bronches de la victime, réduisant ses capacités pulmonaires de moitié. Elle sera fatiguée deux fois plus vite, pourra porter des charges deux fois moins lourdes, devra se reposer une minute après chaque minute de combat ou dix minutes toutes les heures de marche.

coup de froid

Saison : Hiver

Seuil : 15

Portée / zone d'effet : Portée du regard / une cible

Durée : instantanée

Dessin : 5 tours

La cible prend froid. En quelques minutes son nez se met à couler, elle commence à tousser et est prise de légères fièvres. Elle vient d'attraper un "coup de froid". Contrairement à ce que l'on pourrait croire, cette maladie est très sérieuse, puisqu'elle peut déboucher sur le "Racle Rouge", une forme atténuée de Mort Lente. Le malade se met à tousser du sang et finit étouffé par une hémorragie pulmonaire… (VIR 15, Périodicité 1 semaine ; après deux échecs successifs, le malade est atteint par la Racle Rouge, VIR 20, Périodicité 1 mois, même effet que la Mort Lente)

Froid

Saison : Hiver

Seuil : 15

Zone d'Effet : rayon de 100 mètres autour de l'Harmoniste

Durée : 1 heure

Dessin : 1 tour

L'Harmoniste invoque l'un des principes fondamentaux des toiles d'hiver : la sensation de froid. Il est capable de faire baiser la température d'un lieu de 20°C.

Projectile de glace

Saison : Hiver

Seuil : 15

Portée : à vue

Durée : instantané

Dessin : 1 tour

L’Harmoniste parvient à concentrer les forces de l’hiver et à transformer le pigment d’hiver qu’il projette en un projectile dont la forme évoque celle d’une stalagmite. Une fois lancées, le projectile de glace provoque 5 points de dommages à la cible qui peut malgré tout tenter une esquive.

Avalanche

Saison : Hiver

Seuil : 20

Portée / zone d'effet : à vue / une coulée de neige

Durée : instantanée

Dessin : 5 tours

Il faut, pour pouvoir exécuter cette Œuvre, disposer d'une pente enneigée susceptible de voir ce produire le phénomène. Dés la fin de l'exécution la neige se met en mouvement et une avalanche se déclenche. L'harmoniste en contrôle la course.

Armure d’hiver

Saison : Hiver

Seuil : 20

Zone d’Effet : personnel

Durée : 10 minutes

Dessin : 2 tours

Cette Œuvre permet à l’Harmoniste de s’entourer d’une épaisse couche de glace qui l’empêche de bouger mais qui le protège des coups comme une armure de protection 6 (la Marge de Qualité ne peut influencer la valeur de protection : plus épaisse, celle-ci entraverait complétement les mouvements du lanceur et le condamnerait à une mort peu glorieuse par étouffement). Toutefois, les attaques par le feu la font fondre en moins d’un tour.

Engourdissement d’un membre

Saison : Hiver
Seuil : 20
Portée : touché
Durée : instantané
Dessin : 1 tour

Cette Œuvre rapide provoque un froid glacial et très localisé dans un membre de la victime. Ce dernier devient tout de suite engourdi et inutilisable et devra être au mieux amputé s’il n’est pas réchauffé près d’une source de chaleur suffisante (un feu de taille moyenne) pendant 5 minutes dans l’heure qui suit.

Prolonger l'hiver

Saison : Hiver

Seuil : 20

Portée / Zone d’Effet : la région ou se trouve l'Harmoniste

Durée : 1 jour

Dessin : 1 heure

L'hiver Commencera avec un jour d'avance cette année. Le dernier jour de l'automne sera une journée glacée et étincelante, pleine de glace, de froide lumière et de neige. Les saisonin de l'hiver s'y sentiront particulièrement à l'aise et obtiendront un bonus de 1 sur toutes les actions entreprises cette journée. Les automnins, quant à eux, réserveront un sort peu enviable à celui qui a exécuté cette Œuvre.

Gel

Saison : Hiver

Seuil : 25

Portée / zone d'effet : toucher / une cible

Durée : instantanée

Dessin : 3 tours

La cible gèle instantanément. Si elle est vivante, cela la tue. L'œuvre peut influencer jusqu'à un volume équivalent à une taille 3. Au-delà, elle ne gèle qu'une partie de l'être touché… Ce qui suffit de toute façon généralement à le tuer. Sur les objets, cette Œuvre produit les effets normaux du froid (la pierre peut éclater, mais le métal ne subit pas grand chose, par exemple).

Tornade de glace

Saison : Hiver

Seuil : 25

Portée / zone d'effet : 5 kilomètres / une zone de 5 mètres de diamètre

Durée : 1 heure

Dessin : 1 minute

Il faut qu'il neige pour exécuter cette Œuvre. Elle permet de faire ce lever un tourbillon de glace, qui rejoint le ciel et la terre en une colonne hurlante de projectiles glacés, de particule de givre et de neige piquante. Tout ce qui est pris dans l'aire d'effet reçoit 30 points de dommages du aux froid et aux projectiles de glace qui volent en tous sens. Les créatures de taille inférieure à 2 seront emportées dans les airs et retomberont plus loin (la chute se fera d'une hauteur de 500 mètres, ce qui risque fort d'être fatal).

Geste

Conter la mort

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : instantanée

Verbe : 2 tours

L'Harmoniste décrut, avec force détail, la manière dont la cible va mourir. Le récit, bien que court, est si saisissant de réalisme que la vicitme est emplis de la peur de la mort. Le sort ne décrit en fait qu'une ôssibilité, la plus probable, parmi de nombreuses autre. Cependant, la cible ne peut plus exposer sa vie tant qu'elle n'a pas réussi un jet de VOL x 2 contre DIF POT d'Art magique du conteur (elle ne combattra donc plus, évitera les activité dangereuse comme l'escalade ou le cheval, etc.).

Érosion

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : à vue / 1 objet moyen

Durée : instantané

Verbe : 1 minute

Cette Œuvre permet à l'Harmoniste d'accélérer l'usure due au temps de façon considérable. De cette façon, il peut tailler un rocher en l'effritant ou encore démolir une table en bois très rapidement. L'Œuvre agit sur tout matériau habituellement victime de l'érosion et ne peut produire que des effets qui se seraient normalement produits avec le temps. La solidité du matériau est réduite d'un cran.

Langue morte

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 jour

Verbe : 1 minute

L'Œuvre permet à l'Harmoniste de lire, écrire et parler une langue morte, c'est-à-dire dont on ne se sert plus couramment à l'époque du poète. Cela peut donc tout à fait lui permettre de parler une langue interdite ou rituelle, qui ne sert plus qu'à de rares occasions.

Sens du danger

Seuil : 10

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : instantanée

Verbe : 3 tours

L'Harmoniste a une vision courte, de l'ordre de quelques secondes, qui lui indique quel est la prochaine chose potentiellement dangereuse à laquelle il aura affaire. Cela peut donc très bien lui montrer comment il va tomber de cheval et se briser la jambe tout en ommettant l'assassin qui le tuera juste après, ou la gangréne avec complication qui suivraient. De même, si le danger s'exprime sur une période de temps trop longue (mourir de soif, par exemple), la vision se contentera de montrer un corps sans vie : la cause du décés reste à déterminer ("Médecine" peut, dans ce cas, être d'un secours précieux).

Chaos temporel

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : à vue / une cible

Durée : 2 tours

Verbe : 1 tour

Cette Œuvre perturbe le sens du temps de la cible. Celle-ci a l'impression qu'il ne s'écoule plus de manière régulière et ne peut pratiquement plus coordonner ses gestes. En terme technique, elle subit un malus de 5 sur toutes ses actions physiques et perd automatiquement l'initiative.

Conséquences prévisibles

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : portée du regard / une cible

Durée : instantanée

Verbe : 5 tours

L'Œuvre permet à l'Harmoniste de faire partager ses capacités de prémonitions à la cible. Celle-ci entrevoit, pendant un bref flash, les conséquences de l'action.

Funeste présage

Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible
Durée : instantanée
Verbe : 3 tours
L'Harmoniste peut, à l'aide de cette Œuvre, générer dans l'esprit de la victime l'image mentale de sa propre mort. Bien sûr, celle-ci ne sera pas forcément la même que celle qui arrivera mais la victime, choquée par le réalisme de cette vision toujours liée à un événement actuel, devra réussir un jet de VOL x 2 difficulté 20 pour ne pas tomber en catatonie pour les dix minutes à venir.

Guérison accélérée

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : au toucher / 1 cible

Durée : instantané

Verbe : 2 tours

L'Harmoniste parvient à accélérer le temps de guérison normal d'un individu. Dans un temps donné, le blessé récupère deux fois plus de points de vie qu'en temps normal. Toutefois, aucun point de vie n'est restitué sur-le-champ et il n'y a aucun rétablissement immédiat.

Maître historien

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : 1 jour

Verbe : 1 minute

L'Œuvre transforme l'Harmoniste en un historien de génie, et pour cause : il entrevoit la trame du temps et plus particulièrement de l'histoire. Les événements lui apparaissent en terme de causes et de conséquences, dans l'ordre ou ils se déroulent, même s'il ne "voit" rien de concret (il ne pourra pas reconnaître un portrait, mais est capable de dire pourquoi un

individu a agi). Ce sort ne fonctionne que sur des périodes antérieures de 10 ans à celles ou il est lancé.

Perturbation visuelle

Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible
Durée : 1 tour
Verbe : 1 tour
Cette Œuvre crée dans l'esprit de la victime l'image de l'échec de l'action qu'elle est en train d'entreprendre. Celle-ci perturbe son jugement en plus de la diminuer moralement et de la faire douter profondément de ses capacités. Donc, la difficulté de l'action intentée se verra majorée de 10.

Prophétie

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : N/A

Durée : N/A

Verbe : 1 heure

L'Œuvre permet à l'Harmoniste d'effectuer une prédiction très précise sur un événement futur. Toutefois, le personnage n'a aucun contrôle sur la prophétie qu'il va accomplir et seul l'EG en définit la nature en fonction des besoins de son scénario. Cette Œuvre peut notamment être utilisée pour se faire bien voir en haut lieu.

Prémonition

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : N/A

Durée : N/A

Verbe : 20 minutes

Grâce à cette Œuvre, l'Harmoniste est capable d'entrevoir les trames du destin. Le joueur interroge l'EG sur un événement précis de l'avenir proche (pas plus de 24 heures après le moment de la prémonition). Celui-ci doit lui fournir une réponse plus ou moins vague (selon la Marge de Qualité choisie) qui doit éclairer le personnage tout en laissant plusieurs pistes possibles.

Psychométrie

Seuil : 15

Portée / Zone d'Effet : au toucher / 1 objet moyen

Durée : N/A

Verbe : 3 tours

En touchant un objet et en déclamant cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de ressentir les émotions qu'il dégage et peut en lire le passé proche. Par une série de courtes visions, l'Harmoniste peut arriver à reconstituer les dernières 24 heures d'un objet : les gens qui l'ont touché, leurs émotions principales, les événements qui ont marqué l'objet, etc. La qualité des visions et des informations obtenues dépendent de la Qualité obtenue.

Ralentir la guérison

Seuil : 15

Portée / Zone d’Effet : à vue / une cible

Durée : 1 semaine

Verbe : 1 tour

La guérison de la cible est terriblement ralentie. La situation n'empire pas, mais elle ne s'améliore pas non plus. En fait, les blessures ou maladies sont figées dans leur effet et dans leur évolution éventuelle pour toute la durée du sort. Ainsi, les hémorragies sont stoppées mais les plaies ne se referment pas, les maladies n'ont pas d'effet mais ne guérissent pas.

Sens du combat

Seuil : 15

Portée / Zone d’Effet : personnel

Durée : 1 combat contre un adversaire

Verbe : 2 tours

L’Harmoniste voit le futur de manière limitée. Il sait ce que va faire son adversaire tour par tour. Il ne peut pas percevoir les conséquences qui découleront des choix que lui-même ou son adversaire feront, mais il voit avec un tour d'avance comment le combat va se dérouler. En terme de règle, l'harmoniste remporte automatiquement l'initiative et ne reçoit aucun malus de changement d'action. L'Œuvre dure le temps d'un combat contre un seul adversaire (s'il y en a plusieurs, elle ne fonctionnera que le temps de défaire ou d'être défait par celui qui est ciblé).

Stase temporelle

Seuil : 15
Portée / zone d’effet : à vue / 1 cible
Durée : 1 minute
Verbe : 2 tours
Cette déclamation rapide et rythmée permet de cibler un adversaire et de réduire sa vitesse de mouvement et de coordination de moitié (arrondi à l’inférieur). Tous les scores obtenus lors d’actions physiques se voient divisés de moitié. Au bout de trente secondes, la victime peut tenter un jet d’AGI x 2 niveau 20 pour ne plus réduire le score que du quart (arrondi au supérieur)

Temps d’Avance

Seuil : 15

Zone d’Effet : personnel

Durée : 5 minutes

Verbe : 1 tour

L’Harmoniste déclame une suite de mots très brefs et sans aucun sens. Dès lors, il possède une perception des événements avec un temps d’avance par rapport au moment où ils se produisent. Cette Œuvre est principalement utilisée avant un combat car elle confère à l’Harmoniste un bonus de +4 à l’initiative. Mais certains s’en servent aussi pour d’autres applications qui requièrent une vivacité accrue. Malheureusement, les perceptions de l’harmoniste ne lui permettent pas de percevoir les innombrables possibilités du futur, de sorte que, s’il utilise ce sort afin de percevoir les conséquences de ses actions, il ne pourra faire qu’une seule hypothèse sur le futur immédiat en fonctions des actes qu’il pourrait accomplir.

Attaque temporelle

Seuil : 20

Portée / Zone d’Effet : portée du regard / 1 cible

Durée : instantané

Verbe : 2 tours

L’Harmoniste est désormais capable d’occasionner des micro-accélérations du temps à certains endroits stratégiques du corps humain (ou saisonin) afin d’engendrer des dommages importants. Cette Œuvre n’a aucune influence sur l’apparence physique de la victime. Cette dernière perd 7 points de vie sans pouvoir bénéficier d’une quelconque protection.

Disparaître du temps

Seuil : 20

Portée / Zone d’Effet : personnel

Durée : instantanée

Verbe : 1 tour

Ces quelques mots, à peine deux vers, permettent à l'Harmoniste de disparaître d'une scène (c'est à dire d'un segment d'action se déroulant sur une période de temps continue et dans un même lieu). Il se volatilise simplement, ne réapparaissant qu'à la fin de la période à l'emplacement même ou il a disparu. La rematérialisation est toujours possible (le bâtiment attendra pour s'effondrer que l'Harmoniste reparaisse ou laissera un espace pour qu'il puisse revenir, par exemple). Pour l'auteur de l' Œuvre, il n'y a rien eu (pas de période temporelle) entre sa disparition et sa réapparition.

Ecriture fantomatique

Seuil : 20

Portée / Zone d’Effet : à vue / un support susceptible d'être utiliser pour écrire

Durée : le temps d'écrire le message

Verbe : 15 minutes

Le support ciblé commence à se couvrir d'une écriture fine et serrée. Il ne faut guère plus de quelques minutes pour remplir une page. Le texte est rédigé par la personne du choix de l'Harmoniste, mas elle doit être morte depuis au moins 10 ans. Si un sujet particulier doit être abordé, il faudra que l'Harmoniste le mentionne dans sa déclamation et l'écrive au sommet du support. La personne écrira comme si elle s'adressait à un vieil ami (elle pourra tout à fait cacher des choses, mentir ou même se contenter d'agonir d'insultes le lecteur, suivant son caractére) et ne pourra parler de sa mort (elle ne sait pas qu'elle l'est et ne peut même pas décrire dans quelles circonstances elle a péri).

Flétrissure cutanée

Seuil : 20
Portée / zone d’effet : à vue / 1 cible
Durée : instantané
Verbe : 1 minute
Contrairement à l’Œuvre « Vieillissement », cette déclamation s’attaque directement à l’apparence de la victime, la faisant vieillir de dix ans en apparence mais nullement au niveau de son métabolisme. Les cheveux deviendront gris ou blancs, tomberont dans des cas extrêmes. Des rides profondes marbreront le visage et la pilosité s’atténuera chez les personnes âgées ou s’intensifiera chez les enfants et adolescents.

Imprévisible

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : personnel

Durée : 5 tours

Verbe : 2 tours

L'Harmoniste devient tout simplement imprévisible. On ne peut pas savoir ce qu'il va faire et ses intentions ne sont pas seulement indéchiffrables : toute tentative visant à les prévoir aboutira à des résultats complétement absurdes. En terme de règle, l'Harmoniste ne déclare plus ses intentions à ses adversaires. Il les note sur un morceau de papier, accompagné de son rang d'initiative et les résout à celui-ci, sans avertir quiconque de ce qu'il va faire, y compris ses camarades.

Je n'y serais pas

Seuil : 20
Portée / zone d'effet : personnel
Durée : instantanée
Verbe : 1 minute

L'Harmoniste se garde de la prochaine situation dangereuse à laquelle il sera confrontée : il n'y sera tout simplement pas. Lorsque cette Œuvre a été éxécutée, l'EG doit s'aranger pour que, la prochaine fois qu'un danger s'abattra sur la compagnie, l'Harmoniste soit comme par hasard malade, absent, retenu ailleurs, de sorte qu'il ne sera pas exposé aux circonstances potentiellement dangereuses.

Vieillissement

Seuil : 20

Portée / Zone d'Effet : au toucher / 1 cible

Durée : instantané

Verbe : 5 minutes

L'Harmoniste altère le cours du temps en centrant son effet sur un individu. Au terme de l'Œuvre, le métabolisme de la cible aura vieilli physiquement de 10 ans – ou l'équivalent proportionnel pour un saisonin – occasionnant les effets ordinaires du vieillissement. Son apparence extérieure n'en sera que peu altérée. Cette Œuvre ne peut entraîner la mort. Si elle le fait effectivement, la victime doit recommencer son jet de vieillissement jusqu'à obtenir un résultat différent.

Voir le passé

Seuil : 20

Zone d'Effet : 100 m²

Durée : N/A

Verbe : 1 heure

Contrairement à « Psychométrie », cette Œuvre permet de s'imprégner de la force d'un lieu tout entier et d'apercevoir son histoire sur dix années. L'Inspiré indique à l'EG une date précise et celui-ci lui décrit les événements marquants qui ont eu lieu à cette date et dans ce lieu précis. Selon la Marge de Qualité choisie et l'importance du lieu, on obtient des visions plus ou moins floues et on peut remonter plus ou moins loin.

Esquive temporelle

Seuil : 25

Zone d’Effet : personnel

Durée : 1 heure

Verbe : 5 tours

Cette Œuvre d’une incroyable puissance permet à l’Harmoniste de se créer un refuge dans l’écoulement du temps et de s’y cacher en attendant que ses jours ne soient plus en danger. Pour les témoins de la scène, il semble disparaître d’un seul coup pour réapparaître tout aussi spontanément quelque temps plus tard. Dans son refuge temporel, l’Harmoniste ne peut être atteint de quelque façon que ce soit, de manière magique ou non.

Fatalité

Seuil : 25

Portée / Zone d’Effet : portée du regard / une cible

Durée : instantanée

Verbe : 5 tours

L’Harmoniste se contente d'indiquer à la cible comment elle va mourir. A la fin du cinquiéme tour de déclamation, l'événement arrive. Techniquement, l'EG indique simplement comment la cible meurt (l'Harmoniste ne contrôle pas la manière dont cela arrive).

Le Gouffre du temps

Seuil : 25

Portée / Zone d’Effet : à vue / une cible

Durée : 1 jour

Verbe : 1 jour

Cette Œuvre peu influencer n'importe quoi. L'Harmoniste regarde ce qu'il veut cibler et déclame un long panégyrique qui doit décrire les ravages du temps sur la cible. Au fu et à mesure, ces ravages vont s'y inscrire, jusqu'à ce qu'il n'en reste rien, comme si le temps l'avait englouti et oublié.

Retour en arrière

Seuil : 25
Zone d’effet : personnel
Durée : instantanée
Verbe : 2 tours
Grâce à cette Œuvre, l’Harmoniste devient capable de revenir une minute dans le passé. Il disparaît donc aux yeux de ses contemporains pour revenir à l’endroit où il était une minute auparavant. Il garde un total souvenir des actions intentées dans ce laps de temps et ses camarades ne percevront pas la différence de manière sensible.



TRAITE DE DEMONOLOGIE INFAMANTE

TOME 1

Par Phillibert de Vallerance,
Grand Orateur à la Loge Grise de Lorgol



N'avez vous jamais désiré explorer les terres désertes et obscures des arts sombres. N'avez-vous jamais rêvé de toucher du doigt les plus lourds secrets de l'Harmonde. N'avez-vous jamais souhaité voir la perfection s'accomplir dans chacun de ses mouvements ou dans chacune de ses paroles.

Les démons, chers confrères ! Les démons sont nos enfants, les enfants de nos craintes et de nos souhaits. Nous les façonnons à notre image pour notre plus grande gloire pour qu'ils réalisent nos vœux les plus chers. Bien sur avant d'atteindre l'ultime stade de compréhension qui fait que les plus grands d'entre eux s'agenouillent devant nous, il faut passer par l'imperfection. Des créatures chétives, ratées, avortées, sont le lot quotidien d'étudiants maladroits et incultes.

Mais Elle veille sur nous pour que petit à petit, l'essence même de la création coule dans nos veines. Elle se répand en nous pour nous donner la faculté d'entrevoir la véritable nature de l'Harmonde. Un monde de clair et d'obscur, un monde de partage entre nous et nos enfants de la ténèbre.

Que l'Ombre vous maudisse mes Frères. Que l'avènement de nouveaux Rois soit sonné !

Paroles d'Antiore Pénestas, novice de la Loge Grise,
recueillies peu avant sa mort par ses frères de chambrée.

Méfiance ! Méfiance doit être le maître mot qui guidera chacun de vos pas sur le chemin de la connaissance. Soyez sûr que tout don, même le plus anodin, à un prix, et qu'un jour lorsque le temps aura passé, l'addition vous sera présentée toujours doublé d'intérêt mortel. La Ténèbre est un allié, mais c'est aussi l'une des faces d'un Drachme. Le Masque n'est jamais loin.

Préface de Phillibert de Vallerance,
Grand Orateur à la Loge Grise de Lorgol



Premier Cercle de Connaissances Obscures

Les OPALINS



HURLEUSE

Sexe : Féminin
Origine : Opalin

Noirceur :1	Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 26	Diff 16	Diff 13	Diff 12

TAI : -2
MV : 1/ en vol : 6

Caractéristiques Primaires

FOR	2	AGI	4	PER	7
INT	5	VOL	2		
CHA	2	CRE	2		

Caractéristiques Secondaires

MEL	4	TIR	6	BD	-4
Densité	20		Opacité	0	

Compétences

Vigilance	10

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	8	3	-5

Petite histoire de démon

Petite humanoïde ressemblant de loin à une fée noire, Hurleuse est de la même famille que Crieur. Elle est employée différemment puisque son conjurateur décrit sa cible, ou lui montre une représentation. Elle est alors chargée de le retrouvé, mission facilitée par son vol rapide. Une fois sa cible en vue Hurleuse à l'instar de Crieur se met à brailler d'une voie aiguë jusqu'à l'arrivée de son conjurateur. La discrétion n'est bien sur pas assurée et le plus agaçant est que Hurleuse continue souvent de brailler après l'arrivée du conjurateur.

MESSAGER

Sexe : Masculin
Origine : Opalin

Noirceur :1	Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 26	Diff 16	Diff 13	Diff 12

TAI : 1
MV : 4/ en vol : 3

Caractéristiques Primaires

FOR	8	AGI	6	PER	2
INT	5	VOL	2		
CHA	2	CRE	2		

Caractéristiques Secondaires

MEL	7	TIR	4	BD	+2
Densité	20		Opacité	0	

Compétences

Athlétisme	5
Esquive	5

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	5	6	+1

Petite histoire de démon

Messager a l'apparence d'un centaure démoniaque. Sa musculature est puissante et lui permet de transporter de lourds colis voir un homme. La première fois que l'on fit appel à lui fut lors des grandes guerres entre les liturges et les urguemands. Les habitants de châteaux assiégés utilisaient Messager pour quérir des renforts ou informer leurs alliés de leur fin prochaine. Bien sur se révéler comme adepte des arts démoniaques renforçait la fougue des liturges et amenait souvent les alliés à se détourner du Conjurateur.



ATLAS

Sexe : Masculin
Origine : Opalin

Noirceur :1	Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 21	Diff 17	Diff 13	Diff 13

TAI : -3
MV : NA/ en vol : NA

Caractéristiques Primaires

FOR	2	AGI	2	PER	2
INT	9	VOL	6		
CHA	2	CRE	2		

Caractéristiques Secondaires

MEL	NA	TIR	NA	BD	NA
Densité	20		Opacité	0	

Compétences

Géographie	10

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	NA		

Petite histoire de démon

Atlas est une gigantesque créature de 6 mètres de hauteur. Trouver une ombre suffisamment grande pour le conjurer en pleine nature est d'ailleurs chose ardue. Son apparence approche celle d'un visage stylisé d'homme d'age vénérable. Son front est haut, ses yeux immenses et sa bouche petite. Il connaît chaque recoin de la surface de l'Harmonde. Il est possible de lui demander où se trouve un lieu précis et quelle direction prendre. Mais il est retors et rien ne dit que le chemin qu'il indiquera sera le plus direct. Ce démon est statique et ne bouge jamais. Sont corps est d'ailleurs inexistant.

GUIDE

Sexe : féminin
Origine : Opalin

Noirceur :1	Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 26	Diff 16	Diff 13	Diff 12

TAI : 0
MV : 3/ en vol : 4

Caractéristiques Primaires

FOR	5	AGI	6	PER	6
INT	5	VOL	2		
CHA	2	CRE	2		

Caractéristiques Secondaires

MEL	6	TIR	6	BD	0
Densité	20		Opacité	0	

Compétences

Astronomie	5
Géographie	5

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	9	5	-1

Petite histoire de démon

Guide ressemble à une mouette goudronnée au visage hideusement humain. Sa principale fonction est de guider son conjurateur sur de longues distances en terrain inconnu. Sa connaissance de l'Harmonde est bonne mais limitée. Les déplacements avec guide se font essentiellement de nuit puisqu'elle préfère se diriger aux étoiles qu'au soleil. Ses conseils sont généralement de bonne qualité mais elle a la fâcheuse tendance à être bavarde et fainéante.



TRADUCTEUR

Sexe : masculin
Origine : Opalin

Noirceur :1	Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 29	Diff 17	Diff 13	Diff 13

TAI : -4
MV : 1/ en vol : 1

Caractéristiques Primaires

FOR	2	AGI	2	PER	7
INT	6	VOL	4		
CHA	6	CRE	5		

Caractéristiques Secondaires

MEL	2	TIR	5	BD	-6
Densité	20		Opacité	0	

Compétences

Keshite	10

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	6	1	-7

Petite histoire de démon

Traducteur est un humanoïde minuscule dans la lignée de Souffleur. Il ne se loge pas dans l'oreille de son maître mais dans sa bouche. Il utilise les résonances des cordes vocales pour deviner les mots de son maître et les prononcer à sa place dans la langue étrangère qu'il connaît. Problème : il n'a aucun don d'imitation et sa voix est criarde et rocailleuse. De plus il faut parler suffisamment doucement pour ne pas être entendu de son interlocuteur tout en bougeant la bouche pour donner l'illusion. Cela promet quelques minutes de dialogue épique. Bien sur d'autres démons connaissent d'autres langues.

PSYCHA

Sexe :
Origine :

Noirceur :1	Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 21	Diff 14	Diff 12	Diff 12

TAI : -1
MV : 2/ en vol : 2

Caractéristiques Primaires

FOR	2	AGI	9	PER	2
INT	4	VOL	2		
CHA	2	CRE	2		

Caractéristiques Secondaires

MEL	7	TIR	6	BD	-2
Densité	20		Opacité	0	

Compétences

Sculpture	8
Peinture	2

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	8	6	-3

Petite histoire de démon

Psycha ressemble à un singe au bras démesuré. Sa bouche s'ouvre jusqu'à ses oreilles dévoilant une dentition à faire pâlir de jalousie n'importe quel tigre d'Aswald. Ses griffes sont courtes et dures. De ses instruments il façonne la matière pour donner naissance à des sculptures magnifiques dignes de grands maîtres. Seul inconvénient, Psycha n'a tendance à peindre qu'une chose : son conjurateur avec ses attributs démesurés, le tout peint de couleur vives et d'un goût totalement douteux.



CERBERE

Sexe : Masculin
Origine : Opalin

Noirceur :1	Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 32	Diff 18	Diff X	Diff X

TAI : -1
MV : 4/ en vol : 3

Caractéristiques Primaires

FOR	8	AGI	6	PER	7
INT	2	VOL	2		
CHA	6	CRE	2		

Caractéristiques Secondaires

MEL	7	TIR	7	BD	+2
Densité	20		Opacité	0	

Compétences

Griffes	6
Vigilence	4

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	10	15	+1

Petite histoire de démon

Cerbère est un molosse des enfers. Ce démon à l'apparence canine a une taille approchant celle d'une vache. Ses longues ailes traînent sur le sol. Son atout ne réside pas dans sa puissance de combat mais plutôt dans la terreur qu'il jette au personne qui l'aperçoive. Ce démon ne comprend que les ordres très simples. Il est essentiellement un garde. Son gros désavantage est qu'il ne reconnaît qu'une personne : son conjurateur.

ANIMAL

Sexe : Masculin
Origine : Opalin

Noirceur :1	Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 29	Diff 14	Diff 13	Diff 13

TAI : 0
MV : 3/ en vol : 3

Caractéristiques Primaires

FOR	5	AGI	4	PER	5
INT	7	VOL	2		
CHA	5	CRE	2		

Caractéristiques Secondaires

MEL	4	TIR	5	BD	0
Densité	20		Opacité	0	

Compétences

Histoire et Légendes	5
Zoologie	5

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	6	3	-1

Petite histoire de démon

Animal ressemble à un homme pourvu d'une tête de cheval. Il ponctue ses phrases d'expression équestres (hue ! hola ! etc...), ce qui peut agacer rapidement. C'est un érudit qui connaît particulièrement bien tous les animaux légendaires et les légendes courant sur les animaux. En règle général il demandera pour paiement de forniquer avec le premier animal venu, comme le cheval de son conjurateur. La pauvre bête pourrait en être perturbée un moment.



5EME AS

Sexe : Masculin
Origine : Opalin

Noirceur :1	Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 18	Diff 13	Diff 12	Diff 11

TAI : -1
MV : 2/ en vol : 0

Caractéristiques Primaires

FOR	2	AGI	7	PER	2
INT	5	VOL	2		
CHA	2	CRE	2		

Caractéristiques Secondaires

MEL	5	TIR	5	BD	-2
Densité	20		Opacité	0	

Compétences

Jeu	5
Passe-passe	5

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	6	4	-3

Petite histoire de démon

5ème As est une créature ressemblant une ombre projeté sur un mur. Il est très joueur mais pas spécialement doué pour comprendre correctement les règles des jeux pour lesquels il est convié. Si son conjurateur lui demande de gagner la partie, il s'exécutera mais non sans avoir au préalable fait de grosse frayeur à l'utilisateur de ses services. 5ème As est de petite taille mais surtout très plat. Cela lui permet de se glisser dans les vêtements de son conjurateur et de passer ses longs bras au travers de ses manches. Un bon moyen de toujours avoir du jeu.

DEMENAGEUR

Sexe : Masculin
Origine : Opalin

Noirceur :1	Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 28	Diff 16	Diff 13	Diff 12

TAI : 0
MV : 3/ en vol : 5

Caractéristiques Primaires

FOR	5	AGI	5	PER	5
INT	5	VOL	2		
CHA	2	CRE	2		

Caractéristiques Secondaires

MEL	5	TIR	5	BD	0
Densité	20		Opacité	0	

Compétences

Serrurerie	5
Fouille	5

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	7	4	-1

Petite histoire de démon

Déménageur est un opalin de stature moyenne. On le charge de pénétrer dans un lieu pour aller chercher un objet que le conjurateur devra précisément lui décrire. Ses principaux défauts sont son manque de discrétion flagrant et son étrange faculté à toujours ramener un objet ressemblant à celui désiré mais jamais le bon. Bien entendu à la charge du conjurateur d'être suffisamment précis.



Deuxième Cercle de Connaissances Obscures

Les SAPHIRINS et les AZURINS



L'AVOCATE CONVAINQUANTE

Sexe : Féminin
Origine : Saphirin

Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 25	Diff 20	Diff 19

TAI : -0
MV : 3/ en vol : 3

Caractéristiques Primaires

FOR	4	AGI	6	PER	7
INT	9	VOL	5		
CHA	11	CRE	5		

Caractéristiques Secondaires

MEL	5	TIR	7	BD	0
Densité	25		Opacité	5	

Compétences

Société	Eloquence	5	Etiquette 5
	Diplomatie	5	
Savoirs	Lois	5	
	Alphabet (au choix)	5	
	Langues (au choix)	5	

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	10	4	-1

Petite histoire de démon

C'est une très belle femme au port distinguée qui se présente au conjurateur. Elle s'avère être pleine de douceur. Mais la méfiance est de rigueur car l'Avocate est une vipère qui sait manipuler son entourage pour arriver à ses fins. Elle est redoutable lorsqu'elle prend la défense de sa cible qui a des démélés judiciaires ou simplement relationnels avec les autorités locales. Elle sait chercher les défauts qui font mal, y compris chez son « client » pour le rendre irresponsable.

DOULEUR MUSICALE

Sexe : Masculin
Origine : Saphirin

Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 24	Diff 19	Diff 18

TAI : 1 MV : 4/ en vol : 3

Caractéristiques Primaires

FOR	5	AGI	10	PER	3
INT	7	VOL	6		
CHA	5	CRE	8		

Caractéristiques Secondaires

MEL	8	TIR	7	BD	0
Densité	25		Opacité	5	

Compétences

Griffes	4		
Société	Musique (cris)	8	Baratin 4
	Savoir-Faire (mécanisme torture)		7
Savoirs	Chirurgie	7	

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	10	14	-1

Petite histoire de démon

Douleur Musicale ressemble à un obèse de 2,50 m dont chaque bourlets semble sur le point d'éclater. De petites cornes pointues ceignent le milieu de son crane du front à la nuque. De très grandes oreilles en « feuilles de choux » décore son visage boudineux. Conjurer Douleur Musicale est un signe de profonde dégradation mentale du conjurateur. Ce démon est un « monstre » psychotique. Il a un talent certain pour la musique. Son instrument préféré est le concerto de chair humaine et saisonine dont il tire toute sa quintessence grâce aux orgues de torture qu'il met au point. Il est utile pour faire parler les esprits les plus forts, notamment les personnes d'importance, qui résistent mal à la vue de leur famille ou d'innocent poussant une atroce complainte à chaque fois que Douleur Musicale enfonce une touche de son instrument.



ENGIN BALISTIQUE

Sexe : Masculin
Origine : Saphirin

Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 28	Diff 21	Diff 20

TAI : -1 MV : 2/ en vol : 8

Caractéristiques Primaires

FOR	3	AGI	5	PER	7
INT	10	VOL	5		
CHA	10	CRE	10		

Caractéristiques Secondaires

MEL	4	TIR	6	BD	-1
Densité	25		Opacité	5	

Compétences

Société	Etiquette (noble et artisans)	2
	Intendance	2
	Savoir-faire (engins de siège)	10
Savoirs	Stratégie	10
	Histoire (batailles)	4

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	9	3	-2

Petite histoire de démon

Il a le corps d'un enfant et le visage d'un nain vénérable. Son intelligence redoutable n'a d'égale que sa joie de voir ses engins pulvériser les camps adverses et tout particulièrement les femmes et les enfants. Mais conjurer Engin balistique en pleine bataille assure à son maître un avantage stratégique considérable. Bien entendu il restera à convaincre les siens de travailler avec cette étrange créature.

L'AVENTURIERE ECLECTIQUE

Sexe : Féminin
Origine : Azurin

Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 23	Diff 19	Diff 18

TAI : 0 MV : 6/ en vol : 3

Caractéristiques Primaires

FOR	5	AGI	6	PER	7
INT	5	VOL	5		
CHA	7	CRE	3		

Caractéristiques Secondaires

MEL	6	TIR	7	BD	0
Densité	25		Opacité	5	

Compétences

Griffes : 5

Epreuves :	Athlétisme (sexe)	5	Esquive	2
	Natation	2	1er soins	2
	Survie	2	Vigilence	2
Maraude	Acrobatie	2	Camouflage	2
	Chasse	2	Discrétion	2
	Jeu	2		

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	9	13	-1

Petite histoire de démon

L'Aventurière est une très agréable compagne pour les longues routes solitaires. Elle sait vous défendre, vous soigner, chasser, et surtout vous détendre. Cette admirable créature ressemble à une femme panthère aux formes avantageuses.



OBSCURE TERREUR

Sexe : Masculin
Origine : Azurin

Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 30	Diff 22	Diff 20

TAI : -0 MV : 8/ en vol : 2

Caractéristiques Primaires

FOR	9	AGI	11	PER	8
INT	4	VOL	4		
CHA	8	CRE	3		

Caractéristiques Secondaires

MEL	10	TIR	10	BD	+2
Densité	40		Opacité	20	

Compétences

Crocs	8			
Epreuve	Athlétisme	5	Esquive	5
	Vigilance	2		
Maraude	Discrétion	5	Camouflage	5

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	16	20	+1

Petite histoire de démon

Obscure terreur est un loup de la nuit. Il ressemble trait pour trait à cet animal si ce n'est son pelage d'un noir insondable, la crinière épineuse qui parcourt son échine dorsale et le magnétisme malsain qui émane de son regard. Il est la terreur des bourgs isolés, l'assassin des petites gens, le chasseur de malheureux. Il adore semé la terreur dans les campagnes et voir des milices battre les fourrées à sa recherche.
(*Toute ressemblance avec un mythe français est fortuite.* ;))

LE PETIT RAPPORTEUR

Sexe : Masculin
Origine : Azurin

Noirceur :3	Noirceur :7	Noirceur :9
Diff 24	Diff 19	Diff 18

TAI : -2 MV : 1/ en vol : 6

Caractéristiques Primaires

FOR	3	AGI	5	PER	11
INT	8	VOL	3		
CHA	7	CRE	3		

Caractéristiques Secondaires

MEL	4	TIR	8	BD	-2
Densité	25		Opacité	5	

Compétences

Griffes	2			
Epreuve	Vigilance	8		
Maraude	Discrétion	7	Intrigue	7
	Camouflage	6		

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	13	5	-3

Petite histoire de démon

Le Petit Rapporteur est une petite chauve-souris dont le visage à une troublante ressemblance avec celui d'un lutin grimaçant. Ses oreilles gigantesques lui permettent d'écouter les conversations que les grands du monde s'échangent. Il sait de plus toujours qui suivre pour apprendre quelque chose d'intéressant. Seul inconvénient il ne parle que la langue de son conjurateur et il a la sale habitude de chaparder bon nombres de bijoux clinquants qu'il entrepose à proximité de son Maître. Ceci pourrait devenir problématique.



L'ASSASSIN ELEGANTE

Sexe : Féminin
Origine : Céruléen

Noirceur :3 Diff 24 | Noirceur :7 Diff 19 | Noirceur :9 Diff 18

TAI : -0 MV : 3/ en vol : 5

Caractéristiques Primaires

FOR	8	AGI	11	PER	6
INT	7	VOL	7		
CHA	11	CRE	5		

Caractéristiques Secondaires

MEL	10	TIR	9	BD	+1
Densité	40		Opacité	14	

Compétences

Griffes :	10		
Epreuves	Esquive	7	Vigilance 3
Société	Etiquette (cour)		8
	Us et coutumes (cour)		2

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	14	22	0

Petite histoire de démon

Cette très belle femme aux formes caricaturales mais extrêmement voluptueuses, aime séduire les gens de la haute société et butiner d'une fête mondaine à une autre. Son principal talent est de savoir entrer dans les cercles fermés de l'Harmonde et de tuer avec efficacité la cible qu'on lui désigne. Malheureusement, en sa qualité de Céruléen, elle fera tout pour éviter la cible du Conjurateur, afin de s'amuser avec les corps sans vie des convives qu'elle aura pris soin de mutiler après un ou deux verres d'apéritif.

CROQUE-MITAINE

Sexe : Masculin
Origine : Topaze

Noirceur :3 Diff 45 | Noirceur :7 Diff 29 | Noirceur :9 Diff 26

TAI : +3 MV : 10/ en vol : 7

Caractéristiques Primaires

FOR	11	AGI	5	PER	5
INT	6	VOL	4		
CHA	3	CRE	3		

Caractéristiques Secondaires

MEL	7	TIR	5	BD	+12
Densité	25		Opacité	65	

Compétences

Croc	10		
Maraude	Poisons	10	Chasse 10

Armes	Init	Att	Dom
Crocs	10	19	+11

Petite histoire de démon

Cette...chose a l'apparence d'un croisement entre un élan, pour le corps, et à la tête d'une larve de libellule posée sur un long cou de girafe. Ce produit atteint les 3 mètres au garrot pour une masse totale de plus d'une tonne. Les corps de ses victimes se voient de temps à autres au travers d'un bras, d'une jambe ou d'un visage qui marque la surface de son abdomen. Cette créature n'a pas de pilosité mais une peau crevassée qui exsude en permanence un liquide bileux particulièrement toxique. Il ne respecte rien même pas son conjurateur et le tuera dès sa conjuration, puis il parcourra l'harmonde massacrant tout avant d'être rappelé dans les Abysses. Il affectionne en tout premier lieu les enfants qu'il avale tout rond.



Troisième Cercle de Connaissances Obscures

Les SAFRANS et les AMBRES



L'oeil paranoïde,
Celui qui voit, qui sent et qui goûte

Sexe : Masculin
Origine : Safran

Noirceur :7 Diff 26 — Noirceur :9 Diff 25

TAI : -3 — MV : 0/ en vol : 14

Caractéristiques Primaires

FOR	4	AGI	8	PER	14
INT	8	VOL	7		
CHA	5	CRE	7		

Caractéristiques Secondaires

MEL	7	TIR	11	BD	-2
Densité	40		Opacité	10	

Compétences

Crocs	2				
Epreuves		Vigilance	10	Esquive	2
Maraude		Discrétion	5	Fouille	4
		Intrigue	3	Passe-passe	4
		Poisons	8		
Savoirs		Médecine	7	Herboristerie	5

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	19	11	-3

Petite histoire de démon

Cette minuscule créature de la taille d'un pigeon, a comme atours principaux un nez tombant en forme de trompette, une multitude d'yeux insectoïdes placés sur son minuscule crâne et deux immenses et fins bras qui pendent tels des appendices inertes le long d'un corps absent. Il virevolte en permanence autour de son conjurateur et a la sale manie de plonger sa trompe dans chacun de ses plats avec un immonde bruit de sussions. Son talent est inégalable pour repérer les poisons et autres traquenards qui guettent son maître.



Le Confident des Souhaits,
Celui pour qui tout est possible

Sexe : Masculin
Origine : Ambré

Noirceur :7 Diff 27 — Noirceur :9 Diff 25

TAI : 0 — MV : 3/ en vol : 5

Caractéristiques Primaires

FOR	6	AGI	10	PER	12
INT	10	VOL	10		
CHA	10	CRE	8		

Caractéristiques Secondaires

MEL	9	TIR	11	BD	0
Densité	40		Opacité	10	

Compétences

Griffes	4			
Maraude	Déguisement	3	Intrigue	6
	Passe-passe	2		
Société	Baratin	8	Diplomatie	4
	Etiquette	6	Intendance	2
	Négoce	8		
Savoirs	Keshite	5	Lois	2

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	19	15	-1

Petite histoire de démon

Cet être exquis, apparaît toujours sous la forme d'un vieil homme à l'allure protectrice et réconfortante. Il tutoie toujours, donnant l'impression à son interlocuteur d'être son petit-fils. Il vient recueillir les confidences de son conjurateur et il tente de le réconforter tant bien que mal. Il essaie toujours de résoudre les problèmes de son maître du mieux qu'il le peut, c'est à dire en achetant ce dont il rêve, ou autre chose qui s'en approche.



Le Professeur des Ames,
Celui dont l'Art Révèle

Sexe : Masculin
Origine : Safran

Noirceur :7 Noirceur :9
Diff 26 Diff 24

TAI : +1 MV : 4/ en vol : 0

Caractéristiques Primaires

FOR	6	AGI	6	PER	14
INT	10	VOL	9		
CHA	4	CRE	14		

Caractéristiques Secondaires

MEL	6	TIR	10	BD	+1
Densité	40		Opacité	10	

Compétences

Griffes	2						
Maraude		Discrétion	5	Chasse	5	Camouflage	1
Société		Diplomatie	2	Eloquence		5	
		Peinture	10	Sculpture		3	
		Empathie psychologique		10			
Savoirs		Histoires et Légendes		5	Saisons (toutes)	2	

Armes	Init	Att	Dom
Griffes	17	10	0

Petite histoire de démon

Le Professeur des Ames est un bossu de près de 2 mètres de haut. Son visage hideux laisse apparaître un appendice nasal conséquent qui dépasse de l'étrange cape violacée qui le couvre. Il transporte en permanence son matériel de peinture constitué d'une malle, d'un chevalet et d'un tabouret sur lequel il aime prendre place et oeuvrer. Conjurer le professeur nécessite d'être un fin connaisseur de l'art pictural. Sa qualité première est d'être un bon enseignant mais plus que tout il est un fin connaisseur de l'espèce humaine, décelant en chacun de ses sujets, les forces et faiblesses de caractère qu'il aime ensuite mettre en lumière au travers d'un portrait.


Le livre
de _____



Nom.....

Occupation..... Origine.....

Sexe..... Age..... Peuple.....

Diff Vieil..... Taille..... Poids.....

Caracteristiques Primaires

Flamme ..... Flamme Noire .....

Corps

Corps .....
Corps Noir .....
Bonus de Corps .....

AGIlité .....
PERception .....
FORce .....
RESistance .....

Esprit

Esprit .....
Esprit Noir .....
Bonus d'Esprit .....

INTelligence .....
VOLonte .....

Ame

Ame .....
Ame Noire .....
Bonus d'Ame .....

CHArisme .....
CREativité .....

Points d'Heroisme .....

Competences

Maraude (-3)

Acrobatie (.....) : ..../....
Camouflage (.....) : ..../....
Chasse (.....) : ..../....
Déguisement (.....) : ..../....
Discrétion (.....) : ..../....
Fouille (.....) : ..../....
Intrigue (.....) : ..../....
Jeu (.....) : ..../....
Passe-passe (.....) : ..../....
Poisons (.....) : ..../....
Serrurerie (.....) : ..../....

Epreuves (-3)

Athléthisme (.....) : ..../....
Equitation (.....) : ..../....
Escalade (.....) : ..../....
Esquive (.....) : ..../....
Natation (.....) : ..../....
Prem. soins (.....) : ..../....
Survie (.....) : ..../....
Vigilance (.....) : ..../....

Societe (-3)

Baratin (.....) : ..../....
Diplomatie (.....) : ..../....
Eloquence (.....) : ..../....
Etiquette :
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....
Intendance (.....) : ..../....
Musique :
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....
Négoce (.....) : ..../....
Peinture (.....) : ..../....
Poésie (.....) : ..../....
Savoir-faire :
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....
Sculpture (.....) : ..../....
Us et coutumes :
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....

Savoir (imp)

Alphabets :
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....
Astronomie (.....) : ..../....
Chirurgie (.....) : ..../....
Cultes :
* (.....) : ..../....
Géographie (.....) : ..../....
Herboristerie (.....) : ..../....
Histoire (.....) : ..../....
Langues :
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....
Lois (.....) : ..../....
Médecine (.....) : ..../....
Navigation (.....) : ..../....
Saisons :
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....
* (.....) : ..../....
Stratégie (.....) : ..../....
Zoologie (.....) : ..../....

Competences Secondaires

MELée .....
TIR .....
ART .....
EMPrise .....
B. dom. .....

Occulte (imp)

Résonance
Jorniste (.....) : ..../....
Eclipsiste (.....) : ..../....
Obscurantiste (.....) : ..../....
Conn. Danseurs (.....) : ..../....
Cryptogramme (.....) : ..../....

Occulte (imp)

Arts Magiques :
Accord (.....) : ..../....
Cyse (.....) : ..../....
Decorum (.....) : ..../....
Geste (.....) : ..../....
Harmonie (.....) : ..../....
Démonologie (.....) : ..../....

Combats



Init : .....
AGI + Esquive : .....

Armure

Type : .....
Protection : .....
Malus : .....



Pts de Vie .....
PdV Actuels .....

Seuil bl Grave .....
Seuil bl Critique .....

Armes (-3)	Init/Att/Def/Dom	Tai	Total Init / Att / Def / Dom
* (.....) : ..../....	..../..../...../.....	.....	..... / ..... / ..... / .....
* (.....) : ..../....	..../..../...../.....	.....	..... / ..... / ..... / .....
* (.....) : ..../....	..../..../...../.....	.....	..... / ..... / ..... / .....
* (.....) : ..../....	..../..../...../.....	.....	..... / ..... / ..... / .....
* (.....) : ..../....	..../..../...../.....	.....	..... / ..... / ..... / .....
* (.....) : ..../....	..../..../...../.....	.....	..... / ..... / ..... / .....

Maneuvres et Bottes

Peines

Tenebres

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Pts de Ténèbres .....
Noirceur .....

Perfidie

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Pts de Perfidie .....

Defauts

.....
.....
.....
.....
.....

Avantages

.....
.....
.....
.....
.....

Pouvoirs

Saisonins

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Flamme

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bienfaits

.....
.....
.....
.....
.....
.....

L'Emprise



Potentiel Emprise

(EMP + Res ou conn. Danseurs) : .....

Potentiel Intuitif

(CRE + Res ou Emp du Danseur) : .....

	Danseur	Danseur	Danseur	Danseur	Danseur	Danseur
Nom :	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Mémoire :	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Nb Sorts :	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Bonus EMP :	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Empathie :	.....	.....	.....	.....	.....	.....
End. Max :	.....	.....	.....	.....	.....	.....
End. Active :	.....	.....	.....	.....	.....	.....
Effet :	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Nom du Sort	Obd.	Nom	Seuil	Portée	Durée	Danse	Description
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Les Arts Magiques



Qualite

0	*1
1 à 4	*2
5 à 9	*5
10 à 15	*10
16 à 20	*30
21 ou +	*100

Potentiel Art

ART + art magique ou art profane

Potentiel Intuitif

CRE + art magique ou art profane

Potentiels

Accord :
* Harpe .....
* Flûte .....
* Viole .....

Accord :
* Cistre .....
* Tambour .....
* Clavecin .....

Autres Arts :
* Cyse .....
* Décorum .....
* Geste .....

Autres

Nom Oeuvre	Art	Seuil	Portée	Durée	Temps	Description

Les Notes



Les Notes





Fiche de personnage

Joueur : .....

Nom : .....

Surnom : .....

Occupation : ..... Peuple : .....

Pays d'origine : ..... Sexe : ..... Age : .....

Historique du Personnage



Avantages

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Défauts

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Les Attributs

Joueur : .....



Flamme

Flamme noire

Taille : .....

Mouvement

Points d héroïsme

Maximum	Actuels

Marche : Mv × 2 / tour (Dif 5)
Course : Vitesse × 2 = Dif +5
Saut max : Mv × 3

Permet de relancer un jet
Ajouter +5
Survivre (RES+1 pdv)

Caractéristiques

Corps

Corps ..... Px — Corps noir

Bonus de Corps

AGIlité ..... Px
FORce ..... Px
PERception ..... Px
RESistance ..... Px
MÊlée
TIR

Esprit

Esprit ..... Px — Esprit noir

Bonus d'Esprit

INTelligence ..... Px
VOLonté ..... Px
EMPrise

Âme

Âme ..... Px — Âme noire

Bonus d'Âme

CHArisme ..... Px
CRÉativité ..... Px
ART

Compétences

Jet de Caractéristiques : Caractéristique + Caractéristique +1D10
Jet de Compétences : Caractéristique + Compétence + Bonus +1D10
} Contre difficulté (moyen : 15).

Echec critique : échec de 11 ou plus.

Epreuves (-3)

Corps

Armes :
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...

Athlétisme (.....) .../...
Équitation (.....) .../...
Escalade (.....) .../...
Esquive (.....) .../...
Natation (.....) .../...
Premiers soins (.....) .../...
Survie (.....) .../...
Vigilance (.....) .../...

Maraude (-3)

Corps

Acrobatie (.....) .../...
Camouflage (.....) .../...
Chasse (.....) .../...
Déguisement (.....) .../...
Discrétion (.....) .../...
Fouille (.....) .../...
Intrigue (.....) .../...
Jeu (.....) .../...
Passe-passe (.....) .../...
Poisons (.....) .../...
Serrurerie (.....) .../...

Société (-3)

Âme

Baratin (.....) .../...
Diplomatie (.....) .../...
Éloquence (.....) .../...
Étiquette :
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...

Intendance (.....) .../...
Musique :
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...

Négoce (.....) .../...
Peinture (.....) .../...
Poésie (.....) .../...
Savoir-faire :
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...

Sculpture (.....) .../...
Us et coutumes :
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...

Savoir (impossible)

Esprit

Alphabets :
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...

Astronomie (.....) .../...
Chirurgie (.....) .../...
Cultes :
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...

Géographie (.....) .../...
Herboristerie (.....) .../...
Hist. Légendes (.....) .../...
Langues :
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...

Lois (.....) .../...
Médecine (.....) .../...
Navigation (.....) .../...
Saisons :
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...
- ..... (.....) .../...

Stratégie (.....) .../...
Zoologie (.....) .../...
..... (.....) .../...
..... (.....) .../...
..... (.....) .../...

Occulte (impossible)

Esprit / Âme

Arts Magiques :
- Accord (.....) .../...
- Cyse (.....) .../...
- Décorum (.....) .../...
- Geste (.....) .../...

Connaiss. des Danseurs .../...
Cryptogramme (.....) .../...
Démonologie (.....) .../...
Harmonie (.....) .../...
Résonance :
- Jorniste (.....) .../...
- Éclipsiste (.....) .../...
- Obscurantiste (.....) .../...

Le Corps

Joueur : .....

Points de vie

Maximum | Actuels

Seuil de Blessure grave : (-2/-6/-12) .....

Seuil de blessure critique : (-4) .....

Combat

Base d initiative ☐
PER + AGI + Bonus de Corps

Base d esquive ☐
AGI + Esquive + Bonus de Corps

Bonus aux dommages ☐
BD

La mort
- RES points de vie.
3 bless. graves → jet de VOL (10)
4 bless graves

Armes	Initiative	Attaque	Portée - Défense	Dommages	Taille
	Base + modif. arme	MEL + Arme + modif	MEL + Arme + modif	MR + BD + modif	TAI
.....	.....	.....	.....	...../...	.....
.....	.....	.....	.....	...../...	.....
.....	.....	.....	.....	...../...	.....
.....	.....	.....	.....	...../...	.....
.....	.....	.....	.....	...../...	.....
.....	.....	.....	.....	...../...	.....

Équipement

Armure : .....

.....

Veste seule / Partielle / complète

Protection : ..... / ..... / .....

Malus : ..... / ..... / .....

Le malus s'applique aux jets d'AGI. (y compris l'esquive).

Charge maximum ☐ (-8)

Demi charge ☐ (-4)

Charge quotidienne ☐ (-2)

Le malus s'applique pour toute valeur > ou =.

.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Monture :

Caractéristiques

RES	FOR	AGI .....
PER	MEL	EMP .....
ART	TAI	MV .....
BD	Pdv	SBG .....
SBC		

Compétences :

..... / .....

..... / .....

..... / .....

..... / .....

Notes :

Domaine

Nom : .....

Royaume : .....

Seigneur : .....

Population : .....

.....

Corps /	Esprit /	Âme /	Rôle du Personnage
Armée ☐ Défense ☐	Finance ☐	Cap. magique ☐	.....
Habitants ☐ Organisation ☐	Espionnage ☐	Rel. diplomat. ☐	.....
			.....
			.....

L'Esprit

Joueur : .....



Potentiel d'Emprise : EMP + Connaiss. Danseur ou Résonance + Bonus d'Esprit.

Potentiel intuitif : CRÉ + Résonance ou Empathie du Danseur + Bonus d'Esprit.

Sort d'une autre obédience : Seuil du sort +5 ou +10

Magie intuitive : Seuil du sort (fixé par l'EG) ×2

Obédience

.....

Potentiel d'Emprise

Potentiel intuitif

Les Danseurs

Nom du Danseur	Mémoire (×5 = seuils max)	Sorts en mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance (Nb de sorts par jour)
.....	.....	.....	.....	.....	..... / .....
.....	.....	.....	.....	.....	..... / .....
.....	.....	.....	.....	.....	..... / .....
.....	.....	.....	.....	.....	..... / .....
.....	.....	.....	.....	.....	..... / .....
.....	.....	.....	.....	.....	..... / .....

L'Emprise

Contre Magie : POT d'Emprise contre Dif. POT d'Emprise de l'Adversaire. Danse +1 tour si réussite. Sort bloqué si MR 10.

Résistance Magique : EMP ×2 contre Dif. 15. MR ajoutée au seuil du sort.

Nom du Sort	Obédience	Seuil	Portée - Zone d'effet	Durée	Danse	Description
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

Contacts

Membres de la Compagnie : .....

.....

.....

Alliés	Neutres	Ennemis
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

L'Âme

Joueur : .....



Art

Les Arts Magiques

Potentiel d'Art magique : ART + Art profane ou Art magique + Bonus d'Âme.

Art	Potentiel
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

Oeuvres	Art - Instrument	Durée - temps	Seuil	Description
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....

Les Saisons

Saisonins	Magie Saisonine	Seuil	Description
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

La Flamme

Flamme	Bienfaits
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

Peines de Ténèbres		Peines de Perfidie	
.....	Ténèbre ☐	.....	Perfidie ☐
.....	Noirceur ☐	.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	

Joueur : .....

Agone

· Le Danseur ·

par L'Ogre-Mercenaire et David Benoît

Nature et Psychologie

Nature du Danseur sauvage

Les recherches les plus poussées que le Cryptogramme-Magicien ait menées sur le Danseur à l'état sauvage sont sujettes à maintes controverses. Cependant, la récurrence de certaines informations aux travers d'études disparates laisse penser que l'on peut avoir quelques certitudes à ce sujet.
Avant d'être capturé, un Danseur est une créature d'Éclat le plus pur. Il n'a ni organes, ni sang, ni quoique ce soit qui pourrait l'apparenter à un être vivant. A ce titre, il est pratiquement indestructible. La terreur qu'il éprouve vis-à-vis des chats n'est d'ailleurs pas provoquée par le fait qu'il puisse " mourir " entre les griffes de cet animal, mais par le caractère tellement jouer de son ennemi " naturel ". Il peut s'amuser pendant des heures à poursuivre, attraper, mordiller, frapper, faire tomber un Danseur. Le Danseur n'étant qu'une créature de mouvement, l'impossibilité dans laquelle les jeux des chats le placent de se mouvoir est sans doute ce qui peut lui arriver de pire.
Mais en réalité, en dehors de certaines techniques occultes visant à raffiner l'Éclat, le Danseur ne craint pratiquement rien qui puisse le détruire. Il peut être immobilisé, c'est tout.
Le danseur sauvage peut aussi, a de très rares occasion, générer spontanément des étincelles. Celles-ci n'ont généralement aucun effet (en dehors de l'aspect pyrotechnique) même si - cela n'ait été observé qu'à une ou deux reprise - certains d'entre eux parviennent à générer des effets d'Emprise à l'aide de ces étincelles, surtout lorsqu'ils viennent juste de se libérer de la tutelle d'un mage.

Psychologie du Danseur sauvage

Le Danseur sauvage est une créature extrêmement intrigante dans la mesure ou, contrairement à l'ensemble du règne animal et végétal, il n'a aucun besoin vital. Il ne boit pas, ne mange pas, ne respire pas, ne dort même pas. Il n'a aucune sorte de besoin impérieux qui conditionne son existence et n'a donc aucun des réflexes qui vont de paire avec ce genre de nécessité. De même, il n'a pas à craindre la mort, puisqu'il n'existe pratiquement rien qui puisse mener à sa destruction. Il n'a donc pas vraiment " peur ", n'est jamais " heureux " : on peut tout juste dire qu'au fil des siècle, il a compris qu'il valait mieux se tenir à l'écart de certaines choses (les chats, notamment).
En revanche, il est une chose qui lui est très précieuse, qui a plus d'importance que tout pour lui : le mouvement, le bon mouvement, le déplacement intéressant, audacieux, le pas de danse qui aura cette grâce innée qui semble être l'apanage des danseurs. Qu'on lui offre une occasion d'effectuer un mouvement intéressant et il se précipitera pour l'exécuter. C'est d'ailleurs l'une des méthodes de chasse les plus courantes : l'affût, sur les pentes aiguës de toits ornementés de

décorations suffisamment alambiquées pour constituer un défi intéressant ; le piège, en général à l'aide de cordes tendues en travers des passages et animées de mouvements réguliers.
Privé de mouvement, le Danseur est tout simplement malheureux. On ne peut même pas dire qu'il souffre ; simplement, il n'est pas, en quelque sorte, à son aise.

Nature du Danseur captif

Le Danseur, une fois capturé et marqué, change du tout au tout.
Il devient une créature de chair et de sang. Il n'a toujours aucun besoin vital, mais il peut désormais souffrir, saigner, être blessé, mourir. Il a toutes les apparences d'un être vivant, en fait, même si la question de sa vie et de sa mort restent posée.
Il est aussi doué d'une forme d'empathie naturelle qui lui permet de ressentir ce que ressent son possesseur et réciproquement, quoique dans une mesure nettement moindre : sans l'aide de la magie, les sensations que le Danseurs envoie à son " maître " sont assez atténuées, à moins que tout simplement le Danseur ne ressente pas les choses avec une intensité aussi forte que les mortels.

Psychologie du danseur captif

Le Danseur captif devient tout d'abord une créature d'émotion. Il n'a pas, à priori, de capacité de réflexion même s'il dispose d'une mémoire qui peut admettre avec une grande facilité le souvenir des mouvements, quelque fois même des réflexes conditionnés, tels que l'exécution d'une danse dans certaines circonstances. Cependant, il ressent : il est heureux ou malheureux, il souffre physiquement et psychologiquement. Ses émotions restent très primitives, d'une grande simplicité, comme si elles n'étaient qu'une copie atténuée des émotions de son maître. Il peut tout au plus faire sentir qu'il est heureux ou qu'il ne l'est pas, qu'il souffre…
Il peut ainsi être satisfait de ce qui lui fait faire son maître ou au contraire lui signifier qu'il en a assez.
Enfin, ce phénomène étant classé dans la psychologie puisqu'il ne semble relier à aucune cause physiologique, le Danseur devient sensible à la fatigue, quoi que d'une manière différente de celles des Mortels. Pour l'instant, les théories les plus en vogue penchent pour un phénomène strictement mental, qui finirait par paralysé le Danseur lorsque l'on dépasse trop son endurance. Ce phénomène serait non pas du à un épuisement physique, mais à une sorte de paralysie des centres moteurs qui laisse le Danseur figé, incapable de faire le moindre geste comme s'il était devenu une petite statue.

La Magie du Danseur

Il nous faut maintenant abattre un certain nombre de mythe concernant les mages et leur Danseurs. En effet, de nombreux ignorant ont lancé, essentiellement par ignorance, une série de légendes sans réalité aucune concernant cette bizarre créature.

L'endurance

Un Danseur ne peut pas danser à l'infini : il peut exécuter un certain nombre de danses chaque jour. Cela signifie que 24 heures doivent s'écouler entre la première danse et la première de celle qui dépassera ses capacités d'endurances. Cependant, cela ne signifie pas que le Danseur est incapable de réaliser des danses supplémentaires. Simplement, les Mages évitent de le faire

dans la mesure où cela présente un risque non négligeable pour leur créature.
En termes de règles, un danseur peut lancer autant de sort qu'il a en Endurance. Pour chaque sort en surnombre, il doit effectuer un jet d'Endurance x 2 contre DIF 12 pour le premier sort supplémentaire, 14 pour le deuxième, 16 pour le troisième et ainsi de suite, la DIF augmentant de 2 en 2.
Tant que le jet est réussi, rien ne se passe. S'il échoue, le Danseur est tout simplement paralysé. Il est incapable du moindre mouvement, de la moindre émotion, comme s'il ne vivait plus – le sort rate, bien entendu. Cette paralysie mentale et physique peut durer une minute, une heure, une semaine… Il n'y a aucune règle (à la discrétion de l'EG). Si l'échec est critique, le Danseur ne se réveillera jamais.

L'expérience

Un danseur, même s'il a des millénaires d'existence derrière lui, ne possède pas de mémoire au sens propre du terme. Il n'oublie même pas : il ne retient rien.
Par contre, sa mémoire du mouvement est raisonnablement efficace. Les Danseurs qui sont souvent utilisés par leur maître, qui ont une longue expérience de la magie avec lui, peuvent effectivement mieux réagir aux demandes (ou aux ordres) de celui-ci.
En terme de règles, cela peut permettre d'augmenter certaines des caractéristiques du danseurs, en l'occurrence uniquement son Bonus d'Emprise et son Empathie.
A chaque fois que le danseur a eu une part active dans l'aventure (c'est à dire qu'il a servi au moins à deux reprises, dans des circonstances stressantes), son maître peut investir un cinquième (arrondi à l'inférieur) de ses PX pour augmenter les caractéristiques de son Danseur. Ceux-ci sont dès lors alloués au Danseur et son maître n'en dispose plus.
Pour gagner un point supplémentaire en Bonus d'Emprise : niveau suivant x 7
Pour gagner un point supplémentaire en Empathie : Niveau suivant x 5
Il n'y a pas de limite à ces bonus, mais ils ne sont valables qu'avec le Mage qui a investi dans le Danseur : ceux à qui il le prêterait devraient utiliser les valeurs originelles.

Avoir plusieurs Danseurs

Il est possible qu'un Mage veuille développer une empathie avec plusieurs Danseurs en même temps. C'est notamment le cas de certains Obscurantistes qui considèrent ces êtres comme des outils. Un Mage peut posséder autant de Danseurs qu'il a de points en Résonance. Au-delà, il ne parvient tout simplement plus à gérer la relation entre lui et eux. Dans le meilleur des cas, il ne parviendra pas à tirer quoique ce soit des Danseurs surnuméraires ; au pire, il risque la folie.
En revanche avoir plusieurs Danseurs présente des avantages inestimables : puisque les Danseurs sont des créatures autonomes, il est tout à fait possible de les laisser agir tout en donnant de nouvelles instructions à d'autres Danseurs. Les seuls moments ou le Danseur a besoin d'être dirigé sont le tour ou le sort est commencé (par exemple, pour le sort " Sphère Enflammée ", le premier tour sur les 6 qu'il réclame) et le tour ou il est effectivement lancé (par exemple, toujours pour le sort de " Sphère Enflammée ", le septième tour, celui ou la sphère part). Pendant ce temps, le Mage peut commencer d'autres sorts avec d'autres danseurs : ainsi, il est tout à fait possible de faire lancer une première fois sphère enflammée à un premier Danseur, une nouvelle fois le deuxième tour avec un deuxième Danseur, une troisième fois avec le troisième Danseur au troisième tour et ainsi de suite jusqu'à ce que la première sphère soit envoyée, au septième tour. Les sphères enflammées s'enchaîneront alors, une à chaque tour.
Bien entendu, si plusieurs sorts devaient aboutir au même moment, seul l'un d'entre eux aurait

les effets prévus. Les autres ne fonctionneraient pas, affecteraient une cible choisie aléatoirement, voire auraient des effets inattendus.

Échanges et prêts de Danseurs

Il est possible qu'un Mage ait besoin d'utiliser un Danseur avec lequel il n'a pour l'instant aucun lien particulier. La chose est tout à fait possible si le propriétaire du Danseur concerné le lui fait comprendre au préalable. Il n'y a pas besoin de jeter les dés, mais les deux Mages et le Danseur doivent rester entre eux pendant quelques heures, le temps que la créature comprenne ce qui se passe et accepte de servir momentanément un nouveau maître.
Il y a malgré tout un risque à cette pratique. Les Danseurs sont avant tout à la recherche des danses les plus enivrantes. Aussi, si le potentiel d'Emprise du Mage qui le manipule est supérieur à celui de son maître légitime, le Danseur risque de préférer sa nouvelle situation et renier ce dernier. Du point de vue des règles, si un personnage risque de voler le Danseur qu'on lui a prêté, il doit lancer un certain nombre de Sorts avec succès en utilisant ce Danseur. Dès que ce cumul de points est supérieur au potentiel d'Emprise du maître légitime, la créature le renie et considère le " voleur " comme son nouveau maître.

Cohabitation de Danseurs Obscurantistes et Jornistes

Les liens empathiques radicalement différents que développent Jornistes et Obscurantistes avec leurs Danseurs peuvent entraîner des conflits entre ces créatures d'Éclat. Une Compagnie comportant des représentants de ces deux obédiences aura donc un certain nombre de précautions à prendre.
En tant qu'être à part entière chaque Danseur est doté d'une personnalité unique, mais force est de constater que les traitements que subit le Danseur d'un Obscurantiste le poussent à manifester une certaine agressivité envers les siens, particulièrement les Jornistes. Certains Mages apparentent ce comportement violent à une sorte de phénomène d'identification. Renforcé par la pratique du Supplice, le Danseur Obscurantiste reproduit ce que lui fait endurer son maître sur ses frères qu'il juge faibles et inférieurs.
Ainsi, un Danseur Jorniste considère ses frères obscurantistes comme des prédateurs et est en proies à des troubles en leur présence (voir prédateurs plus bas). De même, un Danseur obscurantiste développe automatiquement la déviance " Sadique " lorsqu'il est en présence d'un Jorniste (voir Le Supplice plus bas).

Situations particulières

Les Prédateurs
Les chats, les serpents des Méduses ou encore certains oiseaux de proies sont une véritable menace pour les Danseurs. Les créatures d'Éclat sauvages les craignent parce qu'ils peuvent les bloquer des années, en les mangeant et en ne les " éliminant pas ou en les coinçant dans un endroit d'où ils ne peuvent pas s'échapper. Ces prédateurs naturels du Danseur posent cependant des problèmes aux Mages. D'instinct, la créature d'Éclat se méfie de ces animaux et cela s'en ressent quand il s'agit de lui faire exécuter une danse à proximité de l'un d'entre eux.
Le point le plus curieux concerne les Danseurs Obscurantistes : les Danseurs jornistes les considèrent comme des prédateurs.
En présence d'un prédateur, le Danseur est si perturbé qu'un malus de 5 est infligé à tout lancement de sort. Si le prédateur s'approche trop du mage, les sorts deviennent tout

simplement impossible (jeter un chat à la figure d'un mage est une excellente méthode pour l'empêcher de nuire).

Le Supplice
L'Obscurantisme est une pratique très dangereuse pour le Danseur. Les tortures ainsi que la nature très particulière du lien qui unit un Obscurantiste à son Danseur mettent ce dernier à rude épreuve.
Au fil du temps, le Danseur peut lentement sombrer dans la démence si son maître n'y fait pas attention. Le Mage doit avoir un score d'au moins 6 en Connaissance des Danseurs s'il veut l'éviter à un Danseur. Il doit avoir 8 s'il en a plusieurs qu'il utilise régulièrement.

L'exploitation du Danseur

Le Cryptogramme-Magicien a depuis longtemps mit en place un certain nombre de législations destinées à protéger et contrôler les Danseurs et leur exploitation. Naturellement, il existe aussi un marché parallèle en opposition avec ces lois. Mais l'ensemble de l'activité est encore largement sous son contrôle.

La Petite Chasse

Chasser le Danseur est un véritable métier. Il est impossible de l'exercer légalement sans une autorisation écrite délivrée par une académie ou une annexe du Cryptogramme. De plus, le chasseur se doit de payer cette charge annuelle en une patente qui doit être renouvelée tous les dix ans : elle se vend entre 5000 et 10 000 PO suivant l'endroit.
Cette législation contraignante permet au Cryptogramme-Magicien de connaître les chasseurs, de les surveiller et d'en décider le nombre. Il lui est ainsi possible de leur imposer un certain respect de la créature et des techniques de chasse qui ne la mettent pas en danger.

La Petite Chasse

L'EG est invité à prendre du recul par rapport aux règles qui suivent et doit garder à l'esprit qu'elles sont destinées à régler une scène de chasse le plus rapidement possible. Il est toujours préférable de jouer une telle scène plutôt que de se contenter d'un simple jet de dés.
Lorsqu'un personnage tente de trouver la piste d'un Danseur libre et de le capturer, l'EG doit lui demander de faire un jet d'AGI + Chasse (la spécialisation " Petite Chasse " est applicable). A ce score est opposé une difficulté déterminée en additionnant à 1D10 (cette activité est d'abord un affaire de chance) les modificateurs qui suivent. Les modificateurs du à l'avantage " Don du Minuscule " sont applicable à ce jet (ils se rajoutent au résultat du jet ou se sustrayent à la Difficulté).
Les lieux présentent des volumes, un espace, ou des caractéristiques qui se prêtent à la Danse et plaisent aux Danseurs. Plus gros le modificateur, plus l'endroit sera peu propice à la Danse.
La chasse " au piège " dispose d'un modificateur invariable de +3.
Un tel jet de dés correspond théoriquement à une période de un à trois jours de recherche. Il est donc possible de le renouveler tant que le personnage prolonge sa chasse d'une nouvelle période.
Une fois qu'un chasseur a repéré son Danseur, il lui faut l'attraper. La créature sauvage ne se laisse guère approcher. De plus, sa sensibilité aux émotions et un instinct farouche lui permettent de se méfier de ce danger potentiel.

Il existe deux manières de procéder, en tout cas qui soit reconnues par le Cryptogramme Magicien.
L'affût consiste simplement à attendre : lorsque le Danseur approche, le Petit Chasseur fait le vide dans son esprit, de manière à ne laisser filtrer aucune émotion. Si la créature passe assez près de lui, il lui faut alors la saisir par surprise.
En général, on préfère plutôt le piège : on tend une corde ou tout autre parcours alléchant : lorsque le Danseur commence à l'arpenter, on profite de son inattention pour le saisir.
Mais il existe d'autre méthodes, telles que la chasse au chat ou au faucon (des créatures spécialement dressées pour capturer les Danseurs)…

Le Marquage

Le sort permettant de marquer un Danseur est assez simple et d'un accès aisé. Contrairement à ce que certain ont pu prétendre, il ne sert pas à modifier les Danseurs. Il n'a qu'un seul effet, c'est d'apposer une marque indélébile, visible uniquement par ceux qui portent la gemme (même si celle-ci a été volée, mais pas s'ils ne l'ont pas obtenu par le biais du cryptogramme). Un Danseur marqué est légal. Un danseur non marqué est soit sauvage, soit illégal.
Ce sortilège prend fin dés que le Danseur ressent une émotion extrêmement violente. En général, seul la mort de son maître, qu'il ressent empathiquement, est assez puissante. Mais on déjà vu des cas ou d'autres formes d'émotions pouvaient avoir un effet similaires : la torture peut y parvenir, entre autre.
La Marque du Cryptogramme Magicien, confiée en générale à un ou deux mages trié sur le volet, est un secret jalousement gardé… Jusqu'à présent, les " faux " ont toujours été découverts, entre autre parce que l'organisation interne du Cryptogramme est suffisamment stricte et réglementée pour que l'on vérifie régulièrement l'origine de tous les Danseurs.

Acheter et vendre un Danseur

Seuls les centres agréés par le Cryptogramme le peuvent. Ils proposent souvent des bourses ou des échanges de Danseurs, à la fois ceux qui ont été capturés par des petits chasseurs, mais aussi tous ceux qui ont été mis en vente par des mages, supprimés à la suite de sanctions disciplinaires ou tout simplement constituent l'héritage d'un mage mort qui n'a pas laissé d'instruction particulière (dans ce cas, le Cryptogramme récupère tous les biens en rapport avec la magie et les vend au enchères).
En général, les centres agréés sont soit le siège locale du cryptogramme (dans les capitales) soit l'académie de magie la plus influente : ce privilège rapporte énormément à celles d'entre elles qui l'obtiennent et est souvent l'objet de batailles ou de complots sanglants, d'ailleurs…

Le Dressage

Une fois un Danseur " vierge " capturé, il ne reste plus qu'à le dresser. C'est une technique assez simple : il faut lentement se lier au Danseur jusqu'à ce que quelque chose, une alchimie étrange se produise. Lorsque le Mage ressent son Danseur, celui-ci est dressé.
Pour ce faire, Il suffit de réussir un jet d'EMP + Connaissance des Danseurs contre DIF 20 (les bonus du à l'avantage " Don du Minuscule " s'appliquent). Une fois réussi, ce jet permet au Mage de se servir normalement du danseur. On peut tenter un jet par semaine.

Agone

· Tableaux-Mondes ·

par Xavier Spinat

Les tableaux-mondes sont les produits de l'Art Ancien du Decorum.
Extérieurement, ce sont de simples peintures. Mais ces œuvres recèlent en fait un formidable potentiel : ce sont des ouvertures sur des espaces virtuels, des mondes à part entière où il est possible de se réfugier.

Principe

Les Harmonistes s'interrogent toujours pour savoir si ceux qui ont créé les tableaux-mondes ont effectivement créé des mondes magiques ou bien s'ils n'ont fait que révélé un passage vers des lieux qui existaient déjà.
En tout cas, il est clair que certains tableaux communiquent entre eux, ce qui semble indiquer que les tableaux-mondes sont capables de se rejoindre, comme si ces espaces virtuels pouvaient se toucher au sein d'un même milieu.
La théorie la plus communément admise est qu'il existe une dimension parallèle à l'Harmonde, l'Éther. L'Éther serait comparable à une formidable bouillonnement d'énergies et de possibilités que rien ne pourrait dompter. Et les tableaux-mondes apparaîtraient comme des bulles de quiétude au milieu de cet océan chaotique. Certains prétendent que l'Éther est la source de l'imaginaire, la substance même des rêves. D'autres disent au contraire que c'est l'essence du réel, à partir de laquelle le monde fut créé par les Muses. Quoiqu'il en soit, il semblerait que certains mondes clos s'agitent dans l'Éther et que, parfois, des liens plus ou moins durables s'établissent entre eux.
C'est ainsi que la plupart des Harmonistes pensent que c'est par les tableaux-mondes qu'on peut trouver une voie vers le Centresprit.
La théorie de l'Éther permet aussi d'expliquer pourquoi il existe deux types de tableaux-monde : les natures mortes, qui sont figées à jamais dans un même état, et les scènes de vie, qui sont capables d'évoluer et d'intégrer de nouveaux éléments.
En effet, les natures mortes sont des bulles étanches flottant dans l'Éther, elles ne peuvent pas se modifier sans risque d'être détruites. Cela ne signifie pas que les natures mortes ne peuvent pas communiquer entre elles, puisque certaines bulles peuvent être accolées les unes aux autres. Mais par contre, il est très difficile d'ouvrir de nouveaux liens entre natures mortes. Ce sont des œuvres qui sont totalement déterminées dès leur création.
Les scènes de vie sont plutôt comparables à des édifices constitués d'une aggrégation de nombreux éléments. L'Éther environnant les baigne et les traverse, ce qui rend le changement possible, car de nouveaux éléments peuvent être ajoutés, d'autres peuvent disparaître. Les liens qui se tissent entre scènes de vie peuvent être modifiés.

Apparence

Les tableaux-monde sont des œuvres picturales enchantées. Un tableau-monde peut être peint, fait en mosaïque ou brodé. Le support n'est pas important. Ce qui compte est surtout le sujet du dessin. La scène représente souvent un espace plutôt qu'un portrait. En effet, contrairement au Ergatstules, c'est le décor qui compte avant tout, bien plus que les objets ou personnages représentés.
Les Ternes, en regardant un tableau monde, ne voient qu'un dessin d'une réalité criante, une œuvre géniale. Mais les Inspirés peuvent, avec un jet de ART+Decorum contre une difficulté de 15 ou un jet de PER+Harmonie contre une difficulté de 20, voir que le tableau-monde a quelque chose d'étrange : c'est comme si la surface sur laquelle il est dessiné était transparente, semblable à la surface d'un liquide. Certains, en observant minutieusement, ont même remarqué que le tableau semble parcouru par de légères ondulations.

Entrer dans un Tableau-Monde

Selon le sujet du tableau-monde, il est plus ou moins facile de pénétrer dans l'univers virtuel qu'il représente.
Il faut noter que, sauf exception, seul un Inspiré peut entrer dans un tableau-monde.
Si le tableau-monde est un paysage, il suffit de le toucher pour être aspiré à l'intérieur. En effet, l'entrée du tableau-monde recouvre alors toute la surface du dessin.
Si le tableau-monde est un décor d'intérieur, il est nécessaire en général de trouver l'entrée du tableau. C'est une zone précise du dessin, en général une porte ou une fenêtre, ou n'importe quel élément associé symboliquement avec l'extérieur ou l'ouverture. Au lieu de chercher à toucher tous les endroits possibles, un jet d'ART+Decorum contre une difficulté de 20 (ou de PER+Harmonie contre 25) peut permettre d'identifier l'entrée.
En général, l'entrée est ouverte et il suffit de la toucher pour se retrouver à l'intérieur du tableau-monde.
Parfois, l'ouverture peut-être "fermée" et il faut alors utiliser un rituel simple ou un objet pour l'ouvrir. Par exemple, il faut toucher le dessin d'une porte avec une clé en or ou faire, en frôlant le tableau, le geste d'écarter un rideau qui masque une fenêtre. Le sujet du tableau donne en général des indices sur le moyen qui permet d'ouvrir l'entrée. Par exemple, un des personnages représentés tient une clé en or ou bien s'apprête à écarter le tableau.
Il faut noter qu'il existe des tableaux ayant plusieurs entrées, certaines débouchant des endroits peu agréables. Ces tableaux sont dits "piégés" car ceux qui les touchent inconsidérément peuvent atterrir dans une fosse garnie de pieux ou dans une coulée de lave.

Dans une nature morte

Transporté dans une nature morte, un Inspiré apparaît nu, sans rien de ce qu'il possédait. En fait, seule sa Flamme lui permet d'exister dans cet univers immuable. Tous les objets qu'il portait Là il va découvrir un monde figé dans l'instant, ou presque, le temps ne s'écoule pas et les gens qu'il rencontre semblent toujours vivre la même scène. Ils n'ont pas vraiment de mémoire mais ils sont en général intelligents. Ils sont les figurants d'une pièce qui n'avance pas. La notion du temps leur est presque étrangère.
Pour autant, ils sont capables d'interagir avec les visiteurs et se déplacer. Par exemple une

troupe de chasseurs pourra s'arrêter pour indiquer une direction ou même pour monter un camp, mais il n'est pas question qu'ils décident de rentrer chez eux, c'est d'ailleurs un concept qu'ils ne peuvent pas vraiment comprendre.
Le décor sera essentiellement composé de ce que le tableau représentait, mais d'autres lieux peuvent exister. Par exemple, si le dessin était une chambre et qu'on pouvait apercevoir par la fenêtre un jardin et un village, alors non seulement toute la maison existera dans le tableau monde, mais le village sera lui aussi accessible.
Par contre, plus le sujet occupe une surface importante du tableau, plus il sera important et "réel" dans le tableau-monde. Ainsi, si le village n'est qu'une forme au fond du tableau, les villageois qu'on pourra y rencontrer ne seront que des ombres d'humains, à peine intelligents. En effet, ils ne sont que "suggérés" par le dessin mais pas vraiment représenté.
Les objets et personnages effectivement dessinés auront toujours une présence plus importante et plus efficcace dans le tableau-monde.

Dans une scène de vie

Dans une scène de vie, la situation est un peu différente : le dessin s'adapte au tableau-monde. C'est à dire que tous les changements, y compris le passage d'un Inspiré, sont intégrés au dessin. Ainsi, si un guerrier en arme rentre dans le tableau, non seulement il gardera tout son équipement, mais en plus, un soldat armé sera, d'une manière ou d'une autre, intégré au dessin.
Les nouveaux arrivants ont en général un statut minime dans le dessin. Ils apparaissent d'abord en second plan ou dans un coin car il faut un moment avant qu'un changement important soit intégré dans le tableau.
Il est donc possible d'amener de nouveaux objets dans une scène de vie.
De plus, les scènes de vie forment en général des univers beaucoup plus complets et cohérents que les natures mortes. Le nombre de lieux et d'êtres non représentés sur le tableau mais qui vivent pourtant dans le tableau-monde est beaucoup plus important. Les scènes de vie induisent tout ce qu'il faut pour être logique et autonome.
Les personnages y ont une vie à part entière, le temps passe (mais souvent d'une manière beaucoup plus lente que dans la réalité). Et la situation peut évoluer. Si des Inspirés arrivés dans le tableau tue un monstre, on ne verra plus que son cadavre sur le dessin. Bref, le sujet entier d'une scène de vie peut évoluer. Ainsi, un tableau-monde appelé "la bataille de Gôrneney" peut devenir "la victoire de Gôrneney" ou "l'armistice de Gôrneney" si des Inspirés parviennent effectivement à faire finir la guerre.

Danseurs et Tableaux-Monde

Les Danseurs sont capables de pénétrer dans les tableaux-mondes.
Ils n'aiment pas les natures mortes dans lesquelles ils ne peuvent pas générer d'étincelles, car la magie même y est figée. S'ils restent trop longtemps dans une nature morte, ils se sentent dépérir et s'enferment petit à petit dans une léthargie contraire à leur nature même.
Par contre, certaines scènes de vie sont de véritables havres pour danseurs. Comme si la magie même du tableau alimentait les étincelles, les danseurs aiment s'y installer et ils aménagent une partie du tableau à leur convenance. Cela modifie souvent l'aspect du dessin de manière très visible.
Un danseur sauvage n'entrera jamais spontanément dans un tableau-monde. il attendra un signe pour le faire. S'il ressent la présence d'autres danseurs dans le tableau (ou si celle-ci s'exprime sur le dessin), il les rejoindra peut-être. Mais il garde la conscience qu'il est souvent plus facile de rentrer dans un tableau que d'en sortir.
Un danseur captif suivra toujours son maître si celui-ci rentre dans un tableau-monde.

Sortir d'un Tableau-Monde

C'est souvent le point le plus délicat.
Si l'artiste a prévu une sortie, alors il suffit de l'emprunter. En général, les sorties des tableaux-mondes sont des éléments qui évoquent le monde réel (comme un miroir placé pour refléter ce qui passe devant le tableau) ou bien un autre espace pictural (un tableau dans le tableau).
Mais les tableaux-mondes munis de sorties faciles d'accès sont rares.
Heureusement il existe d'autres méthodes.
D'abord, il est possible de changer de tableau-monde. En général, les liens entre tableaux-mondes suivent des shémas pré-établis : sujets identiques, même artiste ou encore références symboliques communes.
Mais il arrive parfois que les hasards de l'Art magique rapprochent deux tableaux-mondes que rien ne destinait à coexister. En général, cela ne se produit que pour les scènes de vie. Le passage d'un univers à l'autre est alors régit de manière évidente : il suffit d'emprunter un passage symbolique (en général une route ou un pont, franchir une mer ou une frontière,...) pour changer de monde. Quand deux scènes de vie sont liés pas un tel passage, il arrive parfois qu'un personnage passe d'un tableau-monde à l'autre. Comme les deux univers sont liés, il leur arrive bien sûr de communiquer.
Ensuite,il est possible de créer soi-même une sortie dans le tableau.
Dans une nature morte, il s'agit souvent de trouver une faille : un lieu qui manque au décor, quelque chose que l'artiste n'a pas prévu. C'est souvent en s'éloignant du centre du tableau qu'on peut trouver une faille. Mais parfois, il est plus rapide de creuser un trou, ou d'ouvrir une porte qui n'a jamais été ouverte. Alors, soudain, on fait face à un vide. L'espace semble s'arrêter droit sur le néant. C'est la qu'est la sortie. En touchant la faille, l'Inspiré est immédiatement expulsé du tableau-monde.
Dans les scènes de vie, l'univers est organisé beaucoup plus logiquement. Il est beaucoup plus difficile de trouver une faille. Il faut en général manipuler l'univers selon ses propres règles pour l'amener à créer une sortie. Symboliquement, cela implique souvent la fabrication dans le tableau monde d'une porte, d'un miroir ou d'un tableau qui matérialiseront cette sortie.
Selon le même principe, on peut aussi essayer de construire un lien avec un autre tableau-monde. Le tout est d'arriver à prendre une place suffisamment importante dans le tableau pour influencer les mécanismes qui régissent ce petit monde. Par exemple, on peut tâcher de convaincre le "roi" du tableau d'explorer une région inconnue, ou bien de construire une flotte pour découvrir l'autre coté de la mer. Alors si les liens analogiques le permettent, un passage peut s'ouvrir. Cela dit, il est impossible de passer d'un tableau-monde à un autre si aucun rapport n'existe entre eux.
Il faut noter que, contrairement aux Ergastules, il est impossible d'emmener des objets venant d'un tableau-monde : ils disparaissent purement et simplement. En sortant d'un tableau-monde, un Inspiré ne peut donc avoir avec lui que des objets "réels" amenés par lui ou par un autre dans le tableau.

Agone

L'accouchement des âmes par les Fées Noires

.

Synthèse et enrichissement du sujet discuté sur la ML Agone, par Yeg

Reprenons le processus d'accouchement de l'âme d'un objet dans son ensemble. Notons que nous parlerons ici d'un objet quelconque et pas simplement des armes.

1. La fée noire doit retrouver le pouvoir perdu de l'accouchement.
2. Quelqu'un doit fabriquer l'objet (forge, sculpture)
3. La forme finale de l'objet détermine les grandes lignes de sa personnalité.
4. La fée noire, avant d'accoucher, peut déterminer ces grandes lignes de la personnalité grâce à son lien avec la matière.
5. La fée noire accouche de l'âme.
6. La fée noire donne l'objet à son futur porteur.
7. Le porteur et l'objet tentent d'entrer en résonance.
8. Voilà, c'est fait, le résultat final est surprenant : une symbiose entre l'âme du porteur et l'âme de l'objet.

Bon, il est vrai que le don de la vie est un processus trop beau pour le réduire à des règles. Cependant, il le faut bien, puisque tout ça reste dans le cadre d'un jeu, jeu qui possède des règles. Tentons donc de donner des règles pour chaque étape.

1. Retrouver le pouvoir

La fée noire devrait pour cela développer une nouvelle compétence occulte grâce à l'expérience qu'elle engrange en faisant des quêtes, des études, des recherches, des expériences sur le terrain, en utilisant son langage minéral, etc. Avec tout ça, l'EG donne le droit à la fée noire d'investir des PX dans cette compétence. Le rythme devrait être lent. Cette nouvelle compétence appelée par exemple "accouchement", représente autant une connaissance de l'âme des objets qu'un potentiel à les mettre au monde. Cette compétence sera amenée à fluctuer avec l'expérience et les différents accouchements.
Une fois que cette compétence atteint 5, on peut dire que la fée noire commence à entrevoir la vérité et peut tenter ses premiers accouchements, bien qu'avec une compétence si faible, ses âmes seront incomplètes et le processus sera dangereux (nous y reviendrons plus tard).

2. Fabriquer l'objet et 3. déterminer sa personnalité

Ici, c'est simple, toutes les compétences existent. Reste qu'il faudra exiger des matériaux de bonnes qualités tout de même, et une bonne MR. Ici, l'EG et ses joueurs doivent discuter de la future personnalité désirée et de la forme que l'objet devra avoir. Pas de règles pour ça, juste du bon sens.
La table des échelles de qualité des œuvres magiques peuvent vous aider à quantifier la qualité d'un objet manufacturé si besoin est.

4. La fée noire devine la personnalité

Pour tenter de deviner les grandes lignes de la future personnalité de l'objet, la fée noire doit tenter un jet de créativité + accouchement contre une difficulté de base de 10.
Ensuite, grâce à la table des qualités des œuvres, la fée noire peut désirer recevoir plus d'informations. L'EG doit faire ça au juger (mais les EG sont les meilleures, donc on peut leur faire confiance :-).

5. La fée noire accouche de l'âme

C'est le moment délicat du processus. Ca doit se révéler un sacrifice pour la fée et ça doit être dangereux. La durée de l'accouchement est à la discrétion de l'EG, mais ce doit être un processus assez long. D'après les exemples que nous donne M. Gaborit dans ses romans, je dirais que cela prend une demi-heure par point d'accouchement investi.
Ensuite, la fée noire doit sacrifier 10 PX et 2 points au choix entre résistance, force et volonté et un nombre de points au choix de la compétence "accouchement".
La fée noire doit réussir un test de volonté + "nombre de points d'accouchement dépensés" contre un seuil de 20. Chaque point de MR négative représente un point de dégâts (en fait dûs à une énorme fatigue).
L'arme, au final, devrait posséder des scores d'aspects et d'aspects noirs, ainsi que des compétences.
L'aspect Corps représenterait sa solidité, sa qualité intrinsèque, l'aspect Esprit représenterait la force de sa personnalité (à opposer à la volonté du porteur pour éviter les conflits et pour savoir qui est le maître), l'aspect Ame donnerait son niveau d'implication dans l'Harmonie et son degré de résistance à la corruption de l'Ombre et du Masque.
Le nombre de points à distribuer serait égal aux nombre de points d'accouchement que la fée noire à dépensés. Il serait ensuite possible de donner des aspects noirs pour augmenter d'autres aspects (comme pour les Domaines, se référer aux Cahiers Gris).
Les compétences de l'objet, par contre, seraient intrinsèques à l'objet lui-même, majorées par les points d'accouchement dépensés.
Au final, on a un objet avec des scores de corps/corps noir, esprit/esprit noir et âme/âme noir ainsi que quelques compétences (ainsi, Pénombre, la rapière d'Agone, doit avoir "arme : rapière" à pas loin de 10 et peut-être "intrigue" ou ce genre de choses). Les compétences sont à la discrétion de l'EG, mais elle devra garder un certain bon sens pour garder des compétences en rapport avec l'objet et la personnalité désirée.
La personnalité, elle, est déterminée par l'EG et l'aspect esprit/esprit noir.

6. Don de l'objet et 7. Résonance porteur/objet

Au premier contact, l'âme de l'objet tente de s'immiscer dans celle du porteur. Il faut opposer l'esprit de l'objet à la volonté du porteur à chaque fois qu'il y a conflit d'opinions. L'objet peut même détruire l'âme de son porteur si elle remporte une sorte de duel psychique esprit contre volonté, si il le désire.

8. Symbiose

Symbiose est un grand mot, disons plutôt cohabitation, qui peut évidemment donner de grands moments mais aussi des conflits graves. A gérer par l'EG comme un PNJ à part entière.

Comment un porteur peut influencer son arme ?

Note liminaire: Ce texte fait suite au guide sur l'accouchement des âmes par les fées noires. Il parle des conséquences d'une arme dont l'âme est accouchée pour un porteur précis.

Comment ça marche?

Au moment de l'accouchement, le futur porteur offre également de son expérience à l'âme accouchée sous la forme de PX qui pourront être alloués à des aspects ou des compétences désirées par le porteur.
S'il la veut solide, il mettra ces PX dans l'aspect corps de l'arme, par exemple.
3 PX devraient valoir un point d'aspect pour éviter les exagérations mais tout de même garder un intérêt. Dépenser 12 PX pour gagner 4 points d'aspect, c'est assez intéressant tout de même.
Pour les compétences, 1 PX = 1 point.
Pendant le jeu, le porteur peut allouer des PX à son arme, mais alors les PX agissent normalement, comme s'ils étaient pour lui. (Se référer au chapitre sur l'expérience du livre de base d'Agone).

Et si la fée noire et le porteur de l'objet sont Inspirés ?

Note liminaire: Ce texte fait suite à ceux sur l'accouchement des âmes par les fées noires et à celui sur les rapports entre un porteur et son arme.

Il semble évident que lors de l'accouchement de l'âme d'un objet (que ce soit une arme, une gargouille ou autre chose), une fée noire Inspirée devrait donner de meilleures possibilités à l'objet. Nous verrons ici en quoi la Flamme permet un accouchement meilleur.

1. Deux possibilités

La fée noire Inspirée qui accouche d'une âme a à la base deux possibilités. Elle peut d'une part simplement améliorer l'âme de l'objet, sans plus, ou bien elle peut sacrifier certains de ses points d'aspects pour accoucher d'un objet Inspiré en quelque sorte.

2. Simple amélioration de l'âme enfantée
La fée noire Inspirée profite juste de sa Flamme pour permettre à l'âme enfantée d'être plus puissante.

Le processus est simple : lors de l'accouchement, le score de Flamme de la fée noire s'ajoute à la somme des points à distribuer dans les points d'aspect de l'objet. (Une Flamme de 3, par exemple, permet de distribuer 3 points de plus dans les aspects Corps, Esprit ou Ame).
Il résulte de ce processus une fatigue encore plus intense, il faudra à la fée noire 10 jours moins son score de Flamme pour récupérer de l'opération. Pendant ce laps de temps, toutes ses actions voient leur difficulté augmenter de 5.

3. Le sacrifice des points d'aspects

Ici, la fée noire sacrifie ce qu'elle a de plus précieux, une partie de sa Flamme, pour faire de l'âme accouchée un être exceptionnel.
Ce processus s'ajoute au précédent, donc si la fée noire choisit la seconde solution, l'effet de la première est également prit en compte.
La fée noire peut sacrifier autant de points d'aspects qu'elle le désire, mais aucun de ces sacrifices ne peut faire baisser un aspect à moins de 1. La Flamme ne peut s'éteindre par ce processus. Attention, une fée Inspirée ne peut que sacrifier ses aspects clairs alors qu'une damnée ne peut que sacrifier ses aspects noirs. Les aspects gagnés par l'objet sont de la même "couleur" que ceux sacrifiés. Il faut en outre noter que si la fée noire sacrifie un trop grand nombre d'aspects, ses aspects noirs peuvent prendre le dessus et la transformer en damnée. Le processus est dangereux, et peut amener des conséquences graves.
Chaque point d'aspect sacrifié donne un point d'aspect à l'âme enfantée, dans le même aspect. Ainsi, si la fée sacrifie un point de Corps et 2 points d'Ame, l'objet gagnera 1 point de Corps et 2 points d'Ame.
En outre, chaque point d'aspect représente 5 points de compétences à distribuer où elle le désire, sans qu'une compétence ne dépasse 10.
Il est facile de voir que ce second processus enfante d'une âme complète, avec des bonus d'aspects très élevés, ce qui donne des objets extraordinaires, comme l'est sans doute Pénombre, la rapière d'Agone de Rochronde.

4. Si le porteur de l'objet est lui aussi un inspiré?

Ici c'est très simple : chaque fois que le porteur gagnera un point de Flamme (en augmentant ses tris aspects au niveau supérieur), il pourra donner un point d'aspect supplémentaire au choix à son objet. La Flamme de départ de l'Inspiré ne compte pas dans ce processus. Il doit progresser pour faire progresser l'objet.
Exemple: l'Inspiré passe sa Flamme de 4 à 5, il a donc le droit d'augmenter un aspect (Corps, Esprit ou Ame) de son objet de son choix.
Note conclusive: la combinaison des différentes options peut donner des objets avec des bonus d'aspects gigantesques. Ce qui ouvre une perspective : qu'en est-il des objets dont les trois aspects atteignent 10 ? Sont-is des objets génies, voués entièrement à l'Harmonie? Peut-être un jour en saurons-nous plus…



LE COMBAT DE MASSE DANS L'HARMONDE





De la difficulté de gérer ces combats épiques

Quelle difficulté de jauger l'issu d'un combat opposant deux armées, dans lesquelles les inspirés auraient des charges d'importance. Oh certes la description et l'imagination peuvent faire beaucoup et selon les descriptions et l'astuce que déploie les inspirés ils nous est toujours possible d'imposer une fin plus ou moins crédible. Mais ce choix est souvent problématique, notamment lorsque l'on se place dans un cadre ludique dans lequel les joueurs peuvent intervenir.

Afin de rendre ce côté description plus ludique, il a donc été souhaitable de mettre en place un système de règles régissant les combats de masse, dans lequel la description aurait toujours sa place, mais dans lequel les joueurs, tenant le rôle de commandant ou de ses seconds, pourraient participer et se sentir comme un véritable Général.

Voici donc expliquer un système simple pour gérer plus ou moins rapidement l'issu d'un affrontement de masses.



Lorsque 2 armées s'affrontent l'issu d'un tour de combat est déterminer par un jet auquel s'ajoute un modificateur symbolisant l'état de l'armée. Le mode de calcul de ces différents paramètres est expliqué en premier lieu ci-dessous. Vient ensuite le système de combat et ses variantes.

Le dé d'action

Ce dé, jeté lors d'un round de combat, symbolise l'implication, la hargne ainsi que la réussite de l'armée considérée. Ce dé varie selon le rapport de force entre les 2 armées :

Rapport de Force	Opposant 1	Opposant 2
1/1	1d10	1d10
1/2	1d8	1d12
1/3	1d8	2d8
1/5	1d6	2d10
1/10	1d4	3d10

Comment calculer le rapport de force ?

- Soit « à la louche » en comparant le nombre d'hommes présents dans chaque armées,
- Soit plus précisément en comptabilisant chaque armée selon le tableau suivant :

Unités	Valeur pour 1 unité
Soldat à pied (piquier, épéiste, lancier etc.)	1
Paysans en armes, miliciens	0,25
Archers	1
Cavaliers	4
Spécialistes (montagnards, sapeurs, etc.)	2
Machines de guerre (onagre, bélier, etc.)	100
Ogres	2
Minotaures	4
Géants	20



Le modificateur au dé d'action

Il est la résultante de 3 facteurs : la stratégie, le moral et le terrain.

La stratégie

A chaque round de combat, le commandement fera des choix stratégiques qui seront basiques, audacieux ou tout bonnement géniaux. Mais la difficulté à mettre en œuvre des actions prometteuses mais compliquées bloqueront peut être les généraux aux capacités stratégiques limitées. Ainsi à chaque round le commandant en chef doit faire un choix stratégique :

- Soit en disant si celui-ci est simple, normal, difficile ou très difficile
- Soit en décrivant une action de ses troupes et en statuant avec vous sur la difficulté stratégique de l'action. (je ne vous cache pas que je préfère ce choix)

Il doit ensuite faire un jet de INT+Stratégie avec une difficulté dépendant de son choix. S'il réussit son armée bénéficie pour ce tour d'un bonus dépendant de la difficulté voulue :

Niveau de la stratégie	Difficulté du jet de stratégie	Bonus
Simple	10	-2
Normal	15	0
Difficile	25	+2
Très difficile	30	+5

S'il rate, le bonus devient malus (sauf pour une action simple qui passe de –2 à –4).

Le Moral

Le Moral a une part très importante dans l'issu d'un combat. Il peut tout faire basculer. Vous pourrez l'obtenir en suivant ce tableau. D'autres choses peuvent y être rajoutées mais éviter le Moral total dépasse la valeur de 10 :



Situation des belligérants	Bonus
Assiégé	-1 à –5 selon la durée du siège
Attaquant	+2
Rapport de force favorable/défavorable 1/2	-2/+2
Rapport de force favorable/défavorable 1/3	-3/+3
Rapport de force favorable/défavorable 1/5	-4/+4
Rapport de force favorable/défavorable 1/10	-5/+5
Tour précédent gagné*	+1
Tour précédent perdu*	-1
Foi en son commandant	+1
Peur de son commandant (tyran, armée d'esclaves, etc.)	-2
Apparitions surnaturelles dans le camp adverse (démons, effets magiques, créatures inhabituelles, etc.)	-1 à -3

* cumulable jusqu'à +5 ou -5 maximum

Le Terrain

Le terrain agit également en modificateur du dé d'action, de –5 à +5. Si l'un des protagonistes à un Bonus de X, l'autre aura un malus de X et vice versa. Selon que les forces en présence soient ou non en situations différentes :

Situation d'un des protagonistes*	Malus/Bonus
Situation égale	0/0
Couvert naturel, surélévation légère	-1 / +1
Couvert et surélévation légers	-2 / +2
Couvert fortifié, surélévation importante	-3/+3
Couvert fortifié et surélévation importante	-4 / +4
Goulet d'étranglement avant la zone de confrontation	-1/+1

*l'autre armée est considérée comme se trouvant sur un terrain neutre



Ces modificateurs dus au terrain ne sont pas attribués pour tout le combat, ainsi, une armée assiégée dans un château au milieu d'une plaine se verra attribué un bonus de +2 (pour le couvert fortifié) à son dé d'action alors que l'armée attaquant aura un malus de –2 (pour la même raison).

Si maintenant, les assiégés sonnent la charge et sortent du château pour mettre à mal leurs rivales, ce combat se déroulera sur la plaine pour les 2 protagonistes et donc aucun bonus ni malus ne viendra s'ajouter au dé d'action. Ils seront considérés comme étant sur le même terrain.

Une fois ces paramètres calculés, il suffit de les additionner pour obtenir le modificateur :

Modificateur au dé d'action = Stratégie + Moral + Terrain

Déroulement d'un combat de masse.

Lorsque les masses de soldats et d'armes de mort se mettent en marche les 2 armées sont sur le point de s'affronter pour une durée plus ou moins longue. Un tour de combat équivaut à 1 heure de temps réel. Durant tout ce temps les armées manœuvrent, calculent, effectuent des tirs de semonces ou de sape, envoie des équipes de spécialistes, s'affrontent etc.… L'issu de ce tour de combat résulte de :

- facteurs prédéterminés : taille et puissance de l'armée, moral des troupes, situation du terrain, stratégie de commandement.
- facteurs aléatoires : un jet d'action simulant l'implication des armées et la réussite des actions menées.

A chaque début de tour un point est fait sur la situation : qui attaque, qui défend.

Chaque partie calcule ses modificateurs à apporter au dé d'action :

Modificateur = Bonus de commandement + Bonus de Moral + Bonus de Terrain



Puis un jet en opposition est effectué en tenant compte des rapports de forces entre les 2 factions. L'attaquant effectue son jet+modificateur à opposer au jet + modificateur du défenseur. Celui obtenant le plus haut score gagne le tour de combat. Les implications de cet affrontement sont les suivantes :

Chacun des 2 jets effectués indique ce que l'autre partie perd en homme et machine. Le résultat du dé d'action est multiplié par 10, 50 ou même 100, selon la taille des armées et la durée suivant laquelle vous souhaitez faire durée le combat.

- Le gagnant inflige une perte valant le résultat de son jet multiplié par le multiplicateur
- Le perdant du round inflige le résultat de son jet multiplié par le multiplicateur divisé par 2.

Conseil

Taille des armées	**Multiplicateur des dommages (en équivalent homme)**
Quelques centaines d'hommes	*10
Entre 1000 et 3000	*20 à *50
Entre 3000 et 5000	*50
+ de 5000	*100

Illustration

2 armées s'affrontent en plaine. L'une est grande et puissante, elle regroupe 5000 hommes pour la plupart à pied et à cheval (armée A). L'autre armée est beaucoup moins grande : 1500 hommes, mais possède un impressionnant arsenal de machine de guerre (armée B).

Le *rapport de force* est de 1 pour 2 en faveur de l'armée A, la plus grande, même si les machines de guerre de l'armée B permette de réduire l'écart entre les 2.

A jettera un dé d'action de : 1d12 et B un dé d'action de : 1d8

Les modificateurs de l'armée A :



Cette armée barbare a décidé d'envahir cette partie d'un empire vieillissant et se porte donc sur ces terres arables fort agréables. Elle est l'attaquant et décidera d'avoir l'initiative en chargeant.

Son bonus de **Moral** est de : +5 (attaquant :+2 ; rapport de force favorable (1/2) : +2 ; foi en son commandant : +1)
Son bonus de **terrain** est de : -1 (situation égale entre les 2 armées (plaine) mais une rivière est à traverser avant d'atteindre l'ennemi : goulet –1)
Son bonus de **Stratégie** est de : -2 ; sur de sa puissance et aveuglé par sa fougue, le jeune Général barbare, effectue une manœuvre des plus simples : il charge. Pour effectuer correctement cette manœuvre il effectue un jet de Stratégie diff 10, qu'il réussi sans problème. Néanmoins la simplicité de cette action n'est pas à son avantage d'où le –2

En tout son **Modificateur au dé d'action est de** : -1-2+5=**+2**

Il effectue son **jet d'action** : il jette donc 1d12 + 2 et obtient 5+2=**7**

Les modificateurs de l'armée B :

Celle-ci est une armée de professionnels. Malgré cela elle est fortement impressionnée par la masse de barbares fondant sur elle

Son bonus de Moral est de : -1 (rapport de force défavorable (1/2) :-2 ; foi en son commandant : +1 ; elle défend son territoire mais n'est pas assiégée : pas de bonus ou malus)
Son bonus de terrain est de : +1 (armée adverse chargeant via un goulet d'étranglement)
Son bonus de commandement est de : +2 (le Commandant décide de tenter une manœuvre osée en faisant donner les catapulte et grâce à un contournement de sa cavalerie qui attaquera dans le dos de l'ennemi.) il réussi son jet diff 25.

En tout son modificateur au dé d'action est de : -1+1+2=+2

Il effectue son jet d'action : il jette donc 1d8+2 et obtient 6+2=8

Le multiplicateur de dommage est ici de 100.

L'armée B gagne ce tour de combat et inflige une perte de 800 (8*100) hommes à l'armée A. De son côté l'armée A inflige tout de même une perte de 350 hommes (7*100/2) à l'armée B.



Au prochain tour de combat, l'armée A, vainqueur précédent, gagnera 1 en Moral et B perdra 1.



Déroute et replis.

L'attaquant peut, à chaque fin de round décider de sonner le repli et de revenir à sa position initiale, soit pour attendre du renfort et plus généralement lorsque les combats sont longs pour permettre à ses hommes de se reposer. Si aucun combat n'éclate après 24h de repos les modificateurs de Moral pour les rounds gagnés ou perdus sont annulés.

Le défenseur ne peut quant à lui pas effectuer de replis, sans quoi c'est la déroute.

La déroute intervient également si :

- L'armée a perdu 5 rounds d'affilés
- L'armée a perdu plus de la moitié de ses forces
- Des renforts importants rejoignent l'adversaire
- Son Commandant en chef est tué

Pour éviter cette déroute, le Commandant doit effectuer un jet de commandement diff 25 modifié par le Moral des troupes. S'il rate l'armée se désagrège, s'il réussit, ses hommes sont prêts à continuer le combat.

Le combat se solde par la « mort » d'une des 2 armées ou par sa déroute. C'est la fin du combat.



LE COMBAT DE MASSE

Table récapitulative

LE RAPPORT DE FORCE

2 possibilités :

-vague : en comparant le nombre d'hommes composant chaque armée
-précise en comptabilisant les forces de chaque armée suivant ce tableau :

Unités	Valeur pour 1 unité
Soldat à pied, Archers	1
Paysans en armes, miliciens	0,25
Cavaliers	4
Spécialistes	2
Machines de guerre	100
Ogres	2
Minotaures	4
Géants	20

DE D'ACTION

Fonction du rapport de force

Rapport de Force	Opposant 1/Opposant 2
1/1	1d10
1/2	1d8/1d12
1/3	1d8/2d8
1/5	1d6/2d10
1/10	1d4/3d10

STRATEGIE

Niveau de la stratégie	Difficulté du jet de stratégie	Bonus
Simple	10	-2
Normal	15	0
Difficile	25	+2
Très difficile	30	+5

TERRAIN

Situation d'un des protagonistes*	Malus/Bonus
Situation égale	0/0
Couvert naturel, surélévation légère	-1 / +1
Couvert et surélévation légers	-2 / +2
Couvert fortifié, surélévation importante	-3/+3
Couvert fortifié et surélévation importante	-4 / +4
Goulet d'étranglement avant la zone de confrontation	-1/+1

*l'autre armée est considérée comme se trouvant sur un terrain neutre

MORAL

Situation des belligérants	Bonus
Assiégé	-1 à –5 selon la durée du siège
Attaquant	+2
Rapport de force 1/2	-2/+2
Rapport de force 1/3	-3/+3
Rapport de force 1/5	-4/+4
Rapport de force 1/10	-5/+5
Tour précédent gagné*	+1
Tour précédent perdu*	-1
Foi en son commandant	+1
Peur de son commandant	-2
Apparitions surnaturelles dans le camp adverse	-1 à -3

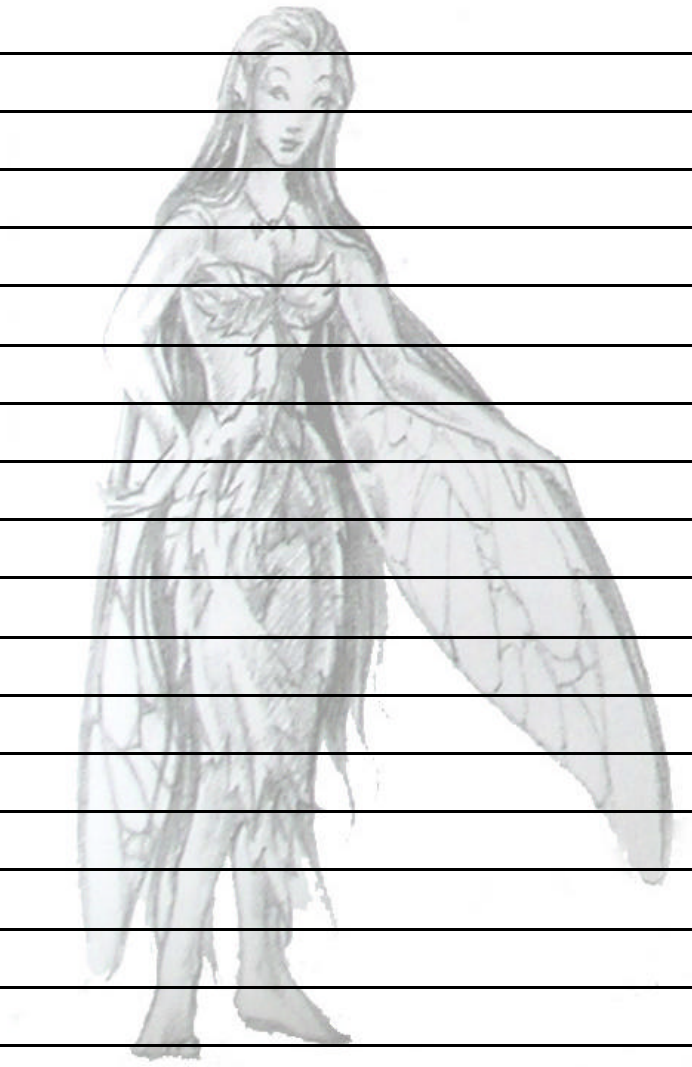
Mois de la Nymphe
(Printemps)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	



Mois de la Dryade
(Printemps)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	



Mois du Troll
(Printemps)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	



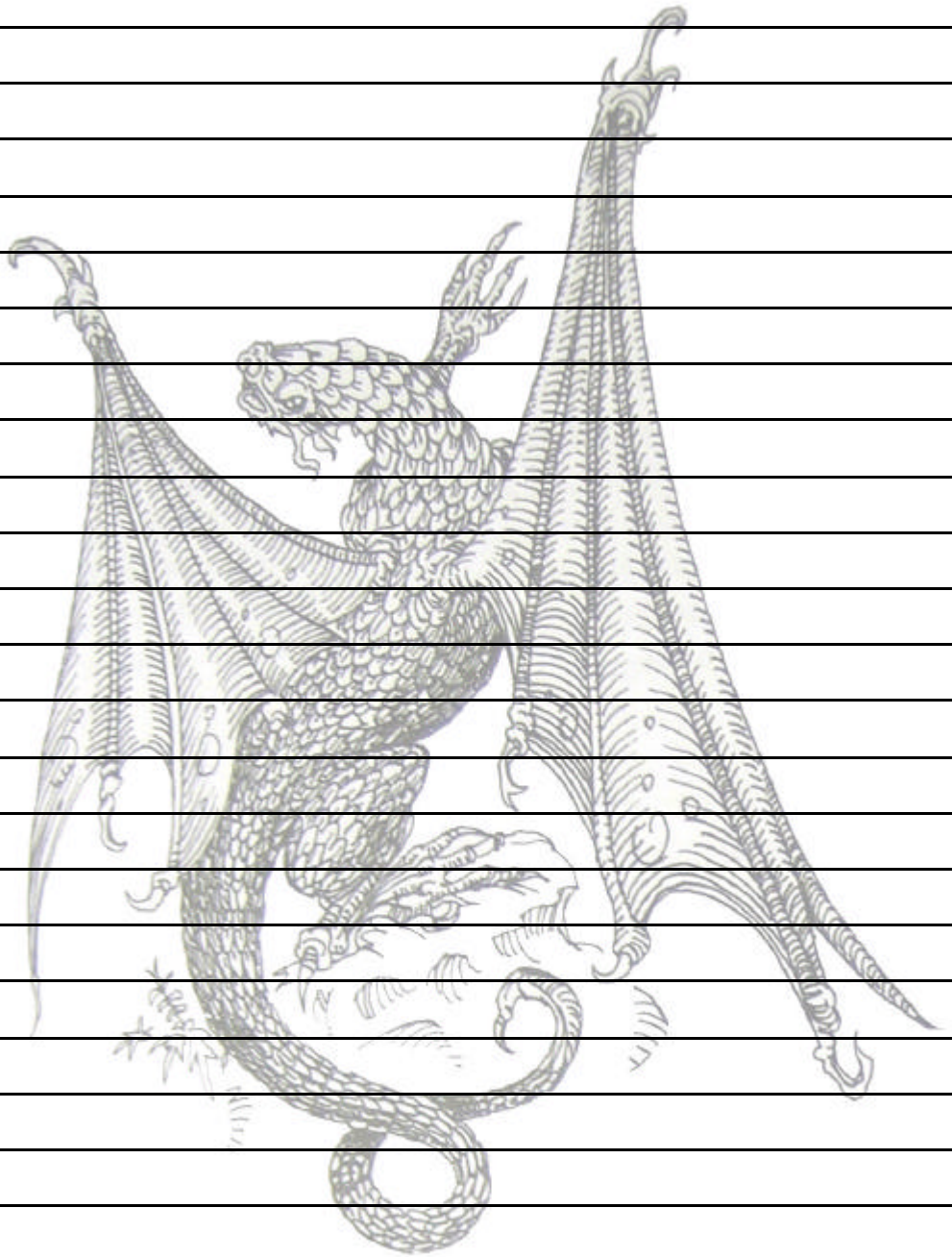
Mois du Phénix
(Eté)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	



Mois de la Wyvern
(Eté)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	



Mois du Centaure
(Eté)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	



Mois de l'Automne

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	



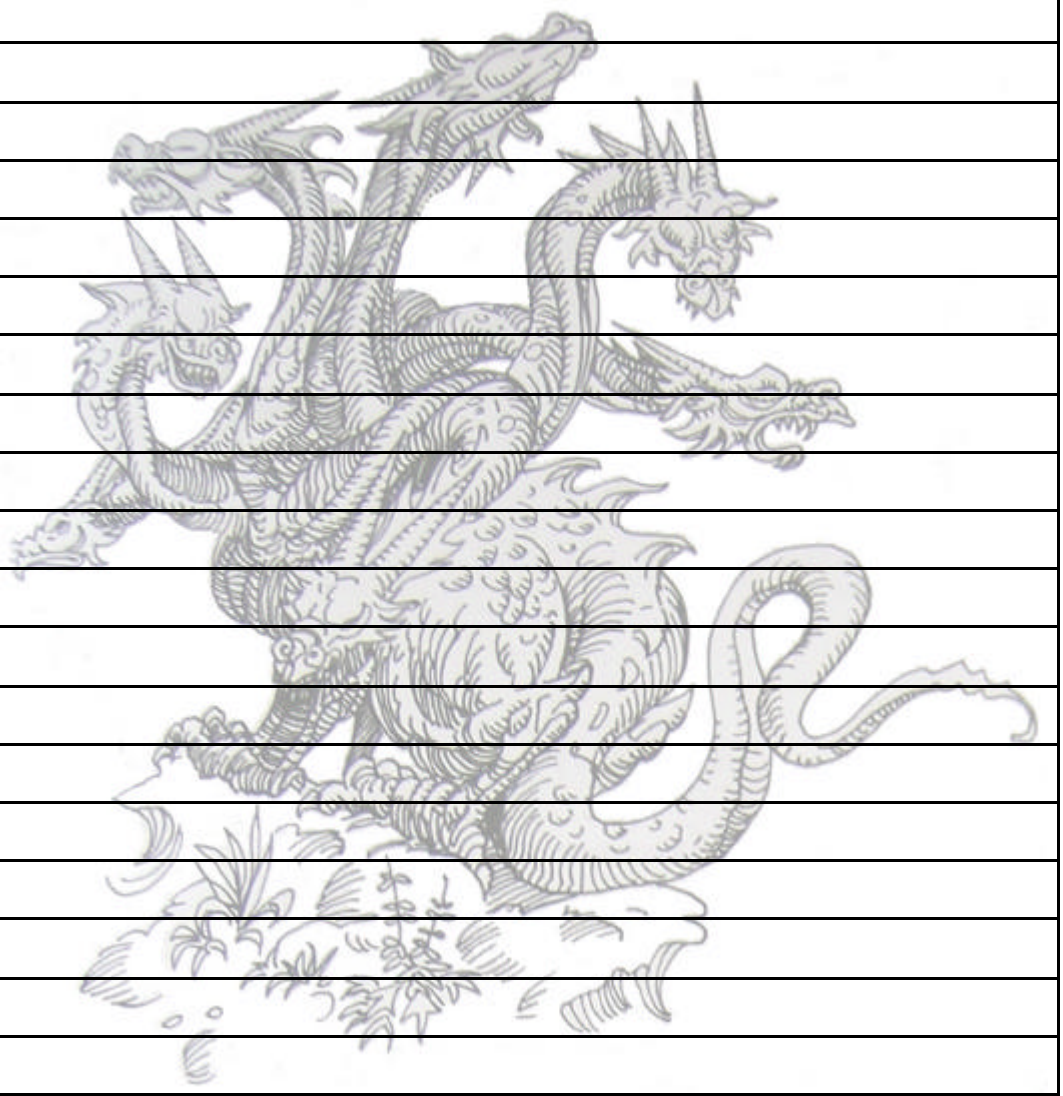
Mois de la Harpie
(Hiver)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	



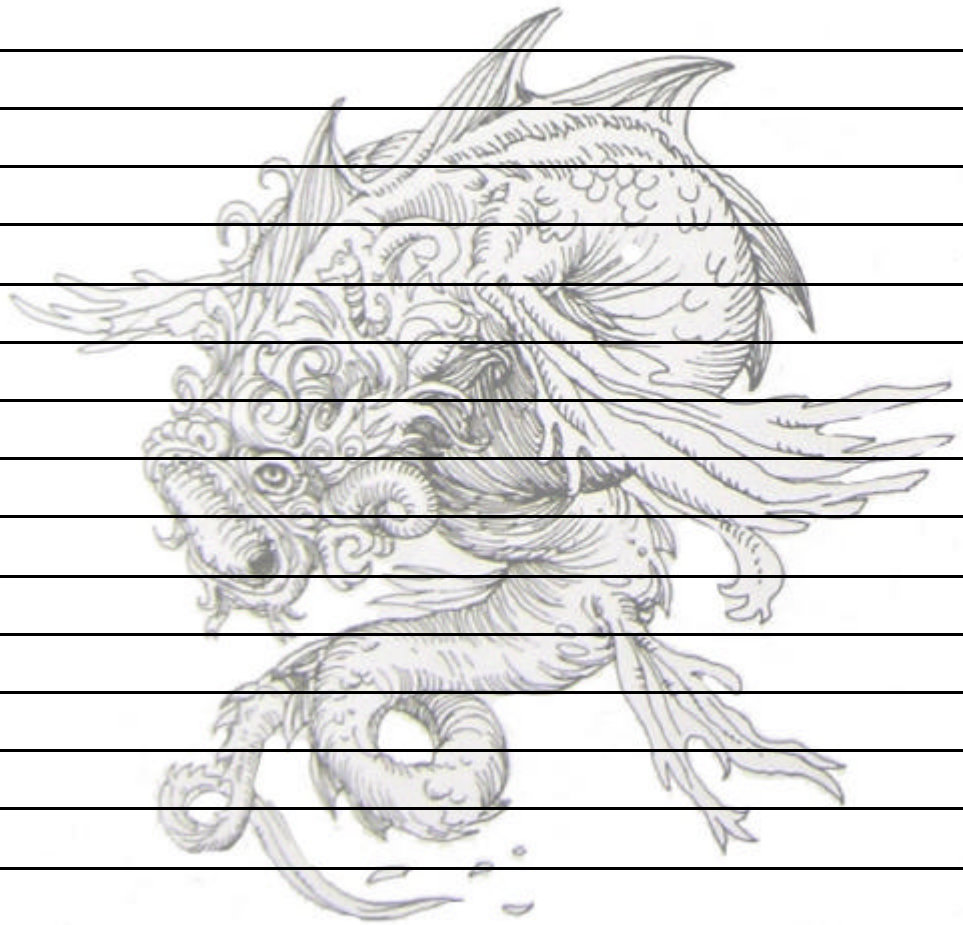
Mois de l'Hydre
(Hiver)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	



Mois de la Tarasque (Hiver)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	



Version	1.0
Par	Keorn
Contact	KEORNLAMYR@aol.com

Scénario :
Les Chevaliers Dauphins





Ceci est un scénario pour **AGONE**, *le jeu de rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires,* adaptation de l'œuvre de Mathieu GABORIT (**Les Chroniques des Crépusculaires - Abyme**)
AGONE est un jeu de rôle édité par Multisim.

SOMMAIRE

- **SYNOPSIS : 3**
  - **CONDITIONS D'UTILISATIONS : 3**
- **DECOUVERTE DE L'EXISTENCE DES CHEVALIERS DAUPHINS 4**
  - **DECOUVERTE DU SANCTUAIRE SOUS MARIN 4**
    - DESCRIPTION DES 3 YEUX : 4
  - **VOYAGE DANS UNE MOSAÏQUE MONDE. 5**
- **DECOUVERTE DE L'EXISTENCE DES GUERRIERS REQUINS 7**
  - **INCIDENTS MARINS 7**
  - **ENQUETE EN EAU TROUBLE 7**
  - **LA GUERRE SOUS MARINE 7**
- **IL FAUT SAUVER WILLY ! 8**
  - **ENQUETE SUR LA SIRENE 8**
  - **LA SIRENE EMPRISONNEE 8**
  - **LES PLANS DU MASQUARD TOMBENT A L'EAU ! 9**
    - L'ILOTIER 9
- **LES CHEVALIERS DAUPHINS ET LES GUERRIERS REQUINS 10**

Les chevaliers dauphins

Synopsis :

Eminence voici un Drame que nous vous proposons pour dépayser vos joueurs. Il est impératif que votre groupe possède un harmoniste du décorum ! Le lieu de ce Drame est en enclave boucanière, non loin de Tortage-la-Rouge. Un rouf (cf Agone p.38) cache un sanctuaire sous marin. Les trois Inspirés maîtres de ce Rouf et du Sanctuaire, qui se font appelés les Trois Yeux, ne se doutent pas encore des problèmes qu'ils vont avoir. En effet, leur sanctuaire abrite une mosaïque monde, cette dernière contient une vie à part qui s'est développée grâce à l'influence de la magie des Arts. Les résidents, les Chevaliers Dauphins sont les descendants de la Sirène Elaynya et d'un homme. Ces êtres mi-merveille mi-humain se sont déchirés lors d'une guerre qui a causé la mort de la Sirène. Comme dans de nombreux groupes, des dissidents se sont révélés, les Guerriers-Requins qui se sont retirés.

L'arrivée des Inspirés va faire sortir tout ce petit monde et répandre une guerre qui ne pourra se résoudre que si les Inspirés retrouvent la Sirène qui servit de modèle à la Mosaïque. Deux gros obstacles :

- la Sirène est retenue par un clan de drakoniens qui pense que grâce à elle, leur dragon sera toujours heureux.
- les Guerriers Requins obéissent à un Masquard puissant : L'îlotier un être plus qu'étrange …

Conditions d'utilisations :

Merci de ne pas faire de modification et de les publier sans en référer à l'auteur.
Vous pouvez distribuer **l'intégralité** de ce document à qui vous voulez sans pouvoir cependant exiger un quelconque paiement.

Découverte de l'existence des Chevaliers Dauphins

Découverte du sanctuaire sous marin

Les Inspirés sont mandés auprès du groupe des Trois Yeux par le conseil des Décans car ces derniers se sont retrouvés face à une œuvre étrange qui dépasse leurs compétences. Le conseil leur fournit une couverture (diplomate cherchant à calmer les 3 Yeux qui ont une bande de corsaires à leurs ordres par exemple).
Petite découverte de l'Enclave Boucanière pour les Inspirés s'ils ne connaissent pas. Le Rouf des Yeux est facile à trouver, il se trouve à quelques kilomètres au Sud de Tortage la rouge. Les Inspirés y sont accueillis par les 3 Yeux.



Description des 3 Yeux :

- **Latristan Belorgane :** Un lutin accordé de la flûte et du violon. Il est responsable des récoltes de toutes les ressources végétales du Rouf. Il s'occupe aussi de gérer les problèmes de Maraude. Il est très beau mais a toujours l'air perdu dans ses pensées. C'est le médecin de bord du 3ème Œil, le bateau corsaire.
- **Maximilian Fortengueule** : Un ogre harmoniste de la Cyse. Il est responsable de tout ce qui est pêche et relations avec les milieux musclés. C'est aussi un très bon combattant et un très bon second à bord du 3ème Œil.
- **Erick Le Vigilant** : Un humain, le style flamboyant d'un capitaine de vaisseau corsaire, ce qu'il est d'ailleurs. C'est lui le chef du petit groupe, il est à la tête de la gestion du Rouf. C'est un bel homme, Harmoniste de la Geste qui n'a pas froid aux yeux.



Ils peuvent voir que le rouf brasse énormément de monde. Ils sont rapidement amenés dans les sous-sols sous marins du rouf par des escaliers interminables. Une fois arrivé en bas, Latristan entame une petite mélodie (la clef pour rentrer dans le Sanctuaire).
Ils peuvent rentrer dans le Sanctuaire composé de plusieurs salles communiquantes envahies par le calcaire et les algues, mais tout est sec. Les murs extérieurs sont entièrement translucides et permettent de voir les fonds sous-marins, qui semblent très sombres. Une œuvre de décorum permet d'éclairer l'extérieur quand on s'approche des murs.
Les Inspirés sont présentés à Maramydiel le Génie du Sanctuaire (POT 5, donc il a la parole). Il reste très poli envers ces inconnus mais sans plus, à cause de son caractère Bougon (cf AdM p. 13). Ils apprendront tout de même qu'il est contemporain du Sanctuaire.

Les 3 Yeux leur expliqueront alors leur problème, il existe une mosaïque dans l'harmonium du Décorum qui semble s'être « réveillée » et ils veulent savoir ce qu'elle cache. Devant les questions des Inspirés, ils préfèrent les mener devant l'œuvre. Ils seront amenés devant une gigantesque fresque à moitié immergée qui représente une superbe sirène entraînant un homme à la peau sombre dans une farandole sous l'eau.

Cependant on remarque des modifications dans la mosaïque : des formes commencent à apparaître tout autour du couple béat et la Sirène a un teint pâle. Ces deux détails ne sautent pas vraiment aux yeux mais les 3 Yeux les ont remarqués et attireront l'attention des Inspirés en disant que ce n'était pas là lors du réveil du Génie.

Le problème pour rentrer dans cette fresque c'est que la clef ne peut être trouver que par un Harmoniste du Décorum. Il y a en effet un dégradé étrange qui attirera l'œil d'un harmoniste (PER + Décorum contre DIFF 15) présent à chaque coin de la Mosaïque. En l'étudiant de près, l'harmoniste se rendra compte qu'il y a des mots dans chaque coin qui disent :

« On ne me voit pas mais la nuit me révèle ». (Ecrit en Septentrien, des Inspirés ayant une bonne connaissance du princéen, du lyphanien ou du paragéen doivent pouvoir le déchiffrer.)

La réponse est la lumière mais il faut dire ce mot en Septentrien. Dès que l'un des joueurs prononce ce mot-clef, ils sont aspirés par la mosaïque.



& Voyage dans une mosaïque monde.

Le début doit être très stressant : les Inspirés sont sous l'eau et doivent retenir leur respiration. Malgré tous leurs efforts, ils finiront par céder et se rendront compte qu'ils peuvent respirer dans l'eau. Ensuite, d'étranges formes se déplacent sous l'eau, rien que des gros poissons bizarres mais aucunement agressifs.

Finalement, le groupe tombe sur des hommes à la peau mate qui les accueillent d'un air méfiant avec des harpons. Ces hommes étranges les emmènent dans un réseau de cavernes sous-marines parfois émergées, parfois immergées. Ils sont amenés devant leur chef qui leur demande qui ils sont.

Les chevaliers dauphins n'ont pas conscience de leur individualité : ils parlent toujours au nom de la communauté et quand ils sont proches, ils sont en communication empathique. Ils ont aussi d'incroyables dons d'empathie avec les animaux sous-marins et les dauphins sont leurs amis les plus précieux. Les Inspirés apprendront leur histoire :



« *Nous descendons tous du Premier et d'Elaynya la Sirène. C'est notre mère à tous et pendant très longtemps, nous vécûmes heureux. Elle nous créait des frères et des sœurs pour que nous ne puissions jamais nous ennuyer. Mais un jour un être étrange, l'îlotier, venant d'une surface que nous n'avions jamais vue, vint et appris à certains d'entre nous des secrets étranges qui se révélèrent néfaste pour la communauté.*

Les renégats prirent le nom de Guerriers Requins et entrèrent en guerre avec nous, ils voulaient récupérer Notre Mère pour pouvoir se reproduire. Mais ce n'était pas une guerre telle que vous semblez le concevoir, nous nous affrontions toujours en des joutes amicales pour déterminer qui aurait le droit de garder notre Mère et nous avons toujours gagné.

Alors que la dernière joute se passait mal pour nous, nous ressentîmes que la Mère était mourante. L'îlotier avait réussi à s'introduire dans nos défense et l'avait blessée à mort. Fous de douleur, nous avons attaqués les Guerriers Requins qui eux aussi avaient ressenti sa souffrance. Ils ripostèrent en nous accusant de détruire nos deux races plutôt que de les voir vaincre. Nous avons gagner et les avons fait fuir, mais depuis nous sommes un peuple diminué. »



Les chevaliers dauphins décideront rapidement de suivre les Inspirés hors de la mosaïque, plutôt que de rester bloquer dans leur vie monotone. Ils recourront même à la force s'il le faut, ils vivent ainsi depuis des siècles et sont désespérés.

La sortie se fait de la même façon que l'entrée et au même endroit (faites leur peur de ne pas retrouver ce lieu qui est connu de tous les chevaliers dauphins comme étant leur lieu le plus sacré).

Voici comment les événements vont s'enchaîner : une fois sortis, les chevaliers dauphins vont s'allier d'abord aux 3 Yeux puis formeront une guilde qui proposera d'escorter les vaisseaux en les surveillant par dessous ! Cette nouveauté fera leur renommée. Essayez d'impliquer vos Inspirés : ils pourraient très bien leur servir d'intermédiaires avec ce nouveau monde qu'ils découvrent. Ils aiment jouer et ont amené avec eux leurs dauphins de la Mosaïque monde.

Quelques mois s'écoulent.



Découverte de l'existence des Guerriers Requins

Les Guerriers Requins sont sortis du tableau monde grâce à l'îlotier qui entendu comment les Inspirés sont entrés.

Incidents marins

- Un homme s'est fait attaquer par un requin ! Il accuse les dauphins car il n'a pas fait la différence, il était un peu soûl ce soir là.
- Un bateau a coulé, les chevaliers dauphins dépêchent rapidement un groupe de secours. Les survivants sont pris de panique en les voyants, car ce sont des êtres leurs ressemblant qui les ont coulés.
- Un entrepôt se fait dévaliser. Des armes des chevaliers dauphins sont retrouvés sur les lieux et les traces mènent à la mer.

Rajoutez-en s'il le faut, mais les Inspirés doivent comprendre que bien des choses clochent et qu'il va falloir trouver quoi !



Enquête en eau trouble

Les Inspirés vont devoir enquêter sur les événements. En effet, le bateau n'aurait pas dû se trouver là, c'est pour ca que les Guerriers Requins l'ont attaqué. Ils pourront apprendre en se renseignant auprès de l'équipage que les hommes ont vu des formes étranges filer dans une certaine direction avant de se retourner pour attaquer le bateau.
L'homme ivre est tombé sans le savoir sur un Guerrier Requin qui ramenait à manger. Il pourra se souvenir de l'étrange odeur de sang qui flottait avant l'attaque.
L'entrepôt s'est fait dévaliser de son or et de ses réserves de viandes fraîches. Rien d'autre n'a été pris. S'ils attendent un peu, les Inspirés entendront parler d'achats importants de viande fraîche. Les Guerriers Requins mangent comme leurs amis favoris…
En recoupant tout ça, ils arriveront sûrement à découvrir où sont ces gens étranges. Malheureusement ces derniers se sont déjà fait des amis : des créatures corrompues, des Masquards, des hommes avides.
Lorsqu'ils arriveront, ce sera trop tard : les GR sont partis en guerre contre leurs frères ennemis



La guerre sous marine

Les Inspirés auront cependant le temps de prévenir les chevaliers dauphins avant l'attaque, évitant un massacre en règle. Très vite, les eaux des enclaves boucanières ne sont plus du tout sûres ! Les alliés des Guerriers Requins commencent à imposer des blocus qu'ils aident à maintenir grâce à leur maîtrise des fonds marins. Les Guerriers, quand à eux, utilisent leurs alliés pour les aider à traquer les chevaliers dauphins.

Vos Inspirés et les chevaliers dauphines vont sûrement se trouver des alliés compatissants. Mettez en scène différentes scènes d'abordage, de courses poursuites, maintenez vos Inspirés en haleine. Surtout, pour leur donner l'idée de base de la solution, n'oubliez pas les cris de guerres des chevaliers dauphins et des Guerriers Requins qui sont les mêmes : « *Pour le Sang d'Elaynya !* »



Il faut sauver Willy !

Les Inspirés vont devoir chercher le modèle d'Elaynya et le ramener pour tenter de calmer les guerres.



Enquête sur la Sirène

Le début de leur enquête va les ramener chez les 3 Yeux, ces derniers se sont rangés du côté des chevaliers dauphins. Ils essuient des attaques des Guerriers Requins sans trop de problèmes. Les Inspirés vont devoir briser un blocus sur le rouf et ils vont ensuite devoir discuter avec le Génie qui va bouder devant toute cette agitation, « *Ah ! ces jeunes que d'empressement* !» avant de dire qu'il se souvient que le modèle de la Mosaïque se trouvait souvent au bord du village de Verteau.

Le déplacement jusqu'à Verteau devrait se faire facilement mais les Inspirés tomberont sur des ruines. Etrangement, le village n'a pas été attaqué par la mer mais par voie de terre… Il n'y a aucun survivant mais des ruines, peintures, laissent à penser que la Sirène vivait encore dans le coin il y a peu de temps. En remontant la piste, il se retrouve à s'enfoncer dans les terres de l'enclave, terrain hostile et dangereux, pour aboutir sur un camp de drakoniens.



La sirène emprisonnée

Les drakoniens ont en effet emprisonnés la Sirène pour l'offrir comme Mère à leur Dragon, ils pensent que l'alliance des deux merveilles pourraient être bénéfique à leur descendance. Pour l'instant Elaynya est retenue prisonnière dans un grand bac d'eau de mer qui commence à croupir, elle est mal en point mais les drakoniens la traitent du mieux qu'ils peuvent. Ils sont nombreux, une bonne centaine, et sont pour l'instant installés sur un plateau en attendant que leurs éclaireurs leur ramènent de l'eau propre pour la Sirène.

Le camp est assez vaste : aux Inspirés de mener à bien leur mission d'infiltration et de repartir avec une Sirène qui tiendra mal la distance si ils n'ont pas assez d'eau (mais soyez généreux, ne laisser pas mourir la Sirène maintenant !). Ils arrivent donc enfin en vu des plages, sûrement poursuivis par des drakoniens fous de rage mais qui ne veulent pas utiliser d'armes de jet de peur de blesser la Sirène.

Des chevaliers dauphins les attendent au bord de la plage armés de leurs superbes harpons et se replieront une fois les Inspirés à l'abri.



Les plans du Masquard tombent à l'eau !

Les chevaliers dauphins sont heureux de voir revenir leur mère ! Cette dernière, une fois mise au courant de l'histoire, sera très reconnaissante aux Inspirés de l'avoir mise en contact avec des enfants qu'elle ne se connaissait pas.

Elle désire entrer en contact avec les Guerriers Requins également. Les Inspirés vont donc voguer toute voile dehors pour rejoindre le lieu des combats le plus proche, à savoir le rouf des 3 Yeux.

Grande scène d'émotion où les Guerriers Requins se retrouvent face à leur Mère, puis se retournent contre l'îlotier et ses alliés. Les Inspirés vont se retrouver à la pointe d'une attaque d'hommes sombres chevauchant dauphins et requins. Rien ne les arrêtera et au plus fort du combat, ils se retrouveront face à l'îlotier !

L'îlotier

Masquard à l'origine humain, mais maintenant, sa tête est une tête de requin-marteau et ses bras ont été remplacés par une forêt de tentacules. Pour les caracs, prendre celles d'un moucheur (cf. Agone, p. 274), sans le pouvoir de mouchure, avec 220 pdv et autant d'attaques par round que d'Inspirés.

Une fois la mort du Masquard consommée, les Inspirés vont se rendre compte que les rares bâtiments ennemis encore debout sont en fuite. Ils ont gagnés ! Les chevaliers dauphins et les Guerriers Requins font enfin la paix et s'en vont avec Elaynya vers l'île de l'Automne pour la protéger.

Cool c'est la fin, bravo ! ;-)

Les chevaliers Dauphins et les Guerriers Requins



Ils vivent tous la plupart du temps dans l'eau passant beaucoup de temps à jouer avec leur dauphin (ou requin) et imitant des cris semblables à ces animaux. Mais sous ces airs joueurs se cachent de puissants guerriers capables de mener des attaques marines ou sous-marines dévastatrices. Armés de leurs harpons ils sont capables de repousser à peu près n'importe quelle créature marine. De plus, ils possèdent des armes étranges qui permettent de rapidement saboter un bateau telle la vrille qui sous un nom anodin cache une racine qui mise en contact avec du bois s'en nourrit très rapidement, ce qui fait des ravages énormes dans les coques.

Physique : proche humain normal, peau très sombre. Mais quand on y regarde de plus près, leur peau est constituée de minuscules écailles. Ils ont des mains très fines et très longues et sont très musclés.

Pour les stats, prendre l'équivalent de bons guerriers (POT. de combat 16) armement : harpon, dague. Armure : peau écailleuse (4 points). Considérer qu'ils ont toujours l'avantage quand ils se battent dans l'eau.



Auteur : Cyberninger
http://www.multimania.com/arpenteursmonde/

DISCORDE

Ce scénario est adapté pour prendre place dans l'une des Baronnies du Bouclier Urguemand. Le Bouclier Urguemand est constitué des quatre Baronnies frontalières des Provinces Liturgiques.

Les Inspirés devraient être en charge de postes importants, ce qui facilitera grandement leur introduction. Néanmoins de bonnes relations avec les pouvoirs locaux suffiront.

Toutefois transposer les scènes dans une autre localisation géographique ne devrait pas poser de problème important.

Synopsis

Les Inspirés vont être confrontés à la plus courante des formes que peut prendre la perfidie : l'envie, le besoin de pouvoir. Un félon attise ce sentiment chez deux notables locaux afin que ceux-ci allient leurs efforts pour faire basculer la Baronnie dans le chaos.

Magloire d'Ostian, seigneur Urguemand, et Léontin d'Apostolâtre, Vicaire Liturge complotent tous deux depuis plusieurs mois afin de déstabiliser la région.

Les Inspirés vont devoir découvrir les raisons pour lesquels des attaques de brigands se font de plus en plus violentes et organisées. Pourquoi également le chef présumé de ces brigands, jusqu'alors en bonne entente avec les autorités, a été aperçus loin de là avec un étrange comportement. Pourquoi est-il impossible de remonter les traces de ce groupe ? Pourquoi a-t-on aperçu des liturges sur le territoire de la Baronnie ? Et enfin comment endiguer le soutien des Seigneurs qui semble doucement quitter le Baron ?

Les Inspirés s'ils réagissent bien pourront découvrir les tenants et les aboutissants de cette affaire qui profite à Magloire. Mais celui-ci fera en sorte de toujours être mis hors de cause. Ils pourront découvrir, dans les marais, le camp de ces bandits bien plus nombreux qu'auparavant. Des liturges et des hommes d'Urguemand les ont rejoint. Il découvriront également la présence de Démons prêtant main forte aux pillards. L'Ombre c'est allié au prêtre fou devenu le guide spirituel des brigands. En contrepartie celui-ci doit aider l'Ombre à ouvrir une faille jusqu'aux Abysses en plein cœur des Marais.

Les inspirés ne seront certainement pas assez nombreux pour mettre un terme aux agissements de ce groupe. Mais lorsque la situation sera des plus désespérées, c'est leur pire ennemi qui viendra les sauver. Magloire aura donner ordre à ces mercenaires placés non loin de la Baronnie, lorsqu'il sentira que le vent aura tourné, d'intervenir. Bien sur il fera disparaître toute personne pouvant le mettre en cause dans cette affaire, hormis les inspirés qui ne devraient pas avoir de preuves flagrantes.

Ayez bien à l'esprit, Eminences, que cette affaire peut apporter de profond remaniement dans la région. La découverte de liturges pourrait même contribuer à relancer les tensions existantes entre les deux royaumes. Le Baron pourrait tomber et être remplacé par une personne dont le cœur est empli de perfidie. Une guerre fratricide pourrait opposer les seigneurs soutenant chacun Magloire ou le Baron. En fait cette pièce n'est que le début d'une guerre civile larvée et cultivée depuis de nombreuses années.



Acte I – Triste Sir

Depuis quelques mois les affaires ne tournent plus très rond pour le Baron d'Emelgance. Certes il est fier guerrier mais mauvais gestionnaire. Qui plus est, il peut constater une forte recrudescence des activités de brigandages depuis maintenant 3 mois. Il y eu tout d'abord des attaques de caravanes marchandes avec une fréquence plus accrue qu'à l'accoutumé, puis des postes à péages, et lorsqu'il fait appel aux inspirés, c'est tout simplement un village qui a été pillé et détruit. Pour ne pas faciliter les choses, ces attaques se font dans une région relativement peu surveillée par les autorités locales.

Ces différentes tentatives pour rencontrer le chef des brigands se sont soldés par un échec. Ceci est d'autant plus surprenant qu'ils étaient en « bons » termes.

La fréquentation des caravanes marchandes est en forte baisse et les péages ne rentrent plus autant d'argent. Les caisses de la Baronnie sont au plus bas. Tout va vraiment mal pour le Baron.

Il demande l'aide des Inspirés qu'il sait être des personnes de confiance. S'ils n'étaient pas encore bien au courant de l'affaire il leur en parlera. Bien entendu ils doivent rester discret sur l'état de faiblesse dans lequel se trouve le Baron. Il leur fournira les éléments suivants :

1. Depuis 3 mois les attaques de brigands se font de plus en plus pressantes. Partant de la région nord-est de la Baronnie, à la limite des marais, elles rayonnent vers le centre de la baronnie ne laissant que des terres brûlées derrière elles.

2. Le nombre de brigands est estimés à une trentaine.

3. L'objet des attaques a également évolué : des marchands, puis des postes à péage, représentant son autorité, puis, il y a 2 jours, le village de paysans de Prémaré où il y eut 10 personnes occis.

4. Gors des Marais, chef de meute des brigands ne répond plus aux sollicitations du Baron, alors qu'ils étaient jusqu'alors en bon terme.

5. La situation de crise est grave, les fonds baissent, l'entretien des armées sera difficile et les marchands deviennent de plus en plus rares.

6. Politiquement le Baron est affaibli, Magloire pourrait se servir de cette affaire pour asseoir son pouvoir dans la région en convainquant les Seigneurs réticents de le rejoindre. L'ambition de Magloire est en effet bien connue de la sphère politique locale.

Avec ces éléments en main les inspirés doivent tenter de résoudre cette affaire le plus rapidement possible. La tâche est ardue car les renseignements relativement minces. Plusieurs piste s'offrent néanmoins à eux.

Le village de Prémaré

Situé à 2 lieues des marais, dans le nord-est de la Baronnie, Prémaré est le type du village dont on n'entend jamais parlé, si ce n'est qu'il a été il y a deux jours détruit par l'attaque des brigands. Composé d'une quinzaine de familles de fermiers, ce village vivait de l'exportation de ses cultures vers une petite bourgade distante de 3 lieues, Chantois.

En arrivant sur place les Inspirés ne pourront que constater l'étendue des dégâts. Le village a été attaqué en pleine nuit ne laissant aucune chance aux pauvres hères pour défendre leur maigres biens. Les maisonnettes de pierre au toit de chaumes et les fermes ont été incendié, les troupeaux pillés ou décimés, les cultures piétinées et les habitants chassés.

Rassemblés au centre des ruines encore fumantes de leurs demeures, les villageois pleurent leurs morts. Les inspirés auront affaire au désespoir d'une population livrée à elle même, ayant le sentiment que le Baron n'a rien fait pour les



protéger. Après un bref moment de tension durant lequel des invectives seront lancées au représentant du Baron, ils se livreront et répondront aux questions des Inspirés. Ils pourront apprendre ceci :

1. Les brigands étaient une cinquantaine et ont attaqué en pleine nuit, sans avertissement.

2. La plupart était à pied, seul un grand cavalier sur un destrier a pu être aperçu au loin. Il s'agit d'Azagor Filast chevauchant un Cauchemar. Durant toute la pièce, il ne sera qu'une ombre menaçante planant sur les lieux. Jamais les Inspirés ne pourront l'identifié et encore moins l'attraper.

3. Ils ont tout détruit de manière froide et systématique. D'ailleurs ils n'ont quasiment échangé aucune parole, certaine personne croit même les avoir entendu psalmodier.

4. Des jeunes du village sont morts après avoir essayé de défendre les leurs mais aucun autre crime n'a été commis par représailles.

5. Ils sont venus du Nord (dans la direction des marais).

6. Si l'un des personnage est un accordé du cistre, il pourra rechercher quelques souvenirs enfuis. Outre les différentes informations déjà mentionnées, il pourra voir au loin, à proximité du cavalier, la présence d'un étrange attelage. Le cavalier est reparti vers le sud après le début de l'attaque, l'attelage vers le nord.

Les marais

Il n'y trouveront rien pour le moment. Le secteur de recherche est beaucoup trop vaste. S'ils persistent à tenter leur chance dans cette direction faite leur connaître le prix qu'ils auront à payer. Maladies, insectes, pièges naturels et créatures hostiles seront les seuls fruits (vénéneux) qu'ils peuvent récolter.

Gors des marais

Rechercher le présumé chef des brigands ne viendra à l'idée des inspirés que si ils soupçonnent qu'il aurait pu être remplacé. Et encore celui-ci pourrait fort bien être simplement mort. Si l'un des inspirés bénéficie d'un réseau d'espions, il pourra le lancer sur cette piste. Quelques jours de recherches suffiront pour faire remonter l'information suivante : Gors des Marais a été aperçu quelques semaines auparavant, à Lorgol dans les bas quartiers, dans un état déplorable, comme si son esprit lui avait été volé.

Le rechercher personnellement pour en tirer des renseignements risque d'être très difficile. Néanmoins une enquête à Lorgol dans le milieu de la pègre pourrait être plein d'intérêt et sujet à des tractations entre les représentants de la Baronnie et le Milieu. Si leur recherche est couronnée de succès, les inspirés retrouveront Gors près du port (c'est un ancien marin), dans un état pitoyable. Sale et en guenille, il ne prêtera pas attention aux inspirés et ne répondra pas à leur question. Si ils se montrent patients, ou brutaux, il prononcera avec virulence ces quelques propos : « le diable en livrée blanche reviens pour vous soumettre…. » et ce de manière répétitives jusqu'à ce qu'il se calme.

Gors des marais a en fait subi un sort peu enviable. Il a « sauvé » dans les marais il y a une année, le Félon Azagor Filast qui a de suite pris note de l'existence de ce groupe de brigands. Quelques mois plus tard, ayant gardé de bonnes relations avec Gors, il le convia à Lorgol et le priva de son esprit grâce aux Arts Pervertis. Léontin n'eu plus qu'à se rendre auprès des brigands, qui privé de leur guide, n'opposèrent aucune résistance à l'endoctrinement « surnaturel » du vicaire. Le Masque lui a accordé le don perfide de @@@.

Les postes à péages

En fait seulement deux postes à péage ont été attaqués et détruits par les brigands. A chaque fois un survivant a été laissé. Suite à ces attaques, des détachements ont été envoyés sur la piste des brigands mais à chaque fois la piste disparaissait rapidement. La fouille de la lisière des marais a également été soldé par un échec.

« C' est vraiment étrange » semblent signifier les témoins des attaques, « les hommes étant à pied ils leur aurait été difficile de disparaître ainsi ».



La prochaine attaque

Si les Inspirés réagissent bien il devrait se demander quelle cible sera prochainement attaquée. Les yeux penchés sur une table recouverte de cartes d'états major, leur esprit aguerri mettront en évidence deux cibles potentielles. Le rayonnement régulier des attaques depuis le nord-est de la Baronnie place :

- le poste à péage de Venteux mitoyen
- du bourg de Chantois,

sur la route des pillards (jet de stratégie Diff 15 si vous le souhaitez). Les Inspirés peuvent décider de prendre place dans ces lieux et d'attendre l'attaque. Le Baron pourrait leur mettre à disposition une cinquantaine d'hommes de son armée, plus la quarantaine de miliciens déjà présents sur le site, ce qui constituerait une force d'intervention indéniablement appréciable. Si les joueurs se montrent convainquant, le Baron pourrait être encore plus généreux mais dans ce cas les choses ne se passerait pas comme suit. Conscient de leur minorité numérique, les brigands se dirigerait alors vers une autre cible.

Trois longues journées se passeront sans que les pillards ne se montrent. Ces moments doivent être pesant. Le temps virent au vinaigre et la pluie s'abat sur les garnisons, mettant le moral des troupes au plus bas. Des rixes commencent à éclater entre les hommes de la milice et l'armée du Baron. C'est toute leur influence et leur capacité à motiver les troupes que les inspirés devront alors déployer.

Le bourg de Chantois n'est pas fortifié. Il accueille 150 âmes, des gens de la terre, bourrus mais accueillants. Quelques commerces ont fleuri ces dernière années, le long de cet axe commercial à ce jour peu fréquenté. Les maisons sont de pierre, les toits d'ardoise. Une douce odeur de farniente baigne ces lieux.

A la nuit du troisième jour la pluie cesse. Alors que les insectes reprendront leurs occupations, emplissant l'air de leur chant, les sentinelles détecteront les premier mouvement des pillards dans les hautes herbes garnissant les lieux alentours. L'attaque sera rapide et forte. Les pillards ont en effet profité de la pluie pour s'approcher le plus possible du bourg, surprenant au passage les avant-postes et les éventuels archers. La bataille sera féroce et l'ennemi se montrera bien plus important en nombre que celui prévu. Quatre vingt brigands se jetteront dans la bataille sans dire un mot.

Cette scène doit être éprouvante, ils surgissent de partout, prenant à revers les éventuelles défenses mise en place. Les miliciens sont débordés et les hommes du Barons tentent de pallier cette faiblesse. Les pertes doivent être lourdes. N'hésitez pas à demander des jets de stratégie en plein cœur de la bataille. Les inspirés doivent sentir non seulement la possibilité de mourir mais également le poids des responsabilités. Manier une centaine d'homme n'est pas aussi aisé que manier une épée.

Durant l'affrontement demander régulièrement des jets de perception. Selon leur réussite, ils pourront apercevoir ceci :

Difficulté	**Ce qu'ils apprennent…**
10	Les brigands ne prononcent pas un mot lors des affrontements
15	Ils savent apparemment exactement où attaquer et sans se concerter mènent des actions fulgurantes.
18	Certains les entendront comme chanter, psalmodier (Jet Int Alphabets Diff 25 : dans la langue sacrée des liturges)
22	La troupe est hétéroclite et composée de brigands mais aussi de guerriers (repérable à la manière de se battre). Tous ces hommes ne subissent pas la douleur.
25	Un ou plusieurs hommes de la Baronnie seront aperçus
30	Ils sont recouverts d'une étrange graisse à l'odeur ténue mais âcre.

Après une douzaine de tours d'intense affrontement, les pillards se retireront comme ils étaient venus. Ils disparaissent rapidement dans les hautes herbes, et si certains tentent de les suivrent, des flèches arrêtent net leur



velléités. Les blessés et les mort sont nombreux, notamment chez les miliciens, mais le village est certainement sauvé.

Autant dire que l'utilisation visible d'un Art Magique peut porter un grand préjudice aux Inspirés. Les séides du Masque seront rapidement mis au courant.

Les blessés parmi les brigands se seront également retirés, même ceux blessés à mort. Seul une vingtaine de corps restent sur place. Leur inspection révèle qu'ils sont recouvert d'une étrange graisse végétale (Botanique+Perception Diff 20). L'origine de cette graisse est inconnue sauf pour les très grands érudits (Bota diff 30) et nécessitera des recherches. Il s'agit d'une huile tiré de la Buissandière Ecarlate, une plante perfide et carnivore que l'on ne trouve que dans les Monts Drakoniens.

La poursuite

Poursuivre les brigands est possible de loin. Les traces qu'ils laissent sont visibles mais bien plus discrètes que celles habituellement laissées par quatre vingt hommes. Ils prennent la direction des marais. Après une lieue, les traces s'évanouissent. Si les Inspirés passent au peigne fin la région, il tomberont sur un étrange attelage de 3 étages, à quelques lieux de là. Notez que lui également laisse très peu de trace. Le repérer sans l'avoir en visuel nécessite un jet de Per+Chasse (pistage) Diff 25.

L'attelage des Simolins

Il s'agit d'une roulotte de marchands itinérants. Tiré par quatre canassons, l'étrange attelage voyage tranquillement en direction de l'Ouest. Trois famille de marchands y vivent. Ils affirment faire le tour des villes et villages environnant pour offrir leurs marchandises et services. Ces marchands, se faisant appelé les Simolins, sont une vingtaine allant de la grand-mère au petit dernier de 15 ans. Il n'opposent aucune résistance à une éventuelle fouille et se montrent très accueillant, un peu trop d'ailleurs. Ils se proposeront d'offrir une collation aux hommes du Barons.

Sur un jet de PER Diff 25, les joueurs peuvent sentir que quelque chose est étrange dans le comportement de ces marchands.

La fouille ne révèle strictement rien. Tissus, poteries, verreries, articles de cuir et d'étain font parti des stocks que les inspirés pourront trouver, réparti dans les étages de la caravane. Le reste de la surface sert à accueillir les familles. Par contre l'examen de l'extérieur de la caravane (jet d'architecture diff 22) révèlera qu'une partie du volume de la caravane n'est pas accessible. Il s'agit de toute la partie arrière de la roulotte, sur une épaisseur d'environ 2 coudées.

Si les joueurs font mine de s'intéresser à cet endroit, les Simolins feront tout pour les attirer ailleurs, et en dernier recours attaqueront sans crier gare. Ils révèlent alors leur véritable visage, celui de drakoniens. Ils se battent jusqu'à la mort et essaieront de fuir si ils se sentent en difficulté.

Un mécanisme à base de poulies est dissimulé sous la charrette (PER+charpenterie) Diff 15. Lorsqu'on l'actionne, l'arrière de l'engin s'ouvre à la manière de volets, révélant une peinture de toute beauté : une représentation d'une pièce colossale, entièrement constituée de pierre blanche. Aucune ouverture ne permet de voir l'extérieure. Par contre un examen attentif montre l'existence de gravures aux murs, de deux bustes impressionnant et d'une mosaïque représentant une licorne cabrée sous un arbre au sol.

Cette œuvre de Décorum mesure 6 coudées de haut pour 18 de large. Il est très difficile de déterminer la nature magique de l'œuvre, mais les Inspirés imagineront sans peine que ce tableau ouvre un passage vers le lieu représenté. Malheureusement son activation est lié à une chose : être recouvert d'huile de Buissandière écarlate et en aucun cas ils ne pourront franchir le passage.

Pour en savoir plus il sera nécessaire d'étudier le tableau à tête reposé, et surtout de disposer de documents sur le sujet. Il est donc nécessaire aux inspirés de regagner le château du Baron, seul endroit de culture du secteur.



Et si les Inspirés n'ont pas suivi cette voie

On peut aisément penser que les inspirés n'ont pas suivi le parcours décrit jusqu'ici. Ils peuvent très bien s'acharner dans les marais. Faite leur bien sentir les dangers que recèlent ces lieux. N'hésitez pas à en affliger certains de maladies terrifiantes, et faite leur surtout comprendre l'immensité de ces lieux. Le déplacement dans les marais ne doit pas excéder 1 km/h en barque et encore moins à pied.

S'ils ne s'attachent pas à découvrir le prochain lieu d'attaque : continuez tout simplement à leur faire parvenir des comptes rendu de village en feu et de postes à péage. Faite leur également comprendre que ces attaques se rapprochent de la capitale de la Baronnie de manière logique.

L'utilisation de démons pour retrouver le camp des brigands est également voué à l'échec. Les Hauts-Diables ont en effet partie prenante dans l'histoire. L'ouverture d'un gouffre dans cette région leur est très importante. Il interdiront purement et simplement aux démons d'enquêter sur le sujet. Si cet ordre est découvert, cela constituerait un cas flagrant de rupture de connivence. Il serait amusant dans ce cas d'observer la réaction du ou des démonologistes qui pourrait aller en procès pour cette affaire. Pourquoi pas un voyage à Abyme après cette aventure.



ACTE II – le crépuscule

Suite à la première partie les inspirés doivent normalement regagner la capitale de la Baronnie. Le Baron les accueille dans son antre. Il est en effet alité depuis hier suite à une vilaine maladie pulmonaire. Son état se dégrade de jour en jour, et sa femme est à son chevet. Elle demande aux inspirés de ne pas épuiser son mari déjà faible.

Suivant leur compte rendu, il pourra croire différentes choses. Ce qui est sur c'est que l'implication de liturges dans cette affaire le mettra hors de lui. Il demandera même à envoyer des espions sur place. Espérons que les inspirés sauront vers où se diriger car les Provinces Liturgiques n'ont finalement pas grand chose à voir dans l'histoire. Il se peut même que le Baron demande à ce le Conseil Urguemand en soit informé, ce qui dans ce cas pourrait provoquer des remous internationaux. (à vous de voir Eminence)

Les recherches

Examiner la toile prend plusieurs jours aux inspirés. Ils devront peut-être même faire appel à des spécialistes. Pour simuler ces actions je vous laisse juge des jets à faire.

Toutes les ressources de la bibliothèque locale sont utilisées pour résoudre ce problème. Les inspirés peuvent se poser les questions suivantes :

- De quel nature est cette œuvre ?
- Quel lieu est représenté ?
- Où peut-il se trouver ?
- Qui l'a réalisé et quand ?
- A quel fin ?
- Si c'est une œuvre de Décorum, un tableau monde, comment l'utiliser ?
- Et comment les brigands s'en servent ?

Toutes ces questions ne trouveront pas de réponse. Voici ce que les inspirés pourront apprendre de ce tableau :

1. C'est une Œuvre de Décorum, peinte par un saisonin de l'automne d'après les pigments utilisés. C'est certainement un tableau monde, un passage, mais la clé est quasi impossible à trouver. (Décorum)

2. Cette salle est une quartier général liturges. Les gravures aux murs sont en ancien liturge (plus utilisé depuis 150 années) et les bustes représentent deux Papes très anciens. (Alphabets liturge ; Histoire liturge). La mosaïque au centre est un symbole héraldique. C'est celui de la Cohorte de Saint-Sauveur, une ancienne faction armée liturge qui opérait lors des guerres d'un passé lointain. (Histoire) Saint-Sauveur était un moine liturge qui seul a réussi à repousser les armées urguemandes du Mont-Sauveur, grâce à sa hargne et à sa fougue (contes et légendes). Le Mont Sauveur est une colline isolée dans les marais au nord-est de la Baronnie.

3. Ce lieu peut se trouver soit dans les Provinces Liturgiques, soit dans un des fortins des marais. (déduction logique)

4. L'auteur de cet œuvre est inconnu mais on peut aisément déterminer qu'elle a été peinte il y a plus de 200 années.(Peinture)

Se pencher sur ce travail doit prendre 2 bonnes journées aux inspirés. Durant cette période, une attaque aura encore une fois lieu. Mais cette fois ci aucun des habitants du village attaqué n'aura été épargné. La fronde gronde et les vassaux du Baron viennent lui demander des comptes.



La fronde

Au matin du troisième jour de leur retour, les inspirés fort épuisés par plusieurs jours de recherche sont réveillés par des éclats de voies dans le château. Tous les chevaliers de la Baronnie sont là, vêtu de leurs armures de guerre. Ils sont installés autour de la table de la salle à manger, tapant des poings sur la table et vociférant comme des bêtes enragés. En bout de table, le Baron vieillissant est recroquevillé sur lui même en proie à une fièvre destructrice. Les inspirés constatent dans son regard toute son impuissance lorsqu'il les aperçoit.

Les chevaliers sont ici pour demander des comptes au Baron. Menée par Magloire, le cousin du Baron, la majorité d'entre eux est là pour affaiblir encore sa position. Ils demandent que les attaquent cessent, prétendent qu'il est inacceptable de laisser les paysans se faire massacrer, etc. Quelques chevaliers prennent la défense du Baron affirmant qu'un Maître de Domaine est également là pour défendre ses gens, et qu'il ne doit pas seulement compter sur le Baron. Enfin une dernière partie écoute ne prenant pas part au débat.

Les Inspirés peuvent intervenir. Après tout ils peuvent se réclamer comme conseillers exceptionnels (ou pas) du Baron, celui-ci les confirmant dans ce rôle. Ils peuvent ainsi prendre part au discussion tout en gardant à l'esprit que leurs interlocuteurs sont des nobles de haut rang. Toute insulte sera puni comme il se doit, et là même le Baron ne pourra rien faire. D'ailleurs Magloire et ses hommes feront tout pour les provoquer verbalement, les dénigrant et allant même jusqu'à les insulter (mais eux ils peuvent !!).

Au terme de discussions interminables, Magloire quittera l'auditoire en posant un ultimatum au Baron : 7 jours pour régler cette affaire, trouver le camp des brigands et ramener leurs têtes. Si il échoue, il ne pourra répondre de la révolte des paysans.

Il reste donc 7 jours aux inspirés pour venir en aide au Baron de plus en plus malade.

Bien entendu si ils accusent Magloire à un moment ou à un autre d'être compromis dans cette histoire, sa réaction pourrait être fatale aux inspirés. Faites leur comprendre qu'il est noble et qu'en Urguemand, les nobles ont plus de droit que le commun des mortels, même inspiré.

Que compte faire Magloire ? Il souhaite que la situation s'envenime. Il est persuadé que le Baron ne découvrira jamais le quartier des brigands. Dans 7 jours, il fera intervenir trois cent mercenaires pour qu'il rase le camp des pillards, trahissant ainsi son complice. Celui-ci sera d'ailleurs mis à mort avant d'avoir pu parler. Ces mercenaires resteront ensuite sur place pour « protéger » la Baronnie. Le Baron totalement affaibli politiquement devra prier pour ne pas être l'objet d'un coup d'état.

Le Mont Sauveur

Les villages bordant les marais sont rares mais ils existent. C'est précisément ce genre de petit village qui se situe non loin du mon Sauveur. Ce hameau abrite une quinzaine de personnes vivant des maigres ressources qu'offrent ces lieux. Pour se rendre dans les marais le meilleur moyen est encore de louer les services d'un passeur. Malheureusement d'après les villageois plus un des leurs ne connaît suffisamment les marais pour les amener jusqu'à leur destination.

Un jet de perception de difficulté 20 permettra de découvrir, au détour d'une porte ouverte ou portés par une personne, des objets atypiques dans un village comme celui-ci. En fait il semble que les villageois soit plus riche qu'ils ne veulent bien le dire.

Les inspirés peuvent sentir qu'une certaine tension habite les lieux depuis leur arrivée. Les villageois ne les regardent pas dans les yeux lorsqu'ils leur parlent, ils sont craintifs et mielleux.

Bien sur ils prétendent ne pas avoir vu de brigands dans la région et encore moins s'être fait attaquer. Il va falloir les brusquer pour leur tirer les vers du nez. En fait le chef du village dira qu'il a été recruté avec quelques uns de ses hommes pour former, il y a plus de deux saisons une troupe d'hommes au déplacement dans les marais. En contrepartie de ce service, le village n'a pas été détruit, et ils ont reçu beaucoup d'argent.



Si les inspirés demandent à ce qu'ils les conduisent jusqu'à leur campement, ils disent de prime abord ne pas savoir où il se trouve puis la peur au ventre, affirment ne pas vouloir y retourner. Ce lieu est d'après eux maudit et ils y ont vu des démons dirigés par un homme fou en toge blanche.

Avec de la persuasion les Inspirés peuvent obtenir d'eux ce qu'ils veulent. S'ils leur explique que part leur faute des innocents sont morts, ils tentent de faire amende honorable.

Si ils emploient la force, les passeurs les aideront mais se carapateront dans les marais à la première occasion, les laissant à leur triste sort. A leur retour le village aura été déserté.

Voyage au bout de l'enfer

Faite de ce voyage un calvaire. Pas plus de vingt hommes ne peuvent être emmenés discrètement par les passeurs. Le voyage se fait en barque. Les moustiques sont omniprésents, de gros insectes cours sur les végétaux à l'aspect peu engageant qui composent la végétation locale. On peut entendre à certain moment le déplacement d'animaux dans l'eau. Les mouvements à l'orée du champ de vision se font plus nombreux à mesure que les Inspirés s'enfoncent dans ce domaine inconnu.

Je laisse le voyage à votre discrétion, il durera en tout cas suffisamment longtemps pour mettre les nerfs des hommes à rude épreuve. Tous les soldats d'Urguemand n'ont pas été formé dans les marais. Et même si certains connaissent ce milieu il reste très éprouvant.

Le campement des brigands

Le Mont Sauveur a jadis été le siège de nombreuses batailles pour la domination de la frontière et des marais entre les liturges et les urguemands. Des fortins y ont été construits en nombres. A ce jour, la quasi totalité d'entre eux ont été assimilés par les marais. Le bois a pourri et s'est désagrégé, la pierre s'est enfoncée dans un sol en perpétuel mouvement. Seuls les édifices ayant bénéficié de toutes les attentions ont pu affronter le temps avec succès.

Le temps et les marais n'ont eu que peu de prise sur le bastion investi pas les brigands. En fait la partie arrière de ce grand bâtiment en forme de U, s'est quasiment totalement enfoncé dans la terre. La structure est resté d'un bloc, donnant une inclinaison étrange aux sols du bastion.

A l'approche du campement, les Inspirés devront redoubler de prudence. Les passeurs leur indiquent approximativement les avant-postes gardés en permanence par des sentinelles. Quatre d'entre elles pour le moins décontractées sont postées à chaque guet. Une cloche leur permet de donner l'alerte. Il faudra donc les neutraliser rapidement et discrètement. Compte tenu de la physionomie des marais, les guets sont relativement proche du camp, tout au plus une cinquantaine de mètres.

Si l'alerte est donnée, les inspirés devront s'attendre à être reçus, voir pourchassés. Cette épreuve sera certainement exaltante.

L'observation des lieux leur permet de découvrir un camp relativement calme : une quinzaine d'hommes sont visibles sur l'avancée de terre bordant le bastion. Certains discutent d'autres prient, d'autres encore s'occupent des tâches plus quotidiennes. La porte principale est ouverte laissant voir quelques hommes vaquer. Un jet de Per+Vigilance Diff 20 révèlera l'arrivée de démons sur le toit qui s'engouffrent immédiatement dans le bâtiment. Cette découverte, si elle est partagée avec les soldats, jette un froid voir la panique dans les rangs.

Les Inspirés devront motiver et galvaniser leur troupe pour ne pas subir de désertion. Deux possibilités s'offrent à nos héros :

- Donner l'assaut
- Pénétrer discrètement dans les lieux



L'assaut

Cette méthode peut être très valable si les inspirés mettent en place une stratégie viable et coordonnent correctement l'assaut. Ils devront néanmoins pénétrer en moins de 5 PA dans le bastion sous peine de voir les portes se fermer et une situation de siège s'installer. Autant dire que la situation pourra stagner longtemps.

Les démons ne participent pas au combat. Ceux aperçus sur le toit sont en fait des chasseurs chargés de rapporter de la nourriture à la troupe.

En plus de la quinzaine d'individus, une soixantaine d'autres se trouvent dans les locaux fortifiés. Alertés par l'attaque ils se rendent sur les lieux de la bataille au rythme d'une dizaine toutes les 2 PA.

Dans la tanière du loup

Une fois pénétrés dans le bastion les inspirés découvriront des locaux fortement atteint par le temps. Les murs sont couverts de mousses et de plantes pionnières qui ont réussi à se développer dans les interstices des dalles, parsemant les lieux. L'hygiène est par contre impeccable, et les lieux de vie sont méticuleusement nettoyés. Des autels à la gloire de Saint Neuvêne sont répartis ça et là, notamment dans les dortoirs des brigands.

Les étages supérieurs sont un écueil. Les inspirés se rendront rapidement compte qu'ils ne sont d'ailleurs que rarement utilisés. Seule la salle représentée sur le Tableau des Simolins a été récemment visitée. Cette pièce ressemble trait pour trait à l'œuvre, seul le temps a quelque peu dégradé les couleurs. Les caves révèleront un boyau relativement large, d'une centaine de coudées, menant à une caverne artificielle située sous le Mont Sauveur.

Ce lieu est empli de Ténèbres. Les Inspirés seront dès leur entrée frappé par l'Effroi @@ qui règne ici. Le Vicaire Léontin est là prostré devant une sphère ténébreuse qui pulse au même rythme qu'un cœur. 4 démons du 3ème cercle l'accompagnent dans sa prière, ne prêtant quasiment aucune attention aux nouveaux venus.

Cette étrange assemblée travaille depuis maintenant plus d'un mois à la réalisation d'un rituel qui permettra d'ouvrir un passage vers les Abysses en Urguemand, rapprochant ainsi un peu plus les Abysses de la surface de l'Harmonde.

Autant dire que la vue de cette cérémonie refroidit les ardeur des quelques soldats encore présents qui ne demanderont pas leur reste et s'enfuiront prestement au moindre battement d'ailes d'un des Démons.

Six autres personnages se placeront entre Léontin et les Inspirés. Ce sont les membres la garde rapprochée du Vicaire. Fortement charpenté, ces guerriers liturges sont de véritables machines de combat complètement caparaçonnés par des armures de plates totales. Le Vicaire somme les inspirés de se rendre sans résistance, auquel cas ils seront peut-être mis à mort sans souffrance. Si ils le questionnent sur ce qui se déroule ici, il ne verra aucune objection à leur révélé, prenant un malin plaisir à savourer l'effroi qui se lit sur leur visage.

Suite à cette brève entrevue, il demandera à ces gardes de neutraliser les importuns. Malgré leur armures, les gardes sont rapides et feront rapidement front aux inspirés. Si néanmoins l'un d'entre eux arrivent à tuer Léontin, les gardes liturges désorientés ne seront plus un problème.

Reste à régler le problème des démons. Ce sont des carmins. Leur prestance dégage une puissance que les inspirés n'ont certainement jamais connu. Si les inspirés font mine de vouloir les combattre, il ne demanderont pas leur reste et s'éclipseront. Leur invocateur étant mort, la connivence est rompue, et même si les Hauts-Diables ont facilité leur venu, ils préfèrent affronter leur courroux que de perdre leur mémoire et par là leurs biens savamment accumulés sur l'Harmonde. En fait la défection du Vicaire était prévue et l'ouverture d'un passage vers les Abysses n'est que partie remise. Il sera en effet bien plus intéressant que les Abysses et l'Harmonde soit connectés par une ville et non par des marais déserts et inhabitables.

L'affrontement peut très bien tourner court pour les inspirés. A vous de voir comment gérer au mieux cette situation, mais sachez que Magloire et ces 300 mercenaires interviennent dans la foulée de l'arrivée des personnages. Si Léontin n'a pas été mis à mort, le premier geste de Magloire est de le décapiter proprement.



Magloire ne cache pas sont animosité auprès des personnages, il leur fait même comprendre qu'il leur laisse la vie sauve parce que ça l'arrange.

Epilogue

Si les inspirés ont agit avant le délai des 7 jours imparti par Magloire…

Et bien Magloire sera quelques peu ennuyé, mais il n'hésitera pas à clamer sa participation à cette victoire pour s'attirer la sympathie du peuple. Il continuera patiemment son plan de sape, destiné à faire tomber son cousin du trône.

Si les Inspirés sont intervenus après le délais…

Magloire reviendra avec la tête du vicaire au bout d'une lance, accompagné de ces 300 mercenaires et de ses soldats. D'autres seigneurs se joindront à lui. Il réclamera le Baron. Une bataille courte mais très violente aura lieu. Le Baron sera tuer sur la place publique après avoir été jugé pour incompétence. Magloire sera intronisé nouveau Baron. Le Masque aura réussi à placer un de ses pions sur un trône.

Distribution

Voici les différents protagonistes de cette scène. Seule la prose est à même de les décrire dans le cadre de cette aventure, je vous laisse juge de transformer leur concept en attributs et compétences.

Magloire : Noble de haut rang, il est le cousin germain de l'actuel Baron. Sa prétention n'a d'égale que son ambition et il fait sans conteste partie de ces gens que l'on aime détester. Se sentiment est d'autant plus justifier qu'il est devenu depuis peu la marionnette du Maitre du Semblant. Il trouve son compte dans les intrigues tortueuses des cours. Il est de plus fort riche. Cette puissance financière lui permet d'ailleurs de faire venir une horde de mercenaire de qualité en pleine Baronnie. Magloire est un terne qui n'a aucune connaissance de l'inspiration et encore moins de l'existence du Masque, d'ailleurs pour lui seule la Noblesse gouverne l'Harmonde.

Léontin d'Apostolâtre : Ce jeune vicaire d'une trentaine d'année a grandi comme nombre de ses confrères dans l'adoration de Saint-Neuvêne. Cet endoctrinement allié à une enfance perturbée auprès d'un père tyrannique et déviant, ont fait de lui un psychopathe notoire. Cet état de démence était latent jusqu'au jour où il fit la rencontre d'Azagor Filast. Ce Félon lui fit découvrir sa nature profonde. Depuis ce jour il nourrit l'ambition de reconquérir Urguemand. Conscient des difficultés diplomatiques que cela engendre pour son Etat, il a décidé d'agir seul pour la gloire de son Dieu. Sa perfidie est tel que le Masque lui a confié quelques Bienfaits notamment la capacité d'endoctriner les esprits faibles.

Azagor Filast : ce Félon ne sera qu'une ombre menaçante planant sur la scène. Il est aussi impalpable que le vent et possède autant d'identité qu'il y a de villes en Urguemand. Il se peut même qu'il soit présent parmi les gens que rencontreront les inspirés.

Le Baron : Vieillissant et malade, le Baron se trouve dans une position plus que délicate. D'un côté il est pris par son état de santé qui le pousse doucement vers le tombeau, de l'autre par la pression de Magloire et d'une partie des Seigneurs qui tentent de le faire tomber du trône. Cette situation le fatigue et n'aide en rien à son rétablissement. Peut-être qu'il ne verra pas le dénouement de cette affaire.



Le Fléau d'Arkhang

Histoire

Cette épée est un artefact créé par la voie du Rêve par l'hydre Hyliena dans le but d'emprisonner l'âme du dragon Arkhang avant que les sbires du masque ne le pervertissent complètement pendant son sommeil.
Bien que cette action soit presque aussi dangereuse que de laisser le dragon aux mains des serviteurs du maître des semblants, l'hydre espère confier cette tâche à un héros à l'esprit assez fort pour contenir les pouvoirs du dragon. Avec le risque que si l'esprit de la créature prend le dessus, Arkhang intégrera le corps de sa victime et le fera sien, se retrouvant alors libre de marcher sur l'Harmonde.
Au moment où l'esprit du dragon fût enfermé dans l'objet (par un groupe d'aventurier intrépide), il était déjà largement atteint par la corruption du masque. De l'être fabuleux mais paniqué qui se réfugia dans la griffe noire lors de la guerre des Eternels, il ne reste presque rien : Arkhang est devenu un être obsédé par la mort, la souffrance et le sang. Jusqu'alors endormi, sa désincarnation et sa réincarnation dans l'épée créée par Hyliena à provoqué son brusque réveil. Maintenant pleinement éveillé mais enfermé dans un objet sans vie, le seul espoir du dragon est de prendre le contrôle du porteur de l'arme. Mais cette possession ne peut être effectuée que dans une situation magnifiant la pensée du dragon à savoir dans une situation de combat ou de mort violente. De plus, le transfert de l'âme du dragon de son corps d'origine à l'épée, a affaiblit ses pouvoirs, ces derniers se régénérant au fil des situations violentes mettant l'arme en scène.

Personnalité

L'esprit d'Arkhang à été très atteint par la corruption du masque et est devenu un être cynique et violent. Il jouera constamment avec son " porteur ", l'entraînant dans des joutes oratoires desquels l'utilisateur ne sortira pas toujours indemne (doutes sur soi, doutes sur les oppositions des forces qui s'agitent sur l'Harmonde…). Le dragon agit ainsi principalement afin de ranger son utilisateur de son côté, afin d'en prendre le contrôle plus facilement. Paradoxalement, Arkhang étant une créature plusieurs fois millénaire, il possède des sommes d'informations colossales, en particulier sur la période avant l'éclipse. Ces connaissances endormiront sûrement la méfiance de l'utilisateur de l'arme.

Ressenti

MR Informations 1 à 2 Le ressenti fait ressortir une aura vaguement malsaine qui se dégage de l'objet ainsi qu'un sentiment contradictoire lié à une lutte d'influence. 3 à 4 Idem ci-dessus. Le ressenti fait aussi clairement ressortir que cet objet doit être dominé et dompté pour en extraire les capacités. 5 ou + Idem ci-dessus. Le ressenti fait aussi ressortir le fait que l'objet est habité par une puissante conscience. Cette dernière à aussi clairement l'intention de prendre la place de l'esprit du propriétaire.
Si suite au ressenti, le personnage essaye de rentrer en contact avec l'esprit, il devra faire un jet de volonté de diff 12. Si le jet est réussi, il entre en contact avec l'esprit du dragon. Ce dernier pourra alors expliquer à son propriétaire qui il est, la façon dont il a été manipulé par l'hydre, tout ça en accord avec la personnalité décrite plus haut.

En terme de jeu

Tant que l'utilisateur de l'épée n'est pas harmonisé avec elle, il doit faire un jet d'opposition de VOL avec l'esprit du dragon (VOL 12) à chaque fois que l'épée sert à blesser quelqu'un. Si l'utilisateur perd le jet d'opposition, il perd aussi temporairement le contrôle de son corps : l'esprit d'Arkhang prend le dessus et l'esprit du porteur est momentanément inactif. Le corps alors habité par l'esprit du dragon se met à réagir en accord avec la personnalité de ce dernier : comportements ultra violents, regard de dément, grognements, comportement anthropophagique éventuellement… Le personnage est alors géré par l'EG et durant la scène voit ses caraQ modifiées de la façon suivante : FOR et RES bénéficient d'un bonus de +10, AGI et PER bénéficient d'un bonus de +6. INT, VOL, CHA, CRE passent à 2.
Les témoins de ces scènes n'observeront pas de changement physique apparent, mais ne percevront que ce changement de comportement. Au bout de quelques minutes, le phénomène cesse, le porteur reprend le dessus mais s'évanoui terrassé par l'épreuve qu'il vient de subir. A son réveil, il ne se souviendra absolument pas de cette courte période. Il est à noter que malgré la situation dans laquelle il se réveille (le personnage sera sûrement couvert de sang, entouré de corps mutilés…), le porteur ne ressentira pas de gène et aura même l'impression d'être " bien " (se sont les réminiscences de la possession du corps par le dragon).
Le nombre de fois où ce phénomène peut se manifester est égal au score de volonté de l'utilisateur. Après, la prochaine fois que cela arrive, la possession et définitive, le personnage est retiré du jeu et passe dans les mains de l'EG. Exemple : Derval à un score de 6 en VOL. Les 6 premières manifestations du phénomène décrit ci-dessus, ne seront que temporaires. A la 7ème manifestation (cad lorsque le porteur réveil l'esprit du dragon pour la 7ème fois, par exemple lors d'un combat), la possession est définitive et Arkhang se réincarne totalement dans le corps du pauvre Derval (voir les effets plus bas).

L'harmonisation

L'harmonisation avec cet objet est un peu spéciale : en effet, quelle que soit la voie choisie par le personnage (la quête ou l'enchantement), le résultat est soi tout bon soit tout mauvais. En effet, l'harmonisation faisant entrer l'utilisateur avec l'essence de l'artefact, si elle échoue, cela veut dire que l'esprit d'Arkhang à profité de cette communication très profonde entre son porteur et lui-même pour prendre définitivement le contrôle de ce dernier. Dans ce cas, le personnage est retiré du jeu, c'est l'EG qui le dirige et les compagnons du personnage peuvent commencer à s'inquiéter. Si par contre, l'harmonisation réussie, le porteur arrive à dominer une fois pour toute la puissance de l'esprit et se trouve alors avec un artefact très puissant entre les mains. L'utilisateur aura en effet accès aux pouvoirs concédés par l'esprit dominé du dragon (voir les données techniques).
Il est à noter que l'harmonisation n'est pas un phénomène classique et que peu de personnes sont au courant de ce rituel. Ainsi, si c'est un terne qui entre en possession de l'artefact, Arkhang finira fatalement par prendre possession de son corps. Enfin, même après l'harmonisation, le fléau peut encore faire des ravages : en effet, si quelqu'un d'autre que le personnage harmonisé entre en possession de l'objet, Arkhang pourra en prendre possession comme décrit plus haut. Mais 2 personnes ne peuvent en aucun cas être harmonisées au fléau.
La possession (la victime est retirée du jeu et passe sous la direction de l'EG)
Si Arkhang arrive à prendre définitivement possession du corps de son porteur (soit au cours du rituel d'harmonisation, soit par l'utilisation excessive de l'objet en situation de combat), l'esprit du dragon finira par altérer le corps physique de sa victime : augmentation de la masse musculaire, modifications épidermique, déformations corporelles et morphologiques…

Le Fléau d'Arkhang, données techniques

Le physique - L'arme L'arme elle-même est un objet conçu par l'hydre Hyliena par la voie du rêve. C'est une arme d'une extrême finesse mais n'est un artefact que si elle est habitée par l'esprit du dragon.
Type : épée (TAI 0) Init. : +2 Att. : +3 Par. : +3 Dommages : +6/PT
L'esprit - Les pouvoirs Les pouvoirs sont des capacités octroyées par la puissance de la créature confinée dans l'arme. Il est important de noter que malgré la domination de l'esprit d'Arkhang par l'utilisateur, l'essence de la bête habite toujours l'objet et imprègne l'utilisation de tous les pouvoirs qui lui son liés. Enfin, ces pouvoirs ne sont utilisables que si le personnage est harmonisé avec l'artefact.
Puiser dans la source du savoir Description : Le personnage contacte directement l'esprit du dragon afin de lui demander des informations sur les domaines suivants : Harmonie & Mythes et Légendes, Arts Magiques (informations théoriques), Alphabets & Langues (permet de lire/écrire et parler/comprendre n'importe quelle écriture ou langues, sauf le cryptin). EG, considérez que le personnage possède alors ces compétences (une seule par rituel, choisie par le personnage ; S'il veut utiliser le pouvoir pour deux de ces compétences, il devra de nouveau accomplir le rituel) à 15. Cependant, cette communication (avec un être aussi cynique et empreint de haine) est extrêmement éprouvante et l'utilisateur en ressort toujours très ébranlé. Pendant 5 heures après cette communication, le personnage est plongé dans un état dépressif et mélancolique (VOL -1) profond. De plus, le personnage gagne 2 points de ténèbres par utilisation de ce pouvoir. Rituel : Le personnage doit s'entailler une partie du corps avec la lame (pour un total de 5 points de vie) et faire couler le sang dessus. L'odeur du sang réveille alors l'esprit du dragon et le contact peut être établi. Durée : Le temps nécessaire à l'utilisation de la compétence (par exemple, le temps d'une conversation ou du déchiffrage d'un texte).
Puiser dans la source de vie Description : Par ce pouvoir, Arkhang confère certaines de ses capacités physiques à son porteur. Cela va subitement modifier l'apparence du personnage. Ce dernier deviendra plus fort, plus robuste, plus impressionnant. Sa masse musculaire augmentera de volume, sa peau se couvrira de petites écailles(FOR, RES et AGI +8, TAI +1), ses yeux deviendront rouges et lumineux, des crocs lui pousseront dans la bouche (jet de VOL diff 12 pour toutes les personnes présentes, compagnons compris. En cas d'échec, la ou les victime(s) fui(en)t simplement et gagne(nt) 2 points de ténèbres à cause de cette vision d'horreur). L'utilisation de ce pouvoir pour terrasser ses adversaires entraîne le gain de 2 points de perfidie. De plus, pendant plusieurs heures après l'utilisation de ce pouvoir, le personnage se sent extrêmement fatigué et vidé de toute force (FOR, RES et AGI subissent un malus de -2 pendant 3 heures). Rituel : Le personnage se laisse envahir par le dragon afin de bénéficier des ses capacités. Pour cela, le dragon doit être réveillé en souillant la lame du sang d'une créature humanoïde autre que le porteur. L'esprit d'Arkhang est alors brusquement réveillé pensant qu'un combat s'est engagé entre son " maître " et un adversaire. Durée : Le pouvoir ne cesse qu'à la fin du combat, quand la tension retombe.
Ne faire qu'un avec la bête Description : Ce pouvoir est extrêmement dangereux puisque l'utilisateur du fléau décide de se laisser totalement envahir par l'esprit du dragon. Le personnage devient alors Arkhang lui-même et fait siennes toutes les capacités d'origine de la créature (caraQ, compétences, magie…) et ce tout en restant dans son propre corps et en le contrôlant. Evidement ce dernier subit l'influence de la magie du dragon et gardera à chaque utilisation du pouvoir, un élément draconique physique, ces éléments se cumulant sans incidence sur le jeux(écailles, yeux luminescents, cornes, crocs, queue…). Ce pouvoir étant très éprouvant, le personnage gagne aussitôt 1 point de corps noir et 1 point d'âme noire. Enfin, lorsque le pouvoir est achevé, le personnage s'endort immédiatement pour une journée complète, terrassé par la magie qui a circulé dans son corps pendant ces quelques instants.

Rituel : le personnage doit jouer avec la bête, lui faire croire qu'il s'abandonne totalement à la créature ; cette dernière voit alors dans cette situation une opportunité de se libérer du joug de son porteur et se " précipite " sur sa victime. Mais au moment où le dragon croit avoir gagné et que le porteur se sent investit, ce dernier reprend brusquement le contrôle de son corps et de son esprit, l'essence du dragon étant alors enfermé pour la durée du pouvoir. C'est pour ça que, bien que durant l'opération, le personnage ait le contrôle de la bête, cette dernière essayera toujours de profiter de l'occasion pour reprendre le dessus : en effet, la tension engendré par ce pouvoir amène l'avantage de l'harmonisation à ses limites, et Arkhang n'a lors plus grand chose à faire pour se sortir de son carcan. En terme de jeu, si lors du rituel d'invocation, le personnage échoue à un test de VOL de diff 14, le dragon reprend définitivement le dessus comme indiqué dans les paragraphe sur la possession et l'harmonisation. Durée : l'utilisation de ce pouvoir dure un nombre de minutes égal au score de VOL du personnage. Un jet de VOL de diff 14+1/minutes supplémentaire est nécessaire pour prolonger l'effet. En cas d'échec, les conséquences sont les même que lors de l'échec du rituel d'invocation.

Arkhang, données techniques

Arkhang est un dragon ayant pris part à la guerre des éternels. Comme bon nombre de ses confrères, il se réfugia dans un endroit à l'abri des combats lorsqu'il vit que son camp allait être décimé par les armées du masque. Ce refuge fût le massif de la griffe noire où il s'endormit, son aura magique le protégeant de toute intrusion. Il ne vit pas le passage des siècles, la création du désert de Keshe et encore moins l'installation des troupes de drakoniens que la perfidie protégeait des émanations de la créature. Les monstres finirent par trouver la tanière d'Arkhang et, après avoir fait leur rapport au masque, reçurent l'ordre de rester aux côtés de la créature pour que doucement, la perversion le contamina. Lorsque le dragon prit conscience de ce phénomène, il était déjà trop tard : la perfidie l'avait attaqué et avait commencé à engourdir sa volonté. La transformation s'opéra alors tranquillement au fil des années, jusqu'à ce que des inspirés, envoyés ici par l'hydre Hyliéna, réussissent miraculeusement à pénétrer dans l'antre de la bête à lui voler son essence dans une lame spécialement conçue pour cela. Ainsi, l'âme du dragon fût soustrait à l'influence du masque mais trop tard pour que la créature ne soit déjà pervertie. Malgré sa perversion, le dragon conserve toutes ses anciennes connaissances et en a même acquis durant son sommeil, se repaissant de l'esprit de ceux qui tentaient de pénétrer dans sa tanière.
FOR 30 AGI 15 RES 30 PER 15 VOL 15 INT 15 CHA 15 CRE 15
Compétence d'épreuve : 15 Compétences de maraude : 9 Compétences de société : 10
Compétences de savoir : 15 Compétences occultes : 15

Une maisonnée charmante

1. introduction

Il faut pour se scénario une ambiance de stress et surtout que tous les joueurs rentrent dans la bâtisse…
Il serait donc préférable de faire débuter le scénario sous la pluie ou en pleine fuite mais en tout cas hors des grandes route du pays.
Ce scénario peut effectivement se placer n'importe où dans l'harmonde du moment où les personnages se retrouvent seuls.

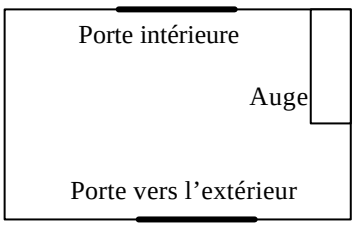
Alors que la compagnie s'enfonce dans cette forêt, une attaque surgit : ce sont quelques brigands tout à fait normaux : les pauvres bougres sont des hommes tout ce qu'il y a de plus banal (mêl 6 + comp 5= 11).
Le reste du scénario n'a aucune scène d'action, le but est donc de dégourdir les joueurs avant.

Même si ce petit combat n'a pas été dangereux pour la compagnie, cela permet à l'EG de décrire le soir qui tombe sur la forêt et la fatigue lancinante qui est présente chez les inspirés qui se sont défoulés.

2. un accueil tranquille mais étrange

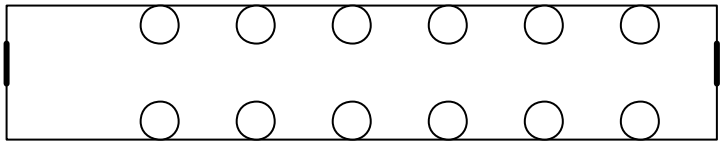
Alors que le camp va bientôt être dressé, la compagnie arrive d'un coup sur une très grande clairière avec en son centre un arbre roi (même si nous ne sommes pas en république modéhenne, ce qui peut faire tiquer certains et les inciter à enquêter).
Le plus étrange est en fait la base de cet arbre gigantesque qui est une façade d'un petit manoir qui semble incrusté dans l'arbre.
En arrivant à la limite de la clairière, les personnages remarquent les portes qui s'ouvrent (suffisamment pour faire passer un chariot) et un homme sort du manoir et fait un geste du bras qui semble inciter la compagnie à entrer (une invitation donc…)

L'homme étant rentré immédiatement après son apparition, les personnages rentrent seuls dans ce manoir. Ils se retrouvent dans une cour intérieure couverte. C'est une salle pavée munie d'une auge pour les bestiaux.



Sur les murs, des mosaïques en couleur représentent des scènes de bataille ou bucoliques. L'ensemble n'a aucune cohérence, et a juste le but de faire perdre du temps à la compagnie par la suite.

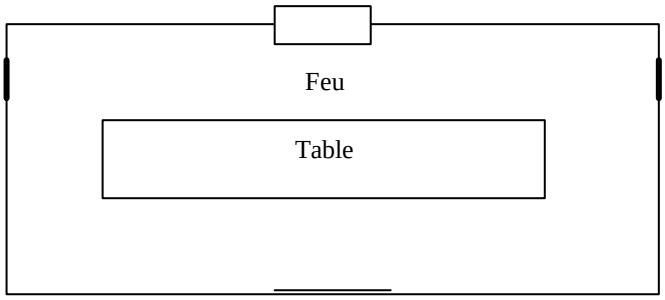
Personne de vient accueillir les personnages et c'est d'eux mêmes qu'ils doivent ouvrir la seule autre porte de la cour. Immédiatement une chaleur agréable vient leur lécher le visage alors que leur vue embrase un long couloir remplie de statues. Ces statues sont alignées sur les deux bords de la salle où brûle des torches. Elles sont au nombre de 12 et représentent des humains et des saisonins avec des attributs de nombreux pays différents (il y a quelques défauts sur les statues montrant que ce ne sont pas des êtres pétrifiés).



Une fois de plus ces statues n'ont pas d'intérêt autre que mettre une ambiance et faire perdre du temps aux PJ dans la suite du scénario.

Quand ils sont passés dans la pièce, ou un peu quand vous voulez en fait, les portes principales de la cour (menant à l'extérieur) se ferment à clé toutes seules.

Au bout de la longue salle, une double porte massive entrouverte mène dans une salle de grande dimension où trône une massive table en chêne perpendiculaire à la porte. En face de l'entrée, un feu crépite joyeusement et très fort (incendie).
De chaque côté de la salle, des portes de dimensions correctes (5 coudées) sont visibles.
La salle est décorée par de grandes pièces de tissus tendues sur les murs qui ne sont pas près du mur, ceux ci étant nus, révélant un mur de pierre taillées.



Alors que la compagnie doit se demander pourquoi personne ne la reçoit, une voix off sortant de nul part leur annonce que le maître de maison ne pourra pas les recevoir ce soir et qu'ils sont invités à dîner et à se reposer.

La porte de droite est fermée à clé et celle de gauche est ouverte sur un couloir qui mène à des chambres. Chaque chambre contient un lit double et il y a de nombreuses chambres. Dans chaque chambre, il y a un baquet d'eau chaude avec un savon.
Lorsqu'un personnage se lave, quelqu'un frappe à la porte et dépose un porte manteau sur laquelle est disposé des habits à sa taille gris marrons.

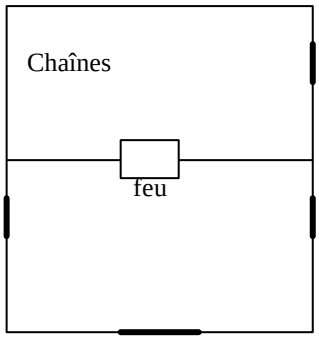
Un peu plus tard, alors que les personnages ont pu se reposer un peu, une voix off leur annonce que le dîner est servi.
En effet, dans la salle principale un repas avec tout sur la table, des entrées luxueuses, des plats chauds sous cloche et des desserts sucrés attendent les personnages.

Ce repas a pour but de mettre une ambiance intimiste, permettant par exemple à des personnages de se raconter des anecdotes de leur passé.
Les plats sont empoisonnés avec un poison indécelable qui attaque les capacités magiques (les danseurs et les arts subiront dans quelques heures un malus étrange (tout sort à vocation de nourrir ne fonctionnera plus)).

3. Puis une face cachée révélée

Alors que le repas est presque finit, tout va basculer d'un seul coup.
L'un des personnages (celui qui fera le plus haut jet de perception + vigilance) va avoir l'impression en regardant le feu de voir un humanoïde traînant quelqu'un.
Toute la réussite du scénario réside dans ce moment clé. L'ambiance, même si elle était étrange devait être tranquille et d'un seul coup tout bascule dans l'angoisse.
En effet, lorsque le personnage livide décrit ce qu'il vient de voir, tout le monde fait un petit jet de ténèbres (ils ont peur).
Rapidement, Les personnages vont donc tenter de passer dans la pièce qui est l'autre côté du feu, et là les problèmes commencent :
Le feu est magique, il ne peut s'éteindre, mettre quelque chose dessus et ce quelque chose se troue à toute vitesse; l'eau ne lui fait rien…

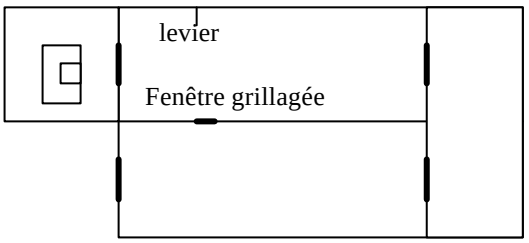
Il est à prévoir qu'à cette étape la compagnie va longtemps hésiter car l'existence des statues, la porte fermée et les mosaïques vont peut être les occuper à rechercher une logique pour savoir où ils sont.
Etant donné qu'il n'y a aucune porte secrète que la deuxième est bloquée (par un verrou physique de l'autre côté) et que la porte est indéfonçable, l'un d'eux va devoir sauter à travers le feu (faire un test de dégât avec ou sans armure (le feu ne s'occupe pas des objets)).
Si les joueurs décident de ne pas s'en occuper, 3pts de perfidie (ils savent que quelqu'un est en danger et ils ne font rien…



Une fois le feu passé, l'inspiré peut remarquer deux chaises qui sont tournées vers le mur de gauche, sur lequel sont visible plusieurs paires de menottes fixées aux murs.
Il y a sur le tapis rouge du sol une trace de corps traîné…

Par la porte de droite, on arrive dans un couloir qui d'un côté va jusquà la porte de droite de la première salle et de l'autre sur une autre porte.
Cette dernière s'ouvre sans aucun problème sur une petite antichambre, la porte par laquelle ils sont entrés se refermant automatiquement (si ils pensent à la bloquer, ce n'est pas grave, c'est encore pour les stresser c'est tout!)

1. Première épreuve

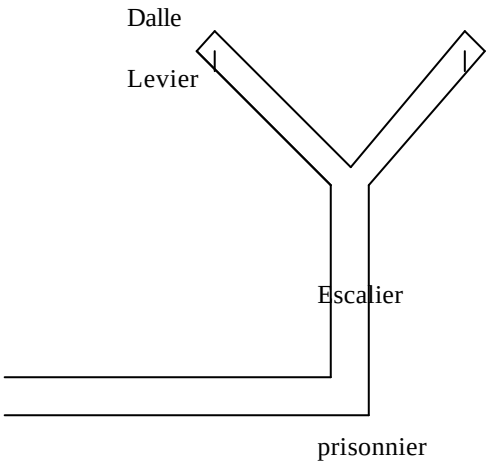


Après l'antichambre, on entre dans une pièce de taille réduite. Au fond, une porte, à gauche de la porte par laquelle est entrée la compagnie une grille. En suivant les portes on tombe sur une première pièce puis sur une seconde qui était celle visible par la grille. Un levier est visible.
Ces trois pièces sont vides et en pierre de taille massive.
Derrière la porte une chaise, sur la chaise une humaine avec les joues enflées et les yeux rougies par les larmes.
Si le levier de la pièce d'avant est abaissé, de l'arrière de la chaise sort doucement des griffes de métal. Celles ci vont se croiser pour finalement finir leur trajet dans la poitrine de la jeune femme.
Il est facilement devinable que la douleur de ces quelques morceaux de métal rentrant dans les chairs va être horrible. Lorsque le levier est baissé, les lames vont vers la poitrine et le mur à l'arrière se soulève tout doucement. Lorsqu'il est levé, plus rien ne bouge.
On ne peut pas beaucoup parler avec la fille qui a en fait la langue coupée…

Il n' y a rien à faire!
Tous les matériaux utilisés ici sont indestructibles (ce qui ne manquera pas de faire tiquer certains pj). Aun moment ou à un autre, les personnages devront abaisser le levier et prendre donc sur eux la mort de cette femme, et donc prendre des points de perfidie !

La quantité “récoltée” est fonction de ses actes : si le groupe a tirer le levier sans sourcillé, 15pts! un peu essayé de la sauver, 10pts, et tenté l’impossible : 5pts.
Après ce passage sur lequel il vont sûrement s’être échiné pour rien, leur moral vont être atteint durement
Et les prochaines épreuves seront pour eux inévitables alors qu’il y a des moyens…
Derrière le mur une salle richement meublée, avec des étoffes et des meubles superbes. Si l’un des inspirés se met à ouvrir tous ces meubles, plusieurs sont vides puis d’un coup un serpent sort et le mord avant de redis paraître.
Il est à prévoir certains joueurs qui commenceront à être dégoûté et d’autres qui fracasseront les meubles pour se défouler.

2. deuxième épreuve



Au fond de la salle, pas visible immédiatement car dans un renfoncement, une porte s’ouvre sur un long , très long couloir. Au bout de quelques dizaines de minutes de marche, l’escalier entame une courbure qui finalement abouti sur un angle droit.

En face de ce nouveau couloir un homme, également muet, est enchaîné. A ses pieds, une petite dépression circulaire (certains pj penseront à un réceptacle pour du sang). En face de lui le noir (avant il y avait une lumière diffuse). Sur le sol, il y a des bougies alignées le long du mur.
Ces bougies s’allumeront si une source de feu s’approche d’elles (une autre bougie, une torche), et elles s’allumeront toutes.
Les chaînes de l’hommes sont toutes aussi résistantes que l’étaient les griffes de la première épreuve : indestructibles.
Le couloir en face quand à lui monte doucement en escalier. Au bout d’une Trentaine de mètres, une fourche donne le choix de la direction. Les deux branches sont égales en réalité, comme pourront le vérifier les inspirés.
Au bout d’une vingtaine de mètres le couloir emprunté s’arrête sur un mur avec une dalle de 50cm sur 30 à hauteur de la taille, sur le mur à côté se trouve un levier. Le piège est assez simple. Lorsque quelqu’un pousse un levier, la dalle se lève et de l’huile tombe tout purement. Le résultat est un test de brûlure sur 3 tours. Dans le même temps, on entend un bruit de tonnerre (liquide dévalant un tuyau) et une porte qui s’ouvre tout doucement en face du levier. Relever le levier, remet un peu d’huile juste derrière et referme la porte. Au bout de quelques secondes (temps suffisant pour le PJ pour s’enfuir jusqu’à la fourche), un flot torrentiel vient se répandre dans le couloir, dévale la pente, s’embrase au contact des bougies et finit sa course sur l’homme.
L’huile vient remplir l’alvéole faisant ainsi une dose suffisante pour brûler le pauvre homme (sinon il n’aurait que été brûler superficiellement sans en mourir).
Il est à prévoir que les PJ auront été dégoûté par le gain des points de perfidie de l’épreuve précédente donc devant votre air sadique réfutant toutes leurs idées il ne feront peut être pas tout ce qui est possible pour sauver l’homme (la roche et la pierre sont toujours indestructibles, les bougies se rallument quand elles sont toutes éteintes, si un sort est lancé pour arrêter un liquide autour de l’homme, les flammes iront outre.
Ceci pourrait paraître inimportant mais une fois de plus, à la mort de l’homme il y a à nouveau gain de perfidie : pour passer ils ont dû prendre sur eux la mort de l’homme.
Si ils ont out tenté (ce qui est peu probable ici (gnark gnark) : gain de 2 points
Si ils ont tenté des choses : gain de 4 points
Si ils n’ont rien tenté : gain de 8 points

3. troisième épreuve

Cette épreuve est la dernière que j'ai posé (et les testeurs du scénario étaient suffisamment dégoûté comme ça !) mais rien ne vous empêche de rajouter des épreuves avant (envoyez les moi : on pourra monter un compendium de la maisonnée du masque!).

Dès lors que l'huile a dévalé la pente, les personnages (qui auront fait un test de volonté pour ne pas perdre connaissance, hurler de colère,…) la porte à côté de la dalle s'est ouverte sur une salle.
Vous pouvez mettre une série de salle si vos personnages sont méfiants mais ils faut que d'un coup, ils se retrouvent tous dans la salle en question. D'un coup, la pièce "tombe" ; au bout d'une longue chute, au cours de laquelle des dalles se referment derrière eux, la dalle s'immobilise doucement, freiné par un mécanisme caché, près d'une petite porte qui s'ouvre sur un escalier qui monte.
La chute a duré plusieurs dizaines de minutes et les personnages (surtout les nains) savent qu'ils leurs faudra plusieurs jours pour remonter. Les personnages se rendent alors compte qu'ils n'ont pas pris de provisions (ou que les leurs sont avariés, et qu'il n'ont rien à boire. Au pied de l'escalier, quelques provisions et de l'eau dans des gourdes. Il n'y en a pas assez pour tous les personnages (la moitié d'entre eux). Si certains se précipitent gain de perfidie (5 points ou plus) si ils veulent quand même essayé tous ensemble, aucun gains de perfidie mais ils savent qu'ils vont mourir…

Ils montent cet escalier infini et au bout de 4 heures de marche faites leur faire un jet de vigilance. Toutes les quatre heures faites leur en refaire un et au bout d'un long moment (diff 25 mais pas au premier coup!!!) l'un d'eux va vraiment tiquer et regarder le mur.
Il y a sur le mur comme une zone de collage qui passe sur les pierres, au dessus des espaces entre les pierres, bref quelque chose d'étrange (regardez une bouteille de coca et remarquer qu'elle est composée de deux parties collée : voilà à quoi ressemble le collage sur le mur!!!)

Là il est à prévoir des dizaines de réactions des pj : laisser certains d'entre eux pour voir si ce n'est pas un escalier qui revient au même endroit (non), sorts d'air coloré pour voir si il y a quelque chose derrière (oui), tentative de passer une lame (pas possible, aucune lame n'est assez fine).
La solution est donc de frapper sur la rainure tout bêtement, une petite écaille de peinture sautant. Derrière le jour!
Au bout d'un long moment où les personnages auront sûrement cassé une ou deux lames sur ce mur, l'entrée est assez grande et ils se retrouvent dehors devant ce manoir qu'ils doivent haïr maintenant.

[pour l'escalier rappelez vous du poison du début qui empêche les mages de faire de la nourriture ou de la boisson!!!]

4. Conclusion et explication pour les EG

Si vous voulez faire mal à vos personnages vous voilà heureux de faire ce scénario. Par contre, étant donné que le nombre de points de perfidies peuvent être importants, il est possible après la partie de tempérer un peu ce gain. En effet, grâce à la peinture qui saute (ou si les pj ont des harmonistes du décorum), il est possible de se rappeler une légende (ou comprendre) que la compagnie était dans un tableau monde !
Etant donné que les personnages comprennent alors, qu'ils n'ont tués que des êtres imaginaires, les points de perfidies gagnés dans le manoir (par rapport aux épreuves) sont divisés par deux (ils relativisent).

Mais que c'est il passé?
Et bien il y a de cela de nombreuses années, un génial harmoniste passa du côté du masque et construisit cette demeure qui était censé faire passer des inspirés du côté du masque (c'est pour cela qu'il n'y a aucun piège réellement dangereux).
Le collage est malheureusement une erreur du décoriste qui avait beaucoup de choses à peindre à l'intérieur et qui a fait une recopie d'un même modèle a toute vitesse en faisant donc une jonction non parfaite.
Le fait d'être tombé au hasard dessus est vraiment une malchance pas possible mais généralement, les agents du masque qui savent où se trouvent cette demeure, s'amusent à induire en erreur des inspirés et les envoie ici pour rencontrer quelqu'un qu'ils recherchent….

Brumemonts

“ Ah Brumemonts, terre de nuages.
Ton cœur est celui de la terre, et en toi mille passions sommeillent. Tes nuages sont la chape de mille intrigues, et tes ruisseaux les larmes de mille familles.
Larmes de joie, larmes de peine, larmes de colère et larmes de haine.
Brumemonts, riante à ta façon. Ton esprit hurle avec tes barons. Leurs guerres sont légendes et vérités mêlées.
Qui, un beau jour, saura les arrêter ? ”

Sirimes, musicien de cour.

Une terre obscure :

Située à l’extrême nord du Continent, Brumemonts est un domaine de dimensions modestes. Elle marque en fait le lieu où les monts Tariandes se jettent dans la mer, à la frontière de la Janrénie et de Lyphane. Elle a conservé une diversité géologique qui lui a jusqu’ici permis de conserver son indépendance tout en évitant de faire partie des projets de conquête de ces deux pays.

Un relief torturé :

Malgré sa petite taille géographique (ne mesurant qu’une trentaine de kilomètres de longueur et de largeur en moyenne), le relief de Brumemonts rend la superficie réelle de ce pays bien plus importante.
Le fait est que le pays est à 90% constitué de montagnes relativement hautes et surtout très rapprochées les unes des autres, ayant ainsi une très forte pente et n’offrant que des vallées encaissées à ses habitants. Ainsi, la plupart du temps, il est difficile à une personne de pouvoir marcher de longues durées en Brumemonts sans posséder une solide endurance ainsi que de certaines compétences de montagnards.

Pour autant, le pays n’a pas l’apparence commune des montagnes escarpées. Point ici de flancs à nu et de rochers saillants. En effet, l’humidité du lieu ainsi que l’abondance de lœss (terre fertile) sur les pentes de la contrée en font un pays vert et fertile. L’herbe est généralement haute sur les pentes (arrivant en moyenne au genou) et il est fréquent que poussent des bosquets d’arbres, parfois même fruitiers. Dans les lieux où la pente est moindre naissent même parfois de petites forêts, parsemant notamment les vallées ainsi que les sommets de certains monts, arrondis par l’érosion. Ajoutons à cela les nombreux ruisseaux qui dévalent les pentes abruptes des monts, souvent en cascades, pour se réunir dans les vallées et ainsi former des rivières impétueuses à même de faire tourner les moulins des agriculteurs, et l’on obtient un pays dont la beauté devrait à priori ravir l’œil du voyageur.
A priori, car comme bien souvent, la joie est mitigée par quelque facteur. Ici, c’est la brume. Celle-ci est quasi omniprésente dans les vallées, et rythme la vie des habitants “ du haut ” comme on les nomme en bas. La brume est en effet le caractère primordial du pays, et lui a même donné une partie de son nom. Elle nimbe la contrée de sa présence cotonneuse et semble y ralentir la vie, diminuant et adoucissant les sons, limitant le champ de vision. Sa chape donne au voyageur étonné un certain sentiment de tristesse, ou plus précisément, de mélancolie. Comme si le pays était en attente de quelque chose,… ou de quelqu’un. Peut être lui.
Oui, il y a de la beauté dans cette brume. Même dans les hauteurs on la connaît. En pleine journée, on la voit comme un mur cachant en permanence la vue de ce qui se passe dans la vallée, comme un plancher sur lequel on pourrait presque marcher (et plusieurs imprudents sont morts de cette façon). Alors que la journée se passe et que l’on s’écarte du zénith solaire, le plancher remonte et les langues de brume viennent peu à peu lécher, puis engloutir le paysage, donnant à son tour cette qualité cotonneuse et éternelle à la montagne entière, si ce n’est à ses plus hauts sommets (comme Cimétoile). Le “ hautar ” (habitant “ d’ en haut ” avisé sait alors qu’il est temps de repartir, car la brume rend les distances autres et l’orientation difficile, et le risque est grand de tomber dans un ravin.

Car en Brumemonts, la beauté du pays est souvent synonyme de danger.

Climat :

Le climat général de Brumemonts est froid, mais moins que ce à quoi on pourrait s'attendre de par sa position géographique. En effet, les montagnes offrent une bonne protection contre le vent et donc le froid, et la mer tempère le climat général pourtant…
Au printemps, les températures oscillent entre les 0 et 15 degrés, et il n'est pas rare que le gel recouvre tant les vallées que les flancs de son manteau scintillant. La brume est alors omniprésente et il est rare qu'elle ne recouvre pas un endroit au moins une fois dans la journée. Ajoutons à cela des pluies fréquentes et…
En été, les températures peuvent (rarement) dépasser les 20°, et tombent rarement sous 10° (à part la nuit qui peut être très froide). Cette période est joyeuse, car les récolte se cumulent avec une diminution de la présence de la brume, qui laisse parfois apparaître la lune et les étoiles aux vallois (et la beauté du disque lunaire autour duquel s'effilochent des lambeaux de brume est émouvante, comme pourront l'attester de nombreux jeunes amants brumois). Les hautars sont eux presque débarrassés de la brume pendant toute la période et peuvent profiter des flancs verdoyants de leurs montagnes.
L'automne est une saison triste, car alors que les températures baissent pour ressembler à celles du printemps, le brouillard se fait plus présent. C'est également une période de labeur au cours de laquelle les plantations pour l'année suivante sont faites, les impôts payés, et que les bêtes d'élevage (moutons et chèvres en majorité) remontent vers leurs pâturages de hauteur, chargés de lœss récolté par les gens d'en bas pour ajouter aux champs en terrasses des hautars.
L'hiver est une saison de repos. Bien souvent, la neige recouvre tout, y compris les cols, et il est très difficile de se déplacer, voire dangereux. Les avalanches ne sont pas rares et les bêtes sauvages sont affamées. Pourtant la montagne est belle en cette saison, et la brume est plus légère, parfois absente, le plus souvent possédant une qualité irréelle et translucide.

Il est également nécessaire de préciser une chose : les Brumemonts donnent sur la mer, mais cela n'influe que peu sur le pays en lui-même : l'escarpement des montagnes empêche le climat océanique d'influer réellement (si ce n'est en fortifiant encore la brume), et les habitants semblent ignorer l'existence de cette ressource potentielle. Ceci est dû à deux choses : premièrement, la mer n'a jamais été une grande ressource pour les autochtones, la mer étant très souvent agitée, et de toute façon dangereuse à cause de la brume. Qui plus est, l'origine de la dévastation des Tourmines, et donc du régime politique du pays, semble être venue de la mer. Depuis, nul ne se risque plus à sa proximité.

Un peuple divisé :

Le peuple de Brumemonts, au-delà de toute classe sociale, se divise de façon naturelle en deux classes : les " hautars " et les " vallois ". Cette différence n'a rien à voir avec une quelconque notion de race ou de peuple (tous sont avant tout des Brumois) et n'a aucun lien avec une quelconque hiérarchie, pas plus qu'elle n'est source de conflit. Elle est, c'est tout.

Les hautars sont ceux qui habitent les flancs de la montagne. Ils sont en grande majorité des éleveurs, bien que certains d'entre eux cultivent des céréales (comme le riz et le blé) sur des terrasses construites près de leurs habitations par leurs ancêtres (terrasses qu'à leur tour ils tenteront d'agrandir pour leurs descendants) ou dans de petites vallées constituées entre deux pics proches au dessus du plancher brumeux. Leur vie est rude, car même en été il est rare que la température dépasse les 20°, et les périls des montagnes sont nombreux, tant en ce qui concerne les animaux sauvages que le climat et le relief. Aussi sont ils fiers et résistants. " Têtu comme un hautar " est une expression commune.
Leurs maisons sont construites de pierre et incorporent le moins possible de bois, assez rare à ces hauteurs. Souvent, deux murs sont faits au lieu d'un et de la paille est mis entre eux pour constituer une isolation contre le froid. Les toits sont couverts d'ardoise.

Les vallois sont le peuple de la brume, ceux qui vivent dans les vallées. La vie de ces hommes est moins mise en danger par la nature, mais est-elle plus facile ? Ils ne voient le soleil que rarement, à vrai dire uniquement quand leurs rares loisirs leurs permettent de visiter les hautars, ou lorsqu'en été le brouillard quitte certaines zones de la vallée pour quelques semaines (ce qui est alors la raison d'une grande fête ainsi que d'une foire dans chaque baronnie).
Dans l'économie brumoise, leur rôle est celui d'agriculteurs, produisant l'essentiel de la production de céréales, de maïs et de tabac. Ils sont aussi les seuls à même de moudre le grain pour en faire de la farine (grâce à leurs moulins mus par les rivières de fonds de vallée), aussi les hautars sont-ils dépendants d'eux pour celle-ci (pour laquelle ils

échangent leurs animaux). Par contre, l'élevage est ici dérisoire, le manque de soleil ne permettant pas de le pratiquer efficacement (les animaux captif tendent à être maigres ou à se laisser mourir).
Une autre des production des vallois est qu'ils sont l'essentiel de l'industrie, ayant les installations nécessaires à la fonte du métal en quantité plus importante que les hautars (qui leur vendent en échange leur minerai ainsi que les produits de leur artisanat).

On peut ainsi parler d'une réelle symbiose entre les deux groupes. Et pourtant tous deux se différencient de plus en plus. Avant, il était fréquent que les hautars épousent des valloises et vice-versa, et pourtant le développement de cette industrie valloise à entraîné l'émergence d'une classe " bourgeoise " plus riche qui tend à vouloir assurer un avenir à ses enfants autre que celui de travailleur agricole dans les hauteurs.
Ceci est encore très marginal, mais on remarquera que si, avant, la seule distinction que l'on pouvait faire entre un hautar et un vallois était le teint pâle du vallois et le visage tanné par le soleil du hautar, on remarque maintenant plus facilement la qualité des vêtements du vallois contre les peaux et fourrures cousues du hautar.

Une autre conséquence de l'émergence de ce développement vallois a été un certain début d'indépendance des vallois vis-à-vis des barons. Ils leur payent toujours des impôts (et les seigneurs se réjouissent de cette richesse qui leur apporte plus d'argent et de denrées), mais ils commencent à se dissocier mentalement d'eux, les considérant de plus en plus comme des hautars eux-mêmes. Ce n'est nullement une révolution, mais un changement progressif de mentalité.

De l'architecture :

Comme on peut s'en douter, l'architecture est très différente que l'on soit hautar ou vallois.
Dans le premier cas, le bâtiment de base est la chaumière. Construite en pierre (ou plus rarement en bois et pierre), cette construction est formée de zones concentriques autour de la cheminée, le tout percé de trous afin que l'air chaud se dissémine dans la maisonnée. Les toits sont recouverts de chaume, puis d'ardoise pour assurer l'imperméabilité, le tout en pente pour éviter que la neige n'amasse suffisamment de poids en hauteur pour faire s'écrouler le toit.
Chez les vallois, le besoin est différent. Tout d'abord, le premier impératif est la place : les vallois sont plus nombreux, mais les vallées encaissées les mènent à devoir se serrer. C'est pour cela que les maisons à deux ou trois étages sont communes (l'hôtel de ville de Valbrume fait même 5 étages). Souvent, plusieurs familles proches vivent dans une même bâtisse, laquelle devient comme une espèce de petit quartier dans le village.
Le second impératif est le vent. En effet, l'architecture brumoise n'est pas la meilleure du monde, et les vents des Brumemonts ont tôt fait de renverser une demeure isolée. C'est pour cela que les maisons sont reliées entre elles. Le plus souvent, il est question de filins métalliques reliant une maison à l'autre, mais il est également fréquent de voir des renforts reliant deux maisons entre elles et formant une assise supplémentaire au sol, voire deux maisons séparées à la base, mais dont les derniers étages se rejoignent, formant ainsi une espèce d'arche.
En général, l'architecture des villes valloises est étrange pour le voyageur, donnant une impression folle et tourmentée, comme si les bâtisses avaient été tordues (cf. Dark City).

Une tradition guerrière :

En Brumemonts, le terme de chevalier n'existe pas, en effet, les familles nobles habitent dans des manoirs en hauteur, et l'inclinaison forte des montagnes rend l'utilisation de chevaux impratique, voire dangereuse.
Un titre a donc remplacé celui de chevalier : Maître-lame. Les maîtres-lames sont l'élite guerrière brumoise, des guerriers nobles, dévoués à leur seigneur, et poètes. En effet, pour être maître-lame, il faut savoir apprécier la beauté du combat. L'entraînement des maîtres-lames se fait d'ailleurs de nuit, sur les remparts du château, lorsque chaque maître-lame se bat contre les reflets de la lumière lunaire sur leurs lames argentées, ballet féerique que celui-ci.

Une politique tumultueuse :

Brumemonts est dirigée par quatre familles baronnales, étant chacune en possession d'un quart des montagnes, les vallées entre elles, et toutes les personnes vivant dans leurs zones d'influences.

Historiquement, il y avait cinq familles, et toutes étaient dirigées par une des leurs, à tour de rôle. La famille dirigeante était celle qui avait donné au précédent dirigeant son compagnon ou sa compagne (avec interdiction formelle de se marier dans la famille ayant précédemment exercé le pouvoir, une équité devait être exercée entre les cinq). Ainsi, le pouvoir était-il équilibré et partagé,… Jusqu'à l'an 1430.

L'hiver de cette année, une tempête de neige envahit les cols du domaine et rendit les communications impossibles. Lorsqu' après quelques semaines il fut possible aux villageois de reprendre les communications, on ne reçut nul contact du manoir des Tourmine, la baronnie ducale (dirigeante). Une équipe se rendit là-bas, et revint avec de très mauvaises nouvelles : tous les habitants non nobles du château avait été pendus par les pieds aux créneaux et éviscérés, de même que dans tous les villages hautars proches du manoir. Les nobles avaient disparus.
Ceci était d'autant plus grave que le Duc Astenois de Tourmine avait eu au cours de sa vie deux femmes (il n'avait pas eu d'enfant de la première et avait dû se remarier pour assurer sa descendance) de deux familles différentes.

Le résultat fut un grand nombre de joutes oratoires entre les deux familles en contestation pour le titre (les deux femmes étant légitimes, et ce fait sans précédent), qui se firent chacune un allié d'une autre famille. Avec le temps, la situation empira, et, les deux familles ennemies s'étant affaiblies mutuellement tant sur le champ de bataille que sur celui diplomatique, les deux autres familles se découvrirent des prétentions au trône (illégitimes bien sûr).
Depuis, c'est une guerre froide entre les quatre familles. Certes, elles commercent et échangent des biens (ou plutôt leurs roturiers le font), et sans doute feraient-elles front commun face à un envahisseur extérieur (le sens de l'identité brumoise est très fort), mais hormis cela, elles ne se parlent pas, si ce n'est pour s'injurier, et se battent même parfois (pour des prétextes souvent futiles). Chacun mène également sa politique de son coté.

L'influence réelle de ces nobles est en fait en chute libre, et influence de moins en moins la roture en dehors des hautars les plus proches, autrement que par la peur de leurs forces armées. Mais si quelqu'un pouvait unifier le domaine…

Les familles sont les suivantes :

Les Tourmine : à tout seigneur tout honneur. Les Tourmine représentent la dernière famille a avoir légitimement porté la couronne et régné sur les Brumemonts. Ils ne sont plus qu'un souvenir de nos jours. Dévasté durant l'année du Calme Blanc, le Château de l'Hermine n'est plus qu'une ruine à flanc de montagne. Seul castel situé près de la mer, on suppute que les forces qui l'ont mené à bas en sont venues, et que c'est par là qu'elles sont reparties. Il n'y a aucune preuve, mais les gens du terroirs préfèrent de toute façon se méfier de la mer,…et de la région par la même occasion. Après tout, qui sait ce qui se cache dans ses profondeurs, … et pourrait parfois en sortir. Cette zone est donc considérée comme maudite, et même la famille la plus proche, les Cornaille ne se sont pas emparés de la zone. Les terres sont donc restées à l'abandon, et demeurent d'une certaine beauté. Les arbres poussent en forêts plus touffues que partout ailleurs dans le domaine (les voyageurs y voient signe de sorcellerie, mais la déclivité moindre due à la proximité de la mer explique peut-être cela), et des toiles d'araignées-lune emplissent leurs branches de mille perles de cristal. Quand la nuit tombe en hiver, le voyageur perdu aura peut-être la chance de contempler les restes du château, nichés dans un écrin de neige comme quelque sphinx endormi et recouvert d'une couverture blanche, structures recouvertes de neige s'élevant juste du rideau de brume, le tout se reflétant dans la mer en contrebas comme une belle endormie dans un miroir.
La famille n'existe donc plus, mais on se souvient d'elle comme de dirigeants justes et honnêtes, généreux et parfaits (là encore, il s'agit sans doute d'un embellissement populaire, Astienne s'étant contenté de ne pas être plus gredin que ses voisins).
Le Baron de Cornaille, voisin noble le plus proche, mène une campagne active contre les naufrageurs vivants sur la côte et tentant de faire s'échouer les navires en difficulté sur les récifs de la côte.

Les Cornaille : voisins les plus proches des Tourmine (et donc en leur absence les plus proches de la mer), les Cornaille ont également été leurs rivaux les plus proches pour le pouvoir. Depuis toujours les femmes Cornaille ont été proposées afin de contrer les femmes Tourmine lors du choix des épouses du duc. D'ailleurs, Cynna, la seconde femme d'Astienne de Tourmine était une Cornaille. Aussi, à la disparition des Tourmine furent-ils considérés comme les suspects idéaux. Mais le doute fut très vite dissipé : les Cornaille sont des hommes nobles et fiers, et Jast, le baron Cornaille actuel (et baron à l'époque du Calme Blanc) est connu comme un homme ambitieux, mais juste. Il s'était toujours montré vassal fidèle, tant par ses conseils que par ses actes, et tous ses hommes répondirent de sa présence soutenue en son fief cet hiver de 1430. De nos jours encore, il est sans aucun doute le favori des paris des vallois quant au futur duc. Mais il est vieux, et, à son grand malheur, ses enfants sont bien moins aimés que lui. A en dire certains, l'habileté de son fils Yohnn n'égalerait que sa haine de tout adversaire et sa hargne, et sa fille, Voile cacherait derrière sa beauté froide une âme de mangeuse d'hommes (dans tous les sens aux dires de certains).
Le manoir des Cornaille, le Nid du Corbeau, est une place forte. Ici, point de fioritures, mais des actes. Les murailles sont hautes et permettent aux gardes d'avoir une vue plongeante sur la vallée des deux versants du col sur lequel elle est érigée. Qui plus est, un téléférique primitif relie le sommet de la plus haute tour de garde au somme d'un des pics composant l'arrête du col et permet aux veilleurs de surveiller au loin, et en particulier la mer

et les terres ancestrales des Tourmine, comme au temps des conflits entre les familles, mais d'une façon plus sinistre de nos jours.
Les fortifications passées, le voyageur découvre trois structures intérieures : les deux premières servent d'abris, un en tant que gigantesque étable pour chevaux et autres animaux, et l'autre, assez similaire, comme logement pour les hautars du baron. En effet, celui-ci prend soin de son peuple et tient à le garder près de lui au cours du plus froid de l'hiver, allant jusqu'à le loger dans ses murs. Le troisième bâtiment est bien entendu le château, où vivent le baron, sa famille et serviteurs, et surtout ses hommes d'armes. Les maîtres-lames de la baronnie sont considérés comme les meilleurs du duché.

Les Saignelune : Géographiquement les plus distants des terres des Tourmine, les Saignelune représentent le seul obstacle à la suprématie des Cornaille sur le domaine (hormis, bien entendu la légitimité). Comme la première, cette famille est une famille de guerriers, mais au contraire de celle-ci, l'honneur n'a que peu à voir dans l'affaire. En effet, le domaine de Saignelune est le plus à l'intérieur des terres. En tant que tel, c'est ici que les montagnes sont les plus pentues et les vallées les plus encaissées. Le résultat en est une agriculture bien plus difficile et moins rentable que dans le reste de la province. Ici, les hautars, tout autant que les vallois, sont assez peu nombreux et meurent souvent de faim au plus dur de l'hiver, si les meutes de voulpes venues de l'intérieur des terres ne les dévorent pas. Car le seigneur Gontrand de Saignelune demande de nombreux impôts à son peuple, très lourds même, mais cela lui est nécessaire pour faire survivre ses troupes et pouvoir acheter l'aide de la République Mercenaire. Car il emploie de plus en plus ces troupes. Tout avantage lui permettant d'emporter un avantage sur ses ennemis Cornaille lui est bienvenu, et il n'a pas hésité il y a quelques années à s'acheter les services d'un obscurantiste Keshite fuyant le Cryptogramme. Cela aurait pu mal tourner, si les Cornaille n'avaient pas fait appel aux autorités du Cryptogramme local, lequel envoya un censeur régler l'affaire. Les deux se combattirent au pied de Cimétoile et aucun ne revint.
Les maîtres-lames Saignelune sont encore plus craints que les Cornaille. Non pas qu'ils soient meilleurs, leur tradition est la même, mais parce qu'ils sont désespérés. Si les conditions météorologiques et politiques continuent comme telles, le domaine va à sa perte, et avec lui tous les hautars et vallois qui forment leurs familles. C'est pour cela qu'ils suivent leur seigneur, et son prêts à s'accommoder de toute solution qu'il trouvera, même si cela sous-entend des actes cruels et des sacrifices. De chevaliers, ils sont devenus des acrobates assassins, formés par les rigueurs de leurs pays et la nécessité de leur quête.
Le Baron est un homme musclé allant vers la quarantaine. D'aussi loin qu'il se souvienne, lui, et son père avant lui ont toujours combattu Jast de Cornaille, et lui ont toujours résisté, mais à quel prix. Ses deux fils aînés sont morts dans des raids contre ses troupes (un d'entre eux dans un raid de défense), et ses maigres ressources non allouées à la location de mercenaires suffisent à peine à faire vivre sa maisonnée (un de ses filles, la plus jeune, est malade d'une pneumonie, et risque fort de mourir avant d'avoir atteint ses six ans). Cette année pourrait donc bien voir la fin de ce petit domaine au charme sauvage par ailleurs. Mais las, même le Krack de La lune rouge pourrait bien se voir en la prochaine saison le proie d'émeutes à l'intérieur même de ses murs trapus et épais.

Les Chantecerf représentent la troisième famille en puissance, après les Cornaille et les Saignelune. Alliée fidèle des Cornaille, elle représente également une de leurs ressources les plus importantes. En effet, si cette famille n'entretient que peu de troupes régulières, laissant la défense de ses terres aux troupes des Cornaille, elle est la plus riche des quatre. Ses vallois sont prospères et vivent en parfaite symbiose avec leurs vallois. Les impôts ne sont pas spécialement lourds, mais au vu de la production, représentent une richesse certaine. Ainsi, elle approvisionne les troupes Cornaille de façon régulière et efficace. En fait, on pourrait se demander si il s'agit vraiment d'une famille noble, car son influence est énorme sur les roturiers de tout Brumemonts. C'est elle qui gère la majeure partie du commerce extérieur, y compris les importations, et en tant que telle, c'est elle qui fait les prix. De plus, si les garçons continuent à se marier avec de jeunes filles nobles, il est devenu coutume pour les jeunes filles de la famille, depuis une vingtaine d'années, de se marier dans les familles les plus riches de vallois bourgeois. Certains y voient une manœuvre de Cornaille pour empêcher qu'un jour un Chantecerf puisse prétendre au trône du domaine, mais en vérité, tout ceci est orchestré par Gilles le Chantecerf. Celui-ci, fin commerçant et économiste visionnaire a compris la révolution économique qui couve en Brumemonts, et compte en profiter. Il encourage donc l'émancipation des vallois et s'insinue dans leur caste, essayant de disséminer le mouvement dans les autres baronnies (y compris Cornaille) pour les déstabiliser.

Les Clairciel : peut-être la moins bien lotie des familles dominantes des Brumemonts sont les Clairciel. En effet, cette famille qui ne s'était jusqu'ici presque jamais illustrée dans l'histoire de Brumemonts est aujourd'hui proche du gouffre. Suite à une offense aujourd'hui oubliée de tous sauf des intéressés, les Chantecerf ont toujours haï les Clairciel. Cela n'aurait que peu nui aux Clairciel si les Chantecerf ne se fussent alliés aux Cornaille. En effet, protégés par leurs puissants alliés, la maison du cerf à pu user de son influence pour saper méthodiquement toutes les voies d'accès et les fournisseurs des Clairciel, les conduisant à devoir payer des sommes folles pour la moindre denrée qu'ils ne peuvent produire sur leurs terres. Ajoutons à ceci la part que les Clairciel doivent payer aux

Saignelune pour pouvoir protéger leurs territoires des troupes Cornaille, et nous avons une noblesse à la dérive. Nulle part ailleurs qu'ici n'éclatent plus de révoltes paysannes, et ce malgré la compréhension du seigneur local. Il semble que les Chantecerf devraient pouvoir mettre un terme aux souffrances de leurs ennemis en quelques semaines, mais ils s'amusent de cette douleur et semblent compter continuer leur jeu encore quelques mois, leur donnant de l'espoir par-ci, et le leur retirant presque immédiatement. Jast de Cornaille serait d'avis de cesser cette plaisanterie cruelle immédiatement, mais il préfère ne pas brusquer son puissant allié, même si cela signifie que les Saignelune bénéficieront du soutien des Clairciel encore quelques temps, si ceux-ci ne jettent pas l'éponge avant.
Le Castel Clairciel n'est plus que l'ombre de ce qu'il fut. La plupart des choses qui pouvaient être vendues l'ont étés, hormis les trésors familiaux. le baron Gérard de Clairciel lui-même sombre de plus en plus dans la faiblesse. Au désespoir, il a envoyé sept messagers demander de l'aide dans les royaumes environnants (ce qu'il regrette un peu, la possibilité existe qu'une telle aide se solde par une conquête), sa fille Jeanne représentant le septième de ceux-ci. Les têtes des six hommes lui ont été renvoyées le lendemain. Par contre, pas de nouvelle de sa fille. C'était il y a deux mois de cela.

Les saisonins.

Il n'y a pas beaucoup d'implantation de populations saisonines dans les Brumemonts. Voire très peu.
En fait, il existe deux villages de géants dans les hauteurs, entre des cols. Ces deux villages représentent deux clans vivant en paix et orientant leurs loisirs vers la taille de la pierre très pure que l'on trouve dans les hauteurs, pierre qu'ils transportent ensuite en bas pour la vendre comme matériau de construction. Leurs talents de sculpteurs sont également connus et appréciés.
Au moins une implantation de nains existe au sud, sur les terre de Saignelune. On ne sait pas trop ce qu'ils font, mais ils sont affiliés à l'équerre et semblent travailler de façon soutenue sur la fonte et la combinaison de divers minéraux. Une chose est sure, ils ont creusé un dédale dans certaines montagnes, dédale qui leur permet de se déplacer librement en hiver. De là à dire que cette facilité de mouvement leur aurait permis d'amener des troupes jusqu'au château de l'Hermine il y a quelques années…
On note aussi la présence de quelques farfadets dans les châteaux et villages et d'un groupe mêlé de lutins et de satyres dans certains bosquets de hauteurs.
Enfin, une colonie de drakoniens nomades erre dans les montagnes depuis la fin de l'unité entre les famille. Cette colonie attaque et pille divers villages sans logique apparente. De même, on note la présence depuis 2 ans de morganes dans les vallées. Qu'est ce que tout cela veut dire, nul ne saurait répondre. Après tout, qui comprend les desseins des automnins.

Il faut noter que tout ceci ne vaut que pour les groupes importants de saisonins. Il existe sans aucun doute d'autres saisonins dans les Brumemonts, mais à titre indépendant, en petits groupes ou temporairement (ainsi, l'ancienne du village vallois de Valbrume, la capitale valloise des Chantecerf, est une fée noire, et il y en a au moins une autre dans la région). De même, l'arrivée de certains mercenaires mandés par les Saignelune pourrait changer les rapports de force entre les Saisons.

La magie :

Les Danseurs, et l'Emprise en général, sont fort peu connus en Brumemonts. En fait, une personne rencontrant un Danseur par hasard croira sans doute voir un petit démon ou une créature de la nature quelconque et pas un des artisans de la magie. Le fait est que les Danseurs sont ici peu nombreux… sauf en un lieu : Cimétoile (voir plus loin).

Il y a cependant deux Mages dans la région :
Le plus puissant d'entre eux est **Syl.** Eclipsiste extrêmement puissant, Syl a l'apparence d'un jeune homme d'une vingtaine d'années, trente tout au plus, au teint clair et à la chevelure blanche. Ses yeux sont d'un bleu tellement pâle et profond que ceux qui l'ont vu disent que le temps lui-même doit avoir cette couleur. Car Syl est âgé. Très âgé même. Des textes anciens des archives Tourmine disent que Syl était déjà présent sur les pentes de Cimétoile il y a de cela trois cent ans. Comment ? Nul ne le sait. En tout cas, une chose est sûre : il est un puissant chorégraphe et dispose de plusieurs Danseurs à sa disposition. Une autre chose : il est misanthrope et n'aime pas que l'on vienne l'importuner dans sa paisible retraite, pas plus qu'on ne vienne troubler les pentes de Cimétoile. Ainsi les voyageurs allant visiter ce Vestige rentrent-ils souvent à leur domicile sans savoir ce qui s'est passé de leur journée et où leurs pas les ont menés. Syl est en plus un Inspiré proche du Génie et il pratique plusieurs Arts, aidés dans ses recherches de l'Art ancien par le Vestige de Cimétoile.
Nul ne sait quelles sont ses ambitions, mais le combat contre le Masque ne semble pas en être une. Pour le peuple de Brumemonts, il est une légende.

Yarred Sifflelame
Fils de l'ancien maître d'armes des Cornaille, Yarred est en bonne voie pour prendre la place lorsque l'actuel prendra sa retraite. Yarred est un homme de trente ans au teint halé par l'éclat du soleil sur la neige et aux yeux et cheveux d'un marron très pâle. Ses traits sont fins et ses muscles ceux d'un athlète, tout en longueur et en finesse, car Yarred est un maître-lame. Lorsque sa lame file dans l'air, il incarne le mouvement, et il devient un danseur. C'est cette joie de danser et de ressentir qui a attiré Syl à lui. Il est aujourd'hui le seul élève de l'archimage de Brumemonts, et il pratique le Jornisme. Il danse avec son Danseur, et essaye d'explorer les possibilités que lui offre le fait de danser avec son Danseur, suivant l'inspiration seule ainsi que les reflets de la lumière sur sa lame.
Yarred est un homme calme et assez peu causant. En effet, il est assez timide et sombre de plus en plus dans le confort que lui donne son lien empathique avec son Danseur. Il n'est pas un Inspiré et porte sa gemme sur la poitrine, à la place du cœur. Enfin, il n'aime pas tuer, mais il sert tout de même son maître, le seigneur Cornaille, en sa qualité de maître d'armes, pas de Mage (il cache son Danseur). Il n'aime pas l'héritier des Cornaille qu'il trouve méchant et cruel, mais a juré fidélité à sa famille. Il y a peu , il s'est mis à remettre en question ce serment, se demandant notamment ce qui se passerait si il venait à entrer en compétition avec les aspirations de Syl, son maître.

Enchantements de la région :

Bien que ne semblant une région " normale " au premier abord (si l'on excepte certaine crises sociales latentes), la région de Brumemonts possède diverses particularités à mettre dans une catégorie " à part ".

Le mont Cimétoile : plus haut pic de la chaîne des Brumemonts, le mont Cimétoile est visible de la plupart des autres sommets (mais pas en vallée, ou, à cause de la forte déclivité des monts, des flancs même de la plupart des montagnes). Pourtant, nul n'y va. La première raison est que ce lieu est considéré comme hanté. En effet, il y a de cela des centaines d'années, on dit que par une nuit d'automne quelque chose se cassa dans le ciel et qu'une centaine d'étoiles moururent, tombant de la voûte céleste pour rejoindre la terre sur le mont Cimétoile. Depuis, les fantômes des étoiles hantent ce lieu sacré et font subir à tout voyageur sacrilège la morsure de leur flamme froide, conduisant celui-ci au désespoir de ne plus jamais percevoir la splendeur des éthers. Qui plus est, le mont Cimétoile est le sanctuaire du sorcier Syl le bleu, et il est de notoriété publique que ce pratiquant des arts noirs recherche des victimes pour ses expériences diaboliques.
En vérité, la légende de la Chute est en partie fondée. Elle correspond en fait à l'Eclipse, et les étoiles mourantes étaient les Flammes coupées en vol qui sont devenues les Danseurs. Une colonie de Danseurs assez importante pratique encore son passe-temps dans cette montagne, sous la protection de Syl. Ce lieu était en fait déjà consacré aux étoiles il y a de cela longtemps, lors de la Flamboyance. C'est en effet dans son atmosphère paisible que les gens d'alors avaient fabriqué un " temple " voué à l'examen des étoiles (on dirait de nos jours un observatoire, mais avec une touche de spirituel). Ici ils tentaient de prédire le futur par l'observation du mouvement des astres, véritables fenêtres vers le Centresprit, liées selon certains, aux Lueurs.
Ce temple est de nos jours un Vestige puissant et comporte encore nombre de connaissances cachées, ayant trait notamment aux Lueurs et aux étoiles.

Le Château de l'Hermine :
Rasé par des forces inconnues en 1430, le château de l'Hermine reste un lieu à forte valeur spirituelle. C'est ici que régna et mourut le dernier duc de Brumemonts, et c'est ici que devra être couronné le prochain. Pourtant, nul ne veut se saisir de ces terres. Ce n'est pas qu'elles sont inintéressantes stratégiquement: elles sont étendues et offrent un accès à l'océan. Mais la malédiction rode. C'est comme si la terre elle-même faisait son possible pour repousser les mortels, leur faisant peur ou s'arrangeant pour faire fuir leurs animaux. Et puis, certaines personnes allant sur ses terres disparaissent sans laisser de traces. Le soleil semble ici briller moins fort qu'ailleurs, et la nuit tomber plus vite. Réalité, ou psychologie ? En tout cas, nul n'a encore pris ces terres, et cela ne risque pas de se faire, sauf si quelqu'un avait définitivement d'influence pour demander la couronne de Brumemonts.

La rivière de Tourneflots :
Traversant toutes les terres familiales sauf celles des Chantecerf, la rivière Tourneflots est une nouveauté, ne datant que de quelques années. Un voyageur distrait la contemplant pour la première fois n'y verra qu'un petit torrent de montagnes à l'eau très claire, allant vers sa destination en riant. Pourtant, si il en goûte l'eau, le voyageur pourra s'étonner de la trouver salée, ce qui s'explique quand il verra que le ruisseau ne coule pas de la montagne vers la mer, mais qu'il vient de la mer pour remonter les pente d'une montagne et s'engouffrer en son flanc. Elle fait même une petite cascade à l'envers en quelques endroits. Une vision rare.

Ceci n'émeut pas outre mesure les brumois, après tout, le fait qu'ils n'aient jamais vu cela ailleurs ne prouve rien pour eux, après tout l'eau sort des montagnes, il faut bien qu'elle entre par quelque endroit. Qu'elle vienne de la mer leur semble logique.

Légendes et histoires :

Le Croquemigraine :
Créature ayant ravagé la ville de Valbrume il y a de cela 12 ans, ce monstre dont nul ne connaît l'apparence hormis Yarred et Syl le sorcier est connu pour avoir pourchassé et tué une trentaine d'enfants durant 3 ans. Il a été finalement vaincu par la troupe menée par le (alors) jeune Yarred Sifflelame (qui a rencontré à ce moment-là Syl, qui allait devenir son mentor en magie). Bien que nul n'ait jamais vu le corps de la chose, il est vrai que celle-ci ne troubla plus jamais personne à partir de ce moment.
Les enfants traqués par la chose se plaignaient de maux de tête, avant que celle-ci ne les attrape pendant la nuit, et ne reparte en laissant un cadavre sans tête.

La Danse du Jour et de la Nuit :
La spiritualité brumoise est axée autour du jour et de la nuit, considérés comme les deux moteurs de l'univers. Ainsi, le soleil est le regard du jour, et la lune celui de la nuit. Ces deux principes sont considérés comme égaux, et ne se soucient pas du sort des mortels. A une nuance près : les ducs de Brumemonts sont considérés comme mandatés par le jour et la nuit et régner sur le domaine en leur nom. C'est pourquoi ils sont les parrains de tout mariage ducal. C'est pour cela que, pour la durée du règne, la famille régnante se doit de faire figurer une lune et un soleil sur ses armoiries (nulle famille de nos jours n'a osé faire cela). La famille Saignelune possède une lune sur son blason, mais pas de soleil. Elle a gagné ce droit il y a de cela bien longtemps, lorsqu'un de ces ancêtres alla demander conseil à la lune, et reçut une réponse.

Faune

Le Voulpe : petit prédateur originaire de Brumemonts et de ses environs, le voulpe est une véritable calamité pour les habitants des flancs et des vallées. En effet, les voulpes sont de petits prédateurs de la taille d'une souris. Etant incapables de sauter très haut, ils ne posent aucun danger pour qui que se soit si ils sont rencontrés en petit nombre (c'est même un suicide pour la pauvre bête car celle-ci est extrêmement agressive et inoffensive : il faut une dizaine de voulpes pour mettre à bas un lapin, si celui-ci ne s'enfuit pas avant). Le problème est que les voulpes se déplacent souvent en grand nombre, en amas nommés " grouillis de voulpes " et représentent alors un danger équivalent à celui de piranhas terrestres.
A l'état individuel, le voulpe se nourrit d'insectes et fait le repas des nombreux rapaces de la région.
On le nomme ainsi à cause de son petit cri : " voulp', voulp' ".
On a souvent tenté d'exterminer les voulpes, mais une partie de la race semble être en hibernation sous terre ce qui, étant donné leur vitesse de reproduction exacerbée les rend quasiment indestructibles. Ils sont de plus un maillon essentiel de la chaîne écologique des montagnes.

Le Bluzzard : cette créature est là encore une spécificité de Brumemonts. Il s'agit d'un rapace qui s'est adapté afin de ne pas mettre pattes au sol. De fait, ils n'ont pas de pattes. Ces animaux sont en vol tout le long de leur vie, et parviennent à dormir en se maintenant sur les formidables ascendants créés par ces montagnes pentues. Leurs œufs sont déposés au large, sur des espèces de radeaux naturels construits par le mâle au cours de la maturation.
Leur apparence est celle de buses de la taille d'un albatros, et ils pourraient causer de nombreux ravages parmi les troupeaux de moutons des hautars si leur anatomie ne les contraignait à se nourrir que de créatures aériennes.
Ils portent ce nom car ils craignent fort les tempêtes qui les contraignent à se réfugier au-dessus de la couche nuageuse. Voir un groupe de bluzzards crever celle-ci est donc signe de tempête, souvent très dure.

Note préliminaire :
Ce scénario constitue le début d'une petite campagne et représente mon premier scénario pour Agone, soyez indulgents.
Il s'agit d'une petite histoire d'amour et de Ténèbres, le tout sur fond de brume et de montagnes. Dans celle-ci, les Inspirés pourront découvrir, que là où les intrigues du Masque paraissent, les idéaux les plus nobles sont dévoyés et les romances les plus pures perverties.

Les Inspirés :
Lorsque j'ai pensé ce scénario, j'avais dans l'idée qu'il soit pour ma compagnie le moyen de gagner ses Charges, plutôt que commencer avec. Il est cependant facile, je pense, de l'appliquer à une compagnie possédant déjà des Charges les liant à Brumemonts.
Il serait également préférable que le groupe comporte au moins un mâle humain (ou une femelle, en faisant d'Elynn un homme à la recherche de son héritage). En effet, l'intrigue principale étant basée sur une romance, …

Première partie : Noces de Cendres

Synopsis : Les personnages arrivent tous pour leurs propres raisons en Brumemonts, sur les terres des Cornaille, alors même que l'automne débute. Une obscure missive les conduit à rencontrer une jeune fille prisonnière du maître des lieux, et à tenter de la délivrer. Capturés par le Baron lui-même, les Inspirés sont forcés de s'échapper et de fuir. La seule solution pour distancer leurs poursuivants est semble t'il de mettre leur plan à l'eau en faisant que l'un des Inspirés épouse la jeune fille, dont il est tombé éperdument amoureux. Hélas, les résultats sont plus graves que prévu.

Note historique :
Ce qui s'est passé en 1430 :
Ce qui s'est passé est en fait dû, comme de nombreuses choses au Masque, ou plutôt à un de ses agents. Celui-ci, Selent, maître de la lumière froide, avait compris qu'une bonne façon de permettre à son maître de diriger la contrée était de la diviser en la privant de son organe exécutif. Une nuit d'hiver, une bande d'assassins vint donc s'infilter dans le château des Tourmine pour éliminer la famille. Puis, une fois ceci fait, Selent utilisa ses talents de conjureur pour invoquer des troupes qui exterminèrent toute vie dans le palais. Toute vie, sauf deux. Cette nuit même, dame Elianor Tourmine avait donné naissance à une fille, nouvelle héritière du titre. Lorsque les ténèbres se firent plus épaisses et que les cris allongèrent les ombres, la dame de compagnie prit l'enfant nouvelle née et courut près de son seigneur. Elle trouva celui-ci, ainsi que sa dame, éviscérés, leur sang utilisé pour tracer le contour d'ombres absentes et monstrueuses. La femme prit peur et, emportant l'enfant et l'épée de la famille pour se défendre, elle réussit à fuir le château.
Hélas, c'était l'hiver, et elle ne put se traîner bien loin. Elle aurait pu mourir de froid ainsi que l'enfant, n'eut été l'arrivé impromptue du seigneur Cornaille. Celui-ci venait avec quelques hommes faire un raid rapide chez les troupeaux des hautars de son rival, quand sa petite troupe croisa la femme à demi morte de froid. Se baissant pour lui parler, il vit l'enfant, le sang et l'épée, et compris que quelque chose de grave était arrivé à Tourmine. En son cœur il s'en réjouit, et détourna ses troupes de leur objectif en arguant qu'il était de son devoir de sauver l'enfant du froid (en fait, il ne souhaitait pas apporter son soutien à son ennemi de toujours). Saluant sa noblesse de cœur, ses guerriers se joignirent à lui.
Depuis, il a élevé la petite Elynn de son mieux, sans lui cacher son origine et faisant tout pour en faire la femme parfaite : efficace, effacée. Il compte en effet la marier à son fils aîné et ainsi faire de sa famille la famille dirigeante de Brumemonts.
Il a attendu longtemps pour cela, mais son heure est venue.

Dramatis personnae :
Le baron Cornaille :
Héros de maints combats, acclamé par son peuple et reconnu par tous, y compris ses adversaires, comme un homme juste et honorable, le baron est sans nul doute le mieux placé pour un jour prochain porter la couronne ducale.
Et pourtant, tout ceci n'est qu'une façade. En effet, après cette fatidique nuit de 1430, le baron a compris que le destin avait mis sur sa route une chance incroyable de gagner pour sa famille le trône des Brumemonts, peut-être pour toujours. Il a donc commencé par cacher la fillette et l'élever. Mais ceci n'était pas assez, le trône risquait d'être pris à tout moment et l'occasion était trop belle, aussi le baron décida t'il de mener la guerre aux autres familles et de prétendre lui aussi.

Ainsi commença la chute : de guerre ouverte, il se mit à engager des espions, puis des assassins, ce afin de vaincre ses ennemis de toujours : les Saignelune. La haine obscurcit l'honneur et le conduisit à mener une guerre occulte contre ses adversaires. Bien entendu, il souhaitait conserver une légitimité ainsi que l'appui de tous, aussi fit-il de son mieux, cachant ses méfaits à tous et faisant mine d'être le " gentil " dans cette guerre. Il faut avouer qu'il a bien réussi.
Le baron est un homme d'une cinquantaine d'années, mais il reste toujours aussi puissant physiquement. Les années ne se montrent sur lui que par quelques rides ainsi qu'une chevelure grisonnante et de plus en plus clairsemée. C'est un guerrier redouté et un meneur d'hommes révéré de ses troupes. Sous une apparence de force, il est en fait rongé par la peur : peur que quelqu'un ne le coiffe au poteau et ne rende ainsi toutes ses compromissions sans valeur, peur de vieillir et de perdre sa force, peur d'avoir tout perdu en perdant son honneur. Toutes ses faiblesses sont exploitées par Elyass qui sait jouer la corde de la paranoïa latente du baron pour le manipuler.
Dans cette première partie, le baron se méfiera donc des joueurs. Son accueil sera froid, et il ne cachera pas qu'il préférerait les voir partir.

Yohnn de Cornaille :
Le fils du baron régnant, il est lui aussi rongé par ses démons. Le premier se nomme ambition, et le second incertitude. En effet, Yohnn a toujours vécu dans l'ombre de son père. Ce colosse, ce géant adoré de ses homme, ce génie militaire. Toute sa vie il a tenté de l'égaler, mais même maintenant, alors que le baron est vieux, il se montre toujours meilleur que son fils, et ne semble pas près à lui laisser la couronne. Alors que faire ? Certaines idées lui viennent, de plus en plus souvent, mais heureusement, son confident Elyass est toujours présent pour l'arrêter au dernier moment, lui expliquant pourquoi son père lui est bien supérieur et mérite bien plus de vivre que lui, et quelles sont les failles de ses plans. Pourtant, l'idée demeure, et il craint un jour de la mettre en œuvre.
Entre temps, tout ceci l'a rendu encore plus mauvais et le pousse à des moments de cruauté qu'il a bien du mal à cacher. C'est de là que vient sa réputation, et elle n'est pas injustifiée. Il a également appris un grand nombre de coups bas qu'il réserve à ses adversaires.
Il méprise sa sœur et a de fortes pulsions vis-à-vis d'Elynn. Il la désire comme il n'a jamais désiré d'autre femme avant. Il fera tout pour qu'elle soit sienne, même si il doit la briser avant.
Physiquement, il est grand (1m90) et très fort. Ses talents de guerriers ont été poussés et il possède un esprit très vif. Au contraire de son père qui a encore des remords, il ne recule devant aucune vilenie. Il est au bord de la folie.
Il possède les traits taillés à la serpe ainsi que les yeux marrons et les cheveux bruns des Cornaille.
Dans un premier temps, il ne considèrera pas les Inspirés comme dignes de son intérêt. Cependant, il pourra défier toute personne qui lui semble digne de se mesurer à lui. Si il se sent perdant ou humilié (c'est le cas si un Inspiré séduit Elynn), il deviendra son ennemi juré, un ennemi mortel.

Voile de Cornaille :
Au contraire de son père et de son frère, Voile possède des traits plus doux. Son regard ambré montre cependant son esprit vif et rigoureux. Des années passées à voir son père devenir mauvais et son frère s'aigrir ont fait d'elle une personne cynique. Elle peut avoir l'air méprisante et dure, ceci n'est qu'une facade. En elle-même, elle est une personne qui souffre d'un manque d'affection. Ce n'est pas qu'elle soit laide (loin de là) mais son esprit fort et la tendresse que lui porte son père ont fait d'elle une vieille fille (elle a 27 ans). Elle ne veut pas finir comme sa mère qui est morte de chagrin d'être cloîtrée dans un château des montagnes, véritable esclave d'un mari qui l'ignorait.
C'est pour cela qu'elle veut faire s'échapper Elynn. Elle connaît la jeune fille de vue et sait le sort qu'on lui réserve. Elle connaît aussi le tempérament brutal et sadique de son frère (elle croit qu'on peut encore le sauver).
Sa réputation de mangeuse d'hommes lui vient du fait qu'elle demande parfois à son père de passer du temps seule avec les prisonniers promis à la torture et au gibet. Ce qu'elle fait en réalité est leur donner quelque drogue susceptible d'atténuer leurs souffrances. Nul ne l'a percée à jour, hormis Elyass.

Elynn la Tourmine :
Dernière des Tourmine, Elynn est dotée de tous les cadeaux que la nature pouvait lui faire. Belle et intelligente, elle frappe par sa grâce et sa force de caractère. Elle est la dernière des Tourmine, mais ce nom même est une malédiction puisqu'il la conduit à ne point pouvoir mener une vie normale. Elle est ironiquement la duchesse en titre, et est donc prisonnière sur ses propres terres.
Elle se méfie de Yohnn et de l'étincelle de luxure qui brûle dans ses yeux quand il la regarde. Elle le sait cruel et sadique et tremble de se voir mariée à lui. Elle a du respect pour le baron, car bien qu'il la retienne prisonnière, il a toujours été bon avec elle.

Elyass :
Elyass est un Damné, envoyé en Brumemonts par son maître Selent pour y faire régner la discorde. En d'autres termes, son but n'est autre que faire durer la guerre. Et il s'acquitte très bien de sa tâche. Son esprit vif et son

charisme l'on fait accepter dans l'entourage du baron comme conseiller. Son talent est de savoir se faire aimer tout en ne sombrant pas dans la flagornerie. Il est souvent d'un avis contraire à son interlocuteur et ne se gène pas pour le faire savoir, mais en déployant un talent certain pour ne pas offenser celui-ci. De même, il est le premier à reconnaître quand il se trompe (il se trompe d'ailleurs souvent volontairement). Il reste l'homme de confiance du baron Cornaille et il est vrai que c'est grâce à lui qu'il gagne la guerre.
Mais ce n'est pas ce qu'il veut. En suivant ses conseils, la guerre durera encore longtemps, mais si son fils épouse Elynn, ce sera un fiasco. C'est pour cela qu'il va aider les personnages à faire s'évader Elynn (qu'il compte bien tuer plus tard). Il veut également faire changer la guerre de tournant en poussant Yohnn à assassiner son père. Yohnn ne le sait pas, mais ses remarques ont déjà fait de lui un assassin en théorie compétent. Il ne manque que l'impulsion. Et Elyass saura la donner.
Il a cependant reçu une nouvelle de son maître il y a peu, selon laquelle un mariage doit être conclu entre la fille des Tourmine et une autre personne au repaire de l'Hermine, le jour de l'équinoxe d'automne. Il ne sait guère comment faire coïncider ceci dans ses plans… La venue des Inspirés va tout changer.
Au premier contact, Elyass paraît réserver et semble jauger les Inspirés. Il fera ensuite semblant d'être rassuré et livrera ses craintes " pour la pauvre enfant ". Il tentera de les pousser à l'aider et les aiguillera ensuite vers le mariage et l'évasion.
Elyass est très habile. Physiquement, il est de taille moyenne, les yeux gris un peu rêveurs et un petit sourire aux lèvres. Il aime à rire et ferait un excellent compagnon si ses ambitions n'étaient pas aussi viles. Ses cheveux couleur noisette, rebelles et mal coiffés lui donnent un air assez espiègle.
Il connaît de nombreuses façons de tuer un homme, plus encore de le faire souffrir, et beaucoup plus de gagner sa confiance.

Les Trois Coups :

Arrivée des Inspirés :

Les Inspirés peuvent, ou non, se connaître au préalable. L'essentiel est qu'une affaire les conduise en Brumemonts, avec passage obligé sur les terres des Cornaille. Ceci peut être fait de diverses façons :

- S'ils vivent en Brumemonts : Ils vont rendre visite à quelqu'un sur les terres du baron Cornaille et, la nuit tombant, se rendent au château du baron, dont la tradition d'hospitalité est bien connue.
- S'ils ne viennent pas de Brumemonts et voyagent par voie de terre : idem : nuit tombe => au château.
- S'ils ne viennent pas de Brumemonts et voyagent par voie de mer : une tempête éclate. Le capitaine décide de mettre son navire en sécurité et de suivre la lumière d'un phare et va s'échouer sur les récifs à cause de naufrageurs. Les Inspirés sont seuls survivants du désastre et s'échouent sur la cote. Alors qu'ils vont être achevés par les naufrageurs, les hommes du baron Cornaille chargés de patrouiller les côtes les sauvent in extremis et les emmènent à la cour baronnale.

Par cette belle nuit d'automne, les inspirés sont donc conduits, tout d'abord dans une petite calèche, puis à pied sur les derniers kilomètres, au nid du Corbeau. C'est le moment idéal pour faire ressentir l'émotion de la région aux Inspirés. Décrivez-leur la brume omniprésente qui les enveloppe et les rend un peu seuls au monde. Ici, les sons sont déformés et tout le paysage prend des allures fantomatiques. Le froid est vivifiant et contraste avec cette atmosphère onirique… Puis l'expédition franchit le brouillard. La féerie des étoiles dans un ciel de montagne prend les plus esthètes à la gorge, de même que la vision de la citadelle de la famille Cornaille. Celle-ci semble se découper dans la nuit étoilée comme une tâche de ténèbres dont la seule lumière des fenêtres donne un air de joie. Ses tourelles attaquent la pleine lune dans le ciel.
L'expédition se hâte, galvanisée par cette vision, et au bout d'une demi-heure de marche, arrive enfin à l'huis. Après avoir décliné leurs noms et identité, les portes s'ouvrent, et les Inspirés ainsi que leur escorte, pénètrent dans un lieu clos. Alors que les portes se referment derrière eux, leur épargnant enfin la morsure du froid, un homme se tient devant eux : le Baron en personne.

La réception :

Bien qu'arrivés ainsi à l'improviste au château des Cornailles, les Inspirés représentent tout de même des voyageurs venus du dehors, et étant donné la nature hostile des Brumemonts (en particulier la nuit, en automne, qui plus est un grouillis de voulpes a été repéré il y a peu), le baron se doit de justifier sa réputation d'hospitalité et d'accueil.
Pour autant, il se montre froid et assez distant, quel que soit le rang social des Inspirés.
La réception dépend d'ailleurs de celui-ci.

- Si ils sont des personnes d'un rang social moyen ou bas, la maisonnée ne sera nullement retournée par leur arrivée, et ils pourront manger en cuisines (on pourra ainsi prévoir une bonne cuisinière qui les informera de la situation des Brumemonts afin de leur présenter la contrée).
- Si ils sont nobles, ou tout du moins paraissent riches, leur arrivée sera l'excuse d'une petite célébration. Il est rare que des voyageurs visitent les terres brumoises, et ceci est une occasion d'avoir des nouvelles de

l'extérieur,… ainsi parfois que de faire des alliances. Ils seront donc assis à la table du baron qui leur présentera la situation, bien que d'une façon assez partiale.

Le dîner permet de présenter des informations, ainsi que certains personnages (comme Elyass ou la famille Cornaille).
Dans tous les cas, juste après le dîner lui-même, alors que chacun se détend un peu en attendant la fin de la soirée, un serviteur âgé donnera un petit papier à l'un des Inspirés (un humain) avant de se retirer sans dire un mot.

Sur celui-ci est écrit le texte suivant :

> *Lorsque l'œil de Noxe sera à son zénith, allez sur le chemin de ronde sud. Ce que vous y découvrirez fera pleurer votre cœur. Si vous êtes justes, vous saurez que faire*
> *Soyez discret.*

Connaissant la propension des Inspirés à être eux-mêmes, ils iront. Si ce n'est pas leur genre, à l'EG de se débrouiller pour les y conduire.
La lettre elle-même a été écrite par Voile, laquelle voit la compagnie comme les personnes idéales pour faire s'échapper Elynn.

Une jeune fille mélancolique :
A l'heure dite (très proche dans mon scénar, mais modulable), les Inspirés pourront discrètement se diriger vers le chemin de ronde. D'ailleurs personne ne les surveille (hormis Elyass, mais celui-ci ne souhaite que les aider à ce stade de l'histoire).
Montant le long d'une tour un escalier de vénérable pierre, ils se verront à leur sortie baignés par les rayons de la lune qui se reflète sur les premières neiges. Le spectacle est de toute beauté, mais pas autant que celui de la personne se découpant sur cette lumière : Elynn, en robe légère, qui vient comme chaque soir profiter de la clarté lunaire. Elle semble nimbée de celle-ci, et auréolée d'une lumière fantomatique. Sa beauté est réelle et diaphane, mais plus que cela, elle est rehaussée par l'expression détachée sur son visage. Elle semble être ailleurs, loin de ce triste monde qui la retient prisonnière de ce palais.
C'est alors que les Inspirés prennent pied sur le chemin de ronde qu'elle les perçoit. Son regard croise celui de l'Inspiré choisi (à l'EG de voir, un humain). Tous deux plongent dans le regard l'un de l'autre. L'Inspiré aura l'impression de se retrouver dans un monde ouaté et une étrange chaleur naîtra autour de lui. Il ressentira également un pincement de cœur en aillant l'impression de ressentir la tristesse,… non, pire, le vide en elle.
Puis ils reprendront tous les deux conscience (quand un des autres Inspirés parlera).
Une discussion s'engagera alors sans doute. Elynn pourra répondre à des questions concernant la maisonnée ou les terres environnantes. Elle sait qu'elle est l'ultime descendante des Tourmine, et réalise que le baron compte sans doute l'utiliser pour prendre le pouvoir, mais cela ne l'inquiète pas. Elle n'a aucun désir réel (enfin pas avant ce soir) et est assez timide. Pendant toute la conversation, elle ne détachera que peu son regard de celui de l'Inspiré " élu ". Essayez de faire de votre mieux pour faire que ce sentiment soit réciproque (décrivez le moindre de ses gestes comme fluide et parfait, la façon dont sa robe flotte au vent, la douceur de sa voix, mais en même temps, n'en faites pas une oie blanche intouchable : montrez qu'elle est vivante, ex : le froid la fait frissonner et blanchit ses mains).
Au bout d'un certain temps, elle dira qu'il est temps pour elle de rentrer, sans quoi sa gouvernante risque de s'inquiéter. Elle s'arrangera cependant pour insérer dans la conversation le fait qu'elle vient toujours ici voir les lueurs sur Cimétoile au loin, à cette heure.
Nul doute que les Inspirés (au moins un) reviendront.

Pendant ce temps, le baron vient de faire une annonce extrêmement importante (que les Inspirés n'auront sans doute pas entendue) : son fils se mariera à l'équinoxe d'automne, … avec la dernière descendante des Tourmine. Ceci aura pour effet de faire de la maison Cornaille la maison ducale, et consacrera donc ses ambitions. Bien entendu, une grande fête sera organisée pour les épousailles, ainsi que pour les vœux de féauté des autres barons.
Les inspirés devraient arriver au moment où les gens de la salle sont en train d'acclamer le baron et son fils pour les féliciter. Une personne dans la salle pourra leur raconter ce qui s'est passé (de préférence Elyass, avec un air sombre).

Si l'Inspiré élu n'est pas tombé amoureux d'Elynn, n'hésitez pas à repousser cette scène pour leur laisser le temps de parler et de mieux se connaître.

> **Note :** Elynn ne sait pas réellement ce que c'est que l'amour, et elle ne comprend pas vraiment quelle est cette émotion qui la brûle à l'intérieur (elle pourra plus tard demander conseil à un autre Inspiré. Ca peut être drôle, dans mon scénario, le personnage croyait que sa Flamme venait de se réveiller). Peut-être quelqu'un dans le groupe pourra t'il lui expliquer…

Au cours de la nuit, maints messages d'espions seront envoyés aux autres barons. Ces espions seront par la suite emprisonnés par le baron qui les fait surveiller.

La nuit suivante :
Si il semble à l'EG que les choses se passent bien entre l'Inspiré choisi et Elynn, il est temps de jouer la scène suivante (sinon, laissez-leur le temps de se connaître et faites ressentir à l'Inspiré comme cette jeune fille est charmante).

Alors que le personnage vient retrouver Elynn comme de coutume sur le chemin de ronde, il la trouve accoudée à un merlon. En train de regarder la lune, les larmes aux yeux.
Dès qu'elle entend le personnage, elle se retourne et sèche d'un coup ses larmes, tentant de les dissimuler.
Interrogée à ce sujet, elle tentera d'abord maladroitement de cacher sa tristesse, puis dira enfin qu'elle est triste de devoir ainsi épouser le fils du baron.
Pourquoi ? Parce qu'elle aurait aimé vivre toutes ces choses dont lui ont parlé les Inspirés, elle aurait aimé voir d'autres paysages. Elle aurait aimé qu'on la considère comme une femme et non comme un objet, ou un moyen de prendre le pouvoir.
Si les Inspirés ont déjà été confrontés au caractère du fils du baron, elle n'en dira rien (et souffrira ce fait en silence), si tel n'est pas le cas, elle leur dira qu'il lui fait peur. Très peur.
Et puis… (là elle s'arrêtera, alors qu'elle était sur le point de dire qu'elle ressentait quelque chose pour l'Inspiré).

Là, ses larmes se remettront à couler, et si les personnages ne font rien, elle courra vers sa petite chambre.

Les Inspirés ne le savent pas, mais Elyass a tout entendu, et cela arrange ses plans. Sans que personne ne le sache, il va aller toucher deux mots au baron des rencontres des Inspirés et de la dame Tourmine.
Le baron entre alors dans une rage froide et fait mander ses gardes, lesquels confirment avoir remarqué ces allées et venues, mais ne pas les avoir arrêtées (ne sachant pas qu'elles étaient interdites).
Le baron Cornaille demande alors l'arrestation des Inspirés. Il les veut cependant vivants.

Alors que les personnages rentrent donc dans leurs quartiers, ils se retrouvent encerclés par plusieurs gardes (assez pour leur faire comprendre que toute résistance serait futile) accompagnés d'autant de maîtres d'armes que de personnages (si les personnages ont assisté à un de leurs entraînements, ils se seront rendus compte du danger qu'ils représentent).
Sans qu'une raison leur soit donnée, ils seront conduits, de gré ou de force, dans une des prisons situées dans une des tours (à une dizaine de mètres du rez-de-chaussée, mais en fait accolée à un précipice).
Tout espoir semble vain. Jusqu'à ce que…

Une aide plutôt inattendue :
Une journée entière se passe pour les Inspirés, une très longue journée dans une cellule froide et étroite, mais alors que le soleil se couche, un tintement retentit dans la pièce : en utilisant une ficelle pour faire balancier, quelqu'un a fait passer une clé par la fenêtre. Un message est attaché à l'autre extrémité de la ficelle : ce soir, lorsque la lune se découpera sur Cimétoile.

> En fait, c'est Elyass qui a écrit ce message et envoyé la clé. Il s'est arrangé pour imiter l'écriture d'Elynn. La clé est celle de la porte de la cellule et des fers des personnages. Il espère ainsi que les Inspirés fassent s'échapper Elynn, et que si le besoin est il puisse se dévoiler avec une bonne chance qu'ils lui fassent confiance.
> **Note :** l'heure annoncée n'est pas seulement celle de la promenade d'Elynn, c'est surtout l'heure ou ses informateurs l'ont prévenu d'une attaque des Saignelune contre le nid du Corbeau. Il estime que ce moment est le meilleur pour que les Inspirés s'échappent.

Le temps passe donc et les heures s'allongent pour devenir des semaines. L'heure fatidique approche, quand un grand bruit se fait à l'entrée du castel : c'est l'échauffourée prévue par Elyass. Suite à l'annonce du Baron Cornaille et à la disparition de ses espions, le baron Saignelune a décidé de lancer un assaut " de la dernière

chance ” sur le château. Ses troupes étant très entraînées, le baron Cornaille rappelle tous ses gardes pour faire face : le moment idéal pour une évasion. Nul doute que les Inspirés sauront en profiter.

Pourtant, alors qu'ils se libèrent de leurs chaînes et se préparent à sortir, des pas se font entendre. Sortant prudemment de l'ombre, une silhouette inattendue arrive devant la porte : la jeune fille du baron elle-même : Voile.
Comprenant que c'est par sa faute que les Inspirés se sont mis dans cette situation, elle est venue les délivrer. Elle ne s'attend cependant pas à les voir prêts à sortir d'eux-mêmes.

Aux Inspirés de traiter avec elle. Elle est prête à les cacher quelques heures et à leur montrer un endroit sûr pour sortir (tendre des cordes d'un mur opposé à celui de la bataille, et non gardé et les laisser glisser) et à leur donner des explications (sa lettre,…). Par contre, elle demandera aux Inspirés d'emporter Elynn avec eux. La pauvre jeune fille ne mérite pas ce qui l'attend ici.
Si les personnages acceptent, elle les cachera dans sa chambre le temps d'aller chercher une corde. Puis elle les mènera à la chambre d'Elynn.

> **Note :** Voile n'est pas satisfaite de la situation. Pas du tout, et si les Inspirés lui proposent de les accompagner, elle acceptera sans doute, surtout si un des Inspirés lui plait. Après tout, elle a tant de fois rêvé de ce moment.

La chambre d'Elynn est une petite chambre assez froide et peu meublée. Elynn a très vite compris qu'elle était en quelque sorte prisonnière ici et, par un geste de rébellion inconsciente, s'est toujours refusée à faire rejaillir sa personnalité sur ce lieu. En l'occurrence, la pièce ressemble à une cellule. A peine plus confortable.
Quand les Inspirés entreront, ils trouveront Elynn endormie, les rayons de la lune la berçant de leur douceur et semblant la faire luire d'une lueur pâle.
A eux de la réveiller et de lui expliquer la chose. Bien qu'effrayée, elle acceptera de se joindre à eux si son “ élu ” le lui demande. Elle ne tient à rien dans cette pièce, aussi se contentera t'elle de prendre une fourrure et quelques vêtements.

L'évasion :
Alors que les personnages arrivent au lieu où Voile les attend avec les cordes, ils ont la surprise de voir qu'elle n'est pas seule.
Son frère est avec elle, et il la retient, la lame de sa dague placée sur la gorge. Voyant les Inspirés arriver, il leur lancera :
“ Je savais que j'aurais dû me méfier de vous depuis le début. Votre histoire était ridicule, aussi. Des voyageurs, hein ? En fait ce que vous vouliez était ma possession. Ma femme. Mon titre.
Mais vous ne connaissiez pas ma clairvoyance, n'est-ce pas ? Vous ne saviez pas que je vous percerais ainsi à jour. Maintenant, vous allez me la rendre, et vous allez mourir. En particulier TOI (il désignera l'élu d'Elynn). ”

Alors qu'il dira ceci, Voile se dégagera de son étreinte au prix d'une estafilade sur le cou et ira rejoindre les personnages (si elle en aime un, elle se jettera dans ses bras en pleurant de peur).

“ Bien, même ma famille me trahit. Ma sœur, tu as été charmée par ces vils fourbes, mais ceci ne sera pas une circonstance atténuante. Tu subira tout de même le sort des traîtres. ”
Il se tournera vers le personnage élu d'Elynn.
“ Alors, mon rival, oseras-tu lui prouver lequel de nous deux est le plus digne d'elle ? Lequel est le plus fort. Oseras-tu te battre pour elle et m'affronter en duel ? ”

Ici, le combat est inévitable (sauf magie). Avec un peu de chance, l'Inspiré (ou les Inspirés) devraient en sortir indemnes. Si ils sont trop en difficulté, Elyass interviendra et se découvrira pour leur venir en aide. Il ne partira cependant pas avec eux.

Ainsi, alors que les bruits de combat s'intensifient de l'autre coté du château (dont l'une des tours est en flammes) et alors que le sang de Yohnn se fige dans le froid, les personnages glisseront le long de leurs cordes dans les ténèbres pour échapper à ce château.

Une fois que tous seront en bas, Elynn refusera cependant de continuer et demandera à parler avec l'Inspiré de son cœur en particulier.
Seuls, elle lui expliquera les choses suivantes : elle l'aime, et il est son premier amour. Pourtant, pour autant qu'elle ait été protégée du monde, elle n'en est pas ignorante des réalités. Elle sait que les beaux parleurs existent,

et que rien ne dure, pas même l'amour. Elle sait aussi que si il l'abandonne, elle ne pourra rien faire, tant parce qu'elle ne connaît pas de métier, que parce que son cœur sera brisé. Aussi demande t'elle à l'inspiré de lui promettre de ne jamais la quitter et de l'épouser. (insistez sur son coté désespéré, cette nuit elle vient de tout perdre, ou de tout gagner).
Alors que l'Inspiré lui dira oui (si il dit non, explosez le, c'est un mufle), le soleil se lèvera, inondant son visage de lumière alors qu'elle lui sourit, et que des larmes de joie commencent à couler sur son visage.

Après ceci, il est probable que les personnages se mettent en route. Mais vers où ? Il est dangereux de rester dans Brumemonts, aussi tenteront-ils sans doutes de partir.

Alors qu'ils commencent à descendre la montagne en suivant un petit chemin, un homme se dresse devant eux. Il s'agit de Yarred Sifflelame, mandé ici par son maître Syl. Il ne fera pas le moindre geste envers les personnages, si ce n'est avancer vers eux les mains levées (et vides, en fait en cas de problème, après tout les Inspirés auront sans doute remarqué sa présence parmi les maîtres-lames Cornaille, il a un sort près à l'épauler). Il dit vouloir leur parler.

Il dit être envoyé par son maître pour les conduire, avec la demoiselle en dehors du pays. Plus précisément il est ici pour assurer sa sécurité.
Après avoir répondu à certaines questions des personnages, il leur dira qu'il est préférable de passer par le nord et les terres des Tourmine pour échapper aux troupes armées des familles, lesquelles vont maintenant toutes vouloir mettre la main sur Elynn.
Elynn, curieuse, demandera alors si il n'y a pas possibilité pour elle de visiter cet endroit ? Après tout, elle risque de quitter pour toujours son pays et souhaiterait voir avant la demeure de ses ancêtres.
Yarred acceptera, arguant en plus du fait que cet endroit a la réputation d'être hanté.

> **Note :** si les Inspirés se méfient de Yarred, il comprendra, et leur donnera tout de même ces conseils avant de les laisser (en leur donnant tout de même une carte et quelques rations).

Les Inspirés se mettent donc en route.

< Ici, il est possible de rajouter tout un tas de péripéties amusantes. Le voyage prendra deux ou trois jours, et se fera en pleine montagne (il est trop risqué de se faire apercevoir des vallois de Cornaille). Libre à l'EG de rajouter des embûches, comme des voulpes, ou des gardes, ou des aides, comme la rencontre d'un village de géants. Ceci permettra aux Inspirés de se familiariser avec la beauté et le danger de la montagne, et de gagner quelques bases qui leurs seront utiles dans le cadre de la suite de la campagne. En plus, le danger resserrera les liens entre Elynn et son élu.>

Lorsque tombe la nuit :
Après toutes ces péripéties, les Inspirés parviennent enfin sur les terres de Tourmine. Ici, le paysage est différent, plus plat et un peu moins brumeux. Qui plus est, on entend au loin un bruit constant et doux : celui du ressac. La mer est proche. Déjà, de là où ils sont les Inspirés peuvent apercevoir la silhouette du repaire de l'Hermine, enfin, ce qui en reste, se détacher sur le soleil levant. Si les Inspirés font un compte du temps écoulé depuis leur arrivée, ils se rendront compte que l'on est le jour de l'équinoxe d'automne. Celui où Elynn devait se marier.
En parlant d'Elynn, celle-ci est hypnotisée par la vision de ce qui reste de son château, encore beau sous les rayons de l'aurore. Elle se rapprochera de son élu, et lui prendra la main.
Tout le monde se dirige vers le château.

Le château Tourmine en lui-même est une bâtisse encore imposante/ Il n'a plus de toit, mais ses flèches se dressent vers le ciel. Ses poutres maintes fois frappées par la foudre composent un squelette colossal, comme celui de quelque bête monstrueuse échouée, mais il ne sert plus que de perchoir pour les mouettes venues de la mer dont l'on aperçoit le scintillement en contrebas.
Les Inspirés pénètrent donc les murailles à demi écroulées de cette antique forteresse. Laissez-les s'extasier devant ce chef-d'œuvre rongé par le temps, avant qu'ils ne pénètrent dans le saint des saints. La salle d'audience.
Celle-ci est désormais à flanc ouvert et dévorée par la mousse et les plantes, mais une impression de calme et de mélancolie s'en dégage, comme si cette pièce attendait quelque chose en dormant.
Ce sentiment est saisissant, et tous le ressentiront. Elynn en particulier, qui dira que c'est ici, et pas ailleurs qu'elle veut s'unir à son époux.
Ceci convient à Yarred, qui dit qu'ils auront de toute façon du mal à avancer plus le jour même, et que ce lieu les protègera du froid. D'ailleurs, il est prêt à officier la cérémonie.

Celle-ci, comme tous les mariages brumois doit se passer au crépuscule, devant un feu. Elle ne se finira que lorsque la première étoile de la nuit brillera dans le ciel.

Alors que tous se préparent. Un Inspiré posté en tant qu'observateur pourra apercevoir une vingtaine de personnes se dirigeant vers le château. Il s'agit d'une troupe à leur recherche, dirigée par le baron Cornaille lui-même (il se doutait qu'Elynn souhaiterait venir ici, et il veut venger son fils et son honneur). Au rythme où vont ses hommes, ils seront là peu après la tombée de la nuit.

Aux Inspirés de se préparer. Elynn insiste pour faire la cérémonie, et Yarred sera d'accord avec elle. Après tout, si l'Inspiré a épousé Elynn, celle-ci ne sera plus libre, et le baron ne pourra légalement l'épouser. Qui plus est, l'Inspiré en question sera Duc légitime de Brumemonts (même si il n'est pas noble de naissance, Elynn à la priorité dans l'ordre social brumois), et le baron, et ses hommes, devront lui obéir, fait qui n'échappe pas au fin tacticien qu'il est.

Tout est en place pour la finale.

Finale : des noces de cendres

Si les personnages ont observé l'arrivée des troupes de Cornaille, ils savent qu'il leur reste huit heures à peu près pour se préparer.
Ce sera sans doute pour eux l'occasion de préparer des pièges et des embûches (ce à quoi le château se prête fort bien). La tactique sera importante pour eux.

Pendant ce temps, Elynn se prépare. Elle s'imprègne de l'atmosphère des lieux et erre dans la bâtisse, essayant de comprendre ce qui a pu se passer et comment ce lieu a pu être au temps de sa grandeur. Elle songe également à ce qu'à été sa vie jusqu'ici et à ce qu'elle sera maintenant. Pendant ce temps-là, elle ne supportera pas d'autre personne que son élu ou Voile (si elle est là). Peut-être un autre Inspiré ayant gagné sa confiance.

Tombe enfin la nuit.

Alors que le crépuscule se dessine. Yarred fait venir à lui les deux intéressés. Il leur dit quelques mots sacrés et leur parle des devoirs de chacun dans le ménage. Puis il leur lie les mains d'un ruban de soie (arraché à son costume d'apparat) et laissera son Danseur exécuter une petite danse pour le sanctifier.
Elynn est belle sous un voile de dentelle (qu'elle a pris avec certains de ses vêtements au château). Ce n'est certes pas une robe de bal, mais elle lui va très bien.
Il leur demande alors de se jurer fidélité, amour et support jusqu'à ce que la mort les sépare. Il leur demande alors de répéter après lui (en commençant par Elynn) :
" Moi, Elynn de Tourmine, duchesse de Brumemonts, souhaite prendre cet homme pour époux. Je demande au soleil dans le ciel de veiller sur lui et d'arrêter sa course pour le protéger si je ne le puis. Puisse la nuit lui donner ses qualités et faire de lui son égal ".

Une fois ceci dit, le calme règne. Coupé par un cri soudain : c'est le baron Cornaille qui surgit dans la grand salle du château (où se déroulait la cérémonie).
Si les Inspirés avaient posé des pièges ou s'étaient défendus pendant le mariage, il n'a plus qu'une escorte très réduite, et est peut-être même blessé. Quoi qu'il en soit, il est évident que tout ce qui lui est arrivé a troublé son psychisme. Il est devenu complètement fou et bredouille des choses sur cette femme qui est sa fille et qui est à lui et à son fils. Il ne veut pas laisser les Inspirés l'avoir, oh ça non, jamais…
Alors qu'il se dirige vers elle, une voix retentit.

" Abandonne cette femme, Cornaille, et jure fidélité à ton nouveau seigneur. "
L'homme qui vient de parler est Syl. Il est venu ici sur une inspiration, car son talent pour la Geste lui a dit que quelque chose de très grave allait se passer ici. Il pense qu'il s'agit de l'assassinat d'Elynn. La vérité est bien pire.

" Jamais ", hurle Cornaille. " Si elle n'est point mienne, elle ne sera à personne. "
" Tu veux donc enfreindre mon courroux ? " Le regard de Syl se fait de glace, et la température semble à tout le monde baisser (et elle baisse réellement, mais pas par la faute de Syl). Celui-ci semble surpris et lève un œil vers le ciel… et le baron en profite pour courir en hurlant, l'arme dégainée, vers Elynn.
Il charge comme un taureau, et est très rapide. Il y a peu de chance que les Inspirés puissent l'arrêter dans sa course (encore que,… qui sait, dans ce cas, modifiez la scène suivante).

Il la frappe de son arme, et l'arme ricoche, alors que retentit un rire glacial. Elynn se redresse, et arrache son voile nuptial. Dessous, elle est comme avant, mais une expression cruelle se lit sur son visage. Ses yeux sont lumineux, bleus lumineux, et ses doigts s'allongent. Dans le même temps, sa peau devient noire, en commençant par le pourtour de ses yeux, jusqu'à atteindre la pointe de ses pieds. Là, la noirceur pénètre le sol, et s'étend à toute vitesse. A son contact, l'herbe se flétrit et noircit, les arbres se tordent et commencent à battre au rythme d'un grand vent qui vient de se lever.
Les nuages arrivent, portés par cette tempête.
Elynn, mais est-ce toujours elle, se tourne vers le baron, et lui attrape le cou. Bien que ses bras soient frêles, elle le soulève du sol, et lui murmure quelque chose à l'oreille. Puis elle lui plonge la main dans la poitrine et en sort son cœur, encore battant, qu'elle éclate dans sa poigne de fer, avant de lécher le sang qui dégouline de son avant-bras.
Elle se tourne vers les personnages, alors que le corps du baron se lève pour lui emboîter le pas d'une démarche saccadée.

" Une injustice pour une autre, on peut nommer ceci vengeance, je pense. Cette journée est la bonne pour moi.
Je ne saurais te remercier trop, mon cher mari, d'avoir accompli le rite. Celui-ci était bon, mais jour n'équilibre plus nuit, et nuit triomphe en cette date. Ce jour est celui de l'unification. Brumemonts aura enfin ce qu'elle mérite : un maître. Le maître qu'il lui faut : moi. "
Elle éclatera de rire.

Il est à parier que les Inspirés se soient réunis pour préparer une contre-attaque. Décrivez-leur le malaise qui les envahi alors que la ténèbre les entoure. Yarred a dégainé son arme et se tient prêt au combat, Syl est prêt également, et une demi-douzaine de danseurs sont en train de tisser un sort.

Elynn reprend la parole :
" Je te remercie, oh mon élu, et une fois " arrangé " tu feras un consort parfait, ne t'inquiète pas. Mais d'abord il faut te préparer. "
D'un geste, un bâton sort de terre pour se nicher dans sa main. Une racine noire et flétrie. Elle en frappe le sol une fois.

" Le temps est tien. Lorsque je frapperai le troisième coup de ce bâton, où que tu soit, tu mourras. Et mon pouvoir sur toi sera entier. "
Elle se tourne vers les autres.
" Vous, je vous doit ma liberté, et ne vous désire pas. Vous êtes libres de partir, fuir Brumemonts, ou de rester et devenir un avec son sol (celui-ci corrompu, commence à respirer et à tenter de retenir les pieds des personnages). Peu me chaud. "
Elle se tourne vers Syl dont les mains luisent d'une lueur bleuté, laquelle rend à la terre proche son apparence normale, formant entre lui et les Inspirés un bouclier.
" Cela vaut aussi pour toi, enchanteur, et pour tes tours de passe-passe. "
D'un geste, elle fait naître un vent noir qui balaye le sort et jette les Danseurs à terre.
" Maintenant, hors de ma vue, vous tous. "

Elle se tourne et s'en va lentement vers l'intérieur du château, dont les murs semblent vibrer. Tous les morts de la zone se relèvent et la suivent.

Aux Inspirés de choisir alors leur destination.
Si ils essayent de suivre Elynn dans les tréfonds de la forteresse (laquelle est en train de changer, comme un bateau qui s'extirperait de la vase), repoussez-les à l'aide de morts vivants mineurs et bénins, mais nombreux. Elynn ne compte pas les tuer, juste jouer avec eux.

Yarred et Syl converseront un peu à voie basse, puis Syl commencera à partir. Yarred se dirigera alors vers les personnages pour leur parler.
" Mon maître ", dira t'il, " est soucieux de ce que ceci va impliquer pour nous, et pour le reste de la contrée. Il ne peut hélas pas se déplacer en dehors, ses obligations l'en empêchent. C'est pourquoi il ne peut que demander votre aide.
La corruption s'étend dans le pays, et il est à craindre que ce ne soit qu'un début. Il est donc parti se renseigner dans sa bibliothèque afin de savoir ce à quoi il a affaire, et comment lutter contre. Il m'a demander de vous dire, si vous acceptez de l'aider, de le retrouver sur la pente de Cimétoile.
Le choix est vôtre, mais les conséquences seront les mêmes pour tous. "

En fait, Syl les a quittés pour se rendre plus vite sur le mont. Son sort lui permet de multiplier par vingt son temps de déplacement, mais l'empêche de voyager avec d'autres personnes. Le temps presse, et il en est conscient.

Les Inspirés sont alors à même de faire leur choix. Si ils adhèrent à la demande de Syl, ils n'ont qu'à se diriger vers la montagne, quitte à passer par les différentes forteresses avant pour prévenir les gens de la catastrophe. Ils peuvent même rameuter des troupes et les diriger contre la forteresse de l'Hermine reconstituée. Celles-ci se verront exterminées par des troupes de morts et de démons sortis des ombres omniprésentes.
Si ils quittent la contrée, ils pourront observer que la corruption et les terres noires qu'elle engendre ne dépassent pas les frontières géographiques de la contrée. Dans ce cas, l'EG pourra continuer la campagne en leur fournissant par une autre voie les informations contenues dans le paragraphe suivant, ou trouver une toute autre résolution au problème. Elynn n'a pas de visées expansionnistes et se contentera de conserver son emprise là où elle se trouve.

Une lumière dans les ténèbres :
Après le long trajet des Inspirés à travers un Brumemonts corrompu et fantomatique, en proie à ce qui ressemble de plus à une guerre civile, les Inspirés devraient bon an mal an arriver sur les pentes du mont Cimétoile.
Au courant de la réputation de celui-ci, quelle ne sera pas leur surprise de constater qu'une fois la limite de la brume passée, le sommet de l'éminence est totalement libre de l'influence ténébreuse. Ici, le soleil brille (alors que des nuages noirs cachent le soleil pour les autres sommets), l'herbe est verte et l'atmosphère légère. Tout autour des personnages, sous la mousse, on entr'aperçoit des vestiges de constructions archaïques abandonnées.
Alors vient Syl. Celui-ci a les traits tirés et semble fatigué.
Il s'adressera ainsi aux Inspirés :
" Sachez que le temps vous est compté. J'ai perçu quelle force était ici à l'œuvre, et cela ne me réconforte que peu.
Sachez qu'une créature née de l'étoffe même de la nuit a ici profité de déséquilibres divers, d'une ancienne prophétie garante de paix et des liens unissant les dirigeants d'un pays à sa terre pour mettre à bien ses sombres dessins.
La créature est assurément un démon de puissance, un Obsidien sans nul doute, et il est bien au-delà de mes compétences, voire de celles de tout mortel. Je ne peux pour le moment que protéger ce lieu de son influence et garder ainsi le secret sacré, mais il a fallu pour cela que j'apprenne à mes protégés une danse commune qui les fatigue peu à peu. Je ne peux partir, mais vous le pouvez. Vous êtes mêlés à cette histoire, que vous le vouliez ou non, et vous seuls pourrez nous sortir de cette situation. D'autant, " dira t'il en scrutant le mari d'Elynn, " que cela est votre devoir envers votre peuple, messire le duc. "

Si les Inspirés acceptent la mission qui se confie à eux, il continuera :
" Bien, tant de bravoure réconforte mes vieux os. Il va donc vous falloir vous hâter. Dans la baronnie de Rochronde, au défunt collège du Souffre-Jour se trouve le remède contre l'infection qui dévaste notre terre. Trouvez-le, et trouvez le moyen de le ramener. Alors seulement vous pourrez vaincre ce monstre qu'est devenu la dame à l'Hermine.
Pendant ce temps, je protégerai ce lieu, et Yarred préparera des troupes pour préparer votre retour et prendre le cœur des ténèbres d'assaut.
Soyez rapides, et ne traînez pas en chemin. "

Sur ce, il se tait. Yarred s'agenouille devant lui en signe de respect. Les Inspirés sont libres de partir, ou de lui poser des questions.
En ce qui concerne le sort d'Elynn, il expliquera la légende liant les dirigeants de Brumemont à la lumière et aux ténèbres, et comment le démon a fait pour posséder Elynn. Il ne sait pas le moins du monde si la psyché d'Elynn a survécu à cet événement, mais il sera plutôt pessimiste.
En ce qui concerne la chose qu'ils doivent ramener, il dira ne guère savoir ce dont il s'agit, mais expliquera que c'est sans doute lié à la nature de leur adversaire. En fait, il sait qu'il s'agit d'une des Lueurs présentes en ce lieu par souvenir de Diurne, mais il ne le dira pas. D'abord parce qu'il n'a pas une confiance absolue en les Inspirés, et ensuite parce qu'il n'est pas sûr de la sécurité de ses propos.

Et après…
Voilà. Les personnages n'ont plus qu'à lever les voiles vers Urgemand et le sinistre Souffre-Jour.
Ce voyage, et ce que les personnages rencontreront en chemin, sera décrit dans la seconde partie de cette petite campagne, plutôt axée voyage et réflexion.
La troisième partie relatera leur retour en Brumemonts, la levée de troupes contre les ténèbres, le combat contre celles-ci, et finira sur une note de victoire et de perte mêlée, montrant que l'amour jamais ne meurt, mais qu'il peut être dévoyé.

Annexe : Ce qui s'est réellement passé :

Il y a plus de temps qu'on ne se rappelle, les légions de Noxe luttèrent contre les Lueurs de Diurne. Au cœur de ce combat, un démon se dressa. Cet Obsidien dont le nom a été oublié par l'histoire, chercha à devenir un Haut Diable et à ainsi dépasser sa place dans la hiérarchie. Ce genre d'initiative est assez mal prise dans les enfers, mais il fit preuve d'une terrible félonie pour cela, et livra son maître aux Lueurs.
Le plan eut pu marcher, si sa cible avait eu l'obligeance de décéder comme prévu, mais elle survécut, très affaiblie, avec une forte envie de vengeance. Pour accomplir celle-ci, elle fit appel à un humain. Celui-ci ne se nommait alors que Tourmine et était un guerrier au service d'un chef de tribu locale. Avec ses amis Cornaille et Saignelune, ils se lancèrent dans une longue traque à la suite de laquelle les Lueurs vainquirent l'Obsidien renégat. Celui-ci était devenu trop fort pour être détruit, et il fut jugé par sa mère Noxe, mais aussi par la force qu'il avait utilisée : celle de Diurne.
La sentence fut la suivante : Il serait emprisonné par le sol de Brumemonts à tout jamais, pour ne plus en ressortir. A chaque génération, le lien serait reforgé par le pouvoir mêlé du jour et de la nuit qui seraient ses deux chaînes, par le sang d'une nouvelle génération de seigneurs de Brumemonts. Ceux-ci seraient les descendants des guerriers de la bataille finale : le rusé Tourmine, le puissant Cornaille et le précis Saignelune, qui acquit ce nom en blessant l'Obsidien (il fut le seul mortel à réussir cet exploit, et c'est par son sang ténébreux que le démon fut lié).

Hélas, après des millénaires, ce savoir fut oublié. Les guerres se suivirent, le Masque faillit conquérir le monde, et l'humanité fut délivrée par l'Eclat. Avec celui-ci, un des composants de l'enchantement fut brisé en la personne de Diurne.
Son pouvoir était diminué, aussi, pour éviter que le démon n'utilise les ombres pour agir sur le monde, Diurne utilisa une part de son pouvoir pour créer la brume. En effet, dans la brume, les ombres sont rares. Ceci pouvait atténuer l'effet de son affaiblissement…
Hélas, trois fois hélas, la rupture fut consommée avec la fin du Souffre-Jour. Avec celle-ci, Diurne n'était plus qu'un enfant triste, ne retenant de sa nature Eternelle que des fragments. L'enchantement durait encore, mais verrait sa fin à la prochaine génération.
Le démon commençait à s'éveiller, et cru sa fin arrivée lorsque les créatures de Selent voulurent détruire les Tourmine et la nouvelle génération. Mobilisant son essence, il réussit à instiller suffisamment de courage à la nurse pour fuir, et suffisamment de discrétion pour réussir. Soulagé, il s'endormit.
Avec le mariage d'Elynn, son réveil est ici. Il a profité de la conjonction favorable de l'équinoxe d'automne pour s'échapper de son corps mort crucifié par les pics souterrains, et à échappé à l'emprise de l'Ombre en possédant le corps d'Elynn.
Son pouvoir est maintenant absolu, mais le corps d'Elynn est lié par les chaînes du devoir, aussi solide que le diamant, et empêchent à ses pouvoirs de quitter le duché. Dans celui-ci, par contre, il est le nouveau seigneur, et rien ne saura l'arrêter. C'est vers cela qu'a oeuvré Selent par l'intermédiaire d'Elyass, et il espère bien profiter de ceci pour avancer la cause de son maître.
La guerre est proche… Mais qu'en est-il d'Elynn ?

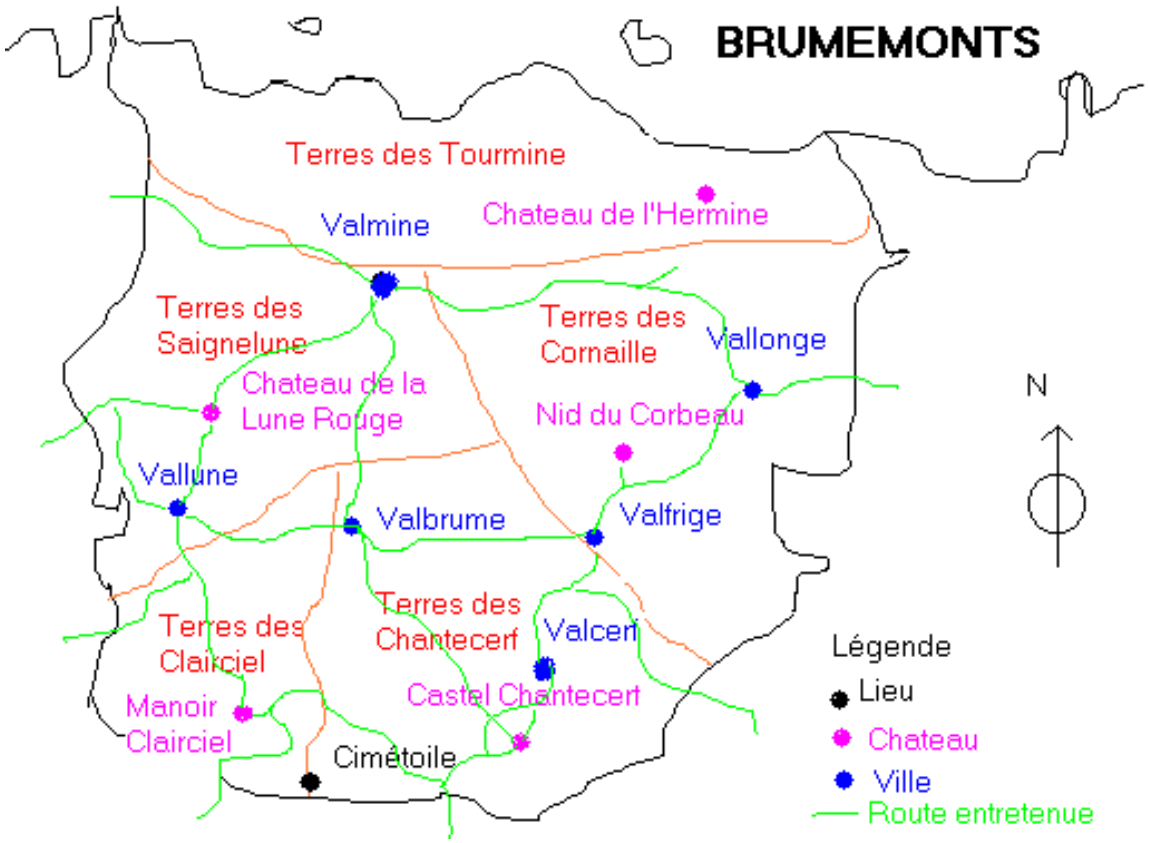
Crédits :

Ce scénario a été rédigé par le Voulpe masqué. Il est hébergé par le Centresprit.

Contacter l'auteur : masked_merou@hotmail.com

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Si vous souhaitez publier ce scénario sur un autre support (fanzine, site web, ou autre, destiné à la vente ou non), vous devez vous adresser directement à son auteur afin de l'en informer et d'obtenir son autorisation.


BRUMEMONTS
Terres des Tourmine
Valmine
Chateau de l'Hermine
Terres des Saignelune
Terres des Cornaille
Vallonge
Chateau de la Lune Rouge
Nid du Corbeau
Vallune
Valbrume
Valfrige
Terres des Clairciel
Terres des Chantecerf
Valcerf
Castel Chantecerf
Manoir Clairciel
Cimétoile
N
Légende
Lieu
Chateau
Ville
Route entretenue

Scénario pour Agone.

Du vin pour Mektirion

Pas d'enfant sans amour…

Mektirion est un Minotaure ayant passé les quinze années précédant cette aventure à rechercher un moyen d'avoir un enfant… jusque-là, rien de bien inquiétant, vu que l'on sait quelle est la difficulté pour la race de se reproduire dans l'Harmonde. Ce qui caractérise particulièrement le désir de Mektirion, c'est que cette envie de concevoir, de mettre au monde et d'élever un enfant, est devenu une véritable quête, une suite d'épreuves et de batailles devant lesquelles les plus acharnés des hommes auraient tourné les talons.

Ce désir vint donc il y a quinze ans, alors que Mektirion vivait reclus dans le grenier d'une auberge d'Abyme, plus occupé à rédiger poèmes militants et pamphlets à l'encontre de la politique liturgique qu'a entretenir sa propre personne… chaque jour, le petit Basilio, fils de la tenancière de l'auberge (une grosse femme nommée Monetta) venait lui porter ses repas, et restait durant de longues heures assis à le regarder écrire et à l'écouter marmonner ses vers et fignoler sa métrique.
Peu à peu s'était établi entre le monstre et l'enfant une réelle complicité, un amour réciproque qui évoquait la fraternité, voire la paternité qui manquait à l'enfant.
Puis vint le temps du malheur ; Mektirion, le poète " révolutionnaire " avait été traqué jusque dans sa cachette par le forces de l'ordre, et dut prendre la fuite.
Mais dans sa débâcle, il tua accidentellement la petit Basilio, le heurtant à la tête d'un violent coup de pied en voulant courir dans les escaliers…

L'errance du Minotaure dura plusieurs longs mois de douleur et de tristesse, plusieurs longs mois de remords, au terme desquels une vérité lui vint à l'esprit : il lui fallait un enfant !
Résultat du besoin qu'il avait de donner la vie en contrepartie de celle qu'il avait prise, et de celui de combler le vide dans sa vie que constituait la perte de Basilio, Mektirion décida qu'il serait père.
Or, nul n'ignore la difficulté qu'ont les Minotaures pour se reproduire, et autant dire que ce n'était pas gagné d'avance. Rappelons au passage ce handicap : il n'existe aucune femelle de cette race, et tout Minotaure désireux d'avoir un enfant, doit le faire avec une succube. Malheureusement, les succubes sont très rares dans l'Harmonde, et une invocation est quasiment inévitable. De plus, et ce détail n'est pas des moindres, rares sont les succubes qui survivent à ce genre d'accouchements douloureux.

Mektirion a donc fait appel à un conjurateur pour se trouver une succube à engrosser. La tâche fut des plus rudes, non pas pour trouver un sorcier, mais pour trouver une succube qui accepte de porter l'enfant au péril de sa propre vie…
Le sorcier qui vendit ses services à Mektirion se nomme Delphnort et est originaire de Lyphane ; c'est un solide gaillard qui vit en la quête du Minotaure un défi très excitant. C'est pourquoi il accepta de le relever avec tant de véhémence et de patience… au bout de six années d'infructueuses tentatives, les deux comparses ont fini par trouver " leur " succube.

Elle s'appelle Lyntriath, et son seul souhait en échange de son service, fut que Mektirion lui garantisse son amour… et il le fit.

Le Minotaure engrossa la succube, puis tomba amoureux d'elle, éperdument. Peu à peu, à mesure que le temps passait, et que la grossesse, peu à peu se compliquait, Mektirion voua un amour quasi déifiant à celle qui portait son enfant… devant tant d'égards, Lyntriath se laissa aller à un amour réciproque.

Vint alors le temps du désenchantement et de l'inquiétude, les complications de la grossesses prirent des proportions alarmantes et tous furent bien obligés de revenir à la réalité : en donnant la vie à l'enfant Minotaure, Lyntriath mourrait très certainement.
C'est aussi à cette période que tout se dégrada dans l'entente entre Mektirion et Delphnort.
Le contrat qu'ils avaient passé stipulait en effet que le conjurateur servirait les intérêts du Minotaure jusqu'à ce que celui-ci soit certain d'être père… il n'a jamais été question de rester jusqu'à la fin et de n'être payé qu'à l'enfantement, et encore moins d'assurer la survie de la succube (ça d'ailleurs, il n'en a jamais été question avant que l'amour ne soit déclaré). Au bout de plusieurs semaines de douloureuse grossesse, alors que l'enfant semblait très bien se porter dans le ventre de sa mère, Delphnort conclut que l'enfant naîtrait sans problèmes, et qu'il devait être payé au plus vite.

Mektirion avait malheureusement dépensé la plus grande partie de sa maigre fortune en soins d'apaisement pour sa bien aimée… il ne put subvenir à ses dettes, et ce fut la rupture brutale.
Il n'y eut aucun affrontement, à peine quelques hausses de voix et des promesses du Minotaure de s'acquitter une fois qu'il aurait pu se " refaire "… Delphnort n'en voulut rien savoir et jura simplement de lui infliger le centuple en douleur, de temps perdu et de dettes impayées.

L'opération de la dernière chance

Il ne restait plus aux deux tourtereaux qu'à trouver une solution pour garder l'enfant, et rester malgré tout ensemble pendant très longtemps encore. Après s'être creusés la tête à tort et à travers, une seule solution leur apparut encore recevable : le vin de l'Eminas Castellain.

L'Eminas Castellain est un vin peu connu, et pour cause : il n'est pas vendu, n'est distribué nulle part, et tous les crus sont consommés en une seule et même journée !
Ce vin aurait paraît-il des vertus magiques de guérison et d'apaisement, et ce, selon une vieille légende datant d'avant la Flamboyance.
La légende dit qu'autrefois, deux merveilles s'aimèrent d'un amour sans bornes, juste en ces terres d'Eminas Castellain. De leurs ébats, la terre fut marquée à jamais, et depuis, tous les cinq ans, la terre donne naissance à des vignes aux vertus magiques de guérison spontanée.
Règle : Quand une personne tente de se soigner en buvant un litre de ce vin merveilleux, elle doit réussir un test de son attribut le plus bas, contre une difficulté de 20. Si c'est une réussite, la personne regagne tous ses points de vie, et est

soignée en 1d10 semaines de douloureuse convalescence de toute maladie d'origine naturelle. Dans le même ordre d'idée, chaque verre bu rend deux points de vie dus à des blessures au combat.
En revanche, ce vin est très fort (VIR 25 pour comparer à un poison) et tout personne en consommant plus d'un verre doit tenter un test RES pour ne pas perdre tout contrôle de lui-même. On refait un test tous les deux verres supplémentaires, avec une augmentation de 5 de la difficulté.

En somme, vous l'aurez compris, Mektirion désire se procurer de ce vin pour sauver Lyntriath.
L'Eminas Castellain n'étant vendu nulle part, il lui faudrait assister à la fête, heureusement pour lui, elle à lieu cette année.
Le problème est le suivant : donnera-t-on de ce remède miracle à une succube ? Pour s'en assurer, il va monter un petit plan, en faisant appel à un vieil ami à lui, Maître Sinotrin Dallestan, éminent administrateur de la guilde des œnologues d'Urguemand...

Introduction des Inspirés

Les joueurs sont invités au manoir de campagne de Maître Sinotrin Dallestan, qui désire leur proposer un petit travail au service de la guilde des œnologues d'Urguemand.
Il les accueille de façon solennelle, et leur fait servir un repas sobre, mais bon, et surtout accompagné de très bons vins.
La raison de leur venue est simple : il veut qu'ils se rendent à la Fête du Vin d'Eminas Castellain, dans une région un peu perdue des Terres Veuves.
Il leur raconte la légende de ce vin, leur dit que tous les cinq ans, une fête a lieu où des malades et des infirmes viennent par centaines de tout la continent. Tenant cela pour simple légende, la guilde ne s'était jamais intéressée à ce vin, mais la collecte de témoignages au cours des quinze dernières années à réellement attiré leur attention, et les a décidés à étudier cette fabuleuse boisson. Malheureusement, il ne reste actuellement rien des dernières cuvées (puisque rappelons-le, tout est à chaque fois consommé durant la fête), et les autorités locales refusent de surcroît de laisser la guilde fourrer son nez dans leurs vignes magiques…

La mission des joueurs sera donc de se faire passer pour des infirmes ou des malades (à eux de composer leurs rôles), et de se rendre à cette fête, qui aura lieu dans deux semaines (le temps de s'y rendre en somme) et de ramener au moins une fiole de ce mystérieux breuvage.

Avant de congédier les Inspirés, juste après avoir fixé en accord avec eux leurs rémunérations, il les informe d'un dernier détail : sa nièce Lydia, atteinte d'un mal incurable va les accompagner. C'est à son avis la dernière chance de cette jeune fille, et vu que lui ne peut s'y rendre (pour ne pas être mis à la porte par la milice à cause de son statut de membre de la guilde), il leur demande pour service de la prendre avec eux.
Note : Il s'agit en fait de Lyntriath, la succube, emmitouflée dans de grandes couvertures qui dissimulent sa silhouette déformée par ses ailes et son ventre grossi. Pour les joueurs, il s'agira d'une belle jeune femme au visage torturé par la douleur, et aux lignes atrocement défaites par une maladie inconnue.

Mektirion ne les accompagne pas, par soucis de ne pas trop attirer l'attention sur eux (un Minotaure n'est jamais très discret, alors pour peu qu'il y en ait déjà un parmi les pjs), mais restera toujours dans leur sillage, prêt à intervenir si quelque chose ne va pas.

Première partie : Le voyage

Le voyage dure approximativement quinze jours et se fait sous un ciel clément. Les terres à rejoindre sont à la frontière Modéhenne, et aucun danger majeur ne se dresse sur leur chemin.
La première semaine se passe sans le moindre souci, si ce n'est une ou deux crises douloureuses de Lydia, qui demande à la compagnie de s'arrêter une petite heure.
La seconde semaine est plus mouvementée. Dans un premier temps, il faut préciser que les Inspirés vont faire la rencontre de pas mal de " pèlerins " en route pour la fête, et surtout, que les crises de Lydia se font de plus en plus fortes et de plus en plus violentes.
Tachant de masquer le plus possible qu'elle est enceinte, elle n'en masquera pas pour autant sa douleur, et aura vite besoin de soins.
C'est probablement vers la fin du voyage que les Inspirés, tentant de la soigner découvriront une partie de la supercherie.
La succube est bien camouflée, et joue au mieux son rôle de malade, la personne qui la soignera devra réussi un test de PER+premiers soins contre une difficulté de 15.
MR=5 : le pj s'aperçoit qu'elle est enceinte.
MR=10 : le pj découvre en plus qu'elle n'est pas humaine, mais ne parvient pas à déterminer ce qu'elle est.
MR=15 : le pj découvre qu'il s'agit d'une succube enceinte.

Si la réussite est d'au moins 5, il vous faudra faire diversion un instant… un bruit vient de derrière les fourrés, une ombre aussi peut-être.
La personne s'enfuit. Il s'agit de Mektirion, qui, inquiet, s'était approché.
Une course poursuite laissera impérativement les personnages bredouilles, mais pas exemptes d'émotions. Laissez-leur juste comprendre qu'ils ont affaire à un Minotaure.

Si tout se passe comme prévu, avant la fin du voyage, les joueurs auront au minimum des doutes sur ce qui se passe, et pourront sans doute anticiper le futur accouchement. Quoi qu'il en soit, si elle est acculée face à leurs accusations, Lyndriath leur avouera tout, tâchant de gagner leur sympathie, mais sans évoquer les menaces de Delphnort . A partir de ce point, il pourront aussi rencontrer Mektirion. Celui-ci ne les suivra cependant pas jusqu'au manoir d'Eminas Castellain, pour les raisons expliquées plus haut.

Deuxième partie : Supercherie !

Les Inspirés arrivent à bon port en bonne santé (sauf Lyndriath qui accouchera et mourra probablement dans les vingt-quatre heures).
L'endroit est agréable, il règne une fraîcheur et une humidité printanière de grand réconfort. La région est vallonnée et suffisamment boisée pour susciter d'agréables promenades.

A perte de vue, sur tous le domaine d'Eminas Castellain, ainsi que sur les domaines voisins, s'étendent des terres cultivées de céréales, et plus souvent, de vignes.

Près de quatre mille personnes sont venues. Quatre mille malheureux, dans la foule desquels sort parfois la couleur d'un étendard noble, marque de la présence de quelques chevaliers en quête, eux aussi, du vin magique.
Tout le périmètre de la propriété d'Eminas Castellain est caché par les tentes immenses dressées au profit des pèlerins par les ouvriers du manoir. De-ci de-là ; on se presse, gémissant, mendiant parfois, mais aussi appelant souvent à la fête et aux victuailles.

Chronologie de la journée :

Les Inspirés arrivent le jour des festivités, voici comment elles se déroulent :

9h : début de l'accueil des pèlerins (ceux arrivés avant doivent camper dans les bois)

11h : spectacle théâtral dirigé par Cestiantre d'Eminas Castellain lui-même. La pièce, durant trois quart d'heure raconte la légende de la fertilisation magique des terres, ainsi que la guérison miraculeuse du premier malade, un jeune bûcheron devenu plus tard un grand roi, etc…

12h : premier repas, on n'y sert que du vin " normal ". Le repas est frugal, et les boissons sont servies à volonté. L'Eminas Castellain ne sera tiré qu'au repas du soir.

16h : après deux heures de repas mouvementé, des scribes et des artistes viennent questionner les pèlerins, dans l'espoir de tomber sur LE miraculé grâce auquel ils écriront ou peindront la plus belle parabole.

18h : grande cérémonie durant laquelle les tonneaux sont descellés en public par les vignerons du manoir. Une fois les tonneaux débouchés, Cestiantre retourne dans son manoir, il ne participe pas aux festivités suivantes. Inutile de préciser que cela en étonnera plus d'un, car il est en général le premier à s'amuser comme un fou et à s'enivrer.

19h : le scandale éclate, plusieurs personnes commencent à beugler des réclamation à tout va. Nul n'a jusqu'alors manifesté le moindre signe de guérison, et certain prétendent même que le vin servi n'est qu'un vulgaire Château Derweign Modéhen, probablement un cru de 1447 qui de surcroît n'était pas une bonne année.

19h15 : si tout cela n'a pas suffit à décider les Inspirés à mener leur enquête, Lyndriath fait une crise très douloureuse, rappelant au passage aux pjs de se dépêcher.

Troisième partie : Le Manoir.

Les pjs vont devoir enquêter auprès des employés du manoir où du Baron lui-même.

Des employés on pourra apprendre les informations suivantes :

- Le comportement du baron à la fête est pour le moins étonnant, car tous les cinq ans, il trépigne d'impatience à l'idée de s'amuser et de boire.
- Hier dans la journée, un mystérieux voyageur a demandé l'asile. Pensant qu'il s'agissait d'un pèlerin, on l'a tout d'abord renvoyé vers la forêt, puis il a insisté, et le baron l'a même accueilli a sa table.
- Tous les employés sont bien d'accord là-dessus, et les trois vignerons en chefs le confirmeront : le vin servi aujourd'hui n'est pas celui qu'ils ont mis en fûts.
- Certains pourront même dire que dans la nuit, on a vu trois grosses charrettes être acheminées vers le manoir, les hommes qui les escortaient, au nombre de 10, étaient des inconnus.

Des gardes on apprendra :
Rien, ils ont pour consigne d'empêcher quiconque d'entrer, quelle que soit la méthode.

Pour entrer dans le manoir et voir le baron, il faudra donc user de force ruse, ou bien trouver une entrée dérobée, demander de l'aide à un éventuel employé d'écurie ou à un vigneron qui aura montré de la sympathie.

Du baron on apprendra : (description du baron : gros satyre au visage rougeaud déjà âgé. Son visage montre une certaine fatigue et peut, au prix d'un jeu d'INT révéler une certaine inquiétude).
Le baron sera relativement fermé, et tâchera d'en dire le moins possible, sauf si les pjs parviennent à le mettre en confiance, à lui faire miroiter une aide importante contre les menaces qui l'inquiètent, ou tout simplement à l'attendrir avec l'histoire de Mektirion et Lyndriath.
Alors, il pourra révéler la vérité :
La veille est arrivé un homme, un sorcier conjurateur qui réclamait l'intégralité du vin produit cette année. Devant le refus du baron, il a menacé de façon très sérieuse de lâcher une horde de démons sur ses terres, ce qui annihilerait totalement les vertus magiques de celles-ci, à jamais. Dans le doute, le baron n'a pas osé lutter.
L'homme était venu avec une escorte et de quoi remplacer la production annuelle par du vin banal et pas cher… ce qui fut fait.

A l'aube, l'homme et ses gardes sont partis vers la frontière avec tout l'Eminas Castellain… une poursuite devrait alors s'engager.

Conclusion :

Les pjs ne devraient pas mettre trop longtemps à réunir toutes les infos et à comprendre avec l'aide de la succube, que le voleur n'est autre que Delphnort.
Celui-ci, accompagné de dix mercenaires à donc pris la fuite vers le sud et dispose de nombreuses heures d'avance.
La poursuite, longue et dure doit s'engager, à son terme, probablement de violents combat.
La fin de ce drame dépend de la tonalité que vous voulez donner à la partie :
-Hollywoodienne : un grand combat épique, suivi d'un accouchement (qui au passage devrait être un peu gore)… mais tout est bien qui finit bien.
-Tragique : malgré leurs efforts, les pjs comprennent trop tard, la poursuite est un échec, Mektirion peu mourir au combat, Lyndriath ne jamais voir son enfant…

Crédits

Ce scénario a été écrit par Raphaël "Le Ping" Bardas qui sévit dans le fanzine nommé Le Cluricaune.
Ce scénario est hébergé sur le site du Centresprit (http://centresprit.online.fr).

Contacter l'auteur : raphaelbardas@voila.fr

Contacter le Cluricaune :
Raphaël Bardas
6 route de Moret-Lignerolles
450310 Patay

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Si vous souhaitez publier ce scénario sur un autre support (fanzine, site web, ou autre, destiné à la vente ou non), vous devez vous adresser directement à son auteur afin de l'en informer et d'obtenir son autorisation.

Embrasement

Introduction

Ce scénario a été joué à la convention de Jeu de Rôle « Eclipse III » à Rennes en mars 2005 (Voir sur le site de la Lune Rousse : http://clublunerousse.free.fr/). C'est donc un scénario assez court et assez simple, conçu pour tenir dans une soirée, et dont le but est de donner une bonne image de ce qu'est le monde d'Agone à des joueurs qui ne le connaissent pas forcément. L'ambiance, les enjeux et la beauté nostalgique du monde sont donc mis en avant, en essayant de retranscrire l'essence même de l'Harmonde tout en dévoilant quelques mystères qui donnent envie de revenir y faire un tour.

Synopsis

Décor

Phrygane est une ville de la Marche Modéhenne qui recèle bien des merveilles, comme un rêve idéalisé de ce que pourrait être l'Harmonde : un lieu d'Harmonie, de paix et de joie, d'art et de beauté. En cette ville fabuleuse vit un bossu, **Myrmeleon**, portant en lui l'Âme-Ville de la cité (Voir La Sentence de l'Aube ; page 139). Un sbire du Masque, un satyre du nom de **Silo Noirecorne**, a entrepris de faire basculer cette cité dans le giron de son maître. C'est un Inspiré corrompu, un grand poète, et ce sera son arme pour organiser ce Drâme. A l'occasion d'une foire annuelle fêtant l'arrivée de l'été, la **fête du zénith**, il va faire du bossu la risée de la population tandis qu'une morgane, **Rhyssa**, pousse le malheureux à la vengeance.

Drâme

Les joueurs vont arriver dans la ville alors que les manigances su satyre sont déjà bien avancées et que la cité, petit à petit, est corrompue...
Ils peuvent assez facilement comprendre ce qu'il se passe, faire le lien entre le bossu et la ville, éliminer les perfides, mais ils va être extrêmement difficile, voire impossible, de sauver **Phrygane** qu'il va falloir incendier pour que la corruption ne s'étende pas...



Une cité perturbée

Phrygane

Cette ville est un véritable enchantement, un joyau d'Harmonie dans l'écrin qu'est la Marche Modéhenne. Bâtie à l'ombre d'un arbre-roi sur une colline au bord d'un lac, c'est un lieu fantastique, où les merveilles qui existaient du temps des Muses semblent encore présentes. On prétend que toute l'essence de la Marche Modéhenne y est concentrée, et c'est exactement l'impression qu'en a le voyageur en arrivant dans cette ville festive et commerçante. Les lutins, nombreux, ont modelé les arbres et les végétaux de la forêt pour en faire des habitations naturelles, confortables et belles. Les rues sont grandes et agréables, les plantes omniprésentes, les animaux nombreux. Les gens sont accueillants, souriants et ouverts. La ville est bordée par le lac d'un coté, mais elle n'a pas vraiment de limites vers l'intérieur des terres tant elle se fond dans la forêt qui l'entoure. Il n'y a pas de fortifications mais de nombreux syldes (voir Livre de base page 51) et une milice assure sa protection.

Mauvais présages

Cependant, depuis quelques temps, La druidesse **Molanna** est inquiète. Des phénomènes étranges ont lieu, et ils n'augurent rien de bon :

- Les feuilles de l'arbre roi se sont mises à tomber, comme si c'était l'automne. Le phénomène ne fait que s'amplifier et, au moment de l'arrivée des Inspirés, c'est une pluie perpétuelle de feuilles mortes qui tombe lentement sur la ville...
- L'ambiance générale de la ville est plus morose, moins festive qu'à l'accoutumée. Les gens sont moins agréables, moins actifs.
- Tous les poissons du lac ont disparus. les pécheurs sont particulièrement inquiets et ne comprennent pas ce phénomène.
- Les oiseaux, d'habitude nombreux et actifs, ont en grande partie fuit la ville. Ceux qui restent semblent extrêmement perturbés, tournant perpétuellement autour de la ville, leur chant semblant plus triste qu'a l'ordinaire, désemparé.
- De nombreux corbeaux sont arrivés et se sont installés dans les branches de l'arbre-roi.
- Les grands animaux (cerfs, chevreuils, sangliers...) qui se promenaient souvent jusqu'au cœur même de la ville, au pied de l'arbre-roi, semblent avoir disparus.

Ces phénomènes sont peu visibles au début, mais ils se renforcent de plus en plus, et très rapidement. Quand les Inspirés arrivent en ville, ils sont tous assez nets et ont été remarqués par une partie de la population.
La druidesse, une Inspirée, à conscience de cela depuis longtemps et, sentant l'influence du Masque derrière cela, à décidé de faire appel au Conseil des Décans qui envoie les Joueurs pour l'aider a régler ce problème.



Une fête gachée

L'arrivée des Inspirés

Les joueurs ont été contactés par un représentant du Conseil des Décans pour aller assister la druidesse **Molanna** en sa ville de **Phrygane** où il se passe des choses bizarres. Ils n'ont pas plus de détails pour le moment, à part que c'est urgent.
Au premier contact, la ville est toujours très accueillante, surtout que c'est le premier jour de la fête du zénith, et que la population, inquiète depuis quelques temps à cause des phénomènes étranges qui se multiplient dans la cité, a besoin de distraction. Les joueurs se retrouvent pris dans un mouvement de foule qui converge vers la place principale, au pied de l'arbre-roi. La druidesse les attends dans son palais qui est construit entre les deux troncs jumeaux de l'arbre roi, au niveau des branches les plus basses (voir l'illustration page précédente), il va donc leur falloir traverser la place pour atteindre les avenues qui grimpent en spirale le long des troncs.

La procession

Cependant, la foule s'arrête sur la place et, porté par une musique très festive, la procession du roi bouffon, fait son entrée, ouvrant les festivités de cette fête du printemps. Cette longue colonne de char, décorés aux couleurs du printemps et de l'été, traverse la totalité de la place sous les acclamations de la foule. En tête de cortège, au sommet du plus grand char, **Myrmeleon**, le bossu, déguisé en Roi Bouffon, est assis sur un trône et salue, joyeux, la foule en liesse. A ses côtés, une silhouette encapuchonnée dont on ne voit pas le visage mais qui semble être une femme au vu de la corpulence, et une petite fille d'une douzaine d'années, visiblement radieuse.
Les gardes de la cité maintiennent la foule à distance des chars, ménageant un passage à la procession, et les Inspirés doivent donc attendre la fin du cortège avant de poursuivre vers leur rendez-vous. Ils assistent donc à la scène suivante.

Les Poètes

Juchés sur des piédestaux qui leur permettent de dominer la foule, une dizaine de poètes sont disséminés à travers la place et préparent leurs rimes. La musique s'arrête, de même que la procession, et les artistes improvisent alors quelques vers à la gloire du printemps, de l'été, de la ville, etc. Puis vient le tour d'un satyre, **Silo Noirecorne**, qui semble être particulièrement apprécié, voire adulé, en particulier par la gente féminine. Son poème parle du Bossu, mais sans véritablement le nommer, le ridiculisant aux yeux de la population alors qu'en apparence, il en fait les éloges. **Myrmeleon**, un peu idiot, applaudit, content que l'on parle de lui, ce qui amplifie d'autant les rires de la foule.
Sentant qu'ils sont en train de perdre ce concours de rimes, les autres poètes renchérissent sur le bossu et la foule, entraînée par les mots, portée par l'influence Perfide qui s'installe de plus en plus dans la ville, relâche complètement la tension accumulée depuis quelques temps en s'en prenant au bossu.
Dans l'hilarité générale, les poètes insultes dorénavant ouvertement le bossu, se moquant de son aspect, de son esprit (ou plutôt de son absence d'esprit, comme le fait remarquer un participant). Celui-ci prend petit à petit conscience de ce qu'il se passe, la tristesse et la peur s'inscrivant sur ses traits, renforçant d'autant la méchanceté des poètes. On lui jette des projectiles divers, et, pris de panique, il fuit, se précipitant en bas du char, trébuchant et pitoyable, suivi par la femme encapuchonnée et par la jeune fille effrayée.

Petite enquête préliminaire

Se renseigner sur ce qu'il vient de se passer ne donne que peu de résultats.
Dans la foule, certains sont horrifiés de ce qu'ils viennent de vivre, mais la plupart sont satisfait de cette petite rigolade « pas si méchante que ça ». On dit que « ça permet de se détendre un peu » et que, de toute façon, « bête comme il est, il aura vite oublié ». **Silo**, lui, a disparu, de même que **Myrmeleon** qui s'est enfui de l'autre côté de la place.
Cependant, ce peut-être l'occasion d'entendre un ou deux villageois évoquer les problèmes de la ville. Mais ils ne s'appesantissent pas trop sur le sujet, préférant se concentrer sur les festivités à venir pour oublier leurs problèmes.
Une impression générale se dégage tout de même : Cette scène était vraiment malsaine, et les réactions de la foule vraiment bizarres, exagérées, comme perverties...
La procession reprend finalement, et chacun se re-concentre sur les festivités, oubliant cet incident.

Enquête

Rencontre avec une druidesse

Après avoir traversé la place, les joueurs s'engagent sur l'avenue qui grimpe vers le haut de l'arbre-roi. Celui-ci se divise en deux dès la base, formant deux troncs parallèles entre lesquels a été bâti, à quelques dizaine de mètres au dessus du sol, le palais de la druidesse.

Molanna les reçoit immédiatement et ils sont conduits à son bureau. La druidesse travaille dans un jardin agréable sous uns coupole de verre laissant voir la vertigineuse perspective de l'arbre roi au dessus, Elle est assise auprès d'une fontaine, sous les branches d'un sylde protecteur, et semble assez inquiète, en partie à cause du dramatique incident qui vient de se produire lors de la procession. Elle s'excuse de ce déplorable spectacle auprès des Inspirés, leur expliquant que, d'ordinaire, la ville est bien plus agréable. Elle leur dit également que, malheureusement, ce triste spectacle n'est que le dernier d'une liste de phénomènes alarmants qui ne cesse de s'allonger. Elle craint que le Masque ne soit derrière tout cela et elle souhaiterait une enquête discrète mais efficace pour trouver les coupables et régler le problème. Elle leur confie un document leur permettant de réclamer l'aide de la milice en cas de besoin.

Les Inspirés sont logés dans la meilleure auberge de la ville, haut dans les frondaisons de l'arbre-roi. La vue est magnifique sur le lac et la région alentour. Ils ont le reste de la journée pour enquêter dans la ville.

A la recherche du bossu

Le bossu a disparu, on ne sait où il se trouve. Il n'a pas véritablement de logement, étant d'habitude hébergé généreusement par les uns ou par les autres, comme s'il était un ami de longue date pour tous les habitants de la ville (ce qui ne fait que renforcer l'horreur et l'incompréhension devant ce qu'il s'est passé précédemment). Il doit se cacher dans les racines, près du lac.

Au bord de l'eau, les racines de l'arbre roi forment une sorte de mangrove géante, sorte de dédale aquatique ou survit une population pauvre mais pas vraiment malheureuse. Le quartier est un dédale de passerelles entre les racines, de cabanes branlantes accolées aux racines, de pontons plus ou moins flottants, de filets, de cordages, de tavernes de pécheurs. Le bossu est introuvable.

La petite fille qui suit **Myrmeleon** est appelée **soeurette** car c'est ainsi que le bossu la nomme. Tout le monde pense que c'est sa sœur. La jeune femme qui les accompagne est inconnue, mais ça doit être une dame avec un grand cœur pour s'occuper ainsi d'un infirme... On ne la voit que depuis quelques semaines.

A la recherche du satyre

Silo Noirecorne, par contre, est facilement localisable. On sait qu'il habite un manoir cossu qu'il a acheté quand il est arrivé en ville, il y a deux ou trois mois. Celui-ci est dans les branches de l'arbre roi, une centaine de mètres au dessus du lac. Mais, la plupart du temps, le satyre est au **Fourreau des âmes**, une auberge pour poètes, lieu de rencontre des artistes de la ville. S'introduire dans sa demeure en son absence est assez facile, mais n'apporte rien. **Silo** ne laisse traîner aucun indice, mais beaucoup de notes et de brouillons sur des poèmes inachevés. Il faut cependant se méfier des deux gros chiens qui gardent la demeure quand leur maître est ailleurs...

Au **Fourreau des âmes**, de nombreux poètes sont là et sont tout à fait prêts à discuter avec de nouveaux venus, tant que l'on ne s'affiche pas comme des enquêteurs officiels. L'auberge est un endroit incroyable. Tous les murs sont recouverts de rimes griffonnées par des artistes de passage, on peut payer ses consommations en alexandrins, les joutes orales sont constantes et tout ce joyeux monde semble bien inoffensif. Des Inspirés maladroits qui exigeraient des réponses à leurs questions se retrouveraient bien vite ridiculisés par quelques piques bien senties et n'obtiendrait aucune réponse. Par contre, quelqu'un qui joue le jeu des poètes et montre ses talents d'orateur peut obtenir des réponses à des questions posées subtilement. La plupart des poètes sont jeunes, un brin rebelles, et éperdus d'admiration pour leur maître, **Silo**. Finalement, le satyre arrive, acclamé par tous les artistes présents. Il engage la conversation sans problèmes avec les nouveaux venus, heureux visiblement de les rencontrer, affable et charmant, répondant à leurs questions sans jamais se départir de son humour. Si on l'accuse de semer le trouble, il répond qu'il n'est en rien responsable, que le propre de l'art est de provoquer et qu'il déplore la réaction de la foule, précisant même que c'est la raison pour laquelle il s'est éclipsé. Il est impossible de voir qu'il ment (bienfait de Perfidie : Comédie). Il entraîne même les Inspirés vers un débat sur la légitimité de la censure et sur la liberté d'expression...

Bref, une enquête qui n'avance pas beaucoup.

Le feu aux poudres

Les assassinats

De nuit, on vient brutalement tirer les Inspirés de leur sommeil : des gardes leurs demandent de les suivre auprès de la druidesse. En fait, c'est au devant d'un capitaine de la garde qu'ils sont amenés car **Molanna** est trop occupée. On leur apprend que plusieurs poètes ont été assassinés : **Aedes**, un jeune homme de la haute société, complètement admiratif de **Silo** ; **Vanessa**, une jeune keshite et **Aglaïs**, une lutine.
Les trois artistes ont été sauvagement battus à mort chez eux ou dans la rue. Les victimes ont plusieurs points communs : elles faisaient toutes parties du cercle des admirateurs de **Silo**, et ont été parmi les plus agressifs à l'encontre du bossu lors de la procession du matin.
Des témoins, aux différents endroits, on aperçu une silhouette bossue s'éloigner après l'assassinat... la rumeur commence à se répandre que le bossu est devenu fou, qu'il tue ceux qui se sont moqué en commençant par les poètes. Mais comme une grande partie de la population s'en est prise à lui, personne n'est tranquille.

La chasse au monstre

Rapidement, toute la ville est réveillée. Les habitants, effrayés par la violence et l'horreur des meurtres, s'organisent en milice et recherchent le bossu pour faire justice eux-mêmes. Le climat délétère de la ville leur fait bien souvent perdre le sens des réalités, certains tentent de calmer les choses et sont pris à parti, les gardes tentent de faire revenir le calme et, du coup, n'ont plus vraiment le temps de penser à l'enquête...
En même temps, le silence de la nature est effrayant, pas un seul animal ne se fait entendre, mais les feuilles mortes tombent plus vite que jamais, et des tâches sombres sont apparues sur l'écorce de l'arbre-roi.

Silo Noirecorne

C'est évidemment le satyre qui est derrière tout ça, organisant les assassinats pour accuser **Myrmeleon**, sachant que l'influence Perfide qui s'est répandue dans la cité depuis quelques semaines amplifiera les réactions de peur instinctive de ses habitants. Pour parfaire son plan, il organise sa propre disparition, laissant une demeure ravagée derrière lui, pleine de trace de sang, ses deux chiens morts et horriblement éventrés. Puis il disparaît et organise, en secret, l'apothéose de son plan.
La découverte de sa disparition renforce encore plus la conviction de la culpabilité du bossu et fait basculer une partie de la population dans l'hystérie. La cité est au bord de la guerre civile.

Comprendre ce qu'il se passe

Un moyen sûr de savoir qui est derrière tout cela est d'utiliser la Geste pour voir le passé au niveau des assassinats ou, encore mieux, dans la demeure de **Silo**. Sinon, il ne reste que l'intuition...
Toujours est-il que le bossu comme le satyre sont a priori introuvables.

L'horreur suprême

Soeurette

Au petit matin, une rumeur, un changement dans l'atmosphère de la cité, font craindre le pire. Tout le monde converge vers la place principale, là même où le bossu a été humilié. Au dessus des têtes d'une foule atterrée, réalisant enfin l'horreur de la situation, la sœur du bossu est suspendue dans le vide, atrocement torturée, crucifiée sur des morceaux de bois, mutilée en une parodie de bossu pour ressembler à son frère. Une pancarte suspendue à son cou annonce en lettre de sang : « On te retrouvera, sale monstre ! »

Le bossu

Soudain, alors que chacun contemple le corps sans vie de la fillette, victime de la barbarie, les feuilles cessent d'un coup de tomber et un vent glacé balaye la place. Un cri déchirant, inhumain, retentit dans les hauteurs. **Myrmeleon**, le bossu, est seul sur une branche, non loin du tronc, et vient d'apercevoir sa sœur. Autour de lui, le bois semble noircir et se tordre a vue d'œil alors que son visage déformé prend l'apparence d'un masque de haine. Il titube vers le tronc de l'arbre-roi, s'appuie dessus, et semble fusionner lentement avec lui en hurlant des mots incompréhensibles mais chargé de haine, de colère et de rancœur. Il disparaît alors à l'intérieur du bois, fusionnant avec l'arbre, alors que celui-ci devient intégralement noir et torturé.

La fureur de l'arbre-roi

Alors que la foule est figée par l'effroi devant ce qu'il vient de se passer, alors que quelques rares personnes (les Inspirés sûrement) tentent de détâcher le corps de **Soeurette**, de sinistres craquements se font entendre dans toute la cité. Des racines jaillissent brutalement du sol, frappant les habitants, détruisant les maisons. Les branches s'agitent, précipitant les gens dans le vide, broyant les bâtiments dans leurs mouvements violents.
La panique est générale, on court en tout sens, on piétine les autres, on hurle, on pleure... aux Inspirés de sauver leur vie et, éventuellement, quelques autres...
La seule issue est le lac. C'est l'occasion de mettre en scène des situations de paniques, des enfants tous seuls au milieu de la folie, des plongeons dans un lac déchaîné, des chutes de bâtiments ou de branches... C'est dans un véritable film catastrophe à gros budget qu'il faut plonger les joueurs.

Embrasement

Finalement, les survivants se regroupent de l'autre côté du lac et regardent, au loin, l'arbre-roi corrompu qui n'en finit pas de se tordre. Les joueurs peuvent retrouver la druidesse qui, bien que blessée, tente encore de gérer les réfugiés. Ensembles, ils doivent prendre la seule décision qui s'impose, incendier l'arbre-roi pour que la corruption ne s'étende pas. Il faut construire des balistes (y'a-t-il un ingénieur nain par ici ?) où utiliser la magie (le sort éclipsiste phénix par exemple). Le feu prend rapidement et la foule, désespérée, contemple le brasier depuis la rive opposée sans comprendre comment on en est arriver là, sans comprendre non plus leurs propres réactions.



Les Cyselins

Alors que le feu part à l'assaut de l'arbre-roi, alors que le brasier détruit ce qui fut un joyau d'harmonie, les plus observateurs verront les flammes géantes (plusieurs centaines de mètres) prendre la forme de créature humanoïdes : des elementäs de feu. Ceux-ci, expression de la souffrance, de la douleur et de la tristesse de l'Harmonde, vont sculpter les flammes pendant de longues heures, alors que **Phrygane** brûle. Chacune de leurs sculptures vont éveiller un sentiment précis chez les spectateurs : nostalgie, remord, tristesse, mélancolie, souffrance, détresse, désespoir... toutes les émotions de cet évènement se retrouvent cristallisées dans chaque flamme, sculpture fugace et aussitôt évanouie.

L'Âme-Ville

Quelques jours plus tard, il est enfin possible de s'aventurer sur les cendres encore fumantes de ce qui fut une cité de rêve. Les habitants vont errer, silhouettes indistinctes dans les fumées, en quête de souvenirs. Le tronc double de l'arbre roi s'est complètement recroquevillé sur lui-même, évoquant avec ses branches calcinées deux mains griffues refermées sur elles mêmes. Une douce lumière, insolite dans ce décor, semble provenir d'entre les deux troncs calcinés. En escaladant la base de la souche, on peut découvrir, brillant au milieu des cendres, une flamme vive, intense, dans laquelle apparaissent fugacement des visages d'habitants de la défunte cité, des images de rues et de fête, des souvenirs de ce que fut Phrygane, avant.

Epilogue

Silo Noirecorne et Rhyssa

Les deux être Perfides à l'origine de cette catastrophe ne devraient pas s'en sortir. Voir la ville incendier est déjà suffisamment frustrant pour les joueurs, il leur faut une petite consolation. C'est également l'occasion d'un petit combat.
Les joueurs peuvent les trouver à plusieurs moment, selon leurs actions et votre mise en scène :

- Ils peuvent les découvrir admirant leur œuvre alors que le bossu va fusionner dans l'arbre-roi. Cela peut-être l'occasion d'un combat au milieu de la ville qui s'écroule avec, peut-être des choix à faire comme poursuivre son ennemi ou sauver une enfant abandonnée...
- Ils peuvent les rechercher de l'autre côté du lac après la catastrophe et les rattraper alors qu'ils tentent de s'enfuir, ou alors qu'ils cherchent à saboter les balistes.
- Ils peuvent tomber dessus alors que le satyre et la morgane cherchent un moyen de corrompre l'Âme-ville dans la cité calcinée.

Note sur la mise en scène

Ce scénario a une particularité : les joueurs sont assez souvent spectateurs et peuvent éprouver un sentiment d'impuissance frustrant. Il faut donc faire particulièrement attention à leur permettre d'agir le plus souvent possible, à ne brimer aucune de leurs initiatives, et si ils trouvent un moyen d'empêcher l'inéluctable destin qui doit mener la ville à sa perte, et bien pourquoi pas. Même si le scénario est construit pour qu'à la fin tout brûle malgré les efforts des joueurs (il n'y a pas de raison qu'ils gagnent tout le temps non plus), un coup de génie peut peut-être leur permettre de sauver **Phrygane**. Il faut alors leur faire sentir l'importance de leur exploit.
Pour les scènes de description, il vaut mieux particulièrement soigner l'ambiance, les émotions, en s'aidant par exemple de musiques judicieusement choisies. Les Inspirés doivent ressentir la perte que représente l'incendie de cette cité, et la cruauté du destin qui les a forcé à la détruire eux-mêmes...



FAÏENCE

Note :

Il s'agit là du scénario joué à la convention de Lannion qui a eu lieu dans les locaux de l'ENSSAT.
Il a été fait dans l'optique one-shot et est prévu pour ce genre de manifestation, il peut toutefois être adapté pour convenir à un groupe d'inspirés dont l'un des membres maîtrise la cyse.

Trame.

Ce scénario est avant tout un scénario d'enquête à la conclusion semi tragique (voire tragique si les joueurs n'arrivent pas à atteindre leurs objectifs). L'ambiance est sombre, propre à l'enquête et ne devrait en aucun cas sombrer dans le massacre général (bien que certaines scènes puissent apporter leur lot de combat).

L'histoire

Faïence fut une des inspirées les plus brillantes qui soit nées après l'éclipse. Elle maniait à merveille la cyse et avait également de bonnes connaissances de la geste.

Elle voulut faire de la baronnie de Cristance un véritable temple dédié aux muses. Malheureusement sa baronnie fut détruite lors des guerres de succession entre Janren, Urguemand et Neuvêne et détruisit tous ses espoirs. Obligée de fuir, elle garda une rancœur contre ceux qu'on appellerait plus tard les liturges.

Azurite de Cristance, son époux était parti en croisade auprès d'Urguemand, et revint dès qu'il appris la nouvelle pour reprendre sa baronnie des mains des liturges. Malheureusement, Faïence s'était faite capturée par des agents du masque, les nains du Pestemétal (cf Bestiaire Agone). Les nains la transformèrent en rapière, dont la particularité était qu'il se formait naturellement autour d'elle un fourreau de porcelaine. Elle accordait ses bonus de flamme à son porteur, et ses connaissance en Cyse et en Geste. Tous ses sorts peuvent être lancés quasiment immédiatement, il s'agit là d'une arme des plus puissantes qui soit, malgré son aspect fragile.
Pour arriver à leurs fins, les nains du pestemétal, voulurent la soumettre à leur volonté, en plongeant la lame dans le corps de femmes, d'hommes et d'enfants innocents de manière à leur faire subir une mort lente et douloureuse et pervertir l'âme de la jeune femme.
Sentant qu'elle était sur le point de perdre la raison, se laissant submerger par la haine des liturges sur lesquels elle reportait sa rancœur, elle fit semblant de laisser sa volonté se détruire et devint une des armes les plus puissantes aux mains des nains du Pestemétal.

Entre-temps, Azurite partit à la recherche de sa bien-aimée. Il voulut étudier les agents du masque, car il était persuadé qu'il était en partie responsable de tout ce qui s'était passé. Malheureusement, à trop côtoyer la corruption, il devint lui-même corrompu. Il découvrit des œuvres anciennes d'arts pervertis qui le transformèrent peu à peu en tisseur de cauchemar. Néanmoins, le Masque, amusé par la détermination du jeune homme lui montra que Faïence avait été transformé en arme et qu'elle souffrait mille tortures morales, et il lui permit de garder son libre arbitre et sa conscience, afin qu'il puisse continuer à chercher sa bien aimée… et en même temps répandre la corruption malgré lui, avec d'autant plus d'ardeur. Depuis, il cherche dans les cauchemars qu'il crée dans l'esprit des gens la trace d'une rapière au fourreau de porcelaine.

Des siècles passèrent ainsi…

Récemment, Varek d'Arenis, un nain de l'Equerre a rencontré le baron Dorence de Cristance qui cherchait à améliorer l'état de sa cité en louant les services d'architecte des nains. Varek, qui maîtrise la Cyse, avait fait des recherches préalables sur la ville, et avait insisté qu'on lui confie cette mission d'ambassadeur de l'Equerre, afin qu'il puisse profiter de son passage sur place pour tenter de découvrir plus de choses sur cet art magique.
Durant ses investigations, il apprit que des nains étranges vendaient des armes enchantées, au travers d'un certain Hordonte, et il alla les rencontrer en dehors de la ville, à quelques kms de là. Ces nains le dupèrent et tentèrent de lui faire subir le même sort que Faïence, il y a des siècles. Mais l'âme de la rapière se réveilla, réchauffée par la proximité de la flamme de Varek. Elle prévint le nain de ce qui allait se passer, mais malheureusement, le Pestemétal

avait déjà commencé à pénétrer ses chairs sur ses poignets. Il réussit à s'enfuir, guidé par les conseils de Faïence, en l'emmenant avec lui.

Il rentra au château, tentant d'utiliser la magie de la Cyse pour se libérer de ses gantelets, mais il n'y parvint pas. Il cacha ses mains sous d'épais gants de cuir pour continuer les négociations, et utilisa tout son savoir, pour les sauver. Mais quatre jours après s'être enfuit, des assassins sous les ordres du mage rebelle Soema tentèrent de l'assassiner, parmi lesquels il reconnu le Gruumdis, le maître d'arme de la baronnie de Cristance ainsi que la silhouette caractéristique d'un des nains du Pestemétal. De plus, la haine des liturges et la paranoïa de Faïence s'est insinué en lui, et depuis, il se cache en ville… il assassinera deux liturges et un troisième peu de temps après l'arrivée des inspirés.
Ceci inquiète Donae, le lutin jorniste conseiller du baron, qui est également un prêtre liturge en mission d'espionnage et de chef de la clandestinité liturge dans la baronnie de Cristance.

Mais Azurite a sentit la conscience de Faïence qui s'était réveillée, et il est déjà en ville, à sa recherche, pour la soulager de ses maux…

Les actes

Le scénario s'articule autour de ces différents actes :

I la disparition de Varek.

Ce nain de l'équerre a disparu récemment on ne sait comment.

En vérité, les nains du pestemétal ont engagé les services de Soema un puissant obscurantiste renégat, ancien censeur, qui a trahi le cryptogramme. Il est accompagné par Coram, un guerrier Ogre puissant, Attalos, un espion humain si doué que les PJ ne soupçonneront même pas sa présence, et un deuxième mage obscurantiste, également très puissant, disciple renégat de Soema que celui-ci avait recueilli avant d'être chassé.

Soema a modifié les traits de Coram pour qu'il soit semblable à Gruumdis, le maître d'armes de la baronnie de Cristance qui est lui même un Ogre. Ils ont attaqué Varek sous ces traits et depuis Varek est persuadé que l'actuel baron veut également sa mort.

Ces hommes seront la seule véritable piste qui pourrait les mener à Varek. Malheureusement pour les inspirés, ils ne pourront pas leur révéler grand chose, et ils restent insaisissables, tant qu'il n'essaient pas d'agir contre Varek.

De plus, on parle de plus en plus d'un meurtrier sanguinaire et invincible tuant au hasard, ce qui pourra faire penser à un tisseur de cauchemar, d'autant qu'Azurite a souvent été vu peu après les meurtres (en réalité il s'agit de Varek qui assassine des ressortissants liturges, mais cela sera à découvrir). Une analyse attentive permettra de se rendre compte que les blessures ne sont pas naturelles, et on pourra y découvrir des traces de porcelaine.

Un des inspirés pourra être la proie d'Azurite dans un cauchemar, c'est à voir selon les besoins de l'intrigue.

A noter qu'Hordonte n'est pas une personne, mais toute une organisation, qui est basée dans l'auberge des Vents Disgracieux. Cette auberge est réputée pour ces affaires douteuses, mais personne n'imaginerait qu'elle puisse aller jusqu'à négocier avec le masque. Des informations pourront être achetées, mais elles sembleront toujours venir de contact extérieur, par intermédiaire, avec force précaution.

Indices :

la baronnie étant de nature pacifique n'a quasiment pas de réseau d'information
Varek semblait très excité avant sa disparition
Varek a fait de nombreuses recherches sur Faïence, et Azurite dans une moindre mesure
Un message d'un dénommé H. peut être trouvé dans les écrits de Varek (« ce que vous recherchez depuis longtemps se trouva dans une certaine caravane, retrouvez moi où vous le savez, un guide vous y conduira »)… mais il faudra bien fouiller
Un meurtrier, sans doute un fantôme hante la ville et assassine des innocents.
Le marché noir semble en effervescence, des objets de valeur semblent circuler…

II l'assassinat d'Oscariote.

Oscariote est un noble qui est passé par Hordonte pour se procurer une des armes maudites du pestemétal.
Le maître d'arme sera bientôt prévenu de l'assassinat d'Oscariote par sa propre épouse à l'aide de l'arme enchantée, une dague. Il pourra être remarque qu'Oscariote est complètement vidé de son sang. En effet, cette arme provoque des hémorragies profondes, qui ne peuvent être entravée que par la pression ou par une guérison majeure. Le dégâts se poursuivent, si elle fait trois points de dégâts, ces trois points se soustrairont à chaque round au total de points de vie… et ainsi de suite pour chaque blessure. C'est la première piste qui leur permettra de se douter que les nains du pestemétal sont derrière tout cela.

Le détenteur de l'arme aura durant la nuit suivant cet assassinat une grande soif de sang, qui sera retenue par le pouvoir de la flamme. Si un terne la garde en sa possession il tentera d'épancher sa soif par le meurtre.
Les inspirés, s'ils n'avaient pas cerné la puissance de l'arme découvriront qu'elle est magique.

Les nains du pestemétal y ont enfermé une enfant, qu'ils avaient enlevé. Après lui avoir associer les sentiments de meurtre et d'affection par des manipulations psychologique d'une rare perversité, l'enfant est désormais prise d'une envie profonde de meurtre envers tous ceux qui voudront l'aider, ce qui est sa manière de montrer son affection… elle voudra donc sans doute nuire à celui qui voudrait le plus l'aider. Evidemment cette arme est corrompue, et génère 1D10+3 points de perfidie par an.

Si les inspirés brisent la dague, l'enfant s'en échappera, et tentera de les tuer. Son caractère immatériel la rend intouchable, à moins d'utiliser un point d'héroïsme, ce que les inspirés ne savent pas. Elle ne se prend que des dégâts de type non physique.

Indices :

l'arme pourra faire penser aux nains du pestemétal (compétence légende). En demandant au bibliothécaire, il devrait être possible de trouver un recueil de fables les mentionnant.

Si les PJ n'ont pas idée de ce que peut être un tisseur de cauchemar, il peut être intéressant de placer un texte à vous glacer le sang, qui tombera comme par hasard entre les mains du tisseur…

Le sang abondant qui ne s'explique pas, le corps vidé de sang d'oscariote
La nervosité croissante du lutin jorniste.
Si un des inspirés est très bon en collecte d'informations, il est possible d'apprendre contre monnaie trébuchante que les assassinés sont tous des liturges sauf Oscariote, et qu'un attentat d'importance se prépare contre quelqu'un…

III l'attentat.

Pendant leur enquête sur Oscariote, les PJ risquent de s'éloigner de la piste de Soema. Celui-ci va tenter de capturer Varek, et va y parvenir (sort de douleur majeure, ou tout autre suffisamment puissant), en observant le prochain liturge pouvant être le plus proche à y passer.

Si les PJ interviennent et ont découvert la piste liturge, ils peuvent intervenir avant la capture, laissant Varek s'enfuir. Ils peuvent également observer et tenter une attaque massive contre Soema et ses hommes, mais uniquement si les PJ ont été très bons… Soema est un ancien censeur, et Attalos un voleur d'exception, il est normalement impossible de capturer ces deux là.

Sinon, après que Varek se soit fait capturé, le tisseur de cauchemar va intervenir. Celui-ci, Azurite va alors intervenir et aider à la libération de Varek. Si les PJ sont suffisamment proches, ils pourront voir Varek s'enfuir comme s'il se téléportait de place en place (sorts de Geste), et ils verront le Tisseur de Cauchemar partir à sa poursuite. Dans le bâtiment, de nombreux éclats de porcelaine subsisteront qqs heures avant de tomber en poussière et disparaître. De nombreux sorts de Geste et de Cyse auront été utilisé. On y trouvera un stock d'armes du pestemétal (deux dagues, une épée longue, une épée Ogre et une Masse, toutes maudites), et le sosie du maître d'armes.

IV Le combat final

Après cette nuit agitée, (si les PJ n'ont rien fait de cette nuit, ils découvriront le carnage laissé par le Tisseur et ses mâtins de cauchemar dans l'antre de Soema), Varek a compris que le baron ne lui voulait pas de mal en voyant le sosie du maître d'armes.

Il est retourné au château tôt dans la matinée ou peu après le départ des inspirés vers l'antre de Soema.
Il a pris des dispositions pour son successeur et cache toujours ses mains rongées par le pestemétal.

Il a compris pendant le combat que le Tisseur de cauchemar qui le poursuivait était Azurite, et que Faïence le poussait à le fuir. Tout ce qu'Azurite souhaite, c'est de libérer Faïence, la rapière que Varek tient à ses côtés dans son fourreau de porcelaine, en lui apportant le dernier repos, pour éviter que sa flamme ne soit encore davantage corrompue.

Il se prépare à son dernier combat et va demander aux inspirés de l'empêcher de fuir. Varek va combattre contre le tisseur. Avant et pendant la soirée, il va préparer son grand départ (il est à peu près sûr d'y rester) en soignant les apparences auprès du baron actuel de Cristance.

Si les inspirés n'aident pas le Tisseur, Varek arrivera à le détruire. La place est laissée ici à l'imagination du MJ pour ce combat, qui peut être , bien mis en scène tout à fait passionnant à jouer et à mener.
A un moment, le tisseur devra être emprisonné dans une gangue de porcelaine, si les inspirés ne le libèrent pas à temps, il sera décapité par Faïence, qui en deviendra définitivement folle d'avoir assassiné son amour.
Ensuite, le tisseur devra être embroché par la rapière, et va tenter de la maintenir dans son corps. Varek, n'aura plus sa tête, bien entendu, et un inspiré devra briser la lame… en ce moment, elle sera vulnérable, car emplie du sentiment de culpabilité d'avoir blessé celui qu'elle aime… On peut jouer sur la corde sensible des PJ à ce moment ;)

Si les PJ se débrouillent bien, ils devraient pouvoir réussir à détruire Faïence.
S'ils se débrouillent excellement bien, ils pourront sauver Varek (le tisseur ne retient pas ses coups, et Faïence absorbe beaucoup de ses blessures physiques… aussi lors de sa destruction, Varek ne devrait pas survivre plus de deux rounds…)

Il sera possible de sauver les flammes de Faïence et de Varek, s'ils ont prévenu le conseil des décans à temps, et qu'ils ont prévu de sauver leurs flammes.

Conclusion : la révélation, destruction de faïence ou perversion totale de la rapière. Varek aura révélé tout ou partie de l'histoire aux inspirés… ils pourront en retirer un goût amer. Faïence aura connu un destin terrible, Azurite aura été perverti, et Varek, qui leur aura apparu peut-être comme un assassin se révélera avoir été un personnage bon, sympathique et profondément tragique…
De plus Soema et Attalos leur auront sans doute échappé, et ne leur pardonneront pas d'avoir tué leurs amis… mais ne fonceront pas bêtement vers eux, ils sont tous deux trop sensés pour cela…

Les PJ, les rôles possibles

Cela fait 10 jours que Varek a disparu, et personne ne sait ce qu'il est advenu de lui, il est introuvable. On pense qu'il a été enlevé.

La baron de Cristance est ennuyé qu'une telle chose se soit produite sur ses terres, remettant en cause les négociations en cours.

→ il envoie son maître d'arme sur l'affaire ou/et un de ses espions

L'Equerre s'inquiète de la disparition d'un membre brillant de son entité.

→ elle envoie un diplomate pour faire bouger les choses

Le cercle secret des tisserands (cf bestiaire) est à la recherche d'un tisseur de cauchemar puissant du nom d'Azurite qui serait arrivé dans la baronnie de Cristance.

→ un de leur membre est envoyé pour neutraliser la bête (couverture : riche marchand de tissu)

Le conseil des décans s'inquiète de la corruption qui semble s'emparer peu à peu de la ville (les armes du Pestemétal)

→ il envoie en mission des agents pour trouver l'origine des troubles (couverture : visite diplomatique, éventuellement liée à l'équerre, et placée par elle-même)

Le cryptogramme-magicien est à la recherche d'un groupe de magiciens renégats qui opérerait en ville.

→ un censeur est envoyé pour enquêter.

L'ambassadeur liturge s'inquiète des meurtres qui se sont produits récemment.

→ l'ambassadeur lui même (à savoir le lutin jorniste) peut enquêter lui même ou envoyer un de ses hommes… ce rôle est difficile à tenir, et même intenable, mais cela reste très amusant pour le MJ de voir un joueur essayer de s'en dépatouiller.

Ogma (ogma22@yahoo.com)

Ps : comm' d'hab, si ça vous a plu, ou si vous l'utilisez, c'est sympa de se souvenir que c'est de moi ;)
(ô vanité du droit d'auteur)

Crédits :
Ce scénario a été écrit par Ogma
Ce scénario est hébergé sur le site du Centresprit (http://centresprit.online.fr)

Contacter l'auteur : ogma22@yahoo.com

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Si vous souhaitez publier ce scénario sur un autre support (fanzine, site web, ou autre, destiné à la vente ou non), vous devez vous adresser directement à son auteur afin de l'en informer et d'obtenir son autorisation.

J'en Rêve Encore





Introduction

Mise en scène

Ce scénario est assez déroutant pour un scénario d'Agone car il n'y est aucunement question du Masque, de la Perfidie ou des démons, qui sont les adversaires habituels des Inspirés. Les joueurs seront ici confrontés à deux factions d'un même peuple et il est bien difficile de savoir où sont les coupables et les victimes. Si ils ne connaissent rien aux morganes, ce qui est souvent le cas, ils ne vont pas comprendre toutes les subtilités du scénario. La scène de la rencontre avec Similitude est donc capitale car elle vous permet de donner plus ou moins d'explications selon la pertinence de leurs questions et ce que vous désirez leur révéler.
L'ambiance de ce scénario est importante. Il faut mettre l'accent sur le décalage entre la foire animée et festive et le drame secret qui se noue dans l'ombre. L'un des bons moyens est de jouer sur la musique : alterner les musiques de fête et les musiques inquiétantes.

Inspirations

Les secrets des morganes, bien évidemment, mais également une chanson de De Palmas, le château de Highlander (Eilean Donan Castle) et les lacs écossais.

Ce scénario est basé sur certain des secrets des morganes et du Pays sans Teint. Il est donc nécessaire de connaître les suppléments « **les Automnins** » et, surtout, « **Le Violon de l'Automne** » pour pouvoir comprendre l'intrigue.

Synopsis

Eilean

La morgane qui s'est sacrifiée pour sauvée **Morkanelle** (voir le Violon de l'Automne page 131) avait une soeur, une autre morgane, **Eilean**. Les deux étaient jumelles et très proches l'une de l'autre. La morgane qui a choisi de se sacrifier l'a fait en sachant qu'une partie d'elle-même survivra à travers sa soeur, mais celle-ci ne l'a jamais véritablement accepté. Pour autant, elle est toujours au service de sa reine et l'aide dans sa lutte contre la duchesse **Similitude**. Cependant, elle est restée dans l'Harmonde et n'est pas passée dans le Pays sans Teint. Très affectée par le sacrifice de sa sœur jumelle, elle ne supporte plus de se voir dans un miroir, imaginant à chaque fois se retrouver face à sa sœur...

Morkanelle



La reine des morganes, quant à elle, s'est réfugiée avec sa petite armée de tordus dans une région du Pays sans Teint qui correspond à une région particulière de la République Mercenaire. Bien qu'il y pleuve assez régulièrement, le relief fait qu'a des kilomètres à la ronde, il n'y a pas de lacs ni de véritables points d'eau. Le reflet de cette région est donc particulièrement tordu et instable. Cependant, au milieu de cette lande vallonnée, faîte de collines herbeuses battues par les vents, se trouve un seul et unique lac, abrité du vent, à la surface lisse comme un miroir. Sur une île, le château d'un seigneur de la république se dresse, relié à la rive par un pont de pierre. Cet endroit, le domaine de la famille **Donan**, est donc parfaitement stable dans le Pays sans Teint. C'est le quartier général de **Morkanelle**.

La situation

Eilean a infiltré le château, charmant le seigneur, et passe aujourd'hui pour être sa fille adoptive. Elle a une emprise totale sur le vieux seigneur, **Connor Donan**, et est donc le véritable maître de ce domaine. Sa mission est simple, protégé à tout prix cet endroit pour que **Morkanelle** soit en sécurité de l'autre coté du miroir.
Cependant, **Morkanelle** a réussi à repérer ce refuge et prépare l'offensive. Elle a envoyé, à l'occasion de la foire annuelle qui se tient sur les bords du lac, un groupe de ses agents dans l'Harmonde qui ont pour mission d'y amener le plus de miroirs possibles. Ils se font passer pour des forains dont l'attraction est un gigantesque **Palais des Glaces**, un labyrinthe de miroirs et de verre, dans lequel on se perd, pour le plaisir. A cause de la présence de ces miroirs, le Pays sans Teint reprendra sa consistance et les troupes de **Morkanelle** pourront donner l'assaut. Evidemment, **Eilean** va tout faire pour empêcher ceci d'arriver.



L'entrée des Artistes

Ultime étape avant Donan

Les Inspirés vont à la foire de **Donan** pour une raison quelconque : récupérer un documents, un objet, rencontrer un envoyé du Conseil du Décan, prendre en charge un autre Inspiré, etc. Ils se sont arrêtés dans une auberge, il leur reste une journée de voyage avant d'atteindre leur destination, et ils font la connaissance alors d'une grande troupe de forains qui se rendent sur place. Leur attraction est assez originale : c'est un gigantesque **Palais des glaces** transportés dans deux grandes roulottes géantes (voir l'illustration dans le livre de base d'Agone page 153). Les forains profitent de cette étape pour organiser un petit spectacle dans l'auberge. Se présente alors à eux plusieurs membres de la troupe :

- **Irma**, la vieille voyante humaine, qui, sois disant, prédit l'avenir dans une sorte de cristal aux multiples facettes (image d'un cœur de morgane). Ces prévisions concernent surtout les affaires de cœur et sont souvent assez sombres.
- **Essan** et **Issan**, les deux Farfadets clowns acrobates.
- **Aïsha**, la danseuse Keshite, sois disant initiée par les danseuses au sept voiles.
- **Erod**, l'ogre briseur de chaînes, qui fait montre de sa force colossale.
- Le tout est présenté par **Caeronis**, le chef de la caravane, un homme assez corpulent et charismatique.

Si ils sympathisent, les forains proposent au Inspirés de faire la route du lendemain ensemble. Sinon, ils ne seront pas loin les uns des autres sur le chemin.

L'embuscade

Eilean, sous l'apparence d'un jeune homme, a engagé une petite compagnie de mercenaires pour attaquer les forains. Leur mission est simple : tuer tout le monde et brûler les caravanes de manière à ce qu'il ne reste pas de miroirs. On leur a bien précisé de ne pas les briser mais de les faire brûler pour les ternir.

Selon la position des Inspirés par rapport aux forains, il leur sera plus ou moins facile de les aider et de sauver leur précieux chargement. Soit ils les accompagnent et sont donc au cœur de l'attaque, soit ils sont un peu en arrière et arriveront alors que le combat est engagé. Les employés de la caravane défendent avec acharnement les roulottes et les artistes eux aussi participent : **Essan** et **Issan** se battent à deux, utilisant un style plein d'acrobaties (c'est le moment d'utiliser quelques-unes des bottes secrètes du codex farfadet), **Aïsha** utilise deux poignards et semble danser en se battant, **Erod** se bat avec ses mains entourées de chaînes et fracasse les os en hurlant, **Caeronis** se défend comme il peut à l'épée et **Irma** hurle des imprécations inutiles sur les assaillants, perché sur une roulotte, tout en leur lançant des accessoires de scène.

Dans tout les cas, l'aide des Inspirés fera pencher la balance en leur faveur car les mercenaires sont trop nombreux. La morgane n'est pas là, attendant le retour des mercenaires à **Donan**. Elle leur à dit de s'installer à la foire et qu'elle les re-contacteraient.

L'arrivée à Donan

Ils reprennent finalement la route, après avoir soigné les blessés, et la fin du trajet se passe sans encombres. Un Inspiré peut apercevoir, dans l'un des nombreux miroir qui orne la roulotte (ce qui n'est pas particulièrement discret, mais les forains refusent catégoriquement de les enlever, c'est leur identité ce **Palais des glaces** disent-ils et ils l'affichent bien haut) une silhouette qui semble le dépasser. Cependant, en se retournant pour voir à ses cotés, il se rend compte qu'il n'y a personne. Il semblerait que ce reflet n'ait été qu'une illusion...

En arrivant sur les bords du lac, la route suit la rive pendant quelques kilomètres pour aboutir au village de **Donan** où à lieu la foire. Un incident étrange cependant : La surface si tranquille du lac se trouble d'un seul coup, en un point bien précis à quelques mètres du bord. C'est comme si deux corps entremêlés, se battant juste sous la surface, la déformait. C'est assez étrange, comme un combat sous une nappe tendue, les corps ne pouvant traverser la surface du lac, piégés dans les profondeurs des eaux.

En fait, quelques éclaireurs de **Similitude** ont accompagné la caravane des miroirs, mais dans le Pays sans Teint, pour vérifier la présence de **Morkanelle** dans le reflet du château de **Donan**. L'un de ces éclaireurs est la silhouette aperçue dans le miroir un peu plus tôt. Le combat qui a lieu dans le Pays sans Teint et qui déforme ainsi la surface du lac est l'affrontement entre un éclaireur et l'un des gardes de **Morkanelle**.

Les forains, prétendent ne pas comprendre ce qu'il se passe. En fait, seuls **Irma, Erod, Issan, Essan, Aïsha** et **Caeronis** comprennent la situation mais les employés ne connaissent pas l'existence de leur mission secrète.

La foire de Donan

Ambiance

Le village est recroquevillé sur le bord du lac, à l'endroit où s'ouvre le pont menant au vieux château des **Donan**. C'est un village de pécheurs et d'éleveurs, d'ordinaire paisible. Mais, depuis quelques jours, l'agitation règne : La foire s'installe et commence le lendemain pour durer cinq jours. Cet évènement traditionnel attire une foule nombreuse et bigarrée qui s'est installé sur les bords du lac, avant le village. C'est une véritable ville de tentes et de chapiteaux et l'ambiance y est très festive : de nombreux vendeurs circulent dans la foule ou ont dressé un stand au petit bonheur, des musiciens jouent ci et là, des jongleurs, des montreurs d'ours, des cracheurs de feu exécutent leurs tours au milieu des badauds, des charlatans ventent les mérites de leurs élixirs dont la recette a été dérobée aux pixies. Dans des tentes mystérieuses, on vient pour connaître son avenir ou pour chercher un philtre aux pouvoirs étranges. Les tire-laines et autres voleurs s'enfuient poursuivis par une milice constituée des services de protection des forains et plus ou moins coordonnés par la compagnie de mercenaires de **Donan**. Quelques roulottes de couleur rouge abritent des prostituées, quelques troupes présentent des numéros d'accrobates, de dresseurs de fauves ou de la soi-disant magie. Il y a, de ci, de là, des rings improvisés et des combats sur lesquels on parie. On trouve aussi des combats de coqs, de chien, des parties de dés ou de carte, et quelques animations assez originales. Ainsi, on peut croiser **Velvet** et ses nombreux chats qui font des tours assez incroyables. C'est en fait un trafiquant de danseurs et ses félins sont dressés pour ramener vivants les fragiles créatures, qu'ils soient sauvages ou dérobés à un mage... On peut aussi rencontrer de vrais mages : il y a une troupe d'éclipsistes illusionnistes, les **Gris Conteurs**, qui fait un spectacle très impressionnant, redonnant vie à de grandes guerres passées, transportant les spectateurs dans des endroits exotiques à travers leurs illusions. Il y a également des tournois d'archerie, d'escrime, et d'arts (on peut s'inspirer du scénario du livre de base pour cette partie).

La foire attire évidemment beaucoup de badauds, des riches qui viennent chercher l'exaltation de se mêler (enfin, pas trop quand même) au bas peuple comme des pauvres qui viennent mendier, acheter un ou deux biens ou simplement se divertir.

La première disparition

Durant cette première journée, les forains se sont installés et ont construit le fantastique **Palais des Glaces**. C'est un énorme chapiteau hexagonal aux parois de miroir et de verre, permettant de voir à l'intérieur du labyrinthe les visiteurs perdus, rencontrant au détour d'un couloir, l'un ou l'autre des membres de la troupe qui lui joue un tour... L'ouverture est très attendue par tous les badauds de la foire mais, comme pour toutes les grosses manifestations, elle n'aura lieu que le lendemain de l'arrivée des Inspirés, à midi, lors de l'ouverture officielle de la foire.

La nuit précédant cette ouverture se passe sans encombre, les joueurs peuvent vaquer à leurs occupations ou simplement dormir. Le lendemain à midi, sur la grande place aménagée dans cette ville de tente, le seigneur du domaine, **Connor Donan**, déclare en personne l'ouverture de la foire qui durera cinq jours. Les inscriptions sont alors ouvertes pour les différents tournois officiels, les différents prix sont annoncés... Peut-être que les joueurs vont participer ? (encore une fois, voir le scénario du livre de base pour cette partie)

La première journée se passe sans réels problèmes, le **Palais des glaces** fait un tabac et tout le monde se presse vers ces corridors de verre et de miroir.

Le soir, la foire se poursuit jusque tard dans la nuit mais le **Palais des glaces** est fermé depuis la tombée de la nuit et les forains sont regroupés autour du feu, profitant d'un bon repas et se félicitant de cette journée passée.

Le lendemain, **Issan** est introuvable. **Essan** explique qu'il est insomniaque et qu'il est reparti dans la foire au beau milieu de la nuit. Il n'est pas rentré.

En réalité, c'est **Eilean** qui l'a charmé dans l'auberge du village et l'a attiré dans une roulotte de prostituée... pour finalement le tuer. Son corps sera retrouvé dans l'après midi, dans la roulotte, et on suspectera évidemment la prostituée qui a disparu. En fait, celle-ci a été enlevée par des mercenaires engagés par **Eilean** qui la garde dans les cachots du château. La morgane compte la tuer, faire retrouver son corps le lendemain, faire ainsi croire à une vengeance des forains et pouvoir les expulser pour non respect des lois.

Le soir, l'ambiance est plutôt morose parmi les forains alors qu'on a retrouvé le corps du farfadet et qu'on prépare son inhumation. **Caeronis** décide que le **Palais des glaces** sera fermé le lendemain en signe de deuil.

En secret, les agents des **sorcières-reflets** se réunissent et décident d'accélérer la mise en place du plan de la duchesse **Similitude**.

Miroirs dans la lande

Le deuxième jour de la foire

Alors que les Inspirés sont arrivés depuis trois jours et attendent toujours le rendez-vous qui les a amenés ici, le deuxième jour de la foire commence avec un **Palais des glaces** fermé. **Erod** et **Aïsha** sont discrètement partis très tôt, avant le lever du soleil, avec tout un chargement de miroirs sur une mule. Leur but est de positionner ses miroirs dans la nature, pour qu'ils reflètent le paysage et, petit à petit, rendent sa stabilité à la région dans le Pays sans Teint. Cependant, des espions d'**Eilean** surveillent le campement et les repèrent. Une petite troupe est envoyée pour les intercepter et le combat s'engage au niveau d'une zone rocailleuse. L'issue de la situation dépend entièrement des actions des joueurs.

- Si ils ont veillés, ou si ils ont repéré les agents d'**Eilean** qui les surveillent, ils peuvent se rendre compte du départ de l'ogre et de la danseuse. Ceux-ci refusent catégoriquement leur aide, leur annonçant qu'en hommage à leur ami disparu ils vont placer des miroirs dans la nature, un peu comme une œuvre d'art posthume. Ca paraîtra sûrement un peu bizarre mais bon. Si les joueurs les suivent, ils peuvent alors leur venir en aide et les sauver. Cependant, les deux forains refuseront obstinément de leur expliquer, prétextant qu'ils ne comprennent pas pourquoi ils sont attaqués et argumentant que c'était sûrement des brigands qui souhaitaient les détrousser. L'interrogatoire d'un éventuel mercenaire survivant permet d'entendre le même genre d'histoire qu'au moment de l'embuscade : ils ont été engagés par un jeune homme, à l'auberge du village de **Donan** et celui-ci ne leur a pas fixé d'autre rendez-vous, les payant par avance. Ils devaient mettre le feu aux miroirs pour les ternir.
- Si les PJs ne sont pas là, les deux forains sont tués, les mercenaires perdent quelques hommes qu'ils remmènent avec eux, et les miroirs sont brûlés. La colonne de fumée sera visible du village et inquiétera étrangement les forains... suivre les traces des mercenaires à partir du bûcher sera assez facile, et la piste mènera par un chemin détourné, jusqu'à la foire.

Les joueurs vont peut-être commencer à se poser des questions sur ces étranges phénomènes et sur les forains, mais ceux-ci ne disent absolument rien, jouant le rôle de victimes ne comprenant pas cet acharnement.
Dans la soirée, des gardes du château viennent voir les forains et leur annoncent que l'on a trouvé le corps de la prostituée, morte. Le seigneur est là et leur annonce qu'ils doivent partir. Les Inspirés vont peut-être prendre la défense des forains, argumentant que rien ne prouve qu'ils soient coupables. Le seigneur est troublé, ca ne se passe pas comme il s'y attendait, d'autant que de nombreux badauds sont venus et semblent prendre le parti des forains. Il décide alors, devant la pression populaire, de leur permettre de rester tant que l'enquête est en cours. Quelqu'un d'observateur peut se rendre compte qu'il semble être troublé, comme s'il ne contrôlait pas vraiment et ne pouvait prendre de décision.

Le troisième jour de la foire

Le lendemain, le **Palais des glaces** réouvre et les clients affluent. Les joueurs ont la journée pour enquêter mais il n'y a pas grand-chose à découvrir. L'accès au château est interdit (mais ils peuvent tenter de s'infiltrer, quoi que de jour...)
La nuit, **Irma** se rend dans le **Palais des glaces** pour gagner le centre du labyrinthe et essayer d'entrer en contact avec les **Sorcières-reflets**. Elle entre en particulier en relation avec **Similitude** qui a lancé une petite offensive sur le reflet du château. Cependant, cette nuit là, **Eilean** tente de détruire définitivement le **Palais des glaces** en y mettant le feu. Elle remarque l'entrée d'**Irma** dans le bâtiment et s'infiltre dans celui-ci, malgré sa répulsion, pour les miroirs, et erre à la recherche de la voyante. Si elle la trouve, une explication houleuse à lieu entre les morganes (**Similitude** et **Eilean**) et **Irma**. Elle finit par tout asperger d'un produit inflammable et par casser sa lanterne. Le feu gagne rapidement tout le labyrinthe alors qu'une course poursuite s'engage, tout le monde courant entre les miroirs et le verre, les flammes et leurs reflets, et les images fugitives du combat qui a lieu dans le Pays sans Teint. Tout ou partie des forains peut mourir dans l'incendie.

La crypte du chateau

La morgane réussit à s'enfuir, ne serais-ce qu'en utilisant l'Antélumie, et se réfugie dans le château. Les Joueurs peuvent s'introduire dans le château et découvrir, dans la crypte la morgane qui se suicide avec un fragment de miroir, la deuxième moitié de celui qui fut planté dans le cœur de sa sœur.
En regardant dans le miroir, on peut voir **Morkanelle** en train de pleurer sur le cadavre du reflet d'**Eilean**.
Elle ne laisse derrière elle qu'un texte incomplet, un poème maladroit en souvenir de sa sœur...

Agone

L’enfant de Ténèbre

Le Drame…

Sérénia était une enfant magnifique, avec ses très longs cheveux blonds tombants jusqu’aux fesses et ses yeux d’un noir de jais. Mais Sérénia avait grandi dans les bas-fonds de la cité d’Abyme, vivant comme une recluse, et subsistant de l’aumône du jour. Puis vint Hoctarios, sorti directement de l’ombre de la belle. Il lui promit de l’arracher à sa misère, et lui enseigna les arts de la Démonologie. Très vite, Sérénia se releva, et bientôt elle eut un toit pour s’abriter. Elle se révéla aux yeux d’Hoctarios comme une formidable élève.

Il advint donc ce qui devait advenir, Hoctarios tomba amoureux de la jeune ténébreuse. Mais sa mission n’était pas finie, et craignant le courroux tout puissant de ses maîtres, il se résolut à l’aimer en secret. Au fil des mois et des années, Sérénia devint de plus en plus puissante, elle passait les différents cercles avec une facilité déconcertante. Hoctarios était maintenant délaissé par la belle démoniste, et son chagrin était encore plus grand. Un jour, Sérénia demanda conseil à Hoctarios. Elle voulait un enfant, mais trouvait que les mortels étaient bien trop faibles comparés aux créatures qu’elle cotoyait maintenant presque quotidiennement. Le petit diablotin voyant là une occasion inespérée, se mit à élaborer un plan comme seul les diablotins savent le faire. Il lui dit qu’effectivement il était possible qu’une humaine puisse s’accoupler avec un démon. Ce qui en résulte est appelé un Demi-démon. Il dit aussi à sa bien-aimée que peu de démons acceptent le marché car rares son ceux qui acceptent de souiller leur semence et d’avoir un rejeton bâtard. Mais il y avait tout de même une solution. Il savait que la belle était sûrement l’une des plus prometteuses démoniste de tout l’Harmonde, et que son existence n’était pas passée inaperçue aux yeux de démons très puissants tels les Obsidiens, et peut-être même de un ou deux Hauts-Diables.

L

e but du diablotin était donc de faire gravir de manière encore plus fulgurante la belle Sérénia dans les échelons de la Ténèbre jusqu'au grade d'Advocatus Diabolis. Ainsi donc, durant des années, Hoctarios le diablotin, s'évertua dans l'Ombre à faciliter la monté de son amoureuse, faisant sans cesse des allers et retours entre les Abysses et Abyme. Au final Hoctarios devint une personnalité des abysses. Tout le monde le connaissait et il connaissait tout le monde car il était le mentor de la plus grande invocatrice de démons qu'Abyme n'ait jamais connus.

S

érénia passa le cinquième cercle et devint Advocatus Diabolis. Elle alla voir Hoctarios et lui demanda conseil pour trouver dès maintenant le père de son futur enfant. Hoctarios, qui avait durant toutes ces années mûris son plan lui donna le nom d'un Obsidien : Tyngaharoth. Il se trouvait que ce démon, pour une obscure raison connue seul de lui et d'Hoctarios, avait une dette envers notre petit diablotin sournois. Le malin lui demanda alors de la payer. La connivence que passera Tyngaharoth avec Sérénia sera la suivante : En échange de sa semence, la belle devra aimer Hoctarios comme un amant. L'Obsidien accepta, et Sérénia l'invoqua. Le plan d'Hoctarios était parfait. C'était sans compter sur cette douce alchimie sans frontière qui se créer parfois entre deux êtres. La Belle et la Bête tombèrent éperdument amoureux. Après que Tyngaharoth eut révélé toute l'histoire à Sérénia, ils décidèrent tous deux de partir, et de se cacher aux yeux de l'Harmonde et des Abysses. Ils se rendirent dans les cornes.

H

octarios, fou de rage alla rapporter aux Hauts-Diables que Tyngaharoth et Sérénia n'avaient pas respecté les règles de la conjuration, et avait passé outre les connivences. En effet Tyngaharoth et Sérénia couchèrent ensemble, mais ensuite, ils partirent ensuite, et Hoctarios ne devint pas l'amant de Sérénia. Demandant réparation, Hoctarios en profita pour ne pas révéler ses propres plans.

A

ujourd'hui, quinze ans après, Hoctarios a retrouvé les deux fugitifs, et les Hauts-diables ont engagé un ancien inspiré maintenant Ténébreux, afin de retrouver, et tuer les deux amants. Cet homme ou plutôt cette femme, se nomme Reïka Shanaïl, et Hoctarios l'accompagne, avec un autre démon. Le Trio a décidé d'engager un groupe d'inspiré afin d'accomplir la besogne. Ils feront ainsi d'une pierre deux coups, car il y de fortes chances qu'ils y laissent leur vie ou qu'ils deviennent des Ténébreux.

Les dés sont jetés, les mains du destin tiennent maintenant les fils de l'existence, qui peut dire comment va finir ce Drame… Eminence Grise, vous avez la réponse.

Synopsis…

Ce Drame Démarre dans la capitale des Provinces Liturgiques : Neuvêne. La compagnie des inspirés réside dans l'auberge de la sainte épée. Les saisonins, ont un laisser passer afin de circuler librement dans la ville, mais ce font souvent contrôler. Une envoyée d'Hoctarios va venir voir les personnages en leur confiant une mission : une démoniste et un Démon très dangereux résident dans les cornes non loin de la ville. Les autorités craignent une invasion et veulent envoyer les personnages pour les éliminer. Les personnages se rendront donc dans les cornes, et après un voyage de quelques jours retrouvent Sérénia et Tyngaharoth. Les personnages vont engager le combat. En plein milieu du combat, alors que Sérénia est à terre, blessée, une créature mi-homme, mi-démon fera éruption. C'est Lorak, le fils de Tyngaharoth et de Sérénia. Les personnages comprendront à ce moment que ce ne sont que des fugitifs qui cherchent à vivre leur amour dans l'isolement. Deux options s'offriront alors aux personnages : Soit mener à bien leur contrat, soit aider cette malheureuse famille.

S'ils décident d'honorer leur contrat : Le combat va être rude, et les inspirés ne s'en sortiront pas indemnes. Sur le chemin du retour, ils seront fait prisonniers par une bande de Démons qui les conduiront jusqu'à abyme. Là ils s'apercevront que l'on s'est jouer d'eux, et qu'ils ont travaillé pour le compte de l'Ombre. S'en suivra une folle course vengeresse contre Hoctarios.

S'ils décident d'aider Sérénia, Tyngaharoth et Lorak, les personnages devront se rendre à abyme afin de découvrir Hoctarios, et de prouver sa culpabilité afin que la petite famille démoniaque puisse vivre tranquillement.

Au final, que les inspirés aient suivi une voie ou l'autre, et peu importe de la manière qu'ils mènent leur enquête ou leur vengeance, les personnages auront touché de prés la Ténèbre. Peut-être certain l'auront embrassé d'autre l'auront repoussée, mais tous au moins connaîtront d'avantage leur Ennemi.

Acte Premier : Neuvêne…

L

e ciel est bas et la pluie tombe. Tout est détrempé. Il règne dehors un froid intense, et c'est une période de l'année ou les mendiants morts s'entassent dans les rues. Ha, qu'il fait bon siroter une bière au coin d'un feu de cheminée, bavardant ça et là de longs voyages passés. Certains nettoient leurs armes, d'autre réparent leurs armures, enfin quelques-un cuvent leur vin dans un coin. On peut sentir ça et là, des effluves de sanglier et de tabac brun. Tout ceci sans compter le plaisir d'écouter la pluie tomber et l'orage gronder lorsque l'on est à l'abri… Une porte qui s'ouvre et c'est le courant d'air qui perturbe tant de tranquillité. C'est le vent qui fait vaciller le feu et éteint les bougies. C'est la pluie qui s'engouffre dans la pièce et qui apporte son lot d'humidité.

U

ne femme à la beauté éblouissante, entourée des deux gardes en grandes pompes viennent de rentrer. Tous les regards sont bloqués sur son visage. Elle s'avance vers la table des inspirés :

« Au nom de Saint Neuvêne je vous présente tout mon respect, mon nom est Dame Alice de la Rosebrune. Je viens vous parler au nom des autorités de Neuvêne. La requête est des plus importantes. Etes vous près à l'entendre ? Bien entendu, vous serez grassement récompensés. Récemment, des éclaireurs nous ont rapporté le fait qu'une Démoniste très puissante accompagnée de démons non moins puissants résident dans les cornes prés de la grande muraille. Nous craignons qu'elle ne forme une armée de démons qui assiègeront nos murailles. Le gros des troupes étant partis en croisade, nous ne pouvons nous permettre d'envoyer des soldats qui eux échoueront. Si vous acceptez, vous devrez vous rendre là-bas, et détruire cette Démone. Elle se nomme Sérénia. Réfléchissez, un messager viendra prendre votre réponse demain aux premières lueurs du jour ».

Dame Alice de la rosebrune ne répondra à aucune question dont la réponse ne soit pas contenue dans son discours. Elle se retirera tout de suite après, suivie de ses deux molosses.

Si les personnages décident de se renseigner sur Dame Alice, ils pourront apprendre que c'est une grande personne de la ville. Elle est généralement sur des affaires de politique ou de relation entre royaumes. Le fait que ce soit elle qui soit venue voir les inspirés peut paraître bizarre au premier abord, mais il faut savoir que c'est un honneur à Neuvêne de traiter avec cette personne, et c'est généralement elle aussi qui reçoit les invités de marque. Faite comprendre à vos inspirés qu'ils sont d'une grande importance pour Neuvêne, et que c'est le gouvernement qui vient leur lécher les bottes en envoyant dame Alice de la Rosebrune.
Pour ce qui est de Sérénia la démoniste, en réussissant un jet d'INT + Histoire & Légendes diff. 20, ils sauront que ce fut autrefois la plus puissante conjuratrice de démons qui ait existé. Elle aurait subitement disparue un jour. Les rumeurs les plus folles disent qu'elle serait devenue un Haut-Diable, d'autres qu'elle serait en train de lever une armée d'Obsidien…

En vérité… (réservé à l'EG).

Dame Alice de la Rosebrune existe réellement, mais elle à été assassiné récemment en grand secret par des envoyés d'Hoctarios et de Reïka Shanaïl. C'est une Dryade, aidée de l'Art de la Cyse pervertis de reïka, qui à pris sa place. Toute sa garde rapprochée est constituée de Draconiens ayant pris forme humaine. Après cette affaire, l'Ombre compte bien garder ces agents en poste, cela pourra appuyer une future et probable attaque des abysses vers Neuvêne.

Le lendemain matin, un messager arrivera, comme prévus au petit matin afin de prendre la réponse des Inspirés qui, gageons le diront oui. Or donc notre messager, nommé Galartus, emmène les personnages vers un petit fortin à la sortie de la ville. Là, Dame Alice de la Rosebrune les attend, toujours avec son escorte. Ils y trouveront aussi des montures, chariots, et autres nécessaires de voyage, nourriture comprise. Le sergent du fortin viendra à leur encontre et leur souhaitera la bienvenue, en leur disant que tout ce matériel est à leur disposition s'il le désire. Les inspirés reçoivent alors une carte d'une partie des Cornes. Leur itinéraire, y est inscrit. Après quelques au revoir et autres bonne chance, la compagnie quitte Neuvêne en direction du Mur de la Foi.

Acte II : Les Cornes…

N

euvêne dans le lointain s'efface, tandis que devant, petit à petit, la route se dessine, tortueuse. Le temps n'a guère changé. Le ciel est bas, et les nuages d'un gris foncé. Une fine pluie incessante tombe et ruisselle sur les pavés. De temps en temps on peut apercevoir des convois de soldat sur les routes, partant vers un massacre certain. La plus part d'entre eux n'ont pas encore quinze ans. Et puis une chaumière, puis deux, enfin un village que l'on traverse, morne tel un cimetière. La nuit tout est trempé, et le jour, les vêtements n'ont pas le temps de sécher. La nourriture pourris vite, et on ne s'étonne plus de voir tant de mendiants, morts sur le bord des routes. Et c'est comme cela des jours durant. Jusqu'à ce que se profile à l'horizon une immense barrière plus que majestueuse parsemée çà et là des tours guerrières.

Les inspirés viennent d'arriver devant le Mur de la Foi. Ils n'auront pas de mal à trouver une auberge ou une taverne qui les accueillera, d'ailleurs, leur ordre de mission leur donne droit à une nuit de repos dans l'un de ces établissements (à leur convenance). Les personnages pourront s'étonner de voir si peu de soldat en poste. La réponse est simple, et il suffira de poser la question à n'importe qui : la plus part des hommes sont partis en croisade purificatrice aux confins des cornes. A propos de Sérénia, les personnages n'apprendront pas grand chose, si ce n'est rien. Quelques personnes ont bien entendu cette histoire, mais ils n'en savent pas plus long.

La nuit à l'auberge sera bien agréable comparée au voyage qu'ils viennent de faire. Les personnages pourront en profiter pour manger convenablement et faire sécher leurs affaires.

Le lendemain, en présentant leur ordre de mission, les portes de la Grande Muraille s'ouvriront un court instant afin de les laisser passer.

Voilà donc la compagnie dans les Cornes. Ce qui s'offre à leurs yeux n'est que mort et désolation. C'est le spectacle le plus affligeant qui leur ait été donné de voir. Ils devront faire un jet de volonté. Chaque inspiré qui échoue gagne 2 points de Ténèbres à la vue de ces tas de cadavres, et de ces terres brûlées. Et dire que ce sont les Muses qui ont créé un tel endroit…

La carte qu'ont les inspirés est relativement claire et précise, et ils n'auront pas de mal à se guider dans ce « no man's land ».

Vous pouvez en profiter pour organiser une rencontre déplaisante afin de commencer à donner un rythme un peu plus soutenu à l'aventure. Utilisez n'importe quelle créature du bestiaire qui vous semble appropriée. Si vous ne possédez pas ce supplément utilisez les caractéristiques des goules fournies en annexe de ce scénario (mettez-en autant qu'il y a de personnages, ils devront facilement en venir à bout). La ou les créatures n'ont rien sur elles, et était tout simplement en train de rechercher sa nourriture.

Au bout de quelques jours, les inspirés arrivent au terme de leur périple. Ils sont maintenant sur une crête rocheuse surplombant un cirque de colline. En contre-bas, ils peuvent apercevoir une sorte de chemin qui descend, un cours d'eau semblant sortir de la roche. Le chemin semble mener tout droit vers une sorte de cavité rocheuse dans la paroi juste à côté de la source d'eau. Il n'y a pas âme qui vive. Lorsque les personnages arrivent devant la cavité, ils peuvent alors se rendre compte que c'est une véritable grotte, est qu'au vu de tous les outils et aménagement présents dehors, elle est habitée par une créature pensante. Ils ne se sont pas trompés d'endroit.

L'intérieur de la grotte est sombre et mal éclairée. Les personnages ne voient pas à deux mètres devant eux, et ils devront redoubler d'effort. Allumer une torche dévoilera très vite leur présence. Si les personnages décident de rester discret, faites faire aux joueurs un jet d'AGI + discrétion diff. 10. Si le jet est réussi, ils prendront Tyngaharoth et son fils Lorak par surprise, et bénéficieront d'une action gratuite en début de combat ou bien pourront échafauder un plan connaissant la géométrie des lieux. Sinon, se sera un face à face. S'ils ont allumé des torches, ils devront faire un jet de PER + vigilance diff. 20 pour ne pas être surpris par les deux êtres.

Le combat va se dérouler comme suit :

- Les deux premiers rounds, Tyngaharoth et Lorak vont se battre afin de défendre leur bien contre ces aventuriers impétueux.
- Au troisième round, Sérénia va arriver, attirée par le bruit du combat par une galerie annexe.
- Du quatrième au cinquième round, la petite famille démoniaque va se défendre contre les intrus. Sérénia va utiliser ses pouvoirs.
- Au septième round, débrouillez-vous pour que Tyngaharoth soit mis à terre avec une vilaine blessure.

Lorsque Tyngaharoth sera par-terre, Lorak son fils se jettera sur lui en criant *« NON, PERE ! »*. Sérénia cessera alors le combat en se reculant et s'écrira : « Je ne sais pourquoi vous avez fait tout ce chemin pour venir nous détruire, mais sachez que nous n'avons rien. Nul doute qu'une discussion pour le moins intéressante va s'en suivre. Je vous laisse en prendre le contrôle, mais lorsque Sérénia saura pourquoi les Pjs sont là, elle essaiera tout naturellement de les convaincre de ne pas faire cela. Les personnages ont à ce moment le choix de leur destinée. Soit ils font les Bœufs, soit ils réfléchissent.

S'ils font les bœufs : Le combat reprendra son cour, et gageons que les personnages vaincront. Ils

pourront alors détrousser la caverne où il n'y a pas grand chose, et revenir avec les têtes.

S'ils réfléchissent : Sérénia soignera alors Tyngaharoth avec des onguents que ne connaissent pas les inspirés, et leur raconte son histoire. Après quoi elle gardera un long silence sans bouger, et ne répondra à aucune question. Lorak explique aux inspiré que Sérénia sa mère demeure souvent dans cet état, elle à perdue une grande partie de sa puissance et serait bien incapable d'invoquer aujourd'hui le moindre diablotin. Or donc nos personnages découvriront qu'ils se sont fait rouler quand Sérénia leur apprendra que c'est très certainement Hoctarios qui à tout manigancer, et qu'eux, les inspirés travaillaient depuis pour l'Ombre (gain de 1D10-4 points de Ténèbres, min 1). Gageons que la compagnie voudra se venger. Lorak leur dit que l'endroit où ils auront le plus de chances de trouver ce maudit diablotin c'est Abyme, à peine une semaine de route d'ici.

Pour la Gloire des Muses, tremble Abyme car nous voilà !

Acte III : Abyme…

S'ils ont réfléchi…

Note à l'EG : Il est conseillé de ne pas trop alourdir le scénario en organisant une ou plusieurs rencontre sur la route d'Abyme. Vous pouvez le faire si vous en avez envie, mais surtout si vos joueurs en ont envie, l'aventure commençant réellement lorsqu'ils arriveront à Abyme.
Qui plus est Lorak les a suivis en secret, et interviendra le moment voulus dans le scénario.

A

byme… la cité des ombres à portée du regard. La route longe le fleuve Fluant, ce large cours d'eau qui vient traverser la ville, et bientôt, on peut distinctement apercevoir les trois cercles distincts qui composent la ville. Tout en haut dans un scintillement extraordinaire se tient le palais d'acier côtoyé par celui des gros. Plus on descend vers les bords de la cité, plus les architectures semblent modernes. Aujourd'hui le ciel semble plus dégagé, sans que toutefois le soleil ne puisse percer cette voûte nuageuse persistante depuis Neuvêne. Les portes de la ville sont grandes ouvertes, et nombre de marchands attendent leur tour pour y pénétrer.

Trouver Hoctarios…

Les personnages auront plusieurs manières de trouver Hoctarios…

L

e quartier de l'Aigue-Marine : S'il est un quartier qui a, semble-t-il toujours existé dans la ville, c'est celui-ci, né du besoin des gens de la bonne société abymoise de se réunir. Quartier à vocation entièrement résidentielle, l'Aigue-Marine est l'un des plus riches et des plus somptueux espaces de la ville. Les allées y sont larges

et bien entretenues. Les vastes demeures des riches marchands côtoient les hôtels particuliers des plus fortunés, qui peuvent s'étendre sur plusieurs pâtés de maisons. Ces demeures sont souvent de véritables œuvres d'art, ornées de bas reliefs de marbre, possédant de vastes jardins et cours intérieures. L'intérieur est, de même, riche et ostentatoire à l'excès : quand on réside dans le quartier de l'Aigue-Marine, c'est que l'on est riche et que l'on aime le faire savoir.

« Abyme, supplément d'Agone p.22 »

Il faut savoir que sous son apparente respectabilité, ce quartier abrite nombre de démons, de damnés et d'Advocatus-Diabolis. Ceci est un fait connus de la plus part des habitants d'abyme, mais les notables de l'Aigue-Marine ne l'avoueront jamais, et continueront de fermer les yeux. C'est donc dans ce quartier que les personnages auront le plus de chance d'avoir des informations sur Hoctarios. La personne en charge du Quartier, le bourgmestre, est Eliot Emelveil. Les personnages pourront demander à le voir, mais ce ne sera pas facile. Faites les patienter pendant un ou deux jours histoire qu'ils cherchent un peu ailleurs. D'autres personnes peuvent savoir des choses, comme les Advocatus-Diabolis. Plusieurs d'entre eux ont déjà entendu parler d'Hoctarios, quelques-uns l'ont déjà vu traîner dans le quartier, mais un seulement le connaît vraiment. C'est Henris Darogas. Mais il ne dira pas ce qu'il sait aux personnages. Enfin d'autres personnes comme de petits conjurateurs pourront en avoir déjà entendu parler, mais ne seront pas d'un grand secours aux inspirés.

Eliot Emelveil : C'est un grand personnage, autant par la stature que par le statut social. Il est le Bourgmestre de l'Aigue-Marine, élu par tous les habitants du quartier.(Il faut dire qu'à chaque élection c'est un Emelveil qui est élu. Ce n'est maintenant plus qu'une formalité). Il connaît très bien Hoctarios qui vient lui rendre souvent visite pour des affaires de partages de bien qu'une personne lui devait. Emelveil n'aime pas Hoctarios, et sa façon de lécher les bottes, mais il est une personnalité importante ici et plus bas, et au vus de ses fréquentations, il vaut mieux être son ami que son ennemi. Si les personnages interrogent Eliot sur ce petit diablotin, Eliot leur dira tout ce qu'il sait. C'est à dire qu'il le voit souvent, qu'il passe le plus clair de son temps dans les Abysses, et qu'il l'à récemment vu à plusieurs reprises avec un Obsidien. Mais il ne sait pas ce qu'ils font ensemble. Toujours est-il que Hoctarios, d'après les dires d'Eliot semble apprécier la bonne compagnie, et passe souvent du temps aux Maisons du Chapelet, dans le quartier des Vices.

Henris Darogas : Cet individu à l'allure malsaine doit avoir dans les cinquante ans, et porte une lourde barbe blonde. Il possède une longue chevelure brune qui entre en contraste avec sa barbe. Toujours vêtu de noir, ses vêtements n'en sont pas moins somptueux. Il garde toujours un livre sous le bras et s'exprime invariablement avec une voix douce et mélancolique. Sa venue s'accompagne toujours d'une légère odeur de tabac. C'est l'un des plus grand Advocatus-Diabolis de la ville, et est visité par de nombreux conjurateurs. Lui et Hoctarios se connaissent bien car le diablotin lui arrange bien ses connivences avec les démons, et Henris le lui rend bien. Ils sont donc complice. Darogas ne niera pas connaître Hoctarios. Il ne niera même pas savoir où il se trouve, mais ne dira rien aux inspirés. Après leur entrevue, l'homme préviendra Hoctarios de la présence des

inspirés. La nuit qui suivra, trois démons essaieront de les éliminer (voir leurs caractéristiques en annexes).

Le Quartier des Vices : Ce quartier fortement hétérogène est le lieu de rassemblement des maisons closes, des prostituées et des courtisanes. Mais on y trouve aussi la majorité des médecins de la ville et la quasi-totalité des herboristes. A l'image de cette population contrastée, l'architecture est très diversifiée. A côté des ruelles étroites, presque secrètes où se tiennes les boutiques des herboristes, se trouvent les cabinets médicaux, dans des maisons de pierres très ordinaires, qui marquent encore plus l'originalité des maisons de passe, dans lesquelles se retrouves toutes les fantaisies architecturales imaginables.

Les maisons closes : Certaines maisons, prestigieuses, prennent l'allure de petits châteaux. D'autres, employant entre-autres des sirènes, sont constituées de cavernes souterraines richement ornées, parfois traversées par des canaux ou des lacs souterrains. Enfin, certains hôtels sont installés en hauts de tours permettant d'avoir une vue panoramique sur la ville, au premier rang desquels se trouves les Maisons du Chapelet. Il s'agit de plusieurs tours datant de la flamboyance, installées sur un archipel au milieu de canaux, ornées de grands vitraux colorés, dans lesquelles se pratique le réveil des pétrifiées, qui permet à de riches abymois d'avoir des liaisons avec de merveilleuses courtisanes de la flamboyance, réduites le reste du temps à l'état de statues.

C'est dans ces maisons de passe, que les personnages pourront trouver le plus d'information sur Hoctarios. Il vient régulièrement accompagné depuis peu par Darimsharak, son ami et partenaire démon. Lorsque les personnages entreront dans l'établissement, une servante à moitié dévêtue viendra les accoster, et les emmènera tout en caresses vers un comptoir où les attendent d'autres jeune femme aux atours saisissants. Elles demanderont alors aux inspirés quel genre de prestation ils désirent. Libre à eux, mais les prix sont prohibitif. C'est de l'ordre de 300 Po la passe ! S'il demandent si Hoctarios est là, on leur dira qu'elle n'ont pas le droit de révéler l'identité des clients qui viennent ici. A ce moment, une grosse femme passera prés d'eux. C'est Faria, la gérante. En entendant cela, elle demandera aux personnage sur un ton surpris s'il connaissent Hoctarios. Elle les fera alors venir dans son bureau. Elle discutera alors avec les inspirés et leur dira que les amis d'Hoctarios seront toujours les bienvenus ici, et qu'elle est prête à leur offrir une passe avec la prostituée de leur choix, en échange de quoi, les personnages devront parler de son établissement au cour de leur voyage. Elle est sûre que des amis d'Hoctarios doivent connaître des personnages riches et influentes qui seront susceptibles de venir laisser un pu de leur argent ici. En effet dit-elle, le chiffre d'affaire décroît.

Pour ceux qui acceptent, il passeront un doux moment de bonheur, mais au moment de l'orgasme, la fille sortira une dague empoisonnée et essayera d'assassiner son partenaire (voir les caractéristiques des morganes du Chapelet en annexes).

Pour ceux qui refusent, ils attendront forcément dehors. Les Maisons n'ouvrant que le soir, il sera forcément tard, et il n'y aura personne sur le parvis mis à part eux. Un nombre d'assassin égal aux personnages présent ici les attaqueront en vêtements noirs, et armés d'épées courtes empoisonnées.

Après cela, les personnages chercheront sûrement à retrouver Faria afin de

lui dire deux mots, mais celle-ci est introuvable. Ils pourront par contre retrouver le registre des clients. Dans celui-ci, en cherchant bien, les inspirés pourront retrouver le nom d'Hoctarios, celui-ci est venus la veille, accompagné d'un certain Darimsharak. Hoctarios n'est pas là ce soir. Cependant, les personnages, après investigation, pourront retrouver Darimsharak. Il est venus seul ce soir, et il est encore là. A côté de son nom se trouve la chambre dans laquelle il se trouve.

Lorsque les inspirés débouleront dans la pièce, ils découvriront un énorme Obsidien sur une pauvre prostituée pleurant de douleur. Il se relèvera avec une rapidité extrême, et comprendra de suite qui il sont et ce qu'ils viennent faire ici. Le démon fera apparaître alors dans sa main droite une gigantesque épée à deux mains et chargera les personnages (voir les caractéristiques de Darimsharak en annexes). Le combat qui va s'en suivre se poursuivra jusqu'à la mort des inspirés, ou jusqu'au dernier souffle du démon. Lorsque celui-ci sera à terre, les personnages seront alors en position de domination, et pourront le questionner. Ceci dit, il n'est pas facile de sortir des aveux de la bouche d'un démon, même par la torture, et rien n'y fera. La seule chose qui pourra le faire parler, sera de le menacer de le priver de ses parties génitales. Là, il dira ou se trouve Hoctarios, dans les Abymes, sûrement sur le marché d'Outrerive…

S'ils ont fait les bœufs…

Alors qu'ils sont sur le chemin du retour, les personnages sont pris en embuscade par une dizaine de démons, qui ne les tueront pas, mais qui les feront prisonniers. Il seront ensuite endormis pour être emmenés dans les souterrains de la demeure de Henris Darogas, et torturés un peu. Le vieil homme viendra leur rendre visite dans leur prison, accompagné d'Hoctarios. Celui-ci les narguera, et leur dira que de toute façon ils ont beau crier et psalmodier, ils ne sont maintenant plus que de la pâtée pour Obsidien. Il faudra que les personnages trouvent un moyen de s'échapper (laissez libre cour à votre imagination. Vous pouvez imaginer un vieux démon à la retraite en guise de gardien…). Après leur échappée, les personnage devront encore avoir affaire à Henris Darogas et à sa compagne, un Obsidien femelle. Après quoi, les personnages auront très certainement un lourd grief envers Hoctarios, et voudront le retrouver pour lui faire mordre la poussière (le scénario peut reprendre comme écrit plus haut). Si les personnages à ce stade du scénario décident de quitter Abyme et de retourner à Neuvêne pour toucher la récompense, alors c'est que soit vos joueurs sont idiots, soit ils ont pas envie de faire le scénario. Mais toutefois si cela venait à se faire, vous pouvez toujours jouer sur le fait que dame Alice de la Rosebrune est une Morgane, et ses gardes du corps des Draconiens. Les inspirés pourraient mettre à jours leur espionnage, et comprendre qu'ils sont manipulés depuis le début. Si après cela il ne veulent toujours pas retourner à Abyme, laissez tomber et allez boire un coup à la buvette…

En vérité… (réservé à l'EG)

Henris Darogas collabore donc avec Hoctarios. La gérante des Maison du Chapelet se nomme Faria… Faria Darogas. C'est la petite sœur d'Henris, et aussi une amie intime d'Hoctarios car celui-ci lui envoie beaucoup de conjurateurs et de démons. Hors donc, certaines de ses prostituées sont aussi employée par Faria afin de réduire au silence

quelques clients qui parleraient trop. Ce sont les Assassins du Chapelet. En enlevant leur masque, on peut reconnaître les prostituées de la maison de passe. De plus, les personnages sont suivis depuis le début par Lorak, qui va faire venir un Passeur Noir pour emmener les personnages vers les Abysses. Il reste caché, et ne peut être détecté.

Acte IV : Outrerive…

Les nuits à Abyme sont froides, et quelques quartiers exhalent une odeur de mort. On peut entendre le léger clapotis du fleuve juste à côté, et le bruit d'un rat qui couine prés d'une bouche d'égout. Puis une silhouette se dessine sur la surface du fleuve, debout sur une gondole, et vêtue d'une immense cape noire. C'est un Passeur Noir. L'un de ces êtres qui n'apparaissent qu'à certaines personnes afin de les emmener vers Outrerive dans les Abysses.

Les personnages sont subjugués par la prestance du Passeur Noir qui leur demande d'une voix d'un grand calme de monter à bord. Les personnages ne peuvent pas refuser (jet de VOL diff 40) si toutefois l'un d'eux désire résister et y parvient, il mourra dans la nuit et vomissant ses viscères. En ce qui concerne le voyage, les personnage s'enfonceront progressivement dans une brume très dense, et lorsqu'ils en ressortiront, ils seront arrivés sur l'Outrerive. Là, un port les attend, avec nombres de démons s'affairant ça et là en une parodie de vie humaine. Lorsque les personnages descendrons de la barque, un Opalin viendra les accostés et leur disant qu'il est leur guide au travers des abysses, et qu'ils peuvent lui poser toutes les questions qu'ils désirent, il y répondra dans la mesure de ses connaissances. Il se nomme Doraytoroth.

Ce qu'il sait :

- Il y a très peut de mortels dans les Abysses en ce moment.
- Il connaît Hoctarios, il ne l'aime pas du tout.
- Hoctarios traîne souvent prés du marché des abysses dans l'auberge de la Succube, ou alors à la salle métallique.
- La salle métallique représente la cour démoniaque, tous les Hauts Diables y sièges. De nombreuses intrigues se noues et se dénoue là bas.
- Le marché des Abysse est le lieu où l'on peut trouver les meilleures encres de conjuration dans tout l'Harmonde.
- Il a vus traîner Hoctarios avec une mortelle. Même les démons se prosternent sur son passage, mais il ne connaît pas son nom. Il sait aussi qu'elle peut entrer librement dans la salle circulaire.

Après ce questionnement, les personnages demanderont sûrement à Daraytoroth de les mener au marché des abysses. Si les personnages veulent aller d'abord à la salle circulaire, dite leur que le marché des Abysses est sur leur chemin et qu'il serait plus judicieux de s'y arrêter. L'Opalin les mènera donc jusqu'au marché des Abysses. Ici, des centaines de démons vont et viennent entre des étalages où se vendent de nombreuses encres, et d'autres objets étranges. Les personnages se rendront donc dans l'auberge de la succube. A leur entrée, toute l'assemblée, composée exclusivement de démon cessera de parler pour se retourner vers les personnages. L'aubergiste, un démon du cercle IV nommé Vorth demande aux personnages d'un ton accusateur ce qu'il

veulent. **A ce stade de l'aventure, les personnages ne sont pas loin de trouver Hoctarios qui est dans cette auberge en train de discuter avec deux Opalins. Insistez bien sur l'ambiance pesante qu'il règne ici, dites leur qu'il y a plusieurs diablotins ici, mais pas de mortelles.** Lorsque les personnages commencent à poser des questions sur Hoctarios, quatre Safrans se lèveront, et attaqueront les personnages sans sommation. Pendant ce temps, Hoctarios s'échappera. Mais il n'est pas discret cette fois, et un jet réussis en PER + vigilance diff 15 sera suffisant pour l'apercevoir. Et c'est à ce moment, que Lorak interviendra. Il sortira des ténèbres en plein milieu du combat, et hurlera aux personnages de poursuivre le diablotin, lui se charge des démons. Les personnages se mettrons donc à la poursuite d'Hoctarios, fuyant à tire d'ailes. Les personnages ne pourront le rattraper, tout juste maintenir la distance. Daraytoroth dira aux personnages que Hoctarios est en train de se diriger vers la Salle Métallique. **Vous pouvez si vous le désirez organiser cette course poursuite selon les règles d'Agone, cela mettre un peut de rythme, et puis une course poursuite bien gérée est toujours un régal.** Les personnages au fur et à mesure se rapprocheront de la Salle métallique. Ils la verront étinceler sous le feu des torches et des braseros. Soudainement, une silhouette surgira de l'ombre d'un recoin, et se mettra sur la routes de la compagnie. C'est Reïka Shanaïl, l'associée d'Hoctarios.

« Vous êtes bien téméraires inspirés, de vous être aventurés jusqu'ici. Nous pensions que vous mourrez beaucoup plus rapidement ou que vous rejoindrez nos rangs, mais il n'en a rien été, et pour cela je vous exprime mon respect. Mais ne vous leurrez pas, vous avez vus trop de choses, vous savez trop de choses. Vous êtes allés trop loin et maintenant vous allez mourir… »

A ce moment, Reïka Shanaïl attaquera le plus faible des inspirés. Et suivra avec les autres. Le combat se poursuivra jusqu'à ce que l'un des deux partis meure.

Lorsque les personnages arriveront devant la salle métallique, une horde d'Obsidiens leur barreront la route. Puis une voix puissante et tonitruante s'élèvera dans les airs : « laissez les passer ! »

Les personnages pénètreront alors dans la cour démoniaque et se retrouveront face à face avec tous les Hauts Diables, leur cour, et Hoctarios.

Acte V : Dénouement ?…

Voici la fin de ce scénario. Les personnages sont dans les Abysses, et qui plus est dans la Salle Métallique, au milieu de la cour démoniaque. Les Hauts diables Accompagnés des plus puissants et influents démons des Abysses sont présents. La voix qu'ils ont entendus s'élevée était celle de la Bête. S'il y a un Minotaure dans le groupe, celui-là, quoi qu'il arrive sera saint et sauf. C'est à vous maintenant de décider ce qu'il va arriver. Comment les personnages vont-il faire pour s'en sortir vivants, comment vont-ils prouver les agissements d'Hoctarios par le passé. Et Lorak, est-il mort, peut-être va-t-il réapparaître soudainement ici, et prouver par sa présence que Sérénia et Tyngaharoth sont innocents car il se sont faits manipulés. Tout ceci, c'est vous qui allez le décider, ainsi que les actions des personnages… Bonne chance et que la muse vous inspire…

Crédits

Ce scénario a été écrit par Julien "Ju le poilu" Camillieri.

Ce scénario est hébergé sur le site du Centresprit (http://centresprit.online.fr)

Contacter l'auteur : j.camillieri@wanadoo.fr

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Si vous souhaitez publier ce scénario sur un autre support (fanzine, site web, ou autre, destiné à la vente ou non), vous devez vous adresser directement à son auteur afin de l'en informer et d'obtenir son autorisation.

LA DAME AU LEOPARD

Ce mini Drame exploite une fois encore l'idée d'emprisonnement dans un tableau monde…. Un peu à la façon de La sombre farce de Balthazar. Cette fois, cependant, le traitement est différent et invitera vos Inspirés dans une histoire de pirates, d'amours impossibles et d'âmes déchirées.

L'HISTOIRE

1 : La Salamandre noire

L'histoire commence en l'an 1220 dans l'Enclave boucanière. Tullvris, allias la Salamandre noire est un prince pirate, ancien marin liturge, qui règne alors en maître sur une partie des eaux de la région. Sur toute la côte est des Royaumes, on redoute sa rencontre, les villes côtières craignent de le voir faire escale dans leur port, et les navires marchands redoublent de prudence en engageant force mercenaires à leurs bords…

En 1202, Tullvris a eut une fille avec une Keshite lors du pillage d'un harem, une jeune femme qu'il a violée lors d'un pillage. L'enfant, Samira, fut élevée par sa mère au sein du harem, comme si elle avait été la fille de son propriétaire : le seigneur Zhiarin El Baberh.

En 1220, la jeune fille venait d'avoir 18 ans, quand Tullvris jeta de nouveau son dévolu sur les terres de El Baberh… fatalement, il revint au harem.
Frappé par la beauté de la jeune Samira, il intenta de l'honorer à sa manière quand intervint la mère de l'enfant. Celle-ci lui expliqua que Samira était sa fille.

Ne sachant comment réagir, il décida d'enlever la fille (son unique descendance déclarée) et d'en faire une princesse pirate. Il la prend à ses côtés pour l'emmener à l'aventure, mais lui impose d'abord deux mois de « formation théorique » sur l'île de l'espadon où elle apprendra les coutumes boucanières et la méfiance des loups de mer…

2 : Soltène et la fille du pirate

Soltène était un jeune capitaine Paragéen, qui un beau jour, naviguant à destination de Tortage se trouva pris dans une violente tempête. Une tempête d'une violence inégalée, qui joua
avec son navire, l'Amant d'Océane, et le jeta sur les récifs qui encerclaient l'île de l'espadon.
Payant rubis sur l'ongle son ravitaillement et les réparations de son navire, le jeune Soltène parvint à obtenir un droit de séjour de la part de Tullvris… séjour durant lequel il rencontra Samira.
De cette rencontre naquit un amour qui scella leur destin ! Samira convainquit Soltène de l'enlever des griffes de son père… très vite ils prirent la mer.

Mais c'était sans compter sur Tullvris !Il les prit aussitôt en chasse et coula leur navire, prenant au préalable le temps de les tuer lui même avec une sauvagerie inégalée…
Il n'y eut qu'un survivant à cet abordage, un marin nommé Santol (Cf. *La Pierre Santol* plus loin)

3 : Un Inspiré de génie

Mais voilà…. Soltène n'était pas un monsieur tout le monde. Et s'il n'était pas le guerrier qui pouvait sauver la femme de sa vie, il possédait certaines affinités magiques : Soltène était un puissant Inspiré, qui malgré sa jeunesse possédait un score en Flamme très élevé. Durant les quelques heures où lui et Samira se crurent sauvés, ils ne firent pas que des câlins et Soltène prit le temps de peindre son aimée entrain de caresser un léopard (cet animal est le seul cadeau de son père qu'elle ait jamais voulu garder.
Il en profita pour lancer un sort de Decorum dont l'effet était de soumettre quiconque regarderait le tableau à une quasi adoration de la femme peinte.

Quand vint l'heure de leur mort, un effet surprenant se produisit : la force de leur amour, sous l'effet de la crainte de la séparation, de l'Éclat du tableau et de la Flamme d'une force peu commune de Soltène leur offrit un drôle de destin.

Agonisant, Soltène tenta une œuvre improvisée de Geste et déclama les vers suivants ; à mesure qu'il les prononçait, ils se gravèrent sur la lame de Tullvriss :

Ils ne prendront ma belle que nos corps décharnés,
Mais n'auront de nos âmes qu'un adieu mutin,
Poètes de la mer, et filous des embruns,
Nous n'y perdront que sang et larmes arrachées.

Mon navire, ton tombeau, sera maigre pitance,
Aux mains de Salamandre, aux yeux de ta patrie,
La coque fracassée aux flots sera vomie,
Et nos mâts démembrés vogueront à la chance.

Alors nos cœurs, amants, brûlés de sel marin,
Vidés d'humeur vivace erreront sans matin,
Jusque cette heure enfin, où pleurant nos amours,
Celui-là à nos affres saura mettre court.

Et l'or sera dés lors à portée de la main,
De celui qui pour nous aura perdu le temps,
De vivre un jour ici, et de revivre en vain,
Le macabre perfide, à jamais nous sauvant…

****
Traduction du poème :

1ere strophe et 2e strophe : Ils nous tueront mais n'auront que nos corps, pas nos âmes. Il parle ici de Tullvris et de ses hommes.

3e strophe : Il scelle leur destin, leurs âmes erreront prisonnières du tableau, jusqu'à ce que quelqu'un « pleurant nos amours », aura une réelle compassion et cherchera à leur donner la paix de l'âme.

4e strophe : Pour les sauver, il faudra revivre la scène avec eux, et mourir à leur place… acceptant

ainsi l'échec, les Inspirés auront montré la plus belle preuve de compassion et auront rendu à leurs âme la liberté de s'aimer à jamais dans la mort…
L'or dont il est question est en fait le Soleil, qui apparaîtra une fois le macabre répété, et qui leur indiquera le chemin à suivre pour sortit du tableau.
****

Soltène devint un génie qui se cristallisa dans le tableau d'amour qu'il avait peint pour sa belle… et l'âme de celle-ci y fut aspirée et emprisonnée.

INTRODUCTION… à la Cthulhu

Les Inspirés héritent d'un vieil ami… s'ils ne sont pas propriétaires de leur Domaine, c'est leur Baron qui hérite d'un vieil ami et qui leur demande d'aller s'occuper de la prise en charge des lieux et de l'inventaire des biens hérités.
L'ami en question, Horace Peligronde vient de mourir de sa belle mort, et n'ayant aucun héritier, il lègue tous ses biens aux Inspirés et/ou à leur Baron.

Tous ses biens, c'est un domaine sur la côte boucanière, situé au lieu dit de la Pierre Santol.

La Pierre Santol : Lorsque l'Amant d'Océane coula, un seul matelot, Santol, survécu. Par chance, les courants lui permirent de gagner le rivage à la nage… là où il arriva, il créa un petit village, La Pierre Santol.
C'est un village d'une centaine d'âme, tous de petits pécheurs sans grand intérêt.
Le manoir lui est une grande demeure faite de terre blanche et de bois tropical verni.

ACTE 1 : Prise en charge

Les Inspirés arrivent sur les lieux où un notaire et l'intendant d'Horace leur font prendre connaissance des closes de reprises des lieux. Suite à ces formalités est fait un état des lieux, un inventaires des biens… etc.
Cela dure trois jours, pendant lesquels les Inspirés font la connaissance des domestiques et des habitants locaux. Tout se passe pour le mieux dans le meilleur des mondes.

Évènements :

-Lors de l'inventaire, l'un des Inspirés trouve le tableau et tombe « amoureux » de celui-ci… Dans la journée, on pourra voir ce tableau accroché au mur de la salle principale du manoir. Inconsciemment, l'Inspiré a subit le charme et a lui-même exposé le tableau.
Détail : le tableau est signé « S ».

-Dans la journée qui suit, tous les Inspirés vont passer devant ce tableau et sans s'en rendre compte être happés par celui-ci.
OUI JE SAIS VOS INSPIRES SONT DES BALEZES ET CE GENRE D IMPERATIF SCENARISTIQUE C EST PAS POSSIBLE… BEN SI POURTANT !!! SOLTENE EST UN GENIE ET SON POUVOIR LUI PERMET DE FAIRE CA !!! et toc !

D’ors et déjà, les Inspirés sont donc dans le tableau de la Dame au léopard…

-Le deuxième ou le troisième jour, une grosse tempête s’abat sur la région. Les Inspirés doivent gérer la sécurité des pêcheurs, protéger leurs bien face aux intempéries… ces tempêtes tropicales c’est pas de la rigolade !

-Le lendemain à l’aube, des pêcheurs que l’on croyait disparus arrivent sains et saufs. Ils prétendent en revanche avoir vu la nuit précédente un navire paragéen en très mauvaise posture… il serait bon que l’on aille voir ce qu’il en est. Selon les lois tacites des marins de la région, l’entraide est une valeur primordiale.
Le problème, c’est que malgré l’accalmie, la tempête menace encore et que vu la trajectoire que suivait le navire, s’il n’a pas coulé il est à au moins deux heures au large de la Pierre Santol. Les villageois auront trop peur pour s’y aventurer, en revanche, les Inspirés pourraient bien se décider à faire l’effort. De tout façon, si leur sens de l’héroïsmes ne les pousse pas à y aller, des événements étranges devraient les convaincre à faire une effort :

-Dans la journée, ils s’aperçoivent que les marins ne sont pas ceux qu’ils connaissent, que certains sont des vieux du village, mais avec quelques années de moins…
-Le lendemain, les vieux du village sont devenus des enfants…
-Le surlendemain, il n’y a presque plus de maisons dans le village et leur manoir est en construction…
Bref, vous l’aurez compris : le tableau les fait remonter lentement jusqu’au moment de sa création. Ce n’est pas une réel voyage dans le temps, cet effet n’a lieu que dans le pseudo tableau monde !
-S’ils attendent trop longtemps, au cinquième jour, un marin arrive à la nage. Il n’y a plus le moindre village, plus de manoir… il s’appelle Santol… à l’aube suivante, la scène recommence au début : les Inspirés se réveillent en leur temps, la tempête frappe, des marins arrivent et prétendent qu’un navire était en difficulté etc.
Répétez ces évènements jusqu’a ce que vos Inspirés tombent fou où qu’ils se décident à aller jusqu’au navire…

ACTE 2 : Ô mon bateau…

Scène 1 : Vaisseau fantôme

Sur une mer relativement calme, les Inspirés arrivent au navire. C’est un bateau paragéen dévasté. Il a démâté et sa coque semble bien abîmée. Personne ne répond quand on appelle : Tous laisse penser que c’est un vaisseau fantôme.

Il faudra monter à bord pour en avoir le cœur net : pas âme qui vive, pas même un rat ou un cadavre humain. Des objets vieillis, moisis et couverts d’algues gisent ici et là… on finira par penser que ce navire vient d’être renfloué !

Soudain, la mer sera violemment agitée, en quelques secondes le ciel s’obscurcira, des pluies violentes s’abattront sur eux… la foudre tombera violemment sur l’embarcation que les a menés ici. Celle-ci coulera à pic, les contraignant à rester à bord du navire qu’ils viennent de découvrir. Son nom : L’Amant d’Océane.

Mettez en scène l'apocalypse ! Des vagues gigantesque frappent les flanc du navire qui a chaque instant menace de tomber en miettes. La pluie, très violente, les aveugle et leur retire toute marge d'action à l'extérieur… très vite, ils sont contraints de s'enfermer dans une cale.

Scène 2 : Vaisseau vivant

Quelques minutes passent, les Inspirés n'ont plus qu'a attendre… soudain, la mer se calme, au dehors on entend des voix et des chants de marins !
Les Inspirés constateront que tout autour d'eux paraît alors neuf, en bon état. Il y a une vingtaine de marins à bord et n ne tardera pas à les découvrir…
Les marins seront étonnés de leur présence et chacun verra en eux des clandestins.
Pour le capitaine, un dénommé Soltène, il n'y a pas de place pour des clandestins à bord. S'ils ne veulent pas être déposés sur le prochaine île croisée, ils devront travailler comme les autres marins !

Ce qui se passe : Les Inspirés sont à bord de L'Amant d'Océane, le jour de la tempête qui va forcer le navire à accoster sur l'île de l'espadon. Pour l'instant, ils vont de voir se contenter de subir les événements.

Note : Ils peuvent être amenés à poser des questions autour d'eux (par exemple après avoir entendu un mari se faire appeler Santol par ses compagnons)… tout ce qu'ils pourront apprendre c'est : qu'ils sont en 1220, que le bateau affrète des essences d'arbres paragéennes vers les Terres Veuves (noyez le poisson, on s'en fout…)

Scène 3 : Une vrai tempête cette fois, avec un vrai naufrage !

Le deuxième jour de présence des Inspirés à bord va prendre fin dans un naufrage. La nuit tombe en même temps qu'une autre tempête s'abat sur la région… les Inspirés risquent d'en avoir mare des intempéries et c'est tant mieux car c'est là leur dernière confrontation avec le mauvais temps… c'est une fois encore l'apocalypse, des hommes passent par dessus bord, la catastrophe est vite annoncée : « Récifs droit devant !!!! » et CrraaaaasssshhhhhkkKKK !!!!!

ACTE 3 : L'île aux pirates

Scéne 1 : Diplomatie

Le bateau s'est crashé sur l'île de l'espadon… où une petite ville de pirates, dominée par Tullvris est le seul lieu civilisé.

Cet acte verra la rencontre discrète de Soltène et Samira. Le début de leur histoire d'amour et les tractation avec le Prince Pirate.
Tullvris est un homme dur en affaire et sévère. Ses hommes sont de vieux loups de mer pervers et dangereux. La tension doit être omniprésente… et rien ne doit paraître gagné d'avance.

Objectifs :

-Obtenir de Tullvris de l'aide pour reconstruire le navire et quitter les lieux (il exigera pour cela les deux tiers de leur cargaison).
-Faire découvrir par l'un des Inspirés l'histoire d'amour secrète qui naît entre les deux jeunes gens.
-Confronter les Inspirés à la réalité de la vie des pirates : convoitises, jeux, rivalités, bagarres d'auberge, luttes fratricides, meurtres et trahisons…

Le séjour sur place dure 10 jours. Il est important qu'avant la fin du séjour, (vers le 5e jour en fait ce serait l'idéal), l'un des Inspirés, par un moyen X ou Y remarque un étrange reflet sur la lame du cimeterre de Tullvris.
Il s'agit du poème gravé par le sort de Geste de Soltène. Celui-ci n'est visible que comme un reflet et demandera pas mal d'attention pour être lu. Tullvris lui-même ignore sa présence. Assurez-vous que l'un des Inspirés sera suffisamment intrigué pour vouloir lire le poème.

Scène 2 : L'enlèvement de Samira

Au dixième jour, l'Amant d'Océane pourra enfin reprendre la mer. Soltène aura caché (avec ou sans l'aide des Inspirés) sa bien aimée à bord du navire. Ils partiront sans demander leur reste…. Mais cinq heures plus tard, Tullvriss leur donnera la chasse.

Le navire pirate ne les rattrapera que 2 jours plus tard, entre temps, les deux amants passent leur temps à faire l'amour. Soltène prendra toutefois le temps de peindre son tableau (il peint vite tout de même)… arrangez vous pour que les Inspirés le voient.
Suite à cela… voyage dans le temps + poème + tableau + faits généraux… s'ils ne coprennent pas, c'est tant pis pour eux.
Tullvriss attaquera, les Inspirés se battront contre les pirates et gagneront probablement… ne permettant pas le repos des âmes des amoureux.

En revanche, s'ils comprennent, ils se sacrifieront… s'arrangeant pour mourir sous les coups du pirate au moment où celui-ci s'apprêtera à leur donner le coup de grâce…
Ils ouvriront alors les yeux, seront endormis sur le pont du navire ; un orbe doré apparaîtra alors non loi d'eux, le fameux trésor du poème… cet orbe est la lumière du jour, la sortie du tableau.

Au moment où ils sortiront du tableau et arriveront dans la salle principale du manoir, ils auront une intime sensation de victoire… et sentiront au plus profond d'eux que les âmes de Soltène et Samira ont enfin trouvé le repos dans l'amour éternel… tatatinnnnnnnnn !!!!

Fin

Le Ping'

Crédits

Ce scénario a été écrit par Raphaël "Le Ping' Bardas", qui collabore également aux suppléments Multisim.
Ce scénario est hébergé sur le site du Centresprit (http://centresprit.online.fr)

Contacter l'auteur : bardas.raphael@wanadoo.fr

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Si vous souhaitez publier ce scénario sur un autre support (fanzine, site web, ou autre, destiné à la vente ou non), vous devez vous adresser directement à son auteur afin de l'en informer et d'obtenir son autorisation.

La sombre farce de Balthazar…

Avant propos

Ce mini scénar prend quelques libertés avec les mystérieux tableaux-mondes, notamment pour ce qui est de leur interactivité. Il vous est possible de ne pas tenir compte du fait qu'il s'agisse d'un tableau-monde, et d'imaginer que le sortilège opère de façon tout à fait différente, par l'ingestion de drogues hallucinogènes par exemple.

Synopsis

Piégés par leurs propres désirs, les Inspirés vont comprendre la véritable nature du mot tentation, et probablement causer eux-mêmes leur propre déchéance (à vous de gérer quel sera le degré de cette déchéance, car bien entendu vous restez le seul maître de votre campagne).

Introduction

Les Inspirés sont à leur domicile (si l'un d'entre eux est un baron) ou chez un ami baron, voire encore chez quiconque de suffisamment puissant pour posséder un manoir avec des terres. Un soir, on frappe à la porte de la pièce principale, pendant que tout le monde se livre gentiment à un repas copieusement arrosé. On fait alors entrer Balthazar, un farfadet mal fagoté, accompagné de deux gardes. Les gardes diront vite qu'ils ont sauvé cette personne d'une attaque de loups féroces, à quelques centaines de mètres du Manoir, puis ajouteront qu'il est depuis, devenu intarissable de remerciements, et qu'il tient à tout prix à montrer sa gratitude aux seigneur qui rend ses terres si sûres pour ceux qui veulent les traverser. Après quelques verres et une bonne discussion, il est convenu que Balthazar va remercier le Seigneur (peut-être l'un des Inspirés donc) en lui offrant un portrait de lui, ou de sa compagne éventuellement.

Note : Le tableau de Balthazar est fait sur une toile qu'il a au préalable enchantée, et dont la vertu réelle est la suivante : toute personne regardant la toile voit en fait ce qu'elle dissimule. Autrement dit, dans le cas présent, il s'agit d'un tableau-monde par-dessus lequel a été tendue la toile enchantée. Bien sûr, nul n'a conscience d'être dupé et de voir à travers le tableau.

Le portrait est vite " torché " dira-t-on, car en trois heures tout au plus Balthazar annonce qu'il a terminé son œuvre. Il s'agit en réalité d'un portrait très habile et surtout très flatteur (nul ne s'aventurera à le dire bien entendu !). Il convient alors que vous vous assuriez que tous les Inspirés voient ce tableau au moins une fois avant d'aller se coucher…

Partie 1 : Désirs, faiblesses, et autres travers…

Le lendemain, à l'aube, le farfadet-artiste-voyageur remercie ses hôtes et reprend sa route sous un ciel clément. La journée commence tout à fait normalement pour nos Inspirés qui n'ont pas conscience d'être entrés dans le tableau-monde.

Note : La particularité de ce tableau est de " happer " quiconque l'observe un peu trop longuement, et d'imiter l'environnent habituel de ses victimes. Ainsi tous ignorent avoir quitté la réalité, jusqu'à ce que des évènements anormaux se produisent.

En début d’après-midi, on annonce un messager. Un homme en uniforme Keshite se présente devant le baron pour l’inviter, lui et sa suite, à un repas que donnera le soir même son maître, un caravanier Keshite désireux de s’établir pour une nuit sur ses terres. En guise de cadeau, le messager offre au seigneur un foulard de soie, imprégné d’un parfum féminin très enivrant, et si prometteur que rares seraient ceux qui refuseraient l’invitation.

L’invitation est pour huit heure du soir. Quand les Inspirés arrivent sur les lieux, il ne trouvent avec stupéfaction qu’une seule et unique roulotte (très grande tout de même : elle comporte deux étages), et leur messager de l’après-midi. Celui-ci leur annonce que son maître, Balan Al Dazarth, a reçu par pigeon voyageur un message d’une gravité majeure, et qu’il s’est vu dans la nécessité de voler au plus vite au secours d’un cousin à lui. Il n’a laissé ici que cette roulotte, pour se faire pardonner du dérangement occasionné. Son contenu leur est offert pour trois jours et trois nuits consécutifs… pour peu qu’ils en veuillent. S’ils sont méfiants et qu’ils refusent, utilisez l’artifice suivant : faites tenter au joueur que vous savez le plus coureur de jupons, un test bidon de PERception… il entrevoit à la fenêtre du premier étage une jeune femme très belle qui l’observe en souriant d’un air coquin. S’il ne se laisse pas tenter, un test de volonté contre une difficult de 25 devrait suffire à l’attirer à l’intérieur.

Dans une salle au cœur du véhicule les attend un repas somptueux… le messager les priera de s’asseoir et de goûter les apéritifs, en attendant que les “ femmes du maître ” ne vienne les servir. Une dizaine de femmes de toutes races viennent ensuite les rejoindre (elles sont de toutes races, assurez-vous que chaque Inspiré y trouve son compte, s’il y a des Inspirées à la table, trouvez leur un équivalent masculin en prétextant que le “ maître ” a su être prévoyant à leur égard). La soirée dégénère en fait assez vite, boisson, ripaille, et très vite, sexe… sexe à outrance, et dans les seules limites que les joueurs voudront s’imposer… choisissez alors celui des Inspirés qui s’est montré le plus sensible à cette “ fête ” et faites-lui remarquer que sa compagne est apparemment allée au-delà des prérogatives du maître, et qu’elle est tombée amoureuse de lui. Dans la nuit, les couples se séparent… la Compagnie revient au manoir, fatiguée, mais repue, et peut-être un peu honteuse d’ailleurs.

Partie 2 : Pagaille

Peu avant l’aube, l’Inspiré qui a séduit l’une des femmes du “ maître ” est rejoint par celle-ci dans sa couche. Elle vient pour lui faire des révélations, et lui tient un discours pour le moins intriguant : Elle dit au personnage que lui et ses amis ont étés “ enlevés ” magiquement, qu’ils sont dans un tableau magique qui a pour vertu d’imiter leur vie quotidienne. Puis elle racontera l’histoire suivante : son maître régnait autrefois sur un palais, mais un ennemi l’en a chassé. Depuis, il est condamné à errer à travers le tableau-monde au cœur de cette caravane… mais récemment, il a découvert à la lecture d’un texte prophétique, qu’il devait lever une armée grâce à l’aide de héros de l’Harmonde ; que ces hommes devraient en son nom lever une armée de mercenaires vivant dans le tableau, contre le château qui lui a été volé… “ le maître ”, Balan Al Dazarth, n’est autre que Balthazar, le farfadet errant. L’histoire est bizarre, mais la jeune fille semble réellement convaincue.

Lorsque tous les Inspiré seront réunis, il risque d’y avoir tergiversations, alors il convient que vous ayez joué fin, de façon à ce que celui-ci soient déjà bien convaincu… quoi qu’il en soit, dès que le jour se lève, les Inspirés peuvent remarquer que tout commence comme la veille, les gens leur disent la même chose au même moment, le paysan passe avec sa charrue en criant la même chose à ses bœufs… bref, ils sont dans un

tableau-monde qui va leur rejouer la même journée jusqu'à perpet' s'il ne se décident pas à en sortir. Et le seul moyen d'en sortir est d'aider Balthazar à reprendre son domaine.

A ce stade de l'aventure, c'est à dire, à partir du moment où tous ont réellement accepté le fait d'être dans un tableau-monde, celui-ci ne leur joue plus le tour de l'imitation, et leur montre ce qu'il est réellement : ce monde est une région du désert relativement plus agréable que ce qu'on imagine en général. Il y a quelques arbres, et de-ci de-là poussent quelques villages de sédentaires vivant de l'élevage de chèvresable, un ovidé particulièrement résistant. Le domaine de Balthazar est en fait une Oasis de grande envergure ceignant un beau manoir Keshite. Le tout est très verdoyant et la végétation luxuriante expliquera vite la convoitise dont l'ensemble est sujet.

Les Inspirés peuvent retrouver Balthazar dans sa caravane, en suivant la même direction de voyage que lorsqu'ils sont allés faire la fête la veille. Le farfadet se sera probablement attiré leurs foudres et ne s'en excusera que modérément. Les rapports risquent d'êtres ténus, mais de toute façon, personne n'a le choix. Il avouera que de toute façon, la seule solution est bien de l'aider à reconquérir son domaine, qu'ainsi le tableau deviendra inoffensif pour tout le monde, et qu'il les à choisis eux parce que nuls autres bien sûr n'auraient fait l'affaire… cela dit, ils peuvent choisir de ne pas l'aider, et de rester vivre dans ce désert…

Les Inspirés n'ont plus qu'à parcourir le désert, à recruter dans les villages et les caravanes passant dans le coin suffisamment d'hommes pour prendre l'Oasis. Deux cent devraient suffire. Ce ne sera pas difficile, car l'actuel seigneur est une véritable tyran, qui a pour habitude de laisser ses hommes faire des razzias dans la région, pillant et violant tout sur leur passage. En deux jours, nos apprentis stratèges du désert sont prêt à passer à l'action…

Partie 3 : La prise de la pastille… pas facile à avaler.

La vérité, la voici : Balthazar n'a jamais possédé le moindre manoir, non non madame, il ne possède que ce tableau, dont la particularité est de pouvoir lâcher une armée sur une région précise, à condition que ce soient les " régents " de cette région qui les y invitent. Apparemment impossible, mais vu que la magie du tableau fait que les victimes sont persuadées d'agir pour la bonne cause, tout devient vite moins compliqué, il n'y a plus qu'à les faire entrer dans le tableau.

Ainsi, nos Inspirés se retrouvent-ils en train d'attaquer leur propre manoir, à la tête d'une armée de deux cent guerriers du désert fermement décidés à se débarrasser de ce tyran. Il peut être amusant de glisser de la part des adversaires, une ou deux phrases du genre " Seigneur, mais qu'est-ce qui vous prend ? ". Les défenseur de l'Oasis n'étant autres que les gardes du manoir des Inspirés.

L'armée n'a donc plus qu'à sortir du tableau-monde et à ravager le manoir et ses environs.

Conclusion : Deux fins possibles.

Fin n°1 : Vous êtes un vicelard.

Vous attendez donc que vos Inspirés aient quasiment gagné la bataille et que le manoir soit réduit à feu et à sang pour qu'ils retrouvent leurs esprits et comprennent qu'ils attaquent leur propre maison. Ils pourront ainsi ramasser les restes de l'argenterie et recoller leurs jolis meubles,

mais il leur faudra au préalable reconquérir leurs biens avec le peu d'hommes qu'il leur restera…

Fin n°2 : Vous êtes clément et désireux de préserver les biens de vos Inspirés.

Dès que l'attaque est lancée, quelques secondes seulement après être sortis du tableau-monde, les Inspirés s'aperçoivent qu'ils attaquent leur propre manoir. Ils peuvent donc réagir, essayer de se dresser contre Balthazar qui les a visiblement manipulés, et tenter d'enrayer l'avancée des guerriers du désert.

Crédits

Ce scénario a été écrit par Raphaël "Le Ping" Bardas qui sévit dans le fanzine nommé Le Cluricaune.
Ce scénario est hébergé sur le site du Centresprit (http://centresprit.online.fr).

Contacter l'auteur : raphaelbardas@voila.fr

Contacter le Cluricaune :
Raphaël Bardas
6 route de Moret-Lignerolles
450310 Patay

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Si vous souhaitez publier ce scénario sur un autre support (fanzine, site web, ou autre, destiné à la vente ou non), vous devez vous adresser directement à son auteur afin de l'en informer et d'obtenir son autorisation.

Le lion et le Rat

"On a toujours besoin d'un plus petit que soi."

Sujet :

Deux clans de Géants, les Iark-Rom et les Brenfelt sont en guerre, les PJ sont appelés/engagés par une guilde de marchand dont l'itinéraire principal passe par les montagnes et le col gardé par les deux clans. Malgré les haches géantes volant bas, les PJ doivent essayer de rétablir la paix dans la région pour rétablir cette route commerciale et accessoirement, éviter si possible le massacre fratricide des enfants de la Dame de l' été.

Synopsis :

L'histoire se situe dans un royaume quelconque, du moment que des clans de géants sont présents et qu'il y a deux villes commerciales séparées par une chaîne de montagne pourvue d'un col très passant. C'est un scénario plus basé sur la diplomatie, l'ingéniosité et l'esprit de déduction que sur la force brute. La description des personnages principaux est donnée en annexe ainsi que leurs caractéristiques.
Les jets de dès et leur difficulté sont donnés à titre indicatif, libre à vous de les modifier. De même pour les effets des sorts décrits (liste non exhaustive), les pistes et indices du scénario, vous pouvez en rajouter, les changer ou improviser, les PJ font rarement ce que l'on pense qu'il vont faire…Il n'y a pas de chronologie au jour le jour, à vous de voir quand les persos doivent avoir faim, sommeil etc… C'est vous l'EG: la trame est écrite, ensuite à vous de jouer !

1- Le Clan Brenfelt

Le clan Brenfelt vit dans un village en lisière de forêt, au début des alpages. Leur totem est le cerf.
Leurs habitations sont faites à partir des nombreux arbres ayant poussé à l'horizontale ou en diagonale à la suite d'un monstrueux glissement de terrain ,il y a des siècles de cela. Ces arbres gigantesques (genre forêt des Ewoks) dont les branches se sont entremêlées et dont les racines forment par endroit de gigantesques arches de bois procurent des abris forts confortables pour la trentaine de géants du clan (10 hommes, 12 femmes, 5 anciens, 3 enfants).La forge et les autres endroits nécessitant un feu plus important qu'un simple foyer familial ont été bâtis au milieu de rochers ayant dévalé la montagne lors de l'éboulement.

En arrivant prés de la région où le clan Brentfelt est sensé résider, les PJ n'ont aucun mal à trouver la direction du village compte tenu de la terre humide et des traces que laissent les géants (PER+survie Diff Facile).
Leur première rencontre a lieu à environ deux lieues du village : un éclaireur Séanrin n'est pas ravi de trouver des étrangers (armés ?) si près du village (si il y a un Géant dans le groupe Séanrin soulève sa hache et lui demande d'une voix suspicieuse si il fait partie du clan Iark-Rom). Si les PJ montrent de manière évidente qu'ils viennent en paix, le géant les escortera jusque au village ; méfiant, le clan Brenfelt a appris récemment que les lâches Iark-Rom ont engagé des mercenaires Ogres pour leur venir en aide (si il y a un Ogre dans le groupe, il ferait bien de rester tranquille car les géants vont le regarder d'un sale œil !).

Arrivés au village (l'EG devra insister sur la démesure de tout ce que les PJ voient (tout est multiplié par deux en taille) et sur le fait qu'un PJ Géant se sentira particulièrement à l'aise et pourra laisser tomber sa vigilance "d'éléphant dans un magasin de porcelaine" habituelle), ils sont conduits devant le chef du clan : Fréan-Corn ("frère du cerf " dans leur langage) des Brenfelts.
Après un accueil courtois, celui-ci leur décrit les atrocités commises à leur égard et sans raisons par les Iark-Rom:
- Tout leurs chiens de berger ont été empoisonnés, une perte terrible pour ce clan d'éleveurs.
- L'eau du torrent qui prend sa source chez les Iark-Rom a rendu plusieurs fois malades les vénérables et les jeunes du clan.
- Les Iark-Rom ont attaqués des bergers sans raison près du Col de la Danse-aux-pieds-froids.
Le clan Brenfelt est désormais en état de guerre pour venger les siens morts au combat ou empoisonnés par ces traîtres. Devant la "justice de leur cause" le chef fera tout pour qu'un PJ Géant se joigne à eux : "Toi qui sait la cruauté des actes perpétrés par les Iark-Rom sur des frères de race."
- Les PJ peuvent interroger un géant rescapé du nom d' Oertur qui leur certifiera qu' un capitaine et ses hommes qui apparemment patrouillaient sur le col aux limites des terres du clan Iark-Rom les ont à leur grande surprise attaqués sans raison. Son frère a été tué et lui laissé pour mort, il brûle de se venger et des larmes coulent sur ses grosses joues (si les PJ essaient par des moyens magiques ou autres de savoir si le géant dit la vérité, il verront que tout ce qu'il dit est rigoureusement exact).

La nuit étant en train de tomber après la première partie de l'investigation des PJ, ils peuvent profiter de l'hospitalité du clan Brenfelt : après un pantagruélique (normal pour un géant) repas pris dans la "maison" de Fréan-Corn en présence de sa femme Ulnéra et de sa magnifique fille Ceraniel, un abri géant leur sera offert pour la nuit
- Pendant le repas, l'EG devra insister sur le respect que vouent les géants à la nature puisqu'ils s'excusent et remercient les plantes et les animaux pour la nourriture qu'ils leur fournissent. Fréan-Corn et Ulnéra sont plutôt accueillants mais n'échangeront que peu de mots avec les PJ si ils n'engagent pas eux-mêmes la conversation (exception faite pour les PJ Géants pour le rallier à la cause des Brenfelts et connaître son histoire).
- Durant le repas les PJ peuvent apprendre que le Col de la Danse-aux-pieds-froids est partagé entre les deux clans depuis leur établissement dans la région il y a des siècles de cela et que jusqu'à il y a peu de temps tout se passait plutôt bien : jusqu'à ce que les Iark-Rom ne dévoilent leur félonie.
L'atrocité des crimes commis par les Iark-Rom devra se payer dans le sang.
Si des troupes Ogres engagées avec l'or de la montagne viennent aider les Iark-Rom, les Brenfelts ne pourront pas y survivre mais se battront avec bravoure jusqu'au dernier.
- Pendant la nuit, les PJ sont réveillés par des bruits de colère et des cris de guerre : ils apprennent que des éclaireurs ont ramené la dépouille d'un cerf trouvé cloué à un arbre, et marqué au fer du sceau du clan Iark-Rom. Si les PJ vont voir la dépouille au milieu des géants fous furieux (là encore un PJ Ogre devra se faire "tout-petit" et un PJ géant sera admonesté de demandes de ralliement), ils finiront par se retourner contre eux en arguant : "Voyez donc de vos yeux!" ; "Avec qui êtes vous ?!" ; "Que faites-vous encore ici à nous espionner !!".
Au moment où cela pourrait commencer à sentir le roussi, le chef arrive et ordonne une assemblée de clan.
Les géants s'éloignent des PJ avec un mélange de colère et de tristesse dans les yeux.
- L 'examen de la dépouille ne révèle rien de particulier si ce n'est avec un jet de Perception+ (Vigilance, Chasse ou Survie) Diff Moyenne pour sentir une odeur écoeurante et inhabituelle largement plus infecte que l'odeur de la dépouille elle-même.
Si les PJ ont un chien, il devient nerveux quand il sent cette odeur, et saura la reconnaître.
- En cas de Magie : la dépouille du cerf a été tuée et clouée il y a + de 24 heures.
En début de soirée il y a deux jours (entre 19h et 21h) un géant en tenue de chasse, encapuchonné (on ne peut pas voir son visage dans l'ombre de la forêt) apporte un cerf mort et le cloue à l'arbre : ces

renseignements sont disponibles si les PJ se font accompagner par un éclaireur jusqu'à l'arbre où était cloué le cerf et qu'un "Yeux du passé" (GESTE) est lancé.
L'odeur vient des mains du géant (il a serré la main au farfadet Meskelil Vent-de-Berne avant de partir en chasse et l'odeur horrible dégagée par celui-ci est très tenace).

2- En route pour la forteresse Iark-Rom

A moins que les PJ ne décident de se ranger du coté des Brenfelts (voir Epilogue), ils doivent se rendre dès l'aube chez les Iark-Rom alors que l'assemblée de clan des Brenfelts est en cours et que, d'après ce que des PJ à l'ouïe fine peuvent en entendre (Perception+ Vigilance Diff Moyenne avec un jet précédent d 'Agilité + Discrétion Diff Moyenne aussi), les Brenfelts vont s'équiper et attaquer les Iark-Rom dès que possible, avant que leurs renforts Ogres n' arrivent (-"Puisse la Dame de l'Eté les prendre en pitié").
Note: Les rumeurs de renforts Ogres ont été distillées par des marchands passant par le col, ces marchands ayant été payés par le Farfadet Meskelil Vent-de-Berne pour ce faire.

Pour arriver sur les terres des Iark-Rom, il faut monter jusqu' au Col de la Danse-aux-pieds-froids et continuer vers les sommets montagneux. Les sentiers à partir du col sont balisés de pierres marquées au symbole du faucon (Perception+ Chasse ou Survie Diff Moyenne pour ne pas perdre l' itinéraire qui mène à la forteresse.
Les PJ finissent par arriver au bout du sentier peu à peu pris par les neiges éternelles et si ils veulent continuer, l'escalade va être de rigueur (Agilité ou Force + Athlétisme Diff Moyenne) pour arriver sur un glacier… ou une escouade de 4 géants les aperçoivent et viennent vers eux.
- Si il y a un Géant dans le groupe, ils dégainent leurs armes et approchent prudemment.
- Sinon ils ne dégainent pas et approchent avec assurance.
Le chef des 4 gardes s'avance vers eux : "Salut étrangers, vous venez de pénétrer sur les terres du clan Iark-Rom, si vous venez en paix, soyez les bienvenus."
- Si un Géant est dans le groupe: "Fais-tu partie du clan Brenfelt ?… Sinon soit le bienvenu !"
Les géants les escortent en remontant le glacier vers des pics enneigés (Agilité+ Athlétisme Diff Moyenne)..
Au bout d' une heure épuisante, les PJ arrivent en vue d' un gigantesque ensemble de grottes creusées à flanc de montagne dont la plus basse et la plus grande possède un accès par un pont-levis gelé qui n'a pas du être remonté depuis des siècles.
Des faucons blancs nichent dans les grottes les plus petites et les plus hautes, leurs cris aigus annonçant le retour de la patrouille.
-"Nous allons vous conduire à not' chef" déclare l'un des géants.

3- Dans la Forteresse du Clan Iark-Rom

Les PJ traversent une première et gigantesque caverne soutenue par des colonnes de glace et de pierre dont un géant ne pourrait faire le tour avec les bras, de petites cavités perchées dans le mur d'entrée reflètent comme des vitraux les couleurs des parois de glace qui les composent sur l'immense espace occupé par tout un village (Taverne géante, forgeron géant, cuisine géante etc…). Ils sont ensuite conduits par de nombreux couloirs dont certains donnent accès à d'autres grottes, pour arriver par un escalier en colimaçon taillé dans la glace (à l'échelle des géants ce qui est loin d'être de tout repos pour les autres races) qui les amène en son sommet à une caverne ouverte sur l'apic où une énorme paroi de verre et de glace protège de l'assaut des vents des cimes. Là, assis sur un fauteuil de pierre, le chef du clan Iark-Rom les attend avec sur son épaule droite son faucon dressé favori.

- "Ce n'est pas si souvent que nous recevons de la visite, étrangers, soyez les bienvenus au château Iark-Rom, mon nom est Turral-Burr ("Ailes du blizzard"), je suis le chef du clan Iark-Rom, qu'est ce qui vous amène sur nos terres ?"
Note: des jets d' Intelligence ou Charisme + Diplomatie ou Etiquette peuvent être nécessaires pour poser poliment des questions précises.

- Le chef dément toute accusation d' empoisonnement de chiens ou de géants, arguant que leurs chiens de chasse ont été retrouvés morts sûrement empoisonnés par ces mêmes Brenfelts qui les accusent. De plus, les Iark-Rom boivent aussi l'eau de la source, ils ne peuvent donc pas l'empoisonner : tout ceci sont des mensonges de Brenfelts !

- Nos gardes ont été attaqués par des bergers Brenfelts et n' ont fait que se défendre alors que ceux-ci étaient sur nos terres et nous accusaient des pires maux. Le capitaine Serk-An-Angl ("Serres de l'aigle") vous décrira tout se qui s' est passé.

- Le cerf mort? Les Iark-Rom sont des géants, respectueux des Totems des autres clans. Ces traîtres de Brentfelts ont dû organiser ceci pour vous convaincre de rallier leur félonie. Ce sont eux qui, au contraire, remplissent les montagnes et les abords de la forêt de pièges à oiseaux.

Le capitaine Serk-An-Angl fait son apparition après l'énoncé de deux des réponses ci-dessus: il ramène un piège à oiseaux et un faucon mort.
- "Voilà le dernier sacrilège que commettront les Brenfelts ! Seigneur, laissez-moi prendre des hommes pour châtier ces félons !"
Turral-Burr déclame : "Nous allons réunir le clan demain à l'aube pour décider de réagir à la traîtrise de nos frères…
Posez vos questions à qui vous voudrez étrangers mais je vous conseille de ne pas en poser trop : n'oubliez pas que vous êtes invités dans un château sur la pied de guerre…et que l'espionnage est puni de mort."

Le capitaine Serk-An-Angl accompagne les PJ à la grotte qui leur est dévolue le temps de leur séjour au château et répondra volontiers à quelques questions si ils ménagent sa susceptibilité.
- A propos de l'agression : "Ces chiens de Brentfelts violaient notre territoire, probablement pour poser ces satanés pièges et nous narguer, ils nous ont menacés quand nous leur avons demandé ce qu' ils faisaient par ici, nous ont jeté des rochers alors nous avons chargé. La bataille fut rude, j'ai perdu un homme mais ces fourbes ont payé !"
Si il y a un Géant dans le groupe, il rajoute : "Si toi aussi tu brûles de l'offense que nos traîtres de frères font à la face de la Dame, rejoins-nous quand nous irons les châtier."

-"Rechercher un souvenir" (CISTRE), peut révéler selon la MR que :
1-les Brenfelts violaient leur territoire.
2-le capitaine a donné l'ordre de charger.
3-qu'il était furieux de l'hésitation de ses hommes.
4-qu'il a pris grand plaisir a châtier ces lâches.
5-qu'ils ont payé pour son humiliation passée.

-"Vérité" (JORNISTE) révèle selon la MR que:
1-les Brenfelts violaient leur territoire.
2-ils ne les menaçaient nullement.
3-"pour mettre des pièges" n'est ni vrai ni faux.
4-il a donné l'ordre de charger.

Le Piège à Oiseaux (composé de bois uniquement) :
-"Mémoire matérielle" (CYSE) révèle:
1-l'oiseau s'empale.
2-une grande main arrache le piège.

-"Psychométrie" (GESTE) révèle :
1-souffrance de l'oiseau.
2-colère et haine d'un géant.
(Avec un bonne grosse MR) 3- la jubilation d'un géant (après que le piège est été arraché).

Une fois les PJ installés dans leur caverne aménagée comme une maison avec plusieurs "chambres" (en fait des grottes reliées à une grotte centrale, elle-même séparée par un épais rideau d'un couloir communiquant avec le reste du château) et avec un mobilier adapté aux géants, ils sont ensuite libres de se promener dans le château.
- Si les PJ ont un chien, celui-ci reniflera tôt ou tard la piste nauséabonde, il deviendra alors nerveux et craintif.
Si son maître le laisse s' éloigner seul, il mourra empoisonné; son cadavre sera noyé dans la salle d' écoulement du torrent avec les herbes empoisonnées.

4- L' enquête

Les PJ doivent avoir réalisé à présent que quelque chose ne tourne pas rond et qu' il est probable que quelqu'un pousse les deux clans à s' entretuer.
Je laisse à l' EG la possibilité d' improviser des indices ou des fausses pistes, mais voici quelques possibilités pour aiguiller vos PJ.

- A la taverne: un géant porté sur la boisson, nommé Barad-Emin ("hache fidèle"), apparemment garde du château, peut confier à un PJ compatissant la vérité sur l' altercation avec les bergers : "Les bergers Brentfelts avaient un peu dépassé les limites de leurs terres pour rechercher une brebis égarée, le capitaine ne voulut rien entendre et donna l' assaut alors que le passage d'un territoire à l'autre était tolérée depuis toujours. Mais les tensions entre clans et le massacre des faucons et de nos chiens de chasse, assurément l' acte des Brenfelts d' après le capitaine eurent raison de l'hésitation de certains gardes qui chargèrent. Les bergers se défendirent du mieux qu' ils purent avec les rochers et leurs bâtons… Et depuis j' essaie d' oublier ce jour où j' ai obéi à mon capitaine et pas à mon cœur, puisse la Dame me pardonner…

- Fouiller chez le capitaine:

Il faut d' abord savoir où il habite en :
- le suivant (Agilité+ Discrétion Diff Moyenne pour un PJ de taille 0, Difficile si sa taille est >0, Facile si sa taille est <0).
- Demandant où il habite pour un rendez-vous (Charisme+ Baratin Diff Moyenne à Difficile)

Une fois le lourd rideau de la chambre du capitaine ouvert, les PJ peuvent remarquer :
- un petit portrait représentant une belle dame sur la table (Intelligence+ Vigilance Diff Moyenne pour reconnaître la fille du chef du clan Brentfelt, Ceraniel).
- Un jet de Perception+ Fouille (Diff Difficile) révèlera que quelque chose bouge sous le lit…et saute à la figure du PJ penché pour regarder sous le lit (pensez à une scène de "Résident Evil" ou de "Scream", genre "BOU ! T'as peur !").

Il s' agit d' un ver blanchâtre de prés de 15cm de long, couvert de pus et de sang qui finit de mourir lentement de ses blessures.

- Demander à voir la source du torrent :

Ils y sont conduits de mauvaise grâce si ils ont demandé vraiment poliment (jet de Charisme+ Baratin Diff Difficile à Très Difficile selon l' attitude des PJ), avoir préalablement discuté avec le géant de la taverne et s' en être sorti de manière amicale peut le pousser à aider les PJ pour "se racheter" (Diff réduite selon le roleplay des PJ).
La source, profondément enfouie dans la montagne émerge dans une grotte cristalline au fond d'un petit lac souterrain où une mousse fluorescente donne une couleur d' émeraude à l' ensemble.
C 'est ici que tout le clan Iark-Rom s'approvisionne et Barad-Emin, si il est là, confirme qu'aucun membre du clan n' aurait intérêt à empoisonner cet endroit car même si le torrent qui en découle serait empoisonné, les Iark-Rom le seraient aussi.
Un jet de Perception+ Survie ou Vigilance Diff Difficile, ou un jet de Perception+ Fouille Diff Moyenne, révèle un petit tunnel dans la paroi droite de la grotte que seul une personne de Taille 0 ou moins peut emprunter (le Jet de Per+ Survie permet en fait de sentir un léger courant d' air).

"Le jugement de la ligne" ou un jet d' Intelligence+ Survie Diff Moyenne, révèle qu' il y a eut un éboulement ici il y a fort longtemps, mais que le passage doit mener à l'air libre.
Pas question pour des personnes de Taille 0 d'emprunter le tunnel avec une armure ou une arme de Taille > -1.
"Le langage minéral" effectué sur les parois de ce petit tunnel révèle des émotions récentes relatives au crime, à la cruauté, à une joie malsaine.
Une odeur écœurante et nauséeuse imbibe le tunnel (la même que le léger "arôme" venant de la dépouille du cerf), les PJ l'empruntant ont des frissons d' angoisse et des haut-le-cœur tout le long des 5 mètres de sa longueur.
Il finit par déboucher dans une petite grotte où dans un canal d'une longueur, largeur et profondeur approximatives d'un mètre, coule un torrent venant de la source qui continue sa course à travers de vieux barreaux rouillés et le long d'une falaise bordant la forteresse du clan Iark-Rom.
Le chien des PJ, si il a été tué, se trouve au fond du canal.

MAGIE:

- "Mémoire matérielle" (CYSE): sur le sol près du canal, révèle de petits pas légers passant dans la grotte, souvent traînant un sac.
- "Psychométrie" (GESTE) ou "Langage minéral": sur le sol près du canal, révèle une petite forme malingre, encapuchonnée, et des sentiments de jubilation, avarice et cupidité, cruauté et haine.
- "Voir le passé" (GESTE): hier soir à 1h du matin, une petite forme malingre, gloussante, verse dans le canal un sac rempli d' herbes et de feuilles qu' il laisse massérer.

Si le PJ qui a fait "Voir le passé" à la compétence Poison ou herboristerie, il peut sur un Jet d' Intelligence+ une des deux compétences Difficulté Moyenne si il est natif de la région, sinon Difficile, reconnaître une herbe rase apparentée aux lichens, habituée aux climats rudes: la "Remouille Tripes", très toxique si elle est ingérée telle quelle ou en décoction, la "tisane" en question ayant une teinte très légèrement grise.

Poison: La "Remouille Tripes" (poison ingestif)
Virulence 25, en décoction 20
Rareté 15
Mêmes effets que le Qatam Siir (p192 du livre de base), mais la blessure grave n'est pas permanente et peut être soignée en buvant du vin ou du vinaigre au moins 1 litre par jour pendant une semaine.

5- Déductions

Si tout s'est bien passé, les PJ ,à ce stade de la partie, soupçonnent le capitaine d' être corrompu et une autre personne d' empoisonner l' eau, cette personne étant de petite taille et sentant horriblement mauvais.
Sinon peut être ne soupçonnent ils que le capitaine ou que ce petit être mystérieux ?

- Le capitaine à présent est complètement fou: des vers courent sous sa peau et les enlever en s'ouvrant la chair ne sert à rien. Cependant il ne pourra être jugé par le clan que pour une attitude "excessive" dans l'affaire des bergers Brentfelts et ce malgré le témoignage de Barad-Emin. Le ressentiment général envers l 'autre clan est devenu trop fort. A moins de le pousser magistralement à se dévoiler en l' acculant dans ses derniers retranchements (attitude fort dangereuse au milieu de géants mécontents…), il faut plus de preuves tangibles de sa corruption (l' obliger à se déshabiller pour voir les vers) et tout dépend de la connaissance du Masque et de la Perfidie que vous voulez donner à vos géants: tout cela pourrait être assimilé à une affreuse maladie et ne pas être une preuve de culpabilité.
- Le farfadet peut selon ce que les PJ semblent avoir découvert, faire porter le chapeau au capitaine ou essayer de tuer les PJ, ce qu' il ne fera qu' avec des fléchettes ou des armes empoisonnées et seulement si un PJ se retrouve seul (de préférence de dos ou endormi): il est lâche au possible, ne l' oublions pas.

a- Le capitaine porte le chapeau

Meskelil Vent-de-Berne prend contact avec "son ami" le capitaine Serk-An-Angl et lui annonce qu' il a trouvé un remède pour sa maladie des vers, il lui conseille de brûler ces herbes rares dans sa grotte et d' en respirer le parfum à petite dose. Ce faisant, il lui donne un sac d' herbes de "Remouille Tripes" (qui n'ont aucun effet une fois brulées). Il lui prescrit ensuite une tisane pour calmer la douleur de sa blessure (tisane qui va le droguer pour qu' il ne soit pas capable de se disculper efficacement pendant des heures). Habile, le farfadet n' a aucun mal à faire gober cette histoire au capitaine qui rentre de ce pas dans sa grotte. Reste au farfadet à mettre les PJ sur cette piste le plus rapidement possible: en laissent des feuilles de" Remouille Tripes" devant le couloir menant aux appartements du capitaine, en utilisant son pouvoir de "la Chuintive" pour les guider mystérieusement, etc…

b- Oui, mais…

Malgré la manœuvre du farfadet, les PJ ne sont peut être pas convaincus de la seule culpabilité du capitaine: ils peuvent toujours rechercher cette petite créature qui seule à pu passer dans le tunnel et est donc probablement responsable de l' empoisonnement de la rivière. A moins qu' ils ne recherchent que cette petite créature et considèrent le capitaine comme innocent ou sous-fifre.
Et justement, qu' il aie fait ou non la manœuvre de diversion du a/, le farfadet surveille de près les PJ pour les guider ou les éliminer. Et malgré la "Mascarade" et son habileté, il suffit d' un faible courant d' air venant de l' arrière pour qu' un PJ (avec un jet de Perception+ Vigilance ou arbitrairement selon le moment dramatique choisi par l' EG) ne sente cet effluve écœurant proche derrière son dos…
A ce moment là, il suffit de le bloquer dans une pièce dont chaque issue est gardée par un PJ (Barad-Emin peut peut-être les aider selon les rapports que les PJ ont noués avec lui), ce qui nécessite trois personnes minimum: une pour le traquer, deux pour les issues car le farfadet ne rentrera pas dans une pièce avec une seule sortie.

Les "portes" des grottes des géants étant faites de lourds rideaux, leurs plafonds étant escarpés, hauts et sombres, il ne sera pas facile malgré l' odeur de localiser Meskelil Vent-de-Berne.
L 'emploi de sorts comme: (ECLIPSISME) Halo lumineux, Reflet illusoire, Alarme magique, Illusion complète, Illusion vraie, Invisibilité, peuvent être utiles pour tendre un piège au farfadet; de même pour (OBSCURANTISME) Percer les ténèbres et dissimulation.

Toute idée relativement bonne devrait, si appliquée correctement, avoir une bonne chance de succès.
Malgré toute son agilité, l'aide de ses Bienfaits et la pénombre qui règne dans les grottes du château Iark-Rom, Meskelil n'est pas invisible: le fait que personne ne l'ai remarqué jusqu' à présent vient entre-autre qu' il est petit dans un monde de géants et qu' il est redoutablement compétent dans l'art de la dissimulation et de la discrétion. Par contre, toute tentative ratée le fera se terrer si loin des PJ qu' ils n' auront, sauf idée géniale ou miracle aucune chance de le retrouver.
Si acculé, ou si il se doute d' être pris au piège, Meskelil attaquera à coup de fléchettes empoisonnées et avec sa dague, empoisonnée elle aussi, en dernier recours (pour la toxicité des différents poisons, voir la fiche de Meskelil en annexe). Réduit à la moitié ou moins de ses points de vie ou lors de la deuxième blessure grave reçue, le farfadet suppliera lamentablement qu' on lui laisse la vie sauve, abandonnant le combat.
Il serait très maladroit de la part des PJ de ne pas s 'efforcer de le prendre vivant.

6- Epilogues

a- La Happy-end

Si le capitaine et le farfadet sont confortés l' un à l'autre, le farfadet se fera passer pour la pauvre petite créature esclave du géant. Le capitaine, dans un sursaut d' honneur, dira la vérité: Meskelil l'a contacté pour lui donner une occasion de se venger de la belle Céraniel qui lui a fait l' affront de le repousser en public sous les yeux de membres du clan Brentfelt. Après que Meskelil eut posé des pièges à oiseaux, il a tué un cerf et l'a marqué au fer rouge avec les armoiries du clan, puis il l'a cloué a un arbre. Lorsque les Brentfelts se sont aventurés sur nos terres, il les a attaqués sans somation. Il ne sait rien des chiens ou du poison, mais c'est le farfadet qui lui a donné les feuilles pour apaiser sa "maladie des vers".
Les PJ peuvent en déduire que c'est le farfadet qui a empoisonné l' eau et qui a tué les chiens qui pouvaient le détecter trop facilement.
Le capitaine demandera qu' on le mette à mort pour abréger ses souffrances et expier ses fautes devant la Dame. Il sera cloué à la falaise extérieure pour avoir trahi ses frères et tué des animaux sacrés, où les faucons le dévoreront: il acceptera ce sort avec soulagement, heureux d'expier ses crimes et de mettre fin à sa vie.
Le chef du clan Iark-Rom, sans armes, seulement accompagné des PJ et du farfadet enchaîné, ira exposer les faits au clan Brentfelts: les autres géants ne connaissant pas toute l' histoire il risquent d' être difficiles à convaincre; tout n'est pas gagné si les PJ ne font pas preuve de sagesse et de diplomatie!
Une fois la vérité établie, Meskelil est livré aux bons soins des PJ par les deux clans: il serait maladroit de le tuer sans connaître ses motivations. Contre la promesse de le laisser partir en vie, il avouera avoir été chèrement payé par la Guilde des marchands d' une ville située de l' autre côté du col pour stopper toute circulation par cette route et ainsi éviter toute concurrence de la vallée voisine.
Si les Inspirés le tuent en trahissant leur promesse, à vous de juger si ils méritent des points de Perfidie. Si ils le laissent en vie, nul doute qu' après avoir filé ventre-à-terre en larmoyant sur la bonté des PJ "lui qui n'est qu' une sous-merde, bla, bla, bla…", il pourra revenir se venger dans un futur scénario en tissant une toile de complots autour d' eux: hé oui! Il est difficile d' avoir une victoire totale contre le Masque.

Quelques temps après, le clan Iark-Rom ira en grande pompe présenter ses humbles excuses au clan Brentfelt pour les exactions de Ser-An-Angl, et par la Dame de l' été, le pardon leur sera accordé. S' en suivra une grande fête où les PJ seront conviés et, si votre groupe comporte un géant, qui sait si la belle Ceraniel ne succombera pas au charme du héros qui a sauvé son clan ?

b- La Bad-end: si le capitaine porte le chapeau de toute l' affaire.

Drogué, incapable d'argumenter ou de se défendre, et devant les preuves accablantes présentées par les PJ, le capitaine sera mis à mort pour avoir trahi les siens. Le chef du clan Iark-Rom ira accompagné des PJ s' excuser de la conduite de Serk-An-Angl et demander la paix pour les deux clans. Les Brentfelts auront besoin d' être convaincus par l' Eloquence et la Diplomatie des Inspirés, et préfèreront choisir la paix.
Une fois cette paix fragile mise en place, les PJ pourront séjourner quelque temps parmi les deux clans si ils le veulent, mais après leur départ, Meskelil Vent-de-Berne recommencera à empoisonner les géants et à attiser les rivalités et la haine entre les deux clans, qui cette fois n' auront plus confiance en personne et s' entretueront gaiement.
Le Col de la Danse-aux-pieds-froids sera rebaptisé le Col de la Fin Amère et les cadavres des deux clans de géants nourriront l' essence de Perfidie qui se développera et qui fera que peu de gens oseront s'aventurer dans cet endroit maudit.

c- La Nulle-end: si les PJ se joignent à l' un ou l' autre clan.

La guerre qui s' ensuit est meurtrière comme seul le choc de géants peut l' être et que les PJ s' en sortent ou non, le col sera à jamais corrompu par la Perfidie qui fera que peu de gens voudront l' emprunter, effrayés par les fantômes et la corruption qui y règnent.
Les PJ pour n' avoir pas voulu chercher la paix et favorisé la corruption du Masque pourront à votre guise gagner ou non quelques points de Perfidie.

ANNEXES: LES PERSONNAGES NON JOUEURS

- Géant typique du clan Brentfelt :
Prendre les caractéristiques du "Géant Errant forestier" p124 du livre de base en remplaçant: Astronomie7 par Elevage 7, le 7 en Herboristerie par un 5, en remplaçant Stratégie 2 par un artisanat quelconque à 5, en augmentant Zoologie à 6 et en baissant la compétence d' arme de 10 à 8.

- Céraniel : Belle, rêveuse et douce, a repoussé les avances de Serk-An-Angl au milieu de la dernière fête de l'été commune aux deux clans car elle juge cette brute trop terre-à-terre et pas assez romantique
Idem que précédent avec une compétence d'arme à 6 seulement, un score en Poésie de 6, un score en Cuisine à 5 en plus, un Charisme de 8, une Intelligence de 5, une Créativité de 7.

- Fréan-Corn : Port majestueux du Roi de la Forêt, cheveux auburn et yeux noirs, a plus l'air d' un pisteur que d' un chef de clan. Pour lui la sauvegarde du clan est tout et il se sent responsable de ses frères.
De même que "le typique" avec une Stratégie à 6, Diplomatie à 5, Eloquence à 5, Etiquette à 5, Intendance à 5, Loi à 5, la compétence d'arme: Lance géante est à 10, la compétence de lancer de rocher est à 8, et quelques gadgets sympas dont vous le jugerez digne (Histoire & Légendes à 6 par exemple…); pour les caractéristiques: Remplacez par Charisme 7, Créativité 5, Perception 6, Résistance 16, Force 19, Volonté 7, Intelligence 5.

- Géant typique du clan Iark-Rom :
Prendre les caractéristiques du "Géant Errant forestier" p124 du livre de base en remplaçant: Astronomie 7 par Exploitation minière 6, Herboristerie 7 par Escalade 7, ajouter un artisanat quelconque à 6 et baisser la compétence d' arme de 10 à 8.

- Turral-Burr : Roi massif du blizzard et de la montagne, yeux réfrigérant d'un bleu ciel, barbe et cheveux blancs fournis, porte toujours une armure noire (géante !) aux armoiries du faucon blanc, dirige le domaine avec l'accord des anciens d'une juste main de fer, veut le bien de son peuple et considère que l' organisation est la clé de la survie. En tant que chef, il n' a pas droit à l' erreur.
De même que "le typique" avec une Stratégie à 7, Diplomatie à 5, Eloquence à 5, Etiquette à 5, Intendance à 7, Loi à 5, la compétence d'arme: Hache géante est à 10, et quelques gadgets sympas dont vous le jugerez digne (Fauconnerie à 6 par exemple…); pour les caractéristiques: Remplacez par Charisme 6, Créativité 6, Perception 7, Résistance 17, Force 19, Volonté 8, Intelligence 5.

- Serk-An-Angl, Capitaine de la garde du clan Iark-Rom : Brute passionnée aux cheveux blonds et aux yeux châtaigne il ne conçoit pas qu' on discute ses ordres, encore moins qu' on lui résiste. Il sait qu' il est le meilleur soldat du clan après le chef (et le fait savoir): ses hommes ne l' apprécient guère.
Agilité 3, Force 18, Résistance 16, Perception 5, Intelligence 4, Volonté 7, Charisme 4, Créativité 3
Compétence d'arme: Epée géante 9, lancer de rocher 5, Athlétisme 8,Esquive 8, Survie 5, Vigilance 7, Chasse 5, Stratégie 5, Saisons: été 5, Exploitation minière 5, Premiers soins 5, Chirurgie 3, Jeu 3 (et mauvais perdant avec ça!), Langue 5, Us et coutumes 4.
Perfidie : 11
Peine (couvert de vers, +1 en corps noir) / Bienfait (Fulgurance)

- Meskelil Vent-de-Berne, farfadet et sombre Damné : Petite raclure cupide et cruelle, aux yeux de fouine et aux cheveux noirs sales qui n' hésite devant aucune bassesse pour acquérir ce qu' il désire plus que tout : l' or.
Agilité 11, Force 3, Perception 8, Résistance 5, Intelligence 7, Volonté 5, Charisme 7, Créativité 5
Arme: dague 7, Arme: fléchette 9, Athlétisme 8, Equitation 6, Escalade 8, Esquive 10, Natation 5, Premiers soins 3, Survie 1,Vigilance 9, Acrobatie 8, Camouflage 7, Déguisement 6, Discrétion 9, Fouille 8, Intrigue 7, Jeu 5, Passe-passe 8, Poison 8, Serrurerie 6, Baratin 9, Eloquence 7, Négoce 7, Herboristerie 5, Us et coutumes 5, Langues deux (à 5), Saison: printemps 4.
Ca pourrait être pire, il pourrait pratiquer l' Emprise…

Perfidie: 48
Peine (Gueule de Traître,+1 Corps noir)/ Bienfait (Hypnotisme)
Peine (Puanteur, +1 Corps noir)/ Bienfait (Anticipation)
Peine (Hypocrisie, +1 Ame noire)/ Bienfait (Comédie)
Peine(Grandiloquence, +1 Ame noire)/ Bienfait (Beau parleur)

Bonus : peut utiliser "La Mascarade" et "La Chuintive" ayant déjà accompli avec succès d' autres missions pour le Maître du Semblant.

Ténèbre : 7

Poisons à disposition : p192 du livre de base.

- Sur sa dague: 1 dose de "La Raidure" (p192 du livre de base).
- Ses fléchettes: Nbre de (PJ+2) avec de "l'Endorine", Nbre de PJ avec du "Frisson Bleu", Nbre de (PJ-1) avec de la "Raidure".

Crédits

Ce scénario a été rédigé par l'Opalin.
Il est hébergé par le Centresprit : http://centresprit.online.fr

Contacter l'auteur : anthony.giodano@wanadoo.fr

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr



Le Théâtre du Semblant

Cher confrère,

Après plusieurs dizaines d'années au service de notre cause, je me surprend encore à m'étonner des créations du Perfide. Un curieux évènement m'a amené à découvrir l'insoupçonnable, l'impensable... Vous n'êtes pas sans savoir que le Masque a créé l'homme afin qu'il peuple l'Harmonde et répande sa néfaste aura. Chaque homme devait prendre place dans une gigantesque représentation dont seul le Maître du Semblant pourrait écrire et retoucher le scripte. Le don des Flammes a contrarié ses desseins. Il l'a tellement contrarié qu'il rêve encore de son dessein initial.

Au plus profond de son être, de son inconscience, il rêve de voir l'humanité toute entière s'ébattre, s'enliser dans sa triste comédie. Il rêve tellement de cet avènement, que ses rêves se sont insérés dans la conscience collective, matérialisant un endroit où la pièce de la vie continue d'être interprétée sous l'œil expert du Maître du Semblant.

Concevez-vous que chaque homme puisse régulièrement être embrassé du regard par Lui en personne ? Concevez-vous que l'humanité toute entière, à de rares exceptions, puissent venir jouer cette affligeante comédie devant son œil appréciateur ? Non ! Et bien pourtant ce lieu existe ! Il existe en chacun de nous, dans nos rêves ou dans nos cauchemars. L'envie, les fantasmes, la douleur l'ont créé pour le plus grand bonheur de notre Ennemi. Le Théâtre du Semblant donne chaque soir une représentation.

J'allais oublier cher confrère. Depuis que j'ai conscience de son existence, il m'arrive quelques fois de voir cet étrange lieu. J'ai même pu apercevoir Sa silhouette dans le contre jour des lumières de scènes. Je compte bien en savoir plus sur le Théâtre du Semblant et dès aujourd'hui je vais tenter de rêver un peu plus. Espérons que cette lettre ne soit pas la dernière que je vous enverrai. Si je réussi, vous pourrez être fier de moi, je serais le premier d'entre nous à avoir étudier ce perfide royaume et a en ramené sa connaissance.

Veuillez agréer cher collègue, l'expression de mes sentiments les meilleurs.



Ce que le Maître du Semblant a pu rêvé de plus perfide, de plus déterminé et de plus dénué d'humanité, a été regroupé dans cette étrange assemblée. Car même le maître du semblant peut se laisser surprendre par son imagination et c'est de son inconscient qu'est née cette cour des miracles.

Ici la perfidie de l'Harmonde est brassée dans son intégralité et prend petit à petit plus d'ampleur. Les alter ego de la population de l'Harmonde s'y succèdent pour y jouer la pièce du simulacre de la vie. Ainsi on peut y croiser de simples catins qui viennent jouer des rôles de courtisanes ou au contraire des courtisanes qui viennent nourrir leurs fantasmes dans le rôle de libertine. Les pauvres deviennent riche et les riches acquièrent plus de pouvoir. Les cul-de-jatte retrouvent leurs jambes, les amours déchirés se ressoudent, les souvenirs des êtres aimés disparus se font plus douloureux. Vous l'aurez compris c'est en ce lieu que ce joue la pièce parallèle de la vie, celle des envies, des fantasmes, du désespoir, celle de la perfidie. Cette dernière y prend une place de choix. A la fin de chaque acte elle se crée un réceptacle dans l'esprit de l'acteur. Plus tard, de retour dans l'Harmonde, la personne ayant participer à la pièce verra certains éléments se remettre en place. Même si il n'en garde pas de souvenir conscient, il sera attiré par cette nouvelle scène et entrera en accord avec elle. Gageons que la perfidie saura alors trouver son chemin jusqu'au cœur de la victime.

Le Théâtre

Le Maître du Semblant y assiste accompagné de ses proches.

Le metteur en scène : il dirige la pièce selon les prescriptions du Masque, faisant naître chez untel un désir fort, créant chez untel le besoin de retrouver un amour perdu etc…

L'habilleuse et la maquilleuse : elle grime les acteurs d'un soir pour les faire ressembler à leur rôle. Ainsi lorsqu'il s'observe dans la glace, il constate qu'ils peuvent être quelqu'un d'autre et en ont l'envie. Chacun garde une réminiscence de ce sentiment à leur éveil.

Le responsable des décors : sous la direction du Masque il est chargé de recréer l'ambiance d'un lieu spécifique. Sans lui les pièces n'auraient pas le même éclat, ni le même réalisme.

Le héraut : c'est l'annonceur qui présente la pièce du soir et les acteurs qui y participent. Il connaît intimement chaque participant comme si leur pensée s'étalait devant lui à l'instar d'un parchemin qui se déroule.



Le souffleur : anti-sèche des acteurs, il est sensé fournir aux distraits leur texte, aidez des esprits souvent perdus à aller dans le sens de la pièce.

Les Sans-Noms

Le plus étonnant est que si cette pièce de théâtre est ordonnée par le Masque qui y apporte quelque fois ses retouches, ils arrivent que des éléments incontrôlés fassent leur entrée sur scène. Ces arrivées imprévisibles mettent à mal l'organisation du Perfide. Si, malgré les efforts qu'il fait pour tenter de faire recoller l'indigent à son œuvre, ce dernier ne s'y plie pas, il fera le nécessaire pour l'écarter de la distribution. Il sera « renvoyé ».

Il fait dans ce cas appel au Sans-Noms. Autrefois ils ou elles étaient des habitants de l'Harmonde. Des personnes comme les autres, inspirées ou non. Mais le sort c'est tellement acharné contre elle, que leur vie n'était plus qu'un fardeau si lourd a porter qu'elles décidèrent que si il existait un enfer, il serait certainement plus doux pour elles d'y aller. Elles prirent alors chacune conscience de leur double vie dans le Théâtre du Semblant. Chaque personne s'y voyait tenir un rôle qui lui permettait pour un temps d'oublier la médiocrité de leur existence. Insidieusement, chaque nuit, elles se surprenaient à espérer de nouveau entrer sur scène. Et chaque nuit le rideau se levait sur elles.

Les moments d'éveil se furent plus courts et les périodes de rêveries plus longues, jusqu'au jour où leur existence ne fut plus qu'un long sommeil. Elles devinrent alors des Sans-Noms, dénués de tout but, simplement à la solde du Maître du Semblant, heureuses de s'être perdues dans leurs songes.

Ce sont eux qui sont chargés par le Masque de retrouver les personnes renvoyée de la distribution de la pièce pour les éliminer définitivement. Le nombre de ces êtres est inconnu même si une douzaine d'entre eux ont déjà leur nom inscrit sur les tablettes de quelques éminences grises :

- ***Mura**, un géant jadis porteur de grands espoirs pour l'inspiration*

- ***Cyrièle Chaste Joyaux** : méduse Décorum Ancien. Elle fut trompé par le Masque qui lui offrit l'immortalité pour qu'elle se consacre entièrement à son Art. Elle reste quasiment la seule personne à la surface de l'Harmonde capable d'utiliser l'Ancienne forme du Decorum.*



- ***Sade et Lorshan*** *: un homme et une femme à la beauté « endiablante ». Il sont capable de réveiller désir et envie chez tout être vivant.*

- ***Florent de Bare*** *: chevalier à l'amour perdu. Son plus grand atout : le désespoir qu'il dégage.*

- ***Magloire d'Emelgance*** *: noble intriguant. Depuis sa destitution par l'Inspiration, Magloire souffre nuit et jour du mal du Danseur. Sa vie ne fut rapidement plus qu'une plaie tant et si bien qu'il se réfugia auprès du Masque dans un demi-sommeil. Celui-ci lui donna une seconde chance et depuis il sillonne les routes pour assouvir sa vengeance.*

- ***Floralie*** *: lutine accordée, proche de la nature… « morte ».*

- ***Médi et Sédi*** *: un ogre et une méduse psychopathe auteur d'une centaine de meurtres sanglants de part l'Harmonde. Ils aiment le style théâtral de leur mission.*

- ***Sydonie*** *: une petite fille très dangereuse. Son apparente innocence est sa pire arme.*

- ***Minuit*** *: on ne connaît que l'heure de ses apparitions. Personne n'a pu dire à quoi il ressemblait. Aucune de ses proies n'a pu en réchapper. Certain murmure que « Minuit » est le propre avatar du Masque et que celui qui le vaincra sera oublié de Lui jusqu'à ce qu'il se fasse à nouveau remarqué.*

Bien sur, les noms des « Sans-Noms » n'ont pas toujours un grand rapport avec leur ancienne existence. La plupart de ces étranges « songes » ont trouvé leur dénomination dans le regard de leur victime, soit parce qu'il leur rappelait quelqu'un soit parce que la victime les connaissait. Ainsi Magloire d'Emelgance a-t-il bien été un noble Urguemand, par contre Sydonie n'était autre que le nom de la fille d'un Inspiré qui a croisé la mort un soir où il portait secours à une fillette perdue.

Les innombrables facettes de la rivière

D'auteur à MJ

{ Donner un coup de pied dans la fourmilière est un bon moyen de savoir ce qui s'y passe, tout en s'assurant que les fourmis ne s'occuperont pas de leurs activités classiques pendant quelque temps. Evidemment, quelques-unes peuvent riposter, et il vaut mieux dans ce cas s'être protégé d'une bonne chaussure.}

Les PJs sont la semelle ; Ortesole est le pied, et Shushan la fourmilière. Ils donnent le coup, et sont aux premières loges pour voir ce qui se passe, voire régler le problème et nettoyer la fourmilière.

Les éléments sont quelque peu disparates et le scénario peu linéaire ; l'enquête est libre, et les factions nombreuses, ce qui a tendance à rendre les scénarios illisibles. J'espère ne pas l'être trop.

S'il n'y a pas six joueurs, les personnages non-utilisés rejoignent simplement la troupe des PNJs, perdant éventuellement leur statut d'Inspiré. Je mettrais Geryan, qui d'ailleurs n'est pas Inspiré, en premier sur la liste, et Vigor ou Lugyo en second. S'il faut un deuxième personnage féminin, je pense qu'une lutine ferait une excellente Acrobate-Assassin. Et le nom, Geryan, est assez mixte pour ne pas nécessiter un changement.

Mesquinement je laisse les caractéristiques des PNJs à l'appréciation du meneur de jeu. Les chevaliers du Comte doivent être assez puissants pour faire fléchir les Inspirés au combat, mais les autres combattants ne peuvent les inquiéter qu'en surnombre. Nableson surclasse les PJs, dépassant même légèrement Geryan ou Vigor au combat, et use de ses pouvoirs avec assez de discernement pour réussir sa fuite.

J'imagine qu'à la fin le Masquard disparaît dans un rire machiavélique, promettant son retour, et que Lodovio connaît une fin digne d'un Félon, une exécution en grande pompe. Et tout se termine lors d'un bon banquet.

Le Semeur d'Or

Les PJs comptent parmi les dirigeants d'une caravane de marchands, forte de quelque 200 âmes. La caravane du Semeur d'Or existe depuis une dizaine d'années, et était composée à l'origine de modéhens, de façon presque exclusive. Depuis, elle a su recruter des gens très compétents d'autres horizons, notamment des Inspirés. Duncan Erasmil est le maître de la caravane depuis sa création.

Lorsqu' il devint évident que le potentiel de la caravane outrepassait largement sa valeur marchande, diverses instances occultes se sont intéressées à elles.

Les Druides de la Marche Modéhenne furent les premiers. Ils fournirent des artefacts anciens et des soutiens magiques. Ils permirent aux membres de la caravane d'étudier des Arts puissants auprès de maîtres de la Marche. Ils ont utilisé la caravane comme une sorte d'ambassade druidique au travers des Royaumes Crépusculaires, collectant les preuves de magie ancienne et les enseignements occultes, apportant la sagesse modéhenne aussi. Ils ont délégué un Acrobate-Assassin, Geryan, au sein de la caravane, car elle est à même de rencontrer de jeunes Inspirés, d'en recruter, même. Depuis peu de temps, sa présence est révélée.

Le Cryptogramme, ensuite, s'est intéressé au Semeur d'Or. Tout d'abord comme un fournisseur efficace de renseignements magiques, puis comme une sorte de menace, par son talent trop grand, et sa liaison trop forte aux modéhens. Ne pouvant s'opposer ouvertement à la caravane, car il lui aurait été impossible de soutenir cette position politiquement, il a oeuvré pour faire admettre un Mage influent, Luke Gravennz, au sein de la caravane. Bien qu'il ne soit pas réellement apprécié, il a su gagner sa place en protégeant la caravane de mages peu scrupuleux. De plus, ce que le Cryptogramme ne sait pas, Gravennz est Inspiré.

Divers Inspirés ont bénéficié de la caravane en pouvant s'y procurer des éléments nécessaires à la pratique des Arts Libres, notamment des Harmonistes du Décorum.

Des démonistes, enfin, ont pu profiter de sa grande compétence pour remplir des connivences quelque peu extravagantes. L'une des Inspirés, Manelle Ishiz, s'essaie à la conjuration.

Les marchands les plus riches disposent d'Alchérons, gigantesques animaux, ressemblant à des rhinocéros à quatre cornes, mais sur lesquels on place l'équivalent d'un chariot bien plein. Bien qu'il soit possible de les dresser pour le combat, ceux du Semeur d'Or sont éminemment calmes.

La mission

Le voyage au départ d'Arnel leur fait traverser la République Mercenaire, Urguemand, la Janrénie, les Communes Princières, puis revenir par Keshe et les Terres Veuves.

Les Druides lui ont confié deux missions concernant la ville de Shushan.

L'une d'elle est connue d'eux tous : il s'agit de faire naître une forêt sur les contreforts des monts Talakma, non loin de Shushan

l'Impériale. Pour ce faire, un rituel devra être effectué dans les trois torrents, Luenna, Pronos et la Tove qui dévalent des monts pour gonfler la rivière Despana, qui traverse Shushan. Tout cela nécessite quantité de graines, petites plantes, composés magiques et eau sacrée, et peut être aidé par des sorts jornistes et des rituels druidiques. Trois jours seront nécessaires sur chacun des trois torrents, à moins d'une dizaine de kilomètres de la ville. La forêt n'apparaîtra pas à court terme, mais fait partie d'une vision à long terme des Druides.

La seconde échoit particulièrement à Manelle Ishiz. Il s'agit d'une rivière de diamants qui a été retrouvée dans un Vestige de la Flamboyance, encore qu'il ne soit présenté que comme une pièce ancienne d'une collection, et qui demande un expertise plus complète à Shushan. Elle doit être amenée à Maître Oresko, un joaillier savant, et très au fait de l'histoire antique.

L'intrigue

Deux actions s'entremêlent, et si au départ de la Marche Modéhenne vers Shushan elles s'ignorent, elles mènent au même nid de vipères.

Nableson

Nableson est un Masquard installé à Shushan depuis un an, et qui pose des jalons pour faire tomber l'arrogante population des Communes Princières dans les griffes du Maître du Semblant. C'est dans les Communes que les vestiges de l'ancien Empire de Septentrion sont les plus présents et le Masque veut pouvoir réutiliser à son compte cette puissance qui ne demande qu'à renaître. Les nobles imbus d'eux-mêmes sont des gens très malléables, très réceptifs à ses chimères.

Nableson a commencé à séduire nombre de notables de la cité, les faire conspirer contre d'autres, plus beaux, plus riches ou plus puissants. Il a aussi commencé à mettre en place un réseau d'informateurs pour son compte, et à convertir à la Perfidie ceux qui entretenaient de tels réseaux. Ainsi Lodovio, un Comte de Shushan, dont les goûts pour les plaisirs raffinés des drogues exotiques ne sont inconnus, et qui entretient des contacts privilégiés avec de nombreux producteurs, ainsi que des caravanes de marchands est depuis huit mois le garant de la présence du Masque à Shushan.

L'un des hommes de Lodovio appartient à la caravane du Semeur d'Or ; il se nomme Pale Jandrel, et est négociant en tissus. Comme la plupart des amis de Lodovio, il conserve des substances plus intéressantes dans un petit coffre. Il prétend, si d'aucuns s'y intéressent, qu'il s'agit de poudres pour teindre des tissus. Le commerce de drogues est interdit au sein de la caravane, mais tant qu'il reste discret et que l'on voit bien qu'il relève d'une initiative personnelle plutôt que d'une volonté collective, les maîtres de la caravane ne cherchent pas

à l'éliminer. Plus pragmatiques, ils souhaitent simplement que cela ne puisse jeter aucun discrédit sur le Semeur d'Or. Le commerce de Jandrel est ainsi toléré, bien que certains disposent d'indices à son sujet.

Dagomar et Ortesole

Certains Druides ont su voir que la situation à Shushan évoluait mal, et que la ville s'enfonçait dans son obsession de vouloir dépasser Tslana en beauté et prestige. L'un d'entre eux, le sage et vénérable Dagomar, a imaginé de doter l'Ouest des Communes Princières, près de Shushan, d'une nouvelle parure qui ferait se tourner les yeux des habitants vers autre chose que le brillant de leurs murs et de leurs toits. Prosélyte de la façon de vivre de la Marche, il veut doter les collines herbeuses mais ternes des contreforts des monts Talakma d'une forêt aussi majestueuse que celles de la Marche. S'il n'espère pas construire un allié de cette façon, il compte briser l'unité de la steppe des Communes, et rompre des querelles vaines et futiles.

Il a sélectionné des plantes et des arbres particulièrement vivaces et robustes, capables de devenir un produit marchand convenable, afin d'entrer dans les moeurs des habitants de Shushan. Bien sûr, sans les talents de cultivateurs et de sylviculteurs des Druides de la Marche Modéhenne, il est évident pour Dagomar que Shushan ne pourra jamais faire d'ombre aux modéhens dans ce domaine.

Il a mis au point un rituel qui devra assurer la viabilité de la forêt. Il l'a formalisé de façon à ce qu'un autre Druide puisse l'appliquer, en y impliquant des fidèles du culte.

Ortesole a été l'un des soutiens les plus actifs de Dagomar, bien qu'il ne soit qu'un jeune druide, et qu'il ne siège pas au Grand Conseil, mais soit responsable d'un petit territoire aux confins de la République Mercenaire. Ortesole compte parmi les conseillers éclairés de nombre de personnalités de la Marche, que ce soit de manière officielle ou officieuse, sous ce nom ou un autre.

En fait Ortesole est une Eminence Grise, et a su voir au-delà de la situation qui se dégrade lentement à Shushan. Il a vu l'action de l'ennemi, mais n'a pas trouvé de moyen de découvrir son visage. Pour lui, l'opération de Dagomar permet des secouer violemment la société occulte de Shushan, et forcera l'Ennemi à se révéler avant qu'il ne soit prêt, ou à renoncer pour de nombreuses années à ses plans.

Il oeuvre pour que le Semeur d'Or se voit attribuer cette mission, car il connaît leur potentiel, leur grand nombre d'Inspirés. Il accompagne Dagomar lorsqu'il remet à Erasmil les éléments du rituel, et fait part à Geryan de quelques recommandations concernant Shushan. Ortesole espère que face à un Ennemi qui agira dans la précipitation les Inspirés du Semeur d'Or sauront réagir efficacement.

La Rivière

Holferne est un Druide appartenant au Grand Conseil, et s'intéresse de près aux montagnes proches des Terres Veuves, les plus riches en matière de pierres précieuses, importante ressource de la Marche Modéhenne. Sous le mont de l'Aiguille Rouge, trois mois auparavant, des mineurs ont trouvé une sorte de ville souterraine, assez grande pour accueillir 2000 habitants, superbe mais abandonnée.

Certains y ont séjourné pendant plusieurs jours pour l'explorer, et sont devenus fous lorsqu'ils en sont sortis. Ceux qui y avaient séjourné moins d'une journée n'ont été que plus faiblement atteints, et se sont remis assez rapidement. D'autres, depuis longtemps dans la cité souterraine, ont choisi d'y rester jusqu'à ce qu'on trouve un moyen de les protéger de la folie. L'affaire ne s'est pas ébruitée, et il a été possible de sortir quelques trésors de cet endroit, qui semble avoir été construit grâce à l'Art Ancien de la Cyse.

Une Rivière de Diamants fait partie de ce trésor, et, comme la plupart des objets, elle a laissé perplexes plusieurs joailliers, quelques mages de l'Emprise et un Inspiré adepte de la Cyse qui ont eu l'occasion de l'étudier. Personne n'a ressenti d'effet comparable à celui de la cité, que ce soit pour le Rivière ou une autre pièce de la collection.

En fait les diamants de la rivière ont été taillés dans un bloc de minerai qui a capturé la lumière de Diurne peu avant l'Eclipse. Elle luit, et sa lumière est presque aussi forte que la flamme d'une bougie, mais d'une froide lueur blanche. Elle éloigne les démons, ce qui n'avait pas pu être constaté dans la Marche, mais dispose d'un potentiel immense, étant l'un des derniers Vestiges de la grandeur de Diurne. Il peut devenir l'outil de son retour aussi bien que le moyen de l'enfoncer dans sa déchéance. Pour l'instant, nul ne sait l'utiliser, mais il faudrait qu'il ne change pas de camp.

Holferne a donc distribué quelques-unes des belles pièces à des voyageurs pour obtenir l'avis d'experts éloignés. Il a confié la Rivière à Manelle Ishiz pour obtenir l'expertise de Maître Oresko, à Shushan l'Impériale. Oresko est réputé, auprès toutefois d'un nombre assez restreint de personnes, pour avoir su voir au-delà du formalisme simplifié de l'Art Libre pour retrouver certains gestes antiques, plus longs mais plus aux possibilités plus vastes.

Oresko et Oxherde

En fait, Oresko a été capturé, et envoyé dans une geôle, dans les caves de Lodovio. Il porte désormais un masque qui lui ferme les yeux, et ses mains sont enfermées dans une gangue de métal. Ses pouvoirs de la Cyse sont annulés. Derrière sa lourde porte de chêne personne ne peut entendre ce qu'il dit, en dehors de ce court moment de la journée

où trois gardes lui donnent à manger et à boire.

Nableson, à défaut de pratiquer les Arts, a de bonnes idées de leurs possibilités, et prend peu de risque. Il sait aussi qu'une Flamme libre est plus dangereuse qu'une Flamme contrôlée, et ne veut surtout pas qu'Oresko meure.

De surcroît, il a remplacé Oresko par un mage éclipsiste, Oxherde, qui maîtrise le sortilège {Altérer l'Apparence}, ainsi que quelques sorts utilitaires et de fuite, mais pas de sort d'attaque. Ainsi l'absence d'Oresko se fait moins sentir. Lodovio utilise sa fortune personnelle pour permettre à Oxherde de fournir ses clients en bijoux d'une qualité comparable à ceux d'Oresko. Son rôle est de signaler quelles sont les personnes qui cherchent Oresko pour plus que ses capacités de joaillier ou de sculpteur, qui y chercheraient une Magie puissante.

Le mage est un Terne qui est avancé dans la voie de la Perfidie (45 points), et pour qui la tromperie est devenue la raison de vivre. Son Danseur, Quike, lui permet de lancer ce sortilège 5 fois dans la journée, à chaque fois pour une durée d'une heure.

Les pièces ayant le plus de valeur dans la boutique ont été entreposées chez Lodovio, afin de ne pas exciter la convoitise de l' Eclipsiste. Une fois la Rivière en sa possession, Oxherde/Oresko cherchera effectivement à se jouer de la surveillance de Lodovio comme de celui qu'il croit être avec lui, pour quitter la ville et faire fortune au loin. Toutefois il n'omettra pas de signaler Manelle à son contact, afin de détourner la vigilance de lui.

Rapidement Lodovio et Nableson enverront une partie de leurs forces à sa poursuite, et l'Eclipsiste pourrait bien chercher refuge au sein même de la caravane, si les choses venaient à mal se passer.

Le Rituel

Les actions magiques et druidiques nécessaires au rituel ne passeront pas longtemps inaperçues. Les paysans et les éleveurs des environs seront les premiers à se douter que la situation est anormale, et le Prince comme Lodovio en seront avertis.

Le chef de la police du premier enverra une demi-douzaine d'hommes enquêter, mais ils ne verront pas de raison d'intervenir, pour peu qu'on soit généreux avec eux. En fait Malone voit la caravane comme une source de revenus pour la ville donc pour lui, et ne veut pas s'attaquer trop fortement au commerce. Par contre, comme la caravane a une attitude louche, il en profite pour essayer de rallonger sa part du bénéfice.

Dans le camp du Masque, Kiona sera choisie pour suivre l'affaire. Des Marionnettes quitteront les sous-sols plus tard et espionneront la

caravane, préparant éventuellement une intervention des Pantins ou de l'armée du Comte.

Le Masquard se rend bien compte que le rituel aura un effet sur la région, mais ne peut vraiment savoir lequel, ni surtout s'il sera capable de le déjouer une fois qu'il aura atteint sa fin. Pour lui, il est primordial de l'interrompre, quitte à y aller en personne. Déterminer la date de fin du rituel sera son premier objectif, mais ne devrait pas lui résister longtemps, avec l'aide de Kiona.

Les Forces en présence

Le Masque

Nableson est un Masquard rusé, mais violent. Il est rusé, et vaillant si le combat se présente. Il n'a pas de problème de morale, et se réserve toujours une bonne opportunité de fuite. De surcroît, il est capable d'invoquer des créatures de l'Abysse, mais préfère toujours utiliser ses créatures plutôt que celles de l'Ombre tant qu'il a le choix.

Lodovio n'a pas été le seul converti : les habitants des sous-sols de la cité ont fui ou se sont soumis à la transformation brutale en créatures du Masque. Une cinquantaine d'entre eux sont devenus autant de {Pantins Grimaçants}, pauvres hères qui continuent à survivre dans leurs trous comme auparavant. Mais la simple volonté de Nableson peut les transformer en une armée de tueurs assoiffée de sang, aux gestes saccadés et au rictus effrayant.

D'autres, une vingtaine, ont ouvert leur âme au Masque, et sont devenus des {Marionnettes}. Disposant du pratique pouvoir de la {Mascarade}, ils sont devenus des espions hors pair, tout en profitant de leurs capacités inouïes de discrétion pour commettre des vols en toute impunité, ce qui trouble la ville, et ridiculise plus encore le pouvoir du prince Stefanski.

Techniquement, le Comte Lodovio est un {Félon}. Il dispose du pouvoir de {Mascarade} mais ne s'en sert que pour fuir, préférant toujours utiliser son réseau d'espions, son argent ou son armée privée pour mener à bien ses plans.

Avec Nableson, deux Pixies sont arrivés : Kiona et Ridere. Ridere a fournit Lodovio en élixirs automnins, et a développé avec lui un commerce en drachmes maudits. Rapidement la volonté de Lodovio s'est effacée, devenant un fruit mûr que Nableson n'avait plus qu'à cueillir. Kiona, pendant ce temps, a exploré la ville depuis les airs, et soutient maintenant efficacement les espions de Lodovio.

Le Comte Lodovio

Le Comte lui-même est un piètre combattant, mais un organisateur compétent, et il dispose désormais des moyens de prendre efficacement la fuite, ce qui augmente sa marge de manoeuvre personnelle.

Son armée privée regroupe une centaine d'hommes bien armés. Ils patrouillent en temps normal son domaine, au nord de la ville, mais il peut en mobiliser plus de la moitié en moins d'une demi-journée, et vingt d'entre eux sont au palais, en ville.

Il dispose d'une cavalerie lourde de six hommes dirigée par le Chevalier Gravalle, un Urguemand assoiffé de gloire et de sang, qui a fui son pays après ses trahisons durant la guerre contre la Janrénie, voici 25 ans. Il en a 50 aujourd'hui, mais reste très vaillant.

Son réseau d'espionnage est particulièrement important ; près de 300 personnes en ville communiquent à Lodovio ou à des intermédiaires ce qu'ils voient d'intéressant. Une bonne part des richesses du Comte et de ses amitiés viennent des renseignements qu'il communique ensuite.

Certains de ses hommes d'armes restent très compétents lorsqu'on leur ôte leurs armures et leurs armes lourdes, et servent souvent d'exécuteurs des basses œuvres du Comte. Des enquêteurs trop curieux pourraient croiser un tel groupe.

La caravane du Semeur d'Or

Elle comporte 50 hommes d'armes, pour la plupart montés, armurés légèrement mais compétents au combat, et peu prompts à la colère.

120 marchands ou équivalents forment l'âme de la caravane. La plupart se battraient pour protéger leur bien personnel, mais préfèrent se reposer sur les professionnels tant que la situation n'est pas critique.

30 personnes enfin sont des gardes associés à un marchand en particulier, généralement parmi les plus riches. S'il s'agit là de bons combattants, ils sont souvent indisciplinés, et peu efficaces lors d'une embuscade.

Les PJs

Duncan Erasmil : humain, marchand modéhen, 54 ans, et Druide.

Geryan, lutin, Acrobate-Assassin, 38 ans.

Luke Gravennz, humain, janrénien, 45 ans, mage jorniste, harmoniste du décorum.

Manelle Ishiz, humaine, 32 ans, joaillière modéhenne, conjuratrice et

harmoniste de la Cyse.

Lugyo Frenal, satyre modéhen 36 ans, négociant en vins et mage jorniste.

Vigor Klenst, ogre urguemand, 35 ans, capitaine de la garde armée, et harmoniste de la Cyse.

Les PNJs

La caravane

Malson Threw

Médecin et apothicaire de la caravane, ce lutin modéhen est l'assurance-vie des membres du convoi. Il ne pratique pas le Jornisme, mais a un don pour fabriquer des potions de soin qui ont des effets comparables à un sort de Guérison Mineure.

Jaime Asmar

Lieutenant de Klenst, cette jeune Keshite est une combattante émérite, et une cavalière excellente. Elle ne manque pas de courage, et galope souvent à quelques kilomètres de la caravane, prenant les embuscades à revers avec une poignée d'hommes.

Ranat Caffry

Cet homme d'une quarantaine d'années, originaire de la Marche Modéhenne, seconde Vigor Klenst dans la protection rapprochée de la caravane, et maintient la discipline.

Katie et Kendren

Ce couple de géants modéhens qui marchent depuis trois ans avec la caravane l'ont souvent aidée à franchir de rudes obstacles que la nature avait mis en travers de leur chemin, ou les débris qu'une embuscade avait laissés sur la route. Une carriole est prévue pour qu'ils puissent se reposer, ou se remettre de leurs blessures, mais elle n'a jamais servi à autre chose qu'à porter les immenses matelas qui forment leur couche le soir.

Anna Dorn

Cette farfadine modéhenne ne quitte pas le coffre de la communauté, celui qui contient l'argent qui doit permettre à la caravane d'avancer, aux gardes d'être payés et chacun d'être nourri. Intègre,

froide et mathématique, elle porte sur elle deux dagues empoisonnées. Nul voleur n'a toutefois eu la possibilité d'entrer dans la calèche protégée par Quar et Regnar, les deux ogres.

Pale Jandrel

Négociant en tissus de luxe originaire de Sasmiyana, seul port des Communes Princières, il pratique aussi le trafic de drogue pour le Comte Lodovio, et sert, sans le savoir, d'espion au service du Masque.

Lorissa et Lorn

Cette fée noire est une alchimiste brillante, et ses poudres et liquides ont des propriétés aussi variées que surprenantes. Elle vit avec Lorn Logan, un jouvenceau de 17 ans, mais qui mesure plus de 2,30m, et qui lui sert de garde du corps. Il se chuchote que Lorn a bu tellement des produits de Lorissa qu'il n'est plus humain. En fait, du sang de géant coule dans ses veines, et il n'est pas la plus petite œuvre de la fée noire.

Dorkas

Cette naine de 80 ans originaire des Terres Veuves tient la librairie de la caravane, et est aussi sa mémoire. Elle est l'un des plus importants véhicules du savoir dans l'Harmonde et à ce titre dispose d'une des meilleures protections du convoi.

Sheilla Mulhn

Cette farfadine urguemande est considérée comme la chef de la petite caravane, et se surnomme la Semeuse de Cuivre. Elle règne sur les marchands les moins riches, qui ne disposent pas de garde du corps pour chacune des carrioles mais juste de la présence de la garde. Elle est spécialisée dans les batteries de cuisine, mais d'autres vendent de la nourriture, font les traiteurs dans les villes ou nourrissent la caravane en voyage.

Certains sont des artistes itinérants, et tentent de vendre tableaux, poteries ou partitions lorsqu'ils arrivent en ville, la plupart du temps sans grand succès, mais ils sont soutenus par la caravane, qui voit dans la présence de ces Ternes une couverture à la pratique des Arts Magiques.

Shushan

Norvi Stefanski

Ce vieil homme de 70 ans est le Prince de Shushan. Il arrive au terme de quarante années de règnes, et désespère de n'avoir su donner à sa ville la puissance qu'il désirait. Il déteste à peu près tout le monde, et ce sentiment est partagé. Il craint et méprise son fils, qui pourtant semble très capable de régner. Sans doute ressemble-t-il trop à son père. Le Prince s'enferme de plus en plus dans une tour d'ivoire, laissant le chef de la police, Malone, gérer la ville, ne s'intéressant plus qu'à l'embellissement de la ville et aux parades militaires.

Ogyvan Stefanski

Agé de 40 ans, le fils du prince est proche de l'obésité, et a su montrer qu'il ne fallait pas être de ses ennemis. Il n'a pas non plus de vrais fidèles, et règnera certainement en tyran solitaire. Sa garde privée subit des pressions assez fortes, et il craint une conspiration pour l'écarter du trône. Il ignore encore si cela vient d'un prétendant à l'intérieur de la ville, d'une manœuvre de son père ou d'une opération étrangère. Il a toutefois découvert que les sous-sols devenaient moins sûrs.

Marcail Malone

A 50 ans, le chef de la police est le maître de la ville, mais utilise son pouvoir pour préparer une retraite confortable loin des Communes Princières. Il sait qu'il a été l'homme de Norvi Stefanski, et que son fils ne le laissera pas à son poste. Il est corrompu jusqu'à l'os, et attend que le Prince meure pour quitter définitivement la ville. Il a placé des intérêts en Urguemand, à Keshe et dans la Marche Modéhenne. Il n'est pas assez fiable pour que le Masque cherche à s'en faire un allié mais Lodovio l'arrose suffisamment pour qu'il ne cherche pas à lui poser de problème, et qu'il décourage ceux qui le veulent.

Mekt Farrag

A 65 ans, veuf de la sœur du Prince, le Comte Farrag pourrait prétendre au trône si Norvi et Ogyvan mourraient. Il a été approché par Nableson, mais n'a pu convaincre celui-ci d'agir dans son sens. Le Comte préfère se contenter des miettes de pouvoir que lui laisse son beau-frère, et profiter de la richesse qu'il a accumulée. Il pense, sans doute avec raison, qu'un affrontement avec les Stefanski amènerait sa ruine. Il ne s'efface pas cependant de la scène, soucieux de se conserver des soutiens et des informateurs. Au cas où.

Kembald

Directeur de l'Equerre à Shushan, ce nain de 60 ans est un proche du Prince, et est le maître d'œuvre des innombrables embellissements

décidés par Norvi Stefanski. Ces derniers temps, il a fait l'objet de menaces et a été agressé plusieurs fois, mais il dispose de six gardes du corps qui l'ont protégé efficacement. Comme la plupart des nains, il ne peut tomber au service du Masque, et Nableson préfèrerait faire fuir l'Equerre, ou éliminer ses chefs.

Comte Prestyn Lodovio

Une des plus grandes fortunes de la ville, le Comte Lodovio, à 40 ans, ne se connaît que peu d'ennemis. Bien qu'ayant vécu en retrait de la vie publique, son retour sur scène des derniers mois dirigé par Nableson semble prometteur, et si la question d'une succession complexe venait à se poser, il pourrait trouver des soutiens.

La caravane, version publique pour Inspirés

La caravane du Semeur d'Or existe depuis une dizaine d'années, et était composée à l'origine de modéhens, de façon presque exclusive. Depuis, elle a su recruter des gens très compétents d'autres horizons, notamment des Inspirés. Duncan Erasmil est le maître de la caravane depuis sa création.

Lorsqu'il devint évident que le potentiel de la caravane outrepassait largement sa valeur marchande, diverses instances occultes se sont intéressées à elles.

Les Druides de la Marche Modéhenne furent les premiers. Ils fournirent des artefacts anciens et des soutiens magiques. Ils permirent aux membres de la caravane d'étudier des Arts puissants auprès de maîtres de la Marche. Ils ont utilisé la caravane comme une sorte d'ambassade druidique au travers des Royaumes Crépusculaire, collectant les preuves de magie ancienne et les enseignements occultes, apportant la sagesse modéhenne aussi. Ils ont délégué un Acrobate-Assassin, Geryan, au sein de la caravane. Depuis peu de temps, sa présence est révélée.

Le Cryptogramme, ensuite, s'est intéressé au Semeur d'Or. Tout d'abord comme un fournisseur efficace de renseignements magiques, puis il a fait admettre un Mage influent, Luke Gravennz, au sein de la caravane. Au début peu apprécié, il a su gagner sa place en protégeant la caravane de Mages peu scrupuleux. Surtout, et ce que le Cryptogramme ne sait pas, Gravennz est Inspiré.

Divers Inspirés ont bénéficié de la caravane en pouvant s'y procurer des éléments nécessaires à la pratique des Arts Libres, notamment des Harmonistes du Décorum.

Les marchands les plus riches disposent d'Alchérons, gigantesques animaux, ressemblants à des rhinocéros à quatre cornes, mais sur lesquels on place l'équivalent d'un chariot bien plein. Bien qu'il soit possible de les dresser pour le combat, ceux du Semeur d'Or sont

éminemment calmes.

Cette fois, les Druides ont confié une mission à accomplir près de Shushan, dans les Communes Princières : il s'agit de faire naître une forêt sur les contreforts des monts Talakma. Pour ce faire, un rituel devra être effectué dans les trois torrents, Luenna, Pronos et la Tove qui dévalent des monts pour gonfler la rivière Despana, qui traverse Shushan. Tout cela nécessite quantité de graines, petites plantes, composés magiques et eau sacrée, et peut être aidé par des sorts jornistes et des rituels druidiques. Trois jours seront nécessaires sur chacun des trois torrents, à raison d'une heure à l'aube et d'une autre heure dans l'après-midi chaque jour. Chaque site se situe à moins d'une dizaine de kilomètres de la ville. La forêt n'apparaîtra pas à court terme, mais fait partie d'un plan à long terme, qui apportera prospérité et paix à Shushan, sans la troubler réellement. La forêt ne sera présente qu'une dizaine d'années plus tard.

Malson Threw

Médecin et apothicaire de la caravane, ce lutin modéhen est l'assurance-vie des membres du convoi. Il ne pratique pas le Jornisme, mais a un don pour fabriquer des potions de soin très efficaces.

Jaime Asmar

Lieutenant de Klenst, cette jeune Keshite est une combattante émérite, et une cavalière excellente. Elle ne manque pas de courage, et galope souvent à quelques kilomètres de la caravane, prenant les embuscades à revers avec une poignée d'hommes.

Ranat Caffry

Cet homme d'une quarantaine d'années, originaire de la Marche Modéhenne, seconde Vigor Klenst dans la protection rapprochée de la caravane, et maintient la discipline.

Katie et Kendren

Ce couple de géants modéhens qui marchent depuis trois ans avec la caravane l'ont souvent aidée à franchir de rudes obstacles que la nature avait mis en travers de leur chemin, ou les débris qu'une embuscade avait laissés sur la route. Une carriole est prévue pour qu'ils puissent se reposer, ou se remettre de leurs blessures, mais elle n'a jamais servi à autre chose qu'à porter les immenses matelas qui forment leur couche le soir.

Anna Dorn

Cette farfadine modéhenne ne quitte pas le coffre de la communauté, celui qui contient l'argent qui doit permettre à la caravane d'avancer, aux gardes d'être payés et chacun d'être nourri. Elle est intègre, froide et mathématique. La calèche est protégée par Quar et Regnar, deux ogres, et est toujours restée inviolée.

Pale Jandrel

Cet homme bedonnant d'une quarantaine d'années est négociant en tissus de luxe originaire de Sasmiyana, seul port des Communes Princières.

Lorissa et Lorn

Cette fée noire est une alchimiste brillante, et ses poudres et liquides ont des propriétés aussi variées que surprenantes. Elle vit avec Lorn Logan, un jouvenceau de 17 ans, mais qui mesure plus de 2,30m, et qui lui sert de garde du corps. Il se chuchote que Lorn a bu tellement des produits de Lorissa qu'il n'est plus humain.

Dorkas

Cette naine de 80 ans originaire des Terres Veuves tient la librairie de la caravane, et est aussi sa mémoire. Elle est l'un des plus importants véhicules du savoir dans l'Harmonde et à ce titre dispose d'une des meilleures protections du convoi.

Sheilla Mulhn

Cette farfadine urguemande est considérée comme la chef de la petite caravane, et se surnomme la Semeuse de Cuivre. Elle règne sur les marchands les moins riches, qui ne disposent pas de garde du corps pour chacune des carrioles mais juste de la présence de la garde. Elle est spécialisée dans les batteries de cuisine, mais d'autres vendent de la nourriture, font les traiteurs dans les villes ou nourrissent la caravane en voyage.

Certains sont des artistes itinérants, et tentent de vendre tableaux, poteries ou partitions lorsqu'ils arrivent en ville, la plupart du temps sans grand succès, mais ils sont soutenus par la caravane, qui voit dans la présence de ces Ternes une couverture à la pratique des Arts Magiques.

Les Feuilles de Personnage

Duncan Erasmil

Duncan Erasmil est le fondateur de la caravane du Semeur d'Or. Après avoir passé plusieurs années dans la prêtrise druidique de la Marche Modéhenne, il a formé une caravane, pour suivre la grande tradition marchande de son pays.

Cela a marché bien mieux qu'il ne l'espérait, et la caravane s'est agrandie. Il a recruté des collaborateurs surprenants, et est monté en grade au sein de la hiérarchie druidique, devenant une sorte d'ambassadeur itinérant. Un tel fait est rarissime pour des gens qui ne résident pas dans la Marche Modéhenne.

Duncan, ainsi que la caravane, sont devenus des agents de la Marche. Ils ont déjà effectué plusieurs missions pour la Marche, sans pour autant qu'il y ait une volonté expansionniste, car les missions restent acceptables pour les gens de la caravane qui ne sont pas de la Marche.

Voici deux ans le Haut Druide a offert à la caravane les services d'un Acrobate-Assassin, Geryan. Duncan était chargé de le protéger, en lui offrant une cache sur son {Alchéron}. Et voici six mois la protection de la caravane par l'Acrobate-Assassin est devenue plus officielle, et Geryan s'est révélé aux dignitaires du convoi, et à ceux qui sont son âme. Ainsi, les Inspirés, Anna Dorn et Dorkas sont au courant de sa présence.

Duncan a 54 ans, et est un grand homme aux cheveux longs et grisonnants, à la barbe drue mais taillée assez courte.

Geryan

Geryan a rejoint très jeune la guilde des Acrobates-Assassins de la Marche Modéhenne, composée exclusivement de lutins. Cette très ancienne institution a pour but de protéger la Marche, et ses habitants importants.

Depuis quelques années, la guilde a étendu discrètement sa protection aux Inspirés, ces promesses de recul de la perversion de l'Harmonde. Depuis six ans Geryan accompagne la carvane du semeur d'Or, mais il n'y a que deux ans qu'il a pu se réveler à son chef, Duncan Erasmil, et juste six mois que sa présence est connue des Inspirés de la caravane.

En tant qu'Acrobate-Assassin, il dispose d'armes naturelles redoutables, comme son épée verte ou sa sarbacane munie de redoutables archeteurs. Une armure végétale protège son corps, et sa discrétion est légendaire.

Geryan a 38 ans désormais, et est un lutin athlétique aux cheveux courts et blonds, et au visage grave.

Luke Gravennz

Luke est un membre du Cryptogramme-magicien, né en Janrénie où il a étudié la résonance jorniste. Bien vu par la hiérarchie du Cryptogramme, il a été choisi pour rejoindre la caravane du Semeur d'Or, à l'activité occulte importante, et trop dissociée du Cryptogramme.

S'il a découvert la présence d'Arts Magiques indépendants, il a aussi appris son propre état d'Inspiré. Rapidement il s'est initié au Décorum grâce aux contacts que la caravane avait lié avec d'autres Inspirés. Il a aussi veillé à ce que des mages Ternes ne viennent pas troubler la caravane, car les Inspirés du Semeur d'Or ne sont guère versés dans la protection magique.

Depuis il est intégré à la caravane, et la protège d'une inquisition cryptogammique, en balayant les soupçon de l'institution. Il a découvert que Lugyo Frenal pratiquait l'Emprise sans appartenir au Cryptogramme-magicien, mais comme il n'abuse pas de ses pouvoirs, l'a rassuré sur ses intentions vis à vis de l'autorité.

Luke a 45 ans, et est de taille moyenne, aux cheveux longs et noirs, découvrant le front et sa gemme.

Manelle Ishiz

Manelle Ishiz a découvert assez jeune son état d'Inspirée, et s'est intéressée à la joaillerie aussi bien qu'aux prometteur Arts Libres de la Cyse. Elle s'est montrée douée dans les deux activités, mais son amour du beau lui fait souvent préférer les bijoux éternels aux effets trop pragmatiques et temporaires de la Cyse.

Elle est consciente que son Art Libre ne peut lui permettre de créer des œuvres magiques, et aimerait pouvoir découvrir l'Art Ancien.

Alors qu'elle était déjà la joaillière attitrée du Semeur d'Or, elle a eu plusieurs fois l'occasion de créer des pièces étranges, surprenantes, pour Afton Hugone, un habitant de la République Mercenaire, originaire des Communes Princières.

Un jour elle a découvert qu'il pratiquait l'invocation de créatures des abysses, et que parfois il payait leurs services avec des bijoux ou des œuvres d'art. Manelle a été séduite par cette idée de serviteurs amateurs d'art, encore qu'elle devait découvrir bientôt que leurs connivences pouvaient être variée.

Elle a appris les premières techniques d'invocation, et est désormais capable d'invoquer des Opalins. Ces démons sont peu gourmands dans leurs connivences, quoique peu utiles de façon générale. Un diablotin est rapidement venu la rejoindre, et elle a ensuite pu jouer avec lui pour lui apprendre diverses choses, et l'améliorer quelque peu. Elle l'a baptisé Luxassus. Ce derniers temps, il se fait plus discret, ce

qui n'est pas forcément un mal.

Avant le départ d'Arnel, un Druide du Haut Conseil, Holferne, lui a remis une pièce unique, une magnifique Rivière de Diamants qui manifestement date de la Flamboyance. Il luit, presque aussi fort qu'une bougie, mais les Druides n'ont pas su percer ses secrets, ni Ludewyn, un lutin pratiquant l'Art de la Cyse. La pièce doit être expertisée par Maître Oresko, à Shushan, car il se pourrait qu'il ait découvert des éléments de la Cyse qui vont au-delà de l'Art Libre.

Manelle Ishiz est une femme assez grande, aux yeux verts et aux cheveux sombres, toujours habillée avec élégance.

Lugyo Frenal

Lugyo Frenal est un satyre dont le goût pour les bons vins n'est dépassé que par son attirance pour les jolies femmes. Il est l'un des négociants en vins les plus passionnés de la Marche, et a rejoint le Semeur d'Or cinq années plus tôt.

Il a eu l'occasion de découvrir l'emprise Jorniste sans avoir à subir l'autorité du Cryptogramme-Magicien, et a réussi à se cacher de Luke Gravennz jusqu'à ce que celui-ci l'absolve de cette incartade, après un petit sermon le savoir-vivre de la magie, qui est en fait assez compatible avec ses propres vues.

Lugyo est un vigoureux satyre de 35 ans, sachant vivre passionnément.

Vigor Klenst

Ancien garde du corps de la caravane il y a 9 ans de cela, par Duncan Erasmil, Vigor Klenst est monté en grade au fil des années, découvrant son état d'Insipiré. Il a appris en Marche Modéhenne les secrets de l'Art Libre de la Cyse, et plus particulièrement ses applications au combat. Son épée ogre a souvent été {Affutée}.

Il est désormais le commandant des troupes qui protègent la caravane.

Vigor est un grand Ogre de plus de deux mètres pour plus de cent kilos, se séparant rarement de son armure et plus rarement encore de son épée, et a maintenant 35 ans.

Crédits du scénario

Ce scénario a été écrit par Christophe Osswald pour les Rencontres Ludiques de Bretagne 2000.
Il est hébergé sur le site du Centresprit (http://centresprit.online.fr).
Contacter l'auteur : Christophe.OSSWALD@enst-bretagne.fr
Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Partie de chasse

L’histoire :

Un poste de Censeur est depuis peu vacant au sein du Cryptogramme Urguemand. Deux personnes sont en vue pour prendre la succession : Lilya Reselbeck, mage Obscurantiste réputée pour ses grand talents de rhétoricienne ; et Mildrak Olmion, mage Eclipsiste réputé, lui, pour son mode de vie épicurien. Mildrak n’est pas un saint, et ça, nul ne le sait encore. Il a décidé d’organiser une petite fête durant laquelle il fera assassiner sa concurrente… jusque-là, rien de bien original, mais c’est la forme qui va jouer.

Les protagonistes :

Par un moyen que vous déterminerez (le plus adapté à votre campagne) vos joueurs sont conviés à une petite sauterie, chez un mage Eclipsiste (qu’ils ne connaissent que de réputation). Ils rencontrent dans les jours qui précèdent Liargus, un “ homme ” de main (ogre), chargé des préparatifs de la fête. Celui-ci leur présente les modalités : Cette sauterie est d’un caractère plutôt spécial, il est demandé à chaque invité de venir en compagnie d’un “ convive ”. Précision : par convive, les organisateur entendent “ personne peu éduquée ou peu favorisée par la vie ”, autrement dit, un pauvre ou un imbécile (qui pense au Dîner de con ? ?). La présence de ces personnes à pour but de rompre la monotonie de ces soirées mondaines où les gens de la haute n’ont de cesse de se faire des courbettes.

Première partie : Préparatifs.

Durant cette partie relativement courte, les PJs vont devoir se trouver chacun un “ convive ”. Il peut s’agir d’un mendiant, d’une prostituée désœuvrée, d’un petit bourgeois ayant tout perdu au jeu, d’un simple d’esprit… à vous de voir ce qui vous amusera le plus à mettre en scène.

Deuxième partie : La Fête.

La soirée à lieu dans une bâtisse du quartier des Mille Tours, à Lorgol. Un peu pincée au début, l’ambiance devient vite amusante lorsque les gens du bas peuple tente de s’intégrer. C’est aussi le moment où les PJs font la connaissance de l’ensemble des invités, une quinzaine de personnes (des gens de la haute bourgeoisie, un ou deux partisans de Mildrak Olmion, pas mal d’artistes aux mœurs un peu “ décalées ”) plus une vingtaine de “ convives ”. A vous de choisir vos convives, en respectant juste une petite obligation : Liargus, l’ogre de main de Mildrak à lui-même choisi d’inviter des convives, il s’agit de quatre personnes difformes, des monstres de cirque qu’il a fait venir. Très fier de ses convives, il ne manquera pas d’attirer l’attention sur leur laideur, leur bêtise et la stupidité de leur accoutrement (bossus et boiteux, ils sont tous vêtus de haillons et de capuchons dissimulants partiellement leurs traits grossiers).

Durant cette partie du scénario, les PJs devraient faire la connaissance de pas mal de monde. Ils doivent aussi entendre parler de l’histoire de “ succession ” au poste de Censeur, et savoir qui est la personne la plus en vue : Lilya Reselbeck. IMPORTANT : il vaut mieux éviter en revanche que les Inspirés sachent si tôt que Mildrak est intéressé par le poste de Censeur.

Assurez-vous que cette histoire de succession paraisse noyée dans un flot d'autres informations, de façon à ce qu'elle ne semble pas au premier plan.

Quelques exemples :

- Un farfadet de la cour des miracles aurait été surpris en train de fouiner dans l'auberge L'étincelle. Entré sans permission, il serait venu pour voler des Danseurs et les revendre en fonction de leur prestige.
- - Une fée noire, accompagnée de deux chevaliers serait actuellement reçue par le Premier Baron pour une affaire de première importance.
- – Madame de Suinteul, l'une des plus grandes mécènes d'Urguemand se serait fait voler l'une de ses plus belles toilettes pendant un bal dans les Mille Tours.

Note : durant cette partie, amusez-vous à lancer une ou deux joutes verbales sur des sujets qui sont chers à vos joueurs histoire qu'ils se sentent concernés (un classique : un obscurantiste taquine un jorniste pour savoir quel plaisir il peut avoir en " échangeant des politesse avec son danseur "). Ca ne sert souvent à rien, mais une belle joute verbale est parfois (je croise les doigts) aussi mémorable qu'une bonne bagarre d'auberge.

Troisième partie : La chasse.

Alors que l'ambiance semble tomber, Mildrak prend la parole devant ses hôtes et leur propose de passer au clou de la soirée. Bien entendu, tout le monde, y compris les " convives ", sont très emballés, bien que n'ayant pas la moindre idée de ce dont il s'agit… Mildrak dira alors : " Chers convives, pour la suite de cette fête, il vous incombe d'aller en mes caves et d'y choisir les vins qui vous plairons… allez, nous vous attendons ! " Toutes les petites gens seront alors acheminés vers les caves, tandis que Liargus reviendra de l'extérieur, tenant en laisse six molosses. La bave aux babines, les énormes chiens semblent très excités. Le maître des lieux expliquera alors à ses " amis " le but de cette nouvelle sorte de fête : ils vont devoir partir, armés, dans les rues des Mille Tours, pour tuer un maximum de convives… le vainqueur gagnera un trophée, et le droit d'organiser la prochaine chasse, à qui mieux-mieux bien sur !

A ce moment précis, l'assemblée se divise : d'un côté (les deux tiers des invités) semblent très amusés par cette initiative. On commence à brandir les rapières, à remonter les arbalètes et à faire cliqueter les fléaux. De l'autre, les mécontents, remontés, indignés, et fermement décidés à prévenir les autorités.

Les Inspirés doivent choisir leur camp : soit ils participent à la chasse, soit ils tentent de l'enrayer (Lilya Reselbeck sera de ceux-là et incitera les Inspirés à la suivre). Dans un cas comme dans l'autre, ils vont être confrontés à l'enfer des Mille Tours. Tout va très vite et semble pourtant ne jamais vouloir prendre fin. Dans un dédale de ruelles, couloirs, passerelles, escaliers, tourelles et autres puits morbides, les Inspirés sont amenés à se battre, soit contre des " convives " terrifiés, soit contre les invités de Mildrak Olmion, fous de joie de pouvoir s'adonner en toute impunité à ce je cruel.

Quoi qu'il en soit, cette partie est le moment crucial du scénario. La tension doit être à son comble, la violence aussi. Les aboiements des chiens sont omniprésents et donnent un ton infernal à la situation. La structure de la ville étant ce qu'elle est, la course doit être mortelle, toujours

imprévisible et surtout, jamais facile (perdez-les, donnez-leur l'impression d'être coincés, piégés, déjà passés par là… l'ennemi est plus fort, plus nombreux, il connaît les lieux…)

Cinquième partie : Le choix.

La fin n'est que mise en scène, au moment que vous jugerez opportun, vous mettrez en scène la révélation : les monstres de cirque invités par Liargus sont en fait des Opalins invoqués pour éliminer Lilya Reslbeck, et laisser Mildrak seul dans la course.

Conclusion :

Le reste n'est que politique et punition. S'il ont mis au jour cette manigance pour le moins cruelle de l'éclipsiste, ils se verront récompensés par le Cryptogramme et ce, même s'il ne sont pas Mages (à vous d'évaluer les récompenses en fonction des aspirations de vos joueurs). Selon le choix qu'ils auront fait lors de la fête (chasser ou sauver), la tentation du Masque aura probablement joué un rôle important, et il conviendra d'en tenir compte de façon plutôt sévère ; la participation à une telle chasse étant une chose, mais y avoir pris du plaisir en tant une autre. La question est : Vos joueurs se sont-ils laissés aller à l'euphorie de la chasse ? Si oui, il y a des questions à se poser.

Crédits :

Ce scénario a été écrit par Raphaël "Le Ping" Bardas qui sévit dans le fanzine nommé Le Cluricaune.
Ce scénario est hébergé sur le site du Centresprit (http://centresprit.online.fr).

Contacter l'auteur : raphaelbardas@voila.fr

Contacter le Cluricaune :
Raphaël Bardas
6 route de Moret-Lignerolles
450310 Patay

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Si vous souhaitez publier ce scénario sur un autre support (fanzine, site web, ou autre, destiné à la vente ou non), vous devez vous adresser directement à son auteur afin de l'en informer et d'obtenir son autorisation.

SATYRE DANS L'OMBRE

PRESENTATION :

Ce scénario s'adresse à tout groupe d'Inspirés, les seules difficultés présentes pouvant être modelées en fonction des capacités de vos joueurs. N'étant pas très dirigiste, il est basé principalement sur les échanges entre Inspirés et PNJs. Il est donc difficile, voir impossible d'en déterminer une durée de jeu. Celle-ci dépendra en effet surtout de l'importance des séances de Roleplay durant vos parties.

Le cadre de jeu décrit est la baronnie de Rocheronde, mais vous pouvez sans trop de modifications déplacer les évènements décrits dans tout autre endroit de l'harmonde convenant mieux au Domaine de vos Inspirés.

Selon votre groupe de PJs, il sera possible de les impliquer encore plus facilement dans l'histoire, surtout si l'un d'entre eux est un lutin. Un petit encadré viendra de temps en temps vous préciser les modifications possibles dans ce cas.

L'INTRIGUE :

L'été bat son plein dans la baronnie, durant ce dixième jour de la Wyvern. Une clémence passagère des vents côtiers a fait monter la température jusqu'à près de 30° depuis quelques jours, fait rare en Urguemand. Ainsi, tout va pour le mieux, il fait beau, les oiseaux chantent, et le soleil brille !

Mais alors que les Inspirés vaquent à leurs occupations habituelles incombées par leurs charges, le pauvre Fanfrelune va connaître un drame. En effet, ce lutin, apprécié par Dame Ewelf en personne pour sa bonne humeur et tous les bienfaits qu'il prodigue au village, vient de perdre subitement tout contact avec Son arbre. Serait-il devenu insensible au pouvoir de la sève ?

Il ne se doute pas que cet arbre a en fait été choisi par un satyre, Degroat, pour enfanter... Le rituel reproducteur exécuté par ce dernier a mis en suspens le lien naturel unissant l'arbre et le saisonin.

Degroat n'est pas un satyre ordinaire. Inspiré, il a déjà vécu nombre d'années à lutter contre le Masque et ses sbires. Malheureusement, si l'Ennemi n'a pas d'emprise sur lui, son agent, l'Ombre, s'est imprégnée profondément en lui.

Se rendant compte de sa déchéance, Degroat choisit alors de réaliser l'un de ses rêves toujours repoussés : donner la vie à une descendance. Et voilà que son beau rêve, son seul rêve parmi tous ses nouveaux cauchemars, ne convient pas à une petite troupe ridicule ? Cela ne va pas se passer comme ça, foi de satyre !

SYNOPSIS :

Les personnages vont tout d'abord faire la connaissance d'un pauvre lutin complètement désemparé, Fanfrelune, qui les suppliera de trouver un remède à son "mal".

Ils rencontreront alors par la suite Degroat, veillant tranquillement au pied de l'arbre en question.

Après moult palabres, ils chercheront sans doute à trouver un moyen de faire survivre l'arbre à l'accouchement.

Mais lorsque Fanfrelune viendra de nouveau les trouver pour leur conter des histoires de démons, ils prendront conscience petit à petit de la nature pervertie du Satyre. Ils auront alors à faire face à un ennemi dangereux, tout en continuant à chercher un moyen de sauver l'arbre.

A partir de ce moment, l'histoire ne pourra suivre que le cours décidé par vos Inspirés... et vous-même...

LES PROTAGONISTES :

Fanfrelune

Fanfrelune est un lutin vivant aux abords du village. une courte description en est faite à la page 311 du livre de base d'Agone. Tous les habitants du village le connaissent et le respectent, autant pour sa bonhomie que pour les services qu'il rend aux pauvres paysans. Mais le drame qu'il vit actuellement va le montrer sous un tout autre jour aux Inspirés. Peut-être ceux-ci l'ont-ils déjà rencontré lors des malheureuses festivités devant célébrer le Mariage de Léandra (cf. Scénario Noces de Cristal, LdB AGONE). En tout cas, le pauvre saisonin, désemparé, ne sachant pas du tout ce qu'il lui est arrivé, va montrer aux Inspirés son visage le plus triste et larmoyant. Il s'exprime difficilement, reprenant de grandes respirations entre ses phrases afin d'étouffer des sanglots naissant. Méconnaissable, sa présence et son histoire devrait pouvoir briser le cœur de l'obscurantiste le plus endurci...

Age : 41 ans	Taille : 1m10 (-1)	Poids : 49 kgs	MV : 2
RES : 2	FOR : 3	AGI : 11	PER : 11
VOL : 8	INT : 9	CHA : 8	CRE : 7
Mêl : 8	Tir : 11	BD : -1	PdV : 27
SbG : 9	SbC : 13	Pds P : 30	Ch max : 30
1/2 Ch : 15	Ch Quot : 7		

Epreuves : Armes:Arc Lutin 6 ; Escalade 3 ; Esquive 6 ; Premiers soins 8
Survie 6 ; Vigilance 5
Maraude : Acrobatie 3 ; Chasse 6 ; Discrétion 6 ; Poisons 3
Société : Baratin 5 ; Eloquence 3 ; Flûte 4 ; Etiquette (Rocheronde) 5
Savoir : Astronomie 6 ; Chirurgie 7 ; Herboristerie 8 ; Médecine 7 ; Printemps 6 ; Zoologie 6

Degroat

Degroat est un satyre, voyageant à travers l'Harmonde depuis maintenant une dizaine d'années, pour être plus précis depuis que sa flamme lui a été révélée... Car il s'agit en effet d'un Inspiré. Il a donc passé la dernière décennie à mettre à jour certains complots du Masque, usant souvent de ses pouvoirs d'Accordé de la Viole pour se sortir de situations délicates. Malheureusement, au fil des années, à force de côtoyer la lie de l'harmonde en solitaire, il a accumulé scènes d'horreur et

découvertes macabres qui ont fini par le plonger profondément dans la Noirceur. Il a ainsi accumulé les peines, le menant petit à petit à sa propre perte. Cependant, il reste encore parfois bien assez lucide. c'est ainsi qu'il décida il y a quelques jours seulement de mettre en scène son rêve ; s'assurer une descendance. Rien de mal en soi, mais le pauvre satyre ne pouvait pas se douter de l'importance de l'arbre qu'il allait choisir pour procréer.

Complètement torturé par les Ténèbres, il a développé une schizophrénie très marquée. Parfois charmant, lorsque sa véritable nature prend le dessus, il peut tout aussi bien être agressif, apeuré et exécrable. Et c'est le cas la plupart du temps...

Il n'y a vraiment que très peu de chances que les Inspirés réussissent à convaincre Degroat d'abandonner son projet. Mais, si les PJs sont capables de tenir de longs discours moralisateurs et intelligents, vous pouvez leur faire cette fleur... Auquel cas, il abandonnera l'arbre, et aidera même peut-être les Inspirés à "l'avorter". Bien sûr, pour réussir à le convaincre, il faut lui tenir ces discours lorsqu'il est lucide à 100 %. De plus, cela ne se fera pas sans contrepartie (voir le paragraphe Conclusions).

Age : 46 ans	Taille : 1m74 (0)	Poids : 69 kgs	MV : 3
Flamme : 1/0			
Corps : 1/3	Esprit : 1/5	Ame : 1/0	
RES : 10	FOR : 6	AGI : 6	PER : 7
VOL : 9	INT : 5	CHA : 12	CRE : 10
Mêl : 6	Tir : 6	BD : 0	PdV : 58
SbG : 19	SbC : 29	Pds P : 112	Ch max : 112
1/2 Ch : 66	Ch Quot : 33		

POT D'Accord : 20

Points de Ténèbres : 69 Noirceur : 6 Base de conjuration : 13

Epreuves : Armes : Sabots 7 ; Athlétisme 2 ; Esquive 5 ; Premiers soins 3
Survie(forêt) 6 ; Vigilance 4
Maraude : Chasse 6 ; Discrétion 7
Société : Baratin 9 ; Diplomatie 3 ; Eloquence 9 ; Viole 8 ; Poésie 7
Savoir : Géographie 4 ; Histoire et Légendes 5 ; Printemps 8
Occulte : Démonologie 7 ; Accord 8

Il Maîtrise toutes les Oeuvres de la Viole

Peines et Bienfaits :
Diablotin farceur, Cauchemars, Démon Facétieux, Insomnies, Mépris, Déviance Sexuelle, Scarifications lunaires... Conjuration I, Dialotin expérimenté, Conjuration II

ENTREE EN MATIERE :

Où les Inspirés vont trouver un Fanfrelune bien maussade

Nous sommes donc au dixième jour de la Wyvern, dans une Baronie de Rocheronde n'ayant pas connu un tel été depuis longtemps... Imaginez donc !! Les vents côtiers se sont calmés, et la température avoisine les 30° lorsque le soleil est à son zénith. Même l'influence du Voile de l'automne semble être moindre. Les gens sont donc tout guillerets, les oiseaux chantent, et les Inspirés sont au calme, sans doute après avoir vécu d'étranges histoires drakoniennes, s'occupant à merveille de leurs postes à responsabilité (enfin, espérons-le !).

Après une journée bien calme, donc, les Inspirés se retrouvent comme à leur habitude afin de partager leur repas... et voilà qu'en plein milieu de celui-ci arrive Fanfrelune. Habituellement tout guilleret, tout le monde remarque vite que quelque chose cloche : il n'a pas son éternelle pipe au bout des lèvres ! Un signe qui ne trompe pas!

Fanfrelune s'approche alors de l'un des Inspirés (le plus charismatique fera l'affaire) et, le fixant de son regard humide, parlant de manière saccadée en étouffant des sanglots, lui explique son problème.

Essayez alors de prendre votre voix la plus triste possible, en simulant de petits sanglots de temps en temps. Il faut réussir à apitoyer ces brutes épaisses... euh.. ces Inspirés ! Si vous aviez déjà fait intervenir Fanfrelune dans le scénario du livre de base, vous aurez peut-être à modifier quelque peu cette entrevue, mais voilà en gros ce que les PJs vont apprendre :

- Fanfrelune ne dort pas depuis 2 jours
- Il a perdu le lien qui l'unissait à son arbre
- Il craint être victime de la pierreuse (faux) et ne comprend pas pourquoi
- Il veut garder cette position secrète pour ne pas être vu comme un paria par ses pairs
- Il est allé vérifier et son arbre et toujours vivant (Degroat était alors parti quelques instants chasser et ne surveillait plus son arbre)
- Il s'en remet aux "grands pouvoirs" des Inspirés pour l'aider
- Son arbre n'est pas très loin du village, dans la forêt

Cette entrevue peut être un bon moyen d'en faire connaître un peu plus à vos joueurs sur les Lutins et leurs spécificités, à vous d'essayer de mettre une ambiance propice aux confidences, feutrée, triste. N'oubliez jamais que Fanfrelune est désespéré...
Essayez par votre interprétation à faire imaginer un tas de trucs zarbis à vos Inspirés (mais normalement, ils pensent déjà de manière étrange, non ?).

Enfin, au bout de quelques temps de parlote, ils vont sans doute vouloir voir l'arbre par eux-mêmes. Ce qui va les conduire à...

UN PROBLEME BIEN ENRACINE :

Où le problème se complique de plus en plus

L'arbre en question n'est donc pas très loin du village. Fanfrelune y conduit les Inspirés tout en marmonnant de sombre pensées, évoquant la malédiction qui le frappe. Lui qui était le premier à renier des congénères ayant délaissé leur arbre ! Chemin faisant, vous pouvez décrire à la Compagnie les bienfaits de l'été sur l'humeur des quelques villageois croisés, sur la nature éclatante de beauté...

Quel que soit le moment de la journée où les Inspirés arrivent devant l'arbre, ils vont y faire une bien étrange rencontre. Un satyre est adossé au tronc, jouant quelques magnifiques airs

avec sa viole. Degroat les a entendu approcher, mais ne s'arrête pas pour autant. Un coup d'oeil sur l'instrument laisse entrevoir un objet magnifiquement ouvragé, au son impeccable et bien accordé (normal !).

Degroat est actuellement totalement maître de lui, et dans son état "normal". Si les Inspirés ne sont pas agressifs avec lui, il restera ainsi tout au long de l'entretien. Selon la tournure prise par la conversation, il compatira aux malheurs de Fanfrelune, et racontera ce qu'il sait ;
- Il a choisit cet arbre pour se reproduire
- Il ne savait pas du tout que l'arbre avait un lien avec Fanfrelune
- Il ne peut rien faire pour aider Fanfrelune (faux, mais sait que son intervention serait fatale à sa progéniture)
- Il sait que l'arbre va mourir après l'accouchement (faux, il peut essayer d'aider l'arbre à survivre)

Après une longue conversation, Fanfrelune devrait être de plus en plus dépité, mais n'en voulant pas à Degroat (proche de la nature, il respecte l'envie du Satyre de procréer, même s'il pense que son arbre mérite tout autant de vivre que n'importe quel être humanoïde). Les Inspirés, quand à eux, devraient penser que le Satyre n'a rien à se reprocher, et ne voir dans toute cette histoire qu'un malheureux accident.

Quoiqu'il en soit, Fanfrelune va tout faire pour les convaincre d'essayer de trouver un moyen de contenter les deux saisonins, de sauver arbre et enfant satyre. Les Inspirés devraient donc retourner chez eux avec l'intention de se renseigner au maximum sur les moyens de se sortir du problème.

Note : Dans cette entrevue, les démons de Dergoat resteront totalement discrets et indécelables, sauf en cas de force majeure, si les Inspirés s'en prennent directement au satyre (mais vos joueurs n'ont pas de cœur dans ce cas !!! S'ils agressent le saisonin, physiquement, sans raison, ils se verront offrir 5 points de perfidie, et les Azurins se matérialiseront plus tôt que prévu !)

RECHERCHES, SOLUTIONS ET PROBLEMES ANNEXES :

Où les solutions n'apparaissent pas si évidentes que cela

Voici quelques pistes de recherche afin de solutionner le double problème posé aux Inspirés :

- Se renseigner auprès de Dame Elyse. Elle est actuellement surchargée, et mettra plusieurs jours avant de trouver un moyen d'avorter l'arbre, en utilisant l'Oeuvre de la viole "Commandement à la Nature"
- Par eux-mêmes, les Inspirés peuvent trouver des pistes :
    * un accordé de la viole pourra penser à cette Oeuvre tout seul comme un grand
    * sinon, l'accordé de la viole réussissant un jet d'Accord contre une difficulté de 15 se souviendra de cette Oeuvre
    * un accordé d'un autre instrument devra faire un jet, lui, contre une difficulté de 25 pour y penser

Cette Oeuvre permettrait donc d'avorter l'arbre, mais aussi, avec un peu plus d'effort, de le faire "accoucher" du satyre sans qu'il en souffre. Il reste donc encore aux Inspirés à trouver

quelqu'un capable de jouer cette Oeuvre ! A vous de plus ou moins leur faciliter la tâche de ce côté, ceci étant source, si vous le voulez, de nombreux rebondissements annexes à cette histoire.

Note : Essayez de faire en sorte que les recherches soient éprouvantes pour les inspirés, ayant toujours sur le dos un Fanfrelune désespéré, pessimiste au possible. De plus, ils trouveront peut-être d'autres solutions. Soyez à leur écoute, celles-ci sont peut-être réalisables !

LES DEMONS DE MINUIT :

Où les serviteurs de l'Ombre s'amusent

Au moment que vous jugerez opportun, en pleine nuit, les Inspirés, ou au moins celui ayant été le plus apprécié par Fanfrelune, vont être réveillés par ce dernier. Hystérique, des marques de griffes au visage, il crie à se rompre les cordes vocales des paroles peu compréhensibles où reviennent les mots démons, abysses, maudit et ombre...

Après avoir passé un moment sans doute long et éprouvant à calmer le lutin, et peut-être à lui apporter quelques soins, celui-ci expliquera qu'il vient d'être la victime d'un complot démoniaque. Les Inspirés, dans la conversation, pourront apprendre que :

- Plusieurs énormes démons ont fait irruption chez Fanfrelune et l'ont agressé
- Ils ricanaient à lui briser les tympans
- Ils ont essayé de le tuer
- Ils étaient des dizaines (faux, mais il a des ancêtre méridionaux)

Ces démons sont en fait deux (oui, juste deux) Opalins envoyés par Degroat pour effrayer le lutin. Ils avaient pour mission de lui faire peur sans le blesser, mais la connivence ne devait pas être tout à fait claire à ce sujet... Rien ne relie directement ces démons au satyre, mais avec un peu de jugeote, et si vous n'avez pas fait intervenir trop de PNJs exterieurs, les Inspirés devraient vite faire le rapprochement avec Degroat.

Ils peuvent aussi remonter à lui en cherchant à la source, et en faisant parler l'Advocatus Diaboli... Encore faudra-t-il le trouver ! (et y penser)

PLUS SOMBRE QU'IL N'Y PARAIT :

Où l'on découvre la vraie (?) nature du satyre

La seconde entrevue avec Degroat partira sur les mêmes bases que la première, le satyre jouant l'innocent (de très belle manière d'ailleurs !). Mais cette fois-ci, si les Inspirés le pressent un petit peu, il va finir par craquer et montrer son second visage, celui du personnage imprégné par la Noirceur... Deux Azurins sortiront alors des ombres de l'arbre, si rapidement qu'ils ne laissent pas le temps aux Inspirés de réagir, prenant Fanfrelune en otage.

S'engage alors une confrontation orale longue et difficile, les deux parties essayant de trouver les arrangements leur convenant le mieux. N'hésitez pas à égratigner un peu Fanfrelune si les Inspirés croient au bluff. Degroat est loin de rigoler, à cet instant.

Cette discussion peut alors prendre bon nombre de tournures, selon vos Inspirés et leur manière d'agir, et la fin de l'histoire en dépendra pour beaucoup...

Suivent donc les caractéristiques des Azurins invoqués par le satyre, au cas ou...

Azurins

FOR : 11 AGI : 11 PER : 10
INT : 6 VOL : 6
CHA : 6 CRE : 3
TAI : -1 Densité : 40 Opacité : 11
Mêl : 11 BD : +4

Compétences :
griffes : 5
Esquive : 5
Discretion : 5
Vigilance : 5
Cornes : 5
Acrobaties : 5

Combat :
Esquive : 16

Arme	Init	Att	Def	Domm
Griffes	18	17	--	+3
Cornes	20	16	--	+7

Les nombres indiqués dans le tableau de combat sont les bases pré-calculées auxquelles se rajoutent le dé durant le combat, afin de vous faciliter la tâche. Attention, ces démons "de combat" sont assez puissants, capables de se défaire de vos Inspirés si ceux-ci ne sont pas assez orientés "baston".
Pensez à en changer le nombre si vous doutez de leurs capacités, ou au contraire si vous trouvez que deux ne suffisent pas...
N'oubliez pas non plus les talents d'accordé du satyre, qui maîtrise toutes les oeuvres de la viole et n'hésitera sans doute pas à s'en servir...
Enfin, son diablotin pourrait apparaître pour énerver les Inspirés, mais en aucun cas pour défendre son maître... pas fou le.. euh... démon...

ET SI... LES INSPIRES SONT TRES BONS DIPLOMATES ?

Si vous estimez que les Inspirés maîtrisent bien la situation avec le satyre, ils peuvent finir par le convaincre de les laisser avorter l'arbre. Il pourra même les y aider, s'ils sont très doués ! Mais dans ce cas, le satyre voudra une contrepartie : il enfantera dans un autre arbre, et les Inspirés devront prendre en charge le bébé satyre si jamais Degroat ne pouvait plus s'en

occuper ! De nombreux problèmes en perspective ! Certaines gamines du village risquent de s'en souvenir...

ET SI... LES INSPIRES TARDENT TROP ? :

Les Inspirés ne le savent sans doute pas, mais huit jours après le début du scénario, l'avortement sera devenu impossible, sous peine de voir à la fois l'arbre et le satyre décéder... Ils devront donc, passé ce délai, faire en sorte de faciliter l'accouchement afin de préserver l'arbre. Trente jours à attendre, ayant Fanfrelune toujours aussi inquiet sur le dos... Et ensuite, de nombreux problèmes avec le rejeton si vous le souhaitez ... Si Degroat est éliminé, c'est lui, dans un dernier soupir, qui les mettra au courant de cet ultimatum...

ET SI... L'UN DES INSPIRES EST UN LUTIN ? :

Alleluïa ! Vous pouvez faire les modifications nécessaires pour que ce soit Son arbre qui ait été choisit par le satyre ! Dans ce cas, il faut bien lui faire ressentir la perte de son lien comme un mal terrible, honteux pour les autres lutin. Il doit se retrouver triste au possible, sur les nerfs, susceptible... Les rencontres avec le satyre risquent alors d'être explosives ! Et vous devrez aussi jouer la séance d'intrusion des Opalins... Pauvre inspiré, tourmenté toute une partie... Bien fait !

ET SI... LES INSPIRES NE TROUVAIENT PAS DE SOLUTION ? :

Selon les entrevues avec Degroat, celui-ci essayera dans ce cas de faire survivre l'arbre lors de l'accouchement en usant ses talents d'accordé de la viole. S'il meurt, il donnera, dans un dernier souffle, la solution aux Inspirés, qui se trouveront alors dépités puisqu'ils viennent d'éliminer l'un de ceux qui pouvaient les sortir de cette situation...

ET SI LES INSPIRES SE POSENT DES QUESTIONS SUR L'ADVOCATUS DIABOLI ?:

Ce serait une bonne chose ! En effet, pour avoir conjuré tant de démons (2 opalins et 2 azurins, au minimum !) Degroat a sans doute été obligé d'apporter ses connivences à un Advocatus Diaboli. Mais qui est-il ? Où se cache-t-il ? Pourquoi les Inspirés n'ont-ils jamais entendu parlé de lui avant ? Tant de sources de complications qu'il vous incombe de développer...

CONCLUSION :

Selon la manière dont se terminera cette histoire, les Inspirés peuvent très bien se retrouver avec un enfant satyre sur les bras, ou bien un Advocatus Diaboli sur les dos (sait-on jamais !). Dans tous les cas, ils auront sans doute mérité ces quelques récompenses :

- La gratitude de Fanfrelune si son arbre survit
- Pour chaque inspiré ayant mené cette histoire de bout en bout : 3 PX
- Pour chaque inspiré ayant trouvé une solution : 4 PX
- Pour chaque démon défait : 5 PX
- Pour avoir trouvé un accordé de la viole : selon difficulté
- Pour avoir pensé à l'Advocatus Diaboli : 4 PX

- Pour le lutin du groupe si il retrouve son lien : 5 PX et la joie de vivre, de nouveau !!!

Et bien d'autres si vous le jugez nécessaire...

Crédits

Ce scénario a été rédigé par Alexandre "nalex" Lesmele, ogre de son état qui sévit également sur son propre site, la Lex Homepage : http://www.multimania.com/nalex/
Il est hébergé par le Centresprit : http://centresprit.online.fr

Contacter l'auteur : n-alex@wanadoo.fr

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Si vous souhaitez publier ce scénario sur un autre support (fanzine, site web, ou autre, destiné à la vente ou non), vous devez vous adresser directement à son auteur afin de l'en informer et d'obtenir son autorisation.

Double Visage



Synopsis

Un Farfadet félon du nom de Murdock tente de s'infiltrer au sein de la baronnie d'Herbostiat grâce à un artefact très puissant, l'Anneau du Déchu. Grâce à cet anneau, Murdock prend progressivement l'apparence d'Obéron, baron d'Herbostiat et avant tout Inspiré. Murdock est épaulé par un Faux-Accord et par un Obscurantiste renégat à la solde du Masque du nom de Fulgur. Ce dernier tente d'établir une Académie Obscurantiste sur les terres de la Baronnie pour pouvoir ainsi permettre au Masque d'infiltrer également le Cryptogramme Magicien.

La double " personnalité " d'Obéron provoque quelques quiproquos intrigants, d'autant que sa fille, Laurine, promise à l'un des PJs, semble glisser vers la folie. En fait, Laurine est victime des attaques psychiques du Faux-Accord dont elle entend les notes dissonantes provenant de son clavecin. Ces attaques provoquent chez elle une Mort lente et douloureuse, celle de son esprit. Le but de ce meurtre est bien évidemment de supprimer la seule héritière de la Baronnie.

Attention !

Pour le bon déroulement de ce scénario, il est préférable que soient réellement joués Daphèle, le satyre accordé du Cistre, Myrianna, Mage éclipsiste et garde du corps de Mélyphène ainsi que Rodolphe, nain de l'Équerre.

L'histoire :

Mélyphène Icarion, l'un des PJs et héritier de la Baronnie Icarion, doit se marier avec Laurine. Tout le monde sait qu'il s'agit d'un mariage arrangé permettant d'unir les deux Baronnies, mais cela n'empêche pas les futurs mariés de s'aimer. Il est convoqué par Obéron, père de Laurine, avec sa " garde personnelle ", qui se compose des Inspirés présentés aux joueurs. Le prétexte de la convocation sont les préparatifs du mariage, mais nos Inspirés ne sont pas dupes… En effet, ils savent qu'Obéron porte la Flamme des Muses en lui et que s'il convoque une troupe d'Inpirés, ce n'est pas uniquement pour de simples préparatifs.
Une fois arrivés à la Baronnie d'Herbostiat, ils découvriront les deux personnalités d'Obéron, ce qui les frappera certainement. Une fois qu'il aura retrouvé ses esprits, il leur fera part de son inquiétude pour sa fille Laurine. Ils découvriront alors progressivement le Drame qui est en train de prendre place dans le Domaine…

Introduction :

Mélyphène, afin d'assurer les différents préparatifs de son mariage avec Laurine, est convoqué au manoir d'Herbostiat. Son père, **Abessius d'Icarion**, lui ordonne de s'y rendre avec sa garde du corps, **Myrianna**, Mage éclipsiste, prétextant la possible présence de Liturges fanatiques sur les terres Urguemandes. Sont présents également le Satyre **Daphèle**, musicien de renom et Accordé du Cistre, le Lutin **Epitha**, Petit Chasseur dont ne se sépare jamais Myrianna, et le Nain **Rodolphe**, Architecte officiel de la Baronnie d'Icarion, membre de l'Équerre.
Le Baron Abessius explique que Daphèle est chargé de s'occuper de la musique lors du mariage et que Rodolphe doit superviser les travaux concernant toutes les infrastructures. Abessius ne manque pas de rappeler l'importance de ce mariage, censé unir les deux baronnies, celle d'Herbostiat et celle d'Icarion.

La Forêt de la Grande Clairière

Une fois la réunion terminée, Abessius ordonne à l'assistance (y compris à son fils) de partir sur-le-champ. Ils ont juste le temps de préparer quelques affaires.

Pour se rendre au manoir d'Herbostiat, la traversée de la Forêt de la Grande Clairière est indispensable. En règle générale, il assez agréable de traverser cette forêt car elle n'est pas très dense et sa faune ainsi que sa flore sont accueillantes. Son nom curieux est dû à l'immense clairière trônant en plein milieu de la forêt.

Les Inspirés partent en milieu d'après-midi et ils en ont pour trois bonnes heures de marche. Ils peuvent prévoir leur arrivée au manoir d'Herbostiat en début de soirée (vers 19h). Il est à noter que seuls Mélyphène et Myrianna sa garde du corps disposent d'un cheval. Les autres doivent marcher. Durant le voyage, les Inspirés entendent des lamentations semblant provenir de la clairière. Il est à noter que ces lamentations ne sont audibles que lorsqu'ils ne se sont déjà bien enfoncés dans la forêt.

S'ils s'approchent, ils apercevront qu'une personne est attachée à un Chêne et qu'elle est en train de se faire torturer par six hommes ressemblant à des vagabonds. Un peu plus en retrait, les Inspirés peuvent apercevoir un petit être à cheval vêtu d'un long manteau noir. Il s'agit du Farfadet Murdock. En les apercevant, Murdock ordonnera aux vagabonds d'attaquer. Cependant, un seul continuera à torturer sa pauvre victime ; ils sont donc cinq à attaquer le groupe. Si les PJs s'attaquent au bourreau, il se rendra, tout simplement, mais ne voudra rien dire sans la présence d'Obéron* (pas fou le gars, il est de son côté). Si jamais les PJs le tuent, il sera " soigné " in extremis par Fulgur l'Obscurantiste après que les PJs soient partis.

Note à l'EG : *Ce combat doit être assez simple. Il n'est pas recommandé qu'un des inspirés subissent des blessures très graves.*



l'Anneau du Déchu

Si les Inspirés essayent de s'attaquer à Murdock, il s'enfoncera dans la forêt sans que les Inspirés puissent le rattraper ou utilisera la technique du *Rideau*. En revanche, ils auront eu le temps de voir son visage. Une fois le combat terminé, et si les Inspirés tentent de soigner l'homme attaché, la seule chose que ce dernier pourra réussir à dire est :
" L'anneau… Récupérer l'anneau… ". Après cela, il donnera son dernier souffle.

Cet homme était en fait un des nombreux valets du manoir d'Herbostiat qui avait compris ce qui se tramait. Il a été d'autant plus éliminé qu'il était un des valets personnels de Laurine.

Un abord pas très accueillant

A leur arrivée au manoir en début de soirée, les Inspirés se font recevoir par différents valets qui s'occupent des chevaux et demandent aux Inspirés s'ils sont attendus. Ils reconnaissent bien évidemment. Un des valets s'en va prévenir le baron de leur arrivée.
S'ils arrivent avec le vagabond qui s'est constitué prisonnier, il sera pris en charge par un des officiers de la Milice. Ce dernier assure aux Inspirés que leur prisonnier est entre de bonnes mains (ouais, tu parles…) et qu'il sera traduit en justice devant le Baron lui-même.
Si Mélyphène ou quelqu'un d'autre pose des questions sur Laurine, un jet de PER + vigilance contre une DIF de17 peut être fait. S'il est réussi, les Inspirés remarqueront que les valets (ou autres) interrogés tremblent légèrement ou blêmissent lorsqu'on leur pose ce type de question.

Quelques minutes plus tard, Obéron arrive comme une furie dans le hall et commence à hurler en disant que c'est inadmissible, en s'adressant à Mélyphène ; il prétend ne pas avoir été prévenu de sa venue (celle de Mélyphène), et encore moins de celle de ses " bouffons ", montrant du doigt les autres Inspirés. Il lui rétorque également que de toute façon il n'aura jamais aucun pouvoir sur les sujets de la baronnie d'Herbostiat et que cette alliance avec les Icarion ne signifie rien. Il affirme enfin qu'il était obligé d'accepter cette alliance de pacotille.

Sur ce, en disant d'un ton sarcastique qu'il " suppose qu'ils ont prévu de passer la nuit ici ", il leur annonce que le dîner sera prêt dans une heure et ordonne aux valets de leur montrer leurs appartements. Ils se trouvent au premier étage, dans un long couloir sans issue. Toutes les chambres sont à gauche du couloir et donnent toutes sur le parc. La chambre de Laurine est la dernière du couloir. La chambre d'Obéron se trouve au rez-de-chaussée.

Voilà une scène qui ne manquera certainement pas d'interloquer les Inspirés. En effet, ils connaissent Obéron comme étant quelqu'un de calme et de posé qui réfléchit à ses paroles. Par ailleurs, c'est Obéron qui les a fait venir… En tout cas, depuis le temps que Mélyphène le connaît, il ne l'a jamais vu réagir comme cela. Si jamais les Inspirés enquêtent sur les raisons de son comportement auprès des valets, des gardes ou autres, ils apprendront qu'Obéron est devenu très lunatique, et ce depuis deux saisons environ (NDA, le scénario se déroule au Printemps).

Si les Inspirés se promènent un peu, interrogent des gens ou écoutent ce qui se dit, ils peuvent apprendre que la population est assez dérangée par l'arrivée d'Obscurantistes sur les terres de la Baronnie. Ils craignent l'installation d'une Académie sur leurs terres, eux qui détestent la pratique de cette *Magie Noire*, tout comme leur suzerain Obéron. Mais ces derniers temps un Obscurantiste semble venir de temps en temps au manoir pour *" on ne sait quelles affaires, mais cela ne présage rien de bon… "*

Le Dîner

Un valet vient prévenir les Inspirés que le repas est prêt et qu'il sera servi dans la petite salle à manger. Elle se situe dans une pièce jouxtant le hall d'entrée. Un feu de bois crépite dans la cheminée tandis qu'un ménestrel joue de la Viole pour distraire les convives. Un magnifique lustre trône au-dessus de l'immense table en Chêne massif. Sur certaines tapisseries sont peintes des scènes héroïques de la Guerre des Décans. Sur d'autres l'on peut distinguer des Nains de l'Équerre construire le manoir.

Obéron arrive au bout de quelques minutes. Il ne paraît pas énervé du tout, il arrive même les bras ouverts, ravis de saluer ses amis et leur demande si cela fait longtemps qu'ils sont arrivés et s'ils ont fait bon voyage.

Comme vous vous en seriez douté, le Obéron qui a accueilli les Inspirés au début était en réalité Murdock sous l'apparence d'Obéron. Pour le "vrai" Obéron qui arrive ici, il n'a pas encore salué ses amis.

Je suis persuadé que nos Inspirés ne manqueront pas de lui poser toutes sortes de questions. Obéron avoue ne rien comprendre et un petit jet de PER + Vigilance contre DIF 17 montrera qu'il se met à blêmir très légèrement.

Si on lui demande où il était lorsque les Inspirés sont arrivés au manoir, il répond ne pas réellement savoir où il se trouvait et qu'il se souvient simplement être passé au village, seul pour se procurer quelques herbes médicinales chez l'Apothicaire.
Si les Inspirés décident à un moment ou à un autre d'aller vérifier ses dires, l'apothicaire n'a bien évidemment pas vu le baron dans son échoppe. Il s'en serait souvenu, tout de même ! S'ils posent des questions pertinentes, ils peuvent apprendre en revanche qu'un Farfadet étranger à la Baronnie est venu acheté des herbes médicinales.

Enfin, Obéron tente quand même d'expliquer aux Inspirés la raison pour laquelle il les a fait venir. En tout cas, ils se doutent bien que ce n'est sûrement pas pour les préparatifs du mariage. Il fait part de son inquiétude pour sa fille Laurine qui manifeste depuis peu un comportement étrange. Elle reste cloîtrée dans sa chambre, elle ne mange plus et parle de spectres sans arrêt. Parfois même on la retrouve dehors en train d'errer dans le Parc alors que personne ne l'a vue sortir. Il pense qu'elle est sujette à des crises de somnambulisme et qu'elle passe certainement par la fenêtre en exécutant on ne sait quelle acrobatie.
Obéron leur demande d'enquêter là-dessus car, malgré sa grande inquiétude envers sa fille, il est avant tout un Baron, surtout qu'en ce moment il doit négocier une grosse opération marchande avec la Marche Modéhenne en ce qui concerne la vente d'herbes en tout genre. Il explique également qu'il a reçu une demande de la part du Cryptogramme Magicien concernant l'installation d'une Académie Obscurantiste sur ses terres. Il a bien évidemment refusé et si on lui pose la question, il n'a jamais reçu d'Obscurantiste au manoir.

En plein milieu du repas, Laurine apparaît, en chemise de nuit blanche, le teint blafard et le regard fixe et vitreux. Elle montre du doigt tous les membres de l'assemblée et dit :

" L'index du Déchu se posera bientôt sur vous ! La Vérole sur vos gueules ! "
Puis elle s'en va en ricanant. Obéron, à bout de nerfs éclate en sanglot et Mélyphène doit réussir une jet de VOL x2 contre DIF 23 pour ne pas non plus craquer.



Obéron

À la recherche de la Raison

Il est temps maintenant pour les Inspirés d'enquêter, de trouver la raison du " mal-être " de Laurine et celle de l'apparente double personnalité d'Obéron.

Si les Inspirés décident d'aller voir Laurine dans sa chambre, elle ne répond pas et sa chambre semble fermée de l'intérieur. Rien n'empêche les Inspirés de passer par la fenêtre à partir du parc, ce n'est pas très haut et la fenêtre est ouverte à l'espagnolette. Mais attention, il y a des gardes qui effectuent des rondes ! Ils peuvent également essayer de crocheter la serrure. Ils peuvent aussi entendre des chuchotements très diffus. Ils viennent en fait d'une aération d'air donnant sur une ancienne chapelle souterraine liturge. Mais cela, il est un peut tôt pour le révéler. Dans la chambre le lit est défait et encore tiède, ce qui signifie que cela ne fait pas très longtemps qu'elle a quitté la chambre.

S'ils cherchent à voir Obéron, on leur annonce qu'il n'est pas disponible. Il s'agit en fait du " faux " Obéron qui est en fait en train de s'entretenir avec le Mage Obscurantiste dans une salle de réception placée sous bonne garde. Il est bien évidemment hors de question d'obtenir une audience et les gardes n'hésiteront pas à utiliser la force.

Dans tous les cas, il est important qu'ils soient amenés à la retrouver dans la forêt proche du parc, nue en train de se faire poursuivre par un groupe de vagabonds (encore eux ?!) cherchant visiblement à la violer. Ainsi ils peuvent entendre des cris venant du parc (par exemple… c'est vous l'EG, non ?).
On peut donc supposer que nos chers Inspirés vont voler au secours de notre Laurine. Parmi les vagabonds ils peuvent reconnaître le bourreau de la Forêt de la Grande Clairière. Par conséquent, qu'ils l'aient fait prisonnier ou qu'ils l'aient tué, dans tous les cas ils seront très certainement surpris de le voir. Cette fois-ci, ils sont quatre à courir après Laurine. Une fois hors des griffes de ces vilains, elle avoue que *" Les Spectres m'ont appelée "*.

Si les Inspirés la questionnent sur ces spectres, elle ne prononcera que des divagations pures et variées que vous improviserez avec brio, j'en suis certain. Elle leur dira par ailleurs qu'elle est fatiguée et qu'elle aimerait rentrer, ce qui rappelle à nos héros qu'eux aussi sont particulièrement épuisés (il est pas loin de deux heures du matin).



Laurine

Rêve & Dissonances…

La suite de notre Drame risque d'être assez aléatoire en fonction de ce que vont décider les Inspirés. Ceci dit, je vais décrire ce qui va suivre comme je le verrai. Libre à vous d'improviser. Ceci dit, ils doivent obligatoirement se faire arrêter et se retrouver dans la prison du manoir (cf plus loin) pour découvrir le fin mot de l'histoire.
Pour ne pas éveiller les soupçons parmi les gardes, il est préférable que nos héros ramènent discrètement Laurine à sa chambre, d'autant que c'est le " faux " Obéron qui se trouve actuellement au manoir. En tout cas, une fois couchée, Laurine s'endort aussitôt. N'hésitez pas à rappeler aux Inspirés qu'ils sont eux aussi très fatigués. Ils ont quand même eu une journée assez éprouvante.

Pendant cette nuit Daphèle, PJ accordé du Cistre fait un rêve. Il se trouve en charmante position avec une courtisane, particulièrement belle, surtout lorsqu'elle enlève son corset… et le reste ! Notre satyre est aux anges. Ils font l'amour, ce qui enchante d'autant plus Daphèle, dans la mesure où il est atteint de la Petite Mort (en gros il est impuissant). Une douce mélodie envahit la scène. Mais petit à petit cette mélodie devient de plus en plus obsessante, elle dissone, le timbre se tord, devient agressif. Daphèle se sent de moins en moins à l'aise, cela devient réellement désagréable… Il reconnaît l'instrument qui joue, il s'agit d'un clavecin ! Et joué par un Faux Accord en plus ! Au moment il a l'impression que sa tête va exploser, il se réveille en hurlant et en sueur.
A ce moment là se fait entendre le hurlement de Laurine. Lorsque les Inspirés arrivent sur place, ils la trouvent étalée sur son lit, sans vie, ou presque. En effet, une jet de **INT + Médecine** contre une DIF raisonnable pourra diagnostiquer un coma profond, bien que le corps n'ait absolument pas été affecté. Il est fort possible que Daphèle fasse le rapprochement avec son rêve.

Les Inspirés peuvent fouiller la chambre. Il n'y a pas grand chose d'intéressant à part une Equerre dorée avec trois points au-dessus sommet de l'équerre, sur le mur du fond, près d'un miroir incrusté dans le mur.

L'équerre se situe au-dessus d'une armoire, près d'une aération d'air (c'est grâce à ça que Laurine pouvait entendre des voix et le clavecin). Par ailleurs, un jet d'**INT + Architecture** contre DIF 19 permet, à condition qu'il soit réussi, permet de remarquer un " espace vide " entre le mur au fond de la chambre et le bout du couloir à l'extérieur de la chambre (cf plan), ce qui laisse penser à un passage secret. Effectivement, il y en a un de passage secret et pour l'activer, il faut appuyer simultanément sur les trois points. A ce moment là, le miroir " s'ouvre " comme une porte et donne sur un escalier descendant vers une chapelle.

Il existe aussi un passage comme celui-là dans la chambre d'Obéron. C'est par là que passait Murdock pour " recharger " l'Anneau.

De toute façon, ils n'auront pas le temps d'accéder au passage secret car au bout d'un certain temps, alors qu'ils sont toujours dans la chambre de Laurine, cinq gardes arrivent :

" Sur Ordre du Baron, je vous arrête pour le meurtre de sa fille Laurine ", déclare le capitaine. Ils défont les Inspirés de leurs armes et utilisent la force s'il le faut, sachant que ce sont des gardes assez grob' ! Pas besoin de vous faire un dessin. Il est important que les Inspirés se retrouvent en prison…



Emprisonnés !

Les Inspirés se retrouvent donc dans une prison située dans un poste de garde près du manoir. Les gardes les ont démunis de toute arme ou objet pouvant s'y assimiler. En revanche, Daphèle peut garder son Cistre s'il l'avait sur lui et Myrianna conserve son danseur.
Ils ne sont pas seuls dans la prison, un farfadet est également présent et ils peuvent aisément reconnaître celui qui " supervisait " la torture de la clairière, sauf qu'il s'agit en fait du " vrai " Obéron qui se trouve dans ce corps.

En voyant les Inspirés, Obéron comprend ce qui lui arrive… Il pensait au départ qu'il était victime de malaises qu'il ne s'expliquait pas. C'est pour ça qu'il est allé chez l'apothicaire chercher des herbes.

D'ordinaire, ces " crises " ne duraient pas plus d'une heure mais là cela fait au moins trois heures qu'il se trouve ainsi. Tout le monde peut maintenant recouper ses infos pour mieux comprendre ce qui se trame. En tout cas, il est clair qu'il faut revenir au manoir…

Au fait, Obéron ne connaît pas l'existence du passage secret menant à sa chambre, ni de celui menant à celle Laurine. En revanche, il sait qu'il existe un souterrain allant du manoir à la forêt du parc mais il ne sait pas où il commence et se termine. Il ne l'a jamais trouvé.

Aux Inspirés d'imaginer comment se sortir cette geôle ! Il faut savoir que la cellule donne sur le parc grâce à une petite ouverture bardée de barreaux. Il est aussi possible de servir du garde qui veille près de la cellule. Ils peuvent également utiliser les objets que les gardes leur ont laissés… A eux de se débrouiller !

La Chapelle Oubliée

Il y a fort à parier que nos chers Inspirés se dirigent vers les passages secrets. Il y en a donc un dans la chambre de Laurine, un dans celle d'Obéron et un donnant accès à l'extérieur. Tous ces passages mènent à une chapelle souterraine dans laquelle se trouvent le " faux " Obéron (ou vrai Murdock) ainsi que son complice Obscurantiste et le Faux Accord. Laurine est également présente bien qu'inconsciente, allongée sur une table en pierre. Murdock est en train de réprimander le Faux Accord, lui reprochant d'avoir lamentablement échoué dans son œuvre sur Laurine.

L'obscurantiste demande à Murdock où cela en est avec le vrai Baron. Murdock répond que l'Anneau a fait son œuvre et que tant qu'il le portera à son index, il gardera le corps d'Obéron. L'obscurantiste s'en réjouit et annonce qu'il n'y a plus qu'à faire établir une Académie obscurantiste pour pouvoir infiltrer le Cryptogramme Magicien. A présent, aux Inspirés de faire ce qu'ils ont à faire !

Bon, il faut quand même savoir que :

•L'obscurantiste, s'il est en mauvaise posture, il utilisera son sort d'Adieux pour s'enfuir.

•Le Faux Accord ne s'engagera pas directement au combat, il tentera de jouer du clavecin pour blesser les Inspirés par l'esprit.

•Murdock peut très bien être fait prisonnier mais s'il est tué, c'est le corps d'Obéron qui meurt avec lui. Par conséquent, le vrai Obéron resterait coincé dans le corps du farfadet.

•La seule manière de sauver Laurine est que Daphèle utilise son œuvre " Soigner l'esprit ".





Les Personnages Non-Joueurs

MURDOCK (sous les traits d'Obéron)

AGI	8	**MEL**	8
FOR	9	**TIR**	7
PER	7	**PdV**	54
RES	7	**SBG**	18
INT	6	**SBC**	27
VOL	6	**BD**	+2
CHA	6		
CRE	5		

Compétences utiles :

Epée	8
Esquive	8
Vigilance	6

Combat (Epée) : 17 + 1d10
Init : 15 + 1d10

NB : *Sous ses véritables traits, Murdock ne vaut pas plus qu'un farfadet de base, du moins physiquement. A vous d'en déterminer ses caractéristiques si nécessaire.*

FULGUR, Obscurantiste corrompu

AGI	7	**MEL**	7
FOR	7	**TIR**	7
PER	7	**PdV**	53
RES	7	**SBG**	17
INT	5	**SBC**	26
VOL	10	**BD**	+1
CHA	3	**EMP**	10
CRE	6		

Compétences utiles :

Rapière	5
Esquive	8
Vigilance	6
Cracher	4 => +2 init / +1 att / POT 5

Combat (Epée) : 15 + 1d10
Pot Emprise : 20
Init : 14 + 1d10

Sorts :
Touché Ardent : Seuil 10 / POT : MR + 5 / 1 tour de préparation
Pluie acide : Seuil 20 / POT 10 / 3 tours
Crachat d'acide : Seuil 10 / 5 tours de prépa / donne droit à 1 + MR tirs sous " cracher "
Adieux : Seuil 20 / 1 tour / sacrifice du danseur

NB : *Si les Inspirés le rencontrent, ils auront face à eux un personnage on ne peut plus hautain. Il est vêtu d'une armure de cuir complète (Prot –3) noire. Son danseur est enchaîné par les bras et les jambes sur la nuque de Fulgur. Les chaînes du danseur sont reliées aux oreilles de son maître.*

Les Brigands

Init : 15 + 1d10
Dague : 13 + 1d10
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 23
AGI + Esquive : 14

Scénario Agone :

Sinistre Festin ...

Contexte :

Nous sommes au début de l'hiver, il commence à faire froid, il neigeote et malgré tout l'ambiance est à la fête … En effet, l'aristocratie a lancé depuis quelques années la fête du *" Banquet hivernal "*. Chacun s'invitant au cours de la semaine dans des dîners qui tendent parfois à des orgies, les autorités ferment les yeux au vu des nombreux appuis dont dispose la décadente noblesse de Lorgol. Celui qui fera la plus grande fête sera acclamé par toute la noblesse .

Introduction :

Les personnages sont contactés par lettre, celle-ci leur demande de se rendre le soir même dans un restaurant la *Terrasse de la Lune* , une table au nom d'Edouard Gourach leur est réservée (Initiale : E.G , soit Eminences Grises).

Une fois sur place, la patronne Hanna les monte dans une superbe terrasse recouverte de vigne montante avec une charpente sculptée magnifique, de nombreux braseros donnent une atmosphère chaleureuse, le tout donne sur l'extérieur avec une vue sur les Milles Tours .

Après avoir mangé une spécialité de pommes de terre, les Inspirés commencent à entendre des bruits venant des toits voisins. Tous peuvent effectuer un jet de Vigilance (Difficulté 20).
Avec une réussite on distingue deux formes se dirigeant droit vers la terrasse, avec une Marge de 5 ou plus, on constate que ces deux formes semblent très agiles dans leur déplacement, mais, surtout qu'elles sont poursuivies par environ 6 "créatures".

Très vite, les deux personnes après un coup de grappin déboulent en plein sur la terrasse, créant un début de panique. Elle sont ensuite rejointes par 4 Dénudés équipés chacun de deux épées courbes suintant d'un liquide noire peu engageant … Le combat s'engage.

Les deux voleurs, un humain et un nain se défendent, mais ne semblent pas être de taille.
Parallèlement, deux autres Dénudés ont pris position sur le toit voisin et harcèlent les combattants avec leurs dards, deux Noirâtres aux griffes empoisonnées entrent par l'escalier menant à la terrasse. Pour gérer le combat , voir la partie PNJs. Les Dénudés se dispersent dès qu'ils perdent la moitié des leurs, au vue de leurs capacités, il semble impossible de les poursuivre.

Pour ceux qui connaissent les bas-fonds , on peut reconnaître deux voleur fort célèbres : Damien L'agile et Chilini le petit. Ils sont bien équipés, mais ils sont un peu choqués, Damien a un gros sac à dos particulièrement rembourré .

Après quelques temps, ils s'expliquent, ils savaient par leur réseau que le célèbre cuisinier Ernesto Cabilin qui est venu spécialement des Communes Princières pour les festivités, allait se faire livrer des mets fort goûteux et donc fort chers ! Mais dès qu'ils ont commencé à "travailler" ces créatures leur sont tombées dessus et ils se sont enfuis.
Ils ont eu le temps de voler une douzaine d'œufs de Draikaigles. Ils donnent l'adresse du cuisinier et filent discrètement en remerciant grandement les Inspirés.

Synopsis :

Ernesto Cabilin, à force de vouloir lier intrigue et cuisine (il a effectué des assassinats par empoisonnement…) est devenu le jouet du Masque. Un noble, le seigneur Lamortalis qui lui est un agent du Masque dévoué l'a appelé afin de pervertir encore plus l'aristocratie de Lorgol en leur donnant un repas alliant cannibalisme et grande cuisine. Il l'a payé en drachmes, ainsi Cabilin est devenu encore plus perfide et est l'allié fidèle de Lamortalis. Il va donc concocter un festin à la fois superbe et abject. Il va se lancer dans une course pour obtenir tout les ingrédients qu'il lui faut, au prix du sang si il le faut. Pendant ce temps, Lamortalis regroupe des invités déjà corrompus et les charge d'amener d'autres nobles pour agrandir le sinistre cercle de sa cour. Pourtant , les Inspirés vont devoir bloquer ce plan.

L'enquête :

Première étape : Si les Inspirés en réfèrent à leur Eminence Grise, celle-ci leur demande de se rendre chez Ernesto Cabilin pour en savoir plus, ils peuvent bien sûr agir de leur propre initiative, l'aide des deux voleurs peut alors être utilisée du fait de leur connaissance des lieux.

<u>L'adresse du cuisinier est facile à trouver :</u>

Voir Image jointe : Cuisinier.gif

1) Dépendance des domestiques
2) Cellier extérieur
3) Puits
4) Tour du cuisinier

1) Premier étage
2) Deuxième étage
3) Tour de verre

Il y a deux gardes à l'entrée, de jour comme de nuit. Cinq autres dorment dans les dépendances.

Le puits est relié par une échelle à une cave, c'est là que résident les Dénudés et les Noirâtres, ils sont 16 moins le nombre que les PJs ont tués. C'est là également que sont stockés les produits "humains" de Cabilin.

Le premier étage , la serrurie ne présente guère de complexité ; c'est là qu'il y a la cuisine, très bien fournie et très bien "équipée".
Le deuxième étage sont les appartements de Cabilin, un garde du corps mercenaire occupe les lieux.

Enfin, il y a la tour, c'est là que Cabilin a disposé son laboratoire alchimique et son coffre.

Le laboratoire permet de créer de nombreux poisons. Les ingrédients de valeur y sont également rangés (épices, fruit rares, vins des Terres veuves…).
Le coffre est lui plus complexe, il dispose de trois serrures, la première sert simplement à casser les outils de voleur, l'autre est d'une difficulté de 15, la dernière de 20. A l'intérieur, il y a près de 150 drachmes et le menu du Festin ainsi que le nom du commanditaire, Lamortalis.

Note : Actuellement, le cuisinier est absent, il est chez Lamortalis afin de régler des détails.
De plus, deux Noirâtres sont dissimulés dans la verrière, ils appellent la horde de Dénudés rapidement. En un mot, les Inspirés ne doivent pas avoir le temps de s'attarder.

La recette :

Festin de rois

- Soupe aux multiples serpents, câpres, sang d'innocents et poivre.
Servie tiède.

- Œufs à la coq de Draikaigles avec des crêpes aux doigts de Farfadet.
Vin blanc aux yeux pressés.

- *Foie de géant cuit dans sa bile, accompagné de sa purée de pommes de terre, mandragores avec des pétales d'astrale. Contribution fort personnelle du Cuisiner.*
Avec vin rouges des Terres veuves.

- Dessert au lait de sirène accompagné avec des gâteaux à la vanille lointaine, avec les compliments personnel du capitaine.

Chronologie indicative :

J – 30 : Ernesto est engagé par Lamortalis.
J – 15 : Mise en place du menu et début des commandes des ingrédients.
J – 5 : Les invités reçoivent leur invitation.
J : Les PJs "rencontrent" les deux voleurs et les créatures du Masque.
J + 1 : Assassinat de la méduse et du premier géant.
J + 2 : Deuxième géant. Arrivé de la sirène. Les premiers invités invitent chacun une autre personne.
J + 3 : Assassinat du dernier géant. Festin au soir.

L'enquête :

Elle va se diviser en deux parties, une partie relativement évidente, qui consiste à pister les ingrédients, l'autre sera de retrouver les invités afin de localiser le lieux du repas, voici dans le désordre une série de données suivant l'enquête des PJs :

Ernesto Cabilin :

Célèbre cuisinier issue des Communes Princières, en effet, il vit à Lorgol depuis fort peu , quelques mois à peine. Toute personne avec quelques relations dans la noblesse sait qu'il est extrêmement réputé, il a vu sa carrière se développer de manière fulgurante au cours de ces derniers mois. Il est devenu, LE cuisinier à la mode. Ce succès est dut tout particulièrement à deux mécènes : Dame de Cariente et le ténébreux seigneur Lamortalis. Sa cuisine est réputée pour être une cuisine déconcertante et au mets très coûteux, ce qui donne un certain snobisme entre ceux qui peuvent se payer Ernesto et les autres.

Lamortalis :

Ce seigneur s'entoure de secrets, ses espions multiples et sa garde de sinistre réputation on découragé bien des curieux. Celui-ci est fort riche il a accumulé de nombreuse compagnes. Un PJ avec des relations en connaît une célèbre pour sa beauté et son côté garce : Hélène de Inieusac. Il dispose de deux propriétés, un Manoir en périphérie de Lorgol et une battisse intra muros. Le manoir est situé à plusieurs lieux de Lorgol deux gardes avec des chiens gardent l'endroit, Lamortalis n'est pas là, c'est vrai. Idem pour sa battisse dans les Murs, ses proches savent qu'il sera de retour dans 3 jours. C'est lui actuellement qui a engagé le cuisinier.

Il s'est adjoint dans chacune de ses demeures d'alarmes magiques et de nombreux gardes qui dissuadent de tout cambriolage.

Hélène de Inieusac :

Très belle, très charismatique, mais perfide et démoniste, ce qui lui plaît au plus haut point, elle y voit pouvoir et richesse. Elle accompagne les Inspirés avec luxe et respect. Elle ignore tout du moindre complot, elle est invitée dans de nombreux dîners et assure qu'elle se rendra à un autre dîner que celui donné par Lamortalis, mais elle admet qu'il donne un dîner dans la semaine, mais elle ne sait ni quand ni où . Si cela tourne au vinaigre, ou si elle se lasse, elle appelle ses gardes et son jeune prétendant actuel qui va défier en duel le "chef" du groupe.

Si on se rend chez elle nuitamment , on peut découvrir dans sa commode l'invitation au festin : Dans 3 jours chez Lamortalis. Et une adresse d'un vendeur de masque, Kallustobis.

Le commanditaire des deux voleurs :

Il s'agit du roi de la cour des miracles farfadine , ils ont rendez-vous dans une taverne des bas quartiers *: " La sans fond ".* Dans l'arrière boutique, dans la cave, à l'intérieur d'un tonneau vide. Après avoir pris la barque du passeur, ils arrivent à la cour, marché de produits illégaux en tout genre, de Danseurs etc. Le roi surveille tout cela de manière attentive.

Si les PJs viennent le voir, plusieurs possibilités… Des informations peuvent être échangées contre de l'argent, les œufs de Drakaigles, des faveurs….

La nouvelle possible que des Farfadets peuvent se faire attaquer n'atteint pas le roi doué d'un certain cynisme.

Il conserve les œufs dans le but de voir les cours s'enflammer… Environ 5 douzaines sont demandées alors que seulement trois sont disponibles. Par contre il dispose d'informations importantes sur Cabilin (en particulier son passé trouble dans les Communes princières) , Lamortalis… Il est au courant que celui-ci attend un bateau de l'Enclave boucanière, l'Albatros dans deux jours.

Il peux aussi offrir son réseau de contacts ….

La piste des ingrédients :

Le lendemain , une méduse est attaquée en fin d'après-midi , c'est une fille de joie connue du quartier. Un client brun et frisé, fort beau, a payé pour passer quelques heures avec elle. Il va l'empaler contre un mur et il va avec de lourds gants de fer sectionner les serpents et les mettre dans un sac…

Si les PJs se rende sur place, on constate que les gants sont sur place mais attention car recouvert de poison. L'assassin est un des hommes de Lamortalis, Kherindin, un homme retors et malin….

Concernant les ingrédients spéciaux : Le sang de l'innocent sera celui de plusieurs bébés volés par deux Dénudés dans les bas quartiers .De même les doigts Farfadets seront pris en massacrant un petit gang attiré par l'appât du gain. Dans une ville comme Lorgol, cela est indétectable, de plus cela s'est déroulé il y a plusieurs jours.

Par contre, le nombre de géants sur Lorgol est assez limité… En jouant sur leurs relations on en dénombre 6.

Les 6 géants :

1) Dumb : Grue vivante (6 m de haut) des nains de l'Equerre, travail sur un Aqueduc, le chef de chantier et celui qui le dirige (sur un échafaudage sur l'épaule du géant) est un nain : PierreGrise. Le géant est sourd comme un pot, avec une intelligente de crevette. Mais ils rentrent chaque soir avec les ouvriers dans la "forteresse" de l'Equerre.
2) Un inconnu, c'est à dire un géant Errant, Arbreseul. Il dort dans l'écurie d'une auberge de Lorgol : La roue. Sa raison est inconnue, il est jeune et souhaite voyager…
3) Le jardinier du Chevalier d'Ansoud : Edgar, celui-ci dispose d'un manoir près de Lorgol avec un immense parc. Il est sous la "protection du Comte".

4) Un garde du corps d'un Druide des Marches Modhènne : Vorx, bardé de fer et très conscient de son rôle. Le druide se nomme Elvebert et est présent pour rencontrer un ami Lutin.
5) Un charpentier Herbert. Il travail à la construction d'un hangar près du marché, il est très apprécié de ses collègues de travail, gentil mais pas naïf, très attentionné, il dort sur place.
6) Un gardien de troupeau Alchéron, nommé Edguebert… pour lui il est trop tard… Il garde à 5 lieues de Lorgol un troupeau de dix bestiaux.

L'enchaînement : L'inconnu se déplace et est difficilement saisissable, pas la peine d'essayer…
Idem pour Vorx, pour lui cela équivaut au succide. Le Charpentier n'est pas retenu pour le moment tout comme Dumb.

Les deux géants attaqués seront Eguedebert et Edgar.
Pour Edgar, s'est simple, le deuxième jour il est livré par Ansoud à Cabilin et tué par empoisonnement …
Pour Le Eguebert, c'est plus difficile, une nuée de Dénudés se sont jetés sur lui, on lui a arraché le foie, Lamortalis pour ne pas trop attirer l'attention le maintient en vie pour 2 jours. Avec comme idée de fixe de frapper tout ce qui s'approche de lui, comme les PJs. Lorsque ceux-ci s'en approcheront, il peuvent détecter avec vigilance (10 / 20) que d'abord il émane de lui une odeur de putréfaction et de l'autre qu'il a des marques d'un combat récent.

Le combat semble difficile, mais il est très lent… Si cela tourne mal, on fait arriver Lamortalis qui de loin, annule son pouvoir et envoie un avertissement avec un Corbeau… "Arrêtez, vous n'avez aucune chance…."

Le lait de sirène :

Il y a un bon nombre de bateaux de l'Enclave boucanière sur le port de Lorgol. Sans avoir le nom du bateau… l'opération nécessite pots de vin, jets de vigilance… Elle prend au moins une journée.

Avec le nom du bateau (L'albatros) la recherche prend à peine une heure. Celui-ci est à quai avec un ou deux gardes à l'allure patibulaire en permanence sur le bateau.

Le capitaine (Main courbe…) est en charmante compagnie dans un bordel.

Pour se rendre sur le bateau, il faut se débarrasser des deux gardes de manière discrète, il y a encore une dizaine de marins dans leurs quartier.

Dans la cale, une odeur enivrante de vanille… Il y a une piscine importante à l'intérieur de 10 m de long, sur 5 de large et 4 m de profondeur (protégée par deux démons invoqués par Hélène, voir partie PNJ). Une série de bougies et un sortilège de magie noire empêchent la sirène de chanter…

Le capitaine est dans un bordel, la Halte du bon Marin… Il est avec une prostituée, Lucilla… Il connaît l'adresse du festin, il à un masque dans ses affaires, fait par le maître costumier Kallustobis.

Il y a des chances qu'il se défende.

Sur le dos de la prostituée, il y a un étrange tatouage en forme de porte, c'est un petit tableau monde… Il mène au Manoir de Lamortalis, mais la porte ne sera ouverte que dans trois jours.

La piste avec Hélène de Inieussac :

Tôt ou tard les PJs peuvent essayer d'enter en contact avec Madame de Inieussac. Elle est facile à trouver. Son Minotaure, Cornenoire, reste en permanence à portée de voix. Il y a moult serviteurs et 3 gardes.

SA MAISON :

Voir Image jointe : Inieussac.gif

Il y a deux étages, mais le plus intéressant est dans la tour. Dans les sous-sols, il y a d'une part un cercle d'invocation assez complet. Puis il y a des cellules, une dizaine de femmes y sont maltraitées.

Dans la tour, solidement enfermé dans la partie supérieure, il y a le jumeau démoniaque d'Hélène de Inieussac.

Face à de telles preuves, après avoir été vigoureusement convaincue, elle se mettra à parler et à donner l'adresse du manoir de Lamortalis.

Le costumier Kallustobis :

Il est discret, c'est un vieux monsieur… Mais il peut être puissant. Sa maison est défendue par des Dénudés. Dans ses affaires on peut trouver un calepin codé… Il y a des noms codés liés à des masques Achetés par Hélène et offert à des personnes codées !

Les huit invités de base :

- Simon de Orblanc. Rouge
- Dame de Coriente. Violet
- Clotilde de Fanchefleur. Noir
- Perrin de Janouar. Bordeaux

- Ansoud Cabilin, c'est lui qui livre son "géant"…. Si on vérifie, son départ et son déplacement laissent des traces. Il nie et jure que le géant est parti de lui-même.
- Isabeau de Freussac : elle a commandé récemment des œufs de Drakaigle…
- Hélène de Inieussac : pourrie jusqu'à l'os, elle engage le capitaine de l'Albatros.
- Manfred L'écorcheur, responsable d'un réseau d'espion , c'est lui qui a fait les rapts.

Chacun a invité une personne en rab, dont la fille du Grand Echevin (maire de Lorgol) Carine de L'ange.
Plus le Capitaine et Lamortalis.

Les 4 inconnus sont dans l'agenda codé :

	O	C	F	J
Rouge :	/			
Violet :		/		

Noir : /
Bordeaux : /

L'aspect des masques laisse deviner le sexe de l'invité.

Ok , va falloir improviser sur l'enquête… Plus l'option brutale, qui est de capturer le Chambellan qui ne sort pas de la tour de Lamortalis, protégé par des ogres et plein de trucs.

La soirée :

Plusieurs possibilités : Le tatouage de Lucilla, suivre un invité… faire des repérages.
On peut demander de l'aide aux géants Vors et son ami Druide.
On peut suivre des invités "innocents" et prendre leur place avec un sort illusion.
Faire parler Hélène de Inieussac.
Les invités iront en carrosse avec quelques gardes. Ils ne sont pas très vigilants.

Le manoir de Lamortalis :

Voir Image jointe : Lamortalis.gif

Le manoir entouré d'une sombre forêt, situé à près de 10 lieux de Lorgol.

Chaque point bleu est une sentinelle.

Les dépendances n'ont aucun intérêt.
La manoir en lui-même est d'une hauteur de 15 m avec aucune fenêtre et aux murs épais. La seule issue est par la série de tours.

Le manoir dispose d'un série de pièges pour assurer la sécurité des lieux. La porte en elle-même est du meilleur chêne. Il y a deux serrures, l'une est de difficulté 20 l'autre est piégée, une aiguille empoisonnée en jaillit.

(b) la porte en s'ouvrant enclenche un piège pour la porte suivante. Dès qu'on ouvre la porte suivante en (c), une lourde masse tombe sur la personne ouvrant la porte. Dégâts 20 points, difficulté d'esquive 20.
En (d) , il y a série de dalles noires et blanches comme un damier, il faut marcher sur les dalles blanches. Sinon, jet de fléchette (dgts 5 , esquive 20).

PNJs :
Les deux voleurs : L'archétype du Voleur dans Agone (129)
Dénudés : page 272 avec cimeterre à 8 . + 1 / + 1 / 0 / +4/T
Pirates : idem brigands dans les Cahiers Gris page 147.
Sentinelles diverses : Cahiers Gris page 151.
Chambellan de Lamortalis : Cahiers Gris page 150.

Lamortalis , agent du Masque

Corps		Esprit	Ame
Corps noir : + 1		Esprit noir : + 2	Ame noire : + 3
Agi : 7	For : 6	Int : 8	Cha : 8
Per : 8	Res : 7	Vol : 8	Cre : 7

Mêlée : 6		Bonus aux dégâts : 0	Points de vie : 60	
Tir : 7	Tai : 0	MV : 3	Grave : 20	Critique : 30

Compétences :

Epée : 7	Vigilance : 6	Discrétion : 6	Lois : 4
Dague : 6	Esquive : 7	Poisons : 4	
Athlétisme : 3	Acrobaties : 5	Eloquence : 7	
Equitation : 4	Camouflage : 6	Etiquette noblesse urguemande : 8	

Perfidie : 70 (reste 32 …)
Peines : Cruauté, lubricité, méchanceté, fielleux.
Bienfait : Anticipation, beauté fatale, beau parleur.
Pouvoirs : Morte Farce chuintive.

Arme maudite, offerte par Hélène, le Hurleur : C'est un crâne humain garni de pointes au bout d'un fléau. Il hurle en situation de combat, sa chaîne peut se déplier de 4 m et le crâne tente de mordre la cible.
Ténèbres : 8 Effroi : diff 15

Init + 2 / Att + 1 / Def - 2 / + 7 PC /
Epée : + 2 / + 2 / + 1 / + 3 P /

Ernesto Cabilin :

Corps :		Esprit noir : + 1	Ame noire : + 1
Agi : 7	For : 4	Int : 6	Cha : 4
Per : 4	Res : 4	Vol : 4	Cre : 6

Melée : 5	Points de vie : 40	Tai : 0
Tir : 5	/ Grave : 12	MV : 3
Bonus aux dégâts : 0	Critique : 20	

Compétences :

Dague : 2 (0 / + 1 / 0 / +1P)	Poisons : 7	Cuisine : 8
Vigilance : 4	Etiquette noblesse urguemande : 4	

Perfidie : 20.
Sang venimeux, lecture diabolique (son livre de cuisine cannibale…), acrimonie.
NOTE : Le livre est maudit, 5 points de perfidie si on le lit. Si on veut, on considère que quand il meurt des tentacules comme des ronces jaillissent, faisant exploser le corps, projetant le poison et frappant (+ 5 / P , dif esquive seuil de 15).

Hélène de Inieussac

Corps noir + 2		Esprit noir : + 4	Ame noire + 2
Agi : 3	For : 3	Int : 7	Cha : 8
Per : 6	Res : 4	Vol : 7	Cre : 4
Tai : 0 MV : 3			
Mêlée : 3	Points de vie : 40	Perfidie : 15	
Tir : 4	Grave : 12	Ténèbres : 78	
BD : - 1	Critique : 20		

Compétences :

Eloquence 7	Etiquette urguemande : 5
Démonologie : 7	

Peines : Diablotin farceur (calme), cauchemars, démon facétieux, somnambule, insomniaque, mépris, déviance (sexuelle (viol sur les femmes, sado)), jumeau démoniaque, obsession de l'ombre…
Bienfaits : conjuration niv I, II, III, nyctalopie, converser avec les morts.

Diablotin experimenté :

For : 0	Vol : 1	Res : 2	Points de vie : 30
Int : 1	Agi : 0	Cre : 2	Langue des démons
Per :1	Cha : 0	Tai : - 2	Lien physique.

1 opalin comme sentinelle dans le château : (Kith)

For : 2	Vol : 2	Res : 2	Pv : 20	Vigilance : 5	Densité : 20
Int : 4	Agi : 3	Cre : 2	B-D : 0	Griffes : 5	Opacité : 2
Per : 4	Cha : 2	Tai : - 1	Mel : 4		

2 azurins sur le bateau : (Sorial et Morfundis)

Tai : - 1	Mv : 2	Cha : 6	Densité : 25	Opacité : 5	Griffes : 4
Agi : 6	Int : 6	Cre : 3	Esquive 5, vigilance 5 cracher une goutte		
For : 3	Vol : 3	Tir : 6	d'acide (20 m , + 2 / + 1 / + 3 P)		
Per : 6	melée : 5	Bd : - 1	Camouflage 5 , discretion 5 .		

1 ambrés (Zevrem) garde du corps et objet sexuel. Acrobatie : 8

For : 6	Vol : 4	Res : 4	Pv : 40	Densité : 45	Opacité : 12
Int : 6	Agi : 6	Cre : 4	Bd : + 1	Griffes : 9	Esquive : 6
Res : 4	Cha : 4	Tai : 1	Mel : 5	Queue : 7	Vigilance : 6
				Camouflage : 8	Discrétion : 8

Le géant zombie : (le - 1 du à la morte farce est compté)

Corps		Esprit	Ame :	Pv : 140
Agi : 2	For : 15	Int : 3	Cha : 3	Grave : 47
Per : 3	Res : 12	Vol : 3	Cre : 3	Critique : 70
Mêlée : 7	Tir : 2	Bd : + 24	Tai : + 3	MV : 3

Donne de l'effroi : 10

Massue : 4 (+ 2 / + 1 / - 1 / + 13) Esquive : 2
Lancer rocher : 2 (+2 / + 1 / 36)

Le capitaine

Agi : 5	For : 6	int : 6	cha : 6
Per : 5	Res : 4	vol : 4	cre ; 4
Mel : 5	Bd : 0	Ténèbres : 12 (diablotin)	
tir : 5	Pv : 43	Perfidie : 15 (cœur de pierre)	

Compétences :

Armes : sabre 7		Esquive : 5	discrétion : 5
	Arbalète légère : 5	vigilance : 5	étiquette noblesse : 2

Arbalète : + 5 / + 1 / 60 m + 6 P
Sabre : + 1 / + 1 / + 1 / + 4PT

La prostituée elle, ne sait pas que son dos est une porte, elle est un peu fêlée par le choc. Caractéristiques de l'intrigante page 150 dans les Cahiers Gris.

Crédits

"Sinistre Festin…" a été écrit par Rémi / Buzz, pour le Tournoi des Epées de Damoclès (Dijon, avril 2000).
Ce scénario est hébergé sur le site du Centresprit (http://centresprit.online.fr).

Contacter l'auteur : LamourouxRemi@aol.com

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Un conte d'hiver

Lamentelle et Grondrard

C'était juste avant l'Eclipse. Lamentelle, toute jeune fée noire, filait le parfait amour avec Grondrard, Nain de l'Equerre, architecte et maçon réputé, horloger à ses heures. Peu importe où (à placer suivant les besoins des Inspirés), ils travaillaient joyeusement, construisant les merveilles de la Flamboyance. Tous deux avait une passion pour la mécanique de précision et rien ne les réjouissait plus que de contempler le coucher de soleil assis sur la grande aiguille d'une puissante horloge tout juste achevée, leur rêverie accompagnée par le majestueux battement de la prodigieuse machine.
Puis vint l'Eclipse. Les hommes prirent peur, ils cherchèrent des raisons à la disparition de la magie, ils voulurent des boucs émissaires. Lamentelle, petite créature secrète et proie facile, commit des imprudences. On la remarqua, elle fut montrée du doigt. Peu importe comment, peu importe pourquoi, on en fit une sorcière, on lui attribua des pouvoirs démoniaques, on crut qu'elle avait ensorcelé le "brave Grondrard".

Les trois coups

Pan !

Le Masque frappa son premier coup quelques mois plus tard. Le bourgmestre de Clochivaux, petit bourg de (à placer suivant les besoins des Inspirés), légitimement fier du travail de Grondrard, lui avait passé commande d'une horloge, qui serait placée au centre du village afin que tous soient conscients de la dextérité du Maître Architecte de l'Equerre. L'ouvrage, ambitieux, réclama la participation financière de toute la communauté.
Les malfrats locaux, voyant qu'il n'avançait plus – la magie se faisant rare, Grondrard avait gelé les travaux et attendait des instructions de son ordre – crurent que le nain avait détourné l'argent et le conservait par-devers lui. Ils firent le projet de voler cet argent et le Masque ajouta sa petite touche personnelle. Il leur souffla l'idée que, tant qu'à faire, éliminer la petite sorcière qui partageait la vie du nain serait un acte de salubrité publique qui leur vaudrait sans doute le soutien de la population et l'indulgence de leurs juges si leur petite affaire venait à échouer.
Un soir, ils s'introduisirent donc dans la maison des deux saisonins. Ils tombèrent tout d'abord sur Grondrard, qui tenta de les arrêter lorsqu'il vit leurs projets pour Lamentelle. Les malfrats, prenant peur, le battirent pratiquement à mort, lui brisant les jambes tant et si bien qu'il en perdit l'usage. Puis vint le tour de Lamentelle. A l'époque, elle était encore jeune… Ils la torturèrent (un peu), la violèrent (longuement) et la laissèrent pour morte avant de piller la maison.

Pan !

Le second coup revint quelques années plus tard. La mésaventure des deux saisonins leur attira quelques temps la sympathie des habitants de leur village. Mais Grondrard, terriblement diminué par ses blessures et Lamentelle, au bord de la folie, s'enfermèrent dans un isolement complet, ne sortant plus que lorsqu'ils ne pouvaient faire autrement.
De nouveau, la rumeur se répandit donc, mais avec plus de raisons. A la suite de cette lamentable histoire, Lamentelle commença à entendre des voix. Elle se mit à faire des cauchemars et finalement se découvrit un Diablotin, dont les frasques confirmèrent les rumeurs de démonologie. De son coté, Grondrard se mit à fabriquer toute sorte d'automates qui devaient suppléer à son handicap, sans parvenir à réaliser quoi que ce soit qui le satisfasse, peuplant les lieux d'étranges silhouettes au déplacement erratique qui donnèrent à sa maison la réputation d'être hantée par d'horribles créatures.
Pendant ce temps, les malfrats, forts de leur butin, se trouvèrent des situations, achetèrent des biens et devinrent des bourgeois respectés, bien intégrés dans leur communauté. Mais la corruption les rongeait, nourrie de remord, de peur : et si l'un des deux saisonins sortait de sa réclusion, les reconnaissait ?
Ils décidèrent donc, d'un commun accord, de monter la ville contre le couple. Par une sombre nuit d'automne, ils firent usage de leurs pouvoirs corrompus et levèrent une foule afin de mettre fin à l'aventure de la Fée Noire et du Nain.
Grondrard, encore une fois, tenta de s'opposer à la foule. Il lança ses automates, se juchant lui-même au sommet de l'un d'entre eux. La bataille tourna court, comme les délicats mécanismes se bloquaient ou étaient mis en pièce par la foule. De son coté, Lamentelle, acculée, se résolut à accoucher d'une des machine que son amant n'avait pu terminer. Elle y parvint mais sans pour autant renverser le cours de la bataille. L'engin, doté à la fois de

l'intelligence de sa mère et de son horreur de l'humanité, parvint tout juste à gagner un peu de temps avant d'être mis en pièce.
Finalement, un groupe d'Inspirés qui passait par là vit sa situation désespérée. Ils prirent son parti, dispersant la foule. Lorqu'elle fut en sécurité, ils lui proposèrent de l'aider, mais sa longue habitude de la solitude la poussa à refuser. Ils repartirent donc, la laissant seule avec son chagrin.
Lorsque Lamentelle découvrit la mort de Grondrard, elle conçut le projet de mourir, mais non sans payer de retour la ville qui l'avait si bien accueillie. Elle se mit à accoucher toutes les machines qui encombraient l'atelier du nain, leur insufflant le désespoir et la haine.
Les automates se répandirent dans le bourg, massacrant et ravageant, faisant fuir la population. Lamentelle ne mourut finalement pas. Epuisée, elle fut soumise à l'Appel et s'endormit pendant 26 longues années.

Pan !

Son réveil, loin d'être agréable, fut terrible. Bon nombre de maisons, construites par l'Ordre de l'Equerre, avait résisté à l'abandon. Notamment celle de Lamentelle. Elle y trouva les débris des machines, dont celle que conduisit Grondrard, sur laquelle son corps, desséché, finissait de pourri. Elle y trouva les cadavres affreusement mutilés de nombre de villageois. Elle renoua avec le diablotin, qui se fit un plaisir de lui décrire ce qu'elle avait occulté. Elle y retrouva une mémoire qu'il eut mieux valut qu'elle perde définitivement. Seule avec ses souvenirs, entourée de machines folles qui avaient vidé les environs de toute leur population, elle franchit un nouveau seuil. Un Démon supplémentaire sortit de son corps, tandis que son sommeil se peuplait de cauchemars abominables. Elle finit par cesser tout simplement de dormir.
La situation était délicate pour les deux démons. Ils devaient la protéger, mais elles les avait en horreur. Finalement ils la poussèrent à partir et à abandonner son ancien logis pour rejoindre un cercle ou une fratrie de Fées Noires capables de l'aider et de veiller sur elle.
Lamentelle, accoucheuse expérimentée, finit par aboutir à (à placer suivant les besoins des Inspirés, mais une grande ville) où son don la fit accueillir à bras ouvert. Les deux démons se firent discrets, ils l'aidèrent et d'une manière générale se rendirent suffisamment sympathiques pour que la Fée Noire commence à apprécier leur compagnie : après tout, n'avaient-ils pas tous deux veillé son long sommeil ?
A cette époque, Lamentelle était un peu perdue, l'Appel était un phénomène inconnu d'elle et son décalage de 26 ans ainsi que l'amnésie partielle qui la frappait la désorientait. La Fratrie qui la recueillit l'aida tant bien que mal, jusqu'au jour ou le troisième coup intervint. Lamentelle tombât sous le charme de son diablotin et, forte de son nouveau défaut ("déviance sexuelle"), eut une aventure avec lui. Cette aventure fut découverte par ses hôtes, qui tuèrent le démon et la chassèrent avec horreur. Lamentelle dut fuir, seule, ayant perdu son nouvel amour.

Premier acte

Lamentelle a longuement erré. Elle a oublié, elle a découvert de nouvelles choses. Son amant est revenu, l'a accompagnée dans la vieillesse et assume désormais l'apparence d'une vieille Fée Noire, avec laquelle Lamentelle… Bref.

Les Automates

Mais les automates ne l'ont pas oubliée. Intelligents, déterminés, ils ont construit des répliques d'eux-mêmes, qu'ils voudraient bien qu'elle anime. Ils se sont donc lancés à sa recherche afin de la ramener sur les lieux de son premier amour et de la mettre à leur service.
Contrairement à des statues ou des armes, ils se sont entretenus entre eux, survivant à l'érosion et à la rouille, développant une sorte de culture où leur "génitrice" tient un rôle ambivalent, donneuse de vie mais mauvaise mère qui abandonne ses enfants. Ils ont construit des armes, des outils, ont développé une intense activité mécanique, se créant des montures mécaniques, allant jusqu'à terminer l'horloge de Clochivaux.
Ils ont fini par la retrouver et sont fermement décidés à l'enlever. Heureusement pour Lamentelle, ils ne sont guère discrets et ne peuvent se retenir de semer la mort autour d'eux.

Les Bourgeois

Sur les 5 malfrats des origines, quatre sont devenus de riches marchants, et deux ont survécu au passage du temps en se livrant corps et âme au Masque. Ces deux Félons sont désormais de puissants émissaires du Maître du Semblant, dont l'obsession personnelle est de finir ce qu'ils ont commencé, à savoir la destruction de la Fée Noire. Ils sont donc sur ses traces depuis bien longtemps.
Finalement, ils ont conçu une alliance avec les automates lorsqu'ils se sont aperçus que ceux-ci la cherchaient aussi de leur coté. Leur nature résolument corrompue les a préservés de la haine des machines, qui ne les considèrent pas comme des hommes ou des saisonins. En échange de l'aide des automates, ils ont offert un chef à ceux-ci : par les arts pervertis, ils ont créé une conscience, démente et perverse certes, mais puissante d'une

formidable intelligence, sous la forme de l'horloge de Clochivaux. Celle-ci a pris le pouvoir chez les automates et les a lancés dans une traque soigneusement orchestrée.

Scène 1 : Deux Fées Noires

(Pour des facilités d'écriture, les évènements qui suivent se situeront à Lorgol, mais il ne sera pas très difficile de les déplacer n'importe où)
Les Milles tours sont le refuge de nombreux paria n'ayant plus rien à perdre, dont les plus intéressants, en l'occurrence, sont un couple de Fées Noires. Elles y tiennent une petite et très secrète boutique d'occultisme. On y trouve toute sorte de substances, depuis d'appréciables quantités d'Eclat jusqu'aux encres nécessaires à la démonologie, en passant par des Danseurs de contrebande, des partitions d'Harmonie, des Œuvres d'Art Anciens et, d'une manière plus générale, toute sorte de marchandises plus ou moins légales.
Lorsque toute cette histoire commence, nous sommes en plein hiver, le dix-septième jour de l'Hydre. Le couple Lamentelle-Shrrrt traverse discrètement une ruelle des mille tours et tombe en arrêt devant les Inspirés. Elles semblent toutes deux les reconnaître, même si eux ne les ont jamais vus. Si les Inspirés essaient d'approfondir la question, les deux saisonins tentent de s'éclipser en bredouillant quelques excuses peu convaincantes.
La vérité sur cette affaire : les Flammes des Inspirés se sont réunies, une nouvelle fois, se réincarnant dans des corps relativement similaires. Les deux Fées Noires ont tout simplement eut l'impression de reconnaître leurs bienfaiteurs d'il y a si longtemps. En fait, elles les ont vraiment reconnus, mais n'en sont pas encore sûres. Qui plus est, elles n'aspirent qu'à la tranquillité et savent bien que, s'ils sont toujours égaux à eux-mêmes, les Inspirés vont vouloir se mêler de leurs affaires.
Quelques secondes plus tard, l'une d'elle est de retour. Elle n'est pas très cohérente et réclame de l'aide à corps et à cri.
Dans une petite rue adjacente, l'autre fée noire –Shrrrt en l'occurrence- est aux prises avec 5 assassins armés d'épée et de torches.
Caractéristiques des assassins :

Les Frères Turvald
Quatre individus habillés d'armure de cuir. Ils sont mal rasés, couturés de cicatrice et se battent dans le plus grand silence, sans proférer un mot. N'importe quel individu un tant soit peu versé dans le milieu criminel reconnaîtra un groupe de professionnels très compétents et très chers…
TAI 0, MV 3, PdV 48, SBG 16, SBC 24, BD +2
Init. 14, épée 15, torche 14
Att. (épée) 16, Att. (torche) 16,
Esquive 14
Parade (épée) 16, Parade (torche) 16
BD (épée) 6(PT), BD (torche) 4(C) + POT de feu de 5
Armure : armure de cuir (veste seule) prot. 2
Citation typique : "-"(silence et air concentré)

Cette tentative de meurtre a été organisée par Jacobald Crucheau, le premier Bourgeois. Il a fini par retrouver sa vieille ennemie et passer à l'action sans attendre que les plans torturés de Grondrard de Clochivaux, son machiavélique camarade, se mettent en place.
La réaction des deux Fées Noires est particulièrement froide. Elles n'ont "pas le temps", elles remercient le groupe du bout des lèvres et s'éclipsent aussi vite que possible sans laisser ni adresse ni explication, en profitant de l'avantage que leur procure la faculté de voler. Autant que possible, Shrrrt cache sa nature de démon. Il est juste Shrit, une Fée Noire qui ne comprend pas les raisons de cet attentat.

Scène 2 : meurtre dans une taverne urguemande

Alors que les Inspirés, quelques jours plus tard, sont réunis, une Fée Noire fait irruption et heurte de plein fouet l'un d'entre eux. En dépit de sa petite taille, elle le projette au sol (on dira que c'est l'élan, mais en réalité la force de Shrrrt y est pour beaucoup). Dans le même temps, un carreau d'arbalète se fiche dans le mur à l'emplacement que l'Inspiré occupait avant d'être percuté.
Ils reconnaissent sans peine Shrit, qui leur demande de la suivre rapidement : leur vie en dépend.
Les Inspirés finissent donc dans une petite boutique, basse de plafond, enfumée par un certain nombre de brasero qui délivre une chiche lumière rougeâtre à peine suffisante pour suppléer à l'absence du soleil qui ne pénètre guère dans la ruelle encombrée de branche du Souffre-Jour.

On trouve sur les étagères bien garnies des fioles d'encre colorée, du parchemin, des cages contenant des Danseurs, des flacons emplis de poudres ou d'huiles, de morceaux de Danseurs, des démons enfermés dans de petites bouteilles, des cornes de minotaures et même une porte à l'encadrement torturé, figurant une ribambelle de petits êtres sans doute démoniaques, posée contre un mur (elle semble venir d'Abyme).
Les deux Fées expliqueront alors que, pour une raison qui leur échappe, quelqu'un veut tuer Shrit. Il se trouve que, en empêchant les frères Turvald de la tuer, les Inspirés ont attiré l'attention du commanditaire sur eux. Celui-ci semble avoir mauvais caractère et les a mis sur sa liste. Les deux femmes ont un certain nombre de contacts dans le milieu et, comme elles avaient commencé à se renseigner sur le sujet, elles les ont retrouvés aussi vite que possible afin de les prévenir. C'était bien le moins qu'elles puissent faire…
Leur proposition est la suivante. Les Inspirés sont nombreux et sans doute puissants. Elles sont assez influentes dans les circuits "parallèles" de magie et d'Art Magique. Ils seraient sans doute utile aux deux parties d'unir leurs forces afin de trouver qui leur en veut.

Justement, qui leur en veut ?

A partir de ce point, les Inspirés et les Fées Noires peuvent faire ce que bon leur semble, les possibilités ne manquent pas. Voici donc quels indices ils peuvent découvrir et comment ils peuvent le faire.
- le commanditaire.
En capturant un assassin vivant et en le faisant parler, celui-ci indiquera qu'il "appartient" à Gruloche Gros Malin, un chef de gang local. Ils ne savent pas qui paye leur maître, mais ils savent où le trouver, seul ou presque (deux gardes du corps).
- les assassins
Les frères Turvald sont connus dans le milieu pour travailler dans de nombreuses affaires où le surnaturel est mêlé. Ils se sont notamment fait une spécialité dans le meurtre de démon. Ils travaillent pour une bande discrète qui vend ses services à la périphérie des Mille Tours.
- la bande de Gruloche Gros Malin
Cette bande s'est fait une petite notoriété en exécutant un ou deux contrats pour des censeurs qui ne parvenaient pas à atteindre leur cible et étaient prêts à débourser les sommes coquettes que réclame Gruloche Gros Malin pour ses services. Ce gang fait partie des cinq plus redoutés du petit milieu de la contrebande de substances magiques.
* Gruloche Gros Malin, en dépit de son surnom, est un individu ridiculement accessible. Il se repose tous les soirs dans une maison de passe très fréquentée. Il n'a à ce moment que deux gardes du corps (mêmes caractéristiques que les frères Turvald), qui attendent à l'extérieur tandis que leur patron fait son affaire à sa prostituée préférée. Organiser son enlèvement est l'enfance de l'art. Il reste encore à le faire parler. Gruloche sait que s'il donne son commanditaire, il n'aura plus aucun avenir dans le milieu et prendra une sérieuse option sur une fin lente et douloureuse. Il faudra donc user de magie ou le menacer très sérieusement de le tuer (une mutilation ou deux semblent inévitables) afin d'obtenir le nom de Jacobald Crucheau, ainsi que toutes rumeurs le concernant (que Gros Malin révèlera pour justifier qu'il "ne pouvait rien refuser à un type aussi dangereux")
- les contre-assassins.
Il est possible d'engager un contre-assassin, qui se chargera, à prix d'or, de déterminer d'où vient la menace et d'y parer. Il pourra au moins déterminer de quels contacts l'individu qui commandite les attentats dispose. En l'occurrence, il est certain qu'il s'agit d'un ponte de la contrebande de substances magiques ou surnaturelles. Il donnera un choix de personnalités potentiellement à l'origine du contrat, mais difficile de savoir qui, exactement…
- le milieu
On a proposé le contrat à personne d'autre, ce qui sous-entend que l'individu connaît bien Gruloche ou qu'il paye très cher, car Gros Malin est un difficile. A part ça, aucune rumeur ne filtre, ce qui veut dire que le problème est d'ordre personnel. Si les affaires étaient concernées, cela se saurait.
- les rumeurs
Elles sont aussi nombreuses que variées. On raconte que :
* Les fées Noires auraient vendu un Danseur de très mauvaise qualité à Gschgun-le-fou, obscurantiste de renom, très riche, qui aurait lancé le contrat sur leur tête en représailles (c'est vrai, mais le Danseur en question a été remplacé par le magasin et le nouveau satisfait le mage, qui a fait un trait sur cette mésaventure. Cela dit, il a vraiment mauvais caractère et il a put mentir).
* Les Frères Turvald se seraient trompés de cible. Depuis, Gruloche Gros Malin essaie d'effacer toute trace de sa bourde (c'est faux, bien entendu).
* on cherche un tueur d'horloger, qui défonce le crane de l'artisan et vole le contenu de tout son magasin, y compris les pièces mécaniques (c'est vrai, c'est le fait des automates, mais ça n'a aucun rapport).
* Les Inspirés auraient fait de l'ombre à un haut dignitaire de la cour, qui a lancé le contrat sur leur tête (faux).

* La boutique des Fées Noire a été repérée par Doufre Malvoisy, Censeur Eclipsiste, qui a décidé de mettre fin à leur petit commerce et payé Gruloche pour le contrat (Le censeur a effectivement essayé, mais il n'avait pas les fonds que le chef de bande réclamait).
* Gruloche a embauché du monde sur cette affaire, il a peur de son commanditaire (vrai).
- Chercher qui s'est renseigné sur les habitudes des Fées Noires
Une petite enquête auprès des locaux qui fréquentent les environs révèlera vite que 5 individus louches, connaissant le quartier ont traîné dans le coin de leur boutique (ce sont les frères Turvald). Mais, plus intéressant, quelques semaines plus tôt, on a retrouvé un étranger, mort d'hémorragie, dans une ruelle non loin. Il a rencontré une branche du Souffre-Jour et a commis l'erreur de tenter de se dégager. Il n'était pas un habitué et semblait plutôt riche. Ses affaires ont été pillées par la faune locale. On pourra en retrouver une partie et notamment une bourse (vide, bien entendue) portant d'étranges armoiries : un serpent dévorant une pièce de monnaie. Les armoiries sont connues : ce sont celles d'une petite mais redoutable organisation qui appartient à un certain Jacobald Crucheau, un des parrains les plus inaltérables de la pègre locale. A partir de ce point, les Inspirés devraient progresser plus vite (Crucheau est là depuis plus de 30 ans, mais on le connaît dans certains milieux parallèles depuis maintenant des siècles, on croit que c'est une dynastie, il vient de très loin, il est la plus répugnante ordure que la ville ait jamais vue, il a une haine extraordinaire des saisonins et plus spécialement des fées noires et des nains, dont on dit qu'il se fait livrer des spécimens a des fins inavouables, il contrôle en fait une série de petits réseaux, mais personne ne sait combien, il est vraiment riche, il dispose d'une petite armée à son service, etc.… Les rumeurs convergent brutalement vers lui)
- Chercher qui s'est renseigné sur les faits et gestes des Inspirés
La piste est moins facile. Un homme, bien habillé, a posé des questions sur eux. C'est en fait l'assassin et il n'a laissé aucune trace. Mais avant lui, un couple avait lui aussi posées de discrètes questions, notamment concernant une certaine nuit (celle ou les Inspirés ont empêché les frères Turvald de remplir leur contrat). Ils ont payé de nombreux mendiants pour obtenir le renseignement et s'en sont retournés dans les bas quartiers. Une description assez précise peut être obtenue. Elle correspond à un couple d'informateurs assez connus, qui ne se feront pas prier (en échange 200 sous au moins) ou si on les bouscule un peu, pour donner leur commanditaire, un certain Jacobald Crucheau.

Péripéties

Le faux Censeur
Il y a un individu louche que les Inspirés peuvent entrevoir à l'occasion, qui les suit régulièrement. Il est suffisamment imprudent pour aller poser franchement des questions à leur logeuse, s'ils en ont une, à leur tavernier préféré, etc. Il est absolument insupportable, imbu de lui-même, il menace tout le monde en sous-entendant à demi-mot et avec une naïve maladresse qu'il est censeur. Il n'est pas du tout crédible et se fait plus souvent qu'à son tour envoyer sur les roses.
Le prétendu Censeur n'en est bien sûr pas un. Il se nomme Rolm Malvoisy et c'est le frère du Censeur Doufre Malvoisy. Introduit dans le Cryptogramme Magicien par piston, grâce à son frère et sur l'injonction de ses parents, qui ont eux aussi une position importante dans cette instance (son père est Principal, sa mère Inspectrice pour la sous-commission de contrôle pénal) il n'a nettement pas l'étoffe d'un Mage. C'est un rêveur, aux portes de la démence, qui a déjà raté deux fois son admission en tant que Censeur et a décidé de se consacrer à traquer les mécréants de la magie…
L'une des "victimes" de ce doux dingue va sûrement finir par dénoncer, sur le ton de l'agacement, les agissements du pseudo Censeur.
Bien entendu, Rolm se refusera tout net à donner son identité ou à fournir une explication pour la filature qu'il a mise en place. Il menacera, tempêtera et fera tout ce qu'il faut pour se rendre insupportable. Mais si jamais un Inspiré lève la main sur lui… Rolm fera appel à tous les contacts dont il dispose (dont un Censeur entre autre). Dans tous les cas, Rolm ne doit pas mourir : il servira dans la seconde partie.
La bourse ou la vie !
Les Inspirés ont attiré l'attention d'une bande de "charognards", des petites frappes spécialisées dans la reprise de contrat. Ils ont décidé de leur faire leur affaire. Mais, n'étant pas très riches, ils tentent d'abord de les dépouiller (les Danseurs sont particulièrement appréciés). Ils sont pitoyables et comptent en général sur le nombre (au moins trois contre un) pour remporter les affrontements. Malheureusement, ils ne sont certainement pas de taille contre les Inspirés, surtout si certains de ces derniers sont des saisonins de l'été ou des Mages. Ils se contentent de placer une ou deux personne (des mendiants, des malfrats, de prostituées) sur leur chemin afin de savoir ou se placer. Dés qu'ils ont pu déterminer un lieu d'embuscade, ils la montent, attaquent en surnombre, tuent tout le monde (après tout, quelqu'un a payé pour qu'ils soient tués ; ils ne font donc rien de vraiment mal). Dés que l'affrontement tourne court (50% de pertes) ils détalent sans demander leur reste. On ne les reverra plus.
Capturés, ils se feront bassement serviles et s'enfuiront dés que possible. Tous ce qu'ils savent, c'est qu'un gros ponte a lancé un contrat sur la tête de tout le monde et qu'ils sont toujours là pour en profiter ; Qui est l'auteur du contrat, ils s'en moquent et n'ont aucune manière de le savoir.

TAI 0, MV 3, PdV 42, SBG 14, SBC 21, BD +0
Init. 9, Dague 9
Att. dague 12
Esquive 12
Parade dague 10
BD (dague) +1 (P)
Armure : aucune

Clic ! Clac !

Un matin, dans une petite arrière cour, un étrange bruit métallique se fait entendre, suivi d'un cri et d'un bruit de course lourde et régulière, comme un homme en armure.

Les Inspirés découvrent un corps dont on a fracassé le crâne. Dans la boue, des empreintes de pas étranges, comme si l'agresseur avait porté des bottes d'un modèle inconnu. Un jet de Chasse contre DIF 20 indiquera que l'individu qui a laissé ces traces devait être dans une armure de plaque complète : ces pas sont extraordinairement enfoncés, et il semble ne pas pouvoir plier le pied.

Les automates ont retrouvé la trace des Inspirés, dont ils savent qu'ils sont en connection avec les Fées Noires. Ils commencent à rôder…

L'odeur de la magie

Une silhouette, très prudente, toujours à bonne distance, surveille les agissements des Inspirés. Les Fées Noires sont sûres que quelqu'un est entré dans leur magasin. Curieusement, il s'est intéressé aux affaires des Inspirés, et non aux substances illégales qui encombrent les étagères de la boutique. Il faudra chercher si des sorts ont été jetés dans la pièce pour découvrir que les braseros sont effectivement ciblés par un sort inconnu.

Bonjour, ca ne prendra qu'une petite minute

Hilmur est escroc à la petite semaine. En premier lieu, il va chercher, sans s'en dissimuler, à contacter les Inspirés. Il leur proposera ensuite des informations. Il sait qu'ils sont recherchés et peut fournir des indications sur l'identité du commanditaire. Il a pris ses renseignements et n'en sait en fait pas lourd. Mais il sait mettre en valeur ses informations. Il indiquera par exemple que c'est un parrain important, qu'il trafique dans les substances magiques illégales, qu'il est riche. Pour le nom, une somme modique (il a l'œil : il réclame autant d'argent que les Inspirés peuvent en payer), il offre une enveloppe contenant un nom, celui du coupable. Si les Inspirés acceptent, il fixe un rendez-vous dans une petite taverne pour effectuer la transaction. Là, il organise une belle bagarre de bar et s'enfuit avec l'argent en laissant une enveloppe contenant un simple mot : "merci, bon courage"

Lorgol est vraiment une cité impitoyable…

Scène 3 : Chez Crucheau

Il ne reste plus qu'à résoudre l'affaire avec le dénommé Crucheau. Toutes les tentatives de négociation avec lui aboutiront à d'incroyables mensonges, certains remarquablement crédibles, d'autres complètement absurdes, puis à des pièges peu subtils, jusqu'à ce que les Inspirés soient morts et les Fées Noires avec eux. Ou que la situation soit résolue d'une autre manière…

La seule solution viable consiste à lui rendre visite. Bien entendu, l'approche frontale risque d'être sanglante, mais dans tous les cas, visiter les appartements de l'ignoble individu va se révéler… Instructif.

Les appartements de Crucheau occupent tout le dernier étage d'un vaste bâtiment de pierre qui en compte cinq. Le rez-de-chaussée abrite une trentaine de tueurs en garnison permanente (on peut considérer qu'il y en a toujours 5 prêts à intervenir, 10 qui dorment, 10 qui s'occupent comme ils peuvent et les cinq derniers qui sont sortis). Les caractéristiques suivent.

Les appartements du chef se composent d'une unique pièce, immense, parcourue de piliers, emplies de coussins de cuir et d'étagères, au centre de laquelle trône un énorme lit à baldaquin. Si Crucheau est là, il se trouve dans le lit et quatre monstres, à la musculature déformée, sont couchés sur le sol devant celui-ci ; une énorme chaise à porteur (un lit, en fait) trône dans un coin de la pièce. Les étagères abritent une collection de têtes momifiées, pour l'essentiel des nains, quelques Fées Noires soigneusement mises en valeur, une poignée d'autres peuples et des humains. Ces macabres trophées sont de toute époque, certains sont même très, très vieux… Dans le lit, une sorte de mannequin, en peau, figurant une femme de petite taille, presque une enfant, munie d'aile de cuir dans le dos, semble servir d'ours en peluche (et aussi, vu le niveau de détail –même les parties intimes sont figurées- à d'autres choses moins avouables). Tout ce qui est dans la pièce est fait en cuir, tiré de l'épiderme des anciens ennemis de Crucheau, qu'il aime tuer puis dépecer afin d'en faire du mobilier. Les coussins innombrables, notamment…

Dans une douzaine de coffres entourant le lit, à portée de main, une documentation très fournie mais dans un état de désordre terrible retrace la carrière longue et mouvementée de Crucheau. On pourra y découvrir les choses suivantes : l'individu fait chanter (mas aucune trace des preuves ou des informations qu'il utilise, il les garde visiblement en mémoire) prés d'une centaine de petits parrains locaux, contrôlant, en toute discrétion un colossal réseau d'illégalités plus diverses les unes que les autres. Il possède une fortune personnelle fantastique, qu'il a fait

mettre à l'abri auprès de son ami G. de C., qui a trouvé une "cachette extra" ou visiblement personne ne viendra jamais chercher ses réserves. Les mentions à G. de C sont très fréquentes ; l'homme semble être son maître à penser, une intelligence redoutable, mais complètement démente.
Le plus intéressant concerne cependant une affaire beaucoup plus ancienne. Dans un petit coffret de fer, fermé par une bonne dizaine de serrures et munis de nombreux pièges, on pourra trouver des documents extraordinairement anciens, écrits en vieil alphabet Moden'Hen, qui indiquent que le sieur Crucheau a acheté une maison, un commerce (une tannerie), puis relate une lente ascension sociale. Tout cela se passe il y a 1500 ans (à peu près) dans le petit Bourg de Clochivaux. Les documents s'arrêtent brutalement vers l'an 10. Ils font mention de quatre autres hommes, dont trois disparaissent rapidement en faisant d'impressionnantes donations aux deux survivants, Jacobald Crucheau et un certain Gluvide Vloshim. Celui-ci disparaît à son tour, en donnant toute sa fortune à un "Grondrard de Clochivaux" qui apparaît soudainement.
Gluvide Vloshim a en fait changé de nom, pour se nommer Grondrard de Clochivaux, mais cela les documents n'en font pas mention.

Les gardes du corps
Propres sur eux, tirés à quatre épingles, on ne dirait pas que ces monstres ne tirent leur plaisir que de tuer des gens. Leur logis contient généralement une ou deux prostituées qu'ils ont embarquées de force et qui ne reverront jamais le jour. Ils sont bien équipés et si leurs armes ne sont pas neuves elles sont d'excellente qualité, soigneusement entretenues.

TAI 0, MV 3, PdV 62, SBG 20, SBC 31, BD +2
Init. 18, rapière 20, main gauche 18
Att. (rapière) 20, main gauche 18
Esquive 17
Parade (rapière) 19, Parade (main gauche) 21
BD (rapière) +6(P), BD (main gauche) +3(P)
Armure : vêtements renforcés (complète) prot. 2
Citation typique : "héhéhéhéhé ! Du sang, hoooooo ! Hmmmmm !"

Jacobald Crucheau
Jacobald était, déjà avant de sombrer dans la perfidie, un individu colérique et impulsif. Inutile de dire que, depuis qu'il a "changé", il ne s'est pas arrangé.
Le sieur Crucheau est un horrible obèse, abominablement gros, qui ne se déplace plus qu'en chaise à porteur. Sa peau vérolée, son visage enflé par les excès et ses yeux chassieux ne sont pas faits pour inspirer la confiance. Il a de plus un problème de peau assez déplaisant qui couvre son corps difforme de croûtes noirâtres d'où suinte, occasionnellement, une humeur sombre, puante, de mauvais alois. Perpétuellement en sueur, la vois éraillée, le regard larmoyant, Jacobald est d'un âge difficile à estimer. Il affecte néanmoins de se comporter comme un vieillard acariâtre, méchant, plein d'un fiel apparemment infini. Il est respecté, mais moins pour ses qualités que pour ses manières à la fois grossières, inutilement cruelles, hypocrites et exagérées ainsi que pour son absence complète de conscience.
A sa main lourdement baguée, une chaîne est attachée, à laquelle une sorte de ridicule petit chien noir est relié (c'est son diablotin)
Jacobald est un trafiquant très influent, qui vend toute sorte de choses et surtout des Danseurs illégaux aux obscurantistes, qui en sont gros consommateurs. Il dispose d'une lourde escorte (au moins 5 gardes du corps en permanence, mêmes caractéristiques que les frères Turvald) qui ne le quitte que lorsqu'il est enfermé dans ses luxueux appartements des bas quartiers.
Les quatre porteurs de chaise qui le transportent partout ont depuis longtemps cessé de faire partie de l'humanité. Déformés par la charge qu'ils supportent en permanence, ce ne sont plus que des caricatures d'hommes dont l'intelligence s'est éteinte il y a bien longtemps. Ils se reposent dans la chambre de leur maître lorsque celui-ci fait de même mais se laisseront faire quoi qu'il leur arrive.
Peuple : humain
Âge : 45 ans (en fait 1500 ans)
Taille : 1 m 82 (TAI x)
Poids : 235 kg
MV : 0 (il ne peut plus se déplacer par lui-même ; sa chaise à porteur lui octroie un MV de 3)

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/10
Bonus de Corps : +10
AGIlité : 1
FORce : 6
PERception : 9
RESistance : 9

Esprit : 0/1
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 7

Âme : 0/10
Bonus d'Âme : +10
CHArisme : 7
CREativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 2
EMP : -
TIR : 5
PdV : 60
SBG : 20
SBC : 30
MD : +0

Points d'héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Noirceur : 1

Ténèbre : 17
Perfidie : 100
Pouvoirs corrompus
La Morte-Farce, Jacobald ne vieillit plus

Compétences :
Épreuve : Arme : fouet 10, Arme : dague de lancer 7, Vigilance 10
Maraude : Intrigue (spé : pègre de l'occulte) 10.
Société : Baratin 5, Diplomatie (spé : relation entre chefs de bande) 10, Etiquette : pègre 10, Etiquette : bourgeoisie urguemande 10, Etiquette : Cryptogramme Magicien 8, Intendance (spé : réseau de contrebande occulte) 10, Négoce 9, Us et Coutumes : Urguemands 8, Us et Coutumes : pègre 10.
Savoir : Alphabet (tous ou presque) 8, Herboristerie (spé : plantes rares à utilité magique) 9, Histoire et légendes (spé : histoire de magie) 8, Langues (toutes ou presque) 8, Lois 7, Zoologie (spé : animaux à utilité magique) 9.
Occulte : Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme 8, Démonologie 7, Harmonie 10

Avantages, bienfaits
Riche et influent, Chronique du futur (Bienfait perfide), Hargne (bienfait perfide), Invocation de Cercle I (Bienfait sombre)
Défauts, peines
Obsession : tuer Lamentelle, Cruauté (Peine perfide), Difformité (Peine perfide), Gueule de traître (Peine perfide), Lubricité (Peine perfide), Méchanceté (Peine perfide), Puanteur (Peine perfide), Sang venimeux (Peine perfide), Tuméfaction (Peine perfide), Vieillissement prématuré (Peine perfide), Acrimonie (Peine perfide), Cœur de pierre (Peine perfide), Décrépitude (Peine perfide), Fielleux (Peine perfide), Hypocrisie (Peine perfide), Mensonge (Peine perfide), Sueurs froides (Peine perfide), Vantardise (Peine perfide), Voix éraillée (Peine perfide), Aveuglement (Peine perfide), Diablotin Farceur (Peine sombre)

Combat

Initiative : 20, fouet 19, dague de lancer 22
Attaque au contact : fouet 22
Attaque à distance : dague 22
Défense au contact :
Esquive : 7
Parade : fouet 20
Défense à distance : 3

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Fouet	-1	0	-2	+0 (T)	-1	-
Dague (lancer)	+2	0	-	+1 (P)	-1	18

Armure
Aucune

Citation typique : "Fiente de rat ! Va aux Abysses !" (coups de fouet frénétiques, accompagné d'un sourire extatique chaque fois qu'ils portent)

Conclusion de l'acte I : ce que l'on peut en tirer

Une fois la menace Crucheau éliminée, les deux Fées Noires vont faire un peu plus confiance aux Inspirés. Conscientes de ne pas pouvoir faire face à toutes les menaces de l'Harmonde, elles seront, à défaut d'autre chose, prêtes à accepter leur aide, voire à la réclamer en cas de besoin. Pour l'instant, elles se refusent à fournir des explications – si elles ont eu connaissances des documents contenus dans le coffre du Félon, elles auront un mouvement d'étonnement mâtiné de peur qui devrait énerver les Inspirés au plus haut point, d'autant plus qu'elles se refuseront à "déballer leur vie privée".
Le trésor de Crucheau devrait cependant motiver les plus cupides, la curiosité faisant le reste, pour poursuivre cette affaire un peu plus loin.
Qui est G. de C. ? Pourquoi ce Grondrard de Clochiveau fait-il grincer des dents aux deux Fées Noires ? Si on leur propose, elles seront prêtes à offrir une récompense aux Inspirés, et non des moindres : elles sont prêtes à indiquer l'emplacement d'une arme consciente, accouchée il y a bien longtemps, en échange du fin mot de cette histoire.
Dans le milieu de la pègre, la mort du parrain fait l'effet d'une bombe. Tout le monde veut savoir qui, comment, pourquoi. A moins que les Inspirés ne souhaitent se faire de la publicité, les Fées Noires exploiteront à leur profit cette réputation. Dans tous les cas, la disparition est accueillie au pire avec soulagement, au mieux avec reconnaissance.
En ce qui concerne les autorités officielles, nous aurons l'occasion d'y revenir dans le second acte. Mais on peut déjà dire que les Inspirés se préparent à vivre quelques péripéties avec pratiquement tout ce que l'Harmonde compte de service d'ordre…
(To be continued)

Crédits

Ce scénario a été écrit par L'Ogre Mercenaire, qui collabore plus habituellement aux suppléments Multisim sous le nom de Jean-Baptiste Lullien.
Ce scénario est hébergé sur le site du Centresprit (http://centresprit.online.fr)

Contacter l'auteur : lenny@club-internet.fr

Contacter le Centresprit : centresprit@free.fr

Si vous souhaitez publier ce scénario sur un autre support (fanzine, site web, ou autre, destiné à la vente ou non), vous devez vous adresser directement à son auteur afin de l'en informer et d'obtenir son autorisation.

Vénéneuse Séduction

Llylshellian, une des premières Morgane Inspirée, menait une vie relativement paisible, bien que solitaire. Puissante Accordée de la viole et du cistre, elle a également exploré avec succès les voies de la Conjuration. C'est au cours d'une de ses Invocations qu'elle fut prise dans les Conspirations du Masque.

Llylshellian, sa vie, son oeuvre

Encore enfant (elle avait à peine 2 ans), Llylshellian fut bannie de l'Île de l'Automne en raison d'une marque, d'un étrange tatouage qui s'est imprimée sur sa peau le jour où elle reçut, par hasard, la Flamme d'une Inspirée Pixie qui était venu mourir dans ses bras. Les circonstances exceptionnelles de sa rencontre avec la Flamme, ainsi que le Vestige de la Flamboyance où elle fit cette rencontre, fit que Llyl reçut l'Inspiration sans que le Conseil des Décans en soit avertit. La Flamme bizarrement acquise imposa une marque en forme d'étoile sur le dos de l'enfant. Reconnaissant là un signe possible d'Inspiration, sa famille, peu désireuse d'attirer l'attention du Masque, passa un accord avec les Sirènes qui confièrent l'enfant à des pirates de l'Enclave Boucanière. Elle fut donc élevée par un équipage de pirates, dont la vigie, une Inspirée qui, suite à une confrontation éprouvante avec le Masque, avait préféré se retirer pour méditer et récupérer. Voyant le potentiel d'Inspiration de cette jeune Morgane, elle lui enseigna à la fois le métier de vigie et les techniques de l'Accord, sans lui révéler tout de fois l'histoire de l'Inspiration et de la lutte désespérée contre le Masque (elle voulait par ce biais préserver l'enfant des affres qu'elle avait elle-même affrontées.)

Lorsque Llyl atteint l'âge de douze ans, le navire sur lequel elle se trouvait fut coulé par la flotte liturge en vue des côtes d'Urguemand. Parvenant à regagner le rivage, elle jura de se venger des Liturges. C'est lors de cette épreuve et de sa quête désespérée qu'elle fut confrontée pour la première fois à la Ténèbre et qu'elle se découvrit un compagnon d'infortune en la personne de son Diablotin.
Alors qu'elle voyageait le long des Marais qui servent de frontières entre Urguemand et les Provinces Liturgiques en quête de travail, elle sauva la mise à ce qui semblait être un homme d'une trentaine d'année que des paysans allaient massacrer. Ils s'enfuirent tous les deux et se réfugièrent dans l'une des ruines qui parsèment les marais. L'homme était en fait un Démon (bien qu'elle ne s'en aperçut que plus tard) et, sous sa tutelle éclairée, elle progressa rapidement sur la voie de l'Invocation.
L'année de ses seize ans, son mentor la quitta. Ne bénéficiant plus de ses conseils, elle se livra à l'imprudence qui scellera son destin (du moins, si vos joueurs n'interviennent pas) : elle Invoqua un Ambré, ne put payer le prix convenu par la Connivence et se trouva en Rupture. Par le plus grand des hasard, l'Advocatus Diaboli en charge de sa Connivence venait de recevoir une mission d'un agent du Masque : corrompre la baronnie d'Ocrelune. Le Perfide passa alors un marché avec la jeune fille : il "arrangeait le coup" avec les Abysses si elle utilisait son pouvoir *"d'Amour Tragique"* pour séduire le baron d'Ocrelune et mener ainsi la baronnie à sa perte. Contrainte d'accepter pour sauver sa peau, Llyl, inconsciente d'être manipulée par l'Ennemi (dont elle ignore tout, à vrai dire) accepta le marché et une nouvelle Connivence fut signée.

La Morgane, profitant de ce que le baron Emridg chassait seul, le séduisit et entama son travail de sape. Elle fit entrer secrètement à la cour une courtisane Méduse, Sérindë, comptant lui faire porter le chapeau si son plan venait à mal tourner.

La situation actuelle

Llylshellian a réussi à faire reporter, grâce à sa maîtrise du cistre, l'amour que lui porte le baron sur la Méduse. Elle oblige la Méduse à obéir grâce à la fille de celle-ci, qu'elle retient prisonnière.

Bien mal réconforté, soumis à l'Amour Tragique, le baron est en train de devenir fou. Il se comporte de plus en plus désagréablement, et passe parfois en un instant de la colère à l'apitoiement. Il accueille les différentes délégations des autres baronnies, venues renouveler les traités d'entraide et d'amitié, tellement mal que des guerres ont failli éclater, tout juste empêchées par l'habileté diplomatique du Grand Chambellan Porphiron. La situation risque cependant de dégénérer, notamment à cause des différentes factions oeuvrant au sein de la cour : certains veulent rester fidèles au baron Emridg, arguant qu'il est sans doute malade et qu'il reviendra vite à son état normal. D'autres, emmenés par le propre fils du baron, qui a failli être tué par son père alors qu'il était pris d'un accès de colère, complotent pour le renverser, voire pour l'assassiner.
Le baron, complètement perdu dans les méandres de son amour dévié sur la jeune méduse, l'a fait cloîtrer dans une chambre secrète du château. La pauvre fille est contrainte de se plier aux volontés du baron et de Llylshellian, sans

quoi sa fille sera tuée. Elle est désespérée et se demande comment elle va s'en sortir.

Un des premiers édits du baron Emridg (manipulé par la Morgane via Serindë) fut de lever d'exorbitants impôts, condamnant à court terme tous les habitants de la baronnie à la misère. Pour réprimer les débuts de protestation, le baron a eu l'excellente idée d'instaurer la loi martiale et un couvre-feux. L'armée, dont les effectifs et les moyens ont été considérablement augmentés, patrouille dans les rues et a reçu l'ordre de maintenir l'ordre en réprimant toutes tentatives de révoltes. Plusieurs incidents ont déjà eu lieu.
Pour ne rien arranger, une vague de menues rapines s'est abattue sur la ville. On a constaté des disparitions de nourriture, notamment pour jeunes enfants, mais également de petits objets, parfois sans valeur (bouton de porte, d'armoire, pièces de vêtements, bougies, allumettes,...), parfois rares ou coûteux (pièces d'or, livres rares, encres rares, bijoux,...) Ces vols sont perpétrés par les Démons invoqués par Llylshellian. En effet, celle-ci a, pour pourvoir à ses besoins et à ceux de la petite Méduse, mais aussi pour porter ses consignes à Serindë, Invoqué une série d'Opalins et de Saphirins qu'elle charge de message ou du vol de menus objets de première nécessité, en échange de quoi elle les laisse voler ce qu'ils veulent dans la ville pour se payer.
Llylshellian s'est réfugiée à l'écart du château et de la ville d'Ocrelune, près d'un lac où elle a utilisé ses talents d'Accordée de la viole pour se construire un refuge végétal. Elle invoque cependant ses Démons loin de son refuge, là où les ombres sont plus touffues et propices à la Conjuration.

Bref, la situation est très instable et tout va probablement exploser si les Inspirés ne s'en mêlent pas. Le Masque pourra alors prendre possession de la Baronnie et effectuer un pas significatif vers sa victoire.

Implication des Inspirés
Pour diverses raisons, peut-être à cause des devoirs inhérents à leurs Charges, les Inspirés sont nommés ambassadeurs de leur Domaine. Ils sont chargés de se rendre dans la baronnie d'Ocrelune pour renouveler les traités d'entraide et d'amitié.

I) Le voyage et l'arrivée en ville

Suivant l'endroit où se trouve le Domaine de vos Inspirés et l'endroit où vous avez situé Ocrelune, le voyage peut se faire sans problèmes ou au contraire être plus difficile que le reste du scénario (les combats risquent d'être rare, aussi veillez à rassasier vos PJs bourrins pendant le voyage.) Ils pourraient, par exemple, être attaqués par des Drakoniens dans les montagnes. Ou alors, il se pourrait que, alors qu'ils campent dans de vieilles ruines, un mur s'effondre sur eux à cause d'un groupe de Pierrons (cf. *Le Bestiaire* p. 21) et, dans leur soif de vengeance, être confrontés aux cris de ces petites bêtes. Enfin, il est toujours possible de tomber sur une bande de brigands ou d'être impliqués dans une bagarre de taverne provoquée par des Ogres (ou des Minotaures et des Géants... qui a dit sadique ?)

Il est cependant important que les PJs arrivent à Ocrelune en fin d'après-midi, de façon à ce qu'ils soient obliger de passer une nuit dans la ville (le château est tout de même à 4 heures de chevauchée ou 7 heures de marche.) Ils pourront ainsi plus facilement prendre la température de la ville et se rendre compte que bien des choses ne vont pas. Les rues ne sont occupées que par des soldats en armes, les fenêtres sont à peine éclairées et l'éclairage public est éteint. Ils seront probablement contrôlés longuement et souvent, et il leur faudra faire valoir leur statut d'Ambassadeurs pour qu'on leur indique une auberge où passer la nuit. Ils seront alors escortés jusqu'à l'auberge de la Lune Bleue, auberge qui sera fouillée pour vérifier qu'aucuns villageois ne s'y trouve encore, ce qui vaudra aux Inspirés l'inimitié de l'aubergiste et des éventuels clients. Après avoir regagné la confiance de l'aubergiste, ils pourront être mis au courant de la situation : impôts, loi martiale, couvre-feux, révoltes, armées dans les rues,...

"Not' bon baron, l'a perdu l'esprit, messeigneurs. L'a levé des impôts comme même les riches peuvent pas en payer. Et on a pu l'droit de sortir quand l'soleil est couché. D'la merde tout ça. Et pis, v's'attendez pas à être bien accueillis au château, ça non ! En tout cas, pas par le baron. L'a chassé les émissaires des autres baronnies au bout de deux jours ! D'habitude, ils restent presque un mois. Comment voulez-vous que j'vive moi, si les marchands et les voyageurs peuvent pu v'nir boire un coup ? L'a même frappé son fils. Lui a cassé le nez ! C'est pas qu'je l'aime, le fils au baron, c't'un méchant homme, et plus bête que d'la pisse de Drakoniens, mais c'est son fils, ça s'fait pas ! Une baffe de temps en temps, j'dis pas, ça fait de mal à personne, une mandale. Mais leur casser des trucs, c'est pas naturel, ça, mon bon monsieur ! Enfin, je vous ennuie avec mes histoires, mais c'est pas vos affaires tout ça. Faites tout de même attention à vous. Tout le monde est à cran avec les vols, l'armée, les impôts et tout ça. "

Tous les habitants de la ville tiennent le même style de dialogue. Questionnée sur les vols, la personne répond :

" Ouais, v'là un mois qu'ça a commencé. Au début, on s'inquiétait pas trop, puis toute la ville a fini par en parler. C'est des drôles de voleurs, v'savez. Y laissent pas d'traces, puis y volent parfois des trucs bizarres. De la bouffe surtout, même d'la bouffe pour bébé, puis des vêtements, des poignées de portes ou d'armoires, des bougies. Y volent parfois des trucs chers, mais c'est toujours des petits trucs, ni lourds ni gros. Sauf une fois où y m'ont chourré un un tonneau plein de mon hydromel maison. Et on a beau monter la garde, y parviennent toujours à nous faucher des trucs quasiment sous not' nez. E t ces salauds d' militaires y sont pour rien, vu qu'on leur vole des trucs aussi. Ah, quels malheurs se sont abattus sur notre pauvre ville."

Les militaires confirmeront l'histoire des vols et peuvent dire que le baron leur a ordonné de ne mener aucune enquête (il est manipulé par Llylshellian qui ne veut pas qu'on remonte à elle grâce à ses Démons.)
Concernant les mesures prises par le baron, beaucoup de soldats les regrettent, mais sont contraints d'obéir, parce qu'ils se demandent si le baron ne s'en prendrait pas à leurs familles en cas de trahison.
Et même si l'armée se soulevait, le baron possède tout de même des gardes personnels qui lui sont fanatiquement dévoués, ainsi qu'un Obscurantiste à qui il a jadis sauvé la vie. Une force de frappe suffisante pour causer pas mal de dégâts, même sans armée.

Pourquoi personne n'a-t-il réagi ?
Pour les habitants de la ville, c'est simple : ils ont peur, et les impôts les accablent trop pour qu'ils puissent engager des mercenaires pour se défendre.
Pour ce qui est de l'Équerre, du Criptogramme-Magicien et des baronnies voisines, ils attendent simplement d'avoir épuisé toutes les autres solutions avant d'agir en force. Ainsi, les personnages pourront-ils croiser un Tribun du Criptogramme-Magicien tentant d'entrer en contact avec le baron ou un de ses représentants. L'Équerre envisage de cesser temporairement toute activité dans cette baronnie et d'évacuer tous les membres de sa branche locale. Elle ne craint pas d'abandonner les chantiers en cours : elle est suffisamment riche pour payer des indemnités conséquentes.
Les baronnies voisines ont battu le rappel des garnisons et se préparent au pire. Dans tous les cas, il est peu probable que les Inspirés parviennent à impliquer de manière significative l'une ou l'autre des factions citées ci-dessus. Elles préfèrent observer comment tourne le vent pour préserver au mieux leurs intérêts.

Arrivée au château
Les inspirés parviennent en vue du château, une fière bâtisse de grès noir noire comme la nuit. Dans la cour, il règne une certaine effervescence : des gardes s'entraînent dans un coin, des archers tirent à l'autre bout, des palefreniers s'occupent des montures, des commis transportent marchandises et messages,...
Les PJs sont accueillis par maître Miolnir, Maître d'armes de la baronnie et responsable des garnisons. Là, ils sont envoyés vers messire Porphiron, Grand Chambellan du baron Emridg. Les deux hommes sont tout sauf lâches, et ils ne parleront pas facilement des difficultés qu'ils éprouvent. Ils respectent énormément le baron et font partie de ceux qui pensent qu'il n'est que temporairement malade.

La première rencontre avec le baron
Le Grand Chambellan conduit les Inspirés à la salle du trône où, dit-il, *Mon maître va vous recevoir*
Ah, mais voici les glorieux Émissaires de mes bons amis de (nom du domaine des PJs). *Comment va cette vieille branche de* (nom du Seigneur des PJs.) *Et vous, avez-vous fait bon voyage ? Les habitants de ma ville vous ont-ils fait bon accueil ?*

Durant cette première partie de l'entretien, le baron sera affable et accueillant. Puis, il reprend, d'un ton nettement plus cassant :
De toutes façons, ne répondez pas, je m'en moque, tout comme je me moque de vos traités de prétendue amitié et entraide. Ma baronnie n'a besoin de personne pour se défendre. D'ailleurs, par le passé, n'est-ce pas ma baronnie qui, toujours, s'est portée au secours des autres ? Ah, allez-vous en maintenant, votre présence et vos caquètements inutiles m'indisposent.

Le Grand Chambellan vient alors reconduire les Inspirés en dehors de la salle. Il prend la parole :
N'en veuillez pas à mon maître, il n'est pas dans son état normal. Si vous souhaitez que les traités pour lesquels vous êtes venus soient signés, laissez-moi m'en occuper. Mon maître les ratifiera lorsqu'il aura repris ses esprits.

II) L'enquête

Il est plus que probable que les Inspirés voudront tirer cette situation au clair (sinon, mangez vos joueurs et trouvez en d'autres.) Pour ce faire, plusieurs options s'offrent à eux.

A) Le trouble comportement du baron dérangé

Les joueurs voudront sans doute comprendre pourquoi le baron Emridg, autrefois si aimable, respectueux et bienveillant, est devenu un vieillard aigri, tantôt violent, tantôt dépressif. S'ils s'en foutent, peut-être que le Grand Chambellan parviendra à les convaincre ? Voici donc (à tout hasard, des fois que vos joueurs seraient des curieux) différentes pistes à explorer. Il est probable que vos joueurs en trouveront d'autres, mais voici les plus intéressantes :

- Utiliser la magie : Le baron refusera catégoriquement que l'on use sur sa personne d'un quelconque artifice magique. Il n'a confiance qu'en un mage, et c'est Guerolne, l'Obscurantiste à qui il jadis sauvé la vie. La seule façon d'utiliser des moyens magiques, c'est de le faire sans que le baron (et Guerolne) ne s'en rendent compte.
Le moyen le plus pratique serait de s'infiltrer de nuit dans la chambre du baron sans le réveiller et de mener là le rituel. Il est évident qu'un Accordé devra étouffer d'une quelconque façon le bruit de son instrument. S'ils parviennent à pénétrer les pensées du maître de céans, ils peuvent apprendre, au bout de longues recherches (Llylshellian a beaucoup chamboulé ses souvenirs pour les rendre plus flous) que le baron a, au cours d'une chasse en solitaire, fait la rencontre d'une jeune et ravissante Méduse dont il est tombé irrémédiablement amoureux (Llylshellian a manipulé les souvenirs du baron pour faire reporter l'Amour Tragique le baron lui porte sur Serindë.) Il l'a emmenée au château et l'a enfermée dans une chambre secrète (sa localisation ne peut être découverte par ce biais, sa mémoire est trop embrouillée durant son sommeil.) Un de ses gardes personnels lui amène à manger tout les deux jours, les soirs où il ne lui rend pas visite. Tous ces renseignements devront être distribués aux PJs par l'EG, selon l'avance qu'elle veut donner à ses joueurs.

- Interroger le personnel : Le Grand Chambellan n'est pas d'une grande utilité. Il peut cependant indiquer que son maître a commencé à changer il y a environ un mois, alors qu'il revenait d'une chasse en solitaire dans la forêt d'Ocrelune. Il supplie aussi les personnages de ne pas prêter attention à "certaines personnes mal avisées" qui souhaitent se débarrasser de son maître. Il ne donne pas de nom, mais ne cache pas la haine que lui inspirent ces fameuses personnes.

Le petit personnel est peut-être plus utile : en gagnant l'amitié des gens de cuisine, ceux-ci peuvent indiquer à un Inspiré aimable qu'un des gardes personnels du baron est doté d'un appétit féroce : il se fait livrer pas moins de deux grands repas, et ce dans sa chambre, alors que les gardes du corps du baron possède une pièce qui leur est réservée et où ils prennent leur repas habituellement. Le plus étrange, c'est que cet appétit date seulement d'un mois ("*Pour un peu, on aurait cru qu'il était enceint, hahaha.)*
N.B. (pour les distraits) : il est évident que ce garde à l'appétit féroce n'est autre que celui qui nourrit la Méduse. (suivez un peu, que diable)

- Interroger le fils du baron et les aristocrates (la cour) : Kertaan, le fils du baron, ainsi que le reste de la noblesse de la baronnie (chevaliers,...) sont manifestement furieux contre le baron Emridg (bien qu'il continue à fayoter en sa présence.) Ils ne peuvent rien apprendre aux Inspirés, mais si ceux-ci leurs font bonne impression, ils les recontacteront plus tard (voir *Les conspirateurs*)

- Interroger les gardes : les soldats "communs" ne savent rien. Ils prennent à cœur les intérêts de la baronnie, mais soutiennent tout de même encore majoritairement Emridg.
Les gardes du corps sont, eux, fanatiquement dévoués au baron et ne diront rien, même sous la torture. Agresser les gardes du corps est une très mauvaise idée : d'abord, ils sont très compétent, ensuite, lorsque le baron apprend la nouvelle, il expulse (ou fait exécuter) les PJs.

- Espionner : En se postant dans les couloirs à proximité de la chambre du baron ou de celle du garde nourricier, il est possible d'apercevoir l'un ou l'autre quitter sa chambre au cœur de la nuit. Il se rend au dernier étage, dans les greniers, et actionne un mécanisme qui dévoile un couloir secret menant à une porte de fer recouverte de bois. (voir *La chambre de la Méduse*)

- interroger Guerolne l'Obscurantiste : il est tout aussi peu loquace que les gardes du baron, mais lui a un point faible : il a une peur maladive des Censeurs. Ainsi, si un Censeur accompagne les PJs et qu'il révèle qui il est à

l'Obscurantiste, celui-ci s'effondre, supplie qu'on ne lui fasse pas de mal, qu'on ne lui retire pas sa gemme et raconte tout ce qu'il sait : l'amour de son maître pour Serindë la Méduse et la jalousie maladive qui a conduit le baron à la paranoïa et à la folie. Il pourrait mener les personnages jusqu'à la chambre secrète, mais préfèrera leur dire de surveiller la chambre du baron et du garde au féroce appétit. (voir *Espionner* ci-dessus)

***Les conspirateurs**
Ce groupe regroupe toute la noblesse aristocratique (la "cour") vivant au château. Leur chef est Kertaan, le fils du baron. Ce dernier voue une haine féroce à son père depuis que celui-ci a manqué le tuer dans un accès de colère. Depuis, il complote pour renverser le baron et prendre sa place, mais hésite sur la manière d'agir. Il compte se servir des Inspirés en jouant sur leur cupidité. Si ceux-ci ont paru digne de confiance, il s'introduit de nuit dans la chambre de celui qui semble commander (il possède un passe ouvrant toutes les portes "officielles" du château) le réveille et lui propose un marché : il se débarrasse par n'importe quel moyen du baron sans l'impliquer, et il se charge de le récompenser pécuniairement ou foncièrement. Kertaan est tout à fait sincère et est réellement prêt à le récompenser. S'il accepte, il lui remet un passe ouvrant toutes les portes du château (mais pas la chambre de Serindë.) Il peut bien entendu faire semblant d'accepter.

N.B. : si les Inspirés dénonçaientt Kertaan au baron, celui-ci les ferait tous arrêter, y compris son fils, et les ferait expulser (ou exécuter.) Il n'aime pas les comploteurs.

****La chambre de la Méduse**
Si les personnages y parviennent alors que Serindë est seule, la porte est verrouillée. Seuls le baron et le garde qui la nourrit possèdent une clé. La serrure est très difficile à crocheter (Diff 28) et quasiment impossible à défoncer (Diff 35.) Le meilleur moyen d'ouvrir cette porte est d'avoir la clé ou d'utiliser la magie.

Par contre, si les joueurs entrent alors qu'elle a de la visite, la porte est déverrouillée et deux cas de figures peuvent se produire :

- C'est le baron qui est dans la chambre : dans ce cas, il est probablement couché sur elle en train de "l'honorer." Occupé comme il l'est, il n'est pas très difficile à maîtriser. Mais si les Inspirés font mine de s'approcher de Serindë, il devient fou furieux (+ 4 à l'attaque, l'initiative et la défense, double ses points de vie et ne ressent plus la douleur ni les malus aux blessures.) Il attaque à mains nues (Potentiel d'attaque et de défense 18 plus ses bonus) et ne s'effondre qu'à moins sa RÉS dans les négatifs.

- C'est le garde qui est dans la chambre : dans ce cas, il est possible de le surprendre, mais il fera tout pour se défendre (dopez l'archétype du mercenaire Ogre.)

Une fois les PJs plus ou moins seul avec la jeune Méduse, celle-ci les supplie de ne pas lui faire de mal et raconte toute son histoire à tout Inspiré faisant mine de la réconforter.

Elle était une courtisane en vue d'Ocrelune. Un matin, alors qu'elle allait réveiller sa fille, elle ne découvrit dans le lit de la petite qu'un être grimaçant qui se révéla être un démon. Celui-ci lui remit un message ainsi qu'un des tout jeune serpent de sa fille, l'embrassa goulûment et disparut. Le message disait : *Plies-toi à toutes mes exigences, ou c'est ta fille qui en paieras le prix. D'autres instructions suivront.*
A partir de ce moment là, une avalanche de message envoyés par Démons lui a fait rencontrer le baron Emridg, qui est apparemment tombé amoureux d'elle, l'a ramenée au château et enfermée ici. Depuis, elle reçoit fréquemment des instructions qu'elle transmet au baron quand il vient la voir ("*il fait tout ce que je dis, mais refuse de me libérer*".) C'est elle qui lui a suggéré d'augmenter les Impôts, etc. Elle ne sait absolument pas qui est le ravisseur de sa fille, mais pense qu'il doit être puissant pour pouvoir invoquer aussi souvent des Démons.

N.B. : elle pense sincèrement que c'est d'elle que le baron est amoureux. Elle ignore tout de Llylshellian et de ses pouvoirs.
N.B.² : si les PJs veulent faire sortir Serindë du château, ils ont intérêt à avoir un plan solide, car, étant inconnue au château, sa présence ne manquera pas d'intriguer le personnel, et cela reviendra rapidement aux oreilles du baron ou de ses gardes personnels.
N.B.³ : la Méduse est totalement incapable de guérir le baron. Seule Llylshellian peut le libérer de l'emprise qu'elle exerce grâce à l'Accord. Un Inspiré Accordé pourra éventuellement l'aider mais pas le guérir , car seule la Morgane

sait sur quoi agir.

B) Les vols mystérieux

Il est remarquable de constater que ces vols ont eu lieu aussi bien en ville qu'au château : les domestiques, ainsi que les gardes et les notables se sont fait dérober quelques menus objets : nourriture linge à langer, nécessaire de toilette, argent, bijoux,...

La seule manière de démasquer les Démons responsables de ces vols est de monter la garde. Néanmoins, les Démons n'agissant qu'au plus noire des nuits les plus sombres (nous sommes en hiver et le ciel est souvent couvert la nuit), ils sont très difficiles (Diff. 35, mais si les Inspirés tentent leur chance en précisant qu'ils s'attendent à repérer des Démons, ils font un jet de PER + Vigilance, limitant Démonologie, Diff. 15)à repérer. De plus, la Flamme qui brille en vos Inspirés les tiendra craintivement à l'écart, à plus fortes raisons s'ils ont fait la démonstration de talents magiques.

Après les avoir repérés, il faut encore les suivre sans se faire remarquer (jet de AGI + Discrétion limitant Démonologie, Diff 18) jusqu'au lieu où ils ont été Invoqués. Là, il faut espérer que les Inspirés aient suivis un Démon en mission (30% de chance) et non pas simplement un Démon venus se payer (auquel cas se dernier se volatilise simplement en plein cœur de la forêt.) Et même s'il tombe sur un Démon en mission, il se contentera de déposer ce que Llylshellian l'a envoyé chercher au pied d'un arbre. Llylshellian ne vient chercher le résultat des rapines que une ou deux heures après.

Arrangez-vous pour que les PJs ne s'intéressent activement au vols et n'en découvrent la cause qu'après avoir parlé à la Méduse et découvert la cause des troubles comportements du baron. Les vols sont la seule piste pour découvrir Llylshellian, ne la gâchez pas.

Il sera d'ailleurs plus facile aux Inspirés de découvrir la coupable après avoir parlé à Serindë, d'abord parce qu'ils se douteront probablement que des Démons sont responsables des vols (ceux-ci seront donc plus facile à repérer et à pister), ensuite parce que, voyant son plan capoter, Llylshellian paniquera peut-être et se montrera moins prudente. Enfin, si les Inspirés menacent de découvrir le pot aux roses, le Masque se désintéressera probablement de la Morgane et n'usera pas du pouvoir "*Deus Ex Machina*" pour la faire disparaître.

III) La forêt d'Ocrelune

Il est préférable que les Inspirés ne s'y intéressent que tard dans l'intrigue. En effet, les seuls à pouvoir les y emmener sont les Démons de Llylshellian. Une fois qu'ils auront parlé à Serindë, il est probable qu'ils songeront à attendre le Démon messager et qu'ils le suivront jusqu'au bosquet aux Invocations.

A) Le bosquet aux Invocations

Les joueurs suivent le Démon depuis presque deux heures maintenant, lorsque, soudain, celui-ci se volatilise. Les Inspirés s'aperçoivent qu'ils sont dans une espèce de bosquet touffu où il est difficile de respirer. Les multiples Invocations qui ont eu lieu ici ont contaminé l'endroit (gain de 3 points de Ténèbre) et les Minotaures pourront ressentir que nombre d'Invocation ont été effectuées ici. En réussissant un jet de PER + Fouille, on découvre, dissimulée dans un fourré, une plaque d'écorce solide. Un jet réussi d'INT + Démonologie Diff 15 révèle la présence d'encre d'invocation. Une MR de 5 ou plus indique que les encres sont celles servant à l'invocation de Démon de Premier et Deuxième Cercles.

B) La beauté ineffable de Llylshellian

Si les Inspirés montent la garde dans le bosquet et se montrent discret, la Morgane viendra alors récompenser leur attente. Elle arrive à la toute fin du jour, quand les ombres sont les plus propices à l'Invocation, prend son écorce et commence à encrer le contour de son ombre. Elle n'est armée que d'un coutelas de marin (un cadeau de l'Inspirée pirate) et n'a pas emmené ses instruments d'Accordée. Elle ne fera probablement pas le poids face aux Inspirés. Elle se débattra un peu, mais pas jusqu'à la mort. Elle essayera plutôt de s'enfuir pour rejoindre son refuge et prendre sa viole. Elle ne pensera même pas à prendre l'enfant Méduse en otage. Elle n'utilisera son pouvoir d'Amour Tragique qu'en dernier recours, si les Inspirés sont vraiment détermines à la tuer, sur celui qu'elle estime le plus dangereux (elle a beaucoup souffert des sentiments qu'elle ressentait vis-à-vis du baron suite à l'utilisation de ce pouvoir.)

C) Le Grand Final

Si les personnages sont déterminés à la tuer, arrangez-vous pour que Llylshellian atteigne son refuge et retrouve ses instruments. Organisez alors un grand final où elle déchaîne la forêt contre les Inspirés (et improvisez peut-être un duel entre la Morgane et un de vos Inspiré Accordé.) S'ils sont plus subtils, arrangez-vous pour qu'elle se rende et leur raconte son histoire. Ils auront alors une chance de sauver le baron. Dans tous les cas, il serait intéressant que les

Inspirés se rendent compte que Llylshellian est Accordée, donc Inspirée. Ils voudront peut-être alors la confier au Conseil des Décans et la rallier à la cause de l'Inspiration. De plus, si les Inspirés résolvent son problème avec l'Advocatus Diaboli et les Abysses, ils auront une puissante Invocatrice à leurs côtés. Quel que soit leur comportement avec la Morgane, rappelez-vous qu'elle seule peut guérir le baron. Sachez aussi que sa mort ne délivrera en rien le baron. En effet, si la Méduse disparaît et qu'on ne le guérit pas, Emridg se suicide, et c'est son fils qui prend la succession. Celui-ci est totalement incompétent et aura tôt fait d'achever le travail entamé par la Morgane.
Enfin, si les Inspirés "éliminent" le baron comme le leur demande son fils, ils auront fait le jeu du Masque bien mieux que la Morgane et gagneront 5 points de Perfidie.

À la Prochaine…

Une suite à ce scénario est prévue, racontant comment les Inspirés vont pouvoir résoudre le problème de la Morgane avec les Abysses, mais laissez-moi le temps d'y penser et (surtout) de l'écrire.

Pour tout commentaire, avis, opinion, sur ce scénario ou ses développements futurs, n'hésitez pas à m'écrire.

Ce scénario a été écrit par Renaud, alias Brol + (rincevent89@hotmail.com)

Crédits

AGONE

un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan
d'après l'œuvre originale de Mathieu Gaborit

Textes

Le Grand Dragon de la Foudre

Maquette

D'après la maquette de l'EGM

Correction

Le Grand Dragon de la Foudre

Table des matières

La mort de Prothéroë

Synopsis : 2

Acte I : Le Voyage dangereux. 2

Acte II : Une arrivée mouvementée. 2

L'enquête : 3

Acte III : le Tisseur de cauchemars. 3

Acte IV : Une mort décisive. 3

La mort de Prothéroë

Synopsis :

Dans Les Cornes existe une communauté restreinte de Minotaures qui ont bâti une forteresse immense et aspirent à l'édification d'un nouveau Royaume Crépusculaire, le douzième. Située au milieu des Cornes, la forteresse est habitée par des Minotaures membres de la Renégade qui tentent pour le moment de limiter le danger autour de cette forteresse et essaient de faire des Cornes un lieu où il fait bon vivre. Le Minotaure du nom de Prothéroë est à la tête de cette entreprise et est aussi le Grand Cornu nommé pour représenter les Cornes, car les Minotaures croient déjà fermement au Nouveau Royaume dirigé par les Minotaures.

Mais vit près de là un Drakonien, qui était en ces terres avant les Minotaures et souhaitent retrouver sa tranquillité d'autrefois. Il est déterminé à se débarrasser de Prothéroë, espérant ainsi forcer les Minotaures à quitter Les Cornes, lieu insécurisé... Ainsi, il tranche à moitié une sangle de l'harnachement du Griffon des Roches personnel de Prothéroë, espérant que le harnais cède alors que celui-ci vole à une altitude meurtrière... Cependant, alors que Prothéroë prend son griffon pour se rendre à la mine d'onyxium, une troupe de Liturges fanatiques criblent de carreaux la monture de Prothéroë, et en se crispant, celle-ci fait céder la sangle et Prothéroë tombe à la renverse. C'est ainsi que les plans du Drakonien échouent car les Liturges ont attaqué Prothéroë à son envol et la chute n'a pas entraîné sa mort. Cependant, il est assassiné peu de temps après par les Liturges qui ont lâché une meute de Tigres d'Aswald sur Prothéroë, qui succombe... Le Drakonien se débrouille alors pour localiser la monture, et se débrouille pour la cacher. Les Minotaures alertés par la disparition se mettent en quête de retrouver Prothéroë et c'est sa P'tite Corne qui découvre le cadavre dissimulé du Griffon et découvre le sabotage. Il ne survivra malheureusement pas à cette découverte, le Drakonien lui tendant un piège.

Depuis, les recherches avancent peu. Le corps de Prothéroë a été retrouvé, et tous pensent qu'il est mort à cause de la chute de son Griffon, mais ne savent pas pourquoi ce dernier est tombé. Le cadavre de la P'tite Corne n'est pas retrouvé.
Les Inspirés, dont un Minotaure au moins, sont contactés par la Renégade pour aller enquêter sur ces meurtres et disparitions, et assurer la succession du Grand Cornu Prothéroë.

Acte I : Le Voyage dangereux.

Les Inspirés doivent se rendre dans Les Cornes, et ce n'est pas chose facile. Ils vont devoir traverser les terres hostiles jusqu'au milieu des Cornes. Une chance pour eux, le trajet est assez court, mais il ne sera pas sans embûchent... Libre à l'EG de faire rencontrer toute sorte de problème durant la traversée : meute de loups, araignées des marais, crevasse, terrain meuble et glissant, problème de nourriture et d'eau...

Au terme de ce périple, les Inspirés découvrent la Forteresse perchée en haut d'une falaise. (cf. dessin dans les Cahiers Gris II)

Acte II : Une arrivée mouvementée.

Toute la forteresse est agitée. Il y a cinq jours, Prothéroë a été retrouvé mort. A l'arrivée des Inspirés, un Minotaure corpulent s'avance et les engage : « Venez, entrons à l'intérieur. Je vais faire convoquer un conseil rapidement. »

« Je me nomme Norn et je suis responsable du bon fonctionnement de la forteresse tant que nous n'avons pas de nouveau maître. »
Dans une immense salle sont réunis les Inspirés et douze Minotaures, dont Norn.

« Nous formons le Conseil des Douze. Vous êtes ici suite à de graves évènements. Notre Grand Cornu Prothéroë a perdu la vie il y a de cela cinq jours. Mais depuis, les problèmes continuent. Le Conseiller, la P'tite Corne de Prothéroë qui se nommait Gralc a disparu dans des circonstances inexpliquées. C'est aussi le cas de quelques Minotaures (trois) qui ont été retrouvé morts. Il semble que l'on nous veuille du mal et la charge qui vous incombe est de retrouver et d'éliminer les responsables, car

certes ce ne peut-être l'œuvre d'animaux inintelligents. Nous reparlerons de votre statut ensuite. »

Ce que les Inspirés ne savent pas, c'est que les Liturges continuent à tuer des Minotaures, comme les trois qui sont morts, suite à une attaque de Tigres... et que Gralc a été tué par le Drakonien et enterré.

L'enquête :

Poser des questions : Prothéroë est mort dans une chute avec son Griffon des Roches.

Chercher dans les environs :

- Repère liturge : PER+Fouille DIFF 20
- Cadavre du Griffon : PER+Fouille DIFF 25

Dans le repère liturge, il n'y a personne la journée. Il se trouve dans une forêt non loin de la forteresse. C'est une grande cabane en bois qui peut accueillir une vingtaine de personnes de taille humaine. Dans la cabane, les Inspirés découvriront une vingtaine de paillasse, peu d'arme mais une grande réserve de carreaux d'arbalètes. Des symboles et livres à caractères religieux se trouvent aussi dans la cabane.

Si les Inspirés découvrent le cadavre du Griffon, ils pourront l'examiner. Sur un jet d'INT+tannerie DIFF 15, ils découvriront qu'une sangle est tranchée, mais une partie est lisse, l'autre déchirée... Sur un jet de PER+Chirurgie DIFF 15, ils pourront extraire un carreau. Ce carreau est identique à ceux que l'on peut trouver dans la cabane liturge.

Aux Inspirés de se débrouiller, sachant que les Liturges sont responsables de la mort de Prothéroë, de les tuer. Ils reviennent chaque soir, et sont accompagnés de Tigres étranges et terrifiants...

Acte III : le Tisseur de cauchemars.

Cependant, même si les Inspirés ont écarté la menace des Liturges, ils ne savent pas qu'il y a un autre ennemi.

Une personne de taille humaine peut être entraperçue la nuit par les Inspirés sur un jet de PER+Vigilance DIFF 25.

Le Masque est au courant de la présence d'un/de Minotaure(s) Inspiré(s) de la Compagnie et il a promis au Drakonien la paix et la tranquillité s'il l'aide à se débarrasser de ce(s) Minotaure(s). Il doit se débrouiller pour faire entrer un Tisseur de cauchemar à l'intérieur de la forteresse pendant la nuit. Il y parvient.

Le lendemain de cette nuit fatidique, le Tisseur a œuvré et un Minotaure est retrouvé, « horriblement mutilé, à moitié dévoré. » (cf. Le Bestiaire)

Le lendemain soir, le Tisseur vient attaquer le ou un des Minotaures Inspirés de la Compagnie. Libre à l'EG de choisir quel sera le stade d'évolution du Tisseur en fonction des possibilités du Minotaure qui sera attaqué. Un combat onirique commence alors et si le Minotaure parvient à tuer le Tisseur de cauchemar, il se réveille et aperçoit avec horreur une forme noirâtre et longiligne ainsi que trois ombres massives et petites. (Les mâtins) S'engagent alors le combat réel et le Minotaure devra en réchapper. Le caractère très perfide du Tisseur de cauchemars et la peur certaine qu'il provoquera dans le cauchemar et en réalité provoquera certainement un gain de perfidie important, et le Minotaure sera à jamais marqué... À l'EG d'insister sur l'angoisse et sur la peur qu'inspire le Tisseur.

Acte IV : Une mort décisive.

Le Drakonien va tenter désespérément de tuer de ses propres mains le Minotaure qui a été attaqué par le Tisseur de cauchemars. Pendant son sommeil, il va s'introduire dans sa chambre. Mais un Minotaure sera de garde à ce moment devant la porte du Minotaure Inspiré qui vient d'en réchapper. Sur un jet de PER+Vigilance DIFF 25 pour l'Inspiré et DIFF 20 pour le garde, ils peuvent entendre le Drakonien, qui est doué. (Prendre les caractéristiques du Drakonien dans le Livre de Base, et les augmenter pour faire comprendre aux Minotaures qu'ils sont vulnérables en fonction des caractéristiques de l'Inspirés)

Le Garde a une base de 15 et si l'inspiré à sommeil léger, il a un bonus de +5 à sa MR.

La fin du scénario découlera de cet acte perfide. Si l'Inspiré meurt, le Drakonien perdra la vie à coup sûr et ce rapidement mais il aura en quelque sorte gagné. Si l'Inspiré en réchappe, alors les ennemis auront été éliminés.

Plutard, l'Inspiré accède à la charge de Grand Cornu. S'il y a plusieurs Minotaures Inspirés dans la Compagnie, c'est à l'EG de déterminer qui sera celui qui a été attaqué par le Tisseur et le Drakonien car ce sera lui qui sera désigné pour accéder à la charge. Dans le cas de la présence d'un autre Minotaure dans la Compagnie, il peut devenir la P'tite Corne.

Crédits

AGONE

Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Textes
Guillaume Bourassé
E-mail : gbourasse@hotmail.com

Correction
Philippe Vialatte
E-mail : philippe.vialatte@laposte.net

Illustration
Max Bertuzzi

Maquette
Guillaume Bourassé, d'après Patrick Mallet

Agone est un jeu de rôle Multisim ©1999

Site officiel : www.agone-rpg.com

MULTISIM édition

Table des matières

Le Nouveau Roi 2
Mise en scène 3
Scène une : la fin du repos 4
vers le Conclave 9
Scène trois : l'attente dans les ruines de Maëchrack 14
Scène quatre : le Conclave 17
Scène cinq : la séparation 20
Dernière halte 21

Annexes 23
Personnages Alliés 23
Les Personnages ennemis 24
Bestiaire : Le Chevalain 24

Cette Œuvre est hébergée sur le site de La Guilde du Savoir de Lorgol

EGM Productions

Copyright : Œuvre majeure de seuil 30 qui envoie un Vermillon gonflé aux hormones sur la trace du petit indélicat qui distribuerait cette œuvre sans le consentement de l'auteur (qui est de plus l'Harmoniste lanceur de la malédiction avec un potentiel de 45). Vous voilà prévenu.



Interlude :

Le Nouveau Roi

Les Parages sont un territoire de barbares : de petits groupes éparpillés un peu partout dans un pays qui ne vaut même pas la peine que l'on s'y attarde. Dans toute l'histoire de ce pays (et les Fortunes savent à quel point cette histoire est fragmentaire et dépourvue d'intérêt), les tribus n'ont été unifiées qu'une seule fois, lors de la mise à sac d'un comptoir commercial que mes prédécesseurs avaient maladroitement placé. Ce sont des sauvages : ils ignorent toutes les règles de la bienséance, sont violents et brutaux, méprisent notre façon de vivre alors que nous pouvons nous enorgueillir de mettre un toit au-dessus de la tête de nos gens, critiquent notre tradition de prisonniers de guerre (qu'eux qualifient « d'esclaves » - quel terme ridicule !) alors que le sort qu'ils réservent à leurs adversaires est terrible… Leurs notions d'architecture sont inexistantes, ce qui est un signe révélateur de l'état de leur civilisation, tout comme l'absence des arts dans ce pays maudit. Ils ne disposent d'aucun organe politique qui leur permettrait d'avoir un état, ni une quelconque identité à l'échelle de l'Harmonde, alors que même les Communes princières en sont disposées, malgré la nature très particulière de nos Cités-états. En fait, ils nous méprisent certainement car nous leur sommes supérieurs à tout point de vue. Croyez-moi mon cher, la plupart d'entre eux ont mieux à faire (s'entretuer, piller et tuer son voisin) que de se tour-ner vers nous et quand bien même, notre tradition militaire est mille fois supérieure à cette horde désorganisée !

Entretien de Viklos Noïlevich, conseiller à l'ambassade princéenne
Et de Mingjen Nagiton, Ambassadrice princéenne
Abyme, le 14e jour du Centaure 1421

Ami, voici le premier acte d'un nouveau Dra me. Dans celui-ci, les Inspirés vont abandonner les rôles de second ordre qu'ils ont peut-être eu l'impression d'avoir pendant le Père des Loups. D'une part, les Enfants du Don ne seront peut-être pas avec eux ; ensuite, ils vont progressivement devenir les acteurs principaux, bon gré mal gré, du Drame qui va bientôt se jouer entre les Parages et leur ennemi ancestral, les Communes princières.

CHRONOLOGIE

De T-10 à T	Passage à vide. Révélations de Fragile à Krondar, exposé de la lutte par les Inspirés. Transformation d'Andelmio. Visite au Gardien de la Forêt.
T	La procession de « Maevar » arrive au Clan de la Griffe. A T+1, Krondar quitte sa tribu.
T+5/+10	Sur le chemin : attaque de la tribu de Kambas ; investiture d'Andelmio.
T+15/+25	Arrivée au comptoir en ruine de Maëchrack. Les barbares attendent l'arrivée des derniers chefs une dizaine de jours.
Jusqu'à T+30	Les Cinq jours. Conseil des Chefs. La nature démoniaque de Maevar est révélée aux Inspirés, mais ceux-ci doivent quitter les Parages ; la tribu de Fragile prête des aigles géants à la Compagnie.
T+30	Arrivée de la Compagnie à Tslana, à dos d'aigles.

Mise en scène

Ambiance

Cet interlude est placé sous le signe de l'Hiver. En plus d'être la saison durant laquelle se déroule le Drame, c'est la saison qui dicte l'ambiance : glaciale, rude et impitoyable. La force brute ne sert à rien quand les plus grands guerriers de l'Harmonde vous entourent. Le froid dehors regroupe tout le monde autour des mêmes tables. Le paradoxe, c'est que l'unique réconfort face au froid, c'est le feu de la salle du conseil des Chefs. Dehors n'est peut-être pas très accueillant, mais que dire de dedans ?

Après quelques aperçus de la culture paragéenne dans le Père des Loups, les Inspirés comprendront enfin pourquoi ce pays est tellement différent de chez eux...

Scene clef

Il y en a deux : d'abord, le combat contre l'Ambré qui sert Krskt'aaal. Ce n'est pas un petit adversaire : n'oubliez pas qu'il s'agit d'un Serviteur d'Obsidienne. Ses caractéristiques surpassent celles d'un Gardien des Abysses. Comme premier adversaire, il devrait être un challenge.

Ensuite, le départ des Inspirés des Parages a quelque chose de poignant. Il est utile car les Communes méritent qu'on les prévienne, malheureusement ce départ ne se fait pas sous les meilleurs auspices. En plus, Eolin quitte leur compagnie, accompagné de Justinien. Quant à Krondar, Fragile et Andelmio, ils restent dans leur pays pour ralentir du mieux qu'ils le peuvent le plan de l'Obsidien. C'est un au revoir, mais personne n'est sûr qu'il ne s'agisse pas, au contraire, d'un adieu...

Quand et ou ?

L'intégralité de ce Drame se déroule dans les Parages. Il commence environ deux semaines après la bataille qui a opposé les troupes princéennes de Kergain au Clan de la Griffe mené par Krondar Crève-Cœur et épaulé par les Inspirés. Le voyage vers la grande assemblée durant près de deux semaines, et cette même assemblée seulement cinq jours, il y a fort à parier que l'hiver ne sera pas encore fini...

Les personnages

Ce Drame étant essentiellement un interlude plutôt qu'une intrigue finie, il est nécessaire de posséder le Père des Loups pour pouvoir le faire jouer. Ainsi, vous n'avez pas besoin d'une présentation supplémentaire de la plupart des personnages. Voici, justement, quels sont les personnages du Drame précédent que vont côtoyer les personnages :

Les Enfants du Don au grand complet, plus Eolin.
Krondar, le chef de la tribu de la Griffe.
Andelmio, le jeune homme albinos de la tribu de la Licorne.
Ces Pnjs sont présents du début à la fin de cet acte.

Fragile Cœurdacier a quitté la Compagnie une semaine avant le début de ce Drame. Sa seule apparition signalée dans ce Drame aura lieu à la fin de l'acte.

Maevar, l'Obsidien déguisé ainsi que ses serviteurs d'Obsidienne sont présents pendant les deux scènes du Conclave. Comme Fragile, les Inspirés ne les reverront plus de tout le Drame...

Une histoire bien etrange

Eminence, vous n'avez pas besoin de tous les détails pour faire jouer cet interlude. Par contre, voici les informations nécessaires :

DE LA GESTE

La Geste, l'Art magique ayant trait au Temps, peut devenir le pire cauchemar d'une Eminence quand il est TROP bien utilisé par les Inspirés. Voici un guide de ce que vous pourrez présenter à vos joueurs selon l'Œuvre employée :

- Psychométrie : cette Œuvre ne devrait pas poser de problème particulier. Nous n'avons prévu aucun objet en particulier appartenant à une des figures de cet acte, donc il vous faudra improviser si vos Inspirés se sont montrés plus malins que nous…
- Prophétie : le lancement de cette Œuvre permettra justement de mettre les Inspirés sur la bonne voie. Il peuvent sentir la guerre imminente, la trahison (plutôt prévisible) de Maevar, voire le destin des personnages qui les quittent à la fin de l'acte.
- Prémonition : cette Œuvre pourrait poser un peu plus de problèmes si elle était moins vague. Mais d'une part, l'Inspiré doit poser une question sur un événement précis. Voici quelques exemples :
  * « Quelle décision prendront les Chefs » : La décision des Chefs sera mauvaise.
  * « Jiorlin et ses comparses vont-ils nous trahir ? » : C'est plus que probable.
- Voir le passé : à l'intérieur de Maëchrak, cette Œuvre permettra d'assister (avec une petite marge de qualité) à l'assaut du comptoir et à la victoire finale des Paragéens sur les envahisseurs (de quoi mettre les Inspirés dans l'ambiance) ; dans la clairière où réside le Gardien dans la Forêt aux Lueurs, elle sera plutôt inefficace : l'Inspiré pourra assister à l'arrivée d'Eolin il y a plus de quinze ans, mais aucun Harmoniste vivant ne peut remonter le temps jusqu'à l'époque où le Gardien est apparu…
- Sens du danger : Très bonne Œuvre si vous voulez que vos Inspirés deviennent paranos…
- Je n'y serai pas : Bon courage !

- Le chef d'une tribu modeste des Parages a été remplacé par un démon. Pour être plus précis, il s'agit de Krskt'aaal, un Obsidien. A part son nom imprononçable, ce démon a comme particularité de vouloir faire renaître l'Empire du Septentrion. Il a été appelé à la surface par le chaman de la tribu, un vieux fou qui espérait faire renaître une certaine idée de la splendeur pour sa tribu. Le vieux chaman est aujourd'hui mort lui aussi, remplacé par un serviteur d'Obsidienne.
- L'Obsidien pense que la seule façon de faire renaître l'Empire Flamboyant est de le rebâtir sur les ruines des Communes Princières. Il ne peut pas agir aux yeux de tous, mais préfère user à son avantage des coutumes paragéennes. Ce qu'il veut est simple : sortir la Pique Sanglante pour constituer une armée invincible qui rasera les Communes Princières. Le démon est d'ordinaire prudent, mais un événement récent lui permet d'activer un peu les choses : l'arrivée dans le pays d'une troupe princéenne mené par un Sorcier. Vous l'aurez compris, Eminence, l'attaque de Kergain a des répercussions inattendues.
- Chez les barbares, tous ne sont pas d'accord avec le Démon : la majeure partie des saisonins, tout d'abord, ne veut rien avoir à faire avec ce jeune chef ambitieux. Ensuite, il existe deux clans humains contre l'idée de la guerre : le clan de la Licorne et le clan de la Griffe. Deux clans qui sont, visiblement, du côté de l'Inspiration. Manque de chance, Krskt'aaal a pris l'habitude d'exterminer les clans qui ne sont pas d'accord avec lui.

Le rôle des Inspirés est donc simple : ils doivent défendre un clan de la Licorne privé de ses chefs (leur mort remonte à seulement quelque décades) et aider Krondar, le chef du clan de la Griffe, qui se retrouve sans appuis face aux ambitions hégémoniques du démon. Leurs réputations de héros, espère-t-il, va les aider...

Il y a deux parties majeures à cet acte. D'une part, il y a le voyage de retour : les Inspirés vont devoir souffrir encore, refaire le chemin inverse. Cette étape est importante car le Drame se met doucement en place : les soupçons naissent, les inquiétudes aussi, alors que les mauvais présages se multiplient... Ensuite, il y a le Conclave : les inspirés vont avoir affaire à la politique dans ce qu'elle a de plus brutale : pas de faux-semblants. L'échec signifie la mort : la Compagnie va devoir mener une enquête tout en respectant le code de conduite du pays...

Une fois au Conclave, les Inspirés se rendront compte que le chef ennemi n'est autre qu'un démon. Abattant un de ses lieutenants et évitant qu'il ne tue les autres Chefs de Clans, ils doivent tout de même quitter les Parages, protégés dans leur fuite par Krondar et Fragile. Les instructions du géant sont claires : il faut organiser les défenses de Tslana, car la ville figure en bonne position sur la liste des cités à abattre...

De la motivation...

Les Inspirés qui prétendraient participer aux événements décrits dans ce Drame doivent avoir joué le Père des Loups. Point. La majeure partie des personnages, et l'intrigue générale, trouvent leur racine dans le Drame précédent.

Par contre, rien n'oblige les Inspirés à participer au Conclave ou au coup d'état de Tslana. Pour chaque situation, nous avons inclus un appât pour les motiver un peu...

Scène une : la fin du repos...

Enfin nous voilà dans le vif du sujet ! Après un repos bien mérité, les Inspirés vont pouvoir repartir du bon pied vers les ennuis...

En ce moment meme

Il y a environ deux décades, les Inspirés ont remporté une victoire bien méritée sur Kergain le Chorégraphe et sa troupe de combattants. Ce jour-là, les doutes que pouvaient éprouver les barbares se sont envolés à la vue des exploits de la Compagnie : on les considère moins comme des visiteurs que comme des membres de la tribu. Les hommes et femmes qui ont fait preuve de talent de guerriers ont reçu des demandes de mariages tout ce qu'il y a de plus sérieuses (vous pouvez jouez celle de Kjalira, une ogresse de cent dix kilos !!), et ceux qui semblent dotés de pouvoirs magiques ont fait naître quelques vocations chez les enfants... On leur demande de participer aux duels de Kutka, de conter leurs autres exploits, de subir de nombreux rites (scarifications, l'épreuve du serpent – un jeu stupide, et bien d'autres) ou tout simplement, d'aider aux corvées diverses, qui ne manquent pas par ce temps !! Il est à noter que les Inspirés ne peuvent pas encore quitter la région : les chutes de neige empêchent en effet tout voyage. Le hasard étant ce qu'il est, le temps deviendra plus clément après l'invitation au conclave...

Voici les évènements marquants de ces deux décades. Vous êtes tout à fait libre, si vous avez peur que vos joueurs s'ennuient chez les barbares, de faire jouer ces « mini-épisodes » au cours du premier acte.

Krondar apprend...

Fragile Cœurdacier, quand il vient annoncer la mort des « parents » d'Andelmio et la décision du Conseil des décans, révèle sa Flamme au chef barbare. Si les Inspirés s'en sentent capables, ils peuvent conter la Genèse à leur nouvel allié : un bon moyen pour eux de s'accorder sur ce qu'ils ont compris de la Flamboyance et des Muses. Et surtout, ils peuvent jouer un rôle décisif : ce que va penser Krondar dépendra de leur performance.

Ne leur épargnez rien : le Paragéen est assez naïf en ce qui concerne les mythes et peu très bien poser des questions embarrassantes. En voici un échantillon :

- « *Et vous dites que c'est le Masque, et pas Morkh, qui a créé les Hommes ? D'où vient le secret de l'acier alors ?* »
- « *Si Morkh n'est pas un dieu – s'il n'y a pas de dieux -, qui était-il ?* »
- « *Comment le Masque a-t-il pu déjouer l'attention des Inspirés pendant la Flamboyance ?* »
- « *Pourquoi a-t-il choisi Noxe et pas Diurne ? Que sont devenues les Lueurs ? Et les Muses ?* »

Et ainsi de suite jusqu'à ce que plusieurs jours passent de cette façon. Encouragez vos joueurs à broder leurs propres croyances sur leurs récits : il est peu probable qu'ils sachent les mêmes choses, surtout s'il y a des saisonins parmi eux.

« Cheveux-Blancs »

Voici le surnom que les barbares donnent à Andelmio : le jeune garçon a gagné leur respect depuis la bataille. Pourtant, certaines choses ont l'air de le troubler. Il semble absent, préoccupé et évite tout contact avec les Inspirés. Si on l'approche sans avoir l'air de rien, il dira juste « *Je vais devoir changer* ». Si un personnage demande la signification de cette phrase, il répondra : « *Je ne pourrait pas plus te l'expliquer qu'expliquer à un oiseau à nager...* »

Un matin, on découvre sa disparition. Les Inspirés et Krondar ont beau le rechercher, il est introuvable. Seul le chaman sait où il est aller, mais lui aussi y va de ses phrases énigmatiques : « *Laissez le revenir, il doit d'abord changer.* » Deux jours plus tard en effet, Andelmio revient, et il est changé. Plus âgé, plus beau, encore plus étrange si c'était possible. Il ne lâchera qu'un « *J'ai changé. Je ne sais pas en quoi, mais je sais que c'est bien.* » Eolin le regardera et finira par dire ce que doivent penser les inspirés : Andelmio est allé voir la mystérieuse créature qui habite la forêt...

Le Gardien de la Pierre

Si les Inspirés le souhaitent, ils peuvent aller revoir cet étrange être qu'ils n'avaient qu'entr'aperçu dans le Drame précédent. Le voyage ne dure que deux jours, car il semblerait que le faune et le climat se calment dès qu'ils entament la route.

La créature est là où ils l'avaient laissée. Dans le même crépuscule, dans la même douce froidure qui baigne la clairière. Gigantesque et immatérielle, elle flotte doucement au dessus du sol comme un panache de fumée. La brise légère et fraîche produit une sorte de doux chant dont les échos viennent de partout à la fois. Les feux follets flottent librement entre les arbres et entre les Inspirés, justifiant le nom de la forêt. Ici, à mille lieux de la civilisation, les Inspirés se sentent en paix...

Voici comment se déroule la scène si aucun Inspiré n'intervient :

Krondar : « *Qu'est-ce ??* »
Eolin : « *Il est le Gardien.* »
Krondar : « *Le gardien de quoi ?* »

L'ombre s'anime alors et une voix puissante quoique douce se fait entendre :

La voix : « *Le Gardien De Ce Qui Ne Doit Pas Etre Nommé.*»
dix : « *Est-ce vous qui avez changé Andelmio ?* »
La voix : « *Non. Il devait venir, mais je ne l'ai pas changé* »
Elysiah : « *Pourquoi ?* »
La voix : « *A cause de la Promesse. Un Serment a été prêté ici. Je ne peux en dire plus. Ma mère et son père, ainsi que leurs amies, ont prêtés ce Serment. Vous êtes dans un lieu de pouvoir. Vous devez partir. Votre présence n'était pas prévue...* »
dix : « *Prêté par qui, ce serment ?* »
Eolin : « *Il ne le dira pas. Partons. Nous avons déjà trop dérangé le Gardien* ». Si les Inspirés n'ont pas l'air pressés, il insiste. « *On s'en va.* »

La scène se déroule de la même façon si les Inspirés interviennent. S'ils sont énervants ou insistants, ils ne réussiront qu'à irriter Eolin et Krondar.

Sur le retour, Eolin gardera le sourire. Il marchera en tête du groupe, un peu en avance, visiblement perdu dans ses pensées... Les Inspirés doivent à nouveaux se poser des dizaines de questions, mais sachez qu'aucune réponse ne leur sera donnée dans ce Drame. Enfin, si, mais juste un début de réponse...

Justinien est malade

Qu'il aille ou non dans la forêt, Justinien tombe malade soudainement : il a des accès de la fièvre de l'hiver et des crises hallucinatoires où il parle un nombre impensable de langues (dont quelques unes inconnues des Inspirés), langues qu'il ne connaît même pas. A son réveil, il ne se souvient de rien. La journée suivante, il semble aller beaucoup mieux, mais il aura encore de nombreuses crises durant l'acte un : les Inspirés, même mages, ne pourront déterminer l'origine de son mal, et ne pourront au mieux que l'atténuer avec des pouvoirs magiques.

A chaque fois que cela sera nécessaire, nous vous indiquerons à quel moment les crises surviennent et quelles en sont les conséquences...

LE GARDIEN

Eminence, vous avez bien droit à une petite explication…pour ne pas dire révélation !

La Dame de l'Hiver et celle de l'Eté, qui s'étaient rencontrées au hasard de leurs errances, à l'époque où les saisons n'étaient pas bloquées dans leur cycle habituel, discutèrent longuement. Après avoir exprimé leurs sensations, raconté leur voyage, la naissance des saisonins, leur discussion glissa vers Noxe et Diurne. Noxe avait raconté à la Dame de l'Hiver l'existence de son frère, et comment leur séparation à cause du cycle jour/nuit le blessait. La Dame de l'Eté avait rencontré Diurne et celui-ci avait exprimé les mêmes regrets.

Innocentes et généreuses comme elles l'étaient, les deux Dames décidèrent d'organiser une rencontre entre le frère et la sœur… Pour cela, la Dame de l'Eté, partisane des solutions les plus dynamiques, demanda à sa sœur de lever un grand blizzard pour cacher le ciel, ce qu'elle fit. Ainsi, Noxe et Diurne purent se rencontrer sans être surveillés par leur géniteur, le Masque. Diurne jura qu'il reverrait sa sœur, dans cette vie ou dans une autre. Noxe fit de même… La pierre même où s'étaient assises les deux Dames des Saisons fut l'autel de cette promesse. Plus tard, le Masque, alerté par la « fuite » de Noxe, décida d'accélérer son plan et contacta cette dernière. L'Ombre devait naître alors…

Andelmio porte en lui un fragment de l'essence de Diurne. Ce dernier se sépara d'une partie de son pouvoir quand la Guerre des Eternels en arriva à un point où sa survie était menacée. Ironiquement, c'est ce sacrifice qui affaiblit Diurne au point que les Muses purent se servir de lui pour le Rituel de la Flamboyance… ou ce n'était qu'une astuce de Diurne, allez savoir.

Andelmio est un Enfant du Jour. Il cherche à affirmer sa vraie nature et à exaucer le vœu de son « père », même s'il n'en est pas *encore* conscient…

LA TENEBRE

La Ténèbre a cela de particulier qu'il existe de nombreux moyens pour la détecter : le pouvoir de Flamme Vision dans la Flamme, un enseignement d'Onyxium (détecter la Ténèbre) et un Bienfait ténébreux !

Cela signifie-t-il que les personnages sauront automatiquement qu'ils ont affaire à des démons ? Uniquement s'ils y pensent bien sûr !

En tout cas, il n'y a aucun moyen en possession de ces démons (ou des Ténébreux qui sont à leur solde) pour contrer les pouvoirs cités ci-dessus : donc il y a de fortes chances pour que les Inspirés découvrent le pot Jiorlin très tôt dans l'acte. C'est très bien ! Comme ça, ils sauront pourquoi ils doivent s'investir…

La Dame aux Oiseaux va mal

Quelques jours après Justinien, c'est Elysiah qui a l'air d'être malade. Rien d'aussi préoccupant que Justinien cependant, puisque cela se limite à des malaises fréquents et des vertiges. Eminence, vous devez savoir qu'en fait, Elysiah est enceinte...

UNE INVITATION CLAIRE

Quelques jours devraient suffire pour que les Inspirés s'ennuient. Au bout d'une huitaine de jours d'une oisiveté bien forcée, le climat commence à se dégager et rend le voyage possible pour quelqu'un d'autre que Fragile (qui, il est vrai, n'est pas vraiment dérangé pas le climat). Mais alors que le clan de la Griffe se résout à laisser partir la Compagnie, de nouveaux visiteurs se présentent...

Une sentinelle donne l'alerte : un groupe important de guerriers se dirigent vers le campement. D'après le barbare, Horkh, il y a là au moins une centaine de soldats, dont une vingtaine est montée sur des Tempêteurs, de robustes chevaux des Parages. Ne faisant aucun cas de leur discrétion, le groupe n'est apparemment pas animé d'intentions hostiles, mais on ne sait jamais : après tout, le cortège a bravé le climat mortel du pays. Qui sait pour quelles raisons...

Présentations

Eminence, le cortège qui arrive sur les terres de Krondar est en fait la garde personnelle d'un lieutenant de Maevar, Jiorlin. En effet, son chef Maevar a des difficultés à rallier toutes les tribus et est donc obligé de diviser sa garde personnelle.

Jiorlin (prononcez *jiorline*) est un barbare de grande taille aux cheveux blonds : il fait un peu penser à Krondar. Il monte, comme les hommes proches de lui, des chevaux impressionnants qui se montreront nerveux et agressifs dès qu'Eolin ou un de ses enfants les approcheront.

Eminence, sachez dès à présent que Jiorlin est un Serviteur d'Obsidienne. Sur la vingtaine de cavaliers qui l'accompagne, seulement trois viennent de la garde rapprochée de Ténébreux au service de Maevar/ Krskt'aaal. Le vrai Jiorlin est (ou plutôt était) un chef barbare « converti » par l'Obsidien : c'est à la fois en qualité de chef ET d'envoyé de Maevar qu'il va se présenter.

Note : le profil générique des lieutenants d'Obsidienne se trouve dans la section Personnages.

« Viens, on va rire et chanter »

Le chef apparent du groupe (sur un jet d'INT + Us et Coutumes : Parages DIF 12 – acquis pendant le Drame précédent peut-être ? – les Inspirés sauront qu'il s'agit de l'homme ayant les vêtements les plus colorés) n'est pas en tête de la procession mais bien au milieu : une marque de méfiance (car il est ainsi entouré de ses gardes) qui semble vexer les membres de la tribu de la Griffe.

Krondar fait signe aux Inspirés de surtout bien rester en arrière (et il insiste sur le fait qu'il vaut mieux qu'ils ne soient pas vus) et marche avec assurance, mais les épaules raides, vers le chef. Avec sa présence imposante, il n'a aucun mal à fendre la foule d'hommes en armes et se plante à une poignée de mètres du visiteur, toujours sur sa monture. Les deux hommes se font face, mais Jiorlin cède aux principes élémentaires de la politesse :

Jiorlin : Je me nomme Jiorlin, fils de Bornale, chef de la tribu des Oungans, les Brisenuque ! Je viens ici pour...
Krondar : Descends d'abord de ton cheval si tu veux que je t'adresse la parole ! *[Tout le monde se fige. S'il est en effet malpoli de ne pas démonter devant un chef de tribu, il l'est tout autant de ne pas répondre à son salut ! Une longue seconde s'écoule avant que Jiorlin n'obtempère, le regard noir. Son chef lui a dit de ne pas faire de vagues après tout.]* Je m'appelle Krondar Crève-Cœur, Fils de Ranoel, Chef de la tribu de la Griffe, tueur de quarante-deux hommes ! Amis ou ennemis ?
J : Laisse-moi te parler et fais-toi ta propre opinion. Allons boire à la santé de Morkh dans ta demeure !

Si les Inspirés ont des doutes, ils apprennent vite qu'il s'agit là d'un échange tout ce qu'il y a de plus classique. Jiorlin et Krondar se rendent dans l'habitation de ce dernier, sans arme (et malgré la politesse obligée à un chef, Jiorlin est fouillé) – il est peu probable qu'il puisse tenir tête à Krondar à mains nues.

Leur discussion va durer bien plus d'une heure, ce qui laisse largement aux Inspirés le temps d'avoir peur ou de devenir curieux. S'ils s'intéressent à la troupe de Jiorlin, voilà ce qu'ils peuvent apprendre :

- Il s'agit d'un groupe pluri-tribus : il y a une grande majorité d'hommes, mais il y a aussi un groupe d'une douzaine de nains originaires des Monts Eiglophiens (aucun rapport avec l'Equerre), une poignée d'ogres qui s'ennuyaient chez eux et un trio de minotaures. Sur ces derniers, il y a Mugl le plus jeune qui fait partie de la Renégade (il vient du siège de l'organisation à Klanpar en tant qu'observateur, la Renégade n'ayant pas encore pris de décision concernant l'appel de Maevar), Bômwig un minotaure solitaire qui a rejoint la tribu de Jiorlin et Olkar, un minotaure colossal peut causant.
- Les soldats n'en savent pas plus que nécessaire : ils connaissent Maevar (et savent qu'il a sorti la Pique Rouge) et se sont tous portés volontaires pour escorter Jiorlin. Et ils ont bien faits, car d'après eux, ils ont bien failli se faire attaquer par une tribu quelques semaines avant d'être arrivés à la tribu de la Griffe.
- Ils ne représentent qu'une escorte sur les cinq qui traversent actuellement les Parages pour contacter les tribus. Les conditions de voyage sont atroces, même pour eux (ils ont perdus quelques hommes dans une tempête) et les animaux sauvages une vraie plaies, ce qui expliquent leur grand nombre.
- La tribu de la Griffe est la dernière à laquelle ils devaient s'adresser (deux escortes sont déjà passées plus au sud pour l'est). Au retour, ils doivent passer par quelques autres tribus qu'ils n'ont pas pu contacter à l'aller.
- Tous sont terriblement motivés par l'idée d'une guerre. Ceux qui le sont moins, comme les saisonins et certains hommes, gardent leurs idées pour eux : ils ne sont susceptibles de parler qu'à des représentants de leurs peuples (il s'agit des nains, de Mugl et Bômwig et de quelques barbares).

Enfin, Krondar, reparaît, invite les guerriers de Jiorlin à se joindre à sa tribu et s'en va surveiller les préparatifs du banquet : c'est qu'il y a un paquet de bouches en plus à nourrir !

Les incertitudes d'un chef

Que ce soit avant ou pendant le repas, les Inspirés peuvent s'enquérir de la situation auprès de Krondar. Du moins s'ils sont curieux...

Du point de vue de ce dernier, elle est sacrément mauvaise, la situation ! « *Ces hommes ont bravé l'enfer de notre pays en plein hiver pour nous rencontrer. Jiorlin, leur chef, m'a révélé que la Pique Sanglante avait été sortie* (un jet de INT + Us et Coutumes : Parages DIF 12 pour savoir de quoi il retourne – jetez un œil dans le LdB, p34) ». Si les Inspirés n'ont pas l'air de comprendre, il leur expliquera en deux mots ; il pourra même les informer de la dernière fois où cette coutume a été invoquée (LdB, même page !).

De plus, la présence d'étrangers (les Inspirés, quoi) a l'air de déranger Jiorlin : en effet, les principaux arguments en faveur de la Pique Sanglante sont les « ravages » causés par la troupe princéenne menée par Kergain. Krondar a pris la défense des Inspirés et il s'est engagé envers Jiorlin : les Inspirés l'accompagneront au Conclave des Tribus. Là, le Conseil tranchera la question de savoir si les Inspirés pourront ou non quitter vivants les Parages.

Décidément, ils vont d'ennuis en ennuis...

ETIQUETTE : PARAGES

« Oui je sais, tu viens d'un pays différent, avec des coutumes différentes et des façons de penser différentes. Saches aussi qu'en temps normal, tes origines font que tu aurais le crâne explosé par la majeure partie des hommes qui vivent dans cette contrée. Sans parler des semi-hommes ou des géants ! Mais je suis tolérant et patient, et puisque tu m'as révélé ma Flamme, je suis prêt à te révéler ce qu'il te faudrait des mois pour savoir.

En effet, nous sommes des gens fiers : entre Paragéens, nous énonçons nos différentes victoires. Cela peut-être le nombre d'hommes que nous avons abattus… ne me regarde pas comme ça ! Je te parle de combats honorables ! Je ne suis pas le genre d'hommes à sauter sur mon adversaire par surprise dans une ruelle sombre, enfin ! Mais bref… La gloire d'un homme peut également être : une arme célèbre (tu n'imagineras jamais le nombre d'épées, de masses ou de haches qui sont sensées avoir appartenues à Morkh !), un grand adversaire vaincu (comme le chef d'une tribu adverse ou un monstre de légende), un père honorable… Je crois que tu commences à comprendre !

La question traditionnelle d'un Paragéen à un autre est : ami ou ennemi ? On n'est pas obligé de répondre l'un ou l'autre, d'ailleurs. Seul un fou ou un chaman peut se permettre de répondre qu'il est un ennemi. De plus, il n'est pas forcément un ami… Nous n'aimons pas les menteurs, alors il est de bon ton de dissimuler ses véritables intentions. Une bonne méthode est de proposer d'échanger une boisson ou des vivres : mais là encore, il existe un code à respecter. Du simple hydromel peut suffire pour la plupart des rencontres, mais une liqueur forte (comme le bourki, un alcool de résine de pin mélangé à du lait de chèvre) est préférable quand deux personne (ou un groupe) se rencontrent loin dans les terres sauvages. Une boisson légère est un meilleur choix quand l'on rend visite à quelqu'un, mais il faut éviter de choisir une boisson trop légère, car votre hôte peut croire que vous le prenez pour une femmelette. Dans ce cas, l'hydromel d'Urs est le meilleur choix possible…

Pour ta sécurité, il faut que tu apprennes le langage corporel : la position de paix [*Krondar croise ses bras, posant ses poings fermés contre ses épaules*] est aussi une position de soumission embarrassante si tu dois t'armer dans l'urgence. Apprends les intentions de tes ennemis, car la plupart voudront te prendre par surprise et ne prendront pas la peine de te rendre ton salut ! Et oui, tu es un étranger après tout…

Considères une femme non mariée comme un homme en tout point, sauf au niveau de la force. Ne montres pas que tu as plus de force, ni plus d'endurance, ni plus d'adresse au combat qu'une femme. Chez nous, il est acquis que les femmes sont moins fortes en ce domaine que les hommes. Et les femmes ont la sagesse de ne pas s'en offusquer : un homme peut se permettre de défier tous les hommes de sa tribu. Une femme s'exposerait à trop de danger à faire cela.

Tu ne comprends pas comment nous traitons nos femmes ? Nous non plus [*rire à faire trembler une caverne*] ! J'ai connu des hommes capables de battre un ours à une épreuve de force, de casser des pierres sous leurs dents, survivre à des blessures qui en auraient tué beaucoup d'autres, ou à un froid qui avait fait éclater les arbres… Si tu veux aller plus loin, tu apprendras toutes nos légendes sur les héros de jadis et d'aujourd'hui : essaye Morkh, il a tout fait [*nouveau rire*] !! Mais il y a une chose qu'aucun homme ne peut faire : mettre un enfant au monde. Tu sais, un homme a toujours l'air d'éprouver un orgueil surdimensionné envers son enfant, surtout s'il s'agit d'un fils, mais au fond de lui, il éprouve encore plus de fierté pour sa femme. N'aies pas l'air étonné, nous ne sommes pas des barbares comme vous, nous au moins !

Tu comprendras donc que les femmes mariées sont une autre histoire : elles peuvent te parler librement si elles le souhaitent, et en vertus de leur mainmise sur leur foyer, elle peuvent librement t'inviter à l'intérieur de chez elles (même si la politesse veut qu'elle ne le fasse que quand leurs époux sont présents). Ne vas pas à l'encontre de sa volonté ! Elle n'est peut-être pas bien forte, mais son mari l'est souvent : n'entres jamais chez quelqu'un sans y être invité et n'adresses pas la parole à une femme en premier.

Nous sommes peut-être virils, mais nous n'abusons pas de nos femmes. Oh, je connais la réputation que l'on donne de nous au-delà des montagnes : des sauvages assoiffés de sang, impitoyables, tuant pillant et violant tout sur leur passage. A part le dernier point, tout est sans doute vrai, mais nous ne violentons pas les femmes, nous ! Bon d'accord, ça arrive parfois. Il peut arriver qu'une femme dise avoir été prise de force par un homme. Elle doit voir le chaman pour que celui-ci établisse la vérité sur les faits. Si elle ment, elle sera tondue et exilée, car il n'y pas de place pour le mensonge dans une tribu. Si elle dit la vérité, le fautif sera soumis à la Justice des Femmes : c'est aux femmes de la tribu de décider de son sort. La châtiment est variable, toujours emprunt de sagesse (ce sont les Anciennes qui le rendent la plupart du temps) : un homme peut être mis à mort par la famille de la femme qu'il a salie ; il peut être exilé, avec ou sans arme ; il peut aussi être obligé de payer une compensation à la victime (une rançon de roi, crois-moi) ou de l'épouser ! Cela te surprend ? Tu vois cet homme, Horkh ? Le grand barbu aux cheveux gris ? Il a rencontré son épouse de cette façon, et vu la façon dont elle le traite, je crois qu'elle ne lui tient plus trop rigueur. Sauf quand il rentre complètement beurré chez lui, tu devrais entendre les sermons de sa femme ! Plutôt affronter un ours avec les mains attachées dans le dos !

Dans ma tribu, un homme ne peut être marié qu'à une seule femme, et vice-versa. La règle n'est pas la même partout, à ce que j'ai entendu dire. Même chose pour la fidélité, d'ailleurs !

Je vois que tu commences à comprendre : il n'y a vraiment de règle que ta propre sagesse dans ce pays. Sois poli, sois prêt à défendre ta vie à tout instant, respectes et crains ton prochain, et surtout, surtout, n'aies confiance qu'en l'acier de ta lame ! »

Scène deux : vers le Conclave

Eminence, cette scène plutôt courte voit les Inspirés faire l'inverse du chemin qu'ils avaient fait pour trouver Eolin : ils vont revoir d'anciennes connaissances (et peut-être régler leurs comptes).

Le point important de cette scène, c'est que les Inspirés vont probablement prendre conscience de la détermination des barbares et des moyens qu'ils ont mis en œuvre. Enfin, Andelmio va devenir le chef reconnu de la tribu de la Licorne...

Cinq kilometres a pied...

Si les Inspirés se souviennent de leur premier voyage, il est fort probable qu'ils souhaitent se préparer un peu plus afin de disposer d'un minimum de confort. La Tribu de la Griffe est disposée à leur céder à titre gracieux des vêtements chauds, de la nourriture, des armes et des encouragements. Plus épineuse est la question des montures éventuelles : les Chevaux-Tempêtes, la race typique des Parages, sont des animaux rares et extrêmement précieux. La Compagnie aura sûrement à troquer une de ses possessions précieuses (et n'oubliez pas que précieux n'a pas le même sens aux Parages qu'en Urguemand). Notez aussi que les Paragéens présents sont humains et ne disposent que de peu d'équipement à l'échelle des saisonins.

Une autre question épineuse est le temps de voyage. D'après Jiorlin, leur troupe doit rejoindre l'emplacement du Conclave d'ici à une vingtaine de jours, soit aussi vite que ce que la Compagnie a fait à l'aller ! Beaucoup d'hommes trouvent Jiorlin trop optimiste et penchent pour un voyage d'environ un Décan. De fait, on est en plein hiver et le voyage est loin d'être une sinécure...

Krondar quitte sa tribu le cœur lourd, accompagné de seulement vingt hommes. C'est peu pour un chef, mais c'est le maximum que peut se permettre la tribu après les lourdes pertes du combat contre Kergain (une quarantaine de morts, de nombreux blessés pas encore rétablis). Ce qui compense, c'est qu'il sera accompagné par les Inspirés, qui, s'ils ne sont pas de grands guerriers (espérons le contraire), ont des atouts inconnus des Paragéens.

En ce qui concerne le voyage proprement dit, reprenez les conditions décrites dans *le Père des Loups*, puis durcissez-les : on est au cœur de l'hiver après tout ! Des individus imprudents peuvent facilement chuter dans une congère ou attraper des engelures s'ils sont mal protégés. Fort heureusement, l'importance de la troupe écarte les prédateurs ou les brigands qui avaient rendus le voyage si pénible à l'aller.

Pour ce qui est des barbares, ils sont ce qu'ils sont : des hommes de différentes tribus, rassemblés pour un événement exceptionnel. Il y a des saisonins, mais pas de femmes : celles-ci vont se sentir plutôt isolés par la politesse paragéenne (voir plus haut). Les Inspirés sont les étrangers (il ne faut pas oublier non plus Justinien, Elysiah et Dominio) et ils sont volontairement mis à l'écart de Jiorlin et de sa garde personnelle (« on ne passe pas !»). Rien ne les empêche de converser avec la plupart des guerriers présents (ce qui permettrait, entre autre chose, de perfectionner la langue et leur connaissance des coutumes du pays).

Des comptes à rendre

Selon l'endroit où vous avez placé la tribu dans le Père des Loups, cet événement aura lieu à un moment différent pendant le voyage. Les Inspirés vont revoir la tribu des Kamkas, une belliqueuse tribu de pêcheurs que l'ont pourrait assimiler à des vikings. Cette tribu dispose en effet d'un effectif non négligeable (un peu plus d'une centaine d'hommes) et Jiorlin veut absolument rencontrer leur chef sur le chemin du retour. Ce qu'il ne sait pas, c'est que le chef en question n'a aucune intention de rejoindre le Conclave ni même de permettre que l'on pose le pied sur ses terres : la petite tribu est bien connue pour sa xénophobie exacerbée dans cette région des Parages. Seulement Jiorlin, qui est en fait un Démon, n'est pas au courant !

Quand le groupe des Inspirés arrivent à proximité du bord de mer, ils sont immédiatement accueillis par une troupe moyenne d'une vingtaine d'archers qui tirent au jugé sur tout ce qui ressemble de près ou de loin à un être vivant, puis se retirent (il y a quand même une centaine de guerriers). Jiorlin est furieux et ordonne à tous les hommes d'avancer en direction du campement de la tribu désormais ennemie. A ce moment là, il n'a plus de doute : il va lui falloir acquérir le consentement du chef adverse par la force.

Provocation

La troupe avance et approche du village : les Inspirés devraient se souvenir des mauvais moments qu'ils y ont passé. L'envie de prendre une vraie revanche, sans prendre la fuite, devrait les tenter. Ils risquent de le regretter...

Leur groupe étant assez imposant, il ne se fait pas attaquer une fois arrivé : mais tous les guerriers Kamkas sont de sortie pour l'accueillir. Le chef des Kamkas est là, à attendre les nouveaux venus, et il ne semble pas particulièrement accueillant : il est vêtu d'une armure métallique rudimentaire et arbore une épée d'une taille impressionnante. Grand, solidement charpenté et visiblement assez expérimenté, il a l'air d'être un combattant redoutable. Il accueille le groupe avec des mots très durs :

« Soit vous êtes complètement fous, soit vous voulez vous battre. Vous n'êtes pas les bienvenus ici, et vous n'êtes pas venus avec les signes de la guerre. Partez d'ici, ou vous ne partirez pas d'ici vivants !
- Qui es-tu pour osez parler sur ce ton à mon escorte ? lui répond Jiorlin.
- Je suis le chef de ce peuple, misérable ver de terre ! Et toi, qui es-tu ?
- [Jiorlin garde le silence l'espace d'un instant, mais la tension commence à gagner du terrain. Une aura sinistre commence à l'entourer. Puis il prend la parole.] *La Mort. »*

Jiorlin descend alors de son cheval, retire son épais manteau de fourrure et se saisit à une main de sa hache, un hachoir énorme que beaucoup d'hommes auraient du mal à manier. Il fait face au chef ennemi, la hache à la main, torse nu par un froid glacial. Il ne fait aucun doute pour personne que les deux chefs vont se battre.

Le duel

Il y a une chance pour que les Inspirés se soient enfuis de la tribu des Kamkas par un duel. Les circonstances sont entièrement différentes cette fois-ci. Il n'y a pas d'héros, pas d'hommes prêts à risquer sa vie pour le sort de ses compagnons de route. Il n'y a pas de combat épique, pas de roulement de tambour.

Il y a de part et d'autre une centaine de guerriers qui n'attendent qu'un prétexte pour se jeter à la gorge de ceux d'en face. Et au milieu, il n'y a rien d'autre qu'un combat truqué d'avance. Le chef des Kamkas est un guerrier féroce et puissant, suffisamment agile pour ne pas être considéré comme un lourdaud. Il a tué des dizaines d'hommes, autant pour conserver son pouvoir que pour défendre sa tribu. Il est arrogant et belliqueux, mais il ne néglige pas son peuple. Et il va, sans le savoir, affronter un démon.

Le combat ne laisse pas entrevoir une autre fin : dès les premiers échanges de coups, il est clair que Jiorlin a le dessus : ses coups sont plus adroits, sa vitesse et sa force sont incroyables. Pour parer ses coups, l'adversaire est obligé de parer sans cesse, se fatiguant à manier de la sorte son énorme lame. Pourtant, il n'est point sans ressource : un violent retour de lame que Jiorlin n'a pas anticipé, et ce dernier se retrouve au sol, le dos dans la neige et la boue. Son ennemi se jette alors sur lui, pointe en avant, mais il roule de côté, la hache toujours à la main, trop vite. Il se redresse, et alors que son adversaire a tout juste arraché son épée du sol, il assène un violent coup de sa hache, en revers : l'autre relève son épée avec désespoir.

Trop tard. Trop lentement...

Un carnage insensé

Le corps du chef ennemi est saisi d'un spasme bref pendant que sa tête roule au sol, puis il s'affaisse. Jiorlin s'empare de son heaume, tombé pendant le combat, et s'en couvre (il s'agit vraisemblablement du crâne d'un élan ou d'un autre animal similaire). Puis, il attrape la tête de son ennemi vaincu et la brandit bien haut pour que tous puissent la voir. Il se retourne vers les Kamkas :

« Il m'a défié, et il a perdu ! Qui parmi vous veut encore se dresser contre moi ? »

Silencieusement, des dizaines de guerriers Kamkas (accompagnés de leur famille pour ceux qui en ont une) se joignent à sa troupe. Personne ne parle. Quand il devient évident que de nombreux Paragéens préfèrent rester de leur côté, celui de leur ancien chef déchu, un homme solitaire s'avance et s'empare de l'épée du chef vaincu. Il a l'air plutôt jeune, mais la ressemblance qu'il montre avec le mort indique qu'il doit s'agir de son fils.

Jiorlin a une moue dédaigneuse :

« Je n'ai plus de temps à perdre avec ça [il se tourne vers sa troupe considérablement grossie]. Tuez-les, tous. N'épargnez que ceux qui pourront transmettre notre message !! »

Tout le monde reste coi pendant quelques instants, puis Jiorlin aboie un ordre et sa troupe se jette sur la tribu tout entière, l'arme en poing. Les guerriers qui sont restés se battent vaillamment, mais ils sont à présent à trois contre un. Les guerriers de Jiorlin massacrent sans distinction les guerriers, mais aussi les femmes et les

IL Y A TRIBU ET TRIBU

Une Tribu est une entité « politique » qui peut regrouper des milliers d'individus. Il y en a seize en tout (leurs noms se trouvent dans le LdB, p.36). Du fait de la rareté des ressources, la tribu est éparpillée en plusieurs campements dans sa zone d'influence, et le village fortifié où réside le chef est une sorte de capitale (un peu comme la ville de résidence d'un baron urguemand).

La tribu de la Griffe, tout comme celle de la Licorne, des Kamkas ou des Oungans, sont des sous-groupes qui dépendent pour la plupart des seize grandes Tribus. Elles « appartiennent » la plupart du temps à un guerrier reconnus qui a reçu un territoire pour des services exceptionnels. Avec le temps, la plupart se dissolvent à nouveau au sein des seize grandes, mais il peut arriver que certaines subsistent. Ce sont là des forces qu'il est important de ne pas négliger ; les saisonins, par exemple, n'ont pas de pouvoir central à l'image des tribus humaines. Il existe donc une multitude de chefs à courtiser, d'où l'étendue de la tâche de Maevar.

GAIN DE TÉNÈBRE

Circonstance	DIF	Gain
Quand Jiorlin brandit la tête coupée	15	3
Pendant la carnage	18	5
Si les Inspirés y participent	+2	
Contempler dans son ensemble le carnage	20	5

Note : participer à ce genre d'actes peu chevaleresque rapportera aussi cinq points de Perfidie.

enfants, n'en épargnant qu'au hasard. Le carnage prend plusieurs minutes, puis tout à coup, tout semble fini.

Le mal fait, les soldats se retirent. Il y a eu quelques pertes, mais dans l'ensemble, rien qui ne soit compensé par l'arrivée dans la troupe de transfuges Kamkas. La troupe finit par quitter le théâtre du massacre. Quand elle est déjà loin, de nombreux guerriers se retournent, pour certains, pour contempler leur victoire, pour d'autre, pour contempler ce qui reste de leur ancien village, où les charognards se sont déjà rassemblés. Certains guerriers pleurent.

Par la suite

Après ce massacre, les Inspirés devraient prendre conscience de la situation plutôt délicate dans laquelle ils se trouvent, sans compter sur ce qui aurait bien pu arriver ! Krondar est atterré, car lui aussi comprend que sa tribu aurait pu être exterminée de la même façon. Il ne comprend pas non plus l'attitude de Jiorlin. Et il commence à nourrir des soupçons : il a beau n'être qu'un barbare superstitieux, force est de constater que sa rencontre avec Eolin (qu'il considérait grosso modo comme un esprit auparavant) et la découverte de sa Flamme l'ont rendu plus perspicace. Il soupçonne Jiorlin d'avoir user d'une sorte de magie pour être aussi fort, mais comme ses connaissances sur le sujet se limitent à ce que lui ont appris les Inspirés, il ne sait pas ce que cela pourrait être. Il faudra en discuter avec lui, car il n'est pas prêt à reconnaître une chose pourtant évidente : Jiorlin lui fait peur...

Eolin est un guerrier ; de plus, il a déjà tant à faire pour réprimer son Don qu'en fait, il semble même légèrement absent : l'odeur du sang, et la mort qui rôde ne lui laissent pas le moindre répit. Il n'aura de gestes de soutien envers ses enfants que si les Inspirés lui y font penser (voir la section Personnages pour plus de renseignements).

Justinien et Elysiah sont bien sûr choqués. Leurs réactions vont dépendre avant tout de celles de leur entourage (les Inspirés et leur père). Rien de ce qu'ils avaient pu voir n'avait égalé le présent carnage. Si l'Effroi généré par le drame n'est pas suffisant pour faire apparaître un Diablotin pour l'un ou l'autre, il risque de laisser des traces : pour eux deux, la nuit sera souvent hanté par les cris des victimes et la vision de ces cadavres qu'on laisse aux flammes et aux corbeaux.

Dominio n'est pas un guerrier : si les Inspirés le connaissent bien, ils doivent savoir que la souffrance des autres lui est insupportable, et cela, même l'Effroi qu'il a connu aux mains de Kergain ne lui a pas retiré. Pendant de nombreux jours, il va rester muet, s'isolant de tous. Une nuit, les Inspirés constateront qu'il a quitté ses couvertures : ils le retrouveront endormi, à la limite de l'hypothermie. Il s'agit de la nouvelle Peine de Ténèbre à laquelle il est confronté : Somnambulisme.

Andelmio semble sincèrement peiné, mais il semble aussi ailleurs, un peu à la manière d'Eolin. Il nourrit des inquiétudes vis-à-vis de Jiorlin et de certains de ses hommes. Interrogé, il pourra juste dire qu'« il ne sont pas ce qu'ils semblent être ». Cette phrase pendra tous son sens si les Inspirés ont à leur disposition des pouvoirs qui détectent les Démons ou seulement la Ténèbre.

La tribu de la Licorne

L'angoisse tenaille enfin Andelmio : va-t-il trouver son village en flamme et ses habitants massacrés ? Apparemment, il y a peu de chance : la tribu n'a pas, selon les dires des guerriers, été visitée par Jiorlin. Tous les espoirs sont encore permis.

L'arrivée

La tribu de la Licorne se trouve encore là : c'est déjà ça !

Par contre, une scène plutôt macabre attend la Compagnie : une demi-douzaine d'hommes ont été tués et empalés contre des arbres. L'inquiétude peut se lire sur le visage d'Andelmio (ainsi que chez les guerriers déjà bien bousculés précédemment) jusqu'à ce que la troupe soit vite rejointe par les premières sentinelles qui l'ont aperçue.

Les cadavres des hommes exposés sont en faite ceux de brigands qui ont attaqué la tribu au cours des dernières semaines. Les mouvements importants qui secouent les Parages, en plus d'une saison très dure, ont poussé certaines troupes de brigands à attaquer la tribu, pour le moment privé de chef. Si aucun membre de la tribu ne s'est senti apte à en prendre le commandement (personne ne se croyait capable de remplacer les Vieux), aucun d'entre eux n'a non plus accepté ces attaques. Un nouveau raid a été très bien accueilli, faisant de nombreux morts chez les pilleurs. La tribu a ensuite décidé, même si cela ne fait pas partie de ses habitudes, d'exposer les corps de certains morts en signe d'avertissement : cela a semble-t-il fonctionné, car la tribu n'a pas subi d'assauts depuis trois jours.

L'accueil d'Andelmio

Personne n'ignore Andelmio : malgré les circonstances pour le moins étranges de sa naissance et sa nature de Mage de l'Emprise (voir sa description dans l'annexe Personnages), il est apprécié par toute la tribu et considéré à présent comme le chef de visu, maintenant que les Vieux, guides de la tribu depuis plus de deux générations, ne sont plus.

Parmi la troupe de Jiorlin, c'est la stupeur : ils voyageaient tous, sans le savoir, avec le chef de cette tribu ! Jiorlin en particulier ne semble pas apprécier la nouvelle : ce n'est pas qu'il aurait voulu le savoir plus tôt, mais il aurait peut-être préféré que cela ne soit pas Andelmio...

De fait, Andelmio devient le nouveau chef de la tribu de la Licorne. Il accepte d'office la « proposition » que doit lui faire Jiorlin du bout des lèvres, car il connaît le prix d'un refus. Andelmio viendra au Conclave, même s'il préférerait vraiment être ailleurs.

Autres evenements

Eminence, le voyage est également parsemé d'événements plus ou moins importants qu'il convient de traiter.

« Il est gentil le youki ! »

La faune des Parages est un danger même pour une troupe forte de plus de cent hommes : une telle troupe est désorganisée dans la journée, et la nuit, les sentinelles peuvent tout à fait ne pas s'apercevoir qu'un tigre d'Aswald entraîne un compagnon loin du feu...

Les loups : une meute de loups (les Parages en voient certaines dépasser une soixantaine d'individus) inquiète les hommes. Elle suit la troupe à distance la journée, et reste au-delà du champ de vision des hommes la nuit, les rendant particulièrement nerveux. Une nuit, certains animaux passent à l'attaque, blessant grièvement plusieurs hommes et manquant d'en attirer d'autres vers la forêt. Ces derniers ne devront leur survie qu'à l'intervention de Justinien.

Les Tigres d'Aswald : un jour, pendant la journée, un de ces terribles prédateurs se jette sur un homme un peu éloigné du groupe et l'entraîne très vite derrière les arbres. L'homme n'est pas encore mort, et ses cris résonnent quelques instants avant que l'animal ne l'achève. Et si cela arrivait à un Inspiré ?

Les Béhémoths : si un de ces monstres se dresse sur le chemin de la troupe, il risque d'y avoir des dégâts avant qu'un Inspiré ou peut-être un serviteur d'Obsidienne présent ne règle la question.

Le Bükken : cette abomination pose un problème plus important. N'attaquant que de nuit et de façon très rapide, elle peut emporter de nombreux hommes sous terre en moins de temps qu'il n'en faut pour que quelqu'un réagisse. Certaines nuits vont être palpitantes...

Les Muloups : ces créatures sont dangereuses, et nombreuses. Néanmoins, à part le témoignage de quelques hommes qui jurent avoir vu une ou deux créatures monstrueuses rôder autour du campement la nuit, les créatures se montrent étrangement prudentes : Eolin semble les intimider grandement.

Le mal d'Elysiah

Il y a deux problèmes concernant la Dame aux Oiseaux.

Elysiah semble fréquemment prise de nausée. Elle n'en parlera à personne ; seule une personne attentive (qui déclare qu'il la surveille par exemple) pourra le constater. Même ainsi, elle ne laissera passer aucune information, sauf à un personnage féminin particulièrement diplomate.

La situation semble simple : Elysiah est prise de nausées matinales et ses règles ont un retard de quelques semaines. Un heureux événement est à venir ! Mais qui le papa du beau bébé à venir, Eminence ? Vous seul détenez la réponse... Si vous avez développé l'idée d'une romance entre Elysiah et Justinien, l'enfant sera probablement de lui, et les Inspirés comprendront les causes de l'attitude étrange des deux tourtereaux. Si vous avez développé une romance avec un Inspiré, il vous faut annoncer la nouvelle avec tact au futur papa et le préparer pour cet événement inattendu... Enfin, si vous n'avez fait rien de tout cela, il vous reste une solution de facilité : une orgie à laquelle ont participé tous les personnages dans le Père des Loups. Le papa restera un mystère jusqu'à la naissance du bambin, voire au-delà (l'enfant sera forcément humain, alors que le père est peut-être saisonin : comment reconnaître la parenté ?).

Mais il y a un autre problème, un problème sur lequel la jeune femme ne va pas garder le secret. Une nuit, elle va trouver un Inspiré, celui avec lequel elle a le plus sympathisé : sa main est comme paralysée, dure comme la pierre ! Un personnage peut tenter de déceler l'origine du mal (laissez faire des jets de Médecine) mais c'est peine perdue.

Elysiah subit une crise chaque nuit. Un personnage attentif pourra remarquer qu'à chaque crise, le problème semble empirer : le membre touché prend la texture de la pierre, ou alors l'infection s'étend. Le lutin du groupe ne manquera sans doute pas de faire le rapprochement entre ce mal et la Pierreuse...

La réalité est plus complexe : Elysiah est involontairement liée à une femme possédant le Don. Tout cela pourrait paraître impossible, sauf que cette femme a vécu pendant la Flamboyance... Pétrifiée par le regard d'une méduse, cette dernière fait partie de la collection privée d'un riche négociant princéen... qui vit à Tslana ! Allez savoir pourquoi, il s'agit d'un paradoxe temporel, comme si la réalité elle-même refusait l'existence d'une femme ressemblant autant à Elysiah. L'élément déclencheur est sa grossesse : la femme en question, qui se nomme Madeline, était enceinte quand elle fut pétrifiée.

Tandis qu'Elysiah se change de plus en plus en pierre, la statue commence à revenir à la vie...

Les visions de la Flamme

Eminence, il va vous falloir choisir un Inspiré de votre groupe : celui-ci va être victime de cauchemars et d'hallucinations dont le sens ne lui sera révélé qu'à la fin du Drame. Plusieurs méthodes s'offrent à vous : d'une part, si l'un de vos Inspirés est un Ténébreux avec la Peine ténébreuse Cauchemars, le choix se portera naturellement sur lui. Vous pouvez également affliger l'Inspiré de votre groupe qui a la Flamme la plus forte, étant donné que ces visions ont un rapport avec l'Ennemi. Enfin, dernière possibilité, c'est l'Inspiré qui a infligé le coup de grâce à Kergain à la fin du *Père des Loups*...

Les visions peuvent prendre deux formes : des cauchemars durant la nuit, des hallucinations le jour. Les cauchemars sont d'abord la seule forme de vision qu'aura le

personnage pendant un temps, puis les hallucinations éveillées apparaîtront à leur tour.

Voici un récapitulatif des visions pendant ce premier acte :

Première vision : l'Inspiré est perdu dans une tempête de neige. Le sol est complètement plat et dur : quand on le touche, il ressemble à de la pierre poli, mais pas à des blocs imbriqués les uns contre les autres. C'est comme si l'Inspiré se trouvait sur une seule dalle polie à l'étendue infinie. Il n'y a rien, sauf le bruit de la tempête et le froid, partout. L'Inspiré est aveugle. Sa vision s'éclaircit. Il commence à pouvoir distinguer ses mains. Soudain, il distingue un mouvement, et il reprend conscience.

Deuxième vision : l'Inspiré voit une forme humanoïde s'approcher dans la tempête. Il se rend compte qu'il n'est pas aveugle à cause de la tempête, mais que son environnement est NOIR : le sol est lisse et sombre comme un morceau d'obsidienne et la tempête de neige est en fait une tempête de cendre. La forme approche un peu plus près : au moment où il pourrait presque dire à quoi elle ressemble, mais il se réveille terrifié.

Troisième vision : la chose est morte ! L'Inspiré ne la voit pas complètement, mais il le sent : il doit fuir. Le mugissement de la tempête est peu à peu remplacé par les cris sifflants de la chose... bientôt rejoints par des dizaines d'autres.

Les dernières pensées de l'inspiré sont : je dois fuir ! Soudain, c'est la chute aveugle, droit vers l'abîme. Le cri que pousse l'Inspiré en chutant continue quand il se réveille...

Si l'Inspiré repousse ces rêves, principalement par un moyen magique, ils cesseront de le tourmenter et choisiront de ce manifester chez un autre Inspiré. S'il ne peut pas lutter contre, une vision laissera la place à la suivante après de nombreuses nuits sans sommeil ou des journées de somnolence. La dernière se manifestera à la fin de l'acte, quand les Inspirés quitteront les Parages à dos d'aigles géants.

Il y a aussi la possibilité que l'Inspiré recherche à comprendre ces visions : cela reste possible. S'il est aidé par un Accordé du Cistre (pour y pénétrer de façon consciente) ou un Accordé du Tambour (pour renforcer les visions et leur fréquence de manifestation), il aura accès très vite à la troisième vision : référez-vous à l'acte deux pour un descriptif des visions suivantes.

Note : la maladie de Justinien, en début d'acte, était une conséquence physique des cauchemars qui assaillaient le jeune homme. Grâce au Don et au soutien mental de Marche-sur-Lune, Justinien est parvenu à repousser les visions vers un nouveau récipiendaire.

La nuée d'oiseaux

Au loin, les Inspirés peuvent apercevoir un étrange nuage au dessus des Monts Eiglophiens. Au fur et à mesure du voyage, on peut discerner le nuage : il s'agit en fait d'une nuée d'oiseaux qui tourbillonnent dans le ciel. Il s'agit de la même nuée que celle que la Compagnie a pu observer dans le Père des Loups. Les Inspirés en ont la chair de poule, et Elysiah lui trouvent quelque chose de pas naturel : en quelque sorte, « on dirait qu'il ne s'agit pas de vrais oiseaux »...

Le départ d'Eolin

Un matin, les Inspirés s'aperçoivent qu'Eolin les a quitté sans aucun avertissement. Il laisse pour toutes explications une lettre (Aide de Jeu n°1) à l'attention de ses enfants. Toute tentative qui viserait à le suivre est vouée à l'échec.

Gérer les extras

Il y a d'une part les Enfants du Don et leur père. Si l'oiseau qui tient lieu de familier à Elysiah est resté à Tslana (et elle s'est bien gardée de le dire) et si le rat de Dominio ne devrait pas se faire remarquer, il en est autrement de Marche-sur-Lune. Les Inspirés devront parfois intervenir pour éviter que des barbares apeurés ne tuent un animal si étrange.

Les Inspirés devront aussi garder le secret sur les prodigieuses capacités de leurs protégés : la magie est plutôt mal vue des Paragéens, ce qui inclus toute magie pratiquée par les Inspirés. Il y aura fréquemment du monde près d'eux, et ils ne pourront guère s'isoler en s'éloignant de la troupe (trop dangereux, encore que plutôt intéressant pour rajouter à l'aventure). De plus, Krondar est absolument contre la révélation des pouvoirs de leurs compagnons : il s'agit quand même des Enfants de l'Esprit de sa tribu !

LA CONJURATION

Si l'un de vos Inspiré est Conjurateur, il est fort probable qu'il invoquera un démon pour l'aider dans ses tâches diverses. Gardez cependant à l'esprit que comme Maevar est un Obsidien, aucun démon qui n'est pas un Obsidien lui-même ne voudra empiéter sur son territoire. Les tâches personnelles (garde du corps, aide diverse) restent possibles, mais du moment que la tâche exigée du Démon risque d'entrer en conflit avec Maevar (enquêter sur lui ou l'espionner), aucune Connivence ne pourra être signée. Ce qui amène à un autre problème…

Il n'y a pas d'Advocatus Diaboli sur la route des Inspirés ! Le seul dont ils pourront s'approcher (et encore) sera celui du clan d'ogres ténébreux présents durant le Conclave : si l'invocation risque (à la discrétion de ce dernier) de nuire à Maevar, il s'arrangera pour décourager le démon invoqué.

Scène trois : l'attente dans les ruines de Maëchrack

Cette scène est en fait un épisode d'enquête tout ce qu'il y a de plus banal : mis à part le fait que les Inspirés vont enquêter dans un campement de plusieurs milliers de barbares en train de se préparer à la guerre !

Cette scène a son importance : les Inspirés pourront plus ou moins librement glaner des renseignements sur les forces des Parages. Ces données leur serviront sûrement pour plus tard.

Intrigue

Maevar/ Krskt'aaal veut constituer une Horde invincible : il a tout de même l'ambition de raser les Communes Princières ! Son plan est simple : profitant d'une conjonction noxiale importante, il fait conjurer par ses serviteurs Ténébreux un nombre important de Démons destinés à supporter son armée.

Il y a un Advocatus Diaboli qui a reçu l'ordre de son Parrain (Vapula) d'aider l'Obsidien de la meilleure manière possible : en conjurant des Incarnats destinés à remplacer les différents chefs de tribus. C'est alors tous les Parages qui seraient derrière le Démon !

Mise en place

Maëchrack se situait à environ une cinquantaine de lieues au sud-est de la Passe de Kamsatra. Les Princéens avaient érigés leur fortin loin des montagnes à cause de la menace que faisaient planer les clans de nains et de drakonniens sur leur expédition.

Aujourd'hui, il ne reste plus grand-chose de l'ancien comptoir princéen. Même si les barbares ne sont pas spécialement des vandales, ils n'ont guère été cléments avec ce qui reste de l'endroit ; le climat a fait le reste. De loin, la ville fait peine à voir : les murailles de la ville ont été abattues de toutes parts et recouvertes par la boue puis la terre au fil des années. Ici et là, des rondins complètement desséchés ou moisis surgissent de terre, comme de sinistres signalisations. A l'exception d'un bâtiment (voir plus loin), rien n'a résisté aux assauts des guerriers ou du blizzard. Néanmoins, les Paragéens n'ont pas mis le feu à l'endroit, considérant la ville comme un avertissement éternel envers les étrangers. Affleurent parfois à la surface de la neige quelques squelettes, ultimes témoignages de ce qui fut l'aventure de Maëchrack. Pour un étranger, l'endroit dans son entier est plutôt déplaisant ; pour les Paragéens qui s'y trouvent, il s'agit d'un rappel perpétuel de ce que les étrangers souhaitent faire à leur pays. Vu le contexte, la ville pourrait avoir érigée il y a seulement quelques mois.

Le lieu de réunion

La seule construction encore debout (mais elle a du mal), est une ancienne réserve en ruine, à deux étages. Trouée de toute part, les barbares se sont contentés de tendre de gigantesques peaux pour éviter les courants d'air. Tant qu'elle est inoccupée, les gens la laissent en l'état : le vent qui s'y engouffre y produit d'étranges gémissements qui mettent tous le monde mal à l'aise. Quand elle sera occupée par les Chefs de tribus, les lampes rudimentaires qui brilleront à l'intérieur la nuit lui donneront un air encore plus étrange : celui d'une tête coupée, la bouche et les yeux ouverts. Eclairée de l'intérieur, elle sera visible de tout le camp...

Disposition

Le campement est un mélange incroyable de différentes tribus, dont certaines ne sont même pas humaines. En gros, le campement est divisé en secteurs correspondants à une tribu : vous pouvez vous référer à l'Aide de Jeu n°3 qui est une carte du campement. Plus loin, vous trouverez une liste des différentes tribus présentes et le moment où elles arrivent : vous pouvez considérer que les secteurs sont inoccupés et plutôt déserts tant que la tribu concernée ne s'y est pas installée...

- les Roriks, Bodhranns, Galleas, Chulainn, Milach et Suqqeram sont déjà arrivés. Ils habitent le secteur désigné comme celui de la Horde. Il s'agit, ni plus ni moins, que de l'ensemble des tribus qu'a conquis Maevar ces deux dernières années, soit plus du tiers des Parages...
- les Hoerniggs occupent le secteur Nain depuis une semaine. Ils seront rejoints environ cinq jours après l'arrivée des Inspirés par deux autres clans de nains. Il y aura alors plus de quatre cent nains dans le secteur.
- les Twils seront les seuls lutins à arriver au campement, environ huit jours après les Inspirés. Leur secteur deviendra très vite inaccessible tant leur utilisation du Pollen est prodigieuse.
- les Brigands sont un groupe composé exclusivement de... brigands paragéens auxquels Maevar a donnés un sauf-conduit pour se rendre au Conclave (il a besoin de leur connaissance des territoires au-delà des montagnes).
- les Angas arriveront deux jours avant le début officiel du Conclave. Fragile Cœurdacier les accompagnera (voir plus loin).
- le secteur des tribus mineures est occupé par toutes ces tribus mentionnés plus tôt qui ne sont pas l'une des treize grandes Tribus (voir l'encart intitulé Il y a Tribu et tribu). Ces groupes ne se mélangent absolument pas mais prennent si peu d'espace par rapport aux autres groupes que leur secteur est plus petit.
- le secteur des Ténébreux est celui occupé par les Ombremort, la tribu d'ogres ténébreux la plus importante du pays. Ils sont déjà là et occupent un secteur très encombré de Maëchrak, là où se trouvent le plus de ruines.

Le Cryptogramme magicien paragéen, l'Equerre et la Renégade, qui avaient été invités, n'ont pas encore répondu ni envoyé de représentant. En fait, ils ne le feront

pas de tout le Drame, préférant ne pas s'investir dans le conflit.

Les choses a faire

Eminence, il y a de nombreuses choses à faire dans cette scène ; tellement que ce que pourront faire les Inspirés dépend avant tout des secteurs qu'ils voudront visiter. Ce qui suit est une liste d'événements divers à présenter à vos joueurs au gré du temps. Vous êtes bien sûr libre de les faire jouer ou non (ceux notés d'un astérisque sont essentiels à l'intrigue).

Bagarre entre chefs (clans mineurs)

La tribu des Augris est un ennemi traditionnel du clan de la Griffe. Il y a deux cent ans, ces deux groupes sont nés des disputes incessantes de deux lieutenants du Chef des Roriks. Le Chef, excédé, chassa les deux guerriers vers l'ouest avec leurs familles afin que leur querelle n'affecte pas le clan. Depuis, ils se vouent une haine farouche.

Le chef des Augris n'a pas manqué de remarquer l'arrivée de Krondar et de ses hommes. Profitant que Krondar se trouve un jour à la lisière de son « secteur », il l'approche et le provoque suffisamment pour que Krondar décide de se battre avec lui. Mais est-ce bien raisonnable (NdA : on croirait entendre un slogan de pub') ? L'un des Inspiré peut décider de devenir le champion de Krondar afin de pouvoir mettre une dérouillée à son adversaire sans risquer la vie du chef.

Si Krondar se bat, il gagnera le duel, mais sera blessé, et donc diminué, pour le reste de l'acte.

La visite du chantier (extérieur)*

A quelques centaines de mètres du campement se trouve un chantier particulièrement impressionnant : les constructions des machines de sièges paragéennes, réputées dans tout l'Harmonde. On y trouve de tout : des catapultes, des trébuchets, des balistes, des tours de sièges et même une sorte de char cuirassé !

Y participent de nombreux hommes qui n'ont rien à faire de leurs journées sinon travailler. Ils sont aidés par les nains du clan Hoerniggs qui les font profiter de leur expertise en la matière. Ils acceptent quiconque veut bien les aider, car il y a du pain sur la planche.

Le maître de chantier n'est pas un nain mais bien un homme au physique étrange pour un Paragéen : petit et maigre, un personnage observateur peut aussi remarquer qu'il boîte. Il s'agit d'Haneg, un infirme de naissance qui a vécu une bonne partie de sa vie dans les Communes princières et y a étudié nombres de disciplines dites civilisées, dont l'architecture et l'art de la guerre. Au retour des Communes, il a imposé le respect par ses connaissances encyclopédiques des engins de sièges, des tactiques de guerres et du commandement. Même les nains suivent ses recommandations sur le chantier !

DRÔLE DE VICTOIRE ?

Dans l'histoire des Royaumes Crépusculaires, Maëchrak était un « fortin érigé à la hâte », un petit comptoir commercial écrasé par une horde forte de plusieurs dizaines de milliers d'hommes. Ce n'est donc pas le talent guerrier des Paragéens que les hommes civilisés gardent en mémoire, mais leur nombre et leur furie. D'où une tendance à la sous-estimation.

Maëchrak comptait, avant sa destruction, une population de plus de huit mille personnes, en grande majorité des guerriers engagés par un groupe de marchands et de nobles avides de richesses et de nouvelles terres. Pas une cible que l'on peut considérer comme facile : des milliers de guerriers disciplinés, entraînés et, très bien équipés. Le terrain choisi et la disposition des constructions auraient sans doute permis de tenir un siège pendant des semaines. Seulement les Paragéens étaient nombreux. Et ils avaient des machines de sièges, ainsi que le meilleur acier de l'Harmonde. Vingt milles guerriers se sont jetés sur les défenses du fort, au prix de nombreuses victimes parmi les assaillant : ce n'est qu'au bout de deux semaines que le siège fut brisé et que les barbares purent se battre à l'intérieur des murailles sur un pied d'égalité.

Aujourd'hui, la horde qui se constitue est trois fois plus nombreuse qu'il y a cent ans. Elle est dotée de plus de moyens, appuyée par des Sorciers et de nombreux Démons (même si les guerriers l'ignorent). Vous imaginez ce qui risque d'arriver ?

Il sera heureux de discuter avec toute personne civilisée qu'il croisera, et pourrait bien laisser échapper que déjà, des centaines de ces machines ont déjà été construites...

La chasse (extérieur)

Si de nombreuses tribus ont amené leurs troupeaux, il sera parfois nécessaire, pour améliorer l'ordinaire, d'envoyer des hommes à la chasse. Il y a une chance pour que les Inspirés soient désignés : ils découvriront les joies de cette activité champêtre, la taille dans la neige, à des kilomètres des habitations les plus proches...

Jeux de nains (secteur nain)...

Pendant une dizaine de jours, les Hoerniggs étaient tranquilles, seuls dans leur secteur. Puis arrivent deux nouvelles tribus et voilà que commencent les ennuis : les nains se disputent la place, les emplacements et même certaines ressources (on pique des animaux du troupeau à untel, qui pique des outils pour se venger). Les nains font appel à un arbitrage impartial (de préférence à un nain de l'extérieur) et peuvent tout à fait se tourner vers les Inspirés si ces derniers se sont acquis une réputation de « je me mêle de tout ».

Une tribu de conjurateurs (secteur Ténébreux)*

La présence d'un clan de Ténébreux est assurément la curiosité de ce Conclave : tous les Paragéens les évitent en

raison de leur réputation sulfureuse. Les espionner devrait démanger vos Inspirés très tôt. Voici ce qu'ils devraient découvrir :
- la tribu dispose d'un Advocatus Diaboli qui sera probablement surpris de la visite d'un personnage conjurateur. Il lui expliquera que ses services sont limités à sa tribu et le renverra poliment. Il refuse toutes les autres visites.
- chaque jour, un groupe de guerriers venant du secteur de la Horde (il faut les suivre au retour pour le savoir) rend pourtant visite à l'Advocatus et à son chef de tribu... Jiorlin est l'un d'eux, d'ailleurs...
- tous les deux jours, une partie des ogres quitte le campement pour rejoindre les collines avoisinantes qui sont trouées de cavernes qui furent à une époque des habitations. Ils s'enferment toute une journée dedans (prenant même la peine d'obstruer les entrées) pour en fait invoquer des démons grâce à la lumière qui passe par les anciens trous-cheminées des habitations. Toute personne s'y rendant se fera attaquer par les démons invoqués (deuxième Cercle) et les ogres nieront la présence des démons mais avoueront avoir défendu leur intimité.

Je vois des Sorciers partout !* (secteur de la Horde)

Pendant différentes activités, les Inspirés pourront remarquer une marque, un motif qui revient de temps en temps un peu partout : celui d'un cheval au galop. S'ils s'y intéressent de plus près, ils découvriront qu'il n'y a pas de tribus ayant adopté ce signe. Un jet réussi de INT+ Démonologie DIF 20 permettra d'identifier les porteurs de cette marque : il s'agit de Conjurateurs membres d'une fraternité appelée les Marcheurs du Nord (*voir l'Art de la Conjuration*). S'ils sont approchés par un individu ayant l'astuce de se faire passer par un membre de cette fraternité, ils révéleront que ce sont tous des Conjurateurs ayant des Connivences en retard et que leur présence au Conclave règlerait leurs problèmes...

D'autre part, un jet de PER + Cryptogramme permettra de remarquer de nombreux mages (des Obscurantistes pour la plupart) déguisés parmi les différentes gardes personnelles de Maevar et de ses séides...

Les amusements (tous secteurs)

Il existe de nombreux jeux grâce auxquels les Paragéens s'amusent pour évacuer la pression. En voici des exemples :

- le monte-en-l'air : il s'agit de se jucher sur le dos d'un Chevalain et de voir combien de temps on tient. Le nom de cette activité vient de la chute spectaculaire qui attend tous les cavaliers. En douce, les hommes font aussi des paris sur la hauteur que prendra « l'envol » du cavalier.
- la kutka : une forme de combat rituel à mi-chemin entre le combat armé et la lutte, la kutka est le sport viril par excellence. Il faut être à la fois puissant et endurant, et avoir de bons réflexes pour éviter les mauvaises surprises. Il est à noter que les Paragéens n'aiment pas les coups en traîtres ou en dessous de la ceinture. Le but est de renverser son adversaire.
- la lutte.
- le lancer de rondins : le nom suffit à lui tout seul...
- le lancer de nains : ça va, je rigole...
- les différentes épreuves de tir : lancer de haches, tir à l'arc, lancer de javelots voire fronde. Pratiqués un peu n'importe comment et avec une alcoolémie élevée, ces jeux risquent de causer quelques accidents regrettables...
- le duel classique : le but est de désarmer son adversaire. Le combat est libre (en clair, tous les coups sont permis) mais pas question de tuer quelqu'un ! Il y aura néanmoins quelques blessés.
- le concours de poèmes : les Paragéens sont friands de grandes odyssées épiques et organisent des concours le soir pendant les repas. Leurs sujets préférés : les grandes batailles, Morkh, les combats contre les démons, les raids contre les Princéens, Morkh, les histoires de créatures antiques, les récites sur Coronis, Morkh (vous pigez le truc)...

Ces jeux seront l'occasion pour les Inspirés de s'intégrer un peu plus aux barbares : le but étant de glaner un maximum d'informations, ragots et rumeurs (voir plus loin).

Les ragots (tous secteurs)

Voici une liste de ce que peuvent entendre les Inspirés au fur et à mesure de leurs évolutions dans le camp :

- l'armée princéenne qui a pénétrée en territoire tribale était forte de plusieurs milliers d'individus. Elle a été stoppée par Maevar qui était à la tête de sa première alliance (c'est bien sûr faux, et les Inspirés le savent parfaitement). Seulement il ne serait pas bon pour eux d'expliquer le fin mot de l'histoire...
- beaucoup de gens ont été outrés de savoir que Maevar en personne avait invité le clan des Ombremort, que tout le monde sait être des sorciers (totalement vrais, voir plus loin).
- une troupe de combat est partie dans les montagnes pour dégager la route du péril drakonnien (c'est faux : ils étaient partis pour proposer un pacte aux drakonniens, mais ceux-ci ont réagi en tuant tout le monde, y compris le Serviteur d'Obsidienne. Maevar n'a pas insisté).
- les Princéens sont tous des esclavagistes et des sorciers (il y en a malheureusement beaucoup en effet...) !
- il y a ici des hommes dont on murmure qu'ils sont des chamans capables de parler avec les animaux (cela devrait inciter les Inspirés à surveiller leurs compagnons) !

OLKAR

Olkar, le minotaure colossal qui a voyagé dans le groupe des Inspirés, voyage en fait sous un nom d'emprunt : à l'envers, ce nom devient Raklo (voir le *Codex des Minotaures*). Pour info Eminence, sachez que Raklo est un Malfaisant, ancien Gardien des Abysses, terriblement puissant, et qu'il est amené à jouer un rôle important dans la suite des aventures de vos Inspirés…

- Morkh serait apparut en personne à Maevar pour bénir la sortie de la Pique Sanglante (faux, bien sûr. Etrangement, les Paragéens sont tous sceptiques – de toute façon, la perspective de botter des fesses princéennes leur suffit).
- les Ombremort ont investi un ensemble d'anciennes habitations troglodytes sous prétexte qu'ils ont arrivés les premiers et Maevar ne fait pourtant rien (vrai).
- Maevar a réussit à vaincre tous les guerriers qui l'ont combattu (c'est vrai : il est de toute façon imbattable à l'heure qu'il est).
- XXXXXXX a couché avec la femme de YYYYYY. L'autre l'a tué pour ça (remplacer les X et Y par un nom qui sonne Paragéen et vous obtenez une histoire typique de la région).

Si les Inspires pietinent

Il y a plusieurs façons de mettre les Inspirés sur la voie :

- Andelmio : ses pouvoirs plutôt singuliers (voir la section Personnages) lui permettent de sentir la présence de Démons dans le campement. Il confiera ses craintes aux Inspirés.
- les Enfants du Don : Marche-sur-Lune peut avoir senti des choses étranges (étranges comme les Muloups dira Justinien) ; Dominio est lui-même un peu Conjurateur et peut remarquer des détails qui échappent aux Inspirés.
- Fragile : le géant est de retour et peut croire que les Inspirés savent des choses que lui ignore (lui est venu en tant que chaman des Angas). S'ils lui confient ce qu'ils ont trouvé, il les encouragera dans cette voie.
- Divers : certains saisonins laisseront échappé des remarques pertinentes : « les arbres ont du mal a pousser, il y a une conjonction abyssale importante » (lutin), « mon cousin qui travaille dans l'Equerre m'a appris à le voir, et je vais te dire ceci : les cavernes qui percent les collines pas loin d'ici : ce sont des nids à Démons (nains) !

Eminence, quand vous en aurez assez, il sera probablement temps de passer à la scène suivante...

Scène quatre : le Conclave

L'épisode paragéen arrive à sa conclusion, chère Eminence. Le rythme s'accélère : du fait de leur qualité d'étrangers, Maevar/ Krskt'aaal aimerait bien les utiliser comme des déclencheurs pour mettre d'accord les Chefs de Clan, avant de se débarrasser de ces derniers. Mais pourquoi attendre autant pour se débarrasser des Chefs de Clan ? Tout cela tient à la nature de la Pique Sanglante, mon ami : un enchantement venu du fin fond des âges, un moyen inévitable pour mettre d'accord tous les chefs et ainsi éviter toute duperie. Les plans de l'Obsidien ne tiennent qu'à un fil.

Mais où est Maevar ?

Pour l'heure, le grand chef est introuvable. On le dit tantôt en réunion avec ses lieutenants, tantôt en expédition vers les dernières tribus qui n'ont pas encore été contactées.

En fait, l'Obsidien s'est choisit un nouveau déguisement et arpente le campement en tout sens pour prendre la température des ses futures troupes. Il n'est pas impossible qu'il remarque les Inspirés si ces derniers s'impliquent beaucoup dans la vie du campement et accélère ses tentatives pour les neutraliser. A l'inverse, les Inspirés ont sans doute plus de chance de détecter la présence d'un démon.

De la nature de la Pique

Aux temps de la Flamboyance vivait Morkh. Ce livre ne révélera rien le concernant, car ses hauts faits ne regardent plus que lui et ceux qui honorent sa mémoire. Mais plus que par des légendes, l'âme du peuple paragéen est en sûreté grâce à l'un des enchantements les plus anciens de l'Harmonde.

La Pique n'est point un Artefact : un simple épieu fraîchement fabriqué peut faire l'affaire. L'enchantement de l'épieu est déclenché quand un chef paragéen souille une pique de son sang. Malgré tout le folklore qui l'accompagne, la Pique n'a pas besoin du sang des guerriers ou de ceux qui menacent les Parages, mais seulement du sang des chefs, un sang librement consenti. On raconte que grâce au sang ainsi librement accordé, l'âme de Morkh peut s'incarner dans la Pique pour en faire l'étendard de son peuple

Mais la Pique est aussi une arme : dans les mains d'un mortel, elle le rend lui et son armée invulnérable. Cela explique que Maevar la convoite : avec, il est parfaitement en mesure de rendre sa Horde invincible. Mais deux obstacles lui barrent le chemin pour le moment : d'une part, seuls le sang librement consenti des chefs des tribus peut faire apparaître la Pique Sanglante. Ensuite, la Pique n'est pas utilisable par un Démon... Ce dernier ne s'en fait pas trop sur ce point là, il croit sa Horde déjà invincible.

Non, le point qui lui pose problème, c'est que ce n'est pas encore SA Horde : la Pique Sanglante doit apparaître. Maevar/ Krskt'aaal aura ainsi sa victoire...

Les cinq jours

Enfin, le moment tant attendu est arrivé : Maevar se présente enfin aux barbares (sa description se trouve dans la section Personnages). Sa voix est forte et porte loin. Sa stature est impressionnante, tant il a l'air de dominer tous les autres Paragéens présents, même les ogres.

Pendant une dizaine de jours, les Inspirés ont pu assister à l'arrivée des derniers chefs. Le dernier d'entre eux

est arrivé hier. Maintenant, la réunion des grands des Parages peut commencer.

Eminence, cette scène est plutôt décousue. Une section vous décrit la réunion quand les Inspirés seront sollicités pour y assister et une autre décrira les actions de Maevar à leur égard.

Ce qui se passe en marge du Conclave

Vous pouvez appliquer les mêmes recettes que pour l'acte précédent. Il y a tout de même une petite différence : la tension. Le Conclave est sensé durer cinq jours. Il y a une échéance, et cette échéance pèse sur tout le monde. Les hommes sont plus nerveux, ils s'amusent moins ; leurs regards sont fixés vers la sinistre ruine qui abrite le conseil.

Témoignages

Il ne sera guère possible de tirer quoi que se soit de Krondar. Les débats sont animés, mais courtois (et bien arrosés quand même). Krondar est d'humeur maussade à chaque fois qu'il regagne son secteur. Il ne peut guère se confier aux Inspirés, mais si ceux-ci n'ont que de bonnes intentions envers lui (le soutenir au lieu se servir de lui), ils allègeront tout de même son fardeau.

Les petits plus qui font la difference...

Maevar a deux façon de repérer les Inspirés : soit ils se sont bien montrés dans le campement, soit il les verra comme des outils potentiels au cours de cette scène. De toutes les manières possibles, il tentera de neutraliser la menace qu'ils représentent par tous les moyens.

Accident de chasse

Alors que les Inspirés sont réquisitionnés pour aller chasser, des barbares ont été « engagés » pour accidenter la Compagnie. Mener une personne vers une congère, la tirer dans le dos ou la mettre sur le chemin de quelque bête dangereuse sont un moyen acceptable d'en finir avec les gêneurs...

Jeux de nains, jeux de vilains !

Un duel amical qui tourne en combat à mort, des accidents qui se multiplient lors des « jeux paragéens », il y a des centaines de méthodes pour blesser et incapaciter les Inspirés... Et leur donner l'impression que quelqu'un les trouve gênants !

Port du casque obligatoire

Et pourquoi pas un accident au chantier de construction des engins de guerre ? Voilà qui devrait leur faire passer le goût du travail manuel (c'est fou ce que la construction peut être dangereuse comme métier) !

Méthodes ténébreuses

Il est fort possible que Maevar invoque quelques Saphirins pour régler leurs comptes aux Inspirés. Il ne peut pas en abuser, remarquez : chez les Hauts Diables, ses « crédits de conjuration » sont presque épuisés. Il ne pourra donc en conjurer que quelques uns en tout et pour tout.

Par contre, il peut parfaitement faire appel à tous les animaux maudits de la région (dont les Muloups) pour en finir. Les Enfants du Don devraient être d'un secours précieux si c'est le cas.

Avances demoniaques

Les Inspirés vont y avoir droit eux aussi : ils vont devoir rencontrer l'Obsidien. Que vont-ils retirer de cette rencontre ? La présence d'un des plus puissants serviteurs de l'Ombre va-t-elle les pousser à l'héroïsme ou au contraire les contraindre à la lâcheté ?

Convocation

La vie des Inspirés s'écoule normalement jusqu'à ce que Jiorlin vienne les chercher dans le secteur des tribus mineures ; il ne peut guère savoir leurs positions à tout moment de la journée, quand même ! C'est probablement en soirée ou tôt le matin, quand la Compagnie est au complet qu'il viendra les trouver.

Ce qu'il a à leur dire est simple : Maevar, ainsi que les autres chefs présents souhaitent les voir. Jiorlin reviendra les chercher le lendemain, à l'aube. Si l'un des Inspirés pense à lui demander la raison de cette convocation, Jiorlin leur dira qu'il les questionnera sur la troupe princéenne qu'ils ont affrontée. Il ajoutera aussi qu'il s'agit, pour le Conseil, de juger de « *l'intérêt que nous avons de laisser des étrangers comme vous se déplacer à loisir sur nos terres* ». Il est à noter que le terme étranger désigne non seulement la Compagnie, mais aussi leurs jeunes compagnons...

Le reste de la journée est plutôt calme (tendu est aussi une expression exacte). L'atmosphère est lourde, et les Paragéens lancent aux Inspirés des regards lourds de sous-entendus maintenant qu'on leur a rappelé leur nature d'étrangers...

La Réunion

Comme Jiorlin l'avait déclaré, il vient lui-même les chercher aux premières lueurs de l'aube. Il les conduit d'abord à l'intérieur du bâtiment qui accueille le Conseil. Celui-ci, lugubre et mal éclairé, n'est pas propice à la détente ; de plus, les Inspirés et leurs amis restent de longues minutes dans la pénombre et en la compagnie de la garde personnelle de Maevar : ses neuf serviteurs d'Obsidienne et trois Mages (reconnaissables par un jet de INT + Cryptogramme DIF 18 – ou automatiquement

si les Inspirés les avaient déjà repérés). L'attente, même brève, est insupportable. Les « hommes » présents ne diront rien, même sollicités.

Finalement, un Ancien vient les chercher pour les conduire à l'étage supérieur. Une première chose va frapper les Inspirés : l'escalier est bien fragile ! Si le bâtiment dans lequel ils se trouvent a dû être à son époque une bâtisse solide (et si les Paragéens l'ont un peu remis en état), ce n'est plus le cas aujourd'hui. L'escalier pourra supporter le poids d'un minotaure, voire d'un minotaure colossal, mais sûrement pas d'un géant, qui sera donc exclu de cette partie de l'aventure...

Les chefs sont installés dans des sièges disposés en cercle dans une salle plutôt grande : le plafond fait bien dans les trois mètres de haut et cinquante personnes pourraient y jouer du coude sans problème. Derrière chaque Chef se trouve un Ancien, qui tient le rôle de conseiller. Aucune arme n'est tolérée dans cette pièce, et les personnages seront les seules personnes autorisées à y entrer à part les Chefs et les Anciens. On peut y voir :

- Maevar, bien sûr. Sa présence est très forte, à telle point qu'il a l'air bien plus grand et fort que Krondar.
- Krondar et Andelmio, assis côte à côte. Drôle de couple, mais tous deux aisément reconnaissables. Ce sont les seuls alliés connus des Inspirés sur le moment.
- Piercelin Noirefeuille : c'est le chef du clan des lutins Twils. Vieux et petit (ce qui n'est pas étonnant), son équipement végétal est la source d'une telle crainte chez les hommes qu'il doit participer à ce Conclave quasiment nu !
- Grunbar Ombremort : pâle, grand et assez maigre, cet ogre est le chef des Ombremort. Il regarde les personnages d'un œil acéré, voire franchement hostile s'ils lui ont fait des ennuis.
- Piémalin : jeune homme solide recouvert de la tête aux pieds par des peintures corporelles aux couleur de l'Eté : un jet de PER + Harmonie ou Décorum DIF 18 permet de remarquer qu'il s'agit en faite d'un Œuvre de Décorum. Piémalin est en fait la voix des Angas : un représentant humain (à petite taille, comme disent les géants) envoyé à chaque fois que les géants doivent parlementer avec les petites personnes, ceci afin qu'ils ne soient pas intimidés. Il est les oreilles et la voix du chef des Angas, mais également de Fragile. Il est donc, mais les Inspirés l'ignorent encore, de leur côté.
- il y a également deux chefs nains présents : Dragan Hoerniggs et Dwiggan (cf. *la Sentence de l'Aube*). Tous deux ne s'entendent pas très bien, mais seront du même avis : ils favoriseront le groupe si celui-ci compte un nain et que ce dernier parle au nom de ces compagnons. Ils ne sont, de toute façon, pas très impressionnés par les personnages ni par ce qu'ils ont à dire.
- Il y a encore une bonne douzaines de chefs présents. Vous pouvez inventer leurs portraits et leurs attitudes mais dans l'ensemble, ce sont pour la plupart des humains qui n'ont pas de préjugés fâcheux contre les Inspirés et leurs amis (entendez par là qu'ils ne savent pas encore s'ils vont les chasser ou les tuer)...

Maevar va alors prendre la parole : il souhaite que les Inspirés et leurs amis se présentent, puis exposent les raisons de leur présence dans les Parages. Selon leur rapidité à avouer qu'ils fuyaient Kergain, le Chef peut très bien aborder de force la question de la troupe Princéenne, ou l'aborder comme la suite logique de l'entretien.

C'est là que l'entretien peut déraper : Maevar veut voir les Inspirés dire que les Princéens sont des êtres décadents, cruels, adeptes de la magie et de sa forme la plus vile, la Sorcellerie. Il n'hésitera pas à dénaturer les propos des Inspirés s'ils n'ont pas été bien compris par les chefs, à exagérer l'importance de « l'armée » de Kergain de façon à convaincre les récalcitrants.

Parler des pouvoirs de leurs compagnons n'est pas une très bonne idée et cela ne risque pas de simplifier la situation !

A tout moment si Maevar n'est pas satisfait des réponses des Inspirés, il va tenter son joker : une sorte de possession démoniaque dont il a le secret. Chaque témoin doit effectuer un jet de VOL DIF 20 ou se retrouver incapable de parler normalement : il dira à la place les réponses que souhaitent l'Obsidien (reportez-vous à l'encadré intitulé « *Extinction de voix ?* » plus haut). Néanmoins, si un seul Inspiré résiste et réussit à imposer le premier ses réponses, l'enchantement sera brisé.

Si l'un de vos Inspiré possède le pouvoir Vision dans la Flamme, celui-ci se déclenchera automatiquement et révélera la présence d'un démon à la place de Maevar ! Pour tous les autres, une étrange, désagréable impression de froid les saisira ; la lumière aura l'air de baisser et les personnages devront tous tester leur VOL contre l'Effroi, DIF 18 ou gagner trois points de Ténèbre... Le Démon a en effet révélé sa présence l'espace d'un instant, suffisamment pour que les Flammes des Inspirés le ressentent.

Krondar et Andelmio, qui ont eux aussi l'air stupéfaits, se lèvent comme un seul homme : Krondar constatera devant toute l'assemblée que :

« *Le témoignage des étrangers, qui soit dit en passant se trouvent sous MA responsabilité, n'apportent rien aux*

EXTINCTION DE VOIX ?

Eminence, voici une astuce amusante qui devrait vous permettre d'interpréter efficacement cette scène…

Prenez à part chacun de vos joueurs et expliquez-lui qu'il n'aura pas l'autorisation de parler à ces camarades hors-jeu : en clair, ce qu'il dira sera automatiquement pris en compte par vous. Ensuite, dites-lui qu'à certains moments, vous lui glisserez des petits papiers avec dessus ce qu'il faudra dire. Aucune question, aucune discussion (achtung !)

Maintenant, si certains Inspirés ratent leur jet de VOL, vous leur glisserez les réponses qu'ils doivent citer, tandis que pour les autres, quelques notes du genre *« vous voyez que Maevar vous observent étrangement »* ou « *ton compagnon est soudainement pris de frissons* » devrait donner le change.

Quand certains Inspirés vont commencer à raconter n'importe quoi, admirez la réaction de leurs compagnons et savourez la zizanie engendrée…

éléments déjà exposés par notre conseil. Je réclame leur départ, afin que nous puissions continuer nos délibérations... » Andelmio, quant à lui, fixe Maevar du regard, comme pour appuyer les déclarations de l'Inspiré qui se trouve à côté de lui. Entre les deux hommes, c'est presque un duel invisible et silencieux qui a lieu, l'espace d'un instant. Puis Maevar a une moue dédaigneuse et, après un vague regard envers les autres chefs, fait signe aux Inspirés qu'ils peuvent repartir.

Ce qu'ils feront, un frisson dans le dos...

Scène cinq : la séparation

Eminence, l'acte touche à sa fin. Les Inspirés vont comprendre la toute puissance de leur ennemi. Surtout, ils vont comprendre qu'ils sont arrivés beaucoup trop tard pour changer quoique ce soit à la situation et que désormais, ils doivent changer de terrain de bataille...

Les suites

Krondar rapporte de bonnes ou mauvaises nouvelles, c'est selon : si la Compagnie s'est bien débrouillée et a tenu tête à Maevar, les chefs en sont venus à revoir leur « engagement inconditionnel » envers lui. Les lutins Twils, entre autres, ont décidé de ne pas participer à la Horde, considérant la menace princéenne comme trop légère.

« *Cela veut dire la fin de la Pique Sanglante !* »

Leur ami Inspiré reste cependant réaliste. Rien n'empêche Maevar et son armée de se constituer, d'autant que de nouvelles tribus vont se joindre à lui. Pour autant, le projet d'une armée invincible a vécu, et ses projets vont être considérablement retardés. Ce sera donc une demi victoire pour les Inspirés...

Si au contraire, ils se sont embrouillés comme un rien, n'ont pu résister à l'attaque mentale de Maevar ou pire, se sont attirés l'inimitié des Chefs, la situation est beaucoup plus grave. La Pique Sanglante sera vraisemblablement brandie sous peu et la Horde sera prête à déferler sur les Communes au printemps... De plus, Krondar cherche sérieusement à les faire s'enfuir, car il pense que les barbares ne sont plus prêts à supporter leur présence...

Andelmio aussi cherchera à discuter avec les Inspirés : avant tout, il n'est pas sûr de ce qu'il a ressenti, alors il cherchera avant tout une confirmation. A-t-il bien ressenti la Ténèbre chez Maevar ? Qu'a-t-il essayé de faire aux Inspirés ?

Eminence, Maevar/ Krskt'aaal n'a quant à lui plus de doute : il a affaire à des Inspirés. Des gêneurs qu'il faut supprimer en somme...

La Nuit Maudite

La nuit de leur mort, les Inspirés ne devront leur salut qu'à l'intervention d'Andelmio. Celui-ci les réveille tous, un à un, parfois assez brutalement. Il semble affolé et en passe de perdre de son calme habituel. Il révélera alors qu'il a ressenti que quelqu'un s'était livré à de nombreuses conjurations la veille, et que « *les ombres viennent par ici* » (voir sa description pour comprendre comment il fait, quand même). Les ombres, il s'agit tout simplement des assassins démoniaques que Maevar et ses complices ont conjuré pour mettre au silence la Compagnie...

En fait, Maevar/ Krskt'aaal a usé d'un autre de ses rituels maudits en plongeant dans le sommeil la quasi-totalité du camp : seuls les Ténébreux et les Inspirés ne sont pas concernés. Ce qui signifie, entre autre, que pour réveiller Dominio et Justinien, les Inspirés ne vont pas y aller avec des pincettes...

Assassins !

Une fois notre petit monde réveillé et en forme, ils pourront effectivement constater que le campement est silencieux. Au bout de quelques Tours d'inspection, les Inspirés vont être attaqués par les Démons assassins invoqués par Maevar/ Krskt'aaal (vous pouvez prendre tel quel le profil de Tueur Impavide tel qu'il est exposé dans l'Art de la Conjuration, p.89) – pour information, il s'agit de Démons de Deuxième Cercle spécialisés dans l'attaque sournoise. Comme il est très probable qu'ils ne vont pas pouvoir surprendre la Compagnie, leur situation n'est pas des plus faciles... Pour cette épreuve, Eminence, assignez deux Démons pour chaque Inspiré de votre Compagnie. Comme ils sont soutenus par Krondar, les Enfants du Don et Andelmio, la partie ne devrait pas être perdue... Comptabiliser la durée de la bataille n'est pas nécessaire, le plus important étant que votre Compagnie s'en tire !

Sur un jet de PER DIF 22, les Inspirés peuvent apercevoir des lumières brillant depuis le secteur de la Horde, alors que les ruines de Maëchrak. S'ils décident d'aller y jeter un coup d'œil, jetez un œil à la carte du campement qui se trouve dans les Annexes : à chaque nouveau secteur, ils seront pris en embuscade par quatre nouveaux Démons tueurs. Ces derniers ne prennent pas de risques : ils montent une embuscade, s'en prennent d'abord aux personnages les plus faibles, et s'ils ne peuvent tuer, ils essayeront de mutiler gravement...

Eminence, n'oubliez pas d'appliquer des pénalités dues à l'obscurité : il règne dans le campement une luminosité approchant les Ténèbres nocturnes (pénalité de -4 à toutes les actions requérant la vue). Au fur et à mesure des minutes, un vent sifflant se lève, qui impose à peu près les mêmes pénalités pour l'ouïe...

Dernière confrontation

Quand les Inspirés arrivent à l'endroit d'où viennent les lumières, ils peuvent assister à un étrange spectacle : un homme est allongé nu dans la neige, ses membre entravé (il est inconscient). Un autre (les Inspirés reconnaissent, s'ils l'ont déjà vu, l'Advocatus Diaboli des Ombremort) dessine sur son corps d'étranges dessins à l'aide de ce qui semble être (jet de PER + Démonologie pour en être sûr) des Encres de Conjuration ! Maevar est également présent, accompagné de toute sa garde...

Il semble avoir remarqué que les Inspirés sont présents malgré les mesures qu'il pensait avoir prises. Cela a l'air de le contrarier grandement.

Les Inspirés ont plusieurs choix : fuir, ce qui n'est pas une mauvaise idée, à défaut d'être honorable et courageux ; foncer tête baissée, ce qui est suicidaire, les personnages n'ayant bien sûr aucune chance de s'en sortir ; ou perturber le rituel. Ils ont plusieurs méthodes : la magie (le feu risque d'en surprendre plus d'un, même s'ils ne le craignent pas plus que des mortels – il peut par contre détruire les encres de l'Advocatus), une attaque à distance suffisamment rapide, ou un procédé plus ingénieux (il va falloir improviser)...

S'ils n'interrompent pas le rituel à l'issue de cinq tours, ils peuvent voir Maevar ouvrir un minuscule coffret d'où jaillit un flot de Ténèbre pure qui se précipite sur l'homme inconscient et pénètre son corps à l'endroit où l'Advocatus a tracé les dessins. Les Inspirés peuvent entendre un cri horrible poussé par l'âme de l'homme alors qu'elle est expulsée de son corps et dispersée aux quatre vents... Un jet de VOL contre DIF 30 est requis ou les personnages gagnent 15 points de Ténèbre ! Maevar se dirigent alors vers eux, plus effrayant que jamais : « Vous ne pouvez pas m'arrêter ! Personne ne le peut ! » Il fait un geste vers ses gardes qui avancent alors vers la Compagnie : seulement cinq hommes, mais tous des serviteurs victoire... Les Inspirés devront se battre comme des lions !

Si, au contraire, ils arrivent à perturber le rituel avant sa conclusion funeste, Maevar entre dans une colère noire : son plan a été contré. Le sortilège dont il a usé pour endormir d'un sommeil inaltérable le camp est en train de se dissiper. D'un peu partout les hommes sont en train de se réveiller et de contempler les alentours, visiblement surpris. Maevar sort alors son ultime atout, celui qui, il espère, va le débarrasser des gêneurs... Il lève les bras au ciel et une vague de Ténèbre enveloppe sa garde... qui disparaît aussitôt ! Il ne reste plus que Maevar, Jiorlin et l'homme inconscient (les Inspirés pourront reconnaître un des Chefs de Clans). Aux hommes qui sortent de leurs tentes ou qui s'approchent de la scène, Maevar cri : « Arrêtez-les, ils ont tué Kagann ! ». Les Inspirés n'ont aucune chance de pouvoir contrer les pouvoirs de persuasion de victoire (même avec Discours Enflammé). Les hommes regardent la scène, médusés, au moment où Jiorlin se jette sur la Compagnie.

Le combat doit être âpre : les Inspirés sont en paix deux tours avant que Jiorlin ne soit rejoint par un barbare qui veut les héros. A chaque tour par la suite, un nouveau combattant se joint ainsi à la mêlée...

Sauvés par les Géants

Qu'importe l'un ou l'autre des choix, les Inspirés sont très rapidement débordés. Leur dernière heure semble être arrivée, quand Dominio joue l'une de ses cartes maîtresses : son corps devient soudain aussi brillant que le soleil ! Cela a pour effet, en plus d'éblouir toutes les personnes présentes (sauf les ogres), de repousser les démons qui affrontent la Compagnie.

Des traits de feu commencent à déchirer le ciel, brûlant Démons et barbares indifféremment. La garde de Krondar et Andelmio surgit alors, accompagnée par de nombreux géants, et se taillent un chemin vers leurs Chefs et les Inspirés. La lutte reste néanmoins perdue d'avance, même avec cette aide inespérée.

Alors qu'ils devraient commencer à désespérer, les Inspirés sont surpris par l'atterrissage brutal d'un, puis de plusieurs aigles d'une taille gigantesque, montés par des géants. Le clan Anga, mené par Fragile Cœurdacier, est venu à leur secours ; il enjoint à la Compagnie et ses alliés de vite monter en selle !

En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, les Inspirés sont dans les airs, en sûreté...

Dernière halte

Les aigles se posent à quelques dizaines de lieues de Maëchrak : les Inspirés devraient s'être remis de leurs émotions, à défaut de pouvoir savourer la chance qu'ils ont eu de voler à dos d'aigles géant....

Fragile leur explique ce qu'il sait alors : les géants, grâce à leur Empathie, ont tout de suite senti quelque chose de dangereux chez Maevar. Protégé par un rituel de Fragile, ils n'ont pas subi les effets du sortilège du Démon et ont pu préparer la fuite de tout le monde. Le géant, lui, ignore quel type de Démon peut bien être Maevar (un jet de INT + Démonologie DIF 26 permet de deviner qu'il s'agit d'un victoire), mais il sait (encore plus si les Inspirés lui disent qu'ils ont affaire à un Démon de Cercle Cinq) que la situation est grave.

Il leur confie alors que lui, Krondar, Andelmio, ainsi que tous les chefs qui ne se sont pas alliés à Maevar vont s'unir de façon à éviter un bain inutile. Fragile leur confie une missive cachetée à destination d'un individu qui se trouve à Tslana appelé « le Voilant » et une mission : préparer les Princéens à la guerre. Il les quittera en les bénissant au nom des Muses...

Justinien, lui, discute avec Krondar. Il se tournera vers les Inspirés, mais aussi vers son frère et sa sœur :

« *J'ai pris une décision. Papa est dans ce pays. Je ne permettrai pas que nous le perdions encore. Je vais rester et le retrouver, et je le ramènerai avec moi...* »

Fragile hoche solennellement la tête. Les frères et sœurs se font leurs adieux, puis Fragile met fin à la pause :

« *Dépêchons-nous, nous sommes peut-être suivis !* »

Tout le monde remonte en selle et murmure un ultime au revoir, puis les aigles prennent leur envol, séparant une nouvelle fois les Enfants d'Eolin...

Fin

REMISE DE L'EXPÉRIENCE

En plus des PX liés à l'interprétation des joueurs, l'EG est libre d'en attribuer d'autres selon les critères suivants :

- 1 pts pour protéger les Enfants d'Eolin. 2 s'ils se montrent un tant soit peu intéressés par leurs problèmes. Le bonus peut se monter à 3 pts pour un roleplay de qualité.
- 1 pts si les Inspirés jouent la carte de l'intégration avec les barbares.
- de 1 à 3 points selon la façon dont les Inspirés s'impliquent dans la politique paragéenne : un seul pour une participation active, trois pour l'élaboration de plans subtils basés sur les coutumes, participation active aux côtés de Krondar et Andelmio, etc.
- 2 pts pour l'intérêt que portent les Inspirés à l'intrigue pendant le Conclave. Un seul point s'ils ont été guidés.
- 1 pts pour deviner la vraie nature de Maevar en avance…
- 2 pts pour une bonne intervention lors de la Réunion avec les Chefs de Clans
- 3 pts s'ils stoppent le sinistre rituel.
- 3 pts s'ils tuent Jiorlin ; même chose s'ils tuent d'autres Serviteurs d'Obsidienne. En tuer plusieurs n'offrent pas une plus grosse récompense (s'ils en affrontent plusieurs, c'est un peu aussi parce qu'ils se sont plantés !).

Annexes

Personnages Alliés

Les alliés de la Compagnie ont déjà été détaillés dans le Drame précédent, le Père des Loups. Vous trouverez quand même ci-joints les profils d'Elysiah, Justinien, Dominio et Fragile Cœurdacier. Ils sont identiques à ceux présentés dans le Père des Loups. Vous verrez également un profil détaillé d'Andelmio, qui devrait vous éclairer sur ses capacités pour le moins particulières...

Vous êtes libre de procéder à des ajustements puisque ces personnages, comme vos Inspirés, ont gagné en expérience au cours du Drame. Un seul personnage n'était pas décrit, il s'agit de Krondar ; son profil est globalement le même que celui du Chef de clan présenté dans le *Livre de Base d'Agone*, pXX, avec une modification cependant : il dispose de l'avantage *Caractéristique Flamboyante : Force*, qui ne se révèle qu'au premier enfant mâle. Les modifications à apporter au profil sont les suivantes :

BD +15 **BD Hache +21**
MEL 9 **Att. 22** **Def. 22**

Comme avec les Enfants du Don, vous êtes libre d'ajuster ses Compétences ou d'autres points de son profil si les Inspirés lui servent de mentor dans son Inspiration.

Andelmio : L'Enfant du Soleil

Description

Andelmio est d'une taille moyenne (1m75) et d'une carrure fluette : il n'a pas du tout l'aspect d'un Paragéen. Ses cheveux sont longs et jamais entravés, pas même par la tresse d'un guerrier. Le détail qui saute forcément aux yeux, c'est que le jeune homme (pour ne pas dire jeune garçon, puisqu'il n'a que seize ans) est albinos : ses cheveux sont blancs comme la neige et ses yeux d'un bleu clair et profond.

Son regard est pénétrant et il a l'habitude de scruter intensément les gens (ce qui a tendance à les mettre mal à l'aise – et il s'agit d'une violation des codes paragéens, car les jeunes ne doivent pas se montrer aussi effrontés). Il n'est pas nerveux ni excité constamment comme les autres jeunes gens et ses manières réservées, sa façon sophistiquée de parler ou de bouger, le font paraître beaucoup plus âgé qu'il n'est.

Nouvelle Œuvre : Trait de Feu

Art magique : décorum
Seuil : 20
Portée/Zone d'effet : à vue/zone de 5m de diamètre
Durée : Instantanée
Dessin : 2 tours

Cette Œuvre fait pleuvoir une pluie de feu sur une cible déterminée au préalable par l'Harmoniste. Celle-ci encaisse à coup sûr un feu de POT 20 qui touche aussi les personnes proches d'elle, à raison d'une diminution de 4 pts de POT par mètres d'éloignement. Ces dernières peuvent tenter d'esquiver l'attaque. Toute personne touchée par les flammes prend le risque de s'enflammer à la discrétion de l'Eminence.

Cette Œuvre fait partie du répertoire de Fragile (qui la trouve décidément très pratique) quasiment depuis qu'il a étudié le Décorum en compagnie de son mentor, le célèbre Masser.

Interprétation

Jouez Andelmio comme une sorte de vieux sage ou comme vous interprétez les elfes dans d'autres jeux : un physique jeune, presque enfantin pour des expression et un phrasé d'adulte. Vous parlez lentement, vos manières ne changent pas que vos interlocuteurs soient homme, femme, ou saisonin. Vous ne prenez la parole que pour dire des choses qui vous semblent pertinentes ou utiles, ou que vous avez mûrement réfléchies. Les bavardages inutiles ne vous ennuient pas, vous ne les comprenez tout simplement pas.

Histoire

Diurne n'a pas complètement mal joué... A l'approche de l'Agonie, le Jour avait bien senti que ses jours et ceux de ses Lueurs étaient en danger : les Démons pouvaient après tout perdurer au delà de leur cycle naturel. Si guerre il y avait, de nombreuses pertes auraient été à déplorer et Diurne ne sachant encore à quel camp il allait appartenir, ne voulait pas avoir à combattre le Masque et les légions de l'Ombre d'une part, et les Muses et leurs créatures (dont les Titans et les Tarasques) d'autre part...
Les Muses lui demandèrent les Lueurs pour ravir des hommes au Masque : Diurne s'attendait à de graves représailles de sa part, lui qui était après tout son géniteur. Il conçu un plan : il emprisonna une partie de son essence, semblable à une Perle dorée, dans le corps d'un humain, ce qui eu le même effet que si ce dernier était possédé par une Lueur : un ersatz de Flamme, une Inspiration avant la Flamboyance... L'hypothèse des Muses était en tout cas vérifié !

La Perle aurait du lui permettre de survivre à la guerre s'il avait été terrassé, mais deux choses arrivèrent qui n'étaient pas prévues : le vol de son essence par les Muses, puis son emprisonnement par les Muses. Lors de sa libération, il fonda le Collège du Souffre-Jour pour Janus dans l'espoir secret de retrouver la descendance de l'humain qu'il avait ainsi béni. Mais aucune Eminence ne le retrouva. Diurne mourut, et le Masque a aujourd'hui construit le plan de le faire renaître (le terme le plus

juste serait de le recréer comme au jour de sa naissance – qui était aussi le premier « jour » tout court, cf. *Dramatis Personae*). Le Masque a pour cela besoin de la Flamme d'Agone, du corps de Diurne et de ses cils, reliques qu'il n'a pas encore trouvé ; mais s'il advenait qu'il les retrouve, il pourrait se doter d'un allié terrible, puisque plus proche de l'Inspiration que l'on ne pourrait le croire. Mais il y a la Perle. Après avoir passé les générations (pendant des millénaires !), elle s'est trouvé un nouveau porteur à la nature étrange : Andelmio. Fils d'un humain et d'une fée noire (et Inspirés par dessus le marché) qui partageaient la même âme, ce dernier a plus d'une capacité insoupçonnée...

Ses pouvoirs

De par sa nature de *potentiel* héritier de Diurne, Andelmio dispose de deux aspects d'Âme et d'Esprit. Il n'a pas de bonus d'Âme et ne pourra jamais pratiquer les Arts magiques (ni, à ce titre, utiliser des Artefacts). Son score de « Flamme » est le plus petit score entre son Corps et son Esprit. Il dispose ainsi d'une réserve équivalente à une fois et demie ce score, qu'il ne peut utiliser que pour alimenter ses pouvoirs ; ils sont les mêmes que les pouvoirs de Flamme, mais certains lui sont inaccessibles (voir plus loin). Enfin, sa nature lui permet d'être intouchable par la Ténèbre (mais pas par la Perfidie).

Ensuite, Andelmio pourrait être un bâtard humain/fée noire : à part son albinisme, aucun détail étrange ne peut mettre un éventuel observateur sur la voie. Et pourtant : de sa part fée noire, il a hérité de la capacité d'explorer les Mémoires de sa génitrice. Ce pouvoir ne s'est pas encore manifesté, mais ça ne devrait pas tarder puisque ses parents sont morts il y a peu...

Les Personnages ennemis

Pour les barbares que pourraient avoir à affronter les Inspirés au cours du Drame (avant, pendant et après le Conclave), l'encadré suivant vous donnera un profil générique basé sur celui du soldat dans *Les Cahiers Gris*. Si un profil de « Maevar » est totalement hors de propos, vous trouverez tout de même celui de ses Serviteurs d'Obsidienne ; il pourra vous servir pour un combat entre vos Inspirés et Jiorlin.

Maevar

Personne ne témoignera en présence des Inspirés, mais il est vrai que depuis quelques temps, le chef paraît changé... Déjà puissant au départ, sa dépouille n'a pas eu à souffrir de la possession de l'Obsidien, bien au contraire : mesurant près de deux mètres dix pour un poids atteignant les cent cinquante kilos, il a de quoi impressionner. Il a des cheveux et des yeux sombres (on le surnommait de son vivant Aile-de-corbeau), ne porte pas la barbe ni aucun colifichet dans les cheveux, à part une sorte de couronne faite d'étoffe et du crâne d'une créature indéterminées. Malgré le froid glacial qu'il ne semble pas ressentir, il n'est habillé que d'un pagne rustique et d'un manteau de fourrure. Il porte également à la ceinture une masse tout ce qu'il y a de plus banal, mais qu'il prétend magique.

Même les saisonins ne sauront rester indifférents, car outre être une montagne de muscle, Maevar a un regard dur, froid et incroyablement puissant. Il répand autour de lui une aura de puissance qui mettra peut-être la puce à l'oreille des Inspirés (leur donnant l'idée d'utiliser le Pouvoir de la Flamme ou des Sorts similaires). Sa voix est grave est puissante et même le démon ne peut parfois mesurer sa puissance : elle a parfois les capacités de commandement d'Œuvres de la Flûte !

Sans parler, l'Obsidien est capable de faire tomber une chape de plomb sur tout son entourage : il n'est pas étranger à l'atmosphère lourde et tendue qui règne sur Maëchrak et son excitation à mesure que ses objectifs se rapprochent se propage rapidement à tous les êtres pensant vivants dans les ruines. En tout cas, tous les barbares présents restent paralysés en cas de saute d'humeur de leur nouveau roi (si vous voulez en mettre une en scène)...

Comme il s'agit ici d'un pouvoir de possession (très rare), Maevar se révèle juste être une créature de l'Ombre aux pouvoirs pouvant le détecter : son cercle démoniaque reste indéterminé.

Jiorlin et les autres Ambres

Alors que le corps de Maevar est réellement possédé par un démon, ses lieutenants sont de vrais Démons : des Ambrés pour la dizaine qui sert de garde rapprochée à l'Obsidien. Comme ce sont des Serviteurs d'Obsidienne, ils ont tous des notions de Conjuration et peuvent ainsi aider leur chef en cas de gros besoins.

Pour ne pas éclipser ce chef dont les limites sont humaines après tous, ils furent dotés à la Conjuration d'un physique identique aux humains qu'ils étaient chargés de remplacer ; Il n'empêche qu'ils semblent être (et sont vraiment) de formidables guerriers.

Jiorlin, pour sa part, semble être le Paragéen type : grand et fort, de longs cheveux tressés et des peintures de guerre sur le visage pour y cacher les cicatrices de précédents combats. Son heaume est en fait un crâne d'une grande bête à corne des Parages (un élan) et la boucle de sa ceinture un crâne de sanglier. Il porte un tartan, vêtement typique de sa tribu ; Contrairement à Maevar, il ne se dénude que pour les combats, où tout un chacun peut admirer sa hache démesurée.

Bestiaire : Le Chevalain

Apparence

Le Chevalain est une cheval robuste d'au minimum quatre coudées de haut au garrot : la plupart des spécimens apprivoisés dépassent cette taille. Son poids peut

facilement avoisiner les huit cents kilos. Son pelage est la plupart du temps gris clair, même s'il peut avoir toutes les variantes entre le blanc crème et le noir profond qui est plus rare. Les robes rouges ou brunes des autres espèces de chevaux sont inexistantes.

Ses jambes sont longues, parfaitement adaptées au trot dans la neige et l'animal possède un cuir particulièrement épais qui le protège du froid. Il possède de plus une deuxième paire de paupières translucides qui protègent les yeux de l'animal pendant les fréquents blizzards qui soufflent sur ses régions de prédilection.

Habitat

Les Parages sont le seul pays où l'on peut voir le Chevalain : les légendes locales affirment que l'animal est originaire de ce pays. Il vit principalement dans les plaines glacées et dans les forêts, où ses dents tranchantes et sa mâchoire puissante lui permettent de se nourrir des rares végétaux gelés qui peinent à survivre pendant plus de la moitié de l'année.

Mœurs

Cette sous-espèce de cheval est dotée d'un caractère incroyablement nerveux et belliqueux envers tout ce qui l'entoure. Il mord, rue et piétine les individus qui ont une attitude un peu trop agressive à son goût. Le Chevalain est capable de broyer la main d'un homme ou de mettre KO un minotaure avec ses larges sabots et ses pattes puissantes.

Le Chevalain vit en famille : un étalon, quelques juments et leur progéniture. Leurs exigences alimentaires (un adulte doit se nourrir de plus d'une centaine de kilos de nourriture par jour) combinées aux conditions de vie difficile des Parages (climat et prédateurs) font que ce cheval est relativement rare. Fort heureusement, la taille d'un étalon dissuade la plupart des prédateurs solitaires et l'animal est capable de se nourrir d'à peu près tout ce qui est végétal : plantes gelées, racines enfoncées sous terre (l'animal creuse avec ses sabots), écorce des arbres, etc.

Dressé, le Chevalain peut acquérir des capacités qui le rendent inestimable sur un champ de bataille. Il peut effectuer des virages très brusque en pleine course, prenant ainsi de court des tireurs ou défenseurs éventuels. Son cavalier désarçonné, le cheval le défend en général jusqu'à la mort.

Le Drame

D'après les légendes Paragéennes, le premier Chevalain fut un don offert à Morkh par les dieux des temps anciens, qui offrit à son tour l'espèce à son peuple. Cette race est parfaitement adaptée aux conditions de vie des Parages et est donc très recherchée par tous les Paragéens, pour lesquels elle fait une monture pratique, infatigable et fidèle une fois que l'on a réussit à le dresser. C'est en général une gageure : même les plus doués des maîtres animaux n'arrivent pas à faire flancher l'animal et les propriétaires assez riches font presque toujours le voyage jusqu' à Lyphane pour trouver des dresseurs à la hauteur.

CHEVALAIN

Caractéristiques :
AGI 3, FOR 14, PER 7, RES 14
MÊL 7,
TAI +1, MV +6, BD +15
PdV 95, SBG 31, SBC 47

Compétences :
Athlétisme 7, Arme : morsure 5, Arme : sabots 5, Survie 3.
Un Chevalain entraîné peut apprendre les compétences Arme : piétinement à 6, Arme : sabots à 7 et Esquive à 4.

Combat :
Initiative : 10, morsure 8, sabots 12.
Attaque au contact : morsure 12, sabots 12 (14, piétinement 15).
Défense au contact : 3.
Esquive : 0 (4 si il est dressé).
Défense à distance : 3.

Armes	Init.	Att	Def	Dom
Morsure	-2	0	-	+4/PT
Sabots	+2	0	-	+6/C
(Piétinement	+4	+2	-	+10/C*)

La cible doit déjà être au sol

Il existe une institution très ancienne dans les Parages : la Légion du Tonnerre. Il s'agit d'un groupe de guerriers montés sur des Chevalains, formant un groupe imbattable sur un champ de bataille, comme la cavalerie princéenne risque de l'expérimenter...

FRAGILE COEURDACIER

Royaume : Les Parages
Peuple : géant
Sexe : masculin
Âge : 47 ans
Taille : 4m36 (TAI +3)

Caractéristiques
Flamme : 4/0

Corps : 4/0
Bonus de Corps : 4
AGI : 3
FOR : 18
PER : 7
RES : 16

Esprit : 4/0
Bonus d'Esprit : 4
INT : 7
VOL : 8

Âme : 4/0
Bonus d'Âme : 4
CHA : 6
CRE : 8

Caractéristiques secondaires
ART : 7
MEL : 8
EMP : -
TIR : 5
PdV : 155
SBG : 51
SBC : 77
BD : +35

Points d'Héroïsme : 8
Pouvoirs de la Flamme : Langue de Feu, Passage de Flamme, Flamme de l'Inspiration
Pouvoirs de Saisonnins : Béliade, Empathie Naturelle

Compétences
Épreuves : Arme (maillet géant) 9, Arme (Lancer de rochers) 5, Athlé-tisme 9, Esquive 8, Survie (spé : mon-tagnes) 5, Vigilance 5
Maraudes : Chasse 7
Société : Us et Coutumes (Urguemand) 3, Us et Coutumes (Janrénien) 4, Peinture 9

Savoir : Géographie 5, Astronomie 7, Herboristerie 6, Langue (urguemand) 5, Langue (janrénien) 5, Langue (kiéménite) 3, Saisons (été) 5, Saison (Printemps) 3, Zoologie 7
Occulte : Harmonie 8, Décorum 8, Démonologie 2

Avantages, bienfaits
Donneur de Flamme

Combat
Initiative : 14, Maillet géant 16, Rocher (lancé) 16
Attaque au Contact : Maillet géant 22
Attaque à distance : Rocher 15
Défense :
Esquive : 11
Parade : Maillet géant 20
Défense à distance : 5

Armure :
Aucune

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI
Maillet Géant	+2	+1	-1	+12 (C)	+3
Rocher	+2	+1	-	+6 (C)	+2

JUSTINIEN

Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 18 ans
Taille : 1 m 95 (TAI 0)
Poids : 95 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0
Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 6 FOR : 7 PER : 11
RES : 8
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 6 VOL : 8
Ame : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 6 CRE : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 6 EMP : -
TIR : 9 PdV : 55 SBG : 18
SBC : 27 BD : + 1

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Ténèbre : 7 **Perfidie : 0**

Compétences
Épreuves : Armes (Hache) 6, Athlétisme 5, Escalade 3, Esquive 7, Natation 4, Survie 8, Vigilance 9
Maraudes : Camouflage 5, Chasse 5, Discrétion 3
Société : Musique (Tambour) 3, Us et Coutumes (Janrénien) 6

Savoir : Alphabet (Armgarde) 2, Géographie (Janrénie) 5, Géographie (dépend du Domaine des Inspirés) 2, Histoires & Légendes 1, Zoologie 4
Occulte : Harmonie 4

Avantages, bienfaits : Détenteur du Don (Unique), Clarté de pensée.
Défauts, Peines : Étranger, Vagabond

Combat
Initiative : 17, hache 18
Attaque au contact : hache 12
Parade: hache 10
Esquive : 13
Défense à distance : 6
Armure : Aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Hache	+1	+0	- 1	+6/T	0	-

ELYSIAH

Royaume : Urguemand
Peuple : humain
Sexe : féminin
Âge : 23 ans
Taille : 1m70 (TAI 0)

Caractéristiques
Flamme : 2/0

Corps : 2/0
Bonus de Corps : 2
AGI : 6
FOR : 5
PER : 8
RES : 6

Esprit : 2/0
Bonus d'Esprit : 2
INT : 7
VOL : 7

Âme : 3/0
Bonus d'Âme : 3
CHA : 10
CRE : 8

Caractéristiques secondaires
ART : 9 MEL : 5
EMP : -
TIR : 7
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
BD : 0

Points d'Héroïsme : 4
Pouvoirs de la Flamme : Flamme du savoir, Passage de Flamme

Compétences
Épreuves : Arme (dague) 5, Équitation 5, Esquive 3, Premiers soins 3
Maraudes : Intrigue 7, Jeu 3
Société : Diplomatie 6, Éloquence 8, Étiquette (Noblesse) 8, Musique (Cistre) 7, Musique (Chant) 7, Négoce 5, Peinture 3, Poésie 6, Savoir-faire : Art courtois 8, Us et Coutumes (Urguemand) 7, Us et Coutumes (Ophidien) 7, Us et Coutumes (Princéen) 4.

Savoir : Alphabets (Moden'Hen) 6, Armgarde 3, Septentrien 5, Géographie 2, Langue (Urguemand) 5, Langue (Urguemand) 7, Langue (Kiéménite) 5, Langue (Ophidien) 5, Zoologie (spé : oiseaux) 7
Occulte : Harmonie 8, Accord 7, Geste 6

Avantages, bienfaits
Porteuse du Don

Combat
Initiative : 16, Dague 16
Attaque au Contact : Dague 14
Défense :
Esquive : 11
Parade : Dague 14
Défense à distance : 6

Armure :
Aucune

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI
Dague	0	+2	0	+1(P)	-1

DOMINIO

Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 20 ans
Taille : 1 m 79 (TAI 0)
Poids : 61 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0
Corps : 0/1
Bonus de Corps : -1
AGI : 7 FOR : 5 PER : 9
RES : 6
Esprit : 0/2
Bonus d'Esprit : -2
INT : 7 VOL : 9
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 7 CRE : 4

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 6 EMP : -
TIR : 8 PdV : 47 SBG : 15
SBC : 23 BD : + 1

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Ténèbre : 37 **Perfidie : 0**

Compétences
Épreuves : Armes (Dague) 6, Athlétisme 5, Escalade 7, Esquive 6, Vigilance (spé : embûches) 6
Maraudes : Camouflage 5, Chasse 5, Discrétion 3
Société : Baratin 5, Musique (Flûte) 4, Us et Coutumes (Princéen) 7

Savoir : Géographie (spé : Abbadrah) 5, Loi 3, Zoologie 2
Occulte : Démonologie 6, Harmonie 5

Avantages, bienfaits : Détenteur du Don (Unique), Conjuration cercle I & II (Bienfaits sombres), Diablotin expérimenté (Bienfait sombre), Second souffle
Défauts, Peines : Diablotin farceur (Peine sombre), Cauchemars (Peine sombre), Démon facétieux (Peine sombre), Cœur tendre

Combat
Initiative : 17, hache 18
Attaque au contact : hache 12
Parade: hache 10
Esquive : 13
Défense à distance : 6
Armure : Aucune

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Hache	+1	+0	- 1	+6/T	0	-

SERVITEUR D'OBSIDIENNE

Ces démons très particuliers ne sont invocables que par des Obsidiens. Voici le profil type de l'un d'entre eux, tel qu'il peuvent l'affronter à la fin de Drame.

Genre : masculin

Origine : Serviteur d'Obsidienne, Démon de Troisième Cercle

TAI : 0	MV : 3	
AGI : 14	INT : 11	CHA : 14
FOR : 14	VOL : 14	CRE : 11
PER : 11		
MÊL : 14	TIR : 12	BD : +12

Densité : 130 **Opacité :** 30 Griffes 8

Epreuves : Armes : Hache ogre 10

Société : Diplomatie 10, Eloquence (spé : bravades) 10, Us et Coutumes : Parages (spé : guerres) 10

Occulte : Démonologie 8

Ces démons savent tout ce qu'il faut savoir sur les Parages, et leur magnétisme doit aider Maevar à rassembler les tribus sans la Pique sanglante. Il faut ajouter à cela qu'ils font des guerriers phénoménaux, capables d'endurer de terribles blessures et d'affronter un minotaure en tête à tête.

Citation typique : *« Allez-vous laisser les Princéens vous attaquer sans réagir ? »*

GUERRIER TYPIQUE

Ces guerriers n'ont clairement pas la trempe des Inspirés, mais ils ont des arguments solides…

TAI 0, MV 3, PdV 54, SBG 21, SBC 31, BD +1

Init. 12, Hache/ Épée/ Griffes 13/13/12, Arc 16
Att. Hache/ Épée/ Griffes 14/15/16, Arc 12
Esquive 12
Parade : Hache/ Épée/ Griffes 13/15/13
BD Hache/ Épée/ Griffes +7 (T)/ +5 (P/T)/ +4 (P/T)

Armure : cuir partielle (Prot. 3, Malus –1)

Citation typique : « *Par Morkh !* »

Aide de jeu 1 : la lettre d'Eolin

Mes enfants,

Je dois vous quitter. N'essayez pas de comprendre mon geste, les raisons sont aussi en vous : vous comprendrez vite. J'ai été perdu de nombreuses années, mais votre présence a été le plus grand réconfort qu'un Inspiré puisse connaître.
Je suis allé chercher des réponses à de nombreuses questions, des questions trop longtemps restées dans l'Ombre et sans réponses. Si je ne trouve pas les réponses que je cherche, j'ai bien peur que notre avenir à tous ne soit compromis : je ne laisserais à personne l'occasion de vous faire ce que j'ai moi-même dû subir.
Quoiqu'il se passe, mon esprit sera toujours avec vous. Si vous le pouvez, vous pourrez trouver un peu de réconfort en votre pouvoir et en vos compagnons mais prenez garde ! C'est un don dangereux, ne l'explorez pas trop tant que vous ne le maîtriserez plus.

Quant à vous, Porteurs de la Flamme, mes frères, prenez soins de mes enfants : ils sont ce que je chéris le plus au monde.

Je reviendrai dès que les affaires qui me font vous quitter ne me retiendront plus.

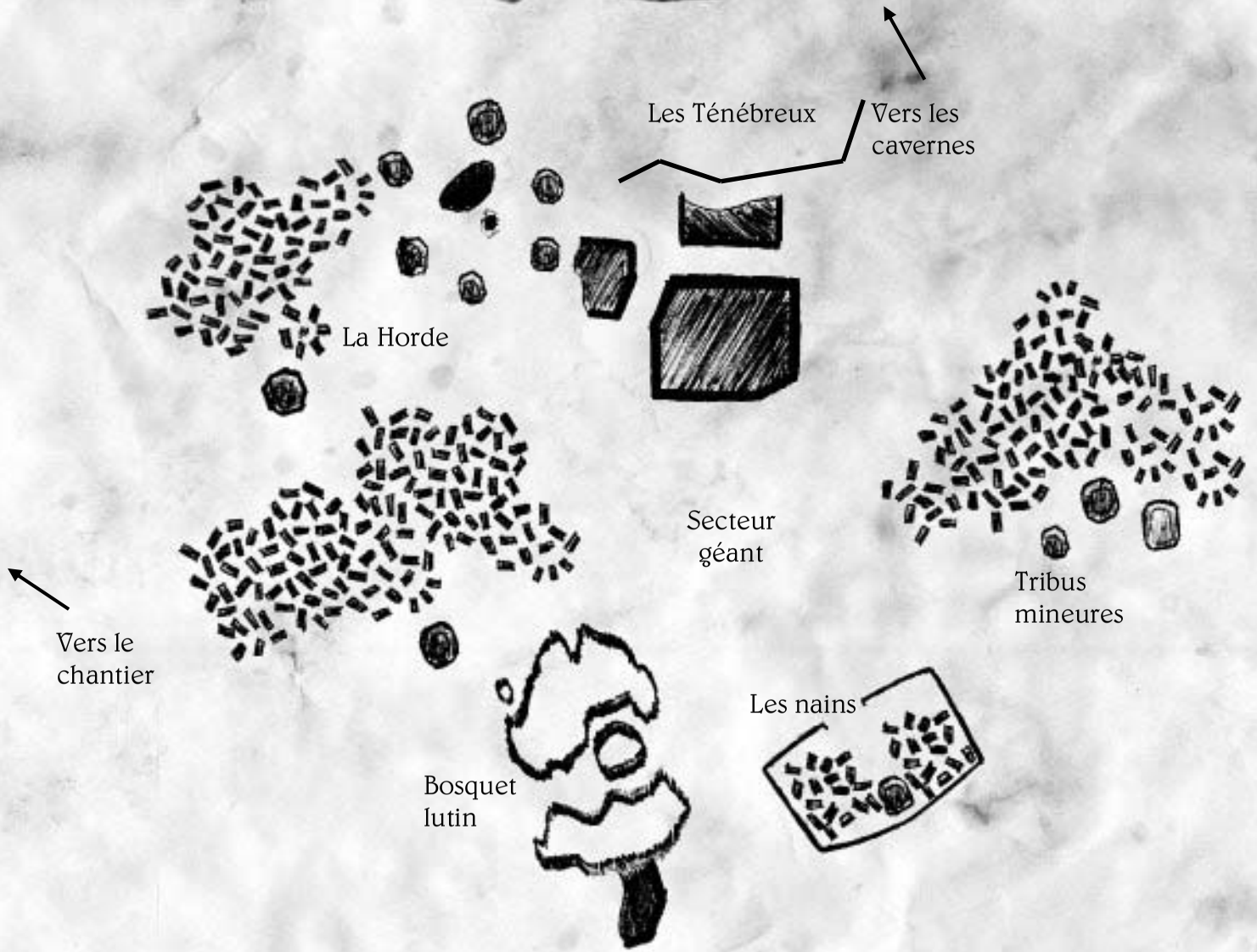
Votre Père et ami

Eolin



Aide de jeu 2 : Carte des Parages

1cm = 36 lieues



Aide de jeu 3 : Carte de Maëchrak

La saga des Enfants du Don I

Le Père des Loups



Un Drame des Royaumes Crépusculaires

Edition Révisée



Crédits

AGONE

est un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan

Textes
Guillaume Bourassé, avec un « putain de coup de main »
de Christophe Danse

Corrections Approximatives
Pierrick Le Borgne

Logo Agone
Franck Achard

Mise en page
d'après Patrick Mallet

Couverture
Zaudne de Hsu Wen

Illustrations intérieures
Rebecca Lynn Shevitz, Jennyfer Miller, Dakota Franck,
Justin Kunz

Les textes en présentation des deux premiers actes sont bien sûr tirés du cycle la Nef du Crépuscule de Robin Hobb.
Lisez-le, c'est excellent pour imaginer comment c'est dur, une vie de héros...

Remerciements
Guillaume tient à remercier Olivier, Delphine, les deux Céline, Isabelle, Christophe (l'autre ! cqfd) et à l'occasion Didier pour l'avoir supporter comme joueur depuis tout ce temps ; et Gabriel, Yohann, Xavier, Olivier, Domitille et Frédérique pour l'avoir supporter comme maître de jeu depuis tout ce temps.
Christophe ne tient à remercier personne, parce qu'en fait, il est ni joueur, ni maître de jeu, et qu'en plus il s'est fait payer en bières pour aider Guillaume (« et qu'il squatte les crédits en plus ! »). N'est pas un vrai nain qui veut !

En fin, rendons à César ce qui est à César :

MULTISIM édition

Ben oui c'est eux qui l'ont fait quand même...

Une dédicace à tous ceux, dans la ML et ailleurs, qui enrichissent jour après jour notre façon de jouer. Merci aussi à tous les auteurs, passés, présents et futurs, parce que votre travail est vraiment fabuleux...



EGM Productions

Ceci est un symbole magique de protection : toute personne qui n'a pas le droit de tenir ce livre (les joueurs et pingouins compris) ou qui aurait envie de lui nuire de quelque façon que ce soit sera frappé par un éclair de couleur bleu. Et son perso meurt, bien sûr. Vous voilà prévenu...

Table des matières

Nouvelle : Rencontre mouvementée 4

Introduction 8
Trame 8

A la Rencontre de Frère Loups 10
Mise en Scène 11
Dramatis Personae 12
Scène première : Le jeune prodige 15
Scène deuxième : Les mercenaires 17
Scène trois : retour au foyer 18
Scène quatrième : bourgade paisible? 19
Conclusion 21

La Dame aux Oiseaux 22
Mise en Scène 23
A Tslana 25
Les coins chauds 26
L'Intrigue 27
Les grandes figures 27
Scène première : enquête préliminaire 31
Scène deuxième : Remonter le courant 33
Scène trois : le Jeu 35
Scène finale : la Tour 39
Conclusion 42

Ascendance 43
Mise en scène 44
De la vérité... 44
Et des personnages... 45
Scène un : de Charybde en Scylla 48
Scène deux : Sous le signe de l'Hiver 52
Scène trois : la Hache et la Griffe 58
Scène quatre : Randonnée verte 62
Scène finale : l'Affrontement 64
Epilogue 66

Annexes 67
Le Don 67
Kergain 71
Éolin 72
Aide de Jeu 1 : le village de Sadères 74
Aide de Jeu 2 : Lettre de Fragile à Elysiah 75
Aide de jeu 3 : Carton d'invitation 76

Rencontre mouvementée

Alors si vous ni voyez pas d'inconvénients, je vais vous fausser compagnie… » L'homme à la sombre silhouette se leva, toujours à l'affut d'une arme cachée destinée à son encontre. Son ton était resté courtois tout au long de la conversation. En face de lui, une jeune personne aux cheveux blancs se leva avec précipitation :

« Attendez ! Tout cela n'a aucun sens, ses rencontres furtives dans les tavernes, toutes ses questions restées sans réponses…

-Très chère, c'est tout ce que j'ai à vous offrir. Il pris un air malicieux. Et puis… avouez que ce que vous préférez chez moi, c'est mon air mystérieux…

- Vous êtes impossible, Constantin. Vous êtes Inspiré et vous vous obstinez à nous éviter. Nous gagnerions l'un comme l'autre si nous collaborions.

- Non ? Il prit un air déçu. Et bien, que voulez-vous pour notre collaboration ? Un échange de salutations ? Un contrat ? J'aime bien les contrats…

- Constantin…Vous devez nous dire ce que vous savez.

-Je suis très fort sur les contrats…

- Constantin ! Qu'avez-vous vu aux Abysses ! »

La jeune femme avait employé un ton plus fort que ce qu'elle avait souhaité. Le silence s'était fait dans l'auberge à la mention du mot Abysses. Proférer à haute voix ce genre de mot dans une taverne populaire d'Urguemand est un bon moyen pour se faire repérer.

Myrielle jura entre ses dents : cet homme avait réussi son coup ! Tout l'entrainement qu'elle avait subit au Souffre-Jour sur la discrétion et la patience avait été mise à rude épreuve avec ce personnage. C'était leur troisième rencontre et elle n'avait rien appris de nouveau. À part qu'une femme, en Urguemand, devait s'attendre à être abordée constamment si elle venait seule dans ce genre d'endroit…

D'un discret coup d'œil, elle constata que les gens reprenaient leurs activités là où ils les avaient laissées. Elle vit aussi que Constantin avait amorcé un discret mais sur repli vers la sortie.

« Constantin, attendez ! »

Il l'attendait tranquillement à côté de la porte. Dans la rue déserte et obscure, il avait retiré la cagoule qui lui cachait le visage. Myrielle vit ce que cette cagoule avait caché tout au long de leurs discussions.

« Par ce fichu Souffre-Jour, les rapports étaient donc vrais…

- Vous n'avez plus confiance en vos sources, ma Dame ?

- C'est une chose d'en avoir entendu parler, c'est autre chose de le voir… »

C'est que le spectacle était vraiment étrange. Sous le capuchon, un visage à la couleur noire comme l'obsidienne, avec deux amandes bleues à la place des yeux. C'est à cause de ce visage que Constantin devait porter une cagoule et des lunettes colorées en présence d'inconnus.

Myrielle avait crut au départ que de nombreux détails farfelus avaient été exagérés ; non pas que les autres Éminences puissent mentir, mais l'essentiel de ce qu'on savait sur lui venait de témoins de seconde

main. Ses proches gardaient le silence à son sujet, ce qui ne facilitait pas sa tâche.

« D'après vous, pourquoi un beau gosse devrait cacher son visage derrière un masque et des verres fumés ? Malgré un ton enjoué, il y avait de la rancœur dans ses paroles. Ce que je voudrais savoir, c'est pourquoi je vous aiderais alors que quand on a besoin de vous, vous êtes introuvables ?

- Je peux comprendre que vous soyez méfiant envers nous…

- Méfiant ! Il émit un petit rire qui sonnait faux. En six mois, c'est la quatrième fois que je vois une Éminence Grise. Avant, c'est à peine si j'avais entendu parler de vous ! Si vous savez tant de chose sur moi, c'est que vous étiez là quand Yu Fong m'a placé sur sa table d'opération, ou quand Ménelin m'a fait chuter dans les Abysses ! Je ne vous y ai pas vu, pourtant !

- Constantin, nous ne savons les choses qu'après coup ! Nous ne sommes pas Inspirés, nous ne pouvons faire face à ce que vous, vous avez vécut ! La jeune femme se calma. Cet homme avait le don de la faire sortir de ses gonds. Un peu trop facilement à son gout.

- Tout cela ne mène à rien. Je suis fatigué de l'Ennemi, je suis fatigué de me battre, et j'en ai assez de vous avoir à mes bottes constamment ! »

Myrielle allait répondre quand elle le vit vivement tourner la tête et porter la main à son épée. Elle fit de même, avec sa rapière, en essayant de voir d'où pouvait venir la menace. Elle en savait assez sur cet homme pour faire confiance en ses réactions. Quand il cria soudain « À couvert ! », elle réagit, vive comme l'éclair. De l'épaule, elle força la porte de la taverne et roula à l'intérieur, là où elle devrait être en sécurité.

Tous les clients du bar se redressèrent d'un bond à son arrivée fracassante, mais elle n'eut pas le temps de dire quoi que ce soit d'autre qu'un juron en se réceptionnant : une détonation assourdissante frappa ses tympans et lui fit perdre l'équilibre. Le monde dans le bar se mit à plat ventre (ou tomba) et pendant quelques instants, tout ne fut plus que bruit, chaleur et peur. Myrielle sentit quelque chose de brulant lui lécher les jambes et le dos ; elle se démena quelques instants pour éteindre les flammèches qui naissaient un peu partout sur ses vêtements.

Quand le gros de la panique fut passé, elle se releva et se précipita à l'extérieur. L'explosion qui avait secoué la taverne avait laissé des traces dans toute la rue. Même dans le noir, on pouvait voir le point d'impact du projectile qui les avait visés. À quelques secondes près, elle aurait put être pulvérisée. La chaleur avait éclaté les pavés tout autour de ce point. Sur la zone d'impact proprement dite, il n'y avait plus de pavé. Que de la terre brulée. Un cratère d'une coudée de profondeur.

Myrielle chercha Constantin du regard, mais ne trouva rien. Un scintillement attira son attention : il s'agissait des lunettes portées par lui pour dissimuler son regard étrange. Elles avaient à moitié fondu. Bien malgré elle, elle fut prise de panique à la pensée que Constantin pourrait avoir été

tué dans l'explosion. Toutes ces connaissances perdues !

Elle fit le tour de la zone endommagée sans se soucier des regards inquisiteurs de la foule qui avait commencé à se former. Elle vit du sang. Il avait donc été blessé. Elle sortit de sous les plis de ses vêtements son Danseur, Lune, et entreprit de le faire danser autour du sang. Quand il eut finit, sa vision s'éclaircit. Maintenant, elle pourrait le retrouver sans problème. Le sang brillait d'une lumière presque aveuglante. Elle pouvait suivre celui qui le perdait comme s'il laissait des signaux lumineux (ce qui était le cas d'ailleurs).

Après un pâté de maisons, il devint évident que Constantin avait perdu trop de sang pour s'être déplacé aussi vite. Trop de sang. Encore une rumeur qui s'avérait fondé : son incroyable résistance. Mais elle fut déçue quand elle trouva le corps d'un homme, le bras et la gorge tranchée. Le sang qu'elle suivait était le sien…

« C'est vrai que vous êtes douée, Myrielle… Je pourrais jurer n'avoir jamais entendu parler de ce Sort. Myrielle se retourna pour voir que Constantin était là, à quelques mètres d'elle. Il arborait son sourire amusé, mystérieux. Mais ça reste insuffisant. Si vous voulez me suivre là où je vais, il faudra être meilleur que ça… »

En voyant qu'il avait dégainé son épée, l'épée au cygne, elle crut qu'elle rêvait. Elle ne se laissa pas le temps de penser : elle mit la main à la garde de sa rapière et dégaina pour parer un éventuel coup. Après tout, elle était sur les traces de Constantin précisément pour s'assurer de sa loyauté envers l'Inspiration. Elle ne pouvait se permettre la moindre erreur.

« Allons, ma Dame. Si vous êtes aussi bien renseignée que ça sur moi, vous devriez savoir que vous ne tiendriez pas longtemps avec un adversaire comme moi en face de vous.

- Qu'est-ce que voulez à la fin ? Myrielle était exaspérée, en colère et un peu effrayée. Se battre avec lui, c'était la mort à tous les coups…

- Vous savez qui était cet homme ? C'était un Censeur. Vous n'êtes pas seule à mes trousses.

- Un Censeur ? Pour avoir renié le Cryptogramme, n'est-ce pas ? C'est le troisième que vous éliminez si je ne me trompe pas… »

Constantin eut un rire franc.

« Et vous… son attitude se fit plus menaçante… pourquoi me courez-vous après ? Quelle raison justifie la traque que vous avez organisée à mon encontre ?

- À cause de votre séjour aux Abysses, Constantin. Nous voulons savoir ce que vous y avez vu qui justifie la traque des Hauts-Diables. Nous voulons savoir si vous avez vu Agone de Rochronde…

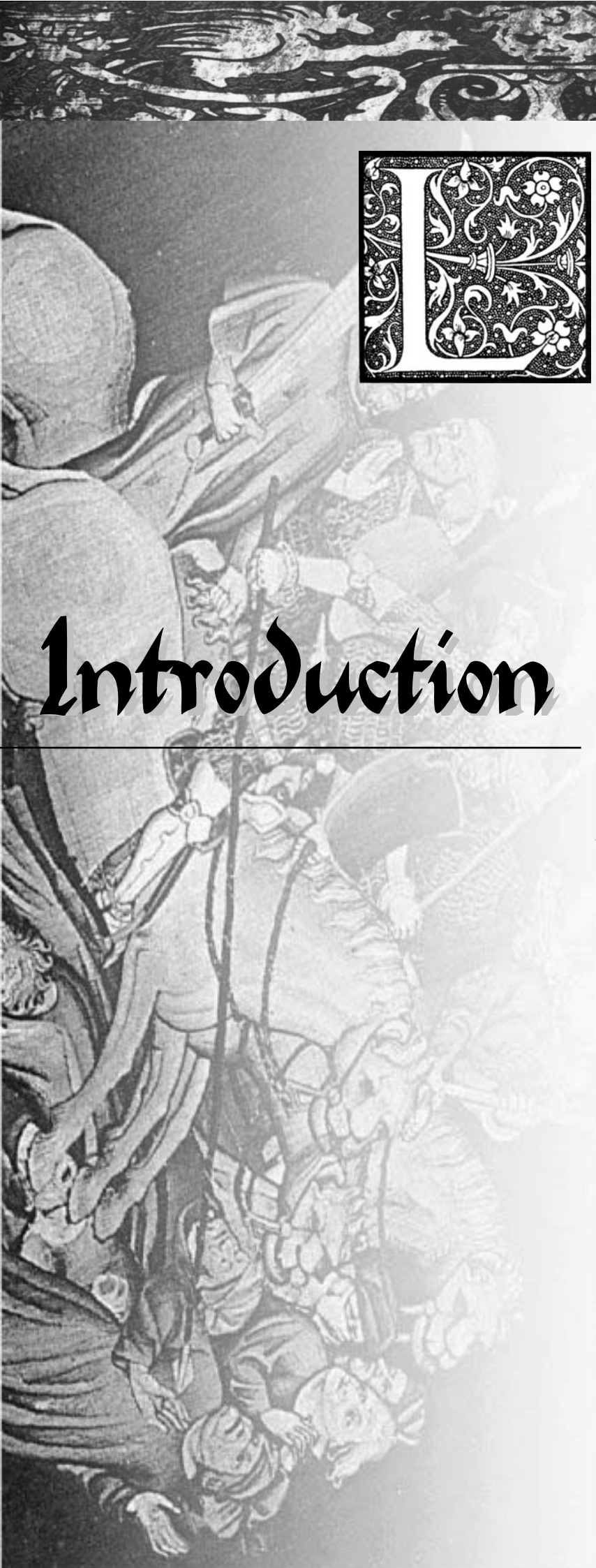
- Vous ne pouviez pas me le demander avant ? Vos prédécesseurs sont-ils donc trop timides pour me le demander en face ? Agone est donc si important pour vous ? Demandez au Conseil : ils savent, eux !

- Vous l'ignorez ? » Mirielle tremblait : toutes les suppositions qu'ils avaient faites sur la position actuelle de leur fondateur étaient infondées, au mieux. Au pire, l'empressement des Éminences grises ve-

nait peut-être de les trahir. En deux cent ans, les élèves du Souffre-Jour n'avaient été démasqués qu'une fois, et cela avait signifié leur extermination. Aujourd'hui, la jeune femme se demandait si leur empressement – les erreurs qu'ils avaient commises – en valaient la chandelle… Constantin reprit la parole :

« Je ne sais rien du destin du Premier Baron, et franchement je m'en moque. Agone fait partie de l'ancienne génération : je n'ai jamais compris pourquoi vous dépensiez votre énergie – vous ou d'autres – à prendre sa suite. C'est vers le futur que nous devons nous tourner. Si vous voulez vraiment savoir de quoi la nouvelle génération est capable, vous devrez me suivre… »

À suivre…



Introduction

L'Harmonde est un lieu de magie. Même en l'absence des Muses, ce monde invente mille façons de retrouver sa splendeur d'antan. Parfois, la magie resurgit à cause d'un des Éternels qui participe au Drame, mais parfois, il s'agit de l'initiative d'un Mortel. Magnifique, souvent attirante mais parfois dangereuse, la magie est objet d'espoir, de recherche et de lutte.

Ce scénario raconte l'une de ces luttes. Il a pour principaux acteurs les Inspirés de votre Compagnie. Il va les amener à la découverte d'un nouvel enchantement né d'expérimentations hasardeuses. Les êtres qui en sont frappés risquent un sort pire que la mort, vu la convoitise qu'ils génèrent. Les Inspirés vont devoir choisir leurs Rôles dans ce Drame en trois Actes, et user avec efficacité de leurs Charges et de leurs Flammes.

En annexe, vous trouverez diverses informations utiles tout au long du Drame :

- La description des deux personnages majeurs de ce Drame, Éolin et Kergain.
- La description du Don, ce nouveau pouvoir issu des expériences magiques d'un Obscurantiste fou.
- Un plan du village, utile pour placer le combat de l'acte un, histoire de vous faire la main pour la suite...

Trame

Dans ce Drame, les Inspirés vont être mêlés à une double intrigue au même point de départ.

La première, d'une part, et du fait de Kergain, un Mage Obscurantiste des Communes Princières. Un membre du Cercle Écarlate, Inspiré de surcroît, qui nourrit une vieille rancœur envers un homme, Éolin, au point de vouloir faire payer ses enfants.

La seconde, d'autre part, appartient toute entière à Jiamo, un autre Obscurantiste, un Félon cette fois, qui semble épauler Kergain mais qui n'a en fait qu'un but : retrouver le nommé Éolin pour lui voler sa Flamme et les mystérieux pouvoirs dont il semble investi, quitte à jouer le jeu de son « ami » Kergain.

Ces intrigues partent du même homme, Éolin, et se rejoignent vers un autre, son fils : Justinien, un pauvre garçon qui a hérité de l'étrange pouvoir de son père et qui, sans les Inspirés, est perdu...

À la rencontre de Frere Loup

Ce premier Acte du Drame sert d'introduction à l'histoire d'Éolin. Pendant le printemps, les Inspirés vont faire prisonniers, sur les terres de leur

Domaine, plusieurs braconniers. Des évènements étranges surviennent alors : présence de nombreux prédateurs sur le Domaine, fuite du gibier, des loups qui s'approche des villes... Les animaux ne se comportent plus de façon naturelle.

Une petite investigation mène alors les Inspirés auprès de Justinien, un des soi-disant braconniers, qui semble avoir l'étrange faculté de communiquer et de commander, dans une faible mesure, les loups du Domaine.

Le jeune homme leur apprend qu'il est pourchassé par un groupe de maraudeurs, qu'il ne connaît pas et pour une raison inconnue. Cela fait déjà deux ans qu'il fuit, et il a besoin d'aide. Bon cœur, les Inspirés ne peuvent refuser. Justinien a pourtant raison d'avoir peur, car les mercenaires qui le pourchassent depuis deux ans vont faire plusieurs tentatives pour l'enlever. Ce sont des soldats aguerris, et un Mage est présent dans leurs rangs.

En recevant des renforts, qui vont les trahir aussitôt, les mercenaires révèlent le lieu de départ du contrat lancé sur Justinien : les Communes Princières. En s'y rendant, les Inspirés vont devoir affronter une troupe plus puissante, des Gardes Rouges princéens, et plus habile : des pièges leur sont tendus tout au long de la route. Les Inspirés doivent s'arrêter au village natal de Justinien, où ils finissent par repousser une fois pour toutes leurs ennemis, aider par les loups venus en renfort. Mais ce n'est que partie remise...

La Dame aux Oiseaux

Dans ce deuxième Acte, les Inspirés lèvent un coin du voile qui recouvre la machination dont est victime Justinien. Sur leur route, ils croisent en chemin le Géant Fragile Cœurdacier, un Donneur de Flammes, qui leur révèle le nom et la nature Inspirée du père de Justinien : Éolin. En ce rendant dans la cité de Tslana, ils découvrent d'une part que Justinien n'est pas le seul être humain à posséder le Don ; ils en rencontrent un autre, Élysiah, une jeune femme qui parle aux oiseaux. Sa ressemblance avec le jeune homme est frappante, à tel point qu'il est évident que les deux jeunes personnes sont frère et sœur, enfants d'Éolin.

Ils apprennent également l'existence et le nom d'un mage Obscurantiste qui accompagnait les Gardes Rouges : Beorn, Obscurantiste vivant à Tslana même. Les Inspirés se trompent en faite de chemin car Beorn n'est qu'un serviteur obéissant aux ordres d'un mage plus haut placé que lui encore. De plus, ils vont être gênés dans leur enquête par Bryar, seul rescapé du premier groupe de mercenaires, qui n'a plus qu'une chose en tête : se venger de Beorn, par tous les moyens.

Les Inspirés comprennent vite qu'un simple mage ne peut mobiliser une troupe entière de Gardes Rouges, ni invoquer les Démons qui suivent, espionnent et harcèlent leur groupe. Ils vont, pour découvrir l'identité de la tête pensante, devoir se mêler du Grand Jeu, un ensemble de machinations auxquelles s'adonnent les riches et corrompus nobles de Tslana. Les Inspirés risquent leurs Flammes dans ce milieu infecté de Perfidie, de meurtres et de machinations tortueuses.

Arrivés à leur but, ils découvrent non pas une, mais deux têtes pensantes : Kergain, qui souhaite juste se venger d'Éolin pour quelque obscure raison et Jiamo, qui lui souhaite s'approprier le Don. Qu'importe, ils doivent fuir pour échapper à leur puissance.

Ascendance

Ce troisième Acte représente la fin du Drame.

À un moment particulièrement crucial de leur vie, les Inspirés doivent fuir et relever la trace d'Éolin, seule personne pouvant leur donner les réponses que eux, et surtout Justinien et Élysiah, attendent.

La tâche semble impossible, mais les Inspirés sont aidés dans leurs recherches par plusieurs êtres : Fragile, le Géant qui peut leur fournir des indices sur la destination finale d'Éolin, à savoir les Parages ; le propre diablotin d'Éolin, qui est le seul à connaître réellement le personnage ; et les deux, voire trois détenteurs du Don qui les accompagnent, pouvant relever les rumeurs courant chez les animaux à propos du Père des Loups, un Deux-Jambes qui parle.

Les Parages ne sont pourtant pas un refuge face à la colère de Kergain, attisée par Jimao, car les Tribus connaissent justement certaines tensions qui les empêchent de reconnaître la petite troupe aux trousses des Inspirés comme une menace.

Devant affronter les dangers des Parages : animaux, tribus hostiles, Gardes Rouges et créatures perfides envoyées par le Félon, les personnages finissent par arriver sur le domaine d'une tribu menée par Krondar Crève-Cœur, un Inspiré. Ils y découvrent que Éolin est devenu une sorte de créature mi-homme mi-animal, esprit protecteur de la tribu. Pour atteindre Éolin, ils doivent convaincre les Anciens de la tribu, et ramener Éolin, qui s'est perdu dans son Don.

Mais le repos est de courte durée. Les Gardes Rouges, au sein desquels se trouvent infiltrés des Marionnettes placées là par Jimao, passent à l'attaque. Si les Inspirés veulent survivre, il leur faudra se battre. Heureusement, Jimao va leur faciliter la tâche en trahissant son maître, mais ce sera pour mieux les frapper dans le dos.

Les Inspirés pourront-ils survivre, sauvegarder leurs Flammes et le Don présent chez leurs protégés ?
Il va vous falloir attendre la fin de ce Drame pour en avoir le cœur net, Éminence.

Trois coups résonnent.
Le rideau se lève.
Le Drame peut commencer !



Acte un :

A la Rencontre de Frère Loups

Si un maitre chien soupçonne un garçon de chenil d'user du Don pour souiller les chiens et les dévoyer à son profit, qu'il guette les signes suivants : si le garçon ne bavarde guère avec ses compagnons de travail, qu'il se méfie ; si les chiens redressent la tête avant que le garçon soit en vue ou gémissent avant qu'il soit parti, qu'il soit vigilant ; si le chien accepte de cesser de chercher une femelle en chaleur ou se détourne d'une piste de sang pour se coucher sur l'ordre du garçon, qu'il n'ait plus de doute. Il faut pendre le garçon, au-dessus de l'eau si possible, à l'écart des écuries, et bruler son cadavre ; il faut noyer tous les chiens qu'il a dressés ainsi que les rejetons des chiens ainsi salis. Un chien qui a connu l'usage du Don ne craindra ni ne respectera aucun maitre, et deviendra dangereux une fois privé de son maitre-de-Don ; un garçon porteur du Don refusera de battre un chien indiscipliné, de voir vendre ou utiliser pour appâter l'ours son chien-de-Don, si vieille que soit la bête. Un garçon porteur du Don détournera les chiens de son maitre à ses propres buts et sa seule véritable fidélité ira toujours à son chien-de-Don.

Déclaration de Maitre Aran Piquepin,
Éclipsiste d'Urguemand,
An 1251

Ce premier acte du Drame introduit le personnage de Justinien, ainsi que le Don (ou la Malédiction) qu'il possède. Dans cet acte, les Inspirés vont voir se profiler à l'horizon les ennuis qu'ils vont connaître dans les actes II et III. Bonne Intro !

Mise en Scène

Ambiance

L'obscurantisme entoure cet acte. Le Don de Justinien s'apparente aux histoires de sorcières, aux démons et croquemitaines des légendes. Même les Inspirés, pour peu qu'ils aient déjà eut affaire à la Menace, devraient se méfier de lui. Être accompagné d'un jeune garçon qui commande aux loups va leur apporter quelques ennuis.

La compassion, d'autre part, est la réaction inverse. Justinien n'a pas choisi le Don, on lui a imposé (par le biais de l'hérédité), et il se retrouve traqué pour lui. Les Inspirés doivent sentir son désespoir, et sans doute vont-ils s'identifier à lui. Leurs points communs avec lui sont nombreux, après tout, si ce n'est que lui est seul pour affronter l'adversité.

Scene clef

Le combat dans le village. Il est synonyme d'espoir. Des villageois qui prennent les armes pour défendre un des leurs, malgré le Don, c'est un peu comme des Ternes qui se battraient avec les Inspirés. C'est un peu de solitude en moins.

La verite

Éminence, il n'est pas encore temps de dévoiler tous les secrets concernant ce Drame, alors nous allons parler de ceux directement en rapport avec cet acte.

Justinien est un jeune garçon d'une quinzaine d'années, simple et sans prétention du village de Sadère, en Janrénie. C'est un bon chasseur, et il doit bientôt demander à la Maire du village l'autorisation de se fiancer à Lucida, l'amour de sa vie. Il est trop jeune, mais peu importe.

C'est ainsi que sa vie se serait dérouler s'il n'y avait eu le Don.

Après sa première soirée arrosée d'homme (un rite qualifié de barbare par la Maire), Justinien s'est rendu compte qu'il entendait des pensées qui n'étaient pas les siennes. Affolé, il courut pour fuir ces voix qui semblaient surgir de nul part. Il quitta le village sans s'en apercevoir et se perdit dans les bois. C'est là, qu'il rencontra Marche-sur-Lune, le loup qui devait devenir son familier. Leur rencontre, puis leur communion dura trois jours entiers. Quand il revint à son village, il garda le secret de la rencontre et prétendit s'être perdu alors qu'il était ivre. Personne ne le questionna plus avant.

Les ennuis commencèrent un an plus tard. Des individus en armes pénétrèrent dans le village ; ses hommes étaient à sa recherche. Sans demander son reste, Justinien prit quelques affaires et s'enfuit. Dans sa fuite, il fut aider par les loups de la région, qui firent tout ce qui était en leur pouvoir pour faire fuit « leur Frère Deux-Jambes ». La fuite depuis deux ans.

Les hommes qui recherchent Justinien sont en fait un groupe de mercenaires engagé par Jimao, le « conseiller » de Kergain. Il lui sert de façade. La petite troupe est menée par Bryar, un mercenaire qui a fait des études au Cryptogramme-Magicien. Ils ont retrouvé la trace du jeune homme à cause d'un villageois qui vendaient ses informations. Ils sont sur la trace de leur proie depuis deux ans et tout va mal pour eux : les autres villageois ont fait preuve d'une incroyable solidarité, et le jeune semble aidé par les animaux sauvages. De plus de quarante hommes, le groupe est passé à peine à une quinzaine d'hommes. S'ils persévèrent, c'est que Bryar en fait une question d'honneur. Il ignorait au début ce que sa cible avait de particulier, mais maintenant il a peu de doutes, même si l'idée est dure à concevoir.

Jimao, inquiet du manque de nouvelles concernant son groupe de mercenaires, a discrètement « conseillé » à Kergain d'envoyer un de ses serviteurs régler l'affaire une fois pour toute. C'est un Mage du nom de Beorn qui s'y colle, avec un groupe de cinquante Gardes Rouges, de terribles combattants d'élite au service du Cercle Écarlate. Celui-ci espère bien capturer Justinien, quel qu'en soit le moyen. Si les mercenaires précédemment engagés sont sur son passage, il les tuera, tout simplement. Il veut tout simplement rentrer dans les bonnes grâces de son maître, sans savoir que celui-ci est manipulé par un Félon.

Aujourd'hui, Justinien est au bout du rouleau. Ces deux années ont porté atteintes à son moral et si ses « frères » ne l'avaient pas aidé, il aurait déjà renoncé. Mais, grâce en soit rendu aux Muses, ses pas l'ont amené sur le Domaine des Inspirés qui, ne le sait-il pas encore, sont sa dernière planche de salut.

Les Inspirés sauront-ils aider Justinien, et par là même renverser le cours du Drame ?

Quand et ou ?

La première partie de cet acte se déroule sur le Domaine de votre Compagnie. Si vos Inspirés n'ont pas de Domaine (ou si celui-ci n'est conforme au modèle de la Baronnie – par défaut celui du Drame), envoyez-les à l'étranger. Ils seront introduits au Drame en participant à l'expédition, par nécessité ou invité par le maître du Domaine.

La date est laissée à votre appréciation, Éminence. De préférence, situez le Drame pendant l'Été ou le Prin-

temps, de façon à de pas rajouter les intempéries dans les difficultés que rencontreront les Inspirés.

Et mes Inspires dans tout ça ??

Eminence, il y a plusieurs façons de faire en sorte que les Inspirés s'investissent dans ce Drame :
- Vous pouvez les pousser à rechercher eux-mêmes les mercenaires de Bryar, surtout si ces derniers, impatients, attirent l'attention sur eux.
- Il est fort possible que Kergain ou Jimao ait envoyés des démons à la recherche de Justinien. Auquel cas, les inspirés, enquêtant sur les rumeurs de la présence de démons, tomberont sur Justinien en pleine forêt.
- Vous pouvez fort bien faire intervenir les Gardes Ecarlates plus tôt dans le drame en insistant sur certains dégâts que causeraient « des types louches en armures monseigneur, louches et pas causant » !
- Plus classique, envoyez une missive à vos Inspirés de votre part les enjoignant de prendre garde à un jeune garçon dotés d'étranges pouvoirs...
- Enfin, rien ne vous interdit de faire intervenir fragile Cœurdacier en tant que Parrain de l'un de vos Inspirés, et ce plus tôt dans ce drame, lors d'une visite de courtoisie. En effet, dans votre Drame, le géant a peut-être déjà appris l'identité de Justinien...

Dramatis Personae

Justinien

Allure

Justinien est un jeune garçon en pleine forme. En vérité, c'est déjà un homme, avec des yeux étrangement fixes et absents, comme s'il était perpétuellement perdu dans ses pensées. D'ailleurs, détail qui peut légèrement désorienter, ses yeux ont pris une couleur jaune, comme des yeux d'animaux.

Il était, avant toute cette histoire, apprenti forgeron, et il en a gardé une carrure impressionnante : il mesure plus d'1m90 et est doté de muscles obtenus après de longues heures passées à la forge.

Justinien porte des cheveux blonds, longs, sales et hirsutes. Au moment où les Inspirés le rencontrent, il porte la barbe mais sera heureux de la raser. Les transformations physiques mineures que le Don provoque lui donnent facilement dix ans de plus : les Inspirés seront probablement stupéfaits d'apprendre son âge véritable.

Histoire

Justinien a été élevé par sa mère dans l'idée qu'il deviendrait forgeron et épouserait Lucida. Il n'a jamais eu la prétention de faire autre chose de sa vie. Depuis la venue des combattants, il fuit, autant parce qu'il a peur d'eux, de son Don et de ce qui pourrait arriver s'il revenait chez lui.

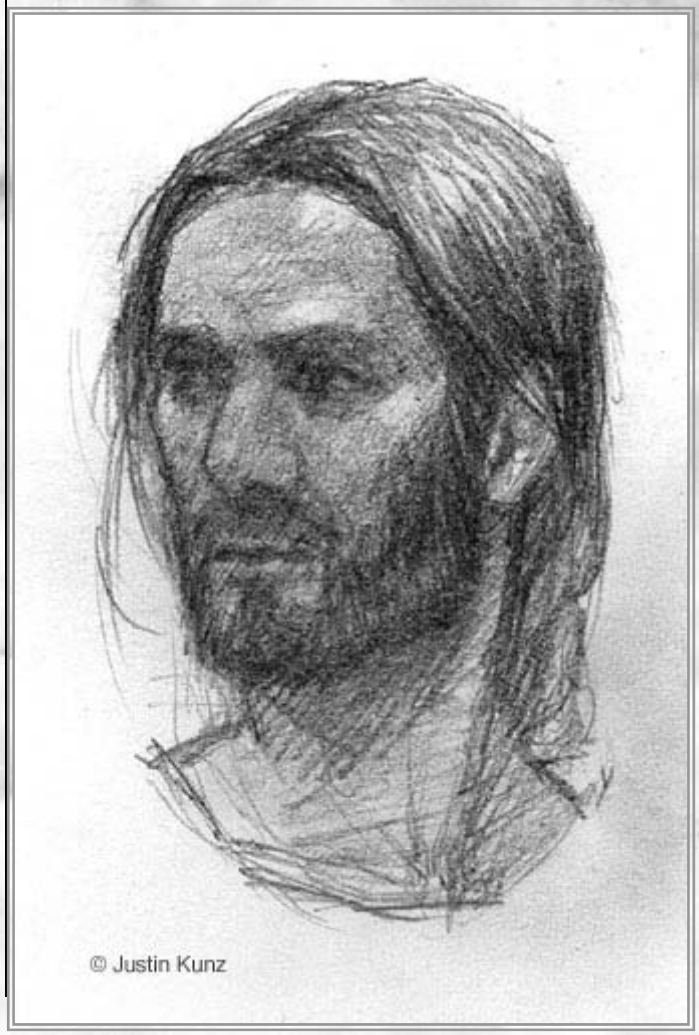
Ce qu'il sait

Sur le Don : Justinien sait qu'il est là, c'est tout. Il peut communiquer et appeler les loups, voire les chiens, mais à une échelle moindre. Il s'est rendu compte, avec le temps, qu'il devenait un peu plus comme eux (yeux jaunes, pilosité et mentalité), ce qui fait qu'il a peur de prolonger le contact ou d'aller trop loin. Son familier, Marche-sur-Lune, s'en est rendu compte et sait qu'il est un Deux-Jambes, pas un loup ; il le repousse mentalement pour l'empêcher de changer.

Sur ses poursuivants : il en a appris un peu sur les gens qui le poursuivent. Il ne se fait pas une très haute opinion d'eux, à part sur Bryar : il sait que lui est capable, intelligent et acharné. Il sait que ce sont des mercenaires, mais n'a aucune idée sur la personne qui les a engagés. Il se doute que c'est à cause de ses capacités ; il a entendu beaucoup d'histoires sur les Mages et leurs expériences magiques, mais ne peut pas encore y croire. Il se pourrait donc que son ennemi soit un Mage.

Rôle

Vous meniez une vie paisible et planifiée : le pire, c'est qu'elle vous plaisait, cette vie. Vous y avez presque re-



Justinien

noncé à présent. Votre Don vous plaît et vous répugne en même temps, mais les loups sont les seuls compagnons de confiance que vous ayez : ils vous protègent, vous nourrissent et vous tiennent compagnie. Au moins n'êtes vous pas seul dans votre tête.

Vous êtes fatigué. Les loups ne sont pas des mauvais compagnons, mais ils ne valent pas la compagnie d'êtres humains. Ou saisonins. Vous fuyez depuis trop longtemps et n'aspirez plus qu'au repos, dans un endroit que vous pourriez appeler « votre maison ».

Citation typique

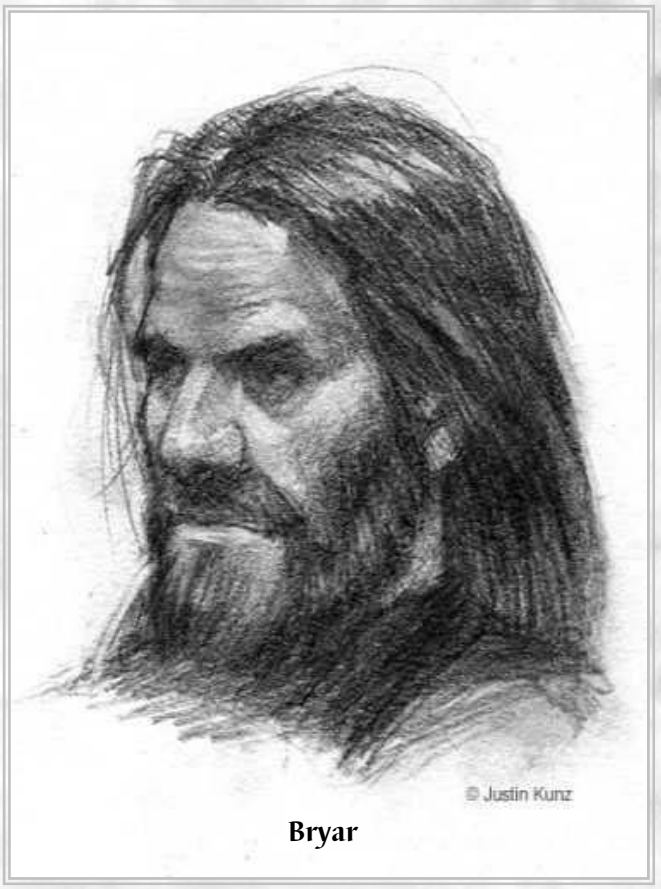
« Laissez-moi tranquille grrrrrr... »

Bryar

Allure

Bryar se fait vieux. Cela fait longtemps qu'il n'a plus les longs cheveux noirs et le corps de ses vingt ans. Néanmoins, le sous-estimer pour son âge serait une grave erreur. Le vieux mercenaire cache en effet sous ses vêtements usés une musculature développée et un corps dont les dernières graisses ont fondu il y a longtemps. Il a encore toute sa forme, ce qui est démontré par le succès qu'il rencontre toujours en matière de femmes.

De profil, il fait penser à un faucon : son visage épargné par les cicatrices (ce qui n'est pas le cas de son corps) est sec et anguleux. Ses yeux gris ont toujours l'air de scruter quelque chose. En fait, il scrute vraiment tout ce qu'il voit.



Bryar

En général, il dissimule sa Gemme sous un bracelet de cuir. Il en porte deux, pour ne pas éveiller les soupçons.

Histoire

Bryar est né dans la République Mercenaire. Plus précisément, il est né au sein d'une bande de mercenaires. Son avenir était donc tout tracé. Néanmoins, il fait partie de ces gens qui ont tendance à se jeter dans le destin la tête la première, tant et si bien qu'ils le bouleversent un peu.

Il quitta sa « famille » alors qu'il n'avait pas vingt ans, pour rejoindre une Académie de Mage. Il choisit l'éclipsisme : la liberté, la rébellion, étaient des valeurs qu'il chérissait par dessus tout.

Au retour de chez les Mages, il créa son propre groupe et l'a emmené aux quatre coins de l'Harmonde. Il sent que cette mission est la dernière. Les deux tiers de ses hommes (et femmes) sont morts dans des pièges ou par les loups. Sa proie lui glisse entre les doigts comme une anguille, c'est pourquoi il va tenter une dernière offensive désespérée. Son honneur l'exige.

Ce qu'il sait

Sur le Don : Bryar ignore tout du comment de tous ses malheurs. Il suppose qu'il s'agit d'une sorte de magie mais ignore son origine et son fonctionnement.

Sur Justinien : le jeune homme devait être un contrat facile : la poursuite dure depuis deux ans déjà, ses hommes meurent les uns après les autres, et le garçon commande aux loups, ça c'est évident. S'il continue, c'est que Bryar respecte toujours un contrat, mais aussi parce qu'il veut en savoir plus.

Sur ses commanditaires : il s'agit d'un Obscurantiste princéen, Jimao. Celui-ci avait l'air d'agir pour le compte d'une autre personne (détail que Bryar se gardera bien de révéler). Seulement, le mercenaire ignore qu'une autre troupe armée suit sa trace et que Jimao est prêt à le trahir (et à le tuer).

Rôle

Vous êtes quelqu'un d'obstiné, et de curieux. Votre commanditaire a omis certains détails qu'il aurait dû vous révéler : ces détails vous ont coûté deux ans et plus de trente compagnons. Quand vous mettrez la main sur lui, ses danseurs ne lui seront plus d'aucun secours.

Vous ne haïssez pas le garçon. Seulement, et bien, vous avez hâte que cela soit fini et vous pourrez faire n'importe quoi pour que cette maudite mission s'achève.

Citation typique

« Ne vous arrêtez pas. Le garçon est près d'ici, je peux le sentir. Voulez-vous tout abandonner et oublier le sacrifice de nos compagnons ? »

Beorn

Allure

Beorn est un solide gaillard aux cheveux blonds coupés courts, aux yeux bleu-acier toujours agités et

qui paraît plus petit que la réalité à cause de sa manie de voûter les épaules. Sa physionomie est donc loin de celle des habitants normaux des Communes Princières : Beorn est à l'évidence étranger à cette contrée.

Beorn n'est pas vraiment cruel ni froid : c'est juste qu'il est devenu Mage dans une contrée où les Mages sont cruels, froids et assoiffés de pouvoir. Beorn n'échappe malheureusement pas à cela : ses contacts réguliers avec Jimao l'ont malheureusement perverti, au point qu'il pense parfois à trahir son maître pour s'établir à sa place (ou peut-être, mais il ne l'avouera jamais, pour se débarrasser de l'épée de Damoclès suspendue au-dessus de sa tête).

Histoire

Beorn est effectivement d'origine étrangère : il est originaire des Parages, tout comme Kergain. En fait, il est le fils du Chorégraphe (voir aussi Annexe.doc). Un fils qui a tout fait pour copier, à défaut d'égaler, son géniteur qui a refusé de le reconnaître. Beorn aurait put éprouver de l'amour pour son père ; à la place, c'était du respect pour sa puissance et son ambition ; et maintenant, à cause de ces mêmes raisons, Beorn a peur de lui.

Il sert son père depuis son enfance, et ne lui a jamais fait défaut. Ce n'est pas aujourd'hui qu'il va commencer, même s'il n'a pour lui qu'une partie de ce qu'il mérite en temps qu'Esprit Incarnat. En fait, il va sans doute planter lui-même les clous du cercueil de Kergain, sans le savoir.

Ce qu'il sait

Sur le Don : en fait, Beorn n'a entendu que des rumeurs qui circulaient parmi les Cercles « inférieurs » du Cercle Écarlate. Il sait que Kergain veut avoir l'un des enfants d'un cobaye qui lui a échappé, il y a bien longtemps. Il croit savoir que leurs pouvoirs communs leur permettent de se reconnaître. En ayant l'enfant, Kergain pourrait avoir le père. Il ignore en grande partie ce qu'est le Don. C'est ce qui va le perdre.

Sur Justinien : il ne connaît même pas son nom ! Beorn vient pour récupérer la proie des mercenaires. Tous ce qu'il sait, en fait, c'est que Justinien est le fils d'un homme que son maître recherche à n'importe quel prix.

Sur les mercenaires : là encore, Beorn montre un trait caractéristique des Mages, l'excès de confiance. Il ne sait pas que Bryar est un Éclipsiste, expérimenté et malin. C'est ce qui explique son manque d'efficacité quant à son élimination.

Rôle

Vous êtes un envieux, un peu lâche. Les Inspirés ne sauront peut-être jamais à quel point votre vie est misérable : serviteur d'un père qui n'éprouve pour vous que du mépris, éternel second et handicapé social, votre magie est en fait un pauvre palliatif à une existence vide de sens. Vous n'êtes motivé par rien, même pas par plaire à Kergain. Vous attendez juste le sort que, savez-vous, les Dieux (quels qu'ils puissent être) vous ont réservé à la naissance.

Citation typique

« Mais qu'est-ce que je fais là ? »

Marche-sur-Lune

Ce qu'il est

C'est un gros loup originaire de Janrénie. Il a obtenu son nom quand ses congénères le virent jouer avec un reflet de la lune dans une grosse flaque d'eau.

C'est un loup énorme (un Louveau, pour les Inspirés qui connaissent ce genre de chose) qui a fait sa première rencontre avec son frère Deux-Jambes à peine sortie de

Justinien

Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 18 ans
Taille : 1 m 95 (TAI 0)
Poids : 95 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0
Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGI : 6 FOR : 7 PER : 11
RES : 8
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INT : 6 VOL : 8
Ame : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 6 CRE : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 6 EMP : -
TIR : 9 PdV : 55 SBG : 18
SBC : 27 BD : + 1

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Ténèbre : 7 **Perfidie : 0**

Compétences
Épreuves : Armes (Hache) 6, Athlétisme 5, Escalade 3, Esquive 7, Natation 4, Survie 8, Vigilance 9
Maraudes : Camouflage 5, Chasse 5, Discrétion 3
Société : Musique (Tambour) 3, Us et Coutumes (Janrénien) 6

Savoir : Alphabet (Armgarde) 2, Géographie (Janrénie) 5, Géographie (dépend du Domaine des Inspirés) 2, Histoires & Légendes 1, Zoologie 4
Occulte : Harmonie 4

Avantages, bienfaits : Détenteur du Don (Unique), Clarté de pensée. **Défauts, Peines :** Étranger, Vagabond

Combat
Initiative : 17, hache 18
Attaque au contact : hache 12
Parade: hache 10
Esquive : 13
Défense à distance : 6
Armure : Aucune

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Hache	+1	+0	- 1	**+6/T**	0	-

BRYAR

Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 52 ans
Taille : 1 m 72 (TAI 0)
Poids : 76 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 2/0
Corps : 3/0
Bonus de Corps : +3
AGI : 10 FOR : 8 PER : 6
RES : 9
Esprit : 2/1
Bonus d'Esprit : +1
INT : 7 VOL : 9
Ame : 2/0
Bonus d'Âme : +2
CHA : 7 CRE : 4

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 9 EMP : 8
TIR : 8 PdV : 60 SBG : 20
SBC : 30 BD : + 1
Points d'Héroïsme : 4
Pouvoirs de la Flamme : Vive-flamme, Volonté trempée dans la Flamme

Ténèbre : 15 **Perfidie : 6**

Compétences
Épreuves : Armes (Épée) 10, Armes (Main Gauche) 7, Armes (Arbalète) 7, Athlétisme 7, Équitation 5, Escalade 2, Esquive 8, Premiers Soins 6, Survie 5, Vigilance 8
Maraudes : Camouflage 6, Déguisement 3, Discrétion 5, Fouille 2, Intrigue 7, Jeu 2, Poisons 5
Société : Baratin 4, Éloquence 5, Étiquette (Mercenaires) 8, Étiquette (Mages) 6, Négoce 5, Us et Coutumes (Mercerine) 7, Us et coutumes (Tous) 2
Savoir : Alphabet (Armgarde) 3, Alphabet (Moden-Hen) 6, Astronomie 5, Chirurgie (spé : fracture) 3, Géographie (R. Mercenaire 4) 5, Histoires & Légendes 4, Médecine 4, Saison : Été 5, Stratégie 7
Occulte : Connaissance des Danseurs 8, Cryptogramme 4, Démonologie 3, Harmonie 6, Éclipsiste 7.
Avantages, bienfaits : Capitaine, Botte secrète (Coup de Jarnac), Second souffle, Conjuration cercle I (peu utilisée)

Défauts, Peines : Blasé, Diablotin Farceur (l'étripe à chaque rencontre)

Combat
Initiative : 19, épée 20, main gauche 19, arbalète 24
Attaque au contact : épée 23, main gauche 19, arbalète 19
Parade: épée 20, main gauche 22
Esquive : 21
Défense à distance : 10
Armure : Aucune (dans cet acte)

Magie
Emprise 8/Résonance 7
Conn. des Danseurs : 8
Pot. d'Emprise : 21

Danseur
Lame (Mémoire : 24 ; Bonus EMP : +4 ; Empathie 5 ; Endurance 6 ; Sorts : Bouclier magique, Voir à travers un mur, Saut, Perception accrue, Force accrue, Ouverture, Les huit pas de l'araignée, Projectile magique, Invisibilité.

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	**+4/PT**	0	-
Main gauche	+0	+0	+3	**+1/P**	-1	-
Arbalète	+5	+1	-	**+8/P**	0	120 m

son état de louveteau. Le Don les a liés tous deux pour la vie.

Note : Pour les caractéristiques de Marche-sur-Lune, prenez celle du Louveau (le Bestiaire, p.17).

Ce qu'il fait

Marche-sur-Lune est très fier d'être le frère d'un Deux-Jambes qui sait parler à ceux de sa race. Lui est parfois un peu jaloux de ne pouvoir parler aux Deux-Jambes. Qu'importe, il protégera Justinien au péril de sa vie s'il le faut, car il l'aime.

Durant le voyage, les Inspirés seront confrontés aux facéties de ce loup qui se fait plus homme avec le temps, en même temps que son frère se fait plus loup. Marche-sur-Lune ne comprend pas grand-chose aux affaires des humains, mais il est curieux (et un peu encombrants – sauf pendant les combats).

Scène première : Le jeune prodige

L'EXPEDITION

Éminence, donnez le tempo : il fait beau, on est au printemps ou en été et les Inspirés goûtent à un repos bien mérité depuis quelques semaines. L'ennui guette. La Compagnie vaque à ses occupations. Des rapports concernant une bande de contrebandiers arrivent jusqu'aux Inspirés. Le Maître Veneur de leur domaine leur propose (si ce n'est déjà pas l'un des Inspirés) de monter une petite expédition pour traquer ces malandrins.
L'excitation est à son comble : cela faisait plusieurs semaines que les Inspirés n'avaient pas eues d'exercice. Faites leur faire les préparatifs, d'autant plus si l'un des personnages est le garde-chasse du domaine. Les serviteurs sont occupés aux corvées, il va falloir réquisitionner des hommes valides sur le Domaine, et donc passer une annonce (si les personnages ont du tact). Ils vont rece-

voir une bonne trentaine de candidatures, dont une douzaine d'étranger, qui participent à l'action pour « payer leur séjour en ce domaine ».

Il s'agit bien entendu des mercenaires de Kergain, mais personne ne peut être au courant, car ils sont d'ethnies et de sexes différents. Pour préserver leur couverture, ils sont même arrivés à des dates différentes. Ils savent que leur proie est arrivée ici à l'avance car Bryar est un éclipsiste qui peut établir des communications à distance.

En avant !

Les trois groupes se séparent pour couvrir tout le Domaine. Les recherches se concentrent sur les zones inhabitées, mais c'est peine perdue : Bryar, responsable de ce groupe-ci (il ignore qu'en fait, un autre groupe arrive pour les aider), a lancé habilement la rumeur sur les braconniers pour pouvoir recherché sans contrainte l'homme qu'il doit livrer à son contact.

Néanmoins, les Inspirés vont être bien occupés : à chaque fois qu'ils traversent une zone habitée, ils sont rejoints par des habitants qui ont leur mot à dire sur la tenue du Domaine et le problème des braconniers. De plus, il y a vraiment des braconniers, mais en trop petits nombres (des individus éparpillés) pour constituer un enjeu important. Ceux-ci, une fois capturés, font dans leurs pantalons et ne savent rien d'un groupe important. Ils sont ramenés au cœur du Domaine pour y être punis.

À la fin de la journée, les résultats sont maigres : six, peut-être sept « braconniers » sont pris en flagrant délit. Tous clament leurs innocences, de façon plus ou moins forte selon le châtiment qui les attend dans ce Domaine. Éminence, c'est là que vous allez voir si vos Inspirés sont cléments. De toute façon, la population insiste pour qu'ils aient droit aux corvées forcées pour quelques jours.

Chronologie

T-2 ans	Justinien doit fuir devant un assaut des mercenaires dans son village natal ; il s'en tire de justesse, grâce aux Loups.
T-6 jours	Justinien arrive sur le Domaine des Inspirés, bientôt suivi par ses poursuivants.
T	Justinien est capturé comme braconniers par les hommes du Domaine.
T(nuit)	Les loups se rassemblent une première fois.
T+1	Les Inspirés découvrent (ou supposent) les capacités de leur prisonnier.
T+2	Tentative d'enlèvement de Justinien ; les Inspirés poursuivent et réussissent à rattraper les mercenaires ; combat contre les Gardes Rouges.
T+3 à T+ ?	Voyage vers le village de Justinien : face-à-face avec Beorn et bataille rangée entre l'Obscurantiste et ses Gardes Rouges, et les Inspirés, les villageois et les loups.

Les loups dans la ville

La nuit venue, le Domaine s'endort. Enfin, pas tout le Domaine. Quiconque se trouve en dehors de chez lui cette nuit là voit des ombres, furtives, quitter le sous bois en direction de la « prison » du Domaine, donc relativement proche des demeures des Inspirés. La lumière venant des maisons et des lanternes de rues éclaire parfois des formes recouvertes de fourrure, aux yeux jaunes. La nuit, le spectacle de dizaines de loups pénétrant dans la ville en même temps a de quoi impressionner même les plus endurcis.

Les loups se regroupent autour des geôles. Des dizaines, voire des centaines de loups si le Domaine possède de grandes forêts. Ils restent là, silencieux, se contentant de grogner quand quelqu'un approche de trop près. Puis, tout d'un coup, ils lèvent la tête vers les étoiles et poussent un long, puissant et triste hurlement. Ils s'en vont au bout de quelques minutes de ce chant funeste, des minutes que les Inspirés, réveillés par les hurlements si ce n'est par leurs serviteurs, trouveront être une éternité. Une fois sorties de la ville, les bêtes s'éparpillent dans les bois et disparaissent aussi soudainement qu'elles sont apparues.

Les questions

Les Inspirés devraient se poser des questions. Si ce n'est pas le cas (!), harcelez-les de serviteurs, conseillers et honnêtes habitants, qui devraient les convaincre d'approfondir les choses.

Vos Inspirez croient-ils aux coïncidences ? Des animaux sauvages qui se réunissent en grand nombre autour de la prison, la nuit précise où elle est occupée par des contrebandiers, cela devrait suffire.

Ils devraient donc aller voir les prisonniers.

Les geôles ne sont pas très remplies : il y a sept contrebandiers, et deux gens de la ville qui méditent sur la bagarre qu'ils ont déclenchée il y a deux nuits. Avec les loups, il n'y a pas les habituels ivrognes.

Des sept contrebandiers, six sont des gens du cru, jeunes pour la plupart (il y a juste un vieil homme assez caractériel), tous terrorisés. Le septième est un cas spécial : c'est, découvre les personnages, un étranger. Lui n'a pas eu peur des loups. C'est un grand gaillard, sale, aux vêtements usés jusqu'à la corde, aux cheveux hirsutes, aux sourcils fournis et aux yeux jaunes. Un simple coup d'œil et ils savent que ce n'est pas une personne comme les autres.

Justinien

Il ne répondra qu'à la question de son nom : « Justinien » d'une voix douce et éloignée. Il ne connaît que le Janrénien et l'Urguemand comme langage, mais cela devrait suffire. Il ne répondra à aucune autre question. Si les personnages énoncent des ennuis ou des troubles de la part des loups, il répondra d'une voix plaintive : « Ils voulaient juste des nouvelles de moi... » avant d'éclater en sanglots. Il est visiblement à bout. Un personnage

PERCEPTION ACCRUE

Obédience : Éclipsiste
Seuil : 10
Portée/Zone d'effet : Personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours
Devenu depuis peu un classique, ce Sort permet au Mage d'augmenter sa Caractéristique de PER de 2 points : la portée et la sensibilité de ses sens sont ainsi augmentées, à l'appréciation de l'EG.

tentant de le réconforter en réussissant un jet de CHA+Diplomatie diff 20 pourra tirer la supplique suivante : « Je n'ai jamais rien fait à personne, pourquoi est-ce qu'on s'acharne sur moi ? »

Les Inspirés ne tardent pas à entendre une vive clameur venant de dehors : les loups sont à nouveaux dans la ville, en plein jour ! Les enfants pleurent, leurs mères crient et les hommes ne savent pas quoi faire... Même les gardes sont indécis. Les bêtes restent là, en silence, et il y en a beaucoup, une dizaine par homme armé. Quiconque réussit un jet d'INT+Zoologie diff 20 sait que jamais des loups ne se sont comportés de la sorte !

Si l'un des Inspirés est dehors à ce moment (et qu'il n'a pas de problèmes particuliers avec les animaux), un des loups, un spécimen énorme et magnifique vient le renifler. À moins que le personnage en question ne fasse une bêtise, le loup s'éloigne une fois son examen terminé. Dans la prison, un sourire vient éclairer le visage de Justinien, qui dit alors aux personnages : « Marche-sur-Lune dit que je peux vous faire confiance ». À eux d'en faire les conclusions qui s'imposent.

Scène deuxième : Les mercenaires

Leur plan

Pendant ce temps, les mercenaires stationnaient à côtés des geôles et Bryar, l'éclipsiste, écoutait l'échange entre Justinien et les Inspirés (avec toutes les conséquences que cela peut avoir) grâce au sort Perception Accrue. Ils sont surpris par l'arrivée des loups, mais ne tentent rien car s'ils ne savaient pas pourquoi le jeune garçon était voulu par leur contact, du moins au début. Maintenant, ils n'ont aucun doute, même si la plupart se font de mauvaises idées. Seul Bryar est à même de poser les bonnes questions, et il n'a pas envie de se frotter à une cinquantaine de loups !

Si les Inspirés accueillent Justinien, il sera probablement mieux gardé que s'il reste en prison. S'il reste en prison, et bien, Bryar a déjà un plan établi. Il pénètre dans la prison (empoisonner la nourriture des gardes avec des somnifères est un jeu d'enfant pour lui) et enlève Justinien en l'endormant par magie, pour qu'il ne prévienne pas ses petits copains. Il rejoindra alors ses camarades, très vite, et ils rejoindront alors le point de contact avec leur employeur qui se situe sur les frontières du Domaine.

Si les Inspirés accueillent Justinien, passez à la section suivante.

Tentative d'enlevement

Justinien loge chez un des Inspirés, voire au manoir si le Domaine est de type Baronnie. Il risque d'être plutôt bien défendu mais Bryar veut tenter le tout pour le tout ; cette histoire a trop duré.

Éminence, il vous faut connaître la disposition des lieux où Justinien est logé. S'il s'agit d'un manoir ou équivalent, Bryar attends la première sortie de sa cible pour frapper. S'il loge chez un Inspiré dont la demeure est plus modeste, le mercenaire va frapper pendant la nuit.

Bryar met le paquet : il intervient lui-même, accompagné de huit de ses hommes. La demi-douzaine restante fait le guet et empêchera un éventuel intrus de perturber l'opération avant son exécution. Il n'est pas fou, cependant : s'il est clair qu'avec une quinzaine de combattants, il n'aura pas le dessus, il fuira, et usera de l'Emprise pour fausser les pistes de ses compagnons.

L'attaque se passe comme suit : Bryar donne le tempo en lançant un sort de Confusion sur la personne qui semble le meilleur guerrier. Ses guerriers surgissent de leurs cachettes et se lancent sur Justinien, écrasant toute résistance sur leur passage.

Une victoire rapide est la clef de sa victoire : si les Inspirés résistent trop longtemps, les gardes de leur Domaine surgiront peut-être à leur rescousse : les mercenaires se replieront et fuiront vers leur camp, avec ou sans Justinien, à la rencontre du groupe mené par Beorn. Leur sort est de toutes façons scellé.

Mini-poursuite

Tout dépend de la vitesse de réaction des Inspirés, à ce moment. S'ils se mettent sur-le-champ à la poursuite des fuyards, mettez en scène une chasse haletante : les mercenaires savent qu'ils sont perdus, fuient et se battent avec l'énergie du désespoir. Arrivés à leur camp (arrangez-vous pour qu'ils y arrivent), ils vont être pris entre deux feux : les Inspirés, et Beorn venu les trahir. Les Inspirés vont se retrouver face à de nombreux combattants expérimentés : s'ils sont seuls face à la vingtaine de Gardes Rouges, ça va chauffer pour eux.

Si les Inspirés font la chasse aux mercenaires après s'être préparés, les compagnons de Bryar arrivent à leur camp, face aux Gardes Rouges, et sont éliminés. Par contre, la Compagnie sera probablement mieux disposée à repousser les Princéens.

Les Gardes Écarlates

Ce sont de redoutables combattants d'élites au service du Cercle Écarlate. En fait, ils sont soumis magiquement à certains Mages parmi les plus puissants des Communes Princières. Ils leur sont donc fidèles jusqu'au fanatisme. Beorn conduit un détachement d'une vingtaine de ces guerriers : autant dire que les mercenaires de Bryar n'ont aucune chance. Selon le nombre de survivants de ce groupe, c'est de deux à six membres que les rangs des Princéens seront réduits : ce sera ça de moins à s'occuper pour la Compagnie. Si les rangs des mercenaires ont été décimés par les Inspirés, les Gardes Écarlates seront au complet : la partie est loin d'être gagnée.

Normalement, les Inspirés devraient avoir pensé à prendre des renforts avec eux : si le groupe compte un Minotaure, voire un Géant, le combat devrait être à leur avantage. Sinon, faites en sorte que Bryar les aide, par l'intermédiaire de quelques Sorts de Projectile Magique, par exemple. Beorn, qui mène les soldats, finira par s'échapper avec une demi-douzaine d'hommes survivants.

Si Bryar est en danger (que ce soit face aux Gardes Rouges ou les Inspirés), il est quelqu'un qui ne veut pas le voir mort. Un homme intervient alors. Couvert de la tête aux pieds, il se bat à l'épée comme si elle était une extension de lui-même. Il est rapide, trop peut-être, et déjoue toutes les tentatives pour tuer le mercenaire (ou lui-même). Son travail fini, il s'en va.

Si les Inspirés examinent les corps des gardes qu'ils ont abattus, ils devront d'abord retirer leurs casques. Chaque garde porte sur le front une marque faite à l'encre de conjuration : chaque glyphe est unique au Sorcier concerné, et l'encre utilisée pour le symbole indique le rang de son propriétaire...

LES GARDES ECARLATES

Ce sont des soldats d'élites au service du Cercle Écarlate : le serment qu'ils ont prêté en fait les victimes d'un Sort puissant qui les asservi à un Mage. Ils sont puissants, loyaux et se battront jusqu'à la mort. Ils ne protégeront pas Beorn de la même façon, puisqu'il n'est pas « leur » maître.

FOR 10 VOL 10* CRE 1*
AGI 8 INT 6 CHA 1*
PER 7 RES 10
MÊL 8, TAI 0, MV 3, BD 4
PdV 60, SBG 20, SBC 30

Compétences* : Arme (sabre) 9, Arme (bouclier) 8, Esquive 8, Athlétisme 6, Vigilance 10

Combat
Initiative : 15 ; Sabre 16, Écu 12
Attaque : Sabre 18, Écu 17
Défense : Sabre 18, Écu 21
Esquive : 6

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD
Sabre	+1	+1	+1	+8/PT
Écu	-3	0	+4	+5/C

Armure
Lamelle Complète : Malus –10, Prot. 10

* l'âme est l'esprit de ces personnages ont été grandement endommagés pendant le rituel : un garde écarlate réfléchit peu au-delà des simples réflexes de survie, n'a pas de moral et n'abandonne jamais le combat. De plus, ils sont immunisés en grande partie à la magie de l'Accord, ainsi qu'à tout ce qui touche l'esprit.

Scène trois : retour au foyer

Les Inspirés viennent de repousser la menace, mais pour combien de temps encore ? D'autant que Justinien n'est pas un invité facile à vivre : c'est un rustre, pas vraiment à l'aise en société. Comme il croit que ses poursuivants son hors d'état de nuire, il décide de rentrer chez lui, en Janrénie. Les Inspirés n'y pourront rien, tout au plus pourront-ils l'escorter. Mais le voyage ne risque pas d'être de tout repos : voici une liste d'événements qui vont croiser la route de la Compagnie ; libre à vous, Éminence, d'en créer d'autres et de les faire arriver dans l'ordre qui vous convient le mieux.

Des loups encombrants

Pendant le voyage, les Inspirés vont avoir une compagnie plutôt encombrante : les loups, qui suivent leur vieux copain. Cela n'a l'air de rien, mais cela va leur compliquer sérieusement l'existence : les bêtes font s'enfuir le gibier, s'affoler les montures (les Inspirés auront à rattraper plus d'une fois une monture effrayée) et les questions que cela soulèvera, sur leur route, leur apporteront même des ennuis (voir plus loin).

Obscurantisme

Cet événement peut arriver dans n'importe quel village arriéré que la Compagnie peut traverser. Une fois en Janrénie, il est fort probable que les Inspirés aient sur le dos beaucoup de situations de ce type. Une poignée de ces ennuis sera sans conséquences, mais un d'eux sera beaucoup plus grave, et pour cause : il sera causé par un complice de Jimao, un Malicié.

L'ennui standard se présente comme suit : la Compagnie arrive dans une bourgade moyenne, suffisamment grande pour pouvoir loger les Inspirés et ceux qui les accompagnent. La Charge des personnages leur permet sûrement de prendre un logement confortable. Le jour, aucun problème : les Inspirés sont bien servis, les chevaux bien traités et ils mangent de façon confortable.

La nuit, c'est une autre histoire. Les loups pénètrent dans le village, semant la panique parmi les habitants.

On va même retrouver des animaux égorgés (il s'agit d'animaux massacrés par un Malicié, l'envoyé de Jimao). Au matin, les rumeurs vont bon train, lancées par le serviteur du Masque. Les Inspirés doivent quitter le village s'ils veulent avoir une vie paisible.

Cela va se reproduire au moins deux ou trois fois : l'ambiance s'assombrira un peu plus à chaque fois. Le plan du Malicié est simple : il veut lancer des rumeurs pour « convertir » un village sur la route de la Compagnie. À chaque bourg où il s'arrête, il s'occupe de la réputation des Inspirés et laisse la tension arriver à son comble. Il prend ensuite de l'avance pour devancer la Compagnie. Son dernier objectif est un dernier village où il va s'évertuer à corrompre les gens à coups de fausses rumeurs et exagérations sur des événements qu'il a lui-même lancés.

Le processus est long, mais efficace : les villageois en question sont transformés en Pantins Grimaçants qui n'attendent qu'un signe de leur nouveau « conseiller » pour se protéger. Ils considéreront les Inspirés comme une menace.

Éminence, soignez l'ambiance. La Compagnie arrive au village en question de nuit, peu après le coucher du soleil. Les villageois les attendent, armés de torches, fourches, pioches, d'armes improvisées... Leurs yeux brillent étrangement : une lueur malsaine. Perfide. En première ligne se trouve le Malicié, Gareth, qui va haranguer la foule jusqu'à ce qu'elle explose.

La panique est totale : les Inspirés ne peuvent se défendre efficacement au risque de provoquer un carnage, et les habitants ne peuvent être raisonnés. La moindre utilisation de la magie les rend encore plus enragés. Gareth quitte la scène en usant du Rideau. Son rôle dans ce Drame est terminé, son objectif rempli : à l'avenir, cette région sera un lieu dangereux pour les mages et les possesseurs du Don.

La vengeance de Bryar

Le mercenaire Éclipsiste n'est jamais loin des Inspirés. Il est tout ce qu'il y a de plus discret : il voyage seul, use de ses Sorts dès que le besoin s'en fait sentir (et il a les moyens de se défendre).

Il garde une certaine rancœur vis-à-vis des Inspirés, mais après tout, ce sont les risques du métier ; par contre, la trahison de son employeur le met dans une colère noire dès qu'il y pense : il veut se venger.

Il suit le sillage de la Compagnie car il se doute qu'un jour ou l'autre, celui-ci va croiser la route de l'Obscurantiste qui l'a engagé. Beorn n'est qu'un sous-fifre qu'il faut remettre à sa place. Pour Jimao, par contre, c'est personnel.

Bryar épie les Inspirés jour et nuit (faites leur remarquer par des jets de PER+Vigilance diff 25). Il va même les mettre à couvert plusieurs fois (en les obligeant, quel qu'en soit les moyens, à galoper, à faire des feux la nuit, à s'arrêter le plus longtemps aux villages pour remplacer les affaires qu'il a volé, etc). Les joueurs ne devraient pas tarder à devenir paranoïaques vues les difficultés qu'un simple voyage leur posent. En plus, les loups sentent Bryar sans pouvoir le voir et communiquent leur agitation à Justinien, et donc aux Inspirés. Le voyage va vite devenir insupportable.

Le Serment du Cercle

Obédience : Obscurantisme
Seuil : 25
Portée/Zone d'effet : à vue/une cible
Durée : 1 ans
Danse : une danse de deux heures par jour pendant trois jours
Ce Sort est une version plus puissante de Créer un Familier de la même obédience inventé par les Mages du Cercle Écarlate. Il lie un individu, humain ou saisonin, au Mage qui exécute le Sort. La cible devient un familier du Mage, qu'il va servir loyalement et fanatiquement au prix de sa vie si nécessaire. L'avantage de ce sort est qu'un Mage peut avoir autant de serviteurs que son score de VOL (plus, éventuellement, son bonus d'Esprit au moment du lancer de Sort). Ce Sort est adaptable à la Chorégraphie : c'est la raison pour laquelle Kergain a à ses ordres des dizaines d'hommes de main...

Les Gardes Écarlates, bis

Vous voulez vraiment mettre vos Inspirés sur les nerfs ? Lancez quelques attaques éclairs des Gardes Rouges, de préférences aux moments les plus inadéquats. Une poignée de soldats attaque dans le but de causer le plus de dommages en moins de temps possible. Ce ne sont pas des opérations-suicides, mais leurs fréquences devraient mettre les nerfs de la Compagnie en pelote.

Scène quatrième : bourgade paisible?

Les lieux

Le village natal de Justinien se trouve en Janrénie. Il se nomme Sadère, et se situe sur les terres royales du pays. Cela signifie qu'à part la Maire du village, il n'existe pas d'autorités avant la Loge ou la Couronne.

Le village en lui-même est tout ce qu'il y a de plus classique. Vous pouvez vous référer au plan du village (en annexe) pour organiser cette scène de façon plus fluide (et plus détaillée).

Voici une petite présentation du village.

Au bourg...

Une seule véritable route (et encore) mène et traverse le village. Le village est entouré d'une fortification grossière érigée par la Maire après le premier assaut des mercenaires de Bryar : il s'agit d'un mur de pierres sèches à la base, surmonté par une palissade de bois. Cette protection n'arrêterait pas un Minotaure, mais peu ralentir suffisamment un assaut pour organiser les défenses.

Il n'y a que quatre points de passages pour pénétrer dans le village : les deux portes, au nord-ouest et sud-est, et la rivière, qui passe sous les rondins au nord pour sortir au sud. Les portes sont fermées tous les soirs, ou sont gardées par un « garde », en fait un villageois accomplissant sa corvée. L'arrivée des Inspirés sera donc tout sauf discrète.

Bienvenus ?

Il n'y a qu'une auberge dans tout le village : La Charrette à Foin. Si ses prix sont modestes, les services sont en rapport. Les écuries peuvent recevoir une demi-douzaine de chevaux, et l'auberge peut accueillir quelques voyageurs ; pas plus d'une poignée, cependant. Si les Inspirés ont fait le voyage avec des renforts, ils devront monter un campement (à l'intérieur des murs, il y a de la place, voir le plan). En tout cas, tout Géant qui s'aventure dans le village est prié de coucher dehors, merci bien.

Les habitants

Le village compte près de deux cent habitants : beaucoup vivent en fait hors des murs, près de leurs champs.

Le gros de la population se compose donc de bûcherons, trappeurs, fermiers et de leurs familles. On peut tout de même trouver un forgeron, un charpentier, un tanneur et un fourreur dans les murs, à côté de l'auberge (le SMIC des artisans, quoi).

Certains habitants méritent tout de même qu'on parle d'eux.

ᘓ **Maeve :** c'est la Maire du Village. Plutôt jeune, c'est une femme autoritaire et volontaire, qui a toute les qualités d'un chef. Pour elle, le village et ses habitants sont ce qu'il y a de plus important. À ce titre, elle préfèrera rester neutre vis-à-vis du Don, mais elle est intransigeante sur un point : Justinien fait partie du village. C'est un des leurs, il mérite considération et protection.

ᘓ **Miranda :** c'est la mère de Justinien. Elle connaît donc l'identité du père de son fils. Elle a aussi des doutes sur ses capacités, mais a préféré ne jamais en parler. Confrontée au Don, elle reconnaîtra la marque d'Éolin. Néanmoins, elle n'en sait pas très long.

ᘓ **Lucida :** c'était la « fiancée » de Justinien. Très jolie, ils se connaissent depuis leur plus tendre enfance, et envisageaient la vie à deux. Brune aux yeux noisettes, sa petite frimousse a fait tourner la tête à plus d'un jeune homme (et certains moins jeune). Aujourd'hui, elle ne sait plus. Elle a très peur pour Justinien, mais elle voudrait comprendre le pourquoi du comment de cette histoire. Il n'est pas sûre qu'elle puisse comprendre, encore moins accepter.

ᘓ **Meddin :** cet homme est censé être le maréchal ferrant du village. En fait, c'est une Marionnette au service de Qui-Vous-Savez. Il attendait patiemment que son Maître ait une tâche à lui confier quand il vit l'occasion de le servir : les indics' de Kergain avaient suivi la piste d'Éolin jusqu'à ce village, ils furent découverts par Meddin. Il a donc compris que Éolin et le père de Justinien était la même personne. Devinant la marque de Jimao derrière l'arrivée des mercenaires, il a dénoncé Justinien à Bryar.

Éminence, n'hésitez pas à rajouter une foule de personnages à cet échantillon. Justinien avait des amis, deux ou trois oncles, une poignée de prétendantes ; bref, une vie. Arrachez des larmes à vos joueurs (courage !) en leur présentant le gâchis de sa vie.

Le temple

Il s'agit plus d'un autel couvert qu'autre chose, dédié à une des représentations de Tanis : son nom n'est pas prononcé, car tous l'appelle la Sainte, mais le rapport est évident. Le Culte de la Sainte est un conglomérat d'idées pacifistes, simples, de respect et de protection de la femme, de la famille, et farouchement anti-militaire (ce dernier point a été rajouté il y a trente ans bien sûr). Si le culte, surtout campagnard, était adopté par la Loge, ce serait sans doute la religion janrénienne par essence. L'endroit n'est pas dans un état flamboyant, car Maeve considère que des prières n'ont jamais aidé les paysans, et laisse « les idées fallacieuses de ce type aux têtes pensantes de la Loge qui s'usent le derrière sur les bancs ». La plupart des autres villageois ne comprennent pas ce qu'elle raconte, mais préfèrent prendre exemple...

Les faits

Les Inspirés arrivent au village par une journée ensoleillée. Leur arrivée ne passe pas inaperçue, surtout avec Justinien. Le jeune homme a disparu deux ans auparavant, lors de l'attaque des mercenaires. Son retour provoque un grand émoi.

Certaines femmes sont en larmes (devinez lesquelles), et certains hommes aussi, même s'ils se retiennent ou le dissimulent derrière les empoignades viriles. Les enfants sont surexcités, et harcèlent de questions Justinien (les Inspirés seront leurs prochaines victimes – Éminence, rendez-les insupportables).

Le conseil

Maeve convoque alors le conseil du village : il est composé des deux fermiers les plus respectés du village, ainsi

que des artisans (ce qui inclut l'aubergiste). La Maire préside le conseil. Elle veut savoir qui sont les Inspirés, pourquoi ils accompagnent Justinien, pourquoi il ne revient que maintenant, qui étaient les hommes qui ont attaqué le village, etc. Les Inspirés doivent expliquer tout cela (Justinien est apparemment trop intimidé par la Maire pour le faire), et ils doivent être polis. Leur réputation se joue là-dessus.

Combat et solidarite

Ceci est la fin de l'Acte premier. Vous devez ralentir encore le rythme en confrontant les Inspirés à la vie des villageois ; cela rendra leur sacrifice plus important, plus touchant.

Deviner que Meddin est un traître ne sera pas bien difficile : Bryar se dévoile est dit tout ce qu'il sait à la Compagnie. Néanmoins, ils ne vont pas en profiter longtemps. Au coucher du soleil, Beorn et ses Gardes Rouges attaquent. Ils sont plus nombreux que la dernière fois, assez pour tuer vos Inspirés.

C'est le moment pour le pic dramatique de l'acte : Justinien fait appel à toute la puissance de son Don. Les loups viennent en masse, défendant leur frère. Ils sont très nombreux eux aussi.

Finalement, les villageois paniqués retrouvent leur sang-froid. Sous le commandement de Maeve (ou d'un Inspiré), ils prennent les armes et défendent l'un des leurs.

Inutile de gérer la bataille rangée qui se déroule entre les loups et les villageois contre les soldats : occupez-vous des Inspirés. Ils doivent défendre Justinien, porter assistance à un groupe d'hommes en difficulté, sauver Marche-sur-Lune... tout ce que votre imagination veut leur infliger. Bonne curée...

Remise de l'experience

En plus des PX liés à l'interprétation des joueurs, l'EG est libre d'en attribuer d'autres selon les critères suivants :

- 1 point pour prendre à cœur sa Charge. Octroyez ce point si le personnage contribue à l'expédition de bon cœur, sans avoir de charge.
- 2 points pour avoir la sagesse de ne pas s'en prendre aux loups ou à Justinien
- de 1 à 4 points selon les rapports qu'entretiennent la Compagnie avec Justinien (jouer la compassion, le protéger ; etc.)
- 1 point si les Inspirés empêchent l'enlèvement de Justinien par Bryar
- de 1 à 5 points selon la façon dont la Compagnie gère le voyage.
- 3 points pour vaincre Beorn et les Gardes Rouges. 1 point si Justinien meurt pendant les combats. Dans ce cas, ce n'est pas forcément la fin du Drame, mais la Compagnie aura plus de mal...

Conclusion

Le combat s'achève, les derniers Gardes Rouges meurent. Le village retrouve la paix. Mais... le peut-il vraiment ? De nombreuses personnes sont mortes parmi les habitants. Les cadavres des loups jonchent le sol, mêlés à ceux des soldats. Beorn est mort : de la main de Bryar, de Justinien, d'un Inspiré ou sous les crocs de Marche-sur-Lune, peu importe.

Beorn était un sous-fifre : Bryar ne le connaissait pas. Il révèle à la Compagnie que c'est un Obscurantiste princéen du nom de Jimao qui a loué ses services. Ce sont ses derniers mots avant qu'il ne s'en aille. Ce n'est pas la dernière fois que les Inspirés croiseront la route du mercenaire-éclipsiste.

Justinien ne peut rester dans son village, le danger est trop grand. Et si les Inspirés veulent avoir le fin mot de l'histoire, ils doivent le suivre dans son périple, d'autant qu'ils soupçonnent maintenant que le Masque est mêlé à cette histoire.

Et Bryar ?

Le mercenaire-éclipsiste quitte le village et, apparemment, le Drame mais il n'en est rien ! Il va rester à bonne distance de la Compagnie, dans l'espoir qu'ils vont le mener à Jimao (et Kergain) et lui permettre d'avoir sa revanche. Dans les actes suivants, un encart décrira ses actions en marge de celles des Inspirés.

Bien sûr, il peut aussi accompagner les Inspirés, si ceux-ci lui font une offre de principe : sa revanche compte sur son ego. Dans ce cas, le déroulement des actes suivants s'en trouvera légèrement modifié.

L'homme mystere

Qui est l'homme qui a (peut-être) sauvé la vie de Bryar ? Un agent du Masque ? Un Inspiré, ou autre chose ? Quelque chose dans les événements ne cadre pas. Et si les Inspirés venaient de faire le premier pas dans quelque chose qui les dépasse ?



Acte deux :

La Dame aux Oiseaux

Qu'est-ce que le Don ? Selon certains, ce serait une perversion, une faiblesse coupable et contre nature de l'esprit par laquelle des hommes acquièrent la connaissance de la vie et de la langue des bêtes, et finissent par ne guère valoir mieux qu'elles. Pourtant, l'étude que j'ai menée de cette magie et de ses usagers m'a conduit à une conclusion différente : le Don semble être un lien mental qui s'établit en général avec un seul animal et qui permet la compréhension de ses pensées et de ses émotions, mais il ne donne pas, comme d'aucuns ont prétendu, le talent de parler la langue des oiseaux ni des bêtes. La personne douée du Don possède certes une conscience aiguë du vaste spectre du vivant, y compris les humains et même certains arbres parmi les plus puissants et les plus anciens, mais elle est incapable d'engager la « conversation » avec un animal de rencontre. Elle peut percevoir la présence proche de la bête, et peut-être sentir si elle est méfiante, hostile ou curieuse ; cependant, son don ne lui permet pas de commander aux animaux de la terre ni aux oiseaux du ciel, comme voudraient nous le faire croire certaines fables fantaisistes. On peut considérer le Don comme l'acceptation par la personne de sa propre nature animale, d'où la conscience de l'élément d'humanité que chaque animal porte en lui aussi. La légendaire loyauté que ressent pour son compagnon de Don n'a rien à voir avec celle qu'une bête éprouve pour son maitre ; elle est plutôt le reflet exact de la fidélité que l'individu porteur du Don a juré à son animal.

Extrait de
« Études des phénomènes magiques de l'Harmonde », Vol IV
Par E. Blanchelune,
Mage du Trait Blanc modéhenne

Mise en Scène

Ambiance

L'ambiance de cette seconde partie mélange l'impression de décadence et le sordide.
La Compagnie se retrouve dans un monde étranger : même s'ils sont originaires des Communes Princières, les Inspirés vont être propulsés dans l'univers des nobles princéens ; avant d'y être complètement immergés, ils vont assimiler ce qu'ils voient à ce qui se passe chez les nobles remplis de prétention des autres pays. Le luxe, l'or, les fêtes et les femmes, ça ne change pas d'ailleurs.

Mais les Inspirés vont découvrir que cela ne constitue que la partie visible de l'iceberg. La folie et l'horreur sont présentes pour ceux qui savent regarder. Les orgies princéennes cachent la démence et la dépravation de leurs membres. L'Ombre et la Perfidie envahissent ces scènes comme une mauvaise humeur et les Inspirés pourront sentir l'Ombre du Cercle Écarlate au-dessus de leur tête...

Scene clef

Cet acte comporte deux scènes clefs.
La première est la soirée des Privilégiés : cette soirée organisée presque pour les Inspirés va les marquer pour longtemps. Il s'agit d'un concentré de la perfidie et du parfum de trahison qui règne dans le pays.

La deuxième scène clef est la confrontation avec Kergain. La Compagnie est aux prises avec un adversaire puissant, plus qu'eux. Pourtant, le « géant » a des pieds d'argiles. Derrière cette façade de prince parmi les Sorciers se trouve un homme au psychisme rongé par la rancœur, l'ambition et embrumé par la Perfidie. Les Inspirés devraient être frappés par l'absurdité de ce personnage, l'archétype du magicien fou.

En route pour Tslana !

Rendez-vous

Après le carnage de Sadères, les Inspirés vont sans doute vouloir des réponses. Ils savent que le Masque est plus ou moins mêlé à cette histoire, que la tête pensante à l'origine des problèmes du jeune homme est un Sorcier princéen du nom de Jimao. À moins qu'ils ne prennent l'initiative, c'est Justinien qui va leur demander leur aide, une fois de plus. Il sait que leurs actes lui ont probablement sauvé la vie, aussi ne va-t-il pas insister. Mais les Inspirés vont être motivés par deux lettres : l'une a été écrite par Jimao, le Sorcier qui a loué les services de Bryar et de sa troupe ; la deuxième est de la main d'un scribe humain embauché par Fragile Cœurdacier, un Géant Donneur de Flamme. Un messager Janrénien leur remet. Un humain l'a payé pour remettre ce message aux Inspirés... Pour faire court, la lettre est une invitation.

Fragile a entendu parler de Justinien et de son père. En fait, il a ses espions un peu partout et ceux-ci lui ont rapporté le nom d'Éolin. Le hasard étant ce qu'il est, Fragile a enquêté il y a vingt ans sur la disparition de celui-ci, un Inspiré de confiance. Fragile attends la Compagnie sur le flanc ouest des Monts Tariander, entre Peloran et Mortencre. À eux d'y aller.

Chronologie

T	Départ de Sadères
T+4	Passage dans les Monts Tariander et rencontre avec Fragile
T+12	Arrivée à Tslana et premier contact.
T+13-18	Le Grand Jeu
T+19	Rencontre avec Kergain : fuite vers les Parages

En chemin

Les Inspirés et Justinien se préparent pour ce voyage. Justinien part une nouvelle fois de chez lui, mais cette fois il peut dire au revoir à ceux qu'il aime.

Éminence, le chemin vers le point de rendez-vous peut être assez mouvementé si vous le souhaitez. En plus des évènements décrits dans l'Acte Un que vous pouvez réutiliser, en voici des inédits :

Les Muloups

Les Muloups sont des animaux corrompus par la Ténèbre. Pour être plus précis, ce sont des loups, bien que le terme puisse englober plusieurs espèces infectées. La contamination par la Ténèbre induit un changement terrible dans leur morphologie et leur comportement. Ce sont ce genre de monstres qui ont fondé la mauvaise réputation des loups dans des pays comme Urguemand, Janrénie et surtout la Province Liturgique. Il existe peu de ces créatures, mais cette fois, elles vont poser un problème aux Inspirés. En effet, elles sont attirées par le Don de Justinien, surtout depuis son usage massif lors de la bataille. Une attaque ou deux devrait mettre les Inspirés dans le bain...

Lors des rencontres avec ces créatures, Justinien se retrouve tétanisé : incapable de bouger ou de penser, il ne peut que refouler la Ténèbre qui menace d'envahir son esprit. Une fois redevenu conscient, il parlera d'un « grand froid, très, très sombre ». Pour peu qu'ils sachent ce que ça veut dire...

Note : la description des Muloups se trouve en annexe, avec la description du Don.

Le Malicié

Et oui ! Ce serviteur du Masque est de retour ! Fini l'échauffement, il est décidé à mettre le paquet pour mettre à mal les Inspirés... Il a prévu la même stratégie que dans l'Acte Un : les difficultés seront les mêmes. Mais ce corrompu ne va pas pouvoir aller bien loin : une nuit, avant qu'il ne déchaîne l'assaut final sur les Inspirés, il est carbonisé par un projectile incandescent lancé depuis un flanc de montagne, peut-être même devant les yeux ébahis de la Compagnie...

Fragile Cœurdacier

Si vos Inspirés ont joué le *Monarque des Jonquilles*, ils retrouvent là un personnage qui les avait bien aidés. Le Géant, depuis ce Drame, a fait son bonhomme de chemin. Il a su progresser dans la compréhension de son Art. De passage dans cette région, il a repéré le Malicié et l'a occis à l'aide du Décorum de l'Été...

Note : Éminence, si vos Inspirés n'ont pas joué ce Drame ou s'ils lui ont fait mauvaise impression, le Géant se montrera plus méfiant. Il est même probable qu'il n'intervienne pas directement contre le Malicié, attendant de voir ce qu'ils valent... Pour votre information, Fragile est un chaman de l'Été, Donneur de Flamme et Géant de son état.

Fragile en sait moins sur toute cette histoire que les Inspirés, mais ce qu'il sait peut leur être favorable... Voici ce qu'il peut leur révéler :

Sur le Don : Fragile ne sait rien. L'Empathie des Géants lui semble très proche, mais le Don et son Empathie sont différents ; à un point, d'ailleurs, qu'il n'imagine pas...

Sur Éolin : c'est là que ça devient intéressant. Éolin était un Inspiré prometteur qui a été subtilement dirigé vers Tslana pour enquêter sur les disparitions suspectes de plusieurs Inspirés. Après quelques jours dans la Cité-État, il a disparu sans laisser de traces. Fragile soupçonne bien sûr les mêmes personnes qui sont à l'origine des disparitions, mais il n'a aucune preuve. En fait, ce sont les Flammars (le Bestiaire, p110) qui sont à l'origine de ses disparitions. Mais c'est bien Kergain le responsable de celle d'Éolin.

Sur le Cercle Écarlate : les informations du Géant sont plus minces, mais Fragile a une qualité précieuse, un regard tempéré et sage. Il ne se fait donc aucune illusion sur le Cercle Écarlate et ne croit pas les rumeurs idiotes qui courent à son sujet. Il sait que c'est un rassemblement de Sorciers, et qu'en plus ils sont d'une curiosité plutôt malsaine, mais c'est tout...

FRAGILE COEURDACIER

Royaume : Les Parages
Peuple : géant
Sexe : masculin
Âge : 47 ans
Taille : 4m36 (TAI +3)

Caractéristiques
Flamme : 4/0

Corps : 4/0
Bonus de Corps : 4
AGI : 3
FOR : 18
PER : 7
RES : 16

Esprit : 4/0
Bonus d'Esprit : 4
INT : 7
VOL : 8

Âme : 4/0
Bonus d'Âme : 4
CHA : 6
CRE : 8

Caractéristiques secondaires
ART : 7
MEL : 8
EMP : -
TIR : 5
PdV : 155
SBG : 51
SBC : 77
BD : +35

Points d'Héroïsme : 8
Pouvoirs de la Flamme : Langue de Feu, Passage de Flamme, Flamme de l'Inspiration
Pouvoirs de Saisonnins : Béliade, Empathie Naturelle

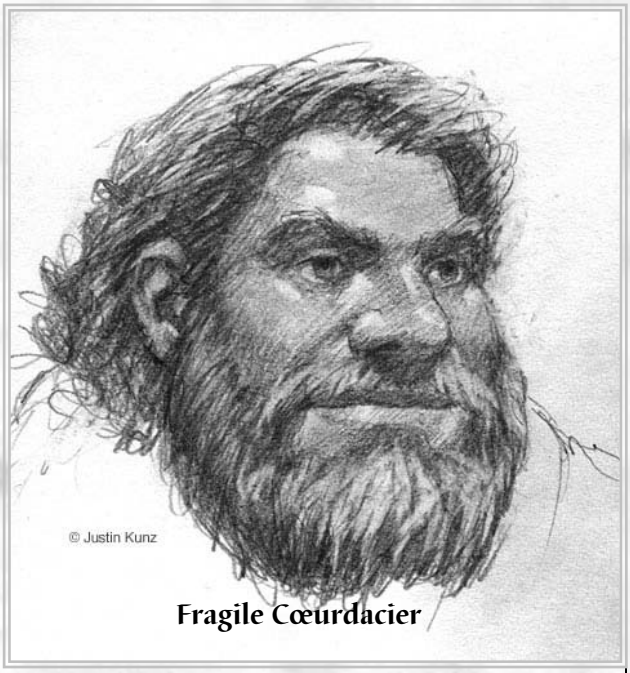
Compétences
Épreuves : Arme (maillet géant) 9, Arme (Lancer de rochers) 5, Athlé-tisme 9, Esquive 8, Survie (spé : mon-tagnes) 5, Vigilance 5
Maraudes : Chasse 7
Société : Us et Coutumes (Urguemand) 3, Us et Coutumes (Janrénien) 4, Peinture 9
Savoir : Géographie 5, Astronomie 7, Herboristerie 6, Langue (Urguemand) 5, Langue (Janrénien) 5, Langue (Princéenne) 3, Saisons (Été) 5, Saison (Printemps) 3, Zoologie 7
Occulte : Harmonie 8, Décorum 8, Démonologie 2

Avantages, bienfaits
Donneur de Flamme

Combat
Initiative : 14, Maillet géant 16, Rocher (lancé) 16
Attaque au Contact : Maillet géant 22
Attaque à distance : Rocher 15
Défense :
Esquive : 11
Parade : Maillet géant 20
Défense à distance : 5

Armure :
Aucune

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI
Maillet Géant	+2	+1	-1	+12 (C)	+3
Rocher	+2	+1	-	+6 (C)	+2



Fragile Cœurdacier

Fragile leur a donné les grandes lignes, aux Inspirés de les suivre pour deviner le motif... Fragile leur donne une missive pour une personne de confiance à contacter à Tslana (voir l'Aide de jeu n°2). « Un Inspiré, comme vous. ». Il leur dit d'aller voir une femme nommée Élysiah pour transmettre le message, sans leur dire qu'elle est l'Inspirée que doivent voir les Inspirés...

Arrivee aux Communes Princieres

Tous les ennuis qu'a put connaître la Compagnie s'arrêtent à leur arrivée dans ce pays. Le reste du voyage serait presque idyllique si on n'avait pas l'impression de pénétrer dans le repaire de l'araignée...

Éminence, vous pouvez user de la description de ce pays donnée dans le livre de base pour donner l'ambiance du voyage.

A Tslana

Voici un bref aperçu de cette cité, Éminence, destiné à rendre le présent Drame jouable. Au fur et à mesure du Drame, de petits éléments viendront se greffer pour habiller les scènes : une présentation exhaustive de la ville n'est pas nécessaire...

Entree dans la cite

L'arrivée en ville se fait par une des six portes fortifiées qui percent le mur d'enceinte. Celui-ci n'a rien à envier à celui des autres cités-états, puisque Tslana est relativement proche des Parages : la peur des raids barbares, bien qu'injustifiée, a motivé les Princéens à construire une forteresse, avec l'aide de l'Équerre notamment. Les anciens maîtres du Septentrion n'avaient pas fortifié leur ville à ce point et de toute façon, vu que leur chute est due aux esclaves, un mur aurait été bien inutile...

Le mur est haut d'une bonne vingtaine de mètres ; en certains endroits, comme sa construction a duré au moins une décennie, le mur fait bien trois à cinq bons mètres de plus. En fait, il ne s'agit que du premier mur : le second, de par la terrasse de dix mètres qui le sépare du bord du premier et sa hauteur d'à peine quatre mètres, est invisible depuis le pied de la cité. On l'a même peint pour que de loin, on ait l'impression de voir les premières habitations.

Les portes sont géométriquement placées autour de la ville, comme une étoile de David. Elles sont gigantesques, comme on peut s'y attendre. Mais ce que peu de personnes savent en arrivant dans la ville (et la plupart des habitants l'ignorent), c'est que ces murs ont été aménagés par les Nains comme un vrai labyrinthe, plus grand et plus piégé que celui de la Place des Libertins d'Abyme...

Atmosphere generale

Tslana est typique des Communes Princières. Il faut garder à l'esprit que les Cités-États contiennent presque toute la population de ce pays ; il n'y a pas de 50% campagne, 50% ville. Ici c'est plutôt du 90% en faveur de la ville.

Tslana est donc un micro-monde, au même titre qu'Abyme. Plusieurs dizaines de milliers de personnes vivent dans un espace plutôt restreint et une ambiance exotique. L'esthétisme princéen est un mélange d'oriental et d'indien : des places de marché gigantesque voient le jour fréquemment, et le luxe est ici affiché avec ostentation : il faut dire que les riches sont tellement riches et les pauvres... hem, dépourvus de moyens, même en nombre, qu'on a l'impression de se retrouver devant le système des castes indiennes.

De par sa construction et sa disposition géographique, il n'y a pas de découpage net entre les faubourgs et les hauts quartiers. Les zones pauvres sont des petits ghettos éloignés à la fois des portes et du cœur de la ville : elles sont coincées entre l'enceinte et les grands axes où l'on peut trouver les commerçants. Les endroits où l'on peut

BRYAR

Le mercenaire-éclipsiste n'a pas abandonné ses projets de revanche, mais il a pris ses précautions : il a contacté quelques alliés pour l'épauler dans sa tâche. Il reste à bonne distance des Inspirés, sauf quand ceux-ci ont l'air de découvrir quelque chose d'important. Une note vous indique quelles sont ses actions à chaque fois que cela est nécessaire.

S'il accompagne la Compagnie, il fera en sorte de garder une certaine indépendance. Dans ce cas, des contacts avec le mercenaire seront plus fréquents, et plus faciles.

trouver les nobles se trouvent plus ou moins au centre de la cité.

Plus impressionnant, la Tour, une pique sombre de plus de soixante mètres de haut. Son sommet se jette à l'assaut du ciel comme une main sinistre, pareille à celle que l'Ombre pourrait lancer à l'assaut de l'Harmonde... Interroger les gens sur cet édifice est inutile, car c'est un mauvais symbole pour la cité ; par contre, dans le genre d'endroits où les gens peuvent se moquer des symboles, on la surnomme « l'endroit sans porte ».

Les coins chauds

Voici les lieux à décrire pour les besoins de cet acte. Il s'agit d'une description générale de la disposition de ceux-ci, de leurs situations, des gens qui les habitent et peut-être d'un plan selon leur importance dans l'intrigue.

La maison de Courtecine

Cette vieille Farfadine est la patronne d'une des maisons closes les plus fameuses de Tslana ; quand on connaît leur nombre, savoir que Courtecine s'est démarquée de la mêlée est un indice pour deviner la qualité de ses services...

Les gens qui y rendent visite entrent dans un vestibule grand comme un salon où une vieille Farfadine au regard de convoitise les accueille et les conseils. Les clients peuvent avoir droit à toutes sortes de « services », allant d'un simple rapport à des exigences plus spéciales ; Courtecine s'est spécialisée dans les demandes plutôt exotiques (une Dame de l'Ombre, Méduse ténébreuse est d'ailleurs là pour conjurer les Démons nécessaires à certains de ces services).

En fait, l'établissement fait plusieurs « maisons » ; sa taille est celle d'un manoir urguemand. Sa richesse est vaguement comparable, même si le luxe affiché est presque oppressant : partout, des œuvres d'art de bon goût (mais au caractère érotique évident), des coussins et des lits brodés d'or, et partout des jeunes femmes d'une beauté exquise qui attendent un mot de leur maîtresse pour satisfaire les clients (de n'importe quelle façon...).

Les Inspirés vont avoir droit à deux visites obligatoires chez Courtecine. Une pour retrouver Élysiah, et l'autre quand ils y sont invités dans le cadre du « Jeu ». Bien sûr, et si leurs moyens leur permettent, ils peuvent y aller quand ils veulent...

La maison de Yu Fong

Fong est un Obscurantiste très dangereux, assassin et tortionnaire selon les besoins de ses clients. Comme membre du Cercle Écarlate, il ne vaut pas grand-chose car il a pu œuvrer pour cette organisation ; il travaille surtout pour lui !

Sa maison se situe dans le bouge sud-ouest-ouest de la cité. La plus grande partie de son habitation est en faite souterraine : c'est là qu'il garde ses victimes, ses trophées, ses encres et ses richesses diverses. Tous ses voisins, si on leur demande, savent où il habite, mais personne ne révélerait l'existence du sous-sol, à moins d'être battu ou payé (et suffisamment pour oublier le sort qui l'attend).

Le premier étage est misérable, comme on peut s'y attendre. Le sous-sol est autre chose, même si on peut se demander si c'est là que peut habiter un homme, même obscurantiste. Cela ressemble plus au pied-à-terre d'un démon : pas de lumière, une hygiène pire qu'au premier, et des instruments de torture (à échelle humaine, pas seulement destinés aux Danseurs) à profusion.

Fong n'a pas besoin de pièges. Les personnes qui entrent chez lui sans son invitation ont une espérance de vie réduite de *beaucoup* (du fait des trois Safrans qui gardent la crypte)...

Le palais de Shinju

Shinju Yakman est l'Empereur de la Maraude de la cité. C'est un homme cupide, décadent, impitoyable et totalement efficace dans tout ce qu'il entreprend. Sa « modeste demeure », comme il l'appelle les rares fois où il fait de l'humour, est une des plus luxueuses de Tslana. Elle se situe dans la partie riche de la cité, contiguë au faubourg du centre ; il est probable que l'existence de ce faubourg tout près des seigneurs princéens n'est possible que grâce à la présence de l'empereur de la maraude depuis des générations dans ce palais.

Le palais ressemble aux quelques autres présents dans la zone (ce qui veut dire qu'ils sont tous tellement grands et luxueux qu'ils ne se ressemblent pas !), mais les Empereurs de la Maraude successifs l'ont aménagée pour convenir à leurs goûts de circonstances : point de grands halles ni de couloirs gigantesques, mais plutôt de nombreuses antichambres et des couloirs tortueux, des passages secrets dans les murs, des couloirs dans les murs mêmes, etc... Ce palais est l'Antichambre de la Maraude.

Cet endroit est important car il a une particularité dont vont avoir besoin les Inspirés : de ce palais part un sous-terrain indépendant des catacombes du reste de Tslana, dont l'un des passages mène à la « tour » de Kergain.

Les Merveilles Cristallines de Maitre Joss

Cette boutique à nul autre pareille est un concentré de ce que les artisans font de mieux à Tslana : les joyaux et autres pierres précieuses. Son propriétaire est un marchand issu des faubourgs qui a commencé en fabriquant de la verrerie. Bien sûr, ses perspectives d'ascension sociale étaient limitées, mais il s'est mis à la Conjuration pour concevoir ses œuvres.

Son magasin possède un caractère si délicieux qu'on devine peu sa façade sombre : l'arrière boutique est en fait aussi grande que le reste du magasin et c'est là que Joss entrepose les objets d'arts fabriqués par ses démons ou par ses soins, objets qui recèlent donc de la Ténèbre. Sculpture de démons (en verre), bijoux à l'apparence

torturés ou décorations inspirées de scènes vécues pendant une Conjuration, tout reflète les Abysses.

Encore un Conjurateur, me direz-vous ? La coïncidence devient de plus en plus troublante quand on sait que c'est Yu Fong qui lui a fait faire ses premiers pas dans cet art à la suite d'une rencontre malheureuse...

La boutique a la disposition suivant :
- il n'y a qu'une entrée pour toute la boutique. Celle-ci est, ce qui est assez dérangeant, plutôt discrète : une « simple » porte de bois rare et de verre colorée (quelqu'un capable d'évaluer ce genre de chose saura que cela a beaucoup de valeur). La devanture est en pierre blanchie sur le rez-de-chaussée (trois mètres) et le premier étage est en bois (ce qui est rare, à la fois pour des raisons économiques et pour cause de grand incendie il y a vingt ans).
- espace est le maître mot de la salle dans laquelle on débouche : on croirait une bijouterie. Les quatre murs de la salle de vente sont recouverts d'étagères sur lesquelles on peut admirer des ustensiles ou des sculptures délicates en verre. Au centre, un unique piédestal sur lequel repose une statue de verre haute comme une fée noire : celle-ci représente un étrange être proche du démon mais à l'expression bien plus douce. Une plaque de métal indique « une Lueur ».
- au-delà du comptoir de la salle, une lourde tenture cache un escalier menant directement au premier étage. Les nains ou ceux qui ont une formation d'architecte (un Harmoniste de la Cyse par exemple) pourront deviner grâce aux proportions à l'extérieur qu'il y a une partie du rez-de-chaussée qui n'est pas accessible (à moins de faire une « entrée » maison façon minotaure).
- le premier étage est censé être celui où Joss habite, mais il est clair à toutes personnes réussissant un jet de INT + Fouille DIF 17 que personne n'habite ici. Cachée sous un lit plutôt massif, il y a la trappe qui permet l'accès à l'atelier secret de Maître Joss.
- l'atelier secret est le lieu préféré des conjurations de l'artisan. C'est ici qu'il conserve ses œuvres ayant le plus de valeur, celle qu'il réalise avec l'assistance des démons. L'endroit est plutôt effrayant, surtout à cause de la femme crucifiée qui sert de modèle à l'œuvre la plus récente (niveau de Ténèbre de 15, pour un gain de 5 points de Ténèbre).

L'Intrigue

Éminence, tout ce chapitre est articulé comme une Intrigue du système d'Abyme (le coffret). Le profil des personnages est celui du Jeu d'Intrigues ; néanmoins, si vous n'utilisez pas ce système, le vrai profil des personnages importants est donné à la fin de cet Acte...

Une chose à mettre au point, Éminence : Kergain est un Maître Écarlate. Il peut conjurer des Démons de tous types, et sa maîtrise de la Sorcellerie le met au-dessus des Mages de la Compagnie ; de plus, c'est un Inspiré, ce qui lui procure des avantages certains. Son réseau d'influence est tel que les Inspirés ne pourront l'approcher que s'il le veut bien, même s'il est important qu'ils croient le contraire, juste pour se réveiller vers la fin.

Les Inspirés vont arriver à Tslana : leur voyage a été bien sûr facilité par Kergain et ses acolytes.

Les conseils de Fragile Cœurdacier vont les amener à chercher Élysiah. Mais par où commencer ? Tslana est une ville vaste, très vaste. Et dangereuse, pour ceux qui sont étrangers.

Les grandes figures

Élysiah, la Dame aux Oiseaux

« Calmez-vous et parlez-moi encore de cette personne ; en échange, je verrai ce que je peux faire à propos de ce philtre... »

Allure

Élysiah est probablement la femme la plus belle que les Inspirés pourront voir de toute leur vie. En cela elle a hérité de la beauté de sa grand-mère (la mère d'Éolin). Aucun homme ne peut rester indifférent quand il la voit pour la première fois. Ses cheveux blonds cascadent sur ses épaules comme les ondes sur la mer et s'agitent au moindre vent, avant de reprendre leur place. Son corps est parfait ; il faut dire qu'Élysiah pratique une danse énergique (et qui visiblement ne fait partie du programme éducatif des méduses) de façon intensive depuis qu'elle est petite : l'hérédité a fait le reste. Sa peau est douce, son visage est parfaitement symétrique et ses yeux clouent les hommes sur place. Bref, Élysiah est un idéal féminin à plus d'un titre...



Elysiah

Histoire

L'histoire de la jeune femme est édifiante, à plus d'un titre. Né de l'union illégitime d'Éolin et d'une noble urguemande, la Bâtarde, comme elle fut surnommée chez elle, fut envoyée dans les Terres Veuves pour suivre une éducation qui ferait d'elle un outil utile pour sa famille. Leur souhait fut comblé au-delà de toute espérance... Élysiah avait été Inspirée par Fragile (ça aussi le Géant le cache), et la jeune Inspirée trouva une place chez les meilleures préceptrices carmes grâce à son parrain.

Aux côtés des Méduses, Élysiah a acquis une maturité toute hivernale. Sa nature d'Inspirée ayant été détectée par une Méduse Inspirée, on l'a envoyée dans le Collège d'Arts libres de Varaëza pour y apprendre le Cantos. De par son éducation en Harmonie, la jeune femme fut plus à même de maîtriser le Don, et de le comprendre. En fait, il est probable qu'à part Éolin, pas un possesseur du Don n'a autant de talent qu'Élysiah.

Bien sûr, un moment est arrivé où le mystère de ses origines l'accaparait à tel point que ses études s'en faisaient ressentir. Elle partit des terres carmes pour retrouver son père. Sa piste mène ici, dans Tslana, mais elle se trouve dans une impasse. Seule l'aide des Inspirés peut lui faire reprendre l'enquête.

En attendant, Élysiah a trouvé une manière de gagner en puissance et en argent en vendant ses faveurs aux riches de la cité. Par faveurs, on entend néanmoins des services comme le conseil occulte, la maraude (la jeune femme dispose d'un petit réseau d'indicateurs parmi les courtisanes et les pauvres) et des spectacles pendant lesquels elle utilise ses oiseaux et ses chants. Sa magie lui a permis de ne pas se faire repérer par Kergain, mais la situation risque de changer.

Techniquement parlant, son activité actuelle est plus proche de celui d'une courtisane : Elysiah ne doit pas être confondue avec une prostituée quelconque. Depuis qu'elle y exerce, de nombreuses personnalités se sont rendues chez Courtecine pour assister à ses spectacles. Si jamais des Inspirés font l'erreur de la prendre pour ce qu'elle n'est pas, voire propose de lui louer ces « services », elle risque de très, très mal le prendre...

Ce qu'elle sait

Sur le Don : Élysiah en sait plus long sur ses pouvoirs que personne (à part peut-être Éolin) ; pour beaucoup, elle l'a deviné, mais elle a compris son fonctionnement et sa nature – y compris son lien étrange avec la ténèbre – sans personne pour l'aider.

Sur Kergain : elle sait que c'est de lui que tout vient (elle a survolé le cas de Jimao, qu'elle prend pour un simple larbin). Elle sait aussi où il habite mais ne sait comment l'atteindre sans se mettre en danger.

Rôle

Élysiah agit comme une balise dans cet acte : elle en sait beaucoup sur le mystère de ce Drame, mais il lui manque les informations essentielles, détenues par Kergain (et Jimao). Elle est frustrée du cul de sac où elle se trouve, et risque d'avoir du mal à collaborer avec la Compagnie.

Yu Fong

« Bon, je reprends. Comment s'appelle cet homme à qui vous avez acheté la Bile de Wyvern ? Mmmhhh ? Vous voulez goûter à mes fers cloutés cette fois ?... »

Allure

Fong est un métis : princéen par son père, en fait. Sa peau est pâle et ses cheveux noirs très sombres donnent une impression sinistre à son allure. Mais son costume de cuir clouté noir y est aussi sans doute pour beaucoup... Il porte un bouc taillé avec précision et des cheveux longs eux aussi soignés : dans l'ensemble, il fait penser à un Raspoutine sado-maso (plus sado que maso d'ailleurs...).

La chose la plus remarquable cependant dans son physique, ce sont ses yeux : ils sont froids comme la glace ; Fong a abandonné son humanité il y a longtemps ; il s'habille de façon trop voyante pour se faire passer pour un jeune ambitieux, mais sa peau un peu trop pâle et ses yeux alertent toujours ses interlocuteurs sensibles.

Histoire

Fong est né il y a plus de deux cent ans dans les Communes Princières... c'est une Momie (le Bestiaire, p 102) ! Son histoire connue débute il y a seulement dix ans quand il entre dans le Cercle Écarlate. Il est toujours au stade d'apprenti, car il dissimule son vrai pouvoir, même à ses pairs. Et pourtant, il est toujours aussi puissant.

Note : si son rôle dans cet Acte est très limité, Fong risque fort de devenir très important par la suite ! Il est donc important qu'aucun mal ne lui soit fait...

Ce qu'il sait

Sur Jimao : Il sait presque tout du Félon, à part sa nature de serviteur du Masque. Fong sait que Kergain a continué les expériences visant à imposer une Emprise à des êtres vivants : il en déduira qu'Élysiah et Justinien en sont les résultats. Il sait que Jimao a influencé Kergain (qu'il n'aime pas beaucoup), mais il ne veut pas lui porter secours. Une chute éventuelle du Maître Écarlate servirait même ses plans.

Sur Élysiah : il a déjà « vu » la jeune femme, en usant de sorts puissants. Il a été impressionné par sa magie du chant. Néanmoins, son orgueil (et sa puissance) fait qu'il ne la voit que comme une distraction, au mieux un outil dont il doit user distraitement.

Sur le Don : Fong a lui-même participé à ce genre d'expériences, il y plus d'un siècle. Les résultats ayant été loin d'être intéressants à son goût, il les abandonna. L'obsession que porte Kergain à l'encontre de son seul cobaye vivant le répugne : c'est un signe de faiblesse.

Kergain : Il connaît bien le Maître Obscurantiste. En fait, sans lui, Kergain aurait été évincé depuis longtemps, mais l'arrivée d'autres Maîtres plus compétents (et plus sensibles) éventerait ses plans pour revenir au sommet. Il le soutient donc (temporairement). Élément important, il sait où celui-ci habite, et sait que Jimao est à ses ordres.

ELYSIAH

Royaume : Urguemand
Peuple : humain
Sexe : féminin
Âge : 23 ans
Taille : 1m70 (TAI 0)

Caractéristiques
Flamme : 2/0

Corps : 2/0
Bonus de Corps : 2
AGI : 6
FOR : 5
PER : 8
RES : 6

Esprit : 2/0
Bonus d'Esprit : 2
INT : 7
VOL : 7

Âme : 3/0
Bonus d'Âme : 3
CHA : 10
CRE : 8

Caractéristiques secondaires
ART : 9 MEL : 5
EMP : -
TIR : 7
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
BD : 0

Points d'Héroïsme : 4
Pouvoirs de la Flamme : Flamme du savoir, Passage de Flamme

Compétences
Épreuves : Arme (dague) 5, Équitation 5, Esquive 3, Premiers soins 3
Maraudes : Intrigue 7, Jeu 3
Société : Diplomatie 6, Éloquence 8, Étiquette (Noblesse) 8, Musique (Cistre) 7, Musique (Chant) 7, Négoce 5, Peinture 3, Poésie 6, Savoir-faire : Art courtois 8, Us et Coutumes (Urguemand) 7, Us et Coutumes (Ophidien) 7, Us et Coutumes (Princéen) 4.

Savoir : Alphabets (Moden'Hen) 6, Armgarde 3, Septentrien 5, Géographie 2, Langue (Urguemand) 5, Langue (Urguemand) 7, Langue (Kiéménite) 5, Langue (Ophidien) 5, Zoologie (spé : oiseaux) 7
Occulte : Harmonie 8, Accord 7, Geste 6

Avantages, bienfaits
Porteuse du Don

Combat
Initiative : 16, Dague 16
Attaque au Contact : Dague 14
Défense :
Esquive : 11
Parade : Dague 14
Défense à distance : 6

Armure :
Aucune

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI
Dague	0	+2	0	+1(P)	-1

☙ Rôle

Fong est l'Éminence Grise de cet Acte. Il apparaît peu, mais à chaque fois pour remettre les Inspirés sur leur piste. Il doit intervenir quand le rythme ralentit et que la Compagnie piétine ; ou, au contraire, s'ils réussissent trop vite, pour les embrouiller.

DESTRËZIA

« ...et je vous assure qu'après avoir entendu ce que j'ai appris de la bouche de ce triste sire, Mon Prince, nous allons pouvoir faire affaire... »

☙ Allure

Destrëzia est une méduse âgée de plus de cinquante ans, mais qui a gardé un magnétisme important ; présence est un mot qui convient le mieux. Ses serpents sont sans doute toujours aussi actifs que quand elle était plus jeune et ses yeux lancent des éclairs agressifs à ses ennemis, de convoitise à ses victimes. Sa peau est pâle comme on peut s'y attendre, ses rides estompées par la tonne de maquillage qu'elle porte pour masquer son âge réel. La méduse porte presque toujours un éventail d'où elle ne laisse émerger que ses yeux émeraudes et ses serpents vindicatifs (verts vifs, également).

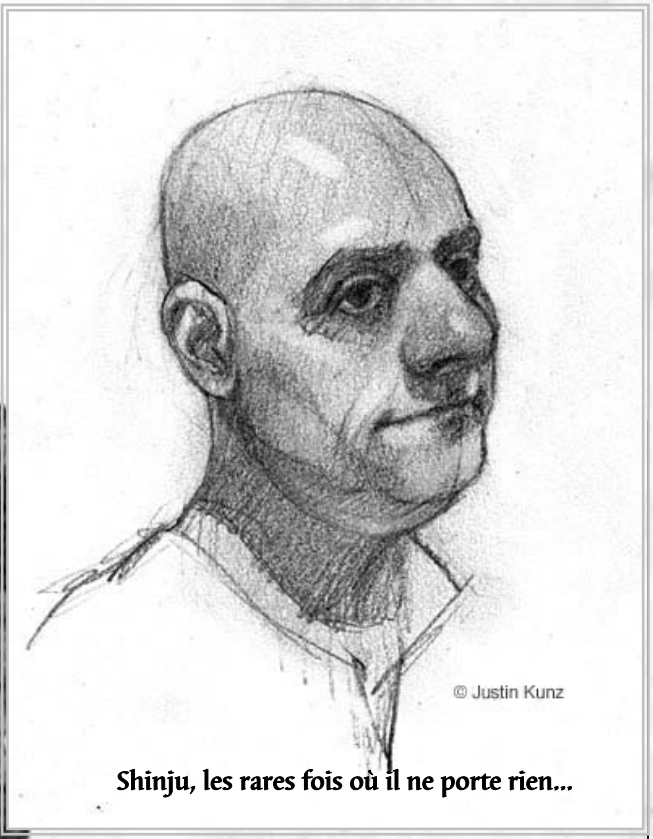
☙ Histoire

Originaire, comme beaucoup (certaines mauvaise langues diront toutes...) des Terres Veuves, cette Méduse était un membre à part du culte de la Dame. Ne s'y étant jamais senti à l'aise (elle avait plutôt l'âme d'une conspiratrice), elle le quitta il y a quinze ans pour s'essayer à son nouvel art dans les Communes Princières. Et comme l'instinct d'une Méduse la trompe rarement, elle est devenue très bonne à son jeu, accumulant les faveurs des puissants, les services et les réseaux utiles. Avant que Courtecine n'ait l'agenda de personnalités qu'elle a maintenant, c'était Destrëzia qui lui amenait ses clients les plus fortunés. La méduse lui en veut encore de l'avoir trahie en fondant son propre établissement et en captant certains de ses clients.

Malheureusement, ses méthodes lui ont fait connaître la Perfidie car elle n'hésite jamais à trahir quelqu'un pour un peu de pouvoir personnel ; même ses employées ne sont pas à l'abri de ses crises enragées : on peut qualifier l'intelligence de Destrëzia de sociopathe.

☙ Ce qu'elle sait

Sur Élysiah : elle a déjà compris que quelque chose cloche chez la jeune femme, mais ne saurait dire quoi. De plus, le succès qu'elle rencontre fait que la Méduse la voit comme une rivale (qui vient, comme elle, des Terres Veuves) qu'elle doit écraser.



Shinju, les rares fois où il ne porte rien...

Les Obscurantistes : Elle s'en moque comme de sa dernière écharpe. Ce sont juste des clients. Plus exigeants et exotiques que la plupart, mais cela importe peu.

☙ Rôles

Destrëzia est vraiment une salope. Son unique but est de mettre des bâtons dans les roues des Inspirés : si elle peut les blesser, voire les tuer, elle ne va pas se gêner...

Shinju

« Je vous salue bien bas, mes seigneurs... vous avez bien réfléchi à ma proposition ? Ce serait dommage de passer à côté, car peu de personnes peuvent vous assurer une protection comme la nôtre... »

☙ Allure

Shinju est un homme de presque quarante ans qui tient à son physique, même si plusieurs années d'inactivité l'ont un peu empâté. De taille et de corpulence moyenne, l'homme se distingue surtout par l'exhibition qu'il fait à chaque apparition de ses vêtements et bijoux : manteaux à fanfreluches, écharpes, lunettes à verres fumés, chapeaux à larges bords (dotés de fourrure et de plumes d'animaux rares), etc. Shinju porte une quantité invraisemblable de colliers autour du cou, de bagues aux doigts et de tissus sur le dos, malgré le climat parfois étouffant en été. Il ne sort jamais sans Araknir, un chat sylvestre (il a aussi un sens de l'humour assez particulier) modéhen, dont on ne sait pas pourquoi il reste dans une ville, surtout Tslana, et encore moins à côté du Prince de la Maraude.

Et Justinien dans l'affaire ?

Une chose à ne surtout pas perdre de vue : Justinien est là ! Il reste un personnage central avec lequel les Inspirés doivent compter. Il a ses propres opinions et peut même mener des investigations en marge de celles des Inspirés (et s'attirer des ennuis qui vont leur retomber dessus par la même occasion. En l'absence de Marche-sur-Lune, il perd la majeure partie de ses traits animaux et devient bien plus facile à vivre...

Shinju fait peu cas de son apparence, au point qu'il rase régulièrement ses cheveux noirs de princéens, point qu'il souligne en saluant bien bas ces seigneurs de la ville : il aime choquer et tromper.

☙ Histoire

Shinju est un de ces nombreux enfants pauvres qui ne rêvent qu'à de meilleurs lendemains. Mais lui est obstiné, malin, impitoyable et ambitieux : on dit qu'une bonne partie de son ascension est due à l'élimination de ses concurrents ou supérieurs (ce qui est très classique). Il est l'Empereur de la Maraude de Tslana depuis quatre ans, depuis que son prédécesseur a contrarié le Cercle Écarlate, et il est resté à ce poste convoité uniquement parce qu'il commet peu d'erreur.

☙ Ce qu'il sait

Sur les Obscurantistes : Shinju a peur d'eux, et il a raison. Le pouvoir n'a pas changé son avis sur eux et c'est mieux pour sa santé. Néanmoins, il reste informé et il en sait des choses sur la déconfiture de Kergain et sur ce qui se trame dans les hautes sphères du pouvoir de la ville.
Sur Élysiah : Shinju a un faible pour elle ; il a payé ses services, et l'absence de rapports sexuels l'ont laissé sur sa faim. Par contre, les massages, le spectacle privé (oiseaux et chants) l'ont charmé. Élysiah, c'est sa petite faiblesse.
Sur Destrëzia : Il sait qu'elle est folle. Il s'en méfie, car elle peut ordonner la mort de quelqu'un pour autre chose que le profit et ça, c'est pas bon pour le métier.

☙ Rôle

Il le gardien des secrets : il possède deux clefs essentielles aux Inspirés. D'abord, l'accès à la haute société : son pouvoir lui permet d'y introduire n'importe qui. Ensuite, le passage secret menant à tous les endroits importants du Cœur de Tslana, seul à donner accès à la demeure de Kergain. À ce titre, la Compagnie va devoir le chouchouter, être délicat et généreux.

Son autre trait de caractère le plus marquant : Shinju aime s'amuser. De tout. Pour lui, l'arrivée de la Compagnie est une source de divertissement agréable, à défaut d'être vraiment originale. Si les Inspirés le comprennent, ils ont beaucoup à gagner à jouer au jeu de l'Empereur.

Note : que ce soit pour Yu Fong ou Shinju, aucun profil n'est fourni ; c'est normal ! Aucune confrontation n'est prévue contre ces deux hommes et ils sont deux acteurs

indispensables d'un futur drame se passant à Tslana... Vous aurez bientôt toutes les réponses...

Scène première : enquête préliminaire

La Compagnie est dans une ville étrangère, à la recherche d'étrangers. Il faut bien qu'ils commencent quelque part ! Éminence, l'ensemble des recherches des Inspirés se base sur les éléments des trois précédentes sections sur la ville, ses lieux et personnages importants. Comme il s'agit d'une enquête, et que Tslana est vaste, l'intrigue risque fort d'être très peu linéaire dans cette partie.

Les Inspirés, accompagnés de Justinien, n'ont qu'un indice très mince : l'homme qui a engagé les mercenaires est Jimao, un Obscurantiste de la cité. Ils disposent aussi des maigres indices laissés par le Géant Fragile. Ils vont devoir prendre les devants pour s'ouvrir un chemin dans leurs investigations. Voici les événements, plutôt dans un ordre arbitraire (tout dépend d'où commencent leurs personnages), chacun étant un mini-scénario jouable selon le chemin qu'ils vont prendre.

Les Obscurantistes

Selon leur niveau de Cryptogramme et/ou de Géographie : Communes Princières, recueillir des infos sur les Mages de la ville va être plus ou moins dur. Le Cercle Écarlate est plutôt secret et peu de gens peuvent se targuer d'avoir des informations sur lui et rester en vie. Dans l'état probable de leurs connaissances, même élevées, aucune identité de mage ne pourra être découverte tout de suite. Un jet de INT + Cryptogramme permettra de découvrir les informations suivantes :

- Les Mages des Communes Princières sont organisés en une confrérie baptisée le Cercle Écarlate (12)
- Ces Mages sont connus pour pratiquer la Sorcellerie, mélange de Conjuration et Emprise. (17)
- Le Cercle Écarlate a aussi son lot d'expériences magiques : sur l'Art Sombre et d'autres sujets (un proche du Conseil des Décans ou des Éminences Grises peut avoir entendu parler d'expérience sur les Flammes...) (20)

À moins que les personnages ne soient eux-mêmes membres du Cercle Écarlate ou n'aient été en contact vraiment étroit avec celui-ci, les informations immédiatement disponibles s'arrêtent là.

Un mage qui connaît bien les habitudes des Obscurantistes (quelles qu'en soient les raisons) pourra sûrement deviner dans quel genre d'endroits chercher des traces des Obscurantistes. Leurs recherches vont les mener à l'établissement de Destrëzia.

Les Chats Sylvestres

Il s'agit d'une race de félidés originaires de la Marche Modéhenne. Ils sont dotés de trois paires de pattes et d'une queue préhensile qui rend ces animaux particulièrement agiles dans un arbre. Ils ont une autre faculté qui les rend très convoités : une empathie avec leur maître et une intelligence limitée qui en fait des compagnons plus intéressants que d'autres animaux (ce qui les rends similaires au faucon corné). C'est un animal imprévisible mais attachant, mais il a aussi la faculté plus intéressante d'être dressé à neutraliser le Danseur. Empathe, il est en fait inoffensif pour la créature, mais son image de prédateur peut être utiliser pour empêcher un Mage d'user de la Magie, et donc un moyen parfait utilisé par le Cryptogramme modéhen pour réguler l'usage de l'Emprise. Et malheureusement pour les Chasseurs mal attentionnés envers les Danseurs, les Chats Sylvestres sont télépathes entre eux : certaines obscurantistes ont été attaqués par des groupes entiers à leur entrée dans la Marche.

La section sur les personnages montre les profils basiques de plusieurs Sorciers à utiliser : vous pouvez organiser des rencontres avec ces débutants du Cercle Écarlate. Ce qu'ils voudront bien dire dépend de la tchatche des Inspirés, mais voici ce que certains pourront révéler :

- Jimao est un Esprit Incarnat, en passe de devenir Maître vu les actions zélées qu'il mène pour le Cercle. (une Compagnie vraiment très forte pourra peut-être entendre parler d'un projet appelé Incandescence, Illumination ou quelque chose d'approchant).
- Beorn était un Esprit Incarnat lui aussi, au service de Kergain. Les deux hommes ne s'aimaient pas beaucoup. Sa récente disparition a peut-être à voir avec l'antipathie que lui vouait son maître.
- Kergain est antipathique avec tout le monde, de toute façon : il y a une vingtaine d'année, il a été impliqué dans un projet foireux qui l'a obligé à se faire oublier. Une douzaine de Sorciers sont morts à cette époque.

Si un Jorniste est présent aux entretiens, les Obscurantistes ne diront rien. Ils pourraient même passer à l'attaque. De même, si les personnages sont vraiment indiscrets en cherchant leurs renseignements, vous pouvez passer au Contrat...

Les Maisons Closes

*(*Qu'est-ce que vous vous imaginez les gars ? *)*

Voici le mini-scénario qui introduit le personnage d'Élysiah.

La Compagnie est à la recherche des endroits où ils peuvent entrer en contact avec des Obscurantistes : connaissant les goûts parfois particuliers de ceux-ci, la tâche risque d'être ardue. Heureusement, nous sommes dans les Communes Princières, ce qui augmente la fréquence d'établissement « exotiques ».

La présence d'un Obscurantiste dans la Compagnie ouvre des portes, bien sûr : il pourra trouver l'établissement de la Méduse décrit plus haut. Sinon, leur premier contact sera la Farfadine Courtecine. De cela dépend la participation des Inspirés à la « Guerre des Maisons Closes », et du camp qu'ils vont choisir...

Les établissements et les protagonistes principaux sont bien sûr décrits dans la section des personnages...

☙ Du côté de Courtecine...

Entrer en contact avec la vieille patronne est plus évident, car ce sont ses services qui seront vantés aux personnages, surtout s'ils sont fortunés (ou s'ils ont l'air d'être fortunés). Sa maison est en effet la meilleure de la ville, voire de tout le pays (enfin c'est l'avis des Satyres, les meilleurs juges de ce côté là !).

La Compagnie va être impliquée dans un combat impitoyable contre une maison close adverse. L'enjeu ? La présence d'Élysiah, bien sûr ! Sa présence va tout changer...

Si les Inspirés font ouvertement des offres financières pour gagner des renseignements, la Farfadine demande des prix nettement au-dessus de leurs moyens, pour justifier « une violation de la confiance de ses clients »... Néanmoins, si certains ont un port guerrier, elle leur propose de gagner ces renseignements en devenant des gardes du corps. Elle leur explique succinctement ses quelques problèmes avec une concurrente. Les Inspirés ont intérêt à accepter...

☙ ... et de celui de Destrëzia

C'est l'option si un Obscurantiste se trouve dans le groupe. Au lieu de le diriger vers la Maison de Courtecine, on l'oriente vers celle de la Méduse. Les a priori de ses interlocuteurs leur font lui conseiller les services TRES spéciaux de cette dernière...

Contrairement à Courtecine, la Méduse est en rapport direct avec certains éléments importants du Cercle Écarlate de la cité, ainsi qu'avec l'Empire de la Maraude.

Comme il est dit dans le descriptif des personnages, les deux maisons sont dans une mauvaise passe : les deux patronnes, autrefois amies, sont lentement devenues rivales puis ennemies. Leur guerre froide est en passe de devenir quelque chose de beaucoup plus sérieux...

La Compagnie peut être embauchée pour servir de bras armés dans le conflit : la Méduse veut porter le premier coup (sans s'imaginer que, bien sûr, la Farfadine n'oserait le porter) et compte frapper un grand coup ! Elle veut faire assassiner la dernière fille de Courtecine, une jeune femme d'origine étrangère qui est à l'origine de beaucoup de succès envers son adversaire. Elle veut la voir morte. Ce contrat ne sera pas attribué à une Compagnie d'apparence balourde ou peu subtile !

☙ La tentative d'assassinat

Selon leur camp, bien sûr, les Inspirés ne vont pas vivre ce moment de la même façon. Nous allons décrire la situation de façon à pouvoir la placer des deux points de vue.

Élysiah (puisque c'est elle, évidemment) sera dans sa chambre, un endroit raffiné et opulent (mais pas exubérant). Sans les Inspirés, il y a deux « hommes » présents dans sa chambre (des eunuques spécialement engagés pour la tâche) et plusieurs autres dans toute la maison (voir le plan pour plus de détails). Si les personnages sont les défenseurs, Justinien tient à rester. Si on lui demande ses raisons, il explique qu'il sent quelque chose à propos de cette femme : quelque chose d'étrange, comme s'il la connaissait. À noter qu'un Minotaure ne tient pas dans sa chambre (!) mais peut s'installer confortablement dans le gigantesque hall d'entrée. Un Géant n'a pas le choix, il doit coucher dehors !

Les Assassins, par défaut, sont trois. Ce sont des professionnels qui ne faibliront pas (sauf à la fin). Quelle que soit la méthode, tout va s'arrêter à la chambre d'Élysiah. Après une courte, mais intense, scène d'action, les Assassins sont paralysés par un cri aigu et puissant venant de l'intérieur de la chambre. S'il restait quelqu'un à l'intérieur, la ou les personnes sont averties par Élysiah : « *Bouchez-vous les oreilles !* »

Il s'agit de la nouvelle Œuvre de Cantos Cri de la Fée : les miroirs éclatent, les cordes des instruments souffrent le martyr et le métal vibre sous les vibrations. Ce n'est pas une Œuvre faite pour blesser ou tuer, mais on peut dire qu'elle maîtrise son homme... S'ils ne le savaient pas encore, les Inspirés ont la preuve qu'Élysiah est au moins une Inspirée...

☙ Révélation

Élysiah et Justinien se fixent longuement sans rien dire. Quiconque les regarde voit leurs yeux changer : ceux de Justinien devienne plus jaune (des yeux de loups) et ceux d'Élysiah se remplisse d'une couleur sombre. Le hurlement d'un loup s'entend, quelque part dans la ville. Un oiseau vient se poser sur l'épaule de la jeune femme et lui *murmure* quelque chose à l'oreille.

Justinien n'est pas seul à posséder le Don. Élysiah est sa sœur.

Le contrat

Voici ce qui arrive quand on s'intéresse trop aux affaires du Cercle Écarlate. Certains membres, agacés, ont dépêché des tueurs pour se débarrasser des gêneurs. Heureusement, les Inspirés ont un allié imprévu et mystérieux en la personne de Yu Fong, un « jeune » membre du Cercle. Cet homme est une momie très ancienne qui a des projets importants pour le Cercle Écarlate. Il veut établir son pouvoir en profitant de la moindre faiblesse de ses rivaux.

Les Obscurantistes peuvent utiliser toutes sortes de méthodes pour se débarrasser des gêneurs :

☙ Des Démons : simples mais efficaces. Des Azurins ou des Saphirins sont conjurés pour tuer les Inspirés. Leurs Conjurateurs ne peuvent rien de plus : les Démons de cercles supérieurs ne semblent pas d'accord pour une connivence de ce type...

☙ Un contrat : un ou plusieurs tueurs sont engagés ; malheureusement, les meilleurs semblent être déjà pris.

ଓ Agir soi-même : c'est risqué, mais des têtes brûlées peuvent essayer cette méthode. Ils ne sont pas aux bouts de leurs peines : les Inspirés sont sans doute plus coriaces qu'ils ne l'imaginent, et Fong va se débarrasser tranquillement de ceux qui se dévoilent...

Bien sûr, si les Inspirés ne craignent rien, ils doivent penser le contraire. La peur d'être surpris, et le harcèlement continu des Sorciers doivent leur faire croire qu'ils sont sur une pente glissante (c'est vrai, mais pas pour les raisons qu'ils croient).

Bryar : le mercenaire n'est pas dans son élément. Néanmoins, il va établir une rencontre avec les Inspirés pour leur proposer une collaboration limitée : il leur propose de faire leur enquête séparément, mais de partager les informations, voire de se couvrir mutuellement si le besoin s'en fait sentir.

Sa raison ? « *Je suis mercenaire depuis l'âge de quinze ans, et jamais auparavant on ne m'avait trahi de la sorte. Mon ex-employeur m'avait choisit pour ma ténacité (Justinien semble gêné) et il doit comprendre qu'elle est sans limite !* » Accessoirement, il peut aussi leur révéler que tous ses hommes étaient des amis morts sans la gloire de la bataille et qu'il leur doit bien ça. Aux Inspirés de voir...

Scène deuxième : Remonter le courant

La deuxième partie de cet acte va consister pour les Inspirés à remonter les diverses pistes qu'ils possèdent. Le destin va leur être favorable, car ils ont été remarqués par le Prince de la Maraude, fait qui va être déterminant.

Contactes par Shinju

Quel que soit le lieu où logent les Inspirés, un individu s'y introduit de nuit pour leur apporter un message. L'individu en question est doué, mais si les Inspirés le remarquent (jet de PER + Vigilance, diff. 25) et l'attrapent, il peut les conduire directement jusqu'à son patron. En plus, un tel acte va augmenter l'estime que leur porte Shinju.

Rencontre avec un Prince

Shinju les attend, mais pas chez lui. Ce n'est pas son genre ! Il les attend au cœur d'un des faubourgs de Tslana, dans une demeure « prêtée » par les gens qui y habitent. La maison est protégée par de nombreux hommes de main (PER + Intrigues diff. 20 pour s'en apercevoir) en arme, dont des mercenaires ogres (les plus voyants) engagés à temps plein par le Prince. Il est donc parfaitement protégé.

L'état pitoyable de l'endroit contraste avec le luxe que Shinju porte sur ses épaules. Sur son épaule droite justement, est installée une étrange créature féline à six pattes, qui ronronne au rythme des caresses que son maître lui prodigue (et Shinju n'est jamais avare d'attentions avec son chat).

L'entretien est courtois, du moins tant que les Inspirés adoptent le même ton. Le but de cette discussion est de tester la Compagnie dans ses capacités oratoires et sociales. Avec son réseau de contacts et d'informateurs, Shinju sait que quelque chose se trame et que son pouvoir peut sortir grandi de la crise à venir. Seulement, il sait que le Cercle Écarlate est au centre de cette crise, et il connaît bien les Sorciers. Il ne veut pas être pris à partis. L'arrivée d'étrangers qu'il va pouvoir utiliser est une aubaine pour lui...

Le marche

Ce que veut Shinju est simple : il veut que les Inspirés (ainsi que Justinien et Élysiah) travaillent pour lui. C'est très facile pour lui : il sait que Kergain est au centre d'une affaire à laquelle Élysiah est mêlée. C'est peu, mais pour les Inspirés qui ont d'autres pièces de l'intrigue, c'est très important.

Sans le savoir, ils ont tout de même un avantage sur lui : il est, même s'il ne le reconnaîtra pas, amoureux d'Élysiah. Il ne les trahira donc pas (ce qu'il fait couramment).

Ce qu'il veut dans les détails, c'est que la Compagnie infiltre pour lui les hautes sphères du pouvoir de Tslana, et lui rapporte ce qu'ils voient et entendent, pour les envoyer agir en conséquences.

Ce qu'ils vont connaître va les emmener dans le territoire de leur Ennemi. Mais d'abord, il va les tester un peu plus.

Monte-en l'air

Voici une mini-intrigue où Shinju veut tester les capacités de discrétions et de discernement de la Compagnie. Il va les envoyer enquêter sur la réussite insolente d'un certain Joss, joaillier dans une arête marchande la ville.

Joss payait pour être tenu à l'écart des opérations de nuit de Shinju, mais il semble s'être lassé de ce petit jeu quand il est devenu marchand très important dans la ville. Il a donc arrêté de payer. Shinju a envoyé trois de ses hommes pour lui dérober quelques marchandises (et aussi pour tout saccager chez lui) mais ils ne sont pas revenus. Le Prince de la maraude n pense pas que l'affaire soit grave, en fait, mais il voudrait voir comment la Compagnie va se débrouiller... sans savoir que la tâche est plus dangereuse qu'il ne l'imagine...

ଓ Glaner des informations sur Joss

Les informations de base sont les suivantes :

- Joss est originaire de la partie nordique des Communes Princières. Il est arrivé à Tslana en temps que marchand de bijoux.

- Il a longtemps été simple grossiste avant de fabriquer lui-même ses œuvres.
- Maintenant, c'est tout simplement un vendeur incontournable de Tslana. Seul les vicissitudes du « Jeu » l'ont écarté des places les mieux placées du pouvoir.

Ce sont des informations que les Inspirés peuvent obtenir auprès de quasiment n'importe qui dans le secteur d'activité du marchand (même chez les miséreux – même le très faible peut avoir à gagner à connaître le puissant). Pour des infos plus sensibles, comme des ragots ou autre rumeur, ils vont devoir sans doute mettre la main au portefeuille, et réussir un jet de CHA + Diplomatie ou Baratin (tout dépend de la situation) :

- Depuis cinq mois, Joss est toujours accompagné d'un mystérieux garde du corps. Masqué, doté d'une certaine grâce et toujours muet, cet homme inquiète autant qu'il fait parler.
- Joss s'est mis à fréquenter la maison de Destrëzia depuis peu.
- Des gens que l'on a vus en sa compagnie ont disparu sans raison. On pense que c'est parce que les hommes de mains de Shinju s'intéressent u peu trop à lui.

À partir de là, les Inspirés peuvent conclure que quelque chose à aider Joss dans son ascension sociale. De plus, son comportement a changé en seulement une année.
Ces renseignements ultra-chauds peuvent être obtenus auprès seulement de certaines personnes, si les Inspirés savent bien chercher :

- Joss se transforme lentement en psychopathe. Sa Noirceur monte « à la vitesse d'un satyre sur le balcon d'une jouvencelle ». [Élysiah : elle l'a constaté en le sondant en deux rencontres différentes. Elle dira qu'elle le connaît, mais taira cette information à moins d'être poussée.]
- Il fréquente depuis un certain temps un Obscurantiste, un jeune qui vit encore dans un des faubourgs [Bryar : il l'a appris en furetant. En échange, il veut une conversation privée entre lui, Justinien et Élysiah.]
- Avant de fréquenter Destrëzia, il allait chez Courtecine. Elle l'en a quasiment chassé car il avait un comportement malsain : il faisait prendre la pause à des filles pour faire des croquis, jusqu'à ce que les poses se fassent de plus en plus étrange, puis violente [Courtecine : elle n'en parlera que si Élysiah est présente, seulement accompagnée d'individus qui semblent plaire à cette dernière – ce qui exclue à coups sûr les Décans de l'Été, les hommes, etc.]

☙ Yu Fong

La compagnie ne devrait pas avoir de mal à localiser l'Obscurantiste, car il suffit de remarquer que ceux qui habitent le plus près de chez lui sont aussi ceux qui en ont le plus peur.

UNE ROMANCE ?

Éminence, si vous avez le goût du sulfureux, vous pouvez intégrer cet élément de roleplay à une aventure déjà bien chargée. Élysiah et Justinien n'ont peut-être pas le même âge, mais ils ont une chose en commun : le Don. Cela les rend plus proche qu'ils ne le seront jamais avec quelqu'un d'autre. De plus, Élysiah est très belle, cultivée, mais seule. Vous me suivez ? Justinien peut très bien s'éprendre de sa sœur. Et Élysiah peut ne pas être indifférente à la puissance et à la grâce quasi-bestiale de ce dernier. Mais ils sont frère et sœur. Vous imaginez le drame que peuvent connaître ces deux âmes sœur, si proches et pourtant séparées à jamais ? Si les Inspirés ont une moralité apparente, les deux soupirants peuvent en rester là. Mais s'ils adoptent une position neutre, voire encouragent l'idylle naissante, comment va tourner la suite du Drame ? Aucun des deux personnages ne sera particulièrement facile à vivre pendant la suite de l'aventure...

Il semble jeune, mais il vrai que quelque chose ne colle pas dans le tableau du jeune Sorcier assoiffé de pouvoir. Il est hautain, mielleux et jeune, mais ces yeux ne reflètent rien. Si on le soumet à une lecture mentale sans qu'il puisse l'empêcher, il s'évade par les Abysses grâce au Sort Portail. Tout ce qu'on pourra sentir à son sujet, c'est du vide – teinté d'irritation.
Interrogé sur Joss, il reconnaîtra l'avoir initié à la Conjuration « parce que ça peut toujours servir, comme allié ». Il ne connaît aucun détail (et c'est la vérité : ce que fait le marchand de ses démons n'intéresse pas la momie), mais peut expliquer que la progression dans la voie de la Ténèbre amène parfois certains changements... draconiens dans le comportement.

Insister n'est pas une bonne idée, car il est un Sorcier. De plus il a tous les avantages sur les Inspirés. Mais il ne veut pas abattre toutes ses cartes tout de suite...

☙ Visite aux Merveilles Cristallines

La disposition des lieux est indiquée plus haut. Cambrioler les lieux devra se faire en douceur, à la fois par la présence des gardes que par le soin que doivent apporter les Inspirés à cette mission.

Chaque jour, aux alentours de midi, un serviteur vient doter d'un jeu de clés pour faire le ménage ; il se cantonne d'habitude à la salle de vente. Interrogé, il ne peut que répondre que Joss n'est pas ici. A cette saison, il loge dans un hôtel particulier dont le credo est la discrétion. Impossible de le retrouver avant longtemps, donc.

Cambrioler l'établissement est le plus évident, mais il faut faire attention à la milice de la ville qui est présente dans le quartier.

Les Inspirés doivent découvrir l'arrière boutique, là où Joss entrepose ses œuvres de Ténèbre. Trois Azurins sont présents et les cadavres de nombreuses personnes (dont les trois voleurs envoyés par Shinju) jonchent le sol, parfois disposés en scène grotesque, nourrissant l'inspiration de l'artisan. Il est à noter que le trio de démons a la consigne d'attaquer les cambrioleurs uniquement à l'intérieur de la salle secrète, mais peuvent librement intercepter des intrus venant du toit : Joss est en

effet exaspéré par les farfadets qui prennent son toit pour un terrain de jeu...

Rapporter une preuve de ce qu'ils ont découvert peut aider à convaincre Shinju de la véracité des faits rapportés. En bons Inspirés, ils peuvent aussi décider de tout détruire, objets comme bâtiment. Eminence, vous pouvez les laisser faire. Shinju n'en sera que plus impressionné, et Fong n'interviendra pas, soucieux qu'il est de préserver sa couverture.

Assassinat sur commande

Shinju n'en a pas finit avec la Compagnie, pourtant. Il n'a passé de contrat avec eux, ce qui lui permet de faire ce qu'il veut. Il a donc encore une tâche à leur faire faire : l'exécution d'un individu, un étranger, qui lui pose quelques soucis en ce moment en posant des questions exactement là où il ne faut pas. L'individu en question est Bryar...

Refuser est plutôt ardu, mais accepter est carrément inacceptable : Bryar n'est pas ce qu'on peut appeler un ami, mais ce n'est pas un ennemi. Le tuer est exactement le genre d'action qui peut insuffler la Perfidie aux Inspirés.

Comment les Inspirés vont-ils gérer le contrat ? Tromper Shinju est dur, mais pas impossible. Quant à tuer Bryar, c'est loin d'être facile : il est plutôt doué, habile et expérimenté. Et je suppose que vos Inspirés n'ont pas encore oublié l'homme mystère ?

Scène trois : le Jeu

Voilà la Compagnie dans le vif du sujet ! Tout ce qu'il leur est arrivé n'était qu'une introduction à ce qu'ils vont vivre maintenant : le Jeu des Perfides, l'activité principale des familles nobles de Tslana, et des familles qui veulent le devenir. La lutte pour le pouvoir est acharnée, et les Inspirés vont être pris dans un tourbillon d'intrigues qui doit les mener vers Kergain, l'instigateur de tout ce drame.

Le Jeu, c'est quoi ?

Tslana est une ville gigantesque, au moins aussi grande que Lorgol (en prenons en compte le plateau des Mille Tours) et encore plus peuplée. Son rayon d'influence s'étend directement sur le tiers des Communes princières, et indirectement, il va bien au-delà. Cela signifie une chose : celui qui serait à la tête d'un tel emblème serait l'un des hommes les plus puissants de l'Harmonde.

C'est là que la mécanique de la cité s'enraye : tout le monde veut atteindre cette position. Cette ambition est à la base de la vie des riches familles de la cité, qui complotent, mentent, trichent, calculent et entraînent dans leurs plans tous les malheureux qui se trouvent sur leur route, juste pour gravir un des échelons du pouvoir. La vie de tous les nobles de Tslana est motivée par un seul but : devenir, soi-même ou un descendant (c'est un détail dans leur vision des choses) Prince de Tslana. Seulement ici, personne ne fait de mystère sur ces motivations. Tout le monde sait ce que vous voulez, la façon dont vous pouvez l'obtenir et vous surveille pour ça.

Tout le Jeu est une partie de cartes (ou d'échec) où chacun bluff, avance ses pions, en sacrifie parfois dans l'unique but de gagner argent ou pouvoir. La subtilité dans l'histoire, c'est que tout le monde croit que vous êtes prêt aux mêmes bassesses qu'eux et voit chacun de vos mouvements comme un acte du Jeu : que vos actes soient ou non intéressés n'a aucune importance. Cette façon de penser fait qu'on peut être sûr qu'aucun mot, aucun acte des nobles de Tslana n'est désintéressé.

Et c'est dans ce bazar que vont être catapultés vos Inspirés, le grain de sable dans la machine.

Introduction

Shinju est enchanté des succès (si succès il y a) de la Compagnie, aussi va-t-il remplir ses obligations en leur révélant le moyen de parvenir à leurs fins (qui peuvent être variées) ; mais Shinju reste prudent. En cas de problèmes, il ne veut pas que le Cercle Écarlate fasse le lien entre lui et les Inspirés. Bien sûr, c'est déjà trop tard puisque les personnages ont rencontré Fong et ont probablement éventé leur mission. Mais Shinju l'ignore.

Pour brouiller les pistes, il va tout simplement les livrer en pâture aux requins des familles nobles de Tslana, en espérant qu'ils arriveront à leur but, ou plus vraisemblablement qu'ils disparaîtront sans laisser de trace.

Shinju donne alors une certaine somme aux Inspirés, argent qu'ils devront dépenser pour se fournir en habillements de luxe. Dès qu'ils sont près, il leur offre des cartons d'invitation (voir Aide de jeu n°3) à une soirée organisée par un richissime marchand devenu un des Puissants de la ville et qui souhaite augmenter la liste de ses appuis, qu'ils soient natifs de la cité ou étrangers.

C'est à partir de ce point que Bryar « quitte » les Inspirés, n'ayant pas confiance en Shinju et n'étant pas une bête sociale. Il va continuer son enquête néanmoins, et risque de causer quelques soucis, maladroit qu'il est dans les mondanités.

Une soiree chez les Privilegies

Il n'y a pas un noble dans tout Tslana qui va manquer la première grande soirée du « nouveau riche », ce marchand devenu l'un des leurs. Autant dire qu'il s'agit, pour un début, d'un moment très important pour la Compagnie, car c'est leur prestation qui va leur ouvrir ou fermer les portes vers la suite de la scène. D'autant qu'ils vont devoir composer avec Justinien, qui est comme un poisson hors de l'eau dans les soirées. Élysiah, déjà très expérimentée, sera ainsi un support pour son frère.

Aller à cette soirée n'est pas compliqué : c'est l'un des événements majeurs de Tslana pour cette année ; tout le

monde sait où ça se passe ! Si un des Inspirés possède une Charge importante (« Baron » est dans l'idée), ils recevront même une invitation supplémentaire là où ils logent !

Les Inspirés seront accueillis comme s'ils étaient de grands seigneurs (ce qu'ils sont peut-être, d'ailleurs). La réalité ici importe peu : c'est l'image qu'ils vont donner qui va leur permettre de gagner ce qu'ils veulent.

La galerie de personnages

Éminence, voici une galerie de personnages que vont rencontrer vos Inspirés pendant cette soirée. Ce sont les personnes les plus importantes de la ville, et les réactions de la Compagnie envers chacune d'elle vont conditionner la suite de la scène.

Urik Braisardente est un cousin éloigné du célèbre meneur de la Légion de l'Été. Éloigné, c'est le moins que l'on puisse dire : le pauvre Lenmack s'arracherait les cheveux en sachant qu'un membre de sa famille est atteint du Mal de l'Avidité. Urik n'en est qu'à un stade peu avancé, mais l'or est déjà son obsession, au point qu'il voit son ascension comme prince comme le seul moyen d'assouvir ses besoins. Malheureusement (ou heureusement pour lui), il n'a pas perdu son goût... brutal pour les femmes.

Il est d'une taille moyenne pour un ogre, et on a l'impression que ses muscles ont du fondre : il est très mince, du fait de la consommation excessive de drogues, et un débat de bedaine gâche sa silhouette quand il s'habille de vêtements serrés.

Urik ne s'intéresse pas vraiment à la politique, mais à l'or. Il essaiera d'entrer en contact avec toute personne qui peut, à termes, l'enrichir : un riche marchand ou les cambrioleurs des Merveilles Cristallines, par exemple. Il les utilise comme des pions dans des opérations de bluff et d'intimidation envers d'autres marchands, ou des artisans. En cela, il est le plus dangereux concurrent de Shinju, qui risque mal d'apprécier que la Compagnie s'allient avec l'ogre. Il a un avantage certain par rapport aux personnalités présentes : il est brutal lui-même, et connu pour cela, ce qui l'empêche de marcher sur les pieds de quelqu'un d'autres en embauchant des assassins ou des informateurs. Il a son propre marché. Ce qui signifie qu'il peut physiquement protéger la Compagnie, ou lui rendre la vie impossible.

Ne pas se le mettre à dos est très dur : il suffit qu'un personnage féminin repousse ses avances et ses propositions de rapports SM pour le rendre fou de rage.

Il s'entend bien avec Destrëzia et plutôt mal avec tout le monde, sauf avec le jeune Lazlo (lui aussi grand amateur de femmes).

Lazlo, justement, est un jeune homme de presque vingt-cinq ans, petit, maigre, au regard fuyant et orné d'une barbe qui n'est qu'un duvet d'adolescent trop persistant.

Ce petit pervers collectionne les femmes et ce qu'ils préfèrent, ce sont les rapports dégradants et dominateurs envers ses partenaires (alors qu'au moins Urik, lui, traite quasiment sur un pied d'égalité avec les femmes). Il réagit très mal à tout rejet : sa victime probable sera Élysiah, mais il risque d'être déçu.

C'est un perso-piège, car il ne peut rien apporter à la Compagnie (à part des ennuis). Se le mettre à dos est en revanche plutôt dangereux, car sa maman est à la fois une très grande amie de Destrëzia (oh là là...) et la femme du Commandant de la milice de Tslana, qui, heureusement, n'est pas là (il est encore pire que son fils). Les personnages risquent donc des ennuis avec les gardes de la ville...

Quand on parle du loup : **Destrëzia** est elle aussi à la petite fête. Elle sait, contrairement à tous les autres, que les Inspirés sont entrés dans le Jeu bien plus tôt. Et elle veut se venger (dans le cas plus que probable où les Inspirés ont sympathisé avec Élysiah). Elle ne fera rien si les Inspirés s'allient avec Urik ou Lazlo (enfin, pas encore) afin de ne pas gâcher des ententes précaires, mais elle a décidé d'avancer en premier ses pions : elle a passé un contrat avec un étrange homme à l'air sinistre pour l'embauche de six assassins « imparables ». Bien sûr, ce sont des Noirâtres, qui attaqueront quand les Inspirés s'en retourneront de la fête. Elle n'est présente ici que pour satisfaire une curiosité maladive : observer ses futures victimes.

Cela ne l'empêche pas de parler avec toutes personnes qui engage une conversation, mais le ton sera neutre : discussion innocente sur le prix de certaines denrées (du genre de celle que la méduse n'utilise jamais) ou critiques des autres personnalités, voire des simples servants. Son interlocuteur ne pourra s'empêcher d'être mal à aise pendant l'entretien, surtout à cause du regard de la perfide méduse et du comportement de ses serpents.

« **Frère Guillaume** » est censé être un ancien itinérant de Précéptorale, ce qui fait beaucoup rire les autres invités. Il est sûr que cet homme grand, athlétique et plutôt mince, aux yeux bleus-froids et attentifs, contraste avec le physique négligé des autres personnes présentes. Il est même blond, ce qui n'est pas très courant dans les Communes.

Les autres riraient moins s'ils savaient que le gentil frère est en fait un authentique agent de la Province Liturgique : un Inquisiteur ! Il est censé vendre des

ET D'UN INSPIRE

Il pourrait sembler étrange que des Inspirés, les champions de l'Harmonde, ne soient pas représentés parmi les hautes sphères du pouvoir tslanienne. Evidemment, cela n'est pas le cas : Moji, un ancien filou devient politicien, s'est lancé à son tour dans la course au trône de prince de Tslana. C'est pourtant un Inspiré de la première heure, qui a été initié très tôt par sa Marraine, une Fée Noire étrangère. Alors pourquoi n'est-il pas là ? Il a été retenu par une affaire importante liée à l'Inspiration : il se trouve en ce moment en Janrénie et ne reviendra dans les Communes que dans quelques semaines, au mieux. Il y a bien sûr d'autres Inspirés à Tslana (à peine une poignée), dont un Harmoniste, mais ils ont tous une histoire particulière qui les empêche de participer à ce massacre parmi les nobles...

chambellans, des maîtres d'œuvre (qui concurrence, par ses soins, ces hérétiques de Nains de l'Équerre) et des précepteurs, voire des filles (d'une main plus légère que Courtecine ou Destrëzia). Tout ceci n'est qu'une façade, bien sûr. Il ne fait que vendre des agents conditionnés pour répandre la foi liturge, voire des assassins pour les plus réfractaires. Il dispose aussi d'une branche occulte de Préceptorale, qui lui donne un appui utile dans une frange de la population négligée par Shinju ou les autres puissants.

Du côté spirituel, sa quête n'avance pas trop, alors Guillaume se console avec ses affaires, qui elles marchent plutôt bien. Il s'est même lancé dans le mercenariat.

Il déteste le Jeu et se contente donc de sa bonne vieille paranoïa pour se garder en vie : ça marche, mais Guillaume n'a pas trop d'alliés parmi les puissants présents. Il restera froid avec toutes personnes qui semblent jouer le Jeu (les Inspirés aussi, s'ils sont doués), mais s'il peut déceler chez eux une pointe d'innocence dans les jeux perfides de la ville, il pourra intervenir et leur proposer un marché.

Ces besoins sont simples : il veut d'abord frapper un grand coup en faisant assassiner Destrëzia ! En échange, il fera fonctionner son réseau pour avoir des informations désirées par les Inspirés.

C'est l'un des hommes les plus dangereux des Communes Princières.

Shinju a dépêché un émissaire, **Ravik**, pour le représenter. Princéen plutôt fortement typé, il ne connaît rien aux mondanités. Dans n'importe quel autre endroit, Shinju passerait pour un piètre diplomate, mais c'est exactement l'effet inverse, bien sûr, qui se produit ici. Ravik est plutôt sympathique, enfin pour ceux qui ignore qu'il est le meilleur assassin de toute la ville (et encore incontesté dans les Communes). Ravik est là car il a beaucoup de clientèle dans ces soirées...

Sa mission du soir est de surveiller les Inspirés, car Shinju n'a pas complètement confiance en eux – il faudrait être fou pour ça – et veut savoir s'ils ne sont pas trop dangereux. S'il les trouve trop à l'aise, il est fort probable que Ravik ait du travail très vite...

Beshab, enfin, est le nouveau riche responsable de la soirée. Ce n'est pas un débutant dans le Jeu, et il a réussit à entrer dans ce cercle en provoquant la « disparition » de son prédécesseur par les autres. Personne n'est dupe dans l'histoire, mais ils savent que Beshab est dangereux, même s'il est aux abois : une maladresse causée par l'euphorie de la victoire lui a fait briser le code de discrétion des nobles ; alors qu'ils l'admiraient pour son talent, ils sont maintenant en train de conspirer pour le faire tomber. Ou alors, c'est ce qu'ils veulent lui faire croire ?

Beshab est issu d'une vieille famille d'origine keshite, et son héritage est visible. Son physique est celui d'un athlète, fin et musculeux, sans graisse, qui pourrait être plaisant sans ses yeux, un peu trop écartés et d'une couleur différente. Il parle beaucoup, trop même, avec un ton monocorde et méchamment snob : il tape très vite sur les nerfs, à raconter comment il a acquis telle ou telle pièce. Bien sûr, à Tslana, tout le monde se méfie de ceux qui jouent aux crétins...

Il souhaite gagner de nombreux alliés pour dissuader ses adversaires de porter une attaque ; il est le personnage le plus enclin à s'allier aux Inspirés, sans de réelles contreparties. Le danger, bien sûr, c'est qu'ils se mettent à dos tous les autres.

Courtecine, elle, est absente. Ce n'est pas une débutante dans le Jeu, aussi espère-t-elle une réaction de tous les autres par un coup de bluff : en croyant qu'elle prépare quelque chose (ou rien du tout : mais comment en être sûr, dans le Jeu ?), ses adversaires peuvent avancer leurs cartes.

Estvam est en apparence un domestique d'âge mûr qui sert l'un des convives (de votre choix) depuis de nombreuses années. Étrangement, il a survécu à tous les vins empoisonnés, à tous les carreaux perdus, couteaux dans le dos, et accidents de parcours qui achèvent l'existence d'un domestique fidèle. Et pour cause, c'est une Éminence Grise. Il ne fera rien, à part consigner ses observations : mais voir Élysiah, une « fille » de Courtecine, en compagnie d'étrangers (et Inspirés, en plus) va lui faire faire pleins de rapprochements avec les tensions que connaît en ce moment le pouvoir, et le Cercle Écarlate.

Il est possible à un Inspiré TRES observateur de le démasquer, mais ne pouvant intervenir sur le moment, il le laissera sans doute partir de Tslana, pour ne jamais revenir. Dans ce cas, Estvam laissera tout de même une note pour les « aiguiller » (en annexe).

Isvam est un Sorcier. Métis mi-princéen mi-bokkori, ses cheveux noirs tombent en tresses, semblables à nos rastas, sur ses épaules recouvertes de cuir. Sa tenue de cuir est ouverte sur tout le long de la poitrine, révélant son corps parfait et sa gemme de Mage qui commence à devenir rouge, révélant son appartenance au Cercle Écarlate.

En fait, Kergain en a un peu assez que les Inspirés rôdent, comme des moucherons, autour de lui. Il a donc envoyé ce Sorcier de bas niveau (Isvam n'en est qu'à son deuxième cercle) pour aiguiller les Inspirés. Malheureusement, Isvam est à la solde de Fong. Il est là pour précipiter les Inspirés à un moment qui arrange la momie.

Abordé, il parlera d'un ton courtois sur les quelques services qu'il propose (conjuration, mauvais sort, ou prêt de « son » garde rouge) mais refusera de parler du Cercle Écarlate ou d'un dénommé Jimao. Pas encore.

Le mercenaire-éclipsiste, **Bryar**, est présent ! Il s'est infiltré parmi les domestiques présents pour surveiller la Compagnie qui se débrouille mieux que lui, apparemment. Les Inspirés risquent fort de s'étrangler avec leurs boissons, tout comme Ravik, qui connaît sa description et qui va rapporter l'existence du mercenaire à son patron.

Ambiance générale

C'est une atmosphère de décadence modérée. Le ton est courtois, même si quelques éclats de voix ou de rire discordants dérangent l'ambiance calme de la scène. Ce n'est pas un bal urguemand, mais un peu plus une bacchanale où les riches essuient leurs mains grasses dans les cheveux des esclaves, où des esclaves sexuels décontrac-

tent les convives par le biais de caresses et de petits soins divers et où la seule femme du groupe (la méduse) se promène avec deux hommes tenus en laisse...

En fin de soirée, des femmes et des hommes, des esclaves de circonstances, sont parfois amenés à ceux qui le désirent (ces pauvres êtres sont apparents pendant toute la fête, servant les plats ou les boissons) pour une « fin de soirée plus agréable » selon, Beshab. Si les Inspirés ne sont pas partis avant cela (comme Justinien et Élysiah vont les conseiller de le faire), ils peuvent prendre part à l'orgie organisée par le marchand. Seulement en le faisant, ils s'enlisent un peu plus dans les intrigues malsaines de la capitale : vos joueurs doivent réussir un jet de Vol diff 20 ou « gagner » 20 points de Perfidie. Dans ce cas, la suite ne se présente pas bien...

Consequences probables

Tentative d'assassinat, bis

Les Inspirés se font attaquer en pleine rue, ou chez eux, par environ six noirâtres (qui sont plus nombreux si les Inspirés ont vraiment des profils de combattants). Remonter jusqu'au commanditaire est impossible, ce qui fait que la pauvre Compagnie risque d'être à cran.

Orgie, deuxième

Toute personne qui sympathise avec Urik ou Lazlo (les hommes ont plus de chance de le faire que les femmes sans vomir) risque de participer à une orgie encore plus dégradante que la première, du type « film X hard », avec cuir, clou, menottes, fouets et filles probablement pas assez âgées. Ce genre d'expérience nécessite de faire un jet d'Effroi DIF 22, qui en cas d'échec se traduit par le gain de 7 points de Ténèbres.

Note : ce genre de scène, correctement interprétée, peut provoquer une vague de gêne chez vos joueurs, et surtout joueuses. À ne pas faire si vous n'êtes pas sûr d'eux ! Bien sûr, rien ne vous empêche d'en faire une version humoristique pour détendre le sujet, mais ce n'est pas dans l'idée.

Ce genre d'événements est typique du genre d'amusement qu'ont beaucoup de Princéens. Contrairement à d'autres « alliances », celle-ci ne rapporte rien à la Compagnie (sinon gueule de bois et Ténèbre à foison), car Urik et Lazlo adore initier des étrangers à des plaisirs exotiques, puis les laisser tomber aussitôt...

Le hic, c'est que Frère Guillaume décide qu'il y a bien assez de pervers dans cette ville sans l'arrivée d'étrangers du même acabit, et engage (par l'intermédiaire de Shinju) quatre malandrins pour égorger les Inspirés dans leur sommeil. Notez que si un Inspiré est un Conjurateur déclaré, il sera visé de la même façon...

Assassiner Destrëzia

C'est bien la proposition que fait Frère Guillaume : le genre de choses qui devraient détendre les joueurs vus leurs sentiments probables pour la méduse... Ses exigences sont simples : il veut une fin expéditive et propre, de préférence.

La première étape, c'est en fait contacter Courtecine pour en savoir un peu plus sur sa rivale. Shinju est bien le genre de personne à pouvoir les aider, mais il ne fera rien, malgré son béguin pour Élysiah. En fait, c'est bien grâce à ça qu'il n'interviendra pas contre eux. En plus, Guillaume et lui ont tous deux des liens très forts avec les Va-nu-pieds, qui voit d'un très mauvais œil les intrigues mesquines de ce genre...
Courtecine pourra les renseigner sur le lieu de travail et l'endroit où habite Destrëzia : il s'agit de toute façon du même endroit ! Cette fois, elle laisse faire car elle sait très bien (grâce à une « fille » infiltré chez Guillaume) ce qu'ils veulent faire. Et, à vrai dire, cela l'arrange, comme tout le monde.

Atteindre la méduse ne sera pas facile, mais pas impossible. La méduse n'imagine même pas que des avortons comme les Inspirés puissent essayer de la tuer. En fait, il s'agit de Fong (encore lui) qui l'influence grâce à un sort de Marionnette Folle. Dans quel but ? Celui de s'exposer inutilement, ce qu'elle fait en essayant de faire tuer la Compagnie. Ce qu'elle fait, encore, en n'ayant que deux gardes du corps efficaces la nuit où vos joueurs vont la chercher (pour les gardes du corps, prenez le profil des Gardes Rouges – comme par hasard, devinez par qui ces gardes lui ont été fourni ?)...

La dernière expression de la méduse, dans son dernier souffle, ce sera la surprise : comment ces contre-assassins fournis par un Sorcier sont morts si facilement ?

Cet acte est va permettre aux Inspirés d'être en bon terme avec Guillaume. En échange, il les soutiendra par la suite et les protégera de toutes les atteintes qui viendraient des autres puissants qu'ils ont froissés.

Un peu de violence ne fait pas de mal...

Il est aussi possible que les Inspirés aillent au plus pressé. Intimider Isvam, qui est un bleu par rapport à eux, est une méthode valable. Trouver l'endroit où il se repose est plutôt facile, en fin de compte : c'est chose facile si les Inspirés réussissent un jet de CHA + Étiquette (Faubourgs) ou Baratin DIF 20. Isvam loge en effet dans les Faubourgs de Tslana. En ce moment, sa demeure est tout simplement celle de Fong !

Le brutaliser est facile, car un bon Sort de Marionnette Folle de Fong le rend faible et incompétent en magie. Pour cette même raison, Isvam est facile à draguer pour tout élément féminin du groupe, car il a été « programmé » pour cela. Tout ce que les Inspirés doivent faire, c'est éviter de trop en faire au risque qu'il n'en meurt ! Voici ce qu'il sait :

Jimao a gagné sa position d'Esprit Incarnat après la disparition de Beorn. Son vrai maître est Kergain.

Kergain est un fou qui habite dans la grande tour visible depuis tout Tslana, vers l'est, contre la grande enceinte. Personne ne sait comment y entrer...

ᘓ Isvam sait que Kergain recherche le père d'Élysiah et Justinien car celui-ci l'a humilié dans le temps. Dans sa fuite, doté de pouvoirs étranges en rapports avec les animaux, il aurait tué une vingtaine de Sorciers ! Le lien entre cet homme et les deux jeunes gens était facile à faire...

Après cela, Isvam est agité de spasme et commence à baver abondamment en s'étouffant. Il meurt de violentes convulsions sans possibilité de le sauver (mais il peut être ressuscité ; encore faut-il que les Inspirés le veuillent).

Il est à noter que si les Inspirés sont doués, ils peuvent négocier leur atout auprès de frère Guillaume (s'ils en ont un) pour avoir les mêmes renseignements ; sinon, ils doivent l'obtenir de la même façon.

Bryar : le mercenaire vient juste d'être engagé par... Urik pour se débarrasser de frère Guillaume, ce « béni oui-oui puant et méprisant qui ne pense qu'à empêcher les autres de jouir de l'existence ». Chronologiquement, Guillaume sera assassiné juste après avoir donner ses renseignements à la Compagnie (s'il le fait).

ᘓ La Tour

La tour qu'a investie Kergain est un authentique vestige de la Flamboyance, mais complètement corrompu par la Ténèbre au fil d'un millénaire de pratique de la Conjuration et de l'Art Sombre entre ces murs.

De l'extérieur, la tour est sombre et projette son ombre dentelée et large sur tout le quartier, le matin. La rumeur veut d'ailleurs que Kergain ait conjuré son premier Obsidien à l'Ombre de cette tour...

Il n'y a aucune ouverture au rez-de-chaussée de cette tour (car la porte est invisible et indétectable) et tenter de pénétrer par les étages est très ardu, voire impossible. Il faudrait d'abord escalader les murs, puis passer à travers les grilles en fer forgé des fenêtres. Et surtout, éviter les gargouilles que Kergain a acquises auprès d'un cercle de Fées Noires des Communes Princéennes. Tâche impossible, à moins d'être un Mage hybride farfadet-minotaure !

Le secret de la Tour est inconnu de tous à Tslana, à part par Shinju et Fong. Ce dernier ne peut intervenir sans se compromettre, mais pas l'Empereur de la Maraude...

Visite au Sorcier

ᘓ Visite à un voleur...

C'est bien sûr Shinju qui possède la dernière clef pour cet acte : il ne le révèlera que si les Inspirés viennent le voir, qu'ils soient conscient ou non qu'il est leur dernière carte. En plus, des Inspirés un peu plus éveillés pourraient penser que le service qu'il leur a précédemment rendu était un peu avare pour ce que eux ont fait. Bien sûr, lui ne voit pas les choses comme ça : après tout, ils ont épargnés Bryar, voire ont menti au Prince de la Maraude (même si, entre nous, Shinju peut les admirer pour avoir réussit à le tromper).

C'est là qu'Élysiah entre en scène. Elle demande deux minutes d'un entretien seul à seul avec Shinju, requête accueillis par un regard assassin de Justinien pour le voleur si vous prenez en compte l'encadré intitulé « Romance ». Elle en sortira peu après, visiblement satisfaite, révélant à la Compagnie l'emplacement du passage secret qui, partant du palais de Shinju, mène entre autre à la tour de Kergain...

ᘓ ... pour lui prendre la clef de la tour d'ivoire

C'est à travers un sous-terrain fétide et étouffant que vont s'engager les Inspirés. Du passage chez Shinju, le tunnel prends trois directions : une s'est écroulée il y a cinq ans, de façon « inexpliquée » (en fait pour contenir une invasion de goules des niveaux inférieurs), une s'enfonce très profondément dans de la roche très étanche et s'est retrouvée inondée (ce qui risque, à terme, de causer problème à notre Prince !) et la dernière mène très rapidement à un autre bâtiment. Là, le mur est presque décomposé, avec des pierres sans mortier faciles à pousser sans provoquer un tremblement de terre.

Bryar : c'est ce moment que choisit l'éclipsiste-mercenaire pour faire une ultime apparition : il est en forme, décidé, et prêt à en découdre. Si vos Inspirés ont encore confiance en lui, rien ne les empêche de le laisser venir. Après tout, il lui aussi ses comptes à régler...

Scène finale : la Tour

Dans la Gueule du Loup

La Compagnie va émerger dans la tour de leur ennemi depuis un mur a moitié pourri situé dans une sorte de vieille remise étrange au premier sous-sol de la tour.

Il s'agit en fait d'une sorte de remise que s'est accaparée Jimao : elle est remplie de mannequins en bois, habillés et maquillés selon un processus élaboré, de façon très sophistiquée : ici, la reconstitution d'un assassinat célèbre ; là, une famille de mannequins dont le patriarche bat la mère... Quelques toiles particulièrement hideuses, ainsi que des tapisseries représentant le Drame, ornent les murs. Heureusement, elles n'ont pas de pouvoir !

Ici ou là, des papiers épars jonchent le sol, déposés là sans trop de soins. Il s'agit de poèmes écrits en kiéménite et en janrénien. Leur auteur est inconnu, mais il est évident que certains de ces écrits sont très anciens. En fait, ils sont tous du même auteur : il s'agit de Geste Pervertie, écrite par un serviteur du Masque doté d'une très grande longévité. Lire ces poèmes funestes qui promettent la fin des « Quatre Grandes Perfides » demandent au lecteur un jet de VOL difficulté 30. Échouer revient à être contaminé par 10+1D10 points de Perfidie. Réussir limite la casse à 1D10 points... Un jet réussit d'INT + Harmonie limitant Poésie, diff 22, fait comprendre que ces écrits sont probablement corrupteurs pour ceux qui les lisent ! Les Inspirés les gardent ou pas ? À eux de voir... Autre objet que pourront trouver les Inspirés, contre un jet de AGI + Fouille, à 25, un médaillon en or pur, avec dessus une représentation symbolique d'une flamme. Au dos, une unique phrase en kiéménite (nécessite donc de

connaître l'alphabet septentrien en plus de la langue : « Égalité pour l'humanité ».

Note : les proportions, dans la tour, sont fantastiques : un Géant peut s'y tenir debout ! Et même s'il devra se baisser pour passer les portes, le colosse du groupe ne sera laisser à la traîne...

En remontant au rez-de-chaussée, Les Inspirés pourront voir la porte : un monument de plus de cinq mètres de haut, qui est caché aux yeux des personnes qui se trouvent à l'extérieur. Elle a l'air bloqué.

Plus haut, la tour est plutôt déserte, mais loin d'être vide : des fenêtres grandes ouvertes, à moitiés couvertes par des grilles compliquées qui permettent des conjurations fascinantes, du mobilier et des tapisseries à la gloire des Abysses (ou plutôt, à la gloire des Conjurateurs – la nuance est de taille), des traces d'encres de toutes couleurs... Mais d'êtres vivants, nul trace.

Dominio

Sauf dans un coin : un jeune homme, petit, décharné, s'y trouve. En s'approchant, Élysiah et Justinien semblent être en transe : il a le don !

Questionner plus avant (et quand tout le monde aura lâché ses armes), il racontera l'essentiel : il s'appel Dominio, né dans une communauté située non loin de Tslana. Il a été capturé il y a presque deux ans (Justinien pâlit) et enfermé, torturé par toutes sortes d'expérience, jusqu'à ce que Kergain se désintéresse de lui. Le questionner un peu trop durement, c'est s'assurer qu'il tombe dans une catatonie désastreuse.

Dominio a bien le Don, mais une forme encore plus appauvrie, qui s'applique aux rats et quelques rongeurs dans le genre. Le plus étrange, c'est que son physique n'est pas sans rappeler celui d'une souris... Si ce n'était le petit diablotin en forme de rat volant qui se cache derrière lui, il aurait tout de la pauvre victime innocente. C'est une épave, et il n'est pas bien dur d'avoir pitié de lui. Pour s'assurer que les Inspirés l'emmènent, il soutiendra qu'il est un combattant hors pair, fine lame, débrouillard, pas encombrants, et qu'il connaît tous les recoins de la tour...

Aux Inspirés de décider s'ils l'emmènent : mais vu ses suppliques et l'avis de son frère et de sa sœur sur la question, il est fort probable que la Compagnie se retrouve avec un membre de plus... Un membre encombrant vu ses bouffonneries, sa décontraction, et sa lâcheté évidente ! Éminence, ce personnage est là pour distraire, faire rire vos joueurs : avoir un diablotin en habits humains risque de les dégrisés !

Et on continue !

Continuer dans la tour devient plus difficile à chaque pas des Inspirés. Ils sont dans l'antre de Kergain : une parodie d'Obscurantiste. Il est violent, cruel et fou à lier.

Les Inspirés peuvent voir des statues, des tapisseries, et différents objets à la gloire de la Démonologie. La Compagnie peut presque entendre les cris des victimes ou les rires des Démons conjurés ici. Même un diablotin (ou tout Démon de Cercles « inférieurs ») peut s'en trouver mal à l'aise : il faut dire que la Perfidie commence à être présente...

Ici ou là, des Gardes rouges (écarlates est un terme plus utile si on veut faire un rapprochement avec le Cercle Écarlate) sont en sommeil. Assis, ou debout dans un simulacre de poses de gardes, ils sont inconscients à tout ce qui se passe autour d'eux : c'est leur phase de repos ; le lien unilatéral qu'ils ont avec leur maître est très éprouvant. Si les Inspirés en ont les tripes, ils peuvent les abattre dans leur « sommeil », ce qui sera autant ça de moins à combattre par la suite, mais soyez dur dans votre récit...

Les ecrits perfides

Voici les derniers vestiges d'une encyclopédie écrite par un des premiers Masquards de l'Age Crépusculaire. Véritable hommage au Masque, la Vraie Perfection de l'Harmonde, il y exaltait la lutte contre les Quatre Vieilles, les ennemis d'un Harmonde qu'elles voulaient dominer sous les griffes d'un esclavage appelé « Inspiration ». Ces feuilles éparses, capables de corrompre quiconque les lit, sont à l'origine de la corruption de Jimao quand il recherchait plus de connaissance sur les Muses et le Masque en tant que Flammar. Lui-même l'ignore, mais ces quelques versets sont les extraits d'une œuvre appelée le Livre des Mensonges, un ancien Artefact corrompu, mêlant Geste et Perfidie. Ce détail peut être anodin, mais qui peut dire quelles seront les conséquences si les Inspirés gardent les feuilles ?

Face-a-face mortel

Kergain est là, qui les attends. Il est calmement assis sur une parodie de trône installé contre le mur du fond de sa « tour ». À ses côtés, légèrement en retrait, se tient debout Jimao, la figure traversé d'un rictus grimaçant... de satisfaction. Les Inspirés doivent croire maintenant être en face du maître et de son pion. Bien sûr, ils ont tort. Mais un Inspiré plus perspicace pourra remarquer l'analogie de la scène avec celle d'une Éminence Grise conseillant un Baron...

Qu'importe. Kergain est entouré de sa garde personnelle, dix Gardes Écarlates, une élite, qui lui sont liés par le Sort Serment du Cercle. L'attaquer à vue est peine perdue : il a eu le temps de créer un bouclier qui le protège, lui et son « serviteur ». Les projectiles sont stoppés net par cette barrière, et aucun être vivant ne peut en franchir les limites. La Compagnie peut voir les étincelles crépiter dans l'air...

Le Sorcier finit par se lever et les jauge du regard. Il ne les trouve pas formidables, à l'exception peut-être d'un Obscurantiste (s'il y en a un). Après tout, c'est lui qui les a conduit jusqu'ici et pas leur ridicule enquête... Il est orgueilleux, méprisant et fou à lier. L'entrevue va être courte, et plutôt violente.

Kergain ne fait aucun mystère de son lien avec Justinien et Élysiah. Si on le questionne sur leur filiation, il avoue connaître leur père commun : Éolin. Sur ce dernier, par contre, Kergain est peu loquace ; en fait il déraille complètement. « *Ce n'est qu'un cobaye ! Un individu utile,*

LA TOUR

Autrefois Vestige dominant les Communes, cet édifice aux neuf étages de plus de six mètres de haut chacun (sans compter l'épaisseur des murs et la hauteur du toit) est aujourd'hui un bâtiment noircit par ses occupants. Autrefois là où l'Éclat abondait et sublimait la pratique de la magie, ce lieu a connut trop de tortures, de Conjurations, d'expériences horribles, de haine et de peur pour être autre chose qu'une antichambre de l'Effroi.

Richesse en Éclat : 6
Émotion principale : Méfiance
Émotions secondaires : Haine du vivant et peur (paranoïa)
Ténèbre : 31
Effroi : diff 25. Ce lieu a connu tellement de Conjurations que ça n'est pas quantifiable. En revanche, c'est le lieu où Éolin a découvert ses pouvoirs. De plus, Kergain n'a guère conjuré ici depuis, ce qui explique la faible part en Ténèbre (faible est mot relatif !)...
Gain de Ténèbre : 15. Personne n'est entré dans la Tour sans en être changé.

comme vous jusqu'à présent ! » Ces yeux se mettent à rougeoyer quand il concentre les étincelles de ses danseurs ; l'air se met à crépiter, et le bouclier qui l'entourait devient incandescent et menace d'engloutir la Compagnie. « *Trente de recherches, TRENTE ! Réduites à néant par ce moucheron insignifiant ! Ma place au sein du Cercle dépend de ses recherches ! Je ne vais pas m'arrêter à des détails ! C'est vous* (il regarde Justinien et Élysiah) *qui allez le trouver pour moi ! Quant aux autres...* »

Ici, tout est possible. Toute personne qui tente d'attaquer Kergain pendant cette scène encaisse un feu de POT 20, et risque de subir l'ire des deux obscurantistes (en plus des gardes d'élites). Il commence à faire très chaud dans la pièce quand soudain le bouclier se volatilise. Le visage de Kergain se crispe et il semble avoir du mal à respirer. Une pluie d'étincelles s'est abattue sur lui à travers le plafond et le paralyse, brisant suffisamment sa concentration pour rompre le Sort.
Il hurle alors à ses gardes : « *Mais TUEZ-LES ! ! JE VEUX LES ENFANTS VIVANTS ! !*».
Éminence, le salut est dans la fuite ! !

La sortie

La Compagnie devrait se dépêcher de sortir de cette galère. Sur l'ordre de Kergain, quatre gardes bloquent la sortie de la salle. Jimao commence à manipuler son Danseur : espérons que le groupe comporte un bon Mage et de bons guerriers... Le but est ici de fuir, car il y a encore une demi-douzaine de gardes d'élite, et les ombres de la pièce commencent à vomir leurs Démons...

Une fois sortis, les joueurs vont sans doute se demander comment ils vont échapper à leur sort... C'est là qu'intervient l'ex prisonnier, qui était resté très discret jusque là...

Avec Dominio, les Inspirés ont le moyen de sortir de la « tour » de l'Obscurantiste : le garçon, dans l'urgence, leur révèle l'existence de la trappe qui mène au Dédale de la Muraille : ce labyrinthe creusé dans les murs de la cité. À l'époque, il s'était échappé par ce passage, mais il était seul et ses geôliers l'avaient facilement ramené.

La porte secrète se trouve au premier sous-sol des installations de Kergain, les Inspirés doivent donc traverser tous les étages du bâtiment pour y accéder. Ils doivent affronter des gardes Écarlates toujours plus nombreux, tandis que Kergain vocifère et tente de les atteindre à distance à cause de sa paralysie. Chaque tour, ils sont ralentis par l'irruption face à eux de deux gardes de base. Il y a aussi une bonne chance pour qu'un projectile enflammé (POT feu de 10) touche un personnage qui échoue à un jet d'AGIlité + Esquive...

Si Dominio n'a pas été secouru, les Inspirés devront fuir par la grande porte, qu'une explosion mal contrôlée du Sorcier aura fait sortir de ses gonds. Notez qu'un Géant ou un Minotaure ne peuvent pénétrer dans le tunnel, et devront emprunter cette même sortie.

Fuite !

Éminence, c'est le moment angoissant de cet acte : des Démons et des Gardes Écarlates sont aux trousses des Inspirés ; la seule issue est de s'enfuir par le labyrinthe de la muraille, mais ce n'est pas une option rassurante : l'obscurité est oppressante, les démons sont derrière et des pièges mortels attendent les imprudents.
Faites faire à votre Compagnie des jets successifs de PERception + Vigilance ou Piège, sans sacrifier l'ambiance au profit des règles : décrivez l'obscurité, la transpiration, la peur. Déclenchez quelques pièges sournois comme des trappes, des fléchettes à poison... Mettez en scène un combat contre des Démons dans les boyaux étroits du dédale... Les Inspirés devront s'en rappeler longtemps !

Alternative : dans le cas de la présence d'un Géant ou d'un Minotaure (ou si Dominio n'est pas avec eux), la fuite par le dédale s'avère impossible. Par contre, vu la force de frappe de ces bestiaux-là, faire une percée pour s'enfuir par la grande porte (visible de l'intérieur) est tout à fait possible. Aucun espoir de faire face, par contre, à Kergain, à Jimao, et à leur garde rapprochée en même temps ! Au lieu d'une course poursuite dans le dédale, c'est dans les rues bondées que la fuite a lieu. Le chemin vers les portes de la ville est tout proche, mais ça va saigner... dans leur état d'esprit du moment, il est probable qu'aucun soin ne sera porté à la foule ou aux bâtiments... En plus des Gardes Écarlates, c'est la foule en colère qui remplace les Démons !

À la lumiere

La Compagnie et ses compagnons de route ne doivent s'en tirer que de justesse. Alors qu'ils sortent et se préparent à faire front une dernière fois à leurs assaillants, une tornade de feu leur barre la retraite (et les protège de leurs poursuivants). Si un combat était en cours, les ennemis des Inspirés sont brûlés vifs.

Les joueurs devraient reconnaître la signature de Fragile Cœurdacier. Le Géant les attendait, averti par un homme mystérieux habillé en Keshite qu'ils couraient un grave danger. L'homme savait par avance par quelle sortie ils allaient s'échapper. Le Géant était sceptique, mais il réagit immédiatement en voyant les Inspirés.

« Vous y avez échappé de peu ! » est la première chose qu'il leur dit. En substance, ce sera tout. Il ne leur dira pas comment il connaissait leur position ni par où ils allaient sortir, juste qu'il a ses sources...

Leur échange est interrompu quand tout le dernier étage de la tour de Kergain explose en même temps qu'un mugissement affreux retenti. Même de là où ils sont, on peut voir son visage déformé par la rage et la folie... La frustration de voir s'échapper sa proie a fait s'effondrer les dernières défenses de son âme. La Perfidie l'a définitivement gagné. Il n'est plus qu'un pantin aveugle.

Le combat n'est pas fini.

Conclusion

Les Inspirés sont sauf. Néanmoins, la menace qui pèse dorénavant sur leur tête s'avère terrible. Les Inspirés ont besoin d'aide, et vite. Et surtout, ils doivent retrouver Éolin. C'est lui, de toute évidence, qui possède les clefs de toute l'histoire... Quant à Fong, il est peu probable que les Inspirés sachent qui il est réellement et ce qui les attends dans le futur grâce à lui.

Pour en rajouter à la confusion, Bryar (s'il les accompagnait) les quitte et s'en va jouer au Jeu dans l'espoir d'avoir la revanche qu'il souhaite. Les Inspirés ne le reverront pas dans ce Drame.

Mais les Inspirés ont maintenant un avantage : ils en savent beaucoup plus sur cette histoire que précédemment. Ils en connaissent l'origine, à présent. Le tout est maintenant de remonter la rivière pour enfin connaître les secrets qui se cachent derrière le rideau de mystères que sont Éolin et Kergain. La Compagnie a-t-elle une chance de découvrir le pot aux roses ?

Remise de l'Experience

En plus des points que gagnent les joueurs conformément au Livre de Base d'Agone, vous pouvez leur attribuer les récompenses suivantes :

- Pour l'ensemble des rapports avec les PnJ alliés : de 1 à 4 xp
- Pour ne pas tuer bêtement Élysiah : 3 px
- Pour bien s'intégrer au Jeu : 5 xp
- Par personnalités que les Inspirés ne se mettent pas (trop) à dos : 1 px
- Pour gérer le scénario avec un minimum de casse (et un maximum de classe) : 3 à 5 px
- Pour emmener Dominio : 2px
- Finalement, 2 px pour garder les trois possesseurs du Don en vie jusqu'à la fin !





Acte trois :

Ascendance

Le Don, c'est une preuve. La preuve qu'il existe en chaque être humain une part sombre ; cette part qui existe en nous de façon un peu plus visible que chez le commun des mortels. J'ai étudié ce phénomène chez de nombreux sujets pendant trente ans, je sais ce qu'il en est ! Le Don n'existe que grâce à cette substance appelée la Ténèbre. Universelle, omniprésente, elle existe, ou peut exister – selon votre point de vue – chez tous les êtres du règne animal. Cette essence est omnipotente : elle sait tout de vous, de votre esprit ; de l'esprit de tout le monde. C'est cette connaissance qui fait que les possesseurs du Don, marqués à un point étrange par l'Ombre, peuvent établir un pont avec d'autres esprits, de préférences ceux qui sont déjà marqués par la Ténèbre. J'ai donc put constater qu'un tel personnage est comme une éponge psychique : la Ténèbre agit comme un interface avec les esprits étrangers. Les démons sont d'ailleurs attirés par cette personne. Ma principale espérance, c'est de pouvoir reproduire un jour cette interface chez n'importe qui, au lieu de devoir se contenter d'un phénomène hiératique qui apparait au hasard chez de trop rares individus.

Allocution de
Kergain Mahlk
Maitre Écarlate, 14e Jour du Centaure 1437

Voici, Éminence, la fin de ce Drame. Les Inspirés arrivent au terme d'un voyage qui les a conduits de leur Domaine à la capitale de Tslana, et qui va leur faire quitter le confort et le faste de la ville pour le froid et la brutalité des Parages. Mais tous leurs efforts ne seront pas vains, car la survie de personnes d'exception repose sur eux.

Mise en scène

Ambiance

Après le ton sombre et intriguant, voici venir l'acte épique. Les Inspirés se rendent dans un monde où la civilisation et son carcan sont absents. Les Parages, c'est une autre lutte. Là, la Compagnie va affronter des monstres terribles, explorer le lieu de repos d'un Éternel, et peut-être, je dis bien peut-être, défaire un Sorcier fou.

L'Émotion principale de cet acte est l'exaltation. Tous les espoirs sont permis, et pourtant, les acteurs de ce Drame n'ont jamais été en plus grand danger. C'est le moment de laisser la Flamme réveiller le héros qui sommeille en chacun de nous.

Scene clef

Cet acte comporte deux scènes clef.

La première, c'est la rencontre, puis « l'entretien » avec Éolin. C'est un coup de froid pour les Inspirés. Si les possibilités du Don les avaient rendus confiants, l'image de cet Inspiré perdu doit les ramener à la raison : le Don n'est pas seulement miraculeux, il est aussi dangereux. Il faut s'en rappeler pour ne pas faire la même erreur que d'autres...

La deuxième scène clef est, bien sûr, le combat final contre Kergain. Celui-ci est tout ce que les joueurs peuvent détester : puissant, cruel et fou à lier. C'est l'archétype du Sorcier. C'est aussi un Inspiré qui n'a pas su éviter les pièges que l'Ennemi lui a fait subir. Espérons que les Inspirés ne feront pas les mêmes erreurs.

De la vérité

Il y a bien longtemps (*comme toujours !*), Éolin l'Inspiré fut mandaté par le Conseil des Décans en personne pour enquêter dans les Communes Princières sur des disparitions inexpliquées d'Inspirés. Ces disparitions étaient le fait de Flammars particulièrement bien organisés par rapport aux restes de l'Harmonde. Éolin aurait très bien put être leur nouvelle victime, mais il s'avéra que l'un d'eux, Jimao, une jeune et agressive nouvelle recrue, se laissa corrompre par le désir de posséder une Flamme. Jeune comme il l'était, il aurait probablement attendu plus que sa vie ne le lui permette. Il ne voulait plus attendre : il décida de passer outre son organisation.

Utilisant à leur insu les ressources de ses alliés, il localisa un Inspiré apparemment puissant se rendant à Tslana. Comprenant qu'il ne pourrait s'approprier sa Flamme seule, il fit bon usage de sa charge de Sorcier dans le Cercle Écarlate pour amener Kergain, un puissant Maître Écarlate, à s'intéresser à Éolin. Vous connaissez déjà la suite si vous vous êtes intéressé à la description du Don en Annexe.

Ce que vous devez ignorer maintenant, c'est le destin d'Éolin. Celui-ci, sous l'influence du Don, s'échappa en massacrant de nombreux Sorciers. Il parcourut l'Harmonde en tout sens dans l'espoir d'échapper à ses poursuivants (il essaya même de se rendre sur l'Ile de l'Automne, mais sans succès) avant que les Obscurantistes ne perdent sa trace à partir des Monts Eiglophiens.

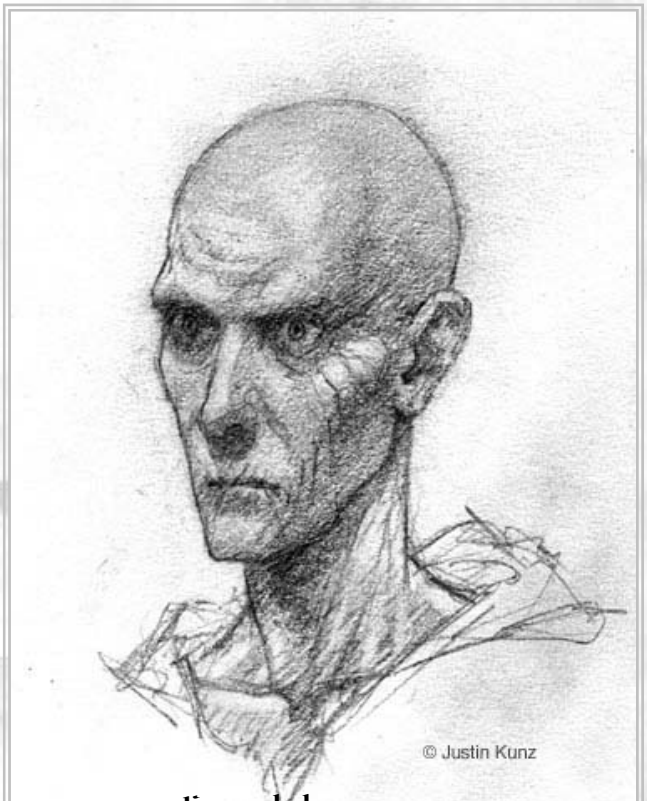
Il erra dans les Parages de nombreuses années, fort à la fois de la Flamme et du Don. Capable, après s'être habitué à son pouvoir, de renifler la Corruption, il put brouiller les pistes, et sa piste s'évanouit défini-tivement dans les Parages... Là, il apprit les raffinements du Don et tenta de d'y plonger encore plus profondément. Il réussit ce qui n'était pas prévu : entrer en résonance avec un Démon, son propre Jumeau Démoniaque né des tortures subies chez les Princéens.

L'expérience fut terrible et court-circuita le Don : Éolin perdit tout contrôle. Il devint une sorte d'hybride d'homme et de loup, grand comme un Gardien des Abysses, et à l'esprit complètement obscurci. Il erra encore longtemps, jusqu'à ce qu'un peu d'humanité refasse surface et le poussa à reprendre contacte avec ses semblables.

Il fut aperçu par le chaman d'une tribu du nord des Parages et ne lui fit pas de mal. Il devint dès lors l'esprit protecteur du clan, créature à peine humaine perdue dans des rêves où elle est encore un jeune Inspiré libre et plein de vie.

Il n'attend que les Inspirés et ses enfants pour se réveiller et partir à nouveau en croisade contre l'Ennemi. D'autant qu'Éolin a fait inconsciemment une découverte peut-être capitale, que tous sans exception ignorent : le Bois aux Lueurs, nommé improprement d'ailleurs car c'est tout simplement le lieu où Noxe et la Dame de l'Hiver se sont rencontrés.

Le hic, c'est la situation actuelle dans les Parages : un mystérieux chef de tribu est en train de rallier à sa cause de multiples autres tribus : les Anciens du pays n'ont pas encore pris de décision contre lui, mais la situation est en passe de devenir violente. Les habitants sont divisés devant ce chef et il y a les pour et les contre. Les pour détestent les princéens et voient tous ceux qui viennent de l'ouest comme des ennemis. Et les contre... et bien, ils restent des barbares après tout...



Jimao, le beau gosse

Et des personnages

Voici les trois personnages importants de ce Drame : Jimao, Krondar Crève-Cœur et Dominio. La description d'Éolin se trouve en Annexe, avec celle de Kergain.

Jimao, le Flammar

« (Sur un ton bas) Oh oui, je sens que nous y sommes presque, enfin ! [...] Oui, maître je suis là... Pardon ? Non, maître, je pensais tout haut au plan qui nous permettrait de mettre la main sur ces mécréants. »

Allure

Difficile d'imaginer que Jimao ai survécu dans la société princéenne : il a un regard malsain et une férocité bestiale. Jimao est apparemment victime du phénomène de consanguinité, car il a vraiment l'expression d'un attardé ; cela ne le rend que plus effrayant quand ses yeux, trop ouverts et trop, laissent transpirer son intelligence. Son regard a le don de mettre mal à l'aise n'importe qui, probablement parce que personne n'est dupe du physique ingrat dont il est affligé.

C'est un Princéen de pure souche, avec une peau presque parcheminée et des yeux bridés à l'extrême (ce qui est peu visible du fait de son expression ahurie perpétuelle), qui laissent penser qu'il est originaire du nord des Communes. Sa totale calvitie laisse à penser qu'il a été victime d'une maladie dans sa jeunesse, tout comme sa maigreur extrême.

Histoire

Jimao est l'enfant d'une union tragique : celle de son père et de la sœur de celui-ci, à peine adultes. Sa mère se suicida peu après sa naissance, rongé par la honte et la folie. L'enfant fut pris en charge par son père, un homme névrosé et lâche qui venait d'être introduit aux Flammars.

Jimao hérita de la charge de son père chez les Flammars et fit la preuve de ses talents d'intriguant et de requin du pouvoir. Il mena de front une « carrière » dans le Cercle Écarlate et chez les Flammars, ce qui n'est pas évident. Il devint rapidement une tête pensante dans les deux groupes. Sa cupidité et sa charge chez les Flammars lui firent connaître la Perfidie : il ne fit en fait pas grand-chose pour résister à la tentation. Il préféra ignorer les recommandations de son organisation pour user de méthodes plus radicales.

Son destin croisa celui d'Éolin qu'il désigna à Kergain. Puis, quand il prit conscience de la valeur de la Flamme d'Éolin, il décida de tout faire pour s'emparer à la fois de la Flamme et du Don. Il devina, un peu trop tard d'ailleurs, la nature d'Inspiré de Kergain. Maintenant, c'est le tout pour le tout : Jimao a tout à gagner dans cette histoire, et beaucoup à perdre : ses dernières manœuvres ont été trop visibles, et le Félon ne donne pas cher de sa peau à son retour à Tslana...

Ce qu'il sait

Jimao sait tout ! Enfin presque : il ignore où se trouve Éolin, et donc la nature particulière de l'endroit où l'Inspiré se cache. Il n'en sait pas non plus beaucoup sur le Don : les subtilités et la nature véritable du Don l'intéressent peu. Jimao est un assoiffé de pouvoir.

Rôle

Jimao est le gardien des secrets. À ce jour, les Inspirés doivent le prendre pour un sous-fifre sans danger : mais en fait, avec un Corps disgracieux, un Esprit ravagé et une Âme corrompue, Jimao va réussir à provoquer la chute d'un grand Maître Écarlate. Il est l'archétype du Félon : la pourriture à l'intérieur est pire que la difformité à l'extérieur.

Il va devenir la Némésis des possesseurs du Don et des Inspirés : il ne faut pas oublier qu'il peut conjurer des Démons de Cercle IV, que la corruption de l'Ombre et du Masque le rend très puissant, sans compter ses appuis...

Krondar, l'Inspire

« Par la hache et la bannière de mon aïeul, il se pourrait bien que j'aie envie de leur écraser la tête à ces moucherons là ! »

Allure

Krondar est un humain des plus impressionnant : sans être colossal, il se dégage de lui une puissance invisible qui l'a bien aider à étendre son influence dans son pays. Haut de presque quatre coudées, pour un quintal de viande sans graisse, le chef de la tribu est un formidable

JIMAO, FUTUR-MASQUARD

Allez, un méchant comme ça a bien droit à un encart plus grand...

Royaume : Communes Princières
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 20 ans
Taille : 1 m 82 (TAI 0)
Poids : 83 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme/ Flamme Noire : 0/0

Corps/Corps Noir : 0/9
Bonus de Corps : +9
AGI : 6
FOR : 8
PER : 8
RES : 7

Esprit : 0/8
Bonus d'Esprit : +8
INT : 7
VOL : 9

Âme : 0/5
Bonus d'Âme : +5
CHA : 7
CRE : 7

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 6
EMP : 9
TIR : 7
PdV : 54
SBG : 13
SBC : 27
BD : + 1

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de saisonins : aucun
Poids portable : 95 kg
Demi-charge : 47 kg
Charge quotidienne : 23 kg

Ténèbre : 92
Perfidie : 58
Pouvoirs corrompus : Le Rideau, La Morte Farce

Compétences
Épreuves : Armes (Hache) 7, Athlétisme 5, Équitation 3, Esquive 8, Survie 3, Vigilance (spé : détecter points faibles) 9
Maraudes : Déguisement 6, Discrétion 8, Fouille 5, Intrigue 10, Passe-passe 4, Serrurerie 5
Société : Baratin 5, Diplomatie (spé : flatter) 7, Eloquence 6, Etiquettes Cercle Ecarlate/ Flammars 7/5, Musique (Clavecin) 5, Peinture 6, Us et Coutumes (Princéen) 7
Savoir : Alphabet Septentrien 6, Histoires et Légendes (spé : Flamboyance) 7, Langue Kiéménite/ Késhite/ Janrénien 7/5/3, Saisons : Automne 5, Stratégie 8
Occulte : Connaissance des Danseurs 8, Démonologie 7, Harmonie (spé : le Masque) 6, Résonance 7

Avantages, Bienfaits : Esprit Incarnat (Charge), Clarté de pensée, toutes les Peines sombres sauf Détecter la Ténèbre et Conjuration Cercle V, Anticipation (Bienfait perfide), Hargne (Bienfait perfide)
Défauts, Peines : Difforme, Mauvaise réputation, Toutes les Peines sombres jusqu'à Siamois de Ténèbre sauf apparence démoniaque ; Cruauté (Bienfait perfide), Inversion de la main (Peine perfide), Crise d'identité physique (Peine perfide), Méchanceté (Peine perfide), Hypocrisie (Peine perfide), Voix éraillée (Peine perfide)

Combat
Initiative : 23, Hache 24
Attaque au contact : Hache : 22
Défense au contact :
Esquive : 19
Parade : Hache : 21
Défense à distance : 11

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI
Hache	+1	0	-1	+6/T	0

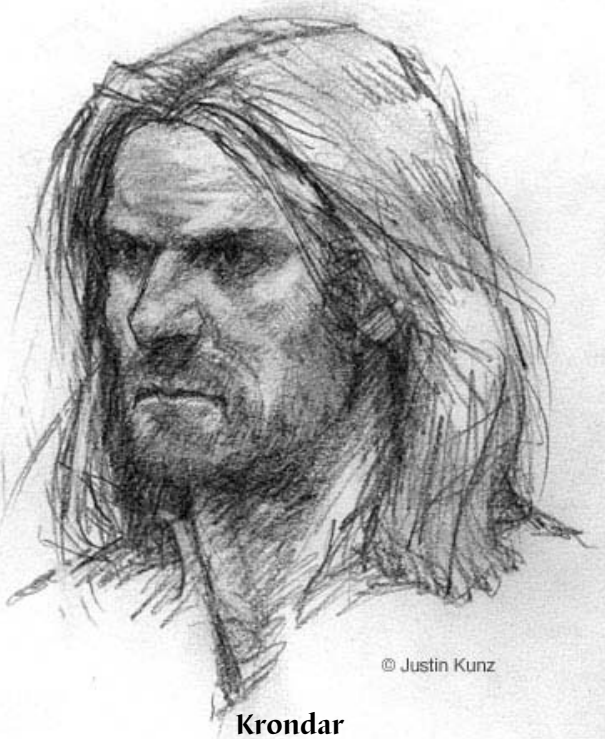
Armure : Veste de maille (malus : -4, protection : 6)

Magie
EMP : 9
Résonance : 7, Connaissance des Danseurs : 8
POT Emprise : 27

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Symeon	30	+3	6	5

Sorts : ce que vous voulez ! Si vous en avez le cœur, Jimao peut aussi avoir à sa disposition un Danseur corrompu et lancer quelques sorts perfides...

Citation typique : « JE suis le maître ! C'est moi qui mène le bal, ne l'oubliez JAMAIS ! »



Krondar

☙ Histoire

guerrier capable de tenir tête à un ogre à mains nues. Son corps est peint du visage aux mollets, et il porte sur le tronc les traces de scarifications rituelles qui indiquent son rang. Pour le rappeler, il porte sa grosse hache ogre à la ceinture.

C'est la Paragéen typique : blonds aux yeux bleus, puissants et à la voix forte, la barbe déjà bien fourni, son regard passionné jette des étincelles dès que l'on parle de combat ou de fêtes. Il aurait fait un très bon ogre...

Krondar est issu d'une famille qui n'a donné naissante, en deux cent ans, qu'à des filles. Premier garçon depuis des décennies, son héritage se révéla à la faveur de son genre : l'un de ces ancêtres est un Génie. Krondar est né ainsi doté d'une force formidable qui s'est révélée dès la naissance. Il dominait les enfants de son âge et ne tarda pas à dominer les adultes. Ce point ne resta pas invisible aux yeux d'un certain Géant Donneur de Flamme paragéen qui lui donna la Flamme en accord avec le Conseil des Décans. Mauvais diplomate mais puissant guerrier (et pas sot), il évita les tentatives d'assassinat pour arriver à l'âge où il pouvait provoquer en duel le chef de sa tribu.

Le combat fut fini au premier coup de hache : l'arme de son adversaire ne résista pas au premier coup et le bruit hideux qui en découla consacra Krondar comme chef incontesté. Depuis, Krondar n'a pas encore été destitué, car il est invaincu en combat et loin d'être stupide.

☙ Ce qu'il sait

Sur Éolin : le chef de tribu a déjà vu par deux fois l'Inspiré sous forme d'homme-loup. Il est impressionné et vaguement envieux. Il sait qu'il ne vaut mieux pas déranger « l'esprit » protecteur de la tribu.

Sur la situation dans les Parages : Krondar ne connaît pas le nouveau chef qui est en pleine ascension dans son pays. Mais sa Flamme le fait trembler : il sent que ce genre de chose est dangereuse. Par prudence (et par fierté), il refusera toute tentative de contact avec ce chef, car il prévoit qu'une telle politique risque, un jour où l'autre, de provoquer la sortie de la Pique Rouge.

☙ Rôle

Krondar est une sorte d'attache. C'est un Inspiré, ce pour quoi il aidera sûrement la Compagnie dans sa quête. Il représente une autre facette de l'Inspiration : brutale, pas intrigante ou subtile pour deux sous, mais pleine de gloire, et même un soupçon d'insouciance.

Note : pour le profil de Krondar, vous pouvez prendre l'archétype du Chef de Tribu (LdB, p 119) en y rajoutant l'avantage de Caractéristique Flamboyante : Force.

Dominio, un heros en devenir ?

« Moi et mon p'tit diable, on va rester en arrière, hein. Pour garder la sortie, au cas où... »

☙ Allure

Dominio est un jeune homme qui fait penser à Moustique de Merlin l'Enchanteur. Maigre, aux cheveux coupés très courts, il a le regard fuyant et la faculté incroyable de sursauter de peur en pleine conversation. Son physique n'est pas amélioré par la posture voûtée qu'il prend, comme s'il supportait à lui tout seul toute la misère du monde.

Métis princéen, il ne manquerait pas de charme, grâce à sa frimousse enfantine et des yeux violet-brillant. Son comportement est très infantile et niais, et on ne peut s'empêcher de sourire aux mimiques de ce personnage au physique d'épouvantail.

☙ Histoire

Dominio ne peut prétendre à une vie aussi agréable que Justinien et Élysiah : il est le fruit d'une relation éphémère entre Éolin et une prostitué princéenne. Il a vécu dans un milieu pauvre, sans ambition, négligé par sa mère (on s'en serait douté). C'est dans ce milieu qu'il a pu développer son Don : un petit don qui ne s'applique qu'aux rongeurs de petite taille, comme les rats, souris ou lemmings. Ses amis lui apportaient diverses denrées (parfois pas très comestibles : les rats n'y connaissent pas grand chose en hommes) contre des câlineries et la compagnie d'un homme qui les comprends.

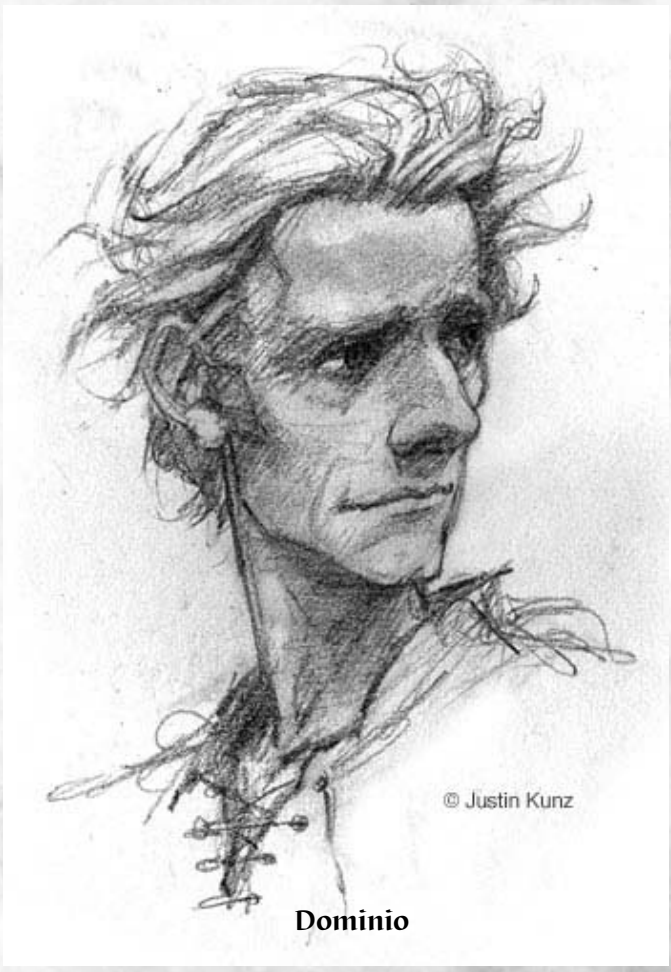
Son histoire a basculé il y a deux ans car il a été le premier enfant d'Éolin à être localisé par Kergain. Capturé, puis enfermé dans la demeure du Sorcier, il a été torturé, a subit de nombreuses expériences magiques aux mains de Kergain. Son attitude presque enfantine est un bouclier qui le protège, lui et son entourage, des blessures de l'âme. La vérité, ce que c'est un jeune homme très solide qui, s'il avait été moins fort, aurait craqué. Il est peureux dans le calme, mais plutôt courageux, voire téméraire si la situation l'exige : un peu comme un rongeur, qui peut bien vous mordre durement si vous le menacez un peu trop longtemps.

Rôle

Chacun a une chance de faire quelque chose de sa vie, aussi insignifiante soit elle. Chacun peut sortir de l'ombre pour la lumière. Tout le monde a droit à son heure de gloire.

Dominio ressemble à un gentil peureux, mais il est bien plus : sensible, courageux et mentalement fort. Le fait de se découvrir une famille le change du tout au tout : il est derrière son frère et sa sœur tout le temps, leur parle et va s'attacher. Son affection, un sentiment qu'il n'avait ressenti avant que pour ses rongeurs, va lui faire faire les actes les plus héroïques.

Scène un : de Charybde en



Dominio

DOMINIO

Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 20 ans
Taille : 1 m 79 (TAI 0)
Poids : 61 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0
Corps : 0/1
Bonus de Corps : -1
AGI : 7 FOR : 5 PER : 9
RES : 6
Esprit : 0/2
Bonus d'Esprit : -2
INT : 7 VOL : 9
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHA : 7 CRE : 4

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 6 EMP : -
TIR : 8 PdV : 47 SBG : 15
SBC : 23 BD : + 1

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Ténèbre : 37 **Perfidie : 0**

Compétences
Épreuves : Armes (Dague) 6, Athlétisme 5, Escalade 7, Esquive 6, Vigilance (spé : embûches) 6
Maraudes : Camouflage 5, Chasse 5, Discrétion 3
Société : Baratin 5, Musique (Flûte) 4, Us et Coutumes (Princéen) 7

Savoir : Géographie (spé : Abbadrah) 5, Loi 3, Zoologie 2
Occulte : Démonologie 6, Harmonie 5

Avantages, bienfaits : Détenteur du Don (Unique), Conjuration cercle I & II (Bienfaits sombres), Diablotin expérimenté (Bienfait sombre), Second souffle
Défauts, Peines : Diablotin farceur (Peine sombre), Cauchemars (Peine sombre), Démon facétieux (Peine sombre), Cœur tendre

Combat
Initiative : 17, hache 18
Attaque au contact : hache 12
Parade: hache 10
Esquive : 13
Défense à distance : 6
Armure : Aucune

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI	Portée
Hache	+1	+0	- 1	**+6/T**	0	-

Scylla

Voici les Inspirés obligés de fuir un ennemi surpuissant car ils ne sont pas vraiment en position de force face à un Maître Écarlate, Chorégraphe de surcroît, avec les appuis dont il dispose. Bien sûr, ils sont loin d'être seuls : normalement accompagnés de Justinien, Élysiah et Dominio, ainsi que de Fragile, les Inspirés ont de nombreux atouts dans leur quête.

Mais pour se débarrasser de l'épée de Damoclès qui pend au-dessus de leurs têtes, les Inspirés doivent s'enfoncer dans l'une des régions les plus inhospitalières de l'Harmonde... et affronter ses dangers.

Le depart

Après une course-poursuite haletante à travers le dédale de la muraille, poursuivis par des Gardes rouges et des démons, les Inspirés ont assisté à la destruction du dernier étage d'une tour vieille de deux mille ans. Kergain n'est pas content : les Inspirés et leurs alliés ne le savent pas encore, mais le Chorégraphe a succombé à la Perfidie (en terme de jeu, en acceptant des bienfaits perfides, sa Flamme noire a dépassé sa Flamme). En toute logique, on peut imaginer qu'il a gagné en puissance, une fois devenu un Félon.

Fragile est sans doute le seul qui soit à même de s'en rendre compte ; il est conscient de la gravité du problème qu'un Chorégraphe, ajouté d'un Conjurateur et Sorcier, peut représenter s'il se tourne contre l'Inspiration. Il n'y a donc plus une minute à perdre.

Le Géant explique que ses informateurs lui ont désigné les Parages comme exil possible du père des trois nouveaux compagnons des Inspirés. Il ne sait ni si les informations sont exactes ni la position de l'Inspiré dans cette vaste région. Néanmoins, les trois possesseurs du Don (sauf peut-être Dominio, qui est mort de trouille) sont d'accord pour aller dans cette voie. Interrogés, ils répondent qu'ils se sentent attirés vers l'est par une force, un désir inconnu.

C'est ce « pouvoir » que voulait utiliser Kergain mais, ironie du sort, la Ténèbre et l'Éclat de la tour ont bridé, en quelque sorte, le flaire de Dominio. D'où l'échec du Sorcier quand il essaya d'utiliser à son compte les pouvoirs du jeune homme.

Le départ se fait promptement. Les Inspirés n'ont pas de montures, à eux d'en trouver (une série de jet pour trouver quelques chevaux en libertés devrait suffire – mais libre à vous de mettre ce point à profit), même si Fragile accepte de porter tout personnage de TAI –1 ou inférieur (et vu sa carrure, il portera peut-être même Dominio). Un Jorniste (ou tout Mage qui connaît le sort) peut aussi exécuter le Sort Appeler une monture.
[Trouver une monture dans un laps de temps raisonnable nécessite un jet d'INT + Chasse contre une diff 18. Ensuite, amadouer l'animal demande un jet de CHA + Zoologie diff 20 – à cause de la présence à proximité de Justinien, qui a tendance à énerver les chevaux. Ces deux jets doivent être rejoués pour chaque personnage qui désire une monture, même si une MR de 10 ou plus sur le premier leur permet de trouver plusieurs chevaux d'un coup. À noter qu'un fumble sur le deuxième jet fait fuir *toutes* les montures. Ce couple de jet représente une heure de temps.]

Sur la route

D'après « Déplacement dans l'Harmonde », la progression des Inspirés va être difficile. L'est de Tslana n'est pas une zone aussi plate que le reste du pays, car on est proche des Monts Eiglophiens et donc, des Parages. Le réseau routier, tant que l'on n'approche pas trop des montagnes, est excellent : plus on se rapproche de la chaîne montagneuse, plus on note une baisse de la qualité des routes. Les dalles laissent la place à des routes anciennes ruinées (datant de la Flamboyance et du vieil empire du Septentrion) puis à des sentiers quand on se rapproche des montagnes.

Attaque de brigands

En ce rapprochant des montagnes, les Inspirés risquent une attaque de brigands, d'autant qu'ils vont bientôt quitter la sphère d'influence de Tslana. Bien sûr, la présence d'un Géant dans un groupe déjà bien étoffé va dissuader tous les groupes de ce type. Mais au détour d'une colline, rien n'empêche un groupe qui n'ai pas vu Fragile de tenter une attaque ! Bonjour la rigolade...

Le Démon volant

Alors que le temps est au beau fixe. Tout Inspiré qui réussit un jet de PER + Vigilance contre diff 22 aperçoit un objet volant dans le ciel... Il peut s'agir d'un oiseau, mais un autre jet de PER + Démonologie diff 18 permet d'identifier un Démon, probablement un Azurin ou un Saphirin. Une MR de +7 permet même d'identifier un Saphirin appartenant à Salmac, le Haut-Diable de la

Et d'une langue

Il est à noter que les Géants ont leur propre langue, comme précisé dans leur Codex. Ils sont toujours obligés d'apprendre les langues des autres mortels quand ils partent vers la civilisation, mais ils n'en conservent pas moins la faculté de communiquer avec les leurs sans que les petites gens s'en mêlent : les mêmes petites gens qui ne peuvent de toute façon, supporter les sons extrêmement graves et puissants qui constituent cette langue. Néanmoins, on considère que tout Géant part avec un score de base de Langue (Géant) 5.

Alors pourquoi tous les Décans n'auraient-ils pas leur langue particulière ? Seuls les Minotaures et les Géants forment des groupes encore séparés des autres races pour garder leur propre langue. Les lutins en ont sans doute eu une : mais leur alliance avec l'empire Moden'Hen et sa chute ont probablement fait tomber dans l'oubli leur mode de communication. En ce mêlant à l'humanité, la plupart ont abandonné tout langage particulier. Peut-être existent-ils des saisonins, quelque part, qui se servent des langues oubliées de leurs saisons comme langues secrètes...

guerre (portant une sorte d'harnachement de Ténèbre et des armes). Si aucun Inspiré ne le voit venir, c'est Élysiah qui le signale. C'est de mauvaise augure, car le Démon les survole comme un corbeau survole une charogne.

☙ Les oiseaux

Un vent mauvais souffle des Monts Eiglophiens. Loin dans le ciel, au devant d'eux, les Inspirés peuvent voir une nuée d'oiseau s'envoler des montagnes. Élysiah a un malaise à ce moment là. Aux Inspirés qui la soutiennent, elle dira avoir ressenti quelque chose de mauvais venant des montagnes...

Ça n'a aucun rapport avec l'histoire (à moins que vous en décidiez autrement), mais c'est toujours cool de voir flipper ses joueurs...

Lutte avec une montagne

Il vous faut déterminer avec précision, Éminence, la période de l'année où évoluent vos Inspirés. Depuis le début de ce Drame, êtes-vous arrivé en automne ou en hiver ? La précision est importante. Voici des événements qui peuvent arriver selon la saison...

☙ Le Clan du Dragon (Automne)

Bien sûr, il y a beaucoup de Drakonniens dans les Monts Drakonniens (*tadaaaa... ! ! !*) mais un clan assez puissant s'est installé dans la chaîne des Monts Eiglophiens, malgré la présence à l'ouest des Princéens et celle, à l'est, des Paragéens (avec leurs Nains et leurs Géants.

Cette petite communauté est assez discrète toute l'année, mais aujourd'hui en Automne, se sentant en force, ils se sont emparés des contreforts sud de la chaîne de montagnes. Ils y ont même rasé une petite communauté de pêcheurs qui avait échappé depuis des générations aux boucaniers. Hommes et enfants ont été exécuté et les femmes ont subi le sort de toutes les femmes qui croisent la route de ce Décan... Voici un descriptif de la situation :

Le village : il a été brûlé entièrement, et les corps de ses anciens habitants jonchent le sol. Il y a très peu de femmes parmi les corps. Les Drakonniens ont laissé une vingtaine d'entre eux pour surveiller un éventuel retour de bateau (les Drakonniens n'y connaissent rien à la navigation). Passer par ce point pour contourner par le sud les montagnes est risqué, voire impossible : les sentinelles peuvent appeler des renforts nombreux qui pourraient piégé la Compagnie. Justinien peut indiquer que les loups trouvent les « hommes-serpents » trop nombreux, et mal accompagnés. Justinien ne sait pas ce que veut dire cette phrase.

Par le versant : c'est là que les Drakonniens sont les plus nombreux. À ce point, Fragile trouve trop risqué de passer par-là : il est lui-même trop voyant et laisse trop de traces. Il prend sa décision de passer par le nord, en invitant les Inspirés à trouver un chemin plus rapide (pas facile d'utiliser des montures dans cette région).
La Compagnie va être abordée par Kaschsch'ik, un Drakonnien forestier. Celui-ci fait partie de ces hommes-dragons qui ont quitté la tutelle de la Dame de l'Automne. C'est un allié potentiel. Il va révéler à la Compagnie (s'ils ne le tuent pas avant) que son peuple s'est installé dans un grand réseau de cavernes abandonnées par les Nains, accompagnés par un Dragon ! La Compagnie n'a aucune chance de passer...

L'alternative : les Inspirés peuvent prendre les montagnes plus par le nord, couper tout droit en risquant la bataille rangée, ou trouver autre chose...

Les personnages réussissant un jet d'INT + Géographie (spé : Communes Princières) diff 17 peuvent avoir entendu parler de la passe de Kamsatra, également nommée la Porte du Crâne : une passe relativement facile d'accès mais à la réputation funeste. Aux Inspirés de le décider, mais couper par le territoire des Drakonniens est périlleux, au mieux.

☙ Tempête (Hiver)

Voici ce qui va se passer si les Inspirés tentent une traversée des Monts Eiglophiens en plein hiver. Les conditions déjà rudes dans les montagnes sont aggravées par la saison et par un phénomène bien méconnu des mortels : au Nord, à Laeghdoved, le sommeil du Roi de l'Hiver, Laeghon, est bien agité. N'ayant pas le froid nécessaire à un sommeil paisible, la créature provoque de brusques chutes de tempé-rature en essayant de se soulager, et ce dans toute la chaîne montagneuse.

Les conditions de vie dans les montagnes sont donc pires que d'habitude : le jour, il ne faut guère espérer que la température monte au-dessus des –15° même en plein soleil. La nuit, au plus fort de la tempête, celle-ci peut chuter au-dessous de –40°, tuant la faune et la flore mal adaptées à ces conditions.

Si la Compagnie essaye de traverser les montagnes, voilà ce qu'elle y subit :

☙ La température est terrible à tel point que les difficultés de toutes les actions de jour augmentent de +5. La nuit, le malus passe à +10.

☙ La chasse est quasi-impossible, avec un minimum de diff de 25 pour le moindre jet. Les Inspirés ont intérêt à avoir emmagasiner des provisions avant les montagnes, ou d'avoir un bon Jorniste dans le groupe, voire des Harmonistes du Décorum

☙ Sans assistance magique, les personnages les plus faibles et les moins préparés à ce genre d'existence peuvent craquer et risquer gros : échouer à un jet de RES + Survie, diff 15 provoque des engelures qui cause une blessure grave, soignable par magie ou par un temps plus clément. Le hic, c'est que les réserves de Pigments ou l'Endurance des Danseurs sont vite épuisées dans ces conditions. Dans le cas d'un fumble, la victime doit aussi résister à la maladie du crève-cœur (LdB, p 191), qui est soignable normalement.

☙ Un jet d'AGI + Survie est requis toutes les trois heures de marche pour éviter qu'un personnage ne fasse une chute sur de la glace, dans une fondrière, ou dans le terrier de quelque gros animal. Il en découle les consé-

quences normales (dégâts de chute, combat contre un animal – le tigre d'Aswal est une bonne possibilité).

ᘓ Dans la tempête, un jet de PER + Survie ou Géographie diff 25 est nécessaire pour ne pas se perdre et rajouter encore au temps de trajet.

ᘓ Globalement, un individu connaissant ce genre de condition peut estimer le temps du trajet, en prenant en compte les pertes d'orientation, les blessés ou malades, à au moins deux décans, ce qui est impossible : personne ne tiendrait aussi longtemps dans ces conditions.

Éminence, soyez évocateur : les Inspirés doivent avoir du mal avant que l'idée d'un autre chemin soit acceptable ; s'ils en ont l'idée, tant mieux pour eux. Mais torturez-les avec le froid, la fatigue, les animaux sauvages et la maladie jusqu'à ce qu'ils cherchent un chemin plus sûr. Sinon, Fragile en aura assez : en tant que Géant, il est à même de supporter ces conditions, mais la santé du groupe le regarde aussi : les farfadets, les lutins, les fées noires et autres personnages à faible RES n'ont aucune chance.

C'est bien sûr la Passe de Kamstra qui est le choix le plus évident. En tout cas, c'est le plus raisonnable. Le passage est plus rapide, plus praticable dans de meilleures conditions, mais il faudra plusieurs jours avant de l'atteindre. Quand ils s'en iront vers le nord, les Inspirés pourront entendre le rugissement de la tempête, loin vers les sommets. Un rugissement de victoire, puisque aujourd'hui, les monts ont eu raison d'eux...

La Porte au Crane

ᘓ En général...

La Passe de Kamsatra est le seul endroit praticable de toutes ces montagnes, le seul moyen d'arriver sain et sauf dans les Parages. La passe, c'est un col gigantesque entre les montagnes, qui tranche la chaîne montagneuse comme le lit d'un grand fleuve. On en verrait presque le bout s'il ne serpentait pas autant, mais par endroit, le passage fait presque une centaine de mètre complètement plat. Ici et là, on croit même que le passage a été creusé comme une route à ciel ouvert, probablement à l'époque où les nains avaient un empire dans les Parages. Le terrain est en effet trop plat sur une distance et une superficie trop longue. Une armée pourrait s'y glisser.

ᘓ ... et maintenant

Le vent hurle depuis l'est et apporte encore plus de froid. En automne c'est une bise malsaine, chargée d'humidité et d'une odeur de végétation (ou d'autre chose) en décomposition, alors qu'en hiver s'est le froid mordant et anesthésiant, dure comme le métal, qui souffle.

Ici, le dernier « sentier » que verront les Inspirés dans leur voyage, un groupe moyen voyage à environ 1/5 de sa vitesse de base. Un groupe voyageant moins vite qu'un individu seul, et il faudra au groupe au moins dix jours de marche (les montures ont probablement lâché leur maître depuis longtemps) sans vraiment de pause, pour en voir le bout. Fragile, malgré le soutien qu'il représente, décide de presser le pas et d'attendre les Inspirés à la sortie de la Passe : lui est un natif des Parages, et si une tribu s'est installée ici depuis son départ, sa présence permettra aux Inspirés de ne pas être accueillis comme des Princéens. En plus, il compte bien mettre à profit le temps d'avance qu'il va prendre pour fabriquer un abri à tout le groupe histoire de se préparer aux *vraies* difficultés qu'ils vont rencontrer aux Parages...

ᘓ Un repos bien mérité

Au bout d'à peu près dix jours de marche, les Inspirés en arrivent à la fin de la Passe de Kamsatra. Devant eux s'étendent les Parages, à l'air encore plus inhospitalier que les montagnes qu'ils ont dans le dos. Fragile a bien mis à profit le temps d'avance qu'il a pris : après avoir abattu quelques arbres et récupéré des peaux que les clans mettent là en cas de besoin (et la Compagnie est sans doute dans le besoin), le géant a monté une sorte de tente gigantesque où tout le monde, y compris lui, peut se loger. Il y a même préparé un petit feu bien réconfortant.

Avant de pénétrer dans l'abri, la Compagnie pourra apercevoir ce qui a fait le nom de l'endroit : un crâne

Les trois demons

En plus des trois possesseurs du Don qui accompagnent la Compagnie (et qui vont rendre son existence encore plus palpitante), il va falloir compter sur celle des trois démons : le diablotin et démon facétieux de Dominio ainsi que le diablotin d'Éolin vont les suivre, qu'ils soient d'accord ou non.

Kn'iit est un hybride diablotin rat chauve souris à l'intelligence inexistante mais dont les injures sont à la hauteur de la morsure, quand il se sent agressé.

L'Intendant est un démon farceur dont les compétences sont celles d'un régulateur, pas d'un démon : éloquent, vigilant et organisé, il serait le compagnon de route parfait s'il n'avait pas envie de commander à chaque fois qu'il croit avoir raison ; bien sûr, sa nature le pousse à croire qu'il a toujours raison...

Recueil de flammes

Si le Conseil des Décans rencontre des problèmes dans une partie de l'Harmonde, c'est bien dans les Parages. Trop souvent, le talent des Éminences Grises ne sert à rien face à la brutalité inhérente du pays et à sa sauvagerie. En plus, récupérer des Flammes perdues en moins d'un an relève de l'exploit dans ce pays inhospitalier (le mot est faible)... Le Conseil des Décans compte pleinement sur leurs Géants Donneurs de Flammes : colossaux, ils sont à même de résister aux dangers, tandis que leurs jambes les font voyager bien plus vite que n'importe qui. Enfin, leur Empathie Naturelle facilite la recherche des Flammes souvent perdues au cœur d'une forêt ou dans quelque endroit inaccessible. D'où l'utilité d'un personnage comme Fragile...

gigantesque, sûrement d'un mastodonte, a été posé là en signe d'avertissement : le crâne était celui d'une bête énorme vue la taille. Un homme pourrait y tenir debout. Le crâne a l'air sinistre, avec l'ombre de la montagne et la glace qui le recouvre, les cornes qui ont depuis longtemps disparu, lui donnant l'air de quelque inquiétant cyclope. Au-delà de ce point, c'est le territoire des tribus, et celui qui y entre le fait à ses risques et périls.

Cette halte est faite pour permettre à tout le monde de souffler et de récupérer des frayeurs passées. Le pire est encore devant eux... Ils peuvent aussi parler : une bonne discussion réchauffe les cœurs. Poussez vos Inspirés à se livrer, à parler d'eux ! Leurs trois protégés feront de même. Avec un peu de chance, l'ouest des Parages résonnera peut-être de leur musique et de leur chant...

Le lendemain, Fragile quittera le groupe : il s'en va retrouver son clan, situé plus au nord vers Klanpar. Il leur promet de les rejoindre très vite, puis s'en va...

ON N'OUBLIE PAS...

...que les Inspirés sont accompagnés ! Il y a Élysiah, jeune femme raffinée et citadine ; Justinien, jeune homme qui a dû prendre de l'assurance, tant avec la Compagnie qu'avec son Don (vous pouvez lui attribuer des PX comme les Inspirés pour représenter ce changement) ; et Dominio, qui est un peu timide et trouillard sur les bords. En plus de cela, il y a la présence de Marche-sur-Lune qu'il faut gérer selon le contexte : comment un louveau est-il accueilli par le Paragéen typique ? Attaque-t-il toute menace potentielle ou a-t-il un jugement fiable (il fuit devant une menace trop puissante, par exemple) ? Vous devrez prendre en compte la situation pour interpréter ce personnage peu commun !

N'oubliez pas qu'il y a le Don, dont vous avez la description dans l'annexe. Vous devez interpréter les fumbles et les pouvoirs pour chaque personnage : les complications éventuelles mettront du piment à cette aventure...

Les Parages

Vous trouverez une description sommaire des Parages en page 231 du Livre de Base d'Agone. Voici en tout cas les informations de base sur cette région :

- Les Parages sont une terre d'hiver et de neiges éternelles : il n'y guère que pendant l'été que la température peut dépasser les 0°C.

- La flore, la faune et ses habitants en font une terre de combat et de barbares : des grands pins aux tigres d'Aswal, tout y dangereux pour la survie d'autrui.

- Les habitants des Parages sont organisés en clans dont les dirigeants sont les Chefs de Clans et les guerriers les Hurleurs. Les clans majeurs de la région où sont les Inspirés sont Chamta, Lacheich et Rorik ; les Angas sont maître de Klanpar, un village troglodyte de plusieurs milliers d'habitants à cent kilomètres au nord de la Porte au Crâne.

- Les habitants tiennent les coutumes en grand respect : toute violation de ces règles est sévèrement réprimée par le châtiment dit « de la masse dans la tronche ». Ce sont des barbares, avec des chamans, une certaine animosité pour les mages et une forte culture guerrière.

Enfin, les autres Éminences Grises s'accordent sur le point que les Parages, c'est le pays idéal pour *Conan le Barbare*...

Le contexte

Récemment, le chef d'un clan mineur s'est mis dans la tête (à moins que « quelqu'un » ne lui ait soufflé l'idée) d'agrandir son territoire et son « royaume ». Rompant avec la tradition anti-magique de son peuple, il s'est entouré d'un cercle entier de mages, comprenez au moins une douzaine, obscurantistes pour la plupart, qui avaient jusque là été obligés de vivre en ermites ou en marginaux. Il a également engagé un intellectuel étranger, chose rare, pour lui confectionner des machines mettant à profit ses ressources en bois.

Tous ses atouts ont été décisifs quand il défia le clan voisin. Il les battit à plat de couture, tua le chef ennemi et pris le place de chef pour sa nouvelle tribu. Sans que les Anciens des clans majeurs en prennent conscience, il a conquis suffisamment de terres, de ressources et d'hommes pour que son clan soit en mesure de combattre les clans majeurs. Quand ces derniers ont pris conscience de la menace, il était trop tard pour agiter la Pique Rouge : d'une part car l'homme en question était devenu très populaire, et parce que pour l'instant, il ne représentait pas de menace.

En fait, la situation est déjà en train de leur glisser à travers les doigts. De nombreux clans mineurs se sentent menacés, et ce dans tous les Parages, car le pays se trouve dans une situation incroyable : le jeu de la politique est en train de le rendre instable toute la région.

C'est dans ce contexte peu engageant qu'un groupe d'Inspiré, accompagnés de jeunes gens ayant des pouvoirs relevant de la démonologie aux yeux de la plupart des gens, et probablement de mages, débarquent dans les Parages. La situation est sans doute plus périlleuse ici qu'à Tslana !

Scène deux : Sous le signe de l'Hiver

Voilà où nous en sommes : la Compagnie, flanquées des trois possesseurs du Don, vient d'arriver dans les Parages, pays dont ils ignorent peut-être tout. Ils ne savent où ils doivent chercher, à part un homme, dans cette étendue glacée. Seulement, comment trouver Éolin dans une région aussi vaste ?

Ce qui suit est une suite d'événements qui peuvent arriver dans le désordre, pour ponctuer le voyage des Inspirés. Les trois possesseurs du Don les conduisent au jugé vers un point situé au milieu d'un triangle dont les extrémités sont Bodhra, le Champ des Chefs et Nordheim. Pendant un voyage de plus de huit cent kilomètres (à vol d'oiseaux) ; pleins de choses peuvent se passer ! En voici les essentiels. Entre ceux-ci, vous pouvez intégrer toutes les sessions de rôle-play, d'autres évènements, voir d'autres petits Drames, pour peu que vous gardiez à l'esprit que les Inspirés ont une petite armée aux trousses...

Le diablotin animal

À la sortie de la Passe de Kamsatra, les Inspirés ont ravivé sans le vouloir, une créature. La chaleur dégagée par leur tente géante a dégelé un petit être logé dans le crâne du mastodonte qui orne la Porte au Crâne.
C'est un diablotin, prisonnier du temps pas vraiment clément qui se fait aux Parages. Fait de Ténèbre, il lui fallait peu de chose pour revenir à la vie. Peu après le départ de la Compagnie, il se secoue et se met à les suivre. Vêtu d'ailes et même de poils, il restera invisible les nuits où il les surveillera ; seul Marche-sur-Lune peut le sentir, ainsi que Justinien, mais de façon plus floue. Le petit-diable ne leur veut aucun mal, mais dérange. La créature va se révéler à toute la Compagnie en essayant de leur voler de la nourriture (ce n'est pas parce que les démons n'ont pas besoin de manger que certains le savent !).

Le diablotin se retrouve prisonnier du sac d'un des Inspirés en dévorant tout son contenu. Éminence, à vous d'user de ficelles archi-connues pour exaspérer les Inspirés : globalement, ce personnage est très important pour eux, mais il est insupportable (un peu comme Yoda dans *l'Empire contre-attaque*).

Description

La créature se présente comme un mélange d'homme et de loup (la puissante forme hybride que peuvent prendre certains possesseurs du don) mais de cinquante centimètres de haut, dotées d'ailes (de plumes noires), de deux cornes d'une forme semblables à celles des béliers et de petits yeux jaunes faisant ressembler ses expressions à celles d'un petit chien vicieux. Il porte un bâton noircit et une vieille peau, lui donnant un air de chaman à mourir de rire. Il ne cesse d'ailleurs d'agiter les petits accessoires qui se trouvent au bout de son bâton on (plumes, patte de lapin et crocs de prédateurs – quelle que soit la façon dont il se les est procurés) d'un air menaçant.

Comportement

Le diablotin s'appelle Erkhman (c'est du moins ce qu'il dit). Toute personne provenant de l'un des trois pays issus de l'Armgarde sera stupéfait de cette déclaration !
Erkhman veut se donner de l'importance, mais il est monstrueusement seul (chose pour laquelle il n'est pas fait). Il s'est déguisé pour faire « couleur locale », mais c'est loin d'être un succès. C'est un être bavard, avide de raconter tout ce qu'il sait à propos des Parages (par le biais de Us et Coutumes). Bien sûr, cela fait tellement longtemps qu'il n'est pas aller aux Abysses que pour l'instant, il souhaite juste aider les autres à retrouver son maître.
En bonus, la présence des démons de Dominio est une aubaine pour lui. Avec Kn'iit, le diablotin, il va jouer au mage-familier. Avec l'Intendant le démon facétieux, il va se livrer à un jeu de politesses, se moquant souvent de la façon de parler des Inspirés...

Les indices

Erkhman ne sait qu'une chose : la direction approximative de l'endroit où se trouve Éolin, vers le nord des Parages. Mais il ne sait pas où exactement. Il frissonne rien qu'en parlant de cet endroit, car une présence mystérieuse se trouve au même endroit que son maître : une présence qui bloque leur lien physique et télépathique. Mais pas totalement, car il semble bien qu'Erkhman soit doter d'un semblant d'empathie, héritée de celle, toute puissante, d'Éolin.
Le problème, c'est qu'il veut être apprécié à sa juste valeur et risque de déclencher une guerre avec les deux autres diablotins. Vos Inspirés ont-ils des diablotins, Éminence ? Une « guerre » diablotine est envisageable, mais seulement si vous êtes vraiment cruel avec vos joueurs...

À la merci des barbares

Mauvaise rencontre

Cet événement peut arriver n'importe quand sur le chemin que prennent les Inspirés vers la Forêt aux Lueurs. De préférence quand la Compagnie s'approche du Golfe d'Ebène, les personnages réussissant un jet de PER + Vigilance diff 20 remarquent la présence d'humains qui les observent de loin. De minute en minute, il y a de plus en plus de personnes, toujours éloignées dans la plaine. Mais au bout d'une heure ou deux, toutes ces personnes disparaissent à la vue de la Compagnie. Selon le fait qu'ils passent d'un côté ou de l'autre des collines proches du littoral, ils sont abordés par un groupe venant de l'autre côté...
Le groupe est très important : au moins cinquante Hurleurs armés de haches ou d'épées larges, et encore plus armés d'arcs (n'attendant que l'occasion se présente pour prendre une arme décente) font vite le tour du petit groupe. Leur chef, un homme imposant, drapé dans des peaux de loup assemblées, scrute les étrangers en écoutant son conseiller, un homme tordu et rabougris aux cheveux longs et sales.
Il prend la parole au bout de plusieurs minutes d'un long face-à-face : « Au nom de Morkh et du peuple Kamka, je vous ordonne de baisser vos armes et de vous soumettre ! » Voilà qui ne sent pas bon !

Dans le cas où les Inspirés n'obéissent pas, un second rappel à l'ordre est donné : « Nous vous sommes supérieurs en nombre et en puissance ! Par la loi des Parages, les étrangers doivent se soumettre ! Jetez vos armes ! »

Si rien ne se passe, le chef donne l'ordre très simple et efficace d'arroser les personnages : une pluie de flèches

tirées depuis cent mètres au maximum par plus de soixante hommes, file vers la Compagnie. Encore deux volées sont expédiées, puis les Hurleurs passent à l'attaque pour achever ceux qui résistent encore, alors que les survivants peu combatifs sont capturés et emmenés.

Si les Inspirés fuient, ou s'ils ont des moyens (magiques ou physiques) pour résister à l'assaut – faut qu'ils soient vraiment coriaces ! – mettez en scène, sans vraiment jeter les dés, le combat. Dans ce cas, les barbares essaient de faire prisonniers tout le monde (des trophées de valeur).

Si la Compagnie se soumet toute entière, ils sont emmenés au village du clan, pendant que les diablotins et Marche-sur-Lune (qui font une trêve temporaire) fuient la menace...

UN PEU DE MISE EN SCENE...

Pour que ce genre d'événements soit inoubliable, il faut appliquer les bonnes recettes des films de combat : les tambours résonnent en groupe, les hommes, femmes et enfants scandent le nom de leur champion ; le bruit monte jusqu'à atteindre un grondement sourd qui plonge tout ce joli monde en transe : jusqu'au rugissement de triomphe que pousse la foule quand apparaît le guerrier...

Le combat doit être terrible, car en terme de taille, l'ennemi est sans doute plus gros que le champion de la troupe : mais il doit être à la taille du final. Quand leur champion tombe, terrassé, la foule devient muette. Les tambours se taisent et il ne reste plus que les exclamations stupéfaites des barbares...

« Vous devinerez jamais ce qu'il y a au dîner ce soir ! »

La Compagnie (ou au moins les survivants) est emmenée manu militari au gros campement du clan des rivages. La population est assez considérable : il y a au bas mot dix fois les hommes que les Inspirés ont rencontrés près des collines.

Le clan est composé en gros de pêcheurs chasseurs, éleveurs et guerriers. La mer et la prairie (et les bosquets qui les parsèment) donne à ce regroupement des richesses convoitées par ses voisins. En plus d'avoir développé certaines techniques d'élevage (rappelons que nous sommes dans les Parages) et de pêche, le clan a dû avoir de meilleurs guerriers pour espérer survivre dans ce monde de brutes...

Qu'importe, les Inspirés et leurs alliés sont amenés là ficelés comme des saucissons : ils sont sujet aux quolibets des hommes, regards et jugements de femmes, et même aux lancers de cailloux des enfants ! Dès leur arriver, tout le monde est placé dans une énorme hutte de bois mal assemblé (« l'enclos aux esclaves », utilisé pour faire sécher le poisson), l'une des seules construction solide du campement. Les individus à l'air solide sont enchaînés solidement (et même un géant ne peut briser certaines de ces chaîne) et cloués au sol si besoin est...

Pendant ce temps, ils ont été détroussés de toutes leurs possessions et montures, dont le partage commence déjà à être un sujet de discorde. Mais alors qu'ils se morfondent déjà dans leur prison, les hommes commencent à négocier le partage des femmes (ou négocier l'achat d'Élysiah si elle est la seule)...

Les évadés

Au rythme où on va, les Inspirés vont être utilisés comme appât pour poissons, pendant que les femmes du groupe vont être vendues entre les guerriers « célibataires ». Quant au sort des démons une fois la nuit venue...

À ce moment, les Inspirés peuvent envisager plusieurs solutions :

S'enfuir : s'évader est compliqué, mais pas impossible. Un mage qui a dissimulé son Danseur, un Harmoniste de la Cyse qui a encore ses outils (même s'il est plus probable que les Danseurs soient tués à cause de la maladresse des barbares ou les accessoires des arts magiques perdus près des collines) peuvent beaucoup aider les Inspirés. Prenez en compte les difficultés de ce genre d'évasion et agissez en conséquence...

Défier : si Erkhman est présent (il rejoint le groupe la nuit tombée), il va les rabâcher des solutions envisageables. L'une d'elles risque de les interpeller : la possibilité pour toute personne sur le sol des Parages de devenir le champion d'une cause à défendre et de défier le champion adverse...

Ces deux possibilités sont développées ci-dessous.

Filer à la Janrénienne

Il faut avoir joué prudemment pour éviter que des affaires essentielles ne soient piétinées ou encore brisées pendant la capture : assurer l'invisibilité de son Danseur, cacher dans un sac ses instruments et éviter que l'on ne répande ses pigments ou ses encres par accident. Bien sûr, les Paragéens gardent tout ce qui semble être de valeur (Danseurs dans des cages, pots de pigments, instruments – qui sont rares dans le pays).

Alors on peut toujours y aller par la force, mais c'est sans doute pas possible... Non, il faut se la jouer subtile : faire jouer certains sentiments de fierté des guerriers : après tout, aucun de ses hommes ne sait ce qu'est un Danseur ou un Art Magique ; alors tôt ou tard, si les Inspirés jouent bien, on va les prendre pour des bêtes curieuses et leur demander de montrer leur « valeur ».

On les emmène devant le chef pour jouer de ces si bizarres instruments. Ils se moquent de tous ceux qui peuvent jouer de la harpe, du cistre, ou encore composer des poèmes et faire de la peinture. Avec leurs Œuvres, les Inspirés vont sans doute les faire changer d'avis.

Soyez cohérent : ce n'est pas en hypnotisant quelques personnes ou en tuant le chef que la Compagnie va s'en sortir : mais l'usage intelligent d'instrument comme la flûte ou le cistre peuvent servir à le manipuler. Tout comme l'usage de prophéties ou de peintures magiques peut séduire l'ennemi avant de le frapper dans le dos...

Bien sûr, les Inspirés sont tranquilles dans leur prison, donc ils peuvent préparer tous les Sorts et Œuvres dont ils ont besoin, dans le calme, et non dans le feu de l'action. Prenez le Cantos d'Élysiah, alliés à la Conjuration de Dominio, et le bazar que peut induire Justinien parmi

les bestiaux grâce au Don, sans compter les pouvoirs des Inspirés... Tout cela va faire désordre...

« On est des hommes, par les Muses ! »

Une autre solution est de se baser sur un jet d'INT + Us et Coutumes (Parages) DIF 15 : la possibilité pour un prisonnier (appelé « condamné ») de se défendre en défiant le champion du clan.

Bien sûr, ils ont un peu pensé à tout, ce qui fait que quelle que soit la taille du champion de votre groupe, les barbares aligneront un plus gros combattants (voir encadré)...

En cas de victoire, les Inspirés pourront partir avec leurs affaires et même celles du mort (car c'est bien un combat à mort). En cas de défaite, les prisonniers inutiles sont exécutés, les femmes et ceux qui ont le potentiel pour être esclaves sont éparpillés. En tout cas, l'avenir est sombre pour l'Inspiration...

LES TROIS CHAMPIONS

Voilà les bêtes qui se trouvent en face des Inspirés : un Minotaure pour un humain ou un ogre, et un Gardien des Abysses pour un Minotaure. Sinon, c'est géant contre géant...

Minotaure : prenez l'archétype du bourreau Minotaure dans le LdB (celui-ci n'a pas d'armures)

Minotaure colossal : TAI +2, MV 6, PdV 120, SBG 40, SBC 60, BD +31
Init. 16, hache géante 19
Att. (hache géante) 19
Esquive 13
Parade (hache géante) 18, BD +43 (T)

Géant : comme l'archétype du Géant forestier, mais sans l'armure !

LA TRIBU PACIFIQUE

Un peu de repos pour les braves aventuriers ? Pas si sûr, si les votre ont facilement peur pendant le rôle-play...

Le Clan de la Licorne est un clan qui, contrairement au

LE TRIO DEMONIAQUE

Erkhman le sorcier

Sexe : masculin (enfin je pense...)
Origine : diablotin

TAI : -2
MV : 1/4 (en volant)
AGI : 4
INT : 6
CHA : 3
FOR : 4
VOL : 5
CRE : 2
PER : 6
MEL : 4
TIR : 5
BD : -1
Densité : 22
Opacité : 2

Griffe : 3
Épreuves : Bâton 2, Survie 5
Société : Éloquence : 3, Us et Coutumes (Parages) 5
Savoir : Langue Urguemand/ Parage 5/5
Pouvoir de diablotin : Langue des Démons, Lien télépathique, Expérience illimitée

Citation typique : *« Ah ! Sans moi, vous vous en sortirez jamais vivant, d'abord ! »*

Kn'iit le rongeur

Sexe : indéterminé
Origine : diablotin

TAI : -3
MV : 1/2 (en volant)
AGI : 5
INT : 2
CHA : 1
FOR : 3
VOL : 2
CRE : 1
PER : 5
MEL : 4
TIR : 5
BD : -4
Densité : 20
Opacité : 0

Griffe : 4
Épreuves : Athlétisme 2, Esquive (spé : fuite) 5, Vigilance 5
Maraude : Discrétion 3
Pouvoir de diablotin : Amitié démoniaque

Citation typique : *« Squwit ? »*

L'Intendant, démon organisé

Sexe : masculin
Origine : démon de cercle II (démon facétieux)

TAI : -1
MV : 2
AGI : 5
INT : 11
CHA : 11
FOR : 5
VOL : 11
CRE : 11
PER : 8
MEL : 5
TIR : 6
BD : -1
Densité :
Opacité : 17

Griffe : 5
Épreuves : Esquive 5, Vigilance 5
Société : Éloquence 5, Diplomatie 5, Étiquette (Tous ceux qui prennent des décisions) 5, Intendance 5

Citation typique : *« Je ne voudrais pas vous commander mais ce serait mieux comme ça... »*

reste des Parages, accordent une attention toute particulière à l'Harmonie, et à la magie. Le clan tire son nom de la présence, dans ses parages (sans jeu de mots) d'une licorne. Le clan se situe à la lisère d'une des grandes forêts comme seuls les Parages en ont (bon, c'est vrai, les Cornes aussi) et a contracté une alliance avec un clan de lutins proches des Twyls, mais en moins agressifs.

Le clan est dominé par un vieux guerrier assagi et sa chaman (une très vieille fée noire jorniste). Les seuls membres du clan encore en vie à avoir vu la Licorne...

Accueil contrasté

Si les Inspirés ont déjà eu une expérience malheureuse avec les autochtones, ils sont probablement sur leurs gardes. Dans le cas contraire, la situation devrait se passer toute seule : mais après une rencontre aussi calme, le piège exposé précédemment devrait être encore plus cruel...

En longeant une grande forêt apparaissant sur votre carte, Éminence (par exemple celle où se trouve le Champ des Chefs), la Compagnie tombe sur les habitations en bois, plutôt indécelable de loin, du Clan de la Licorne.

Les habitants les voient venir et sortent en masse. Beaucoup sont armés : on peut être paisible et ne pas être fous à lier ! On peut même distinguer quelques lutins aux longs nez, visiblement étrangers, vus leurs vêtements végétaux et le petit groupe qu'ils forment, comme se protégeant à part...

C'est dans cette atmosphère de suspicion que vient les trouver un vieil homme. Fort comme un roc, les cheveux blancs comme la neige qui envahit les Parages en cette saison, son regard traverse les Inspirés en lisant en eux. Toute personne qui peut le savoir peut voir qu'il est Inspiré, tout comme la fée noire qui s'avance timidement derrière lui. Cette dernière porte sur son front la gemme qui la désigne comme un membre du Trait Blanc.

Le vieil homme les accueil cordialement, du moins tant qu'ils arrivent avec les mêmes intentions ; les seules paroles qu'elle prononcera, du moins maintenant, sera par la bouche de l'homme (toute personne qu réussit un jet de PER + Vigilance contre diff 18 la voit bouger les lèvres de la fée *avant* celles du vieux) : « Nous vous laisserons entrer. Nous avons une foule de chose à nous dire.» Le tout avec le pouvoir Langue de Feu, l'invitation sera donc comprise par tout le monde...

L'âme jumelle

Ce couple est assez étrange, et pour cause : le vieil homme et la fée noire ne sont en fait qu'une seule et même personne. À l'époque où les deux Inspirés combattaient activement pour la gloire des Muses, Ulrik (le vieil homme) s'écroula, victime d'une peste de l'âme. La fée noire usa d'un rituel pour lui rendre ce qu'il avait perdu, mais le rituel, influencé par sa Flamme et l'affection qu'ils se portaient tous deux, n'eu pas l'effet escompté : au lieu de guérir l'âme d'Ulrik, elle allia les deux âmes sur la blessure ouverte, donnant à deux corps différents la même âme.

Ulrik se souvient comme dans un rêve de sa vie précédente. Parfois, ce qui reste du puissant barbare revient à la surface : comme l'année dernière, où il planta sa hache dans le crâne d'un ours enragé, devant une bonne moitié de son clan. Mais le « vieux » est surtout un gros ours débonnaire qui amuse les enfants. Mine de rien, c'est rassurant de sentir ses cent kilos dormir dans les alentours...

La Vieille (car seul Ulric connaît son nom, et il n'est pas disposé à le dire) est en paix depuis des décennies. C'est comme si ces deux âmes, en s'unissant, s'étaient soutenues : le tout est supérieur à la somme des deux. En effet, le solide barbare est déjà âgé de plus de cent ans, et la fée noire de plus de cent vingt...

Entretien avec des jumeaux

La discussion est étrange : les deux êtres parlent à l'unisson, fixent du regard à l'unisson, bougent presque à l'unisson (mais en accord avec leurs corps respectifs).

Leurs paroles sont donc une et unique : « Nous sommes heureux de pouvoirs rencontrer nos semblables. Nous savions qu'après tant d'années, les descendants de l'homme-bête viendraient à sa recherche (les trois concernés se regardent, stupéfaits) avec sa marque en eux... »

« En son temps, il est venu nous trouver. La bête en lui grandissait. Nous l'avons nourri, l'avons fait dormir sous notre toit et l'avons allégé de sa peine. Il savait que vous existiez. Il a tout votre Don, mais en plus fort que vous tous réunis : et vous êtes nombreux. Il croyait qu'en donnant la vie, il perdrait une partie de ces pouvoirs pour chaque vie. Il sent la vie. Partout sur l'Harmonde. Celle-ci le brûle plus que la Flamme qui bat dans sa poitrine. »

« Il est parti, allant trouver refuge là où personne, mortel comme Éternel, ne pouvait le trouver... »

Le couple hoche la tête, visiblement satisfait de s'être confié. Ils attendent d'éventuelles questions de la part des Inspirés.

PROBLEMES TRIBAUX

Les Parages connaissent en ce moment une situation unique : un seul homme s'est mis en tête de réunifier toutes les tribus humaines du pays. Il est fort, comme sa tribu, et très habile, ce qui fait de lui un homme respecté et envié dans cette région. Mais une ombre demeure : il est aussi agressif, décapitant les chefs de tribus qui refusent de s'allier à lui, voire des clans entiers. Les avis à son sujet sont divisés : il y a ceux qui veulent s'allier pour survivre (car le chef en question exploite la haine qu'éprouvent tous les Paragéens envers leurs voisins les Princéens) et ceux qui craignent ce genre d'attitude hégémonique (les Ancêtres surtout). Le clan des côtiers et celui de la Licorne sont représentatifs de ces opinions. Il n'est pas impossible que les Inspirés entendent parler de cette situation par l'un ou l'autre des clans, qui auront bien sûr une opinion très différente sur ces problèmes, avec bien sûr une attitude en rapport face aux étrangers...

UN PEU DE MISE EN SCENE... (BIS)

L'assemblée est réunie dans une construction ressemblant à une yourte lyphanienne. Le feu jette des ombres inquiétantes (surtout celle de la fée noire) et tout le monde est mal à l'aise. Les yeux des deux vieilles gens sont si semblables et leurs expressions si similaires, malgré leurs races, que s'en est très dérangeant. Au beau milieu des Parages, la scène est complètement irréelle. Mais étrangement reposante. Ulric dégage une sorte de force tranquille. On l'imagine aisément brisant le coup d'un homme ou dorlotant un jeune animal. Quant à la fée noire, c'est l'image de la sérénité...
Mais l'entretien n'en reste pas moins grave et qui n'a rien d'une parodie : la fée et son compagnon d'âme ne parlent pas en énigmes. Ils sont clairs, vont au plus pressé sans détours. La fée noire parle de façon éloquente, parfois en faisant des rimes, comme un conte très élaboré...

ᘓ Sur le médaillon à la Flamme : ils ne s'attarderont pas dessus. C'est un mauvais signe. Éolin en avait un et avait peur des « chasseurs-de-flammes ».

ᘓ Sur le Don : ils le voient comme une faculté de voir, de sentir la vie. Ils soulignent, d'ailleurs, que le Don n'est pas forcément applicable seulement aux animaux. Il ne s'applique pas aux plantes, et change son possesseur autant que ce qui l'entoure. Mais ils n'en savent pas plus. Eolin est resté si peu de temps...

ᘓ Les Sorciers : la Vieille a facilement deviné qui était l'ennemi d'Éolin. Elle sent que cette menace est présente à nouveau (sa magie de jorniste lui permet de savoir, par le biais des animaux et d'autres moyens, la présence des troupes) dans son pays.

C'est tout ce qu'ils ont à dire. Bien sûr, leurs connaissances sur l'Harmonie et l'Inspiration sont très importantes, et rien ne dit, par exemple, qu'ils ne passeront pas encore une partie de la nuit à parler de leurs passions communes...

Le lendemain, les Inspirés seront épuisés, avec l'impression que la nuit a été exceptionnellement longue. C'est le cas, puisque la Vieille a usé d'une Œuvre de la Geste pour rendre la nuit plus longue (peut-être que les Inspirés s'en sont rendus compte).

Avant qu'ils ne partent, le vieux couple va les faire accompagner par un jeune garçon, Andelmio. Son lien de parenté avec Ulric est évident, même s'il semble clair que le garçon en question est très jeune pour un père de l'âge d'Ulric. Le garçon est très jeune, porte une gemme au front, et ses cheveux sont d'un blanc immaculé. C'est un Terne, mais ce serait une erreur de s'arrêter à ce genre de détails...

La Vieille dit : « *Il a besoin de suivre une voie propre ; nous voudrions que vous lui montriez comment la voie de la Lumière commence...* » Puis Andelmio s'avance comme si le cas était réglé...

ANDELMIO

Ce jeune garçon est quasiment à moitié humain et à moitié fée noire... Conçu alors qu'Ulric avait été lié à la Fée noire, on peut dire que l'âme de la Vieille a autant participé à sa naissance que le ventre de sa mère ou la « participation » de son père. C'est un enfant étrange, qui parle en énigme. Il voit des choses comme peu de gens peuvent le faire : il VOIT l'Harmonie. Il est donc aussi précieux que les possesseurs du Don. Et il est loin d'être sans ressources...

Âgé de quinze ans à peine, la Vieille croit qu'il est habité par une de ses mémoires, attirée par l'enfant si étrange. Il est adulte à un point dérangeant, maîtrise l'emprise du Trait Blanc à un point surnaturel pour un garçon de son âge. Et surtout, il été choisi par sa « mère » comme le futur porteur de sa Flamme...

TAI 0, MV 3, PdV 49, SBG 16, SBC 24, BD +1
Init 16, épée 17, arc 20
Att. (épée) 16, Att. (arc) 15
Esquive 18
Parade (épée) 17
BD (épée) +5, BD (arc) +7 (P)
Armure : aucune

POT d'Emprise (jorniste) : 22
POT Intuitif : 14, Endurance 6

Citation typique : « Les nuages du ciel s'agitent comme les pensées dans ta tête, homme-du-Don.»

Le Bükken

Les Parages sont un lieu hostile, et les menaces qui y règnent rendent certaines manipulations des Éternels plutôt difficiles... Dans l'encadré Recueils de Flammes, je vous ai parlé du problème que posent les Flammes dans les Parages. Le Bükken est une création du Masque pour assurer une certaine sécurité à ses serviteurs...

Le Bükken n'est pas une créature, mais une bonne cinquantaine d'êtres ressemblant aux Noirâtres : en fait des répliques miniatures d'humains hautes de un seul mètre de haut (TAI –2), dont le nombre et le mode d'attaque particulier en font une des menaces les plus craintes de la région...
En fait, ces créatures sont des nains perfides rendus fragiles et rachitiques par le mal que leur inflige le Maître du Semblant. Torturés dans l'âme, ils ne survivent que grâce à leur nouvel instinct de prédateur et de meute... Le Bükken se déplace sous terre : chaque créature creuse avec ses petites mains griffues, le nombre faisant le reste. La nuit venue, le voyageur solitaire, voire de petits groupes, peut être surpris en plein sommeil par la nuée surgissant de terre...

C'est ce qui va arriver à la Compagnie : une nuit, n'importe laquelle, l'un d'entre eux est saisi et immédiatement entraîné sous terre. En réussissant FOR + Athlétisme diff 20, le personnage peut échapper provisoirement à l'étreinte de la nuée grouillante et alerter ses amis. Du fait de son importante Perfidie, le Bükken est

coupé de la nature, de la force primaire à laquelle le Don est relié, ce qui fait qu'aucun des personnages capables de le faire habituellement (Justinien, Élysiah ou Dominio) ne peut sentir la menace...

Les Muloups

Les créatures que les Inspirés ont déjà put entrevoir, et affronter, sont de retour : pas étonnant vu la population d'animaux sauvages que cette région possède. Cette fois, c'est une meute entière qui attaque, à la faveur de la nuit, la Compagnie. Avec plus de force et de hargne, vu que trois possesseurs du Don s'y trouvent.
Quand l'heure de Noxe arrive, quand les Inspirés auront assez avancé dans le pays, tout le monde peut entendre des hurlements sinistres venant de l'horizon. S'enfuir n'est pas vraiment possible, car les créatures galopent plus vite qu'un cheval dans ce terrain accidentel. Mais en restant en mouvement, les Inspirés peuvent abattre de nombreux Muloups sans avoir à en affronter le plus grand nombre de front...
Il y a au bas mot plus d'une vingtaine de ces choses attaquant la groupe, de toutes parts ; si vous sentez que votre groupe n'est pas à la hauteur malgré la présence de trois autres personnages (surtout Élysiah et Justinien), baissez ce chiffre. Mais ils doivent en baver. Quand l'adversité est affaiblie, les monstres s'immobilisent et s'écartent, respectueusement (ou craintivement, c'est selon), afin de laisser arriver un monstre : il s'agit d'un ours des cavernes paragéen, corrompu lui aussi par la Ténèbre. La bête est énorme, rendue encore plus puissante par la Ténèbre. Dotée de deux têtes, elle porte sur le dos un petit diablotin grimaçant qui l'incite à la fureur.

La bête est énorme et d'une puissance peut commune, et la Compagnie devra se serrer les coudes pour la battre... Une fois ceci fait, la créature s'effondre pour ne plus se relever ; l'Heure de Diurne venue, les corps de toutes les créatures se désintègrent. Il ne reste plus, au petit matin, que des traînées de Ténèbre, les mêmes que celles laissées par les Démons mourants...

Scène trois : la Hache et la Griffe

Enfin, les Inspirés arrivent à destination : tout du moins, c'est le point où les sensations des trois possesseurs du Don (et d'Erkhman) les conduisent à la limite de la deuxième grande forêt des Parages. En fait, tous disent suivre « une fine corde d'argent » qui s'interrompt quelque part après s'être troublée dans la forêt.

C'est là que vit le Clan de la Griffe, celui des Shimshem, un clan de chasseurs, de chamans et d'éleveurs. Eux seuls dans les Parages ont le courage de s'approcher de cette forêt considérée comme maudite par les autres barbares, à part peut-être les Lutins.

Le Bukken

Sales, méchants, ce sont presque des pixies...

TAI -2, MV 1, PdV 25, SBG 8, SBC 12, BD -3

Init. 16, Mains nues 12
Att. Mains nues 13
Esquive 10
Parade : X
BD Mains nues - 3
Les nains constituant le Bükken essayent *toujours* d'agripper leur victime.

Armure : aucune

Note : Chaque personnage peut avoir sur le dos, selon sa taille, en moyenne quatre ou cinq de ces ignobles créatures...

L'ours corrompu

L'ours des cavernes vit strictement dans les Parages. Plus fort, plus endurant, et plus meurtrier que son cousin commun, c'est une machine à tuer. Un ours des cavernes rajoute +1 à sa taille, +3 à sa FOR et à sa RES, avec les rajouts logiques aux caractéristiques secondaires.
Le présent spécimen est plus fort, plus déformé, et complètement enragé : doté de griffes de trente centimètres de long, de dents à moitié aussi longue et grand comme un géant, c'est sans doute l'une des pires horreurs vomies par les Abysses...

Caractéristiques :
AGI 6, FOR 17, PER 8, RES 16
MEL 9
TAI +3, MV 8, +31
PdV 153, SBG 51, SBC 172

Compétences :
Armes : griffes 5, Armes : crocs 5, Chasse 5, Vigilance 8

Combat
Initiative : 14, Crocs 11, Griffes 11
Attaque au contact : Crocs 17, Griffes 17
Défense au contact :
Esquive : 3
Défense à distance : 1

Armes	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI
Crocs	-3	+3	-	+4	-
Griffes	-3	+3	-	+5	-

Armure : Cuir épais => Protection 4, Malus 0

Note : la bête en question peut porter deux attaques, et user de la manœuvre « Presser le contact ».

Cette forêt est en fait le lieu d'habitation d'un Démon Lunaire, d'un cercle supérieur au premier. Ses pouvoirs étranges lui donnent une emprise sur la forêt et sur ses habitants, mais loin de l'influence néfaste de la Ténèbre : influencée par la Lune, ces capacités donnent un caractères mystérieux, mélancolique et doux à ce paysage sauvage. Mais le Démon coupe également Éolin de ses enfants en rompant le lien qui l'unit à sa progéniture (et celui, plus mince, qui les unit entre eux).

Les Inspirés doivent retrouver Éolin pour découvrir le secret qui se cache derrière le Don et leurs existences, mais aussi (ils vont l'apprendre bientôt) pour lutter contre Kergain et Jimao. Bien sûr, toute la difficulté va résider dans la localisation d'Éolin et la communication avec lui : celui-ci s'est perdu dans le Don, en devenant une incarnation vivante de sa part bestiale...

Allies ou ennemis ?

Arrivée

Le Clan de la Griffe (ainsi que se nomme les Shimsen) s'est établi le long de la forêt, qui est une des plus grandes des Parages. C'est à la fois un choix culturel et stratégique : les membres du clan sont des chasseurs dans l'âme, et la forêt est un lieu très pratique comme point de retrait quand un clan étranger attaque...

Les Inspirés savent qu'ils arrivent dans une zone habitée à l'apparence générale de la zone : à peu près deux mètres avant le village, caché par le dénivelé des collines, on peu voir que la zone a été méticu-leusement défrichée, depuis des générations (jet de PER + Géographie ou Herboristerie diff 22). Contrairement aux autres clans que les Inspirés ont visités, on peut voir des volutes de fumée : c'est le signe que le clan est confiant, malgré le contexte actuel.

À leur arrivée, la Compagnie est vite repérée par les femmes qui travaillent à l'extérieur et par les dizaines de bambins criards : au fil des années, la forêt a laissé place à des arbustes à baies ainsi que quelques arbres à fruits histoire d'améliorer l'ordinaire. Celles qui ne participent pas à la cueillette travaillent les peaux et les outils, tandis que les dernières s'occupent des enfants (qui sont en bonne voie pour devenir de vrais barbares en miniature).

Attirée par le vacarme, tout le reste de la tribu va vient voir les étrangers : c'est que même les natifs des Parages ne s'aventurent pas volontairement aussi prêt de la forêt. Il y a très peu d'hommes, en fait le minimum pour surveiller les alentours (tout les autres sont à la chasse en ce moment). Mais parmi eux, un homme s'avance avec assurance (pour peu que le groupe ne contienne pas de géant – sinon ce sera avec un peu d'appréhension). Il est de taille moyenne, mais sa carrure et impressionnante : il porte d'une main légère une hache énorme, qu'aucun ogre ne renierait. Il porte enroulé autour du torse une peau de loup, visiblement un gros spécimen comme le pays sait les produire, et de nombreux fétiches aux poignets, dans les cheveux (qu'il porte très longs) et aux oreilles. On croirait un chaman croisé avec un culturiste ! C'est bien sûr le chef du clan, resté ici car il a pris une mauvaise blessure pendant la chasse. Fier comme il est, personne ne pourrait dire où il est blessé...

L'homme se campe avec arrogance devant le groupe et, sans se débarrasser de son expression confiante, lance quelques mots, en keshite : « Alliés ou ennemis, étrangers ? » Le barbare a apparemment des rudiments d'éducation, ce qui tranche avec tout le reste de la population. Il s'attend à la réponse suivante : « Pas ennemi tant que tu m'offre la chaleur d'un feu et ne retourne pas le secret de l'acier contre moi, par Morkh ! » Vous pouvez mettre en scène ce petit moment où Erkhman, très fier de lui, danse devant les Inspirés en faisant : « Moi j'ai la réponseu, moi j'ai la réponseuuu ! ! »

Tout Inspiré qui a la compétence Us & Coutumes : Parages peut le deviner, tout comme la façon de se tenir devant l'homme en question – voir l'encart ci-dessus.

La Kutka

Il s'agit là d'une forme d'art martial, qu'on imagine mal dans ce pays barbare. En fait, c'est un combat rituel que les hommes adultes exécutent sans risquer de se blesser : la Kutka compte des mouvements précis et des poses réglées au millimètre, conçus dans le but de mener un combat non mortel. Ce combat ritualisé se mène avec une hache ou une épée, et une main libre. Le but de cette cérémonie était d'éviter la perte inutile de bons guerriers dans des luttes uniquement guidées par la testostérone...

Tout est affaire de prestige, et il n'est pas rare que deux combattants s'arrangent sur le prix d'une victoire à l'amiable, un peu comme dans notre catch à nous ! Mais il est vrai que de nombreux Parageens n'ont pas la retenu nécessaire à ce genre d'exercices, ce qui que beaucoup de combats rituels se finissent en pugilat ou en combat réel !

De la politesse chez les barbares

« Les hommes civilisés sont moins respectueux que les sauvages car ils savent qu'ils peuvent être impolis sans que leur crâne ne soit mis en pièces ». Cette seule phrase résume bien les rapports dans la société paragéenne. La politesse est affaire de point de vue : il est considéré comme malpoli de foncer sur un clan adverse sans déclarer d'escarmouche en lançant les têtes de quelques uns de ses hommes. Le détail est important, car un clan déshonoré peut sortir la Pique Sanglante pour réclamer réparations !

Les formules de politesse sont très importantes, car le visiteur doit répondre à des formules par des formules aussi précises : la plupart en rapport avec la virilité, l'honneur, et le rang des interlocuteurs respectifs. Il est de mise, par exemple, de se présenter avec les bras croisés, poings fermés contre les épaules ; et non pas bras écartés, comme le font les étrangers. Ou de toujours mettre son arme bien en apparence pendant un repas : pour montrer que l'on est prêt à s'en servir comme un homme ! Ou encore de se présenter en énonçant, après son nom, sa tribu, son titre et le nombre d'hommes que l'ont a abattu en combat (les assassinats ne comptent pas !).

L'homme finit par se présenter : « Je suis Krondar des Shimshen, chef de la tribu de la Griffe, et tueur de vingt-six hommes ! Bienvenu à toi qui me présente son acier » !

« On se mêle aux autochtones ! »

Erkhman et les trois possesseurs du Don ne peuvent aller plus loin : la « corde d'argent » s'arrête là, car une présence importante masque celle d'Éolin. Il ne reste plus qu'à parlementer avec les barbares !

Techniquement parlant, le clan en sait beaucoup sur « Éolin » mais refuseront d'en parler ouvertement et aussi vite. D'après le protocole, les Inspirés doivent rester et accepter l'hospitalité du clan jusqu'à la prochaine heure de Diurne. Ce qui veut dire s'exhiber en combat rituel, visiter le camp, passer le « test » du chaman (une vielle chose rabougrie qui a le don de mettre les gens mal à l'aise) pour finir au banquet donné en leur honneur...

L'atmosphère est détendue, tant que les Inspirés gardent leur calme. Les hommes sont soumis aux quolibets moqueurs des guerriers de retour de la chasse, aux regards aguicheurs des rares femmes non mariées, et les femmes doivent compter avec l'attitude résolument machiste des hommes (surtout des jeunes hommes de moins de vingt-et-un ans, en âge de se marier). Bien sûr, des événements amusants peuvent avoir lieu, comme quand une femme comprend que le petit être qui se tient devant elle est un lutin adulte, ou que le grand séducteur du clan aperçoit les serpents de la méduse sous son capuchon (« *Par ma hache, la femelle a de quoi se défendre ! !* »).

Ici et là, on invite les Inspirés : pour les hommes, à se battre (amicalement !) à la lutte, ou au *kutka*, le combat rituel au glaive, ou à la hache ; pour les femmes, à se joindre à la surveillance des enfants ou aux tâches « ménagères » ; pour les saisonins de tous poils (surtout les méduses, les minotaures et les satyres) à expliquer pourquoi on a ça à la place des cheveux, ou ça à la place des jambes ! Le ton reste toujours courtois, car la Compagnie est invitée par Krondar en personne. La curiosité des habitants peut même les pousser à engager une discussion avec ces étrangers peu communs : un fabuleux échange culturel en somme...

Le tableau n'est pas complètement rose : l'hygiène est absente, la nourriture pas très raffinée, le confort inexistant et la vie difficile. Au détour d'une visite, les Inspirés peuvent apercevoir un groupe d'enfants en quarantaine, atteints de la fièvre de l'Hiver (une fièvre froide qui atteint le système nerveux), ou une femme qui fait son deuil du mari qu'elle a perdu pendant une partie de chasse. La Compagnie doit respecter la vie de ces gens en s'abstenant d'intervenir, surtout en usant de la magie : c'est une marque de non-respect très grave pour ses gens fiers... Andelmio, d'habitude très absent, leur fait comprendre par une de ses citations si étranges à entendre chez un garçon de son âge : « Laissez suivre leur route : les nôtres ne les croisent pas. »

Le chaman, ou l'homme-sans-nom

La visite au chaman est sans doute la plus étrange de toutes. L'homme est Terne (alors que Krondar est un Inspiré) mais il semble vraiment avoir les talents d'un devin. L'Inspiré qui réussira un jet de PER + Hiver diff 25 pourra remarquer quelques indices : un léger accent traînant, des yeux jaune et déformés, et même deux serpents morts parmi la chevelure broussailleuse de l'homme. C'est un Médusin, et il semble qu'il ait des dons de voyance (à moins qu'il ne soit un très bon simulateur). Le questionner à ce sujet est stérile, mais il sourit à la mention de ses origines et répond une seule phrase, en ophidien (qu'il peut traduire si personne ne connaît cette langue) : « *Tout homme peut suivre sa propre route en dépit de celle de ses parents* ».

Questionné plus avant, il dira juste avoir choisit sa propre route : il a abandonné son nom, ses origines en devenant juste LE chaman de la tribu : fonction qu'il occupe depuis vingt ans. Chose étrange, malgré sa nature de bâtard, il semble avoir en partie le don des méduses quant à la voyance, ce qui l'a beaucoup aidé à se faire accepter en tant qu'étranger. Malgré cela, il n'a pas pris femme : l'intégration a ses limites.

Mais revenons à cette cérémonie : une description sommaire est donnée dans l'encart intitulé « Visite au chaman », mais certaines choses sont à préciser ; à vous de les distiller dans cette entretien au goût d'occulte :

- Le chaman a deviné quelque chose au sujet des Inspirés : un point commun avec Krondar, un petit quelque chose. Il appelle cela « la faveur des dieux » ; il n'a pas tout à fait tort.
- Comme il est l'une des deux seules personnes encore en vie à avoir vu Éolin, il croit que Justinien, et à un niveau moindre Élysiah et Dominio, est possédé par un esprit errant (ce qu'il prend pour Éolin). Bien sûr, il croit toujours qu'il ne faut pas déranger l'esprit protecteur de la tribu, c'est pourquoi il ne dira rien de plus sur « l'esprit qui vous hante ».
- Il semble étrangement à l'aise avec Andelmio, qu'il qualifie « d'Enfant de l'Hiver ». Ils parlent de la même façon, ça aide !
- Éminence, libre à vous de concocter un entretien particulier avec chacun de vos Inspirés en se basant sur l'histoire, les traits principaux et se que vous avez prévu pour le personnage en question...

Les attitudes vis-à-vis d'Andelmio

VISITE AU CHAMAN

La construction est précaire ; vieille, elle tremble avec le blizzard qui parcourt les plaines glacées des Parages. Le feu qui crépite au milieu de la place et envoie sa fumée dans les yeux des visiteurs n'est pas de trop pour réchauffer les corps de tous. Le chaman, pourtant torse et pieds nus, n'a pas l'air de souffrir du froid glacial qui règne. Sans doute grâce à toutes les drogues qu'il a ingurgitées avant d'entrer ! Il gesticule de tous ses membres en agitant un bâton qui n'est pas sans rappeler celui du diablotin nommé Erkhman : il jette de temps à autres une poignée d'os, comme si leur disposition pouvait l'informer de quoi que ce soit d'utile, à part la loi de la gravité. Puis il s'assoit en ce tournant vers Justinien : son regard traduit quelque chose. Il sait. Il prend la parole : « *tu étais très attendu, frère-loups...* »

Disons le clairement, Andelmio n'est pas un être normal. Alors que la culture et les croyances du Clan de la Griffe rendent ses membres plus ouverts en présence de certains phénomènes (le Don, par exemple, qui est pour eux une manifestation bénéfique de leur esprit protecteur), ces gens restent des Paragéens. Ils n'apprécient guère la magie ou ce qui diffère de leur point de vue : c'est pourquoi la présence d'un jeune homme albinos, jorniste de surcroît, risque de provoquer des échauffourées. Tant que les Inspirés sont les invités du Clan (voir plus loin), cela se bornera à des regards suspicieux et quelques grognements. Mais une fois récupéré son statut d'étranger normal, Andelmio risque d'être la cible de quolibets, puis des insultes modérées, pour finir par des défis grossiers (toujours posés par les jeunes : les adultes ne déshonorent pas leur acier en affrontant un gamin, mage en plus !).

Andelmio risque bien de surprendre tout le monde en acceptant une lourde épée paragéenne (alors qu'il ne porte en permanence que son arc) et en acceptant un des défis qu'on lui lance et en battant avec facilité son adversaire, pourtant bien plus impressionnant ! Aucunement surpris, il dit juste : « Voilà la force de l'Esprit sur un adversaire... » Les barbares le laisseront tranquille après ça. Si vous désirez faire peur aux Inspirés, Andelmio risque fort de s'en sortir blessé (ce qui serait plus logique).

Les autres membres du groupe ne savent pas quoi penser de ce personnage, et il devrait en être de même pour les Inspirés. Il ne parle que par comparaisons étranges, semblant en savoir beaucoup sur chaque personne, et ayant une idéologie très proche à la fois des jornistes et des Inspirés.

Les guerriers animaux

C'est là que les Inspirés pourront voir ce qui fait la particularité de certains guerriers du clan : les Hommes-bêtes, des Hurleurs utilisant des armes telles que des frondes aux extrémités acérées, des griffes de métal de plus d'une demi-coudée de long, et des peaux d'animaux pour avoir l'air encore plus effrayant. Leur style de combat est particulièrement adapté à la mêlée en forêt, où les grandes armes sont inutilisables par manque de place, et où les batailles rangées sont impossibles, l'effet psychologique important. Peu de guerriers paragéens sont désireux de se rendre dans une forêt où chaque arbre peut dissimuler un homme prêt à vous déchiqueter avant que vous n'ayez levé votre hache !

En prime, voici les caractéristiques de leur arme la plus connu, les griffes métalliques : deux, voire trois lames de presque trente centimètres de longueur, affûtée comme des rasoirs et tenues en main grâce à des poignées attachées aux poignets des guerriers... Bien sûr, elles sont plus efficaces si vous en avez une pour chaque main...

	Init.	Att.	Par.	Dom.
Griffes	0	+2	-1	+3 (P/T)

Visite inattendue

D'après la coutume paragéenne, c'est à l'heure de Diurne, c'est-à-dire l'aube, que les choses deviennent sérieuses : on considère en effet qu'après avoir été considérés pendant toute une journée comme des visiteurs, tout étranger redevient un étranger et doit assurer sa survie d'une seule façon : soit en se faisant inviter « gracieusement » par le chef, soit en se transformant en marchand ayant quelque chose à offrir... Mais qu'ont les Inspirés qui puisse être offert à Krondar ?

Délibérés nocturnes

La soirée bien arrosée finie, la bonne humeur risque de rechuter un peu quand Erkhman, en bon bout en train qu'il est, leur dit ce que nous avons expliqué plus haut. Les Inspirés se sentent condamnés, les blagues sur « on devrait peut-être vendre la méduse » vont bon train, mais à l'aube, force et de constater qu'ils n'ont rien... Éminence, ne laissez pas trop votre Compagnie s'engager dans des réflexions sans fin dignes de Masquards, mais laissez mijoter quand même, et servez ce qui suit quand ils sont tous bien à point...

L'ennemi à la porte

Peu après l'aube, alors que les Inspirés cherchent encore quelque chose à offrir, l'alarme sonne dans tous le camps. Les sentinelles ont fait sonner leurs cors à la vue d'étranges silhouettes ailées survolant le campement et se désintégrant avec l'arrivée du soleil...

Le chaman est dans tous ses états à cause de ce qu'il a vu : il est le seul homme de la tribu à savoir ce qu'et un démon, et il a même reconnu, de loin une paire d'Azurins avant qu'ils ne se dissolvent dans la lumière. Andelmio reste serein, mais garde le silence. Les autres personnages sont sombres.

Inutile de dire, je crois, que les barbares ne font pas bon accueil à des démons (il est donc probable que ceux accompagnant la Compagnie se fassent beaucoup plus discrets), et que la vue de deux d'entre eux, au minimum, suffit à mettre le clan entier dans une activité frénétique. Les hommes réquisitionnés pour la chasse abandonnent les frêles arcs pour leurs haches ou épées en acier, l'un des meilleurs de l'Harmonde. Les Hurleurs se rassemblent pour se peindre le corps et crier leur joie de se battre, pendant que Krondar, accompagné du Chaman et des Ancêtres, prend ses décisions.

C'est sur ces émotions qu'arrivent un petit groupe de plusieurs cavaliers, dont certains sont en armures. Les inspirés et leurs compagnons auront la surprise de reconnaître Kergain et Jimao à la tête de ce groupe. Ce dernier semble encore plus confiant : il n'est pas en arrière par rapport à son maître, mais presque en avant (un Inspiré perspicace peut le remarquer). Ils sont accompagnés par un troisième Sorcier (si les Inspirés ont appris à connaître le Cercle Écarlate, ils sauront que c'est un Initié de Vermeil) et d'au moins une trentaine de soldats, dont des Gardes Écarlates. Un jet d'INT + Démonologie diff 22 permettra à tout Inspiré de remarquer qu'il y a au moins six démons déguisés en humains...

C'est bien sûr Kergain qui va prendre la parole, dans un Paragéen : « *Écoute-moi, Chef de la Griffe ! Je suis un puissant Sorcier ! J'ai suivi la piste de ces gens* (il pointe du doigt le groupe) *qui m'ont causé un grand préjudice, préjudice pour lequel je réclame réparations ! Livre-les moi et tu n'auras pas à supporter cette dette !* (Il garde le silence un instant pour appuyer sa menace) *Et je te prouve sur le champ que je ne viest pas pour rien !* » Sur ce, il fait un signe à Jimao qui dégrafe son lourd manteau et attrape un objet volumineux qu'il lance vers la foule et leur chef. Tout le monde retient son souffle quand l'objet tombe avec un bruit sourd sur le sol gelé : il s'agit des têtes de trois hommes du clan, dont on a noué les cheveux pour en faire un colis macabre. Les cavaliers se détournent et s'en vont.

Aucun membre du clan ne s'en prendra à eux, car ils se sont présentés comme des natifs du pays, ce qui force le respect. Ils empêcheront les Inspirés, par la force si nécessaire, d'attaquer leur ennemi. Encore la politesse...

Alors qu'ils sentent sans doute les regards de toute la tribu rivés vers eux, les Inspirés doivent comprendre que c'est bien leurs têtes que réclame le Sorcier, pas seulement celles de leurs compagnons ! Kergain les a aussi dans son collimateur maintenant...

Un peu de nervosité ?

Bon, les Paragéens sont des gens très polis, d'accord. Mais rien n'empêche ces gens somme toute très raffiné de se sentir vexé par la politesse des autres (ça arrive tout le temps !). Alors quand un groupe agresseur, et étranger se présente selon la coutume, c'est le qualificatif « d'étrangers » que l'on retient. Krondar, après quelques éclats de voix, montre bien à tout le monde qu'il n'a pas l'intention de livrer la Compagnie à ces gens-là, et surtout pas à un Sorcier princéen ! Pendant la nuit en effet, son Chaman, qui est aussi son conseiller, lui a donné ses conclusions sur les étrangers : elles sont plutôt bonnes, puisque Krondar a acquis la certitude que les trois frères et sœur sont liés d'une façon ou d'une autre à l'esprit qui protège sa tribu. Il veut en savoir plus, c'est pourquoi il va les aider...

LES GUIDES

En cas de problèmes, on peut toujours compter sur ces solides guerriers doublés de chasseurs efficaces...

TAI 0, MV 3, PdV 54, SBG 21, SBC 31, BD +1

Init. 12, Hache/ Épée/ Griffes 13/13/12, Arc 16
Att. Hache/ Épée/ Griffes 14/15/16, Arc 12
Esquive 12
Parade : Hache/ Épée/ Griffes 13/15/13
BD Hache/ Épée/ Griffes +7 (T)/ +5 (P/T)/ +4 (P/T)

Armure : cuir partielle (Prot. 3, Malus –1)

Citation typique : « *Vous savez qu'en forêt, vous êtes des boulets ?* »

Note : ces hommes ont une certaine base de Chasse, d'Herboristerie et de Géographie. Les Hommes-bêtes ont en plus des capacités de Discrétion et de Camouflage !

Scène quatre : Randonnée verte

Krondar, en bon chef qu'il est, mobilise dix hommes, dont trois hommes-bêtes, pour accompagner la Compagnie dans les profondeurs de la forêt. Une telle expédition est ardue : la saison est mauvaise, nous sommes dans une région sauvage et personne ne sait où se trouve ce que Élysiah et ses frères recherchent avec une telle volonté.

Les trois possesseurs du Don sont nerveux : jamais auparavant ils n'ont été aussi prêt de leur but, de leur père. Ils veulent des réponses. À vos Inspirés, Éminence, de les aider dans cette quête...

La Foret aux Lueurs

Voici le lieu où se cache Éolin : si ce n'est pas la plus grande forêt des Parages, et encore moins de l'Harmonde, elle reste l'une des plus sauvages. Mortelle, même. Le chemin des Inspirés est rendu encore plus difficile par l'état de la forêt, sûrement pas entretenue dans un pays comme les Parages !

Une journée de marche – et ne pensez pas à utiliser des montures – ne permet d'avancer que de quatre kilomètres environ : le froid, la végétation, le relief, les détours, tout cela ne facilite pas la marche. Il faut aussi compter sur des arrêts répétés, et sur les détours effectués pour trouver de quoi subsister, car la nourriture disparaît comme de la neige dans le désert de Keshe ! Mais un détour par rapport à quoi ? Krondar a donné à ses hommes l'emplacement approximatif (il n'y a pas vraiment de cartes dans les Parages !) de sa rencontre avec Éolin, ainsi que la rencontre faite par le Chaman, il y a vingt ans.

Si les Inspirés retrouvent Éolin, ce sera un grand bénéfice pour le clan ; à l'inverse, s'ils reviennent bredouilles, ou ne reviennent pas du tout... et bien, ce sera un problème en moins, n'est-ce pas ?

Éminence, pourrissez la vie des Inspirés avec cette petite randonnée, de la même façon que pendant la traversée des Monts Eiglophiens. Il fait froid, la neige fond sur les vêtements des voyageurs avant de geler, il faut consacrer au moins trois heures par jours à la chasse, la végétation est omniprésente, griffant les jambes, les bras et les visages, et quelques animaux sauvages pourraient vouloir s'offrir un déjeuner facile alors que le groupe fait un arrêt. Ne soyez pas cruel au point d'utiliser une table de rencontre, mais un petit échantillon de ce que peut rencontrer la Compagnie : tigre d'Aswal, ours des cavernes, serpents des glaces et pour-

quoi pas béhémoths ? Justinien n'a presque rien à craindre d'une meute de loups, mais si les animaux sont assez décidés, on ne sait jamais !

Voici une liste d'événements probables...

Attaque de lutins

Un corps expéditionnaire de lutins a pénétré dans la forêt après la mort de certains de leurs semblables aux mains d'une tribu d'humains. Les lutins ne sont qu'une dizaines, mais ils sont teigneux, et n'ont qu'une idée en tête : tuer le plus d'humains avant de se faire abattre.

Leur tactique est simple : les dix lutins tirent leur flèches en même temps et continue à tirer jusqu'à ce qu'on les rejoigne au corps à corps ; là, ils tirent leurs épées végétales et se battent jusqu'à la mort. Ceux qui en ont le temps utilisent le rituel de Petit Pollen (cf *le Codex des Lutins*) pour se battre plus longtemps.

Arriver au corps à corps est moins dangereux qu'il ne le paraît, car les lutins n'ont pas de lignes de vue dégagées, et sont en infériorité numérique. Un jet de AGI + Esquive diff 18 permet au personnage de faire quelques mètres sans se prendre une flèche. Trois jets réussis leur permettent d'atteindre leurs assaillants.

Même si les Inspirés ne font rien, les Paragéens qui les accompagnent (ainsi que Justinien, qui commence à prendre du poil de la bête) fondent sur les lutins et les taillent en pièces. Mais il y a aura sans doute deux morts parmi leur escorte s'ils ne font rien...

« Tiens, j'ai cru voir un gros minet ! »

C'est un tigre d'Aswald, cette fois, qui va décider d'améliorer son quotidien. Il va profiter du repos d'un des membres les plus petits du groupe pour lui sauter sur le poil. Les cris de la pauvre victime vont sans doute alerter ses compagnons qui vont devoir réagir vite et efficacement sans quoi leur ami va être le repas du matou...

La fièvre d'Hiver

Tirez au sort un pauvre bougre qui sera votre innocente victime... Au bout de trois jours d'un rythme épuisant, la pauvre contracte la fièvre d'Hiver. Cela n'a pas pour but de le tuer, mais de mettre tout le monde sur les dents en affaiblissant un de leurs compagnons...

LES LUTINS

Sales, méchants, ce sont presque des pixies...

TAI -1, MV 2, PdV 40, SBG 13, SBC 20, BD 0

Init. 16, Arc lutin 20, Épée végétale 17
Att. Arc lutin 16, Épée végétale 14
Esquive 14
Parade : Épée végétale 15
BD Arc lutin +2 (P), Épée végétale +2 (P/T)

Armure : aucune

Citation typique : « *J'vais te faire bouffer ton nez !* »

LA FIEVRE D'HIVER

Les Paragéens raconte que leur terrible Dame des Neiges, déesse impitoyable comme les Parages peuvent le faire, lança une malédiction sur ce pays : ce pays autrefois chaud et accueillant devint un désert glacé où la mort attendait de saisir de l'imprudent.

Ce n'est qu'une légende (on se demande où en est l'origine), car cette fièvre se caractérise par un abaissement considérable de la température du corps et une perte des sensations dans les membres et ailleurs... Techniquement, elle se traite comme une Peste du Corps (ce qu'elle est), mais la victime, dans ce cas, ne perdra qu'un point ou deux avant que la fièvre ne se résorbe...

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS...

La Forêt aux Lueurs... étrange nom, n'est-ce pas ? Interrogés sur ce sujet, les Paragéens qui forment l'escorte répondent que c'est parce que pendant certaines périodes de l'année, il se forme un phénomène similaire à nos feux follets : des petites lueurs fantomatiques qui errent, sans but, dans la forêt jusqu'aux habitations des hommes, et qui ont donné son nom à la forêt...

Le phénomène est causé par un démon lunaire : la créature, sans doute unique en son genre à la surface de l'Harmonde, est à l'origine de bien des phénomènes : en un certain point, la forêt est envahie par un doux crépuscule, jusqu'à ce retrouver dans une nuit paisible en son centre. L'atmosphère en ce lieu est placide, tranquille : les animaux perdent de leur agressivité, le Don perd de sa force, et le temps est toujours clément. Quand la neige tombe, c'est toujours doucement, comme dans les contes pour enfants où la neige tombe sans qu'on s'en aperçoive.

Une simple description suffira, car les Inspirés ont peu à faire à part marcher. Peu à peu, la forêt devient plus sombre, mais devient en même temps plus accueillante. La progression se fait plus facilement, et les nerfs se détendent, tandis que la température devient plus douce, moins mordante. Il fait froid, et il y a toujours beaucoup de neiges, mais c'est plus un décor d'histoires de Noël qu'autre chose.

Tout le monde doit faire un jet de PER + Harmonie diff 20 : tout ce que les guides ressentent, c'est une impression de malaise devant un phénomène inconnu. Un succès permet de deviner qu'il y a quelque chose de franchement pas naturel dans le coin !

Soudain, les Inspirés voient quelque chose : à la faveur de la pleine lune, il y a une ombre, sans substance, qui se tient au milieu de la clairière. Elle prend beaucoup de place, mais voilà ce qu'on peut en dire : elle est très grande, transparente, avec seulement une esquisse de visage, et paraît dénuée de matière, et semble flotter légèrement au gré du vent ; elle ressemble à une forme humanoïde dotée d'ailes (mais un jet de d'INT + Démonologie diff 15 permet de dire que ce n'est pas un Démon). Ces dernières enveloppent tout ce qui se trouve

dans la clairière et s'évaporent vers le ciel comme des nappes de fumée.

Ici, toute utilisation du Don est impossible : les jets nécessitant la concentration se voit infliger une pénalité de +10 à la difficulté (ce qui inclue la magie) et toutes personnes qui voudraient se battre devrait réussir un jet de VOL diff 30 : un mage voulant lancer un sort offensif tel que Pyrokinésie sera soumis au jet de VOL et à la pénalité !

Tout ce joli petit monde est tiré de sa rêverie quand quelqu'un (au hasard) voit une forme bien solide cette fois à l'autre bout de la carrière : la surprise fait se suspendre le temps, car une créature haute de près de cinq coudées se tient debout, à peine à trente mètres d'eux. Un mélange harmonieux entre l'homme et le loup : un corps plus ou moins humanoïde ; recouvert d'une fourrure épaisse, les jambes semblables à celles d'un loup, des bras longs d'un mètre qui se terminent par des mains puissantes et des griffes redoutables ; le tout dominé par une tête lupine à l'expression étrangement humaine...

Le temps reprend sa route quand la bête se retourne et se met à courir à une vitesse surnaturelle, disparaissant de la vue de tout le monde en une seconde... Le père s'en va.

Tiens, le loup y est...

Suivre la bête

Les Inspirés risquent d'être distancés très vite, tant Justinien et les deux autres courent vite ! Justinien fait usage, une fois sorti de la zone, de ses pouvoirs pour courir plus vite, tandis que Dominio se met à courir à quatre pattes et que Élysiah semblent *flotter* à chaque pas...

Des jets répétés d'Agi + Chasse diff 15 sont nécessaires pour suivre toute cette famille : ce n'est pas bien difficile, car personne ne cherche à masquer ses traces, et Justinien n'arrête pas de crier comme un animal...

Finalement, la créature et ses trois poursuivants s'immobilisent au bord d'un petit ravin d'où il est impossible de sauter. Le temps s'est dégradé et c'est une vraie tempête de neige qui souffle et qui entrave la poursuite. C'est la vue brouillée que les Inspirés et leur escorte arrive sur le lieu de l'ultime vérité...

Réunion de famille

Justinien tout près de la bête ; le changement est radical : sa carrure est plus considérable, sa stature voûtée et une pilosité très développée. Le jeune homme ne peut cacher ses crocs et ses griffes, maintenant.

La bête tremble de tous ses membres comme un chien durant un orage pendant que les trois « étrangers » l'approchent... et se blottissent contre ses deux cent kilos de muscles ! La scène se déroule devant les yeux ébahis des Inspirés et des Paragéens dont certains fuient en voyant leur esprit !

Soudain, la tempête se calme tandis que la créature reprend une forme humaine : celle d'un homme entre deux âges, sans doute du même âge que certains Inspirés. L'homme finit par s'écrouler dans les bras de son fils.

La famille est enfin rassemblée !

Révélations

Les heures qui suivent vont être très intéressantes (et reposantes) pour tout le monde. Pendant des heures, Éolin raconte tout ce qu'il sait : son histoire, sa capture et les expériences de Kergain, l'éveil du Don, sa fuite éperdue, ses rencontres avec les mères de ses enfants, et son établissement final dans cette forêt. Il y a des choses qu'il taira, cependant : le fait qu'il y ai d'autres de ses enfants à travers l'Harmonde, par exemple.

Si les Inspirés réussissent à lui poser quelques questions en rapport avec tous leurs problèmes, il révélera ce qu'il sait, c'est à dire pas grand-chose. Son seul élément de réponse, c'est ce qui concerne le médaillon frappé d'une flamme (si les Inspirés l'ont gardés). Éolin s'en rappelle à peine, mais il avait été suivi par des hommes portant ce médaillon, juste avant sa capture : à vrai dire, il pensait qu'il s'agissait d'Éminences Grises, tellement ils étaient furtifs et l'ont évités jusqu'au bout. Sur la « chose » qui hante la Forêt aux Lueurs, Éolin dira juste qu'il s'agit « d'un être content d'avoir de la compagnie, et qui m'a beaucoup aidé ». Il n'en dira pas plus, sauf que les Inspirés les plus réceptifs décèleront chez lui un peu de déception à l'idée de quitter un lieu qui l'a accueilli pendant dix ans...

Éolin finit par remercier chaleureusement les Inspirés pour lui avoir ramené ses enfants, et décide de se mettre en route : le Don, dont Éolin a la version la plus forte de toutes, l'a averti qu'un danger se profile à l'horizon...

Scène finale : l'Affrontement

Pendant le chemin vers les terres du clan, la forêt entre dans une phase d'activité peu commune à cette saison : il semble bien que toute la faune aux alentours s'agite sur le passage d'Éolin. Le Don, réprimé pendant une décennie, s'exprime ici dans toute sa force ; même les Inspirés en ressentent les effets : leur démarche est plus agressive, ils se parlent moins, ont perpétuellement une main sur une arme, leurs yeux scrutent les environs à la recherche de quelque chose à affronter... Ils agissent en fait comme s'ils étaient sous l'effet d'une Œuvre du Tambour, ce qui les rend nerveux et prompts à dégainer !

Alors que la forêt s'éclaircit, le bruit de tambours puissants parvient aux oreilles de la Compagnie : n'importe qui peut deviner ce que cela veut dire !

Le Clan affute ses griffes...

Voilà la situation, Éminence : pendant l'absence des Inspirés, Kergain a effectué quelques attaques éclairs sur le clan. Se rendant avec ses deux comparses Sorciers en haut des collines proches des habitations, il a utilisé ses talents de Chorégraphe Obscurantiste pour user de Sorts tels que Pluie acide ou Pyrokinésie sur les barbares, semant la mort et la terreur parmi eux. Complètement dépourvus face à une attaque magique, les fiers guerriers

ont tout de même chargé, pour se retrouver attaqués par des Démons ou des soldats princéens aidés par l'Emprise. Autant dire que le moral n'est pas au beau fixe...

Mais Krondar n'est pas du genre à se laisser abattre ; après tout, c'est un Inspiré, comme la Compagnie, et il dispose d'une frappe conséquente, peut-être dénuée de magie, mais puissante, bien au-dessus de la petite troupe princéenne... Mais encore faut-il briser ce mur qu'est Kergain et ses amis Sorciers...

...et Kergain verifie ses munitions !

Pendant ce temps, Kergain rumine sa colère. Elle est forte au point de l'empêcher de réfléchir, mais la plupart du temps, son esprit est très clair.

Depuis la Tour, Kergain a changé. Avant, la Ténèbre avait diminué son corps et son esprit, c'est une évidence : un faible prix à payer au regard de la puissance accumulée. Mais depuis la Tour, Kergain a changé : le choc a effacé de sa mémoire le fait qu'un être extérieur à la Tour l'a empêché d'agir.

Car Kergain est passé du stade d'Inspiré ténébreux à Damné : la Ténèbre et la Perfidie sont un océan dans lequel le Sorcier aime à plonger. Quitte à rester aveugle aux manipulations de son « conseiller », Jimao. Celui-ci a effectivement pris le contrôle de la troupe et du Maître Écarlate sans que celui-ci s'en inquiète le moins du monde.

Jimao compte les heures, à présent : encore un peu de temps, et le Félon pourra livrer un nombre conséquent de Flammes à son Maître, et il pourra en garder une pour lui-même : celle d'Éolin, évidemment. Le Maître ne pourrait l'en priver après tout !

La croisee des destins

Un élément imprévu va bousculer les projets de tout ce joli petit monde : c'est Dominio. Le peureux. Le faible.

Dans tout cet acte, celui qui parle aux rats a du rester très discret : physiquement faible, pas très brillant, son pouvoir n'est pas très puissant et il n'a sans doute pas rendu beaucoup de services à la Compagnie, en comparaison avec Justinien, qui peut devenir une machine à tuer et un maraudeur hors pair, et Élysiah, l'Harmoniste qui pratique trois arts et qui est une espionne avertie. Mais parlons plus tard, car toutes les personnes impliquées dans ce Drame, les Inspirés, Éolin et sa famille, les barbares, les Princéens et les Sorciers, tous méritent un final à la hauteur de leurs souffrances...

L'Aube

Les tambours jouent la moitié de la nuit, les hommes fêtent ce qui est, pour certains d'entre eux, la dernière nuit. Certains Inspirés peuvent se joindre à la fête, s'ils le souhaitent, car les Paragéens les invitent avec plaisir. Ne seront-ils pas en première ligne, après tout, face à un Chorégraphe ? L'un des êtres les plus puissants de l'Harmonde ?

Le combat

À peu près une heure après l'aube, tout le clan se met en mouvement : aucun barbare ne remet en cause une quelconque victoire de leur part, mais le cœur n'y est pas. Après tout, c'est contre un Chorégraphe que l'on va se battre !

Les tambours se taisent soudain et laissent à place aux cors de guerre et aux cris des guerriers. Chaque homme, chaque femme a une arme et une tâche précise. On arme même les enfants (juste au cas où) !

Tout le monde se met en mouvement : les troupes se font face à quelques centaines de mètres, puis chargent l'une contre l'autre !

La mêlée est terrible : la neige, le sang, la boue, les cris ; une adversaire tué, trois autres se présentent. Les soldats princéens (prenez le profil du soldat dans les Cahiers Gris) se mélangent aux guerriers paragéens dans une cohue indéfinissable. Krondar, armé de sa hache, distribue la mort, tout comme Kergain et Jimao, de loin, avec leurs Sorts. Et que font les Inspirés ? Se battent-ils, jettent-ils leurs Sorts ou usent-ils de leurs Arts pour tuer ? Selon ce qu'ils ont choisi et l'endroit où ils se trouvent, voici ce qu'ils pourront entrevoir entre deux coups :

Justinien s'est jeté dans la mêlée, armé de deux haches : il est plutôt bon combattant, dans le style furieux. Élysiah et Dominio restent à l'écart, leur talent n'étant guère propice au combat. Éolin a lui aussi, après quelques hésitations, rejoint la curée sous sa forme bestiale, et fauche ses adversaires de ses bras énormes. Andelmio se bat, plein de légèreté et de grâce, semblant deviner les coups de ses ennemis, le soldat qui surgit derrière lui ou quand un allié (un Inspiré par exemple) a besoin d'aide.

Quand le moment sera propice, Éminence (quand les Inspirés auront occis suffisamment de soldats adverses), ils se retrouvent proche de Kergain et de sa garde rapprochée.

Deuxième face-à-face

Les Inspirés et leurs alliés se retrouvent une nouvelle fois devant le Sorcier. Quand celui-ci se tourne vers Jimao, ce dernier n'est plus là, bien sûr. Cette fois, le Sorcier n'a que peu d'avantages : mais il reste quand même un Chorégraphe.

C'est à ce moment-là que la vengeance de Dominio prend forme : quittant Élysiah pendant le gros de la bataille, il s'est rapproché de Kergain, l'homme qui l'a gardé captif et torturé pendant deux longues années. Soudain, une horde de vermines surgit de la neige et des herbes pour se jeter sur le Sorcier : Kergain, surpris, les détruit trop tard pour sauver quelques-uns de ses Danseurs. Le compte fait, peut-être les Inspirés se rendront-ils compte qu'il n'a plus que cinq Danseurs vivants.

C'est maintenant que tout se joue : Kergain n'est plus qu'un Obscurantiste, puissant certes, et il n'a plus que quelques uns de ses hommes pour le défendre. Bien sûr, les Inspirés peuvent laisser Éolin et ses enfants en finir avec lui, mais ils se priveraient d'une victoire bien méritée...

La mort du Sorcier coïncidera avec la défaite de son armée : les princéens qui tenteront de s'échapper par la

REMISE DE L'EXPERIENCE

Pour attribuer les PX de cet acte, veuillez considérer que les cinq scènes constituent cinq scénarios distincts. Pour la quantité de PX attribués dans chaque scène, référez-vous à la table de la page 200 d'AGONE. En plus des points liés au comportement des Inspirés dans le scénario, voici à titre indicatif les points que vous pouvez attribuer pour la réussite globale.

Scène1 :
Réussir à préparer leur départ vers les Parages, malgré la surprise : 2 points
Persévérer et franchir les Monts Eiglophiens : 3 points

Scène 2 :
Pour faire preuve d'un courage exemplaire en toute situation : 3 points
Bien gérer le cas de la tribu pacifique (se montrer poli, etc) : 2 points

Scène trois :
Participer aux défis des barbares : 1 point
Pendant la scène du chaman, interpréter son personnage : 2 points
Faire preuve de diplomatie avec Krondar : 1 point

Scène quatre :
Pour ne pas être des boulets pour leurs guides : 1 point
Bien agir face aux lutins : 1 point
Pour ne pas jouer les brutes dans la Forêt aux Lueurs : 2 points

Scène finale :
Pour participer à la bataille : 3 points (1 point seulement si les Inspirés y participent de loin)
Vaincre Kergain eux-mêmes : 5 points

forêt seront les victimes des hommes-bêtes, ou pire encore...

Epilogue

Les collines sont rougies du sang des guerriers des deux côtés, mais ce sont les barbares qui sont victorieux : ils exultent. Élysiah est choquée de tant de barbarie, tandis que Dominio ne revient pas de son acte. Il faut aussi soigner les blessés, et se débarrasser des corps : par une cérémonie pour les braves tombés, en les brûlant pour « les barbares étrangers ».

Les Paragéens vont longtemps célébrer leur victoire sur l'envahisseur ennemi et ses démons. Un banquet auquel les Inspirés seront invités, bien entendus, tout comme Éolin, le Protecteur, et ses enfants. À cette fête, l'homme que les Inspirés ont recherché si longtemps annonce sa décision de partir des Parages : « ... car le temps de ma torpeur est révolu. » Ses enfants, qu'il veut mieux connaître, l'accompagneront dans son retour.

CONSEQUENCES

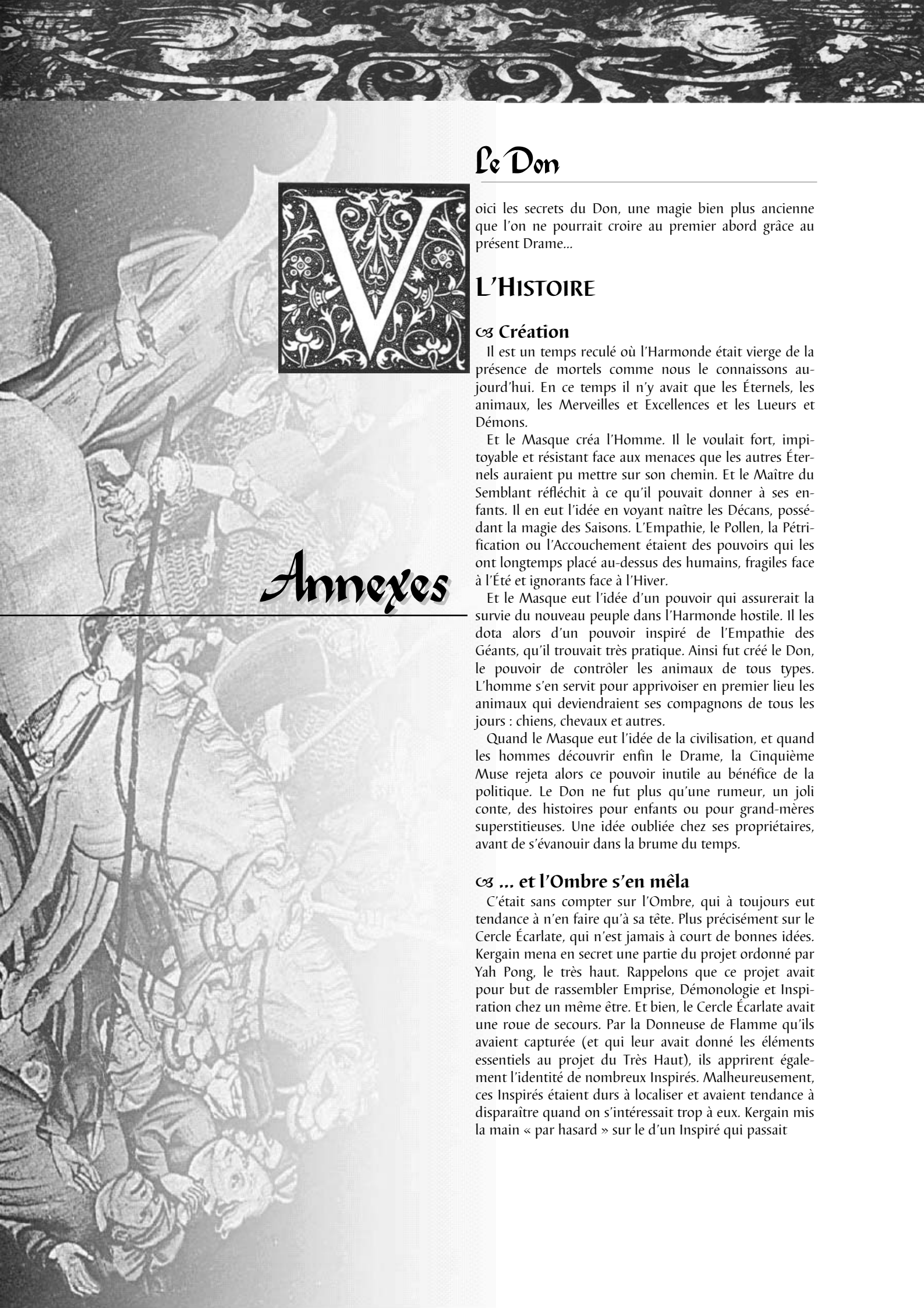
Au cours de la fête, Andelmio se retire, visiblement pris d'un malaise. Si on se soucie de lui, les Inspirés verront cet adolescent jusque là si serein sangloter comme un bébé. Les deux Anciens, le vieil homme et la fée noire, sont morts, et il l'a vu.

Le lendemain, le Clan de la Griffe reçoit la visite de Fragile. Il vient porteur les deux Flammes des Anciens, et vient récupérer celle de Kergain. Il transmet alors la volonté du Conseil des Décans : une des trois Flammes, celle de la fée noire, doit revenir à Andelmio. Les deux autres n'ont pas encore de destinataires officiels, mais le géant est convaincu que le Conseil décidera de les remettre à Justinien et à Domonio, surtout quand ils recevront son rapport. En terme clair, il va emmener et Éolin et ses enfants devant le Conseil. Mais il y a un problème : la Flamme de Kergain a disparu. Les Inspirés ne sont donc pas vraiment vainqueurs : Jimao a eu une partie de ce qu'il voulait. Voilà le Félon devenu un Masquard, et sa quête n'est pas terminée...

L'intrusion d'une troupe princéenne dans les Parages, avec tous les dégâts qu'elle a causés, ne va pas en rester là. D'ici à quelques semaines, plusieurs tribus vont ressortir la Pique Sanglante. Même Krondar l'acceptera. La situation dans les Parages va devenir de plus en plus tendue. Qui sait ce qui va en sortir ?

Le Conseil risque de se montrer très intéressé par l'existence du Don. Mais avant tout, il faudrait d'abord qu'Éolin et sa famille arrivent au Conseil, avec un Masquard dans la nature et une guerre qui se prépare...

Fin



Annexes

Le Don

Voici les secrets du Don, une magie bien plus ancienne que l'on ne pourrait croire au premier abord grâce au présent Drame...

L'Histoire

Création

Il est un temps reculé où l'Harmonde était vierge de la présence de mortels comme nous le connaissons aujourd'hui. En ce temps il n'y avait que les Éternels, les animaux, les Merveilles et Excellences et les Lueurs et Démons.

Et le Masque créa l'Homme. Il le voulait fort, impitoyable et résistant face aux menaces que les autres Éternels auraient pu mettre sur son chemin. Et le Maître du Semblant réfléchit à ce qu'il pouvait donner à ses enfants. Il en eut l'idée en voyant naître les Décans, possédant la magie des Saisons. L'Empathie, le Pollen, la Pétrification ou l'Accouchement étaient des pouvoirs qui les ont longtemps placé au-dessus des humains, fragiles face à l'Été et ignorants face à l'Hiver.

Et le Masque eut l'idée d'un pouvoir qui assurerait la survie du nouveau peuple dans l'Harmonde hostile. Il les dota alors d'un pouvoir inspiré de l'Empathie des Géants, qu'il trouvait très pratique. Ainsi fut créé le Don, le pouvoir de contrôler les animaux de tous types. L'homme s'en servit pour apprivoiser en premier lieu les animaux qui deviendraient ses compagnons de tous les jours : chiens, chevaux et autres.

Quand le Masque eut l'idée de la civilisation, et quand les hommes découvrir enfin le Drame, la Cinquième Muse rejeta alors ce pouvoir inutile au bénéfice de la politique. Le Don ne fut plus qu'une rumeur, un joli conte, des histoires pour enfants ou pour grand-mères superstitieuses. Une idée oubliée chez ses propriétaires, avant de s'évanouir dans la brume du temps.

... et l'Ombre s'en mêla

C'était sans compter sur l'Ombre, qui à toujours eut tendance à n'en faire qu'à sa tête. Plus précisément sur le Cercle Écarlate, qui n'est jamais à court de bonnes idées. Kergain mena en secret une partie du projet ordonné par Yah Pong, le très haut. Rappelons que ce projet avait pour but de rassembler Emprise, Démonologie et Inspiration chez un même être. Et bien, le Cercle Écarlate avait une roue de secours. Par la Donneuse de Flamme qu'ils avaient capturée (et qui leur avait donné les éléments essentiels au projet du Très Haut), ils apprirent également l'identité de nombreux Inspirés. Malheureusement, ces Inspirés étaient durs à localiser et avaient tendance à disparaître quand on s'intéressait trop à eux. Kergain mis la main « par hasard » sur le d'un Inspiré qui passait

à Tslana. Isolé, il fut une proie facile pour le Chorégraphe.

Là, Éolin fut soumis à de nombreuses expériences qui lui firent connaître la Ténèbre. D'abord le Diablotin, puis les Cauchemars, les Démons et les envies de meurtres.

Vapula, le Haut-Diable des Griffons, avait un plan. Il le concrétisa en investissant l'esprit d'Éolin, à la recherche de quelque chose qu'il avait cru voir en l'Inspiré quand celui-ci avait rencontré des Démons... et les avait abattus. Et Vapula trouva quelque chose. Ce qu'il avait ressenti dans l'âme de nombreux mortels était là, puissant mais réprimé. Le Haut-Diable l'extirpa et le mis à la « lumière », le réveillant. Mais le Don créé par le Masque connut une profonde transformation en passant par la Flamme d'Éolin. Il était devenu autre chose. Créé par le Masque puis oublié, ramené à la vie par la Ténèbre, puis changeant à cause de la Flamme, le Don d'Éolin était né.

Nature

Vous avez put lire, Éminence, trois textes à chaque début d'un acte. Il s'agissait de la vision qu'ont trois Mages de différentes Obédiences à propos du Don. Chacun d'entre eux a un peu raison. Et tous ont tort.

Le Don, c'est la conscience que l'ont a un point commun avec tous les êtres vivants. Cette capacité est présente chez de nombreux individus à travers l'Harmonde, du genre de ceux qui sont à l'aise avec les animaux ou les côtoient sans ressentir de danger. C'était le cas d'Éolin. Les expériences que Kergain a menées sur l'Inspiré ont réveillé, de la façon décrite plus haute, ce Don.

Le Don, c'est la conscience. C'est aussi l'innocence. Un enfant en bas âge n'a pas peur du gros chien comme sa mère. La Civilisation, ce nouveau pouvoir créé par le Masque, empêche le Don de ce manifester chez les Humains. Car le Don est Humain : seuls les hommes peuvent le posséder car c'était à l'origine un pouvoir conçu pour eux par leur père.

Le Don, donc, c'est la conscience aiguë que l'on partage quelque chose en commun avec l'être d'en face. C'est un trait hérité de la Flamme. Cela devrait s'appliquer à tous les êtres, mais les reliquats du pouvoir du Masque font qu'il ne s'applique qu'aux animaux.

Les conséquences d'une telle empathie sont simples, mais elles n'en sont pas moins surprenantes : le possesseur du Don peut s'approprier certains traits des animaux parmi lesquels la force, l'endurance, l'agilité et la perception. Être capable de comprendre le règne animal donne également un certain pouvoir sur celui-ci, et il n'est pas étonnant de constater que ce dernier s'entend bien mieux avec les bêtes en tout genre : de là que l'on croit qu'il soit capable de leur « parler » ou de les commander, il n'y a qu'un pas...

Mecaniques

Les pouvoirs du Don sont répartis en Sphères d'influence : il s'agit tout simplement des animaux pour lesquels s'appliquent ces pouvoirs. À titre d'exemple, la sphère d'influence de Justinien est le loups (prédateurs), les oiseaux pour Élysiah et la vermine pour Dominio. Seul Éolin peut se targuer d'avoir un pouvoir s'appliquant à tous les animaux...

Chaque pouvoir du Don est ainsi rangé par Sphère, et il est impossible d'user de pouvoirs qui ne sont pas rangés sous sa propre Sphère. Comme pour les Arts magiques et les différents pouvoirs saisonins, il est possible d'user des Marges de Qualité pour augmenter l'efficacité de ces pouvoirs, même si cela est parfois limité par raison même du pouvoir. Et comme tous les autres pouvoirs magiques, le Don a ses fumbles, dont l'Éminence va sûrement user et abuser...

Perception accrue

Sphère : toutes
Seuil : 10
Portée/Zone d'effet : Personnelle
Durée : 1 heure
Concentration : 2 tours

Empruntant les sens souvent incroyables des animaux, le personnage un bonus de +1 à tous les jets de PER pour un sens particulier. L'animal concerné détermine le sens affecté : odorat pour les canidés, vision ou ouïe pour les félidés, etc. À la discrétion de l'EG, une Marque de Qualité permet soit de développer sa perception sur un sens, soit d'en intensifier plusieurs voire, dans les cas les plus importants, de développer des capacités particulières (sonar, vision de nuit).

Vision de l'Aigle

Sphère : oiseaux de proie
Seuil : 10
Portée/Zone d'effet : Personnelle/À vue
Durée : 15 minutes
Concentration : 1 tour

Usant des talents des fameux aigles, faucons ou vautours, le personnage se focalise sur une cible, lui permettant de ne jamais la quitter de vue. Le personnage gagne un bonus de +2 pour tous les jets qui permettront de continuer à surveiller une cible (Vigilance, simple PER ou Chasse). Inversement, il subit un malus de –1 pour tous les jets concernant la vigilance en dehors de la traque.

Format des pouvoirs du Don

Sphère : c'est le « totem » pour lequel s'applique le personnage.
Seuil : la difficulté du pouvoir
Portée/Zone d'effet : qui est affecté par le pouvoir et jusqu'où ses effets agissent.
Durée : devine !
Concentration : le temps qu'il faut pour déclencher le pouvoir. Au terme de cette durée, le personnage fait un jet de VOL (il fait appel à sa hargne, sa concentration, la partie forte de son esprit) + Harmonie, limitant Zoologie.

LES FUMBLES DU DON

MR négative	Conséquences
-10 à -14	**Ridicule :** l'échec est minime, mais le Don est inutilisable pendant cinq minutes, à cause de l'esprit brouillé du personnage.
-15 à -19	**Lamentable :** le Don commence à envahir l'esprit du personnage. Toutes les caractéristiques d'Esprit et d'Âme baissent d'un point, avec les conséquences malheureuses que l'on imagine.
-20 à -24	**Terrible :** le pouvoir utilisé est remplacé par un autre de même Seuil, puis projeté sur une autre cible (un compagnon par exemple). Le possesseur du Don a projeté son pouvoir sur quelqu'un d'autre...
-25 à -29	**Désastreux :** les effets du pouvoir perdurent plusieurs jours, sans qu'il soit possible de le maîtriser. Le personnage garde ses griffes, sa force exceptionnelle ou son lien télépathique avec un perroquet... Le personnage a un malus de 5 points à tous ses jets de Vigilance du fait de la distraction engendrée !
-30 ou moins	**Cataclysme :** c'est ce qui est arrivée à Éolin. Le personnage prend une forme animale qu'il est très dur de renverser. L'usage de la magie (à part celle du Don) est impossible, tout comme les interactions sociales, et le caractère du personnage devient vraiment plus proche de cet animal, au point d'en être dangereux.

Communication

Sphère : toutes
Seuil : 10
Portée : Variable/ Jusqu'à un groupe social
Durée : le temps de la « discussion »
Concentration : 1 tour

Le personnage peut parler le langage de son totem. Unité sociale peut aller jusqu'à une meute de quinze individus pour des loups à des dizaines pour des oiseaux. Pour un tigre d'Aswald, ce sera un seul individu. La portée du langage dépend de la façon de communiquer de ces animaux.

Sens de la proie

Sphère : tous les animaux qui sont des proies en puissance
Seuil : 15
Portée/Zone d'effet : Personnelle/50 mètres
Durée : 5 minutes
Concentration : 3 tours

Comme toutes les proies ont une vision périphérique, le personnage se dote d'un sixième sens qui le protège du danger. Tout individu qui, dans la zone d'effet, veut s'en prendre dans l'immédiat à lui se fait immanquablement repérer. Ce pouvoir permet de sentir un assassin avant qu'il ne frappe, mais un noble corrompu qui veut vous faire pendre n'est « un danger » selon ce pouvoir...

Armes naturelles

Sphère : prédateurs, tant qu'ils ont des griffes et des crocs
Seuil : 15
Portée : NA/personnelle
Durée : le temps du combat
Concentration : 1 tours

Le personnage se dote d'armes similaires à son totem : des griffes ; dans l'effet, elles restent identiques dans tous les cas et sont similaires aux armes naturelles décrites dans les Cahiers Gris. On considère que sa maîtrise de ces armes correspond à son niveau de Zoologie.

Corps de bete

Sphère : toutes
Seuil : 20
Portée : Personnelle
Durée : 10 tours
Concentration : 2 tours

Le personnage franchit un pas en gagnant des attributs physiques des animaux. Le personnage gagne un total de quatre points qu'il faut répartir entre AGI, RES et FOR, selon les traits de l'animal. Un ours aura quatre points de FOR, le rat quatre en AGI, un loup aura ses points répartis entre AGI, FOR et RES, à la discrétion de l'EG.

Dès que le pouvoir cesse de faire effet, le personnage encaisse 5 points de dégâts dus à la fatigue.

Grondement du predateur

Sphère : devine...
Seuil : 20
Portée/Zone d'effet : Une dizaine de mètres/1 cible
Durée : instantanée
Concentration : 1 tour

Le personnage regarde bien en face son ennemi, humain ou animale, et lui montre son visage animale ; le résultat est édifiant : la cible peut fuir, abandonner l'idée de combat ou perdre simplement toute confiance. Ce pouvoir est en faite l'inverse du Sort Jorniste « Bénédiction » : la cible a un malus immédiat de 5 points pour l'action qu'elle allait effectuer. Si l'EG le décide, elle peut être soumise à un jet de VOL diff 18 pour la réaliser malgré la peur qui la tenaille...

Fuite

Sphère : les proies habituelles
Seuil : 25
Portée/Zone d'effet : Personnelle/ Là où ses pieds le portent...
Durée : une heure
Concentration : 5 tours

Le personnage doit courir pendant qu'il se concentre et ne penser qu'à la fuite. Et le miracle se produit : sa vitesse de course double et... il ne se fatigue pas ! Libre à

lui de foncer pendant la durée du pouvoir, espérons quand même qu'il a de bonnes chausses...

Forme hybride

Sphère : toutes
Seuil : 25
Portée/ Zone d'effet : Personnelle/NA
Durée : 3 heures, ou à interruption volontaire
Concentration : 15 minutes

Le personnage exécute un rituel dont le savoir est enfoui dans son cœur puis il appelle son favori (compagnon) et tous deux se mélangent parfaitement, dans une forme magnifiée, un tableau magnifique que les Muses n'auraient pas renié...

Le personnage réussira tous ses jets de VOL concernant tous ce qui pourraient l'inciter à quitter un combat (sort jorniste, obscurantiste ou simple découragement). Ses sens deviennent acérés au possible (comme le pouvoir décrit ci-dessus) et il adopte en partie le mode de locomotion de l'animale (court presque à quatre pattes, vole maladroitement). De plus, il gagne en attributs de la même façon qu'avec le pouvoir Corps de Bête, mais aux effets doublés.

Par contre, le personnage ne peut plus communiquer, utiliser les Arts magiques, l'Emprise, la Conjuration ou manipuler des objets quels qu'ils soient (ce dernier point est possible mais très difficilement).

Amusez-vous bien les enfants...

Les vases communiquants

Le Don a un effet étrange que l'on ne peut pas vraiment reproduire avec des règles, juste énoncer et interpréter. Quand un personnage use du Don avec intensité, il conserve l'empreinte de son totem : cette empreinte peut être physique mais aussi psychique. Ce qui explique qu'après deux ans de fuite dans la nature avec les animaux comme seuls compagnons, Justinien ait changé à ce point.

Plus le personnage use du Don, plus cet effet est visible et embarrassant. Il faut aussi garder à l'esprit que cela se passe aussi pour son animal compagnon : ce dernier commence à devenir plus intelligent, à avoir des réactions dignes d'un être humain, à « sentir comme un humain ». Cela peut être très désarçonnant.

Au niveau de ce drame, Justinien est le seul personnage (avec son père) pour lequel ce phénomène et visible. Élysiah a une maîtrise et une retenue plus pointue et use moins des pouvoirs les plus puissants. Quant à Dominio, malgré des ressemblances évidentes avec les rongeurs, ces pouvoirs ne sont pas assez développés pour avoir une influence considérable, sur lui ou son rongeur. Mais avec le temps...

Le Compagnon

Il ne s'agit pas d'une règle écrite, mais un personnage avec le Don a parfois un compagnon privilégié issu de sa Sphère. Il s'agit de Marche-sur-Lune pour Justinien et d'un rat-diablotin pour Dominio.

On ne sait pas vraiment à quoi correspond la présence de cet animal et le processus qui le lie à un humain est assez flou : les intéressés se mettent alors à parler d'âmes jumelles, de lien harmonique, de familiers... On pourrait croire que la personne tire son pouvoir d'un lien avec l'animal en question, mais la vérité c'est que les Enfants du Don ne se sont pas posé de vraies interrogations à ce sujet. Du moins pas encore !

Les Muloups

☙ Apparence

Le Muloups est une version déformée de l'animal d'origine. Il paraît toujours plus gros, plus immonde, et plus effrayant que l'original. Même si les déformations dues à la Ténèbre sont variables, l'animal est sûrement plus fort, résistant, et affreux !

La plupart des spécimens observés (et abattus) n'ont pas permis une « classification » reconnue, mais la tendance est la suivante : le Muloups est donc un loup, bien plus gros que le louveau. Son corps puissant à l'air déformé, tant sa fourrure est tendue et dépourvue de poils. Ses griffes et ses crocs ont connu une croissance incroyable à cause de la Ténèbre, et leurs yeux sont jaunes et déments comme ceux des démons. Chez certains, la bave est même légèrement fluorescente, ce qui en rajoute au tableau...

☙ Habitat

Du fait des croyances entourant les démons, ces créatures sont souvent rapidement exterminées dès qu'une trace de leur présence est décelée. C'est donc sans surprise qu'on pourra les retrouver dans des zones peu peuplées tels que les Cornes, l'Enclave Boucanière (à l'intérieur des terres), voire les Parages. Comme les Démons, ou les Ténébreux durement atteints, les Muloups craignent la lumière et s'installent donc dans des grottes ou des bâtiments abandonnés, où il joue le rôle de cerbère quand ils commencent à s'attacher à un endroit.

☙ Mœurs

Les Muloups sont des solitaires, autant à cause de leur rareté que de leur caractère. En effet, ce sont principalement des ennemis de tout ce qui vit ; leur esprit est gravement perturbé par la Ténèbre. Ils attaquent pour le plaisir, sans provocation, à peu près tout ce qui tombe sous leurs griffes. Quant on sait qu'ils sont présents, ils deviennent la bête noire (littéralement) des gardes-chasses et des habitants ruraux.

☙ Le Drame

Dans le contexte de ce Drame, les Muloups sont attirés par le Don. En effet, la sensibilité de cette magie nouvelle, qui leur renvoi leur corruption, est foncièrement insupportable et les met dans une rage folle. C'est la seule raison qui poussera ces bêtes à s'assembler dans l'Acte Trois.

De façon plus générale, c'est ce genre de créature qui a fondé les légendes d'animaux monstrueux dans des endroits reculés...

Profil

Il n'y a pas de profil type pour ces monstres : d'une part, vous pouvez vous baser sur la table des animaux corrompus du Bestiaire, mais pouvez juste gonfler les attributs physiques ou d'attribuer des Aspects noirs histoire de les rendre plus inquiétantes, même pour des personnages de grande taille...

NOTES DE L'AUTEUR

Faire une section de ce genre alors que les deux personnages qui y sont décrits apparaissent moins d'une heure dans le Drame... Comme toute bonne EGM qui se respecte, il y a une suite prévue à cette trilogie ; cela veut-il que Kergain va-t-il revenir dans un futur Drame ? La réponse est... OUI ! ! Mais juste pour le plaisir de vous faire mijoter, il faudra attendre la suite !

Kergain

Allure

Le méchant de cette histoire (du moins du point de vue des Inspirés) est un personnage vraiment impressionnant à voir : âgé de presque soixante-dix ans, son corps n'en est pas moins resté puissant, mais différent de ce que l'on pourrait attendre chez un homme. Il faut dire que la Ténèbre y a fait son chemin, le modifiant tel une statue, comme si elle avait voulu avoir une image humaine : quand Kergain se tient immobile, c'est comme si il était
mort, ou statufié. Blanc comme un linge, des cheveux d'un blanc jauni avec l'âge, des yeux froids et insensibles, des mains que l'on imagine parfaitement torturer un Danseur... Ses dents sont restés malgré l'âge, mais elles sont devenus tordues et irrégulières, ce qui fait qu'il est parfaitement horrible de le voir sourire... Ce qu'il ne fait plus d'ailleurs.

Kergain est grand, son corps encore robuste, ce qui le différencie du Princéen moyen. Ces yeux sont verts, ce qui est carrément inhabituel. Son visage évoque une force qui sauté tout de suite aux yeux de ses interlocuteurs. Aujourd'hui, il n'est plus que rage.

Kergain, jusqu'à récemment, était un perfectionniste, et cela se voit : il dissimule ses cheveux et une partie de son visage sous un casque métallique sombre si travaillé qu'on le prendrait presque pour une simple cagoule. Sa tenue typique est à mi-chemin entre la combinaison de cuir et l'assemblage métallique, absolument parfaite (il l'avait commandé à des Nains et c'est un Harmoniste de la Cyse qui s'en est chargé). Kergain est le cauchemar gothique ambulant, et on peut dire que c'est un cadavre ambulant.

Histoire

Kergain n'est pas originaire des Communes Princières, mais des Parages... Enfant, son intelligence et sa sensibilité lui ont vite fait comprendre qu'il était différent. Il quitta son pays de « barbarie » pour la civilisation, là où il a tout le temps de s'insensibiliser au contact de la décadence de ce pays.

Sa Flamme le pousse bientôt à choisir une discipline magique ; à peine conscient des merveilles des Muses, mais fasciné par les Danseurs qu'il apercevait parfois aux mains des Sorciers, il choisit l'Emprise. Le contexte aidant, il choisit le Supplice, mais peut-être était-ce un avant-goût de la violence et de la hargne qui l'animerait plus tard. Il devint très vite un Obscurantiste brillant, ce qui n'avait rien à voir avec la Flamme mais plutôt un talent inné.

Nul ne sait comment il arriva à devenir apprenti d'un Chorégraphe, mais les choses en arrivèrent là. Absent de nombreuses années, il revint très vite à Tslana. Certains murmurent encore qu'il a tué son maître (c'était sans doute dans son habitude après coup) mais il est probable qu'il a joué le jeu du bon élève, juste dans l'espoir de devenir le plus grand Sorcier de la ville.

Ce fut tâche aisée : personne ne savait que Chorégraphe égal Inspiré, et Kergain dissimula volontairement sa Flamme au Cercle Écarlate, car il connaissait déjà l'intérêt que l'ordre avait pour l'Inspiration. Il devint très vite un Maître Écarlate, un véritable champion de l'auto promotion mais la chance, ou son génie, lui permit de toujours être utile au Cercle et de s'en tirer à bon compte. Bien sûr, une telle chance ne pouvait durer éternellement : sa déchéance a commencé avec l'échec des expériences menés sur Éolin. Depuis, le Sorcier ne fait que se débattre pour essayer de regagner un peu du prestige qu'il n'a en fait jamais eu...

Comportement

S'il fallait le préciser, nous répéterons qu'il est fou ; bien sûr, cela est très réducteur. Sa psyché est la combinaison de son vrai caractère, de la Ténèbre et de la Perfidie qui le ronge depuis peu.

Kergain était quelqu'un de foncièrement insensible auparavant : sa Flamme n'était pas vraiment importante, sauf pour la signification qu'il lui donnait, c'est à dire un don qui le mettait à part (comprenez au-dessus) des mortels. Le Sorcier lui-même aurait été bien incapable de dire ce qui le motivait : le pouvoir ou l'argent ? Pour un Chorégraphe, cela ne veut rien dire. L'immortalité était à portée de main, mais il était intelligent : il savait que sans la Flamme, il n'aurait jamais été qu'un pantin dans les mains de quelque Haut-Diable.

La Ténèbre n'a rien arrangé, c'est clair : il est devenu plus tordu, plus ténébreux. Quand un homme se détourne de tout ce qui fait de lui un être humain, le pire

KERGAIN

Un profil complet ne servant à rien, voilà les informations dont vous aurez besoin pour mener à bien le combat de la fin de ce Drame :

POT d'Emprise : 28
POT Intuitif : 22
Nombre de Danseurs : une poignée (lors du combat). Suffisamment en tout cas pour laisser une vingtaine de sorts agir et pourrir la vie des Inspirés. N'oubliez pas que Kergain a à sa disposition la quasi-totalité des sorts obscurantistes jamais inventés, ce qui inclue des sorts uniques ou extrêmement rares. À vous de voir...
Kergain est corrompu au possible, et son bonus d'Esprit Noir est phénoménal...
Jet de contre Emprise : 30
Jet contre Arts magiques : 18

PdV : 47 et défense passive : 14. Une fois au corps à corps, le Sorcier est condamné. Mais pour y arriver, encore faut-il affronter un maître obscurantiste doté de cinq danseurs, escorté par une garde personnelle d'une demi-douzaine de gardes écarlates parmi les plus forts (vous pouvez, à cette occasion, ajouter de la puissance au profil disponible dans l'acte 1)...

Note : le combat doit être BEAU. Ne laissez pas les règles changer ça. Peu importe que le Minotaure du groupe réussisse à percer les défenses du méchant si c'est pour priver les autres d'une victoire bien méritée ou avoir une victoire trop facile. Les Inspirés doivent gagner in extremis, quelle que soit leur force. Ne laissez passer aucune erreur...

est à venir. Kergain en était à un point où ni le sexe, ni la nourriture, ni le sommeil, ni même l'orgueil ne lui importait.

La Perfidie l'a rendu définitivement insensible, puis agressif, lui qui n'avait été que d'une résolution froide et calculatrice. Avant l'épisode de la Tour, il ne souffrait ainsi que des Peines Perfides sans les Bienfaits, mais il finit, après son humiliation (causée par un ennemi invisible) par accepter les Bienfaits, et il dépassa la limite...

Interpretation

Les Inspirés ne devraient le rencontrer que deux fois (à moins d'une divergence radicale dans la trame du scénario – ce qui reste possible), aussi votre interprétation est-elle capitale.

La Perfidie l'a rendu assez stéréotypé : Kergain est insensible, un vrai bloc de glace condescendant et méprisant... Il faut une petite étincelle pour le faire exploser : il devient un cauchemar. Ses Danseurs répercutent la douleur psychologique qu'il leur inflige alors, les étincelles volent dans tous les sens et créent même des effets aléatoires. Son visage est congestionné par la rage, ses yeux roulent dans tous les sens, les mots s'étranglent dans la gorge, comme s'il ne pouvait les faire sortir. Et si vous êtes encore là pour voir l'explosion, et bien, félicitation, vous êtes mort...



Kergain

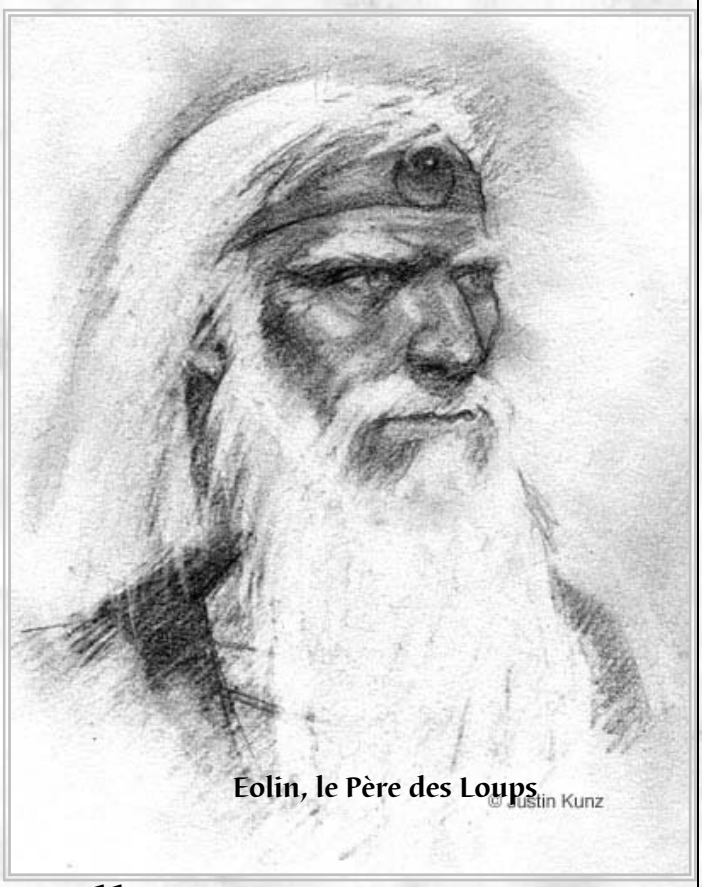
Éolin

Allure

Le personnage central de cet acte (malgré une apparition tardive) est assez impressionnant à voir : avoisinant les cinquante années, c'est donc, techniquement parlant un Cheveu Gris d'après les standards des Parages. Malgré près de quinze ans de vie à l'état sauvage, son apparence humaine est identique à l'illustration de l'Acte Trois : un homme puissant, plus proche de l'ogre d'ailleurs, dont les mains pourraient facilement vous briser la nuque !

On ne peut manquer de déceler chez lui une bestialité omniprésente : sa façon de se mouvoir, sa voix rauque, le dessin de son corps, tout cela a mis en émoi un nombre impressionnant de femmes à avoir du respect d'un satyre ! Éolin est un homme sensuel au possible, fort comme la nature à laquelle il est lié.

Éolin mesure près d'un mètre quatre-vingt dix pour un peu plus de cent kilos, il est donc de la carrure d'un ogre. Physiquement (du moins le court moment où les Inspirés le voient sous sa vraie forme) il ressemble beaucoup aux Paragéens : puissant, ou un peu barbare. Comme cela fait dix ans qu'il n'a pas parlé de vrai langage, ou même vu des êtres humains (ou saisonins d'ailleurs), l'impression va persister longtemps.



Eolin, le Père des Loups

© Justin Kunz

Histoire

L'existence palpitante d'Éolin commence il y a presque cinquante ans, quelque part dans la République Mercenaire. L'histoire veut que sa mère ait accouché sur le champs de bataille, à l'époque des Guerres des Compagnies du début du siècle (une sorte de tradition qui veut que les plus grandes compagnies s'affrontent pou déterminer leur statut). Sa naissance annonçait déjà le genre de vie qu'il allait mener.

Mercenaire, garde du corps, puis combattant pour la cause de l'Harmonie, Éolin était un Inspiré prometteur à qui tout souriait. Jamais le Conseil des Décans n'eut à regretter son choix, à tel point qu'Éolin fut l'un des rares Inspirés de par l'Harmonde à connaître l'identité de certains de ses membres... Sa force de volonté, sa hargne, sa puissance lui ont donné bien des victoires : face à des démons, des damnés, des créatures du Masque de tout genre, Éolin a connu la peur, le doute, le fatalisme, mais il n'a jamais abandonné son combat. Il n'en a jamais perdu un seul, d'ailleurs.

Éolin quitte sa terre natale après avoir participé aux Guerres des Compagnies de 1425 et entame un long voyage pour découvrir l'Harmonde. Une halte à Lorgol lui fera rencontrer un membre du Conseil des Décans qui lui révélera sa Flamme et sa mission. Éolin en a eut beaucoup d'autres depuis ; les récits abondent parmi les Inspirés de la même génération que lui, et ont inspiré maint écrits de la Geste. On dit de lui qu'il aurait passé une année dans les Cornes, fait un voyage dans les Abysses, humilié des Hauts Mages d'Urguemand, combattu l'esclavagisme des Terres Veuves, se serait aventuré dans les Abysses... Que de fantasmes pour de jeunes héros en manque d'exploits !

Sa carrière de héros s'arrête brusquement quand le Conseil des Décans lui donne une autre mission : enquêter sur des disparitions d'Inspirés à Tslana. Éolin s'est rendu, confiant, dans la ville, et est devenu la victime des Flammards guidés par Jimao.

Les expériences menées par Kergain ont éveillé en lui quelque chose dont il a, même aujourd'hui, des difficultés à comprendre la nature exacte. C'est tout de même le Don qui lui sauve la vie : Éolin s'enfuit en tuant beaucoup de Sorciers, provoquant d'un même coup la ruine et la chute de Kergain. Sa fuite dura de nombreuses années, lui fit parcourir la moitié de l'Harmonde et lui donnant les enfants que l'on sait. À vrai dire, même Éolin ne sait combien d'enfants il a laissé derrière lui...

Finalement, il pris la direction des Parages. Le destin, un appel, peu importe, il finit par échouer dans la Forêt aux Lueurs et entrer sous la protection de la créature qui y habite. Ce fut une chance pour lui, car le Don l'avait envahi au point de le rendre méconnaissable. Grâce à la chose, Éolin devint inoffensif et put goûter à un coma reposant d'une bonne dizaine d'années... jusqu'à l'arrivée des Inspirés et de ses enfants...

Comportement

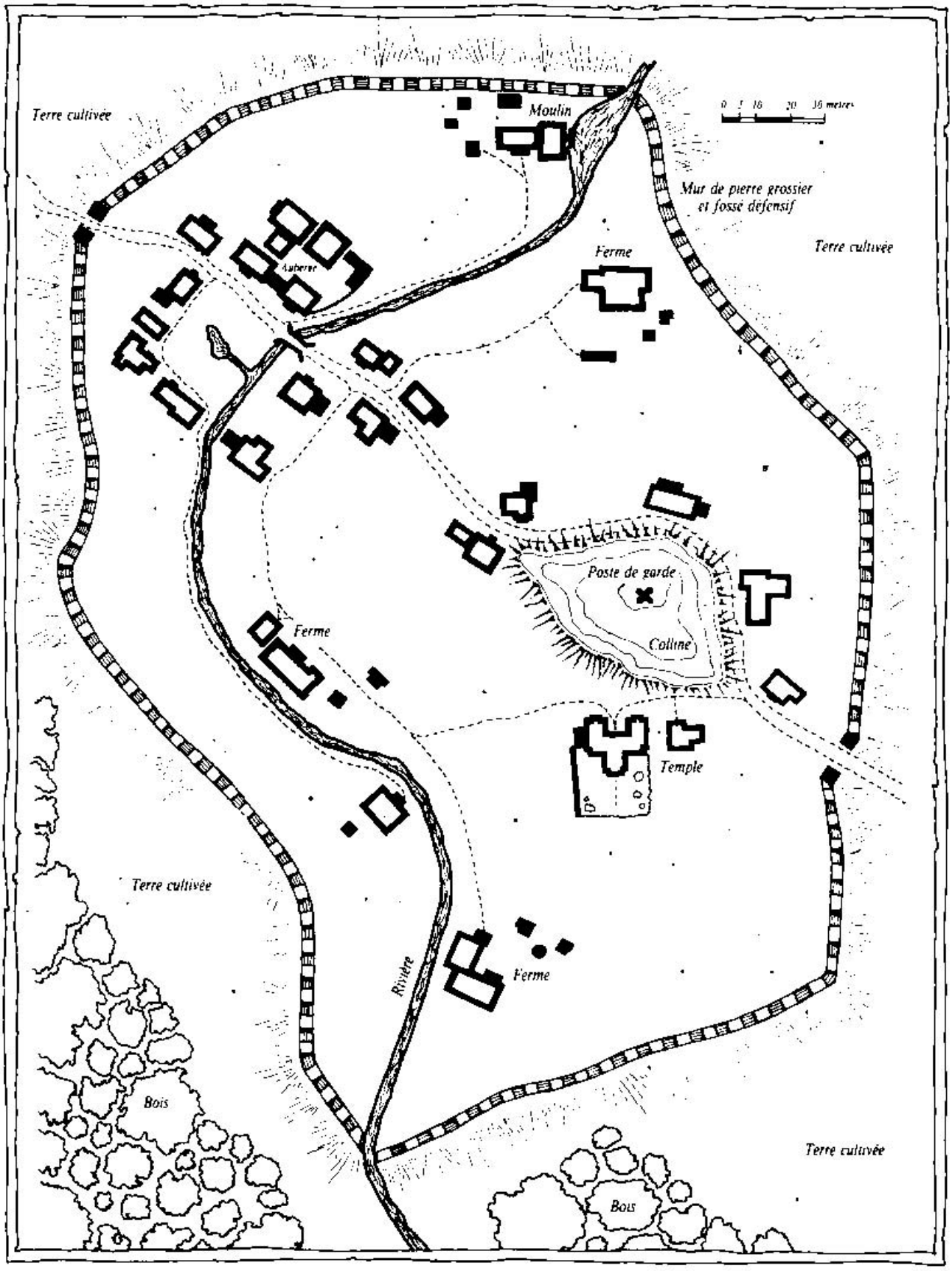
Éolin est un volcan : endormi depuis des années et sur le point de ce réveiller. Sa prestation dans la bataille n'est qu'une goutte d'eau dans l'océan de ses pouvoirs. Contrairement aux autres possesseurs du Don, il n'a pas d'animal-totem, n'est pas limité à une quelconque sphère, et maîtrise déjà le Don à un niveau inégalé (pour l'instant). Et il en est conscient.

Après être sorti de sa torpeur, son comportement reste calme, presque endormi : c'est la conséquence du Don. On ne peut pas cohabiter spirituellement avec des centaines d'animaux sans que cela se voie !

Éolin est un guerrier que la fuite a profondément blessé : plus que la torture, c'est ça qui lui a fait rencontrer l'Effroi. Maintenant qu'il est sorti de ce cycle infernal, il est bien décidé à remettre des choses en place. Les Inspirés peuvent faire partie des obstacles potentiels, il vaudrait mieux pour eux de ne pas rester longtemps en travers de son chemin : il est capable de réduire en pièce un Gardien des Abysses et de commander à la faune...

Heureusement, lui-même ne sait pas exactement ce qu'il compte faire, alors...

Aide de Jeu 1 : le village de Sadères



Aide de Jeu 2 : Lettre de Fragile à Elysiah

Mes amis,

Vous semblez être des gens curieux et c'est pourquoi je me fie à vous. Prenez garde désormais, car votre curiosité pourrait devenir une faiblesse…

Elysiah,

Les Porteurs de la présente missive sont des gens de confiance au service de qui-tu-sais. Ils sont accompagnés d'un jeune garçon aux capacités fortes intéressantes et convoitées, semble-t-il, par l'organisation qui mine les Communes actuellement, ou un de ses membres en particulier.

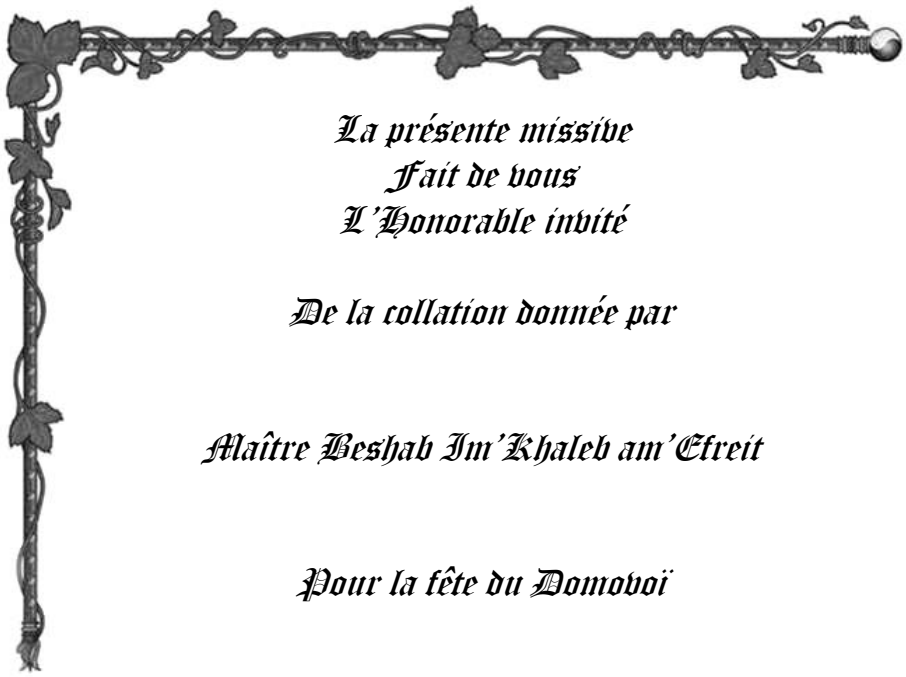
Au nom de ton Parrain, je te demande de leur prêter assistance au mieux de tes capacités et dans la limite de ta sécurité : l'adversité et dangereuse. Ces gens t'expliqueront, ils en savent plus que moi.

Je suis connu à Tslana, aussi je resterai à bonne vue de l'enceinte extérieure.

Que ta Flamme illumine notre sentier vers la Flamboyance,

Fragile Cœurdacier

Aide de jeu 3 : Carton d'invitation



La présente missive
Fait de vous
L'Honorable invité

De la collation donnée par

Maître Beshab Im'Khaleb am'Efreit

Pour la fête du Domovoï

Quelque part à Tslana, la capitale des Communes Princières, vit une jeune courtisane qui survit en montant des spectacles avec des oiseaux qui lui parlent, dans le but de découvrir ses mystérieuses origine...

La nuit, quelque part sur l'Harmonde, un étrange garçon hurlent à la lune avec son compagnon, un loups gigantesque, cherchant à échapper à de bien curieux mercenaires...

Au sommet d'une tour vit un vieux Sorcier qui rumine une vieille vengeance, et qui risque d'altérer le destin de centaines de vies, sans savoir qu'il n'est qu'une marionnette bientôt inutile. Et autour de lui gravite toute la société corrompue de la ville, telle des mouches autour d'un cadavre...

Agone

La Trilogie du Père des Loups est un Drame prêt à jouer destiné à une Compagnie de quatre à six Inspirés à la Flamme vive.

Les Inspirés se rendent compte qu'ils détiennent dans leurs geôles un jeune garçon qui a la faculté de parler aux loups. En l'aidant à échapper à ses poursuivants, ils vont s'apercevoir que derrière sa simple existence se cache un terrible secret qui pourrait changer la donne de leur combat…

Les Inspirés n'ont pas le choix,

Ils doivent affronter l'Ennemi !

EGM Productions

Agone

La Chasse du Siècle



Ce scénario prend place dans la baronnie de Rochronde… Vous pouvez cependant aisément le transposer n'importe où, tant que l'on peut y trouver des loups, des paysans et un domaine voisin.
Il s'appuie largement sur l'aide de jeu Frères des Loups, qui est indispensable pour pouvoir comprendre tous les tenants et aboutissants de l'histoire…
Mais trêves de présentations, et que le Drame prenne place…

Synopsis :

C'est lors d'un hiver particulièrement rigoureux que le seigneur de la Baronnie voisine déclenche une gigantesque chasse aux loups, inspiré en cela par le Masque qui désire se débarrasser d'Excellences vivant parmi eux, les Louvains, et des Frères-Loups qui les accompagnent. Mais la battue va remplir toutes les espérances du Masque et se déplacer vers la Baronnie de Rochronde, où les Inspirés auront à faire face à une populace en colère, des dizaines de loups, un baron pour le moins pénible, des sbires du Maître du Semblant et peut-être même les prémisses d'une guerre…

ACTE I : GARE AU LOUP !

Cet hiver 1450 est froid, particulièrement froid. La neige recouvre la lande rochrondine d'un épais tapis feutré. Les hommes se terrent chez eux, regrettant de ne pouvoir imiter les ours et hiberner jusqu'au retour de la belle saison. Car le printemps a été bien trop pluvieux et l'été bien trop sec, et les récoltes trop maigres pour assurer un hiver confortable au peuple urguemand. Heureusement des caravanes de vivres ravitaillent le royaume, mais parfois il est difficile pour les chariots d'arriver à destination, les voies étant souvent bloquées par la neige.
En Andride, une baronnie voisine, le baron a décrété une grande chasse au loup, autant pour tromper son ennui que pour se débarrasser de cette menace qui inquiète les Andridois. Une prime a été fixée à 5 sous pour chaque queue de loup amenée au baron. Nombreux sont les hommes du peuple qui voient là une manière d'améliorer leur ordinaire, mais nombreuses sont les victimes.. car le loup n'est pas un gibier à la portée du premier venu. Les successions de battues ne restent cependant pas inefficaces. Déjà, de nombreux loups sont tombés, et les survivants ne trouvent pour l'instant leur salut que dans la fuite. Cette fuite, qui cependant, trop souvent les mène hors du couvert de la forêt, où il est facile pour les chasseurs de débusquer leur gibier. Les loups courent donc de plus en plus loin, jusqu'à franchir une frontière qui les indiffère, celle de la baronnie de Rochronde.
En Rochronde, habituellement les loups restent rares. Seules quelques meutes rodent de-ci, de-là, mais l'absence de grandes forêts ne facilite pas leur implantation. Ils causent donc peu de problème et personne ne s'intéresse à eux bien longtemps. Mais cette année la situation est différente. A cause de la rigueur de l'hiver, les loups deviennent plus hardis, et surtout plus nombreux, de nouvelles meutes pénétrant sur le territoire, chassées par les Andridois. Les paysans murmurent déjà, et chaque brebis dévorée apporte de l'eau au moulin de ceux qui parlent déjà d'imiter leurs voisins andridois.
Bien vite les Inspirés sont les témoins de cette flambée de violence : les esprits échauffés par l'inaction réclament des mesures ; le soir au coin du foin, les yeux des enfants s'écarquillent en entendant les récits des vieux qui content les atrocités perpétrées par les loups… La milice est sur le qui-vive mais ne peut rien… Les rumeurs se multiplient au sujet de la Chasse du Siècle qui se déroule en Andride, allant de l'insignifiant au grotesque… Rapportez-en quelques une à vos joueurs histoire de les tenir informés de ce qui se passe chez les voisins, et glissez parmi toutes ces nouvelles plus ou moins fausses celle qui concerne un homme qui courrait parmi les loups… On entendra ainsi les vieux parler de 100 à 300 loups massacrés et de 5 à 50 victimes humaines, selon la personne, l'auditoire et l'heure de la journée.
Alors que le jours passent, les rapports indiquent une augmentation alarmante du nombre de meutes, et une première battue s'organise. Les villageois du bourg de Rochronde, au pied du manoir du baron, réclament à corps et à cris le soutien de leur suzeraine…
L'implication des Inspirés dans ces évènements dépend grandement de leurs charges au sein de la baronnie. Des gardes ou des miliciens pourraient être mobilisés pour la protection des zones à risques, des chevaliers entraînés dans une chasse au loup… Il serait intéressant de leurs faire vivre la mise en place d'une ambiance méfiante et apeurée. Le soir, à l'auberge, un homme s'enflamme et appelle la population à réagir, en prenant les Inspirés à partie (surtout si l'un d'eux remplit l'une des charges citées plus haut). Ou bien en se promenant ils constatent les dégâts commis par les loups, en tombant sur les cadavres de quelques brebis. S'ils participent à des chasses, les Inspirés pourraient prendre part à un combat contre des loups, dans la neige au milieu de nulle part.
La baronne encourage toute initiative pouvant contribuer à la sécurité de la population, tant

que les hommes ne sont pas mis en danger. Elle préfère que les miliciens, l'intendant et/ou le maître d'armes se mêlent de cette histoire plutôt que de laisser les paysans prendre des initiatives hasardeuses. Arbassin est à Lorgol, sur la piste d'un traître au Cryptogramme qui devrait l'occuper tout le temps du scénario…
Insistez sur l'atmosphère, le climat qui règne dans le village. Sur la solitude que l'on ressent lorsque l'on est à cheval dans la neige sur la piste des loups, et que le seul son que l'on entend est le bruit étouffé du pas des chevaux. Si un combat a lieu, mettez l'accent sur la sauvagerie des fauves, qui cependant fuiront à la première occasion.

Cette situation qui bien qu'exceptionnelle n'en apparaît pas moins naturelle est la conséquence d'une machination du Masque. Celui-ci en effet a imaginé se débarrasser des loups de la forêt d'Andride, et surtout des Louvains et des Frères-Loups qui courent avec eux (ils ne sont pas encore en Rochronde). Ses agents entretiennent donc le climat de méfiance et de violence qui s'est abattu sur les baronnies d'Andride puis de Rochronde. Ceux-ci encouragent subtilement les prises de position violentes contre les loups, les réactions de colère, et surtout l'idée de vengeance envers les fauves. Ils restent très discrets et ne devraient pas être mis à jour pas les Inspirés à ce stade du Drame. Un colporteur ou un ménestrel corrompu, ou plus simplement un homme du peuple feraient très bien l'affaire…
Mais ce n'est que la première partie du plan du Masque…

Lorsque le climat sera suffisamment tendu, lorsque le premier villageois sera mort par la faute des loups, il sera temps de passer à la seconde partie du Drame.

ACTE II : LES CHASSEUR



La traque menée par Messire Jordan est aujourd'hui arrivée aux frontières de la baronnie de Rochronde. La grande majorité des loups andridois rescapés se trouvent maintenant en

Rochronde (environ une quinzaine de meutes de 5-15 individus). Et parmi eux, les Louvains et deux Frères-Loups. Car même si les baron ne croit pas ces " fariboles ", ils sont effectivement deux, accompagnant une meute de 8 Louvains. Le premier, Pavian, est un Inspiré de 35 ans qui vit depuis près de 20 ans parmi les loups. Une enfant de 13 ans, Elova, elle aussi porteuse de Flamme, court avec lui depuis environ 6 mois. Référez-vous aux fiches PNJs pour en savoir plus à leur sujet. Ils fuient avec leurs frères et sœurs la folie des hommes, espérant trouver refuge au fin fond des landes de Rochronde.
Le baron Jordan ne voit évidemment pas les choses de cet œil, et compte bien traquer ses proies sur le domaine des Rochronde. Mais n'étant évidemment pas un rustre, il a décidé de rejoindre leur manoir pour demander l'autorisation de continuer sa chasse. Il amène avec lui une vingtaine d'hommes en arme, sans compter les rabatteurs et les chiens. Il apporte également une grande quantité de vivres, présent destiné à s'attirer les bonnes grâces de la baronne et surtout de la population de Rochronde (il sait bien être la cause de la présence des loups sur ce territoire).

A ce stade du Drame, Messire Jordan est encore un homme normal, bien qu'ayant accumulé 8 points de Perfidie. Cependant un Félon a toute son attention et sa confiance. Méléna, car c'est son nom, est le contre-assassin attitré du baron, c'est lui qui subtilement a provoqué la Chasse du Siècle. Il sait se faire discret, d'autant plus que son vrai maître lui a indiqué l'existence des Inspirés si ceux-ci l'ont déjà combattu (par exemple lors du scénario Noces de Cristal).
Le baron et sa suite vont donc se rendre au manoir de Rochronde demander l'hospitalité de la baronne, qui bien sûr la lui accordera… car les relations sont plutôt amicales entre les deux domaines, et il n'y a aucune raison de refuser l'hospitalité à un noble visiteur.
Le baron Jordan arrivera donc vers 16 h, juste avant la tombée de la nuit, aux portes du manoir de Rochronde. Il a été acclamé par la populace à laquelle il a distribué de la nourriture lorsqu'il a traversé le village de Rochronde, à une demi-heure de marche du manoir. Selon leurs charges et ce qu'ils faisaient dans la journée, les Inspirés peuvent être au courant de l'arrivée du baron avant ce moment-là. Vous pouvez même les faire se rencontrer si vos Inspirés vadrouillent dans la bonne direction (une bonne occasion de nouer le contact avec cet homme franc et sûr de lui qu'est le baron Jordan). La baronne Ewelf accueillera elle-même ses visiteurs, les invitant à se reposer en attendant le festin qui sera organisé en leur honneur le soir-même. Rien de particulier ne devrait arriver d'ici le banquet. Le baron et ses hommes se reposent du voyage et de la longue traque de ces derniers jours. Au bourg et dans les couloirs du manoir les rumeurs vont bon train, et tous voient d'un très bon œil l'arrivée de ces chasseurs qui vont les débarrasser des loups. Mais la baronne tient conseil. Sont invités le maître d'arme et l'intendant, ainsi qu'un ou plusieurs Inspirés s'il y a une bonne raison à cela (avoir réussi le scénario Noces de Cristal est une bonne raison). Dame Ewelf veut connaître l'avis de tous sur la requête que va bientôt déposer le baron Jordan : pouvoir poursuivre les loups sur ses terres. Elle écoutera l'avis de chacun mais ne fera pas connaître sa décision.
Au festin participent le baron et ses quatre chevaliers, ainsi que la baronne (évidemment), le maître d'armes Dromion, Farl l'ancien (l'intendant), et un ou plusieurs Inspirés si leur charge le justifie. Le repas a lieu dans la grande salle du Manoir, un feu ardent brûlant dans l'âtre. L'ambiance, sans être réellement détendue, n'en est néanmoins pas désagréable. Jouez messire Jordan comme un homme très sûr de lui, un peu plus qu'il n'est raisonnable, mais franc et honnête. Il devrait inspirer confiance à ses interlocuteurs. Les conversations sont d'abord anodines, puis une fois les politesses d'usages échangées, messire Jordan en vient à la raison de sa visite ; et demande alors l'autorisation à Dame Ewelf de poursuivre sa chasse sur son domaine. Elle donnera alors son accord, non sans avoir fait remarquer qu'il paraît bien normal

que celui qui a poussé les loups sur ses terres l'en débarrasse… Cette remarque sera suivie d'un silence glacial, puis le baron s'excusera, reconnaissant que la Chasse du Siècle est responsable de la présence de tant de loups sur ces terres, puis proposera à Dame Ewelf de la dédommager de 5 sous par loup abattu, or qui servira à compenser les pertes des habitants de Rochronde. Cette offre généreuse vaudra la sympathie de tous au baron, avec les vivres qu'il a amené en présent.
Rien d'important ne devrait avoir lieu à présent… La grande chasse se poursuivre le lendemain.

Et si le baron est l'un des Inspirés… Alors tout repose entre ses mains. Le baron Jordan négociera au maximum pour obtenir l'autorisation de chasser, et partira si elle lui est refusée. Les relations resteront froides dans les années à venir entre les deux domaines, et les sujets de l'Inspiré lui en voudront de sa décision… Le scénario reste cependant exploitable, mais à vous de l'adapter à la situation (la Masque veut voir les Louvains et les Frères-Loups morts, ne l'oubliez pas).



Les trois jours qui suivent seront des jours de traque intensive. Tous les soirs le baron revient avec les dépouilles de loups massacrés. Les paysans coopèrent, fournissant même parfois de l'aide lors de battues… pour eux le baron Jordan est en effet une bénédiction et ils l'approuvent totalement. Il est important pour la suite du scénario que les Inspirés comprennent que messire Jordan a la population à lui toute acquise. Les Inspirés sont évidemment invités à participer à la chasse, ce qui vous donne de bonnes occasion de leur faire combattre les loups, voire peut-être même de traquer une meute fantôme que jamais ils n'arrivent à débusquer. Il faut dire que les conditions météo ne sont pas favorables, la neige tombant sans discontinuer du début de l'après-midi à la fin de la nuit, effaçant les traces des loups et brouillant tous les repères.
Si vos Inspirés viennent à chasser avec le baron Jordan, insistez sur le caractère obsessionnel de sa traque, montrez-leur la frénésie qui s'empare de lui lorsqu'il combat les loups, sa colère

lorsqu'il n'arrive pas à ses fins. Par exemple, mettez les sur la trace des Louvains (verront-ils des empreintes de pas parmi celles loups ?) alors qu'ils sont en compagnie du baron… Ils le verront devenir presque frénétique en reconnaissant la piste, poussant hommes et bêtes jusqu'à l'épuisement dans l'espoir de rattraper sa proie. Et montrez sa colère alors qu'ils perdront la piste que les Louvains auront réussi à brouiller.

Si jamais les Inspirés abordent le sujet des loups dans leurs conversations avec le baron, celui-ci les dépeindra comme des bêtes fauves assoiffées de sang, et les tentatives des Inspirés pour lui montrer de simples animaux sauvages effrayés par les hommes ne leur vaudront que des dénégations obstinées, des argumentations échevelées sur la fourberie et le caractère retors des loups. Impossible de le convaincre de quoi que ce soit… Méléna y veille.
Si les Inspirés tentent d'aborder Méléna, celui-ci se maintiendra dans un mutisme complet, profitant de son rôle de contre-assassin. Le baron pourrait même se mettre en colère si les Inspirés insistaient trop.

ACTE III : COMBATS DANS LES NEIGES

L'ambiance se détériore dans la baronnie. Même si tous les soirs les dépouilles des loups abattus s'entassent au pied du manoir, les rumeurs parlent encore et toujours de cette meute maudite qui échappe à toute poursuite, stupéfiant les chasseurs les plus aguerris par son ingéniosité à déjouer tous les pièges qui lui sont tendus. On murmure même de plus en plus au sujet d'un homme, ou peut-être même deux, qui courraient avec elle… Toutes les extrapolations les plus fantaisistes circulent : un homme cornu qui mène les loups grâce à sa flûte, un démon, voire une armée de démons-loups, une femme nue, vampire des neiges, guidant ses animaux familiers de part la lande… Il serait intéressant de pousser les Inspirés à enquêter au sujet des ces meneurs de loups, peut-être même de leur permettre de les entrapercevoir, de loin, entre deux bourrasques de neige. Histoire que lors du quatrième jour, ils sortent à la recherche de ces " garous ".
Ce quatrième jour de la Grande Chasse en Rochronde sera particulièrement riche en rebondissements. Pour lui donner toute sa saveur, il vous faut réussir à séparer les Inspirés et le baron. Au besoin, faites partir celui-ci en secret une heure plus tôt que d'habitude. Si on lui demande la raison de son comportement plus tard, il répondra avoir suivi une intuition.
Quant aux Inspirés… Le Masque va profiter de cette période trouble pour tenter de se débarrasser d'eux. Cela fait plusieurs jours que Méléna complote pour les séparer du baron (si besoin !) et réussir à les piéger dans une embuscade. Il a pour cela convoqué 1,5 Putride (AGONE p.272) par Inspiré. Peut-être plus si il estime les Inspirés particulièrement puissants. Il faut qu'il y en ait trop pour les Inspirés… Ceux-ci vont organiser une embuscade dès qu'une occasion propice se présentera, assaillant les Inspirés en les encerclant de manière à les empêcher de fuir. Faites lentement monter l'angoisse, alors que les Inspirés croient apercevoir quelque chose à la limite de leur champs de vision, une sombre silhouette obèse entre deux bourrasques… Faites leur ressentir l'impression de ne plus être les chasseurs mais la proie, impression irrationnelle que rien ne vient confirmer. Lorsque la tension sera suffisante, le combat pourra s'engager, apogée de terreur au milieu de nulle part dans un désert blanc où nul ne les entendra hurler leur peur… Faites surgir les noires créatures du Masque de partout, effrayant les chevaux qui tenteront de désarçonner leurs cavaliers…
Un combat inévitable s'engage alors, qui visiblement ne pourra se terminer que par la mort des Inspirés, les forces du Masque étant bien trop supérieures en nombre ! Jouez sur l'impression

d'écrasement que ressentiront les Inspirés devant tant d'ennemis, la terreur provoquée par les Putrides faisant doucement basculer leurs esprits dans la corruption…



Lorsque les blessures se seront accumulées et que les Inspirés seront acculés, leur mort dansant avec les armes de leurs adversaires, faites intervenir les Louvains. Ceux-ci, traqués par Jordan et ses hommes, tombent nez à nez avec leurs ennemis de toujours. Les Inspirés verront surgir de nulle part ces grands loups qui se ruent à l'assaut des Putrides. En quelques minutes la situation s'est inversée. Les Putrides, surpris par ce nouvel adversaire, sont en déroute, leurs corps tombant les uns après les autres. Laissez aux Inspirés le temps d'apercevoir un homme se battant parmi les loups, véritable ombre fauchant un à un les Putrides. Lorsque les mignons du Masque seront morts ou en fuite, et avant que les Inspirés puissent interpeller cet homme, les loups et leur compagnon disparaissent dans la tempête… Ne reste que le cadavre de l'un des Louvains…
Quelques minutes après arrivent Jordan et ses hommes. Il comprend immédiatement que les Inspirés ont combattu ces loups qu'il pourchasse, et s'en prend à eux pour les avoir laisser fuir. La fureur semble complètement obscurcir son raisonnement. A ce stade là, les Inspirés devraient en avoir assez et renvoyer balader le baron et ses hommes. Quoi qu'il en soit, celui-ci tournera alors bride pour rejoindre le manoir. Les Inspirés auront juste le temps d'apercevoir une forme couchée en travers de la selle de l'un des cavaliers, et l'un d'eux les fixer de sous sa capuche. Il s'agit en fait de Ménéla, blême de rage que son plan ait échoué.

Il faudra sans doute un certain temps aux Inspirés pour rejoindre le manoir. Il est inutile qu'ils partent à la recherche des Louvains (qu'à ce stade ils devraient toujours prendre pour des loups normaux, mais menés par un homme), ceux-ci s'étant enfuis au loin à l'arrivée des chasseurs. A leur arrivée au manoir des Rochronde, ils pourront constater que Jordan et ses hommes sont là depuis un moment. De la musique, des rires et des chants résonnent partout, car les Inspirés l'apprendront vite, Jordan a réussi : il a capturé l'homme qui court avec les loups. Pour l'instant

peu l'ont vu, car Messire Jordan a décidé de le montrer à la baronne la première, et ses hommes savent tenir leur langue.

ACTE IV : L'ENFANT DES LOUPS

Les Inspirés arrivent juste à temps dans l'une des granges que Jordan a investi pour l'occasion, celle-ci contenant un boxe qu'il utilise pour séquestrer l'homme-loup.
Les Inspirés devront attendre pour demander des comptes à Messire Jordan pour son comportement, car Dame Ewelf vient d'arriver, accompagnée du maître d'armes Dromion, de son lieutenant Meliador et de Farl l'ancien. Ils sont admis dans l'écurie parmi les autres spectateurs, et verront messire Jordan retirer lui-même la bâche qui couvre le boxe.
Un murmure stupéfait monte dans l'assemblée alors que tous et toutes contemplent ébahis la prise du baron : une enfant trempée, aux cheveux dégoulinant de sang, roulant des yeux terrifiés au fond du boxe. Tout au plus a-t-elle 13 ans. A ses pied nus gisent 2 cadavres de loups…



La réaction des spectateurs est sans équivoque, surtout en entendant le discours qu'assène alors messire Jordan : " *Habitants de Rochronde, voyez quelle créature diabolique menait les loups !! Cette enfant du démon courrait avec la meute que nous pourchassions depuis des jours ! Elle a même essayé de défendre les fauves qui gisent à cette heure à ses pieds* ". Si les femmes présentes eurent d'abord une réaction de pitié, le discours du baron Jordan et surtout l'attitude de l'enfant modifient rapidement cette disposition d'esprit. En effet la mort violente des loups a traumatisé l'enfant qui déjà vivait mal ces derniers jours, mais refusait de quitter la meute pour chercher l'abri d'un village. Elle pleure et grogne, tournant en rond dans sa cage et adressant au baron Jordan et au public des grognements menaçants et terrifiés.

Inspirez-vous du comportement d'un fauve blessé, acculé et terrorisé pour décrire Elova. Celle-ci est dans l'état actuel des choses, et pour quelques jours au minimum, incapable de parler un langage intelligible. Seuls des grognements ou des plaintes sortiront de sa bouche.
" *Habitants de Rochronde, ne craignez plus pour vos enfants ! Je saurais abattre les derniers loups encore en vie, et cette sorcière ne menacera plus vos vie. Elle restera ici sous bonne surveillance.* " Vous pouvez poursuivre sur la même veine, mais rapidement la baronne Ewelf prendra la parole, à moins que l'un de vos Inspirés ne réagisse plus vite (ce qui serait évidemment plus intéressant).
Pour la décrire correctement, reportez-vous aux Crépusculaires, mais n'oubliez pas qu'elle ne doit pas avoir loin de 50-60 ans maintenant… Son discours est à peu de choses près le suivant : " *Baron Jordan ! Comment osez-vous étendre le droit de chasse que je vous ai accordé avec bien trop de libéralité à une enfant ? Ne voyez-vous pas que cette petite est terrifiée et sous le choc de vos manières de brutes ?* " Sa voix cinglante couvre le brouhaha, et un silence gêné s'en suit. " *Je n'apprécie pas votre comportement, et ne permettrai pas que l'on moleste des enfants sur la foi de racontars de brutes avinées et de vieillards séniles ! Libérez-la immédiatement, qu'on lui fournisse les soins dont elle a besoin* !"
Le baron Jordan pâlit sous l'insulte. Il refusera de confier l'enfant à la baronne. La foule est indécise, partagée entre sa fidélité à Dame Ewelf, et sa peur du loup attisée par les séides du Masque. C'est l'intervention de vos Inspirés qui fera pencher la balance d'un côté ou d'un autre, selon la valeur de leurs arguments et leur réputation à Rochronde. Au mieux, ils peuvent espérer récupérer l'enfant qui sera emmenée dans une chambre du manoir, au pire l'enfant restera dans sa cage. S'ils se débrouillent vraiment très mal, ils peuvent même se retrouver avec une accusation de révolte contre un seigneur et/ou un duel et/ou un jugement sur les bras, voire être responsables d'une guerre entre Rochronde et Andride. Les choses ne devraient pas en arriver déjà à ce point, mais les Inspirés doivent absolument comprendre que Dame Ewelf n'est plus vraiment maîtresse chez elle. Les manigances du Masque portent leurs fruits, et les rumeurs, les rancœurs accumulées donnent l'avantage au baron Jordan qui se montre dynamique, vraiment actifs contre les malheurs de la populace en chassant les loups et en apportant des vivres… Le charisme du baron et les idées soufflées par les agents du Masque font le reste. Les Inspirés marchent donc sur des œufs, à eux d'en prendre conscience.
De toutes les façons, Farl l'ancien et le maître d'armes Dromion, indéfectiblement loyaux à Dame Ewelf, la raccompagneront à ses appartements.

ACTE V : NEIGE ROUGE

A moins que les évènements se précipitent, tout le monde devrait aller se coucher dans les heures qui viennent. Mettons qu'à 21h, tous ont regagnés leurs appartements. Cette nuit sera riche en rebondissements. Leur déroulement exact dépend en bonne partie de la manière dont les Inspirés ont négocié l'acte IV. En supposant qu'aucune guerre n'est déclarée (!), que l'enfant est toujours en vie au manoir (dans sa cage ou dans une chambre) et que tout le monde est allé se coucher, voici ce qui devrait arriver :
Vers minuit, alors que tous sommeillent au creux de la tempête de neige, Pavian va tenter de libérer Elova et de se venger des chasseurs. En se mêlant à la population il y a deux jours, il a réussi à se faire une idée des forces en présence, et a compris que le principal danger vient du baron Jordan. Il n'a pas bien cerné le rôle de Dame Ewelf et des Inspirés (qu'il ne sait pas être des Inspirés !), et compte bien leur rendre des comptes à eux aussi, mais là n'est pas le plus urgent.

D'abord, libérer Elova. Le lien qui les unit tous deux aux Louvains permet à Pavian de connaître la position de sa protégée par leur intermédiaire. Il compte agir discrètement, en tuant si nécessaire, et ses sens aiguisés et son expérience facilitent cette opération. Les Louvains attendent en périphérie du camp, en compagnie de nombreux loups. Le plan de Pavian est simple : aller discrètement jusqu'à Elova, l'emporter sur son épaule et l'amener aux loups. Ensuite viendra la vengeance… Si les Inspirés ne font rien de particulier, c'est ainsi que les choses se passeront.
Par contre il est possible que ceux-ci tentent de libérer l'enfant, ou que l'un d'eux veille à ses côtés… Alors là c'est à vous d'adapter selon la manière dont ils se débrouillent. Ils peuvent réussir ou échouer à la libérer, ou agir trop tard par rapport à Pavian et découvrir l'évasion d'Elova, ou tomber sur Pavian… c'est à votre guise. Si les Inspirés et le Frère-Loup devaient se rencontrer, il pourrait s'en suivre un combat ou une alliance… encore une fois, tout repose sur vous et vos joueurs. Cela peut altérer la deuxième partie de la nuit.
Une fois Elova libérée, Pavian tentera d'assassiner le baron Jordan, et de se venger des chasseurs en faisant fondre ses loups sur le manoir des Rochronde. Pour cela il s'introduira dans la chambre du baron… et c'est là que les choses se compliquent, car Méléna veille. Un combat sans témoin s'engagera alors dans l'antichambre de messire Jordan, qui lui-même se réveillera au bout de cinq rounds de combat (trop tard en fait). Pavian, comprenant sur qui il est tombé, tentera alors de sauver sa vie en sautant par une fenêtre et en lançant les loups pour faire diversion. Méléna le suivra de peu, et une poursuite commencera dans le domaine transformé en champ de bataille. Si vos joueurs ne sont pas trop nuls, ils devraient ne pas être loin et assister au duel Pavian/Méléna. Selon leur inspiration du moment, peut-être prendront-ils partie pour l'un ou l'autre duelliste… et les conséquences seront dans les deux cas catastrophiques. S'ils n'interviennent pas, des Louvains viendront au secours de Pavian qui parviendra, blessé, à s'enfuir, alors que Méléna tue l'un des Louvains et se replie.
Tout ceci se déroule dans un décors apocalyptique : des loups par dizaines assaillent des hommes à demi nus, alors qu'une lanterne maladroitement échappée a mis le feu à l'écurie où dormaient des hommes du baron. Les flammes éclairent d'une teinte infernale le combat, et même les flocons, qui toujours tombent sans discontinuer, ont pris une couleur rouge orangée de fin du monde. Les bourrasques sont nettement en défaveur des chasseurs qui perdent trop souvent leurs adversaires de vue et tombent comme des mouches dans des hurlements de terreur.
Il est cependant probable que vos Inspirés prennent partie dans le duel Méléna/Pavian. Ce qui s'en suivra ne tient qu'à eux :
S'ils tuent Pavian… les loups et Louvains se replieront rapidement pour pleurer leurs morts et surtout sauver Elova, qui attend évanouie dans la forêt. Débrouillez-vous pour les Inspirés comprennent leur erreur en découvrant à ce moment la nature de Méléna… Peut-être essayeront-ils alors de se rattraper en se débarrassant du Félon, mais cela risque d'être difficile car comme les loups sont partis, ils auront pour témoins dans ce duel le baron Jordan, ses hommes, et des hommes de Rochronde. Et le baron et ses hommes ne laisseront certainement pas Méléna se faire assassiner pas les Inspirés… A vous de voir selon la situation, il est impossible de couvrir toutes les possibilités.
S'ils tuent Méléna… Pavian leur adressera un regard de gratitude et d'incompréhension, puis leur demandera rapidement s'ils sont bien des Inspirés eux aussi… Il partira alors dans la forêt, abandonnant le champ de bataille avec ses loups qui se replieront eux aussi. Quoi qu'il en soit, vous pouvez être sur que quelqu'un aura vu ce qui s'est passé, les Inspirés combattant Méléna et épargnant l'homme-loup (à moins que les Inspirés n'aient pris des dispositions particulières). La situation risque de se compliquer pour eux.

ACTE VI : NEIGE NOIRE

La suite de ce scénario dépend totalement de ce qui s'est passé dans les actes IV et V.
Voici des pistes pour diverses situations :
- Méléna est vivant : s'il le peut, il va tout tenter pour enfoncer les Inspirés (n'ont pas prit partie au combat contre le démon-loup, ont pris la défense de ce même démon, se sont attaqués à lui… quitte à grossir la réalité des faits). Il a toute la confiance de Messire Jordan qui est lui-même furieux du déroulement de la nuit. Jordan va probablement exiger de la baronne Ewelf qu'elle lui laisse disposer des Inspirés en dédommagement de ce qui s'est passé. A vous de voir si elle prendra leur défense ou laissera faire, selon leurs relations et leur attitude pendant cette nuit. Il est par exemple évident qu'elle ne les laissera pas tomber s'ils ont résolu le scénario Noces de Cristal. Elle peut aussi s'arranger pour qu'ils puissent s'échapper en attendant leur jugement (c'est pour elle prendre de gros risques, mais cela vaut mieux que de s'opposer directement au baron Jordan, ce qui pourrait déclencher une guerre ou, au mieux, les amener tous deux devant la justice du premier baron (mais c'est vrai que là Ewelf est favorisée…)). Les Inspirés n'auront plus alors qu'à s'exiler pour longtemps de la baronnie.
- Méléna est mort. Selon que le baron ait ou non une idée des responsables, les choses peuvent évoluer différemment. On peut se retrouver dans la situation décrite ci-dessus, mais en pire (si quelqu'un a vu faire les Inspirés), ou les Inspirés peuvent s'en tirer sans tache.

Dans tous les cas, Pavian ne restera pas inactif, et Messire Jordan non plus. Le premier tentera de venir à la rescousse des Inspirés si c'est dans ses moyens, et en tous cas (s'ils s'échappent eux-mêmes ou si rien ne les menace), essayera de rentrer en contact avec eux. D'autre part il veut toujours se venger de Jordan et de Méléna s'il est toujours vivant.
Messire Jordan quant à lui n'a certes pas renoncé à sa Chasse du Siècle, et serait même plutôt fou de rage contre les loups et les démons qui les mènent, comme il les appelle. La baronne ne peut pas s'opposer à lui (et elle n'a pas de raisons de le faire a priori, au contraire, surtout que le peuple de Rochronde crie vengeance). La grande traque se poursuivra donc dans les jours qui suivent, les cadavres de loups s'entassant au pied du manoir, mais la chasse n'aura de cesse que lorsque Jordan aura la tête des deux Frères-Loups… ou qu'il sera mort… Dans ce cas la chasse s'essoufflera petit à petit, les loups parvenant à fuir vers Moscagne où ils pourront tranquillement se reposer…

Quant aux Inspirés… Pavian tentera de reprendre contact avec eux et expliquera sa situation, plus ou moins complètement selon la confiance qu'il peut leur accorder. N'oubliez pas que c'est un homme méfiant et taciturne, mais que jamais il n'oublie une dette… en bien ou en mal. Ils pourront alors se joindre à lui pour combattre le baron Jordan qui montre maintenant des signes visibles de Perfidie (cf. sa description). Selon la manière dont ils s'y prennent (témoins ou pas ?), ils peuvent devenir des parias en Urguemand. Ce serait une bonne occasion de partir à l'aventure de part le vaste monde, ou de se réfugier dans les Bas-Quartiers de Lorgol…

Si une guerre doit éclater entre Andride et Rochronde. Le Premier Baron réagira très rapidement pour stopper le conflit, en envoyant des émissaires intimant l'armistice, et convoquera les responsables de cette situation, y compris les Inspirés si besoin est. C'est une occasion de faire rencontrer Agone à vos joueurs (ce n'est pas tous les jours que l'on est responsable d'une guerre !). Dans ce cas le conflit sera évidemment stoppé, et Messire Jordan sera renvoyé en Andride. Il mourra mystérieusement quelques semaines plus tard, de rage

diront ses proches, mais il semblerait plus probable que ce soit Agone qui ait décidé de se débarrasser de ce serviteur du Masque qui risque de s'en prendre à sa sœur… peut-être même que les Inspirés seront les agents de cette conclusion ?

Si Pavian devait mourir… Elova ne se remettra jamais de son traumatisme, et son âme se perdra dans les limbes, tandis que son esprit deviendra celui d'un loup.

EXPERIENCE

Récompensez généreusement toute initiative des Inspirés qui leur permette de se débarrasser de Méléna et du baron Jordan, ou mieux qui préserve le baron de la corruption (en agissant assez tôt). Récompensez également les Inspirés s'ils arrivent à se sortir de là sans être devenus hors-la-loi en Rochronde ou pire, en Urguemand. Sauver Elova et Pavian mérite également d'être récompensé (surtout si les Inspirés arrivent à comprendre qu'il s'agit d'Inspirés… pourquoi pas en usant de l'Accord sur Elova après qu'elle vienne d'être capturée). Les Inspirés qui se sont bien débrouillés dans le combat contre les Putrides méritent également quelques px.
Toutes les interventions permettant d'éviter la guerre, ou de résoudre le scénario pacifiquement, ou tout ce que vous en jugerez digne pourra être récompensé. Les joueurs méritent d'être récompensés s'ils se sont bien débrouillés dans l'imbroglio qui devient le scénario à partir de l'acte IV.

Dans ce scénario, les Inspirés peuvent se faire de puissants alliés en les personnes de Pavian, d'Elova et des Louvains qui les accompagnent… Ceux-ci sauront peut-être aussi récompenser les Inspirés à leur manière.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS



LE BARON JORDAN

Descendant d'une lignée ininterrompue depuis des siècles, le baron d'Andride est l'un des grands d'Urguemand.
C'est un homme fier, élevé dans les plus grand respect des traditions saliques. Il a une haute opinion de lui-même, ce qui le rend très sûr de lui, parfois trop peut-être… Il est cependant droit et franc, et son honneur prime avant tout. Ce qui ne l'empêche pas d'être conscient des réalités politiques et de gérer très habilement son domaine. Il a un goût prononcé pour les joutes et la chasse, à courre et au faucon.
A moins que vos joueurs ne soient paranoïaques, ils devraient avoir au premier abord une impression très positive.
Mais… car il y a un mais… cela fait maintenant quatre ans que le baron Jordan emploie un contre-assassin du nom de Méléna, qui n'est autre qu'un Félon. Il a su gagner progressivement la confiance du baron, qui s'en remet totalement à lui.

AGI 7 FOR 8 PER 6 RES 8 ; INT 7 VOL 8 ; CHA 8 CRE 5
MEL 7 TIR 6 PdV 56 SBG 18 SBC 28 BD +1
Compétences : Arme épée 8 Arc long 7 Bouclier 5 Athlétisme 5 Equitation 8 Esquive 6 Survie 5 Vigilance 8 ; Chasse 9 ; Diplomatie 7 Etiquette Urguemand 7 Us et Coutumes Urguemand 7 ; Alphabet Urguemand 7 Loi Urguemand 8 Stratégie 6

Au début du scénario, Jordan est affligé de 8 points de Perfidie, mais ce score va rapidement évoluer au cours du scénario à cause de l'influence de Méléna : à la fin de l'acte III elle sera de 13 (à cause de la brutalité du combat contre les loups et surtout de la mise à mort des Louvains, avec l'influence du Félon), à la fin de l'acte IV de 20 (à cause du traitement infligé à Elova et toujours l'influence de Méléna). Les Peines et Bienfaits acquis par le baron seront : d'abord Cruauté (avec Hargne), puis Grandiloquence (avec Beau Parleur).
N'oubliez pas de jouer ces peines et bienfaits qui altèrent le comportement du baron…



MELENA, Contre-assassin du baron Jordan et Félon

Méléna a grandi dans les Bas-Quartiers de Lorgol. Rapidement son intelligence et sa brutalité lui permirent de monter une bande d'assassins. Celle-ci a cependant été éliminée par une bande rivale, et Méléna n'a eu qu'à disparaître… Cette disparition pris de court son parrain saisonnin qui espérait alors faire connaître son héritage à Méléna, mais réagit trop tard.
Méléna réapparut des années plus tard dans les Communes Princières, en tant que contre-assassin d'un noble important… et corrompu pas le Masque. Son influence finit de pervertir Méléna qui accomplit alors mission après mission pour son employeur, et la plus grande gloire du Masque. Ceci dura quelques années, quelques années où Méléna progressa dans la hiérarchie du Masque. Son accession au statut de Félon fut entérinée le jour où il assassina son parrain saisonnin et trois membres du Conseil des Décans qui lui avait remis sa Flamme.
Il était revenu en Urguemand et était chargé de devenir un proche du baron d'Andride. Déjà le Masque préparait la destruction de Rochronde… s'assurer le contrôle de la baronnie voisine était un bon pas en avant. Méléna gagna la confiance du baron et l'influença subtilement, attendant de nouvelles instructions de son maître. Celles-ci arrivèrent cet hiver 1450…

Flamme 1/7 (Corps noir 8 Esprit noir 7 Ame noire 7)

AGI 9 FOR 7 PER 9 RES 8 ; INT 8 VOL 6 ; CHA 7 CRE 6
MEL 8 ART 6 BD +1 PdV 55 SBG 18 SBC 27
Compétences : Armes Epée 8 Dague 9 Arbalète 7 Athlétisme 7 Equitation 6 Esquive 8 Vigilance 9 ; Camouflage 8 Chasse (homme) 8 Discrétion 8 Fouille 7 Intrigue 7 Poison 5 Serrurerie 7 ; Baratin 6 Eloquence 6 Etiquette Urguemand 6 Communes Princières 6 ; Alphabet Urguemand 5 Lois Urguemand et Communes Princières 6
Perfidie 100
Peines : tout ce qu'il faut pour faire un être infect et invivable, mais qui sait le dissimuler suffisamment pour jouer son rôle auprès d'un homme comme le baron Jordan.
Bienfaits : Beau parleur, beauté fatale, comédie, fulgurance, funeste sapience, hypnotisme
Pouvoir : La mascarade.



PAVIAN

Jusqu'à ses 19 ans, Pavian était ce que l'on pourrait appeler un homme parfaitement normal. Il s'était associé avec un commerçant de Moughende pour commercer entre cette cité et Lorgol. Les affaires ne tournaient pas trop mal, Pavian pensait diriger sa caravane vers d'autres royaumes. Jusqu'au jour où…
Pavian traversait la forêt d'Andride avec sa caravane, pour retourner à Moughende vendre ses dernières acquisitions, et aperçut soudain un loup le fixant depuis les arbres. Alertant les gardes du convoi, il fit fuir le loup qui ne se manifesta plus. Cependant Pavian semblait deviner que celui-ci les suivait à petite distance. La sueur perlait sur son front et coulait le long de son dos, mais il ignora tant qu'il le put cette présence invisible. Le convoi fit halte pour la nuit dans la forêt, les gardes redoublant de vigilance sur les injonctions effrayées du jeune négociant. Ne parvenant pas à trouver le sommeil, il se tournait et se retournait sur sa couche. Ce n'est qu'au milieu de la nuit que retentirent les hurlements des loups. Le jeune homme était terrorisé, mais il lui semblait entendre des voix dans ce hurlement. Des voix qui lui parlaient de chasse, de courses dans les forêts, et de la beauté de la création des Muses. Pavian hurla et hurla lui aussi dans la nuit, refusant ces voix, leur ordonnant de le laisser…

Au matin son associé prit peur en voyant ses yeux rougis par les larmes, ses yeux qu'il n'avait pas pu fermer de la nuit… ses yeux qui du brun noisette étaient passés au jaune doré.

Dans les semaines qui suivirent, les loups ne se manifestèrent plus qu'exceptionnellement, mais Pavian semblait toujours les deviner à la lisière de son esprit. Toujours ils apparaissaient dans ses rêves, ne lui laissant de répit que lorsqu'il était éveillé. Ses affaires périclitèrent, son associé le lâcha et ses anciens amis l'évitèrent. Il était devenu solitaire et craintif.
Il vécu encore plusieurs semaines de misère, noyées dans l'alcool frelaté, jusqu'à ce qu'un jour sa bouteille soit vide et son esprit relativement lucide. Il décidé alors d'aller au devant des loups et de mourir… ce qui arriva n'était pas ce qu'il escomptait, mais nul n'en fera un conte car ce mystère ne regarde pas les hommes, seulement les loups et les Muses.

Flamme 5/0 (Corps 6/0 Esprit 5/0 Ame 6/0)
AGI 9 FOR 6 PER 10 RES 8 ; INT 7 VOL 8 ; CHA 6 CRE 7
MEL 8 ART 6 TAI 0 MV 3 BD 0 PdV 58 SBG 19 SBC 29
Compétences : Armes Hache 8 Dague 6 Athlétisme 10 Equitation 4 Esquive 8 Premiers soins 4 Survie 9 Vigilance 8 ; Camouflage 6 Chasse 9 Discrétion 10 ; Baratin 3 Musique viole 7 Négoce 4 ; Alphabet urguemand 6 Herboristerie 5 Langues urguemand 7 Saisons (toutes) 2 Zoologie 7 ; Accord (viole) 6 Harmonie 8 Esprit du Loup 7.
Perfidie 9 - Ténèbre 3
Œuvres connues : Racines grimpantes Prolongement animal Langage animal Mur de végétation



ELOVA

Elova est née dans la République Mercenaire il y a 13 ans de cela. Enfant du Malheur, c'est ainsi que toujours on l'a nommée… En effet son père, une brute inconnue, viola sa mère qui mourut en la mettant au monde. Elle fut recueillie par une servante d'une châtellerie. Son enfance fut sans douceur, mais le sort aurait pu être bien pire pour une enfant telle qu'elle, sans parent ni nom. La servante la nomma Elova et s'occupa d'elle aussi bien que ses maigres revenus le lui permettait. Dès son plus jeune âge elle récura les marmites de la cuisine de la châtellerie, jusqu'au jour où un homme prit d'assaut le domaine, à la tête d'une armée de mercenaire. Effrayée dans la fureur du combat qui embrasait les couloirs de la demeure, elle fuit et courut tant qu'elle le put. Elle se terra plusieurs jours, se nourrissant de racine ou volant dans les fermes, puis s'intégra à la caravane qui quittait le domaine, menée par le fils du défunt châtelain, qui humilié n'avait plus qu'à s'exiler de son pays.

L'errance de ces hommes et femmes les mena jusqu'à la forêt d'Andride… où lors d'une nuit un homme surgi de nulle part l'enleva pour l'emmener dans la forêt.
Aujourd'hui Elova vit avec Pavian et la meute de Louvains, découvrant une nouvelle vie loin de la brutalité sans rime ni raison qui agitait son existence antérieure.

Flamme 1/0 (Corps 1/0 Esprit 1/0 Ame 1/0)
AGI 7 FOR 4 PER 7 RES 5 ; INT 6 VOL 6 ; CHA 7 CRE 8
MEL 6 ART 7 BD 0 PdV 42 SBG 14 SBC 21
Compétences : Armes Hachette 4 Athlétisme 5 Esquive 3 Survie 5 Vigilance 4 ; Chasse 4 Discrétion 3 Musique viole 1 ; Zoologie 2 ; Accord viole 1 Harmonie 3 Esprit du Loup 2.
Œuvres connues : Racines grimpantes.

Agone

Il y a Corde et Corde...

Par Adenthar

Eminence,
Ce drame est principalement orienté autour d'un objet particulièrement perfide. Vos inspirés vont devoir s'intéresser à cet objet mystérieux aux propriétés bien étranges. Mais malheureusement pour eux, cet objet n'a pas été fait par n'importe qui... la perfidie et la corruption règnent tout au long de ce Drame et cela risque de peser lourd sur le moral de vos protégés.
Sachez que leur adversaire va être redoutablement puissant, et c'est tout à fait voulu. L'affrontement direct n'est pas toujours la bonne solution, et il existe ici un moyen de vaincre l'adversaire grâce à ses propres armes...mais à quel prix....
Le scénario ne se situe à aucun endroit en particulier, vous êtes libre de le situer où vous le désirez et de décrire les lieux à votre convenance. Dans ce but l'auteur s'est contenté de citer des endroits assez génériques, et vous laisse le soin de les teinter de l'exotisme du royaume crépusculaire choisi. Il est préférable que l'action se passe en milieu urbain, mais ce n'est pas impératif.
Toutes les caractéristiques techniques des intervenants importants sont données en Annexes sous formes de feuilles séparées.

Le Décors

Un objet bien désagréable

L'origine de la Harpeste est tout simplement inconnue. C'est un objet perverti extrêmement ancien et très puissant mais nul ne saurait dire qui l'a créée, les plus fous diront qu'il s'agit du Maître du Semblant lui-même, d'autres diront que c'est un des ses serviteurs les plus zèlés et des plus puissants. Toujours est-il qu'une personne vient de la retrouver, et les inspirés vont devoir faire face à cette nouvelle menace, d'autant plus que la Harpeste intéresse beaucoup de monde...

La Harpeste
Artefact perverti : La Harpeste ressemble à une petite harpe sauf que ses cordes sont en fait des cordes vocales d'humains et de sirènes tressées. Lorsque l'utilisateur joue de cet instrument il peut en se concentrant faire imiter par les cordes, le son de n'importe quel instrument...Le son produit est une abominable perversion du son original, sorte de mélange entre une corde et des voies terriblement... humaines...

En terme de règle, l'utilisateur doit faire un jet de VOL*2 diff 25 la première fois qu'il tente d'utiliser cette objet. S'il échoue, il devient fou définitivement sinon, il gagne 10 points de perfidie et s'il est harmoniste, il peut désormais lancer des oeuvres avec, qui seront automatiquement perverties par la Harpeste.
La Harpeste permet de lancer toutes les oeuvres des familles de l'accord, mais ces oeuvres sont horriblement perverties, à vous d'en imaginer les effets mais, la viole permettra d'anéantir la nature, le cistre asservira l'esprit, les effets du tambour seront horriblement lié à la folie et la furie sanguinaire, la harpe créera des charmes contre-nature,le clavecin...restera fidèle à lui-même...
De plus, les oeuvres, si elles sont réussies, ont automatiquement une qualité (de perversion !) de +5 à ce qu'a réussit à faire l'harmoniste (à ajouter à la qualité obtenue par l'harmoniste).
L'harmoniste peut avec La Harpeste enchanter une personne, une fois liée (une écoute de quelques tours et un jet de VOL*2 diff 20 échoué par la cible est nécéssaire) cette personne gagne 5 points de perfidie et peut alors écouter une oeuvre de la Harpeste et aller la retransmettre à la personne du choix de l'harmoniste en imitant avec sa propre voix déformée par l'enchantement le son de la Harpeste, outre cette transmission d'oeuvre possible il doit effectuer aussi une tâche aussi complexe soit-elle pour l'harmoniste. Tant que cette tâche n'est pas accomplie, la cible est en pleine possession de ces moyens, mais elle n'a plus que cette objectif en tête, elle fera cette tâche du mieux qu'elle le pourra. Une fois cette action faite, la personne enchantée s'évanouie pour une heure et oublie tout jusqu'à 10 minutes avant l'écoute de l'enchantement, elle gardera alors jusqu'à ce que la Harpeste soit détruite une voie un peu rauque comme si elle avait une légère grippe.
Les personnes qui furent enchantées par la Harpeste garde un lien ténu avec elle...en réalité c'est une faille de cet objet qui est par ailleurs terriblement résistant, il suffirait que 6 personnes ayant autrefois été enchantées se mette à chanter de tout leur coeur la destruction de cette abomination devant la Harpeste et elle entrerais alors en résonance avec eux et serait irrémédiablement détruite.
Pour la détruire, physiquement, ma foi à vous de voir mais ça doit être extrêmement difficile (ce peut être cependant le dernier recours de vos joueurs s'ils échouent le reste du scénario).

Un homme collectionneur

Felymé Avidalon est un homme d'une cinquantaines d'années, issue d'une famille marchande assez riche qui lui a tout legué, grand et mince, les cheveux grisonnants et un nez pointus qui lui donne en permanence l'air de renifler quelque chose. Sa démarche est remarquablement souple et l'on voit immédiatement que c'est un homme bien conservé pour son âge.
Felymé, bien que possèdant la flamme, n'a jamais été révélé, et pour cause, il est devenu perfide bien avant que l'on puisse l'approcher, car voyez vous Félymé est depuis tout petit animé par une passion dévorante : la collection de Drachmes. Nul ne connaît l'origine de cet étrange monnaie, mais ce qui est sûr c'est qu'il existe de nombreuses pièces différentes et qu'elles ne sont pas toutes de la même époque loin de là. Fasciné par l'aura de mystère que dégageait ces pièces et par leur beauté, Felymé se mit à les collectionner, à en acquérir de plus en plus, à les échanger...avec des gens assez louches il faut bien le dire. Ces gens lui donnèrent l'adresse

d'une personne un peu bizarre et très très laide qui lui expliqua les bases de l'Accord bien utile pour convaincre et acheter des spécimens moins chers. Et puis il y eu l'apparition de ce petit serviteur sorti de son ombre, celui-ci lui fut d'une grande aide pour aggrandir sa collection...
Aujourd'hui Felymé possède probablement la plus belle collections de Drachmes du Royaume (il le croit en tout cas) et il est...irrémédiablement damné. Seule sa collection compte : l'agrandir et convaincre de nouvelles personnes de collectionner pour pouvoir réaliser plus d'échanges sont ses principaux objectifs. Parler lui de sa collection et il vous en parlera de manière enfièvrée sans pouvoir s'arrèter...puis vous regardera d'un air particulièrement suspicieux si vous avez l'air trop intéressé...pour l'instant Félymé n'a pas conscience de servir le Masque, il n"est tout simplement pas au courant de cette lutte mystique et de toutes façons c'est déjà trop tard pour lui...(il rêve de connaître l'origine des Drachmes !)
Récemment, Felymé se rendit par effraction dans la demeure d'une famille de haute noblesse, la rumeur courait que cette famille était de descendance noble depuis très longtemps probablement depuis le milieu de la Flamboyance. Felymé était déjà entrain de rêver à la montagne de Drachmes ancien qu'il allait retrouver dans la cave ("c'est vrai ça, pourquoi on trouve souvent des Drachmes scellés dans les murs, comme si on voulait les faire disparaître à jamais ? enfin bon continuons...") lorsque, en décelant une pierre visiblement usée par les ans, il tomba sur une niche, ou se trouvait une harpe très jolie...avec une superbe gravure de masque assez similaire à celle que l'on trouve sur certains Drachmes ! Ne pouvant résister Felymé s'empara de la Harpe et fila sans trouver de Drachmes.
Grâce à sa volonté de fer, Félymé ne devint pas fou en utilisant la Harpeste et Il ne lui fallut pas longtemps, en vrai Accordé accompli, pour comprendre comment la Harpeste fonctionnait et surtout que c'était enfin l'objet ultime pour qu'il puisse complèter sa collection...

Un noble spolié

Darlon de Granmarque est le jeune et dernier duc de la famille de haute noblesse des Granmarque. Sa famille est très ancienne, on retrouve dans la vieille bibliothèque de la demeure familiale des relevés de comptes datants de 850 avant l'Eclipse. Sa famille est une famille de tradition et il respecte les traditions à la lettre. Dur et hautain pour un jeune de son âge, son physique de jeune premier fait rêver bien des jouvencelles, d'autant qu'il est "très riche et bien né". Mais sous ce physique se cache un homme que la perte de ses parents à rendu froid, distant, impitoyable et calculateur.
Darlon sait une chose : sur son lit de mort, son père lui a dit que sa famille, de génération en génération a une tâche de gardien, le manoir ne doit jamais changer de famille et ce qu'il contient ne doit jamais en sortir. Hors, quelque chose est sorti du manoir dernièrement...un voleur s'est introduit dans la cave et a découvert une niche cachée dans les murs abritant...il n'en sait rien mais il n'a qu'une peur : que ce soit l'objet censé ne jamais sortir. heureusement le voleur sans s'en apercevoir a laisser derrière lui un morceau d'étoffe coincé par les pierres qu'il a enlevée. Darlon ne veut en aucun cas faillir à sa famille : il a embauché à grand frais 2 mages obscurantiste enquêteurs du Cryptogramme : Arstie et Marquen avec pour ordre de retouver l'objet et de pendre haut et cour le voleur..."seule la corde peut laver un tel affront"
Il attend désormais avec impatience les résultats de l'enquête...

Une Harmoniste de la Réconciliation

Ernestie est.....complètement folle. femme d'une trentaines d'années avec un physique quelconque, ses cheveux bruns en batailles donnent un bon indice du peu de cas qu'elle fait de

son apparence physique. De même, la corde qui lui sert de ceinture et la cordelette qui lui sert de bracelet prouve le peu d'argent qu'elle a. Mais c'est surtout son regard hagard avec parfois des éclairs de lucidité haineux et desespéré qui fond froid dans le dos.
Ernestie était une jeune inspirée qui avec sa compagnie avait réussi à découvrir un sanctuaire et en éveiller son génie. Mais malheureusement, un des leurs, un accordé devenu perfide les trahis et une horde de créature accompagnée de plusieurs damnés du Clavecin lancèrent un raid sur le sanctuaire, l'anéantissant à tout jamais. Terrassée par les oeuvres du clavecin qui lui labourait l'esprit, Ernestie ne se souvient plus que des dernières paroles du traître : "je me suis enfin réconcilier avec cette chère famille du Clavecin."
Depuis Ernestie erre de part le monde, son esprit torturé n'a plus qu'un seul but réconcilier les familles d'instruments. Elle a découvert une vieille légende sur une harpe qui serait capable d'imiter tous les instruments...mais qui pouvait être détruite par 6 personnes liées à l'objet à jamais...elle en a vite conclu qu'un tel objet était l'objet symbole de la réconciliation : en effet il imite les autres instruments et peut être détruit par 6 personnes comme le nombre de familles d'instrumenst ! Quel ne fut pas son étonnement d'écouter au détour d'une ruelle une musique faite par un instrument à corde et imitant à la perfection (pour elle en tous cas parceque bon, le son de la Harpeste c'est pas trop ça) le son de la flûte ! Depuis Ernestie erre dans le quartier en cherchant désespérement qui possède la Harpe de la Réconciliation...

Aller le décors est planté, maintenant levé de rideau !
Note préalable : les scènes sont décrites dans cette ordre de manière arbitraire, le scénario tout au long des actes I et II n'étant pas très linéaire, il y a toutes les chances pour que les inspirés ne suivent pas l'ordre des scènes décrits içi, Eminence il vous est donc recommandé de bien vous imprégner des divers évènements qui vont avoir lieu...faites pleuvoir sur les joueurs les scènes de l'Acte I et les informations, laisser les émettrent des hypothèses puis enchaînez avec les scènes de l'acte II qui leur permettra d'avancer et de déboucher sur l'Acte III.

Acte I : Des gens sur la Corde raide...

Scène I : Pietro n'est pas en forme

Les inspirés vaquent à leurs occupations coutumières lorsque on leur annonce que la grande fête de demain à laquelle ils ont été invitées à l'occasion de l'anniversaire du riche marchand **Pietro** a été annulée, Pietro étant souffrant. Les inspirés ne le connaissent pas directement mais ils savent que Pietro est un marchand riche et influent qui avait invité pour son anniversaire toutes les personnes célèbres, riches ou influentes de la région (si les inspirés ne rentre pas dans une de ces catégories, faites en sorte qu'ils entendent cette rumeur, Pietro est assez connu pour que tout le monde le sache). Insistez sur le fait qu'il est étonnant d'annuler une fête aussi importante. Les inspirés peuvent ne pas s'intéresser à l'affaire, ce n'est pas grave, la scène 2 les impliquants dans le drame de manière plus importante et ils repenseront sûrement alors à Pietro.
Si ils se renseignent un peu, ils s'apercevront vite que personne ne sait ce qu'a Pietro, son médecin est introuvable, et les serviteurs de Pietro empêche quiconque de rentrer chez le marchand prétextant l'extrême fatigue de leur maître. Si les inspirés sont un peu malins, il devraient rapidement réussir à rentrer : moyen magique, effraction, corruption des serviteurs déjà très bien payé, baratineur/séducteur doué...de nombreuses solutions existent, la villa n'a rien d'un camp retranché.

Une fois à l'intérieur, il rencontreront le médecin de Pietro qui est désespéré : Pietro dort depuis 2 jours et rien ne semble pouvoir le réveiller...La femme du marchand craignant que ça nuise aux affaires en court a tenu à garder le plus grande discrétion sur cette histoire et a annulé la fête pour ne pas avoir à répondre à trop de questions. Si les inspirés voit Pietro, et bien c'est tout à fait ça : il dort du sommeil du juste, avec un lèger et paisible ronflement (Eminence, vous pouvez jouer la scène en vous allongeant et en ronflant, vous verrez, c'est très rigolo). Toutes les tentatives pour le réveiller seront vaines. Si les inspirés peuvent poser des questions ou fouiller les pièces plusieurs choses devraient attirer leur attention (suivant leur diverses réussites aux dés, distillez les informations) :

- Pietro était sur une grosse affaire avec un certain **Kolar Dens**, Pietro avait visiblement prévu de recevoir beaucoup d'argent...il l'a d'ailleurs rencontrer il y a peu de temps (c'est sa femme qui détient cette info).
- Il se trouve sur le bureau de Pietro une cassette qui est entièrement vide, ce qui est assez bizarre.
- La corde-étalon qui sert au marchand pour mesurer les piles de pièces à disparue. (jet de négoce après un jet de fouille, et la femme du marchand connait l'info).
- La femme de Pietro sait que la corde-étalon est en or (cas assez rare) et peut mesurer au maximum très exactement 100 PO.
- Dans la table de nuit, du marchand se trouve une fiole bleutée à moitié vide, les inspirés devraient immédiatement pensé au poison et c'est fait pour, si certains d'entre eux réussissent un jet d'Herboristerie ou de Négoce diff 20, le fond de la bouteille révèlera qu'il s'agit d'une potion de Verifiana, une potion peu commune venant des Keshites et qui permet de vérifier de la qualité de l'or (on en verse sur les pièces et si la couleur de la potion passe du bleu à l'orange verdâtre, c'est que c'est bien de l'or.), spécifier que cela fonctionne aussi sur les Drachmes uniquement si on vous pose la question ou si la réussite du jet est colossale.
- Pietro devait préparer une caravane de marchandise pour un marchand Keshite du nom de **Halimas den sol**. (livre de compte) (ceci est une fausse piste, à vous de la mettre en scène s'ils suivent, décrivez une caravane typique sur le départ avec des marchands avides d'argent, ça peut les intéresser un moment)

Ce qui s'est réellement passé chez Pietro
Pietro possèdait une belle petite cassette pleine de Drachmes datant de plus de 500 ans et provenant de la région Paragéene ce qui est assez rare. Evidement cette cassette intéressait hautement Felymé, mais le prix fixé par Pietro était beaucoup trop élevé. Felymé a donc enchanté avec la Harpeste un marchand pris au hasard, Kolar Dens en l'occurence, et lui a confié la tâche de mener les négociations, de lui ramener les Drachmes, et de relâcher une oeuvre sur le pauvre Pietro, pour lui apprendre à demander trop d'argent à un "noble collectionneur". Cette oeuvre de flûte suggère un ordre à la victime, la Harpeste transforme l'oeuvre en ordonnant à l'esprit de dormir éternellement... Kolar à donc mener les négociations, en expert il a demandé à Pietro d'authentifier les Drachmes ce qu'a fait Pietro avec la fiole de sa table de nuit, puis il a lancer l'oeuvre et Pietro est alors allez dormir. Kolar a récupérer les Drachmes et l'argent sur le bureau (avec la corde-étalon sans s'en apercevoir) en les mettant dans un sac. De retour chez lui, il a récupérer l'argent (et la corde étalon) et a amener les Drachmes à Felymé. Il s'est alors évanoui et Felymé l'a fait ramener chez lui dans une chaise à porteurs. Kolar ne se souvient plus de rien, mais il a prix pour tic

nerveux depuis de jouer avec cette jolie corde-étalon en or qu'il a retrouver sur son bureau il ne sait comment.

Scène II : Arstie a de très gros problêmes

Un peu plus tard, (le timing n'ayant pas d'importance, placez cette scène au moment opportun), l'un des joueurs Mage (si il n'y a pas de mage Cryptogramme dans le groupe, prendre le personnage-joueur le plus connu dans la région ou alors au hasard), reçoit une visite impromptue : défonçant la fenêtre de sa maison une silhouette équipée d'une vêtement moulant noir et armé jusqu'au dent se précipite dans la pièce et...s'effondre dans les bras du joueur ! Dans les bras du joueur donc, se trouve une femme d'une trentaine d'année blonde au cheveux court, elle a le regard vitreux et hagard, sur son épaule attaché à une chaînnette avec un bracelet plein de piquant se trouve un danseur qui a l'air atrocement choqué. Contrairement à sa maîtresse qui n'a aucune blessure, il souffre lui de nombreuses plaies brillantes désignant un danseur d'Obscurantiste ayant très récemment lancé des sorts. Cette fille s'accroche désespérement au bras du joueur et prononce ses paroles avec un ton complètement hagard : "Ces Cordes...Quelles horribles cordes...Marquen : Noooon !" et elle sombre dans le coma (pour au moins 2 jours quand elle se reveillera, elle sera frapper de mutisme pendant au moins 1 mois). En inspectant un peu le corps de la jeune fille voici les conclusions que les joueurs peuvent avoir :

- La gemme sur sa poitrine la désigne comme membre du Cryptogramme Obscurantiste.
- Elle n'a pas de blessure apparente à part un mince filet de sang qui coule le long de sa bouche.
- Son danseur est extrêmement choqué et à comportement très étrange pour selon que sa maîtresse est juste dans le coma, peut être est-ce plus grave que ça ? Si les joueurs essaye de prendre le contrôle du danseur pour leur compte (ils sont très corrompus parfois) un jet d'EMP réussie diff 20 leur apprendra qu'il est impossible de faire quoi que ce soit avec ce danseur, il ne ressent plus aucune émotion !
- Elle a un bout de tissus déchirés dans la poche.

Bon c'est pas tout ça, mais il va falloir que les joueurs fassent quelque chose, notamment prévenir les autorités du Cryptogramme (si il passe par la milice c'est elle qui le fera) et suivre les traces de cette fille qui sont assez difficiles à suivre (diff 20).

En suivant ces traces rapidement, il trouveront dans une ruelle obscure 2 corps : celui d'un homme en combinaison noir à terre et poignardé, et d'un ogre équipé en guerrier en train visiblement de se réveiller avec le poignard à la main...il faudra peut de temps à cette personne pour comprendre que la situation est mauvaise et exige une fuite immédiate. Eminence, gérer un course poursuite avec cet ogre qui s'appelle **Alven** (carac en annexes). Si vos joueurs le perde, il faudra qu'ils utilisent leur connaissance pour le retrouver grâce à sa description. (c'est possible il va tenter de quitter la région dés que possible, donc un barrage peut marcher). Si il est rattrapé il va tenter de se battre, au joueur de voir s'il l'élimine ou pas (il ne vaut mieux pas mais bon...).

Le corps de l'autre personne est visiblement celui d'un mage obscurantiste, il est poignardé à la poitrine et son Danseur a disparu, probablement enfuit.

En suivant les traces lentement (après une heure en fait), il ne trouveront qu'un seul corps mais une personne du voisinage entendant les bruits a été assez courageuse pour sortir une fois que les bruits ont cessé et a aperçu Alven s'enfuir le poignard à la main...ils auront donc sa description et pourront tenter de le retrouver.

Si Alven est trouvé et interrogé, il va jurer haut et fort qu'il n'y est pour rien, qu'il s'est réveillé sur le corps du malheureux et que ses derniers souvenirs remontent à quelques jours (enfin si on lui dit quel jour on est), il a une voix très rauque...Des tests magiques de vérité prouveront qu'il est convaincu de ce qu'il dit, d'autres part même si c'est un très bon guerrier, il n'a vraisemblablement pas maîtrisé 2 obscurantistes tout seul, et il n'a pas "d' horribles Cordes" sur lui.

Ce qui est réellement arrivé à Arstie, Marquen et Alven
Alven à été enchanté par la Harpeste par Felymée qui lui a donné comme tâche de lui servir de garde du corps et de tuer les personnes qui l'attaquerait, il lui à transmis une oeuvre de clavecin qui détruit l'esprit. Arstie et Marquen qui sont de très bon enquêteurs on put remonter jusqu'à Felymée avec le bout de tissus. ils ont profité qu'il se déplaçait dans une ruelle avec Alven pour les attaquer, mais leur surprise fut immense, car leur attaque tourna court, les sorts obscurantistes ne passèrent pas face à la volonté de fer de Felymé, il s'empara de la Harpeste et commença une oeuvre qui hypnotisait et immobilisait les obscurantistes. Pendant ce temps Alven lançait son oeuvre de destruction de l'esprit sur Arstie (la qualité de l'oeuvre faisant que le danseur fut frappé aussi) et poignardait Marquen s'évanouissant du même coup, car il avait accompli sa tâche. Felymé s'enfui sans demander son reste. et Arstie réussie à fuir l'horrible musique jusque chez un joueur...

Donc les joueurs se retouvent avec une enquête bien bizarre sur les bras. Suivant leur influence, ils peuvent se renseigner sur ces 2 mages auprès du Cryptogramme ou aux autorités de la région. Il leur faudra un peu de temps pour avoir des informations...hormis que ces deux mages sont arrivés récemment.

Scène III : Kedgen à été attaqué !

Alors qu'ils discutent de ce qui vient de ce passer, un membre de la milice vient consulter l'un des joueurs réputés pour avoir des connaissance en occultisme (ou alors il leur donnera l'information après les avoir vus lors de l'attaque d'Arstie). **Kedgen** le riche antiquaire à été attaqué par la nature elle-même et la milice voudrait l'avis des personnages, pour déterminer si il y a un lien avec cette histoire d'Obscurantiste. Les miliciens sont nerveux y a un peu trop de magie à leur goûts, ces temps-ci.
En se rendant sur place, il pourront s'apercevoir que la maison est envahie d'une masse végétale informe qui à complètement recouvert la maison. Kedgen est mort étouffé par les plantes. Les plantes sont en pleine décomposition comme pourri et la pourriture c'est étendue sur Kedgen (jet d'effroi diff 15). Les plantes n'ont absoluement pas une apparence normale elles ont des formes complètement abérentes.
En menant l'enquête, il découvriront Ortal, un enfant de 8 ans, fils de Kedgen, enfoui sous les plantes qui a miraculeusement survécu. Ortal ne se souvient pas de grand chose, il faisait les courses aux marcher et puis il s'est réveillé là...Ortal à l'air très choquer de la mort de son père et il a la voix très très rauque, comme si il avait la grippe.
Si les joueurs ont la bonne idée de lui demander si quelque chose a été volé, il ira voir dans une pièce secrète et s'apercevra qur la pièce d'or qui était la plus belle pièce d'antiquité de Kedgen à

disparue (Ortal ne sait pas que ça s'appelle un Drachme, il est trop jeune, pour lui un sou est un sou).

Ce qui s'est réellement passer chez Kedgen
Kedgen possèdait donc un Drachme d'une grande valeur, puisque c'est l'un des rares Drachmes plus gros que les autres. Seulement il y était très attaché et donc refusait de le vendre. Felymé qui faisait des affaires avec lui avait tout essayé sans succès. Vexé à outrance, il décida donc d'utiliser les grands moyens, sachant que Kedgen ne cachait rien à son fils il l'enchanta alors qu'il revenait du marché pour qu'il lui rapporte le Drachme, puis il lança sur la maison une oeuvre de Viole de croissance et d'animation végétale pour bloquer Kedgen, ce qui fut changé par la Harpeste en une attaque mortelle de branches pourrissantes. Ortal ramena le Drachme au pied de la porte ou l'attendait Felymé et s'évanouit.

Scène IV : La Piste de Kolar Dens

Si les joueurs enquête sur Pietro, ils devraient finir par aller voir Kolar Dens, celui-ci les recoit, il a une voix rauque et bien entendu démentira toutes les accusations contre lui, cependant les joueurs vont sûrement remarquer la corde-étalon en or avec laquelle il n'arréte pas de jouer un peu cruellement peut être ? Corde qui peut être formellement identifiée par la femme de Pietro. Malgré cette preuve évidente, Kolar continuera de nier. suivant l'avancé des joueurs dans leur enquête (si ils ont entendu les mots "l' horrible corde") la réaction des joueurs peut être très différente...ésperons juste qu'ils ne deviendront pas trops violents, Kolar est très fragile de santé, et il faut donc éviter de le brusquer trop fortement, sous peine de crise cardiaque, à vous de juger Eminence...

Acte II : Suivont le fil d'Ariane

A l'issue de l'acte précédent les joueurs ont rencontré de nombreuses personnes (dont certains avec une voie un peu particulière) et assisté aux résultats de phénomènes bien étranges. le second Acte va leur donner des clés pour qu'ils puissent avancer dans leur enquête de manière plus significative...

Scène I : J'avais pourtant dit : "la corde !"

Après quelques jours d'enquête, une membre du Cryptogramme arrive pour mener l'enquête officiel sur la mort de Marquen et l'état comateux d'Arstie. Pour l'instant, ce n'est pas un censeur, les Hauts-mages ne veulent pas faire de vague. Si les joueurs ont de bonnes relations avec le Cryptogramme ou le prenne en filature, il devrait finir par découvrir que Arstie et Marquen travaillait pour un noble du nom de Darlon de Granmarque. Une visite chez ce Darlon sera faite en toute courtoisie : il leur dira ce qu'il sait : on lui a voler un objet de sa cave, il ne sait pas quoi, mais il pense que c'est très important et veut le récupérer et voir le voleur pendu haut et cour. Pour l'instant il ne parle pas du rôle de gardien, ni de sa Bibliothèque, tant qu'il ne sait pas ce que veulent exactement les joueurs. Si les joueurs lui disent qu'ils ont le même objectifs et qu'ils sont prêts à travailler pour lui, alors il leur donnera ces infos et l'accès à la bibliothèque. Sinon il leur laissera de toute façon voir la cave avec la niche, il n'y a pas grand chose à voir dans la cave...

S'ils accèdent à la bibliothèque en revanche, s'ils réussissent les jets correspondants, ils trouveront des références à un objets que la famille est censée garder, que cet objet est dangereux et qu'il peut rendre fou celui qui essaye de l'utiliser ne serait ce qu'une fois. Sur de très beau jets, ils peuvent retrouver le nom de l'objet : la Harpeste.

Scène II : La Harpe de la quoi ?

Va alors entrer en scène celle que l'on attendait plus : Ernestie, l'harmoniste déjantée. lorsqu'elle a entendue le bruit dans la ruelle c'était en fait l'attaque d'Arstie et Marquen, elle a donc vu les Obscurantistes se faire massacrer, mais elle n'a pas suivi Felymé, les bruits perfides ont fait ressurgir en elle les réminiscences de la bataille qu'elle a vécu et l'on tétanisée et rendue hagarde pendant plusieurs jours, elle a cependant aperçu Arstie rentrer dans la maison du ,joueur. Maintenant qu'elle est un peu remise, un plan vient de jaillir dans son esprit torturé, ne pouvant acquérir l'objet seul, elle va donner des indices à Arstie pour qu'elle l'aide à retrouver l'objet, elle volera alors la Harpe et pourra réconcilier les 6 familles d'instrument. Elle se présente donc à la demeure de l'inspirée et demande à voir son amie obscurantiste blondinette, si on lui dit ou montre l'état de l'obscurantiste, Ernestie va fondre en larme, son plan venant de s'effondrer devant elle. Les joueurs vont peut être croire que c'est une proche, Ernestie de toutes façon ne démentira pas elle dira qu'elle comptais sur elle pour retrouver la Harpe de la Réconciliation, ça va forcément intéressé les joueurs et s'ils montrent qu'ils sont près à l'aider Ernestie, va leur dire ce qu'elle sait y compris la phrase qu'elle sait sur le moyen de détruire la Harpe, elle va bien entendu essayez de la voler mais elle se rend pas trop compte de ce qu'elle dit. Elle va donc leur expliquer que cet objet peut imiter tout les instruments et peu ainsi réconcilier les familles d'instruments depuis si longtemps dans la discorde. Elle leur décrira l'homme qui la possède mais ne dira pas d'où elle tiens cette information (le souvenir est trop cuisant).

Scène III : heu faut pas jouer avec ça...

Un ami des joueurs va alors venir à leur rencontre, utiliser un PnJ qu'ils connaissent bien avec qui ils ont de très bonnes relations mais qui n'est pas au courant de la lutte contre le Masque. Sinon inventez-en un ! Celui-ci vient montrer avec fierté la belle pièce qu'il a eu au marché, alors qu'il achetais un beau meuble, on lui a rendu ce superbe...Drachme. Les joueurs devrait hurler et tout faire pour le convaincre de leur confier cette pièce. Il leur faudra être convainquant car leur ami trouve la pièce très très jolie...mais finira par leur laisser en soupirant. Alors qu'il lui donne la pièce les joueurs auront l'impression désagréable d'être espionné...Un jet de (Perception/opposition discrétion de Gaiel) leur permettra de voir qu'un individu les espionnent. Ils devraient alors lui tendre un piège...dans tout les cas il attaquera et à peu de chance de gagner. Cet personne est en fait le Farfadet Gaiel qui est enchanté par Felymé pour récupérer ce Drachme qu'il a aperçu lors de la transaction au marché. L'Oeuvre qu'il est capable de transmettre rend une personne distraite et la Harpeste pervertie l'oeuvre en rendant la cible horriblement distraite (à vraiment tout oublier : le nom de ces amis, s'habiller, manger avec une fourchette, regarder devant soi en marchant, ce qu'il vient de dire, ce que vous venez de dire... tout quoi) pendant une journée complète. Attendu ou non, Gaiel attaque il lance son oeuvre sur la personne qui detient le drachme (les autres entendent sa voix horriblement discordante imitant une flûte) et profite de la situation pour voler le Drachme, car le joueur regarde les oiseaux, gageons que les autres joueurs interviendront et immobiliseront Gaiel. Celui ci répondra avec une facilité surprenante : il ne connait pas le nom de son commanditaire mais il

doit lui ramener le Drachme, oui, il sait où il habite mais il doit lui ramener le Drachme, oui il pense qu'il y a pas mal de Drachme chez ce Messire mais il doit lui ramener le Drachme. Quand les joueurs parlent entre eux Gaiel leur dit qu'il doit ramener le Drachme ! bref énervez les, de toutes façon Gaiel ne pense qu'à ça, le fait que l'un des joueurs doit être horriblement distrait à l'heure qu'il est et demande de répéter les questions devrait ajouter du piment à la scène.

Acte III : Sacrifice et Dénouement

Scène I : Où se cache-t-il ?

Trouver le lieu d'habitation de Felymé est très simple, Gaiel le sait il dira donc au joueur, mais il doit ramener le Drachme ! il y a toutes les chances pour que les joueurs décident de donner le Drachme et de suivre Gaiel, il le verront donner le Drachme à Felymé et s'évanouir. Puis Felymé fera ramener en chaise à Porteurs Gaiel chez lui. Ils pourront ainsi retrouver Gaiel avec une voie devenue complètement rauque et une amnésie complète de ce qui s'est passé.
D'autre part Felymé est devenu tellement obnubilé par sa collection que depuis peu il ne sort plus, il préferre ne pas sortir pour rester avce ces belles pièces. Pour trouver de nouvelles affaires sur les Drachmes, il utilise plusieurs personnes dans la ville qu'il payent grassement pour trouver de nouveaux Drachmes. En faisant le guets devant sa villa on peut voir et identifier ces personnes qui se montreront par ailleurs très aimables (ce sont cependant des pantins, on ne manipule pas des Drachmes impunément, mais tant que les joueurs sont prudents , il n'y a pas de raisons que ces pantins se révèlent).

Scène II : Bon heu... on tire à la courte paille ?

Vos joueurs peuvent se porter vers 2 méthodes :
-soit il ne se rendent pas compte du tout de la puissance de Felymé, ils vont peut être tenter l'attaque de front, ou par surprise et là je dis possible mais dur, dur. Félymé possède 4 serviteurs envoutés (qui sont des mercenaires aguerris) avec l'oeuvre hypnotisme / immobilisme qui doivent réagir en cas d'attaque, ces serviteurs ont pour tâche de protéger la maison et Felymé. Felymé est un maître de la Harpeste et il ne la lâche plus, autant dire que c'est une machine de guerre. Felymé c'est enchanté lui même, non pas pour se donner une tâche mais pour pouvoir lancer une oeuvre avec la voie juste au cas où, choisissez cette oeuvre comme vous le désirez. En cas d'offensive, Ernestie tentera au dernier moment de piquer la Harpeste et de s'enfuir. Le combat sera très rude et mettra fin à ce drame, en espérant que les inspirés n'y laissent pas des plumes. Eminence, il est impossible de prévoir un combat difficile et bien dosé ne connaissant pas vos inspirés. La philosophie de ce scénario repose sur le fait que l'adversaire est très puissant. Les caractéristiques techniques des personnages sont donc données à titre indicatif à vous de les modifier pour que le combat soit très dur sans être impossible pour vos joueurs.
- Ils se rendent compte du problême et se disent qu'il faudrait peut-être réunir 6 personnes liées par l'enchantement de la Harpeste pour qu'ils chantent devant l'instrument. C'est le moment de faire les compte des gens qui ont la voie rauque et que vos joueurs n'ont pas terrassé ou autre...dans le meilleur des cas ils ont : Kolar Dens, Alven, Ortal, Gaiel. Oui ça n'est pas assez...Il faut donc qu'ils trouvent une solution pour faire enchanter d'autres personnes...aucun volontaire ? Là vos joueurs sont des héros et se disent qu'il n'y a pas de raison de faire courir de risques à des innocents et décident que certains d'entre eux se fassent enchanter, décision d'une noblesse absolue, si vos joueurs n'ont pas cette idée Gaiel soufflera cette solution (il reconnait

en eux des nobles héros bla bla bla) soit ça leur fait trop peur et ils décident de faire enchanter d'autres personnes...dans ce cas là c'est une attitude un peu perfide quand même je trouve et qui mérite sûrement quelques point de perfidie pour tout le monde à la fin du drame, enfin c'est vous qui voyez...

Scène III : Messire que votre Harpe est jolie, voudriez vous jouer pour moi ?

Les joueurs vont donc devoir choisir des personnes (eux ou autres) et trouver des solutions pour approcher Felymé et les faire enchanter par lui. içi le nombre de solutions est très vaste donc vous êtes seul juge si leurs tentatives réussissent ou pas. Felymé a souvent besoin de main d'oeuvre car il ne sort plus, donc, il va enchanter des gens. La méthode la plus efficace pour l'approcher est bien sur le Drachme. Pour les tâches qu'ils seront forcer d'accomplir vous êtes libre d'imaginer ce que vous voulez, mais ça doit être perfide et concerner les Drachmes, a priori ne forcer pas trop la dose sur l'oeuvre qu'ils ont à transmettre, Felymé commence à se dire qu'il y est peut être aller un peu trop fort et n'aime pas entendre qu'il y a des enquêtes partout, il va donc être plus discret dans ces effets, les oeuvres seront donc un peu moins perfides. Quelques idées de tâche à accomplir :
Voler un Drachme, Enlever une fillette et faire chanter les parents pour qu'ils avouent où est cacher leur cassette de Drachmes, S'immiscer dans l'entourage d'un marchand puis le trahir pour récupérer les quelques Drachmes qu'il a... A vous de voir suivant la forme des joueurs et le temps qu'il vous reste.

Scène IV : Cette fois c'est nous qui chantons !

Les joueurs vont pouvoir alors amener les personnes enchantées devant Felymé par un moyen ou un autre, et vont commencer à chanter, cela aura pour effet d'immobiliser Felymé qui ne peut plus rien faire, Ernestie de précipite alors et s'empare de la Harpeste si les joueurs ne se méfient pas. Ceci va libérer Felymé un cour instant, mais il n'a plus qu'une oeuvre, les joueurs devraient le maîtriser. Si Ernestie a la Harpeste et que les autres chantent toujours, elle n'aura pas assez de temps pour vider les lieux et la harpeste explosera en morceaux, rendant leur voies aux personnes enchantées. Les joueurs ont réussi, mais la victoire doit leur paraître dure...
Eminence,

Si vos inspirés se sont sortis de ce Drame en se faisant enchanter je suggère une forte récompense (sous forme d'un bonus d'expérience pour ceux qui se sont sacrifiés par exemple) pour eux, car ils l'auront bien méritée ! Ce n'est bien sûr qu'une suggestion...

Il y a Corde et Corde..., un scénario pour le Jeu de rôle Agone
Par Adenthar.
Contacter l'auteur : crepusculaire@multimania.com
Ce scénario est disponible en ligne sur le site de La Tour Crépusculaire :
http://crepusculaire.multimania.com
Agone le jeu de rôle, est édité par Multisim.

	Nom : Alven	Description : Guerrier Mercenaire solide gaillard qui ne se pose pas de question, écume souvent les auberges

Corps	Esprit	Ame	Type : Ogre
FORCE : 10 AGILITE : 9 RESISTANCE : 10 PERCEPTION : 9	INTELLIGENCE : 6 VOLONTE : 4	CHARISME : 2 CREATIVITE : 5	TAI : 0 Bdd : 4

Carac. Secondaires	Sportif	Maraude	Société
MELEE : 9 TIR : 9 EMPRISE : 5 ART : 3 INIT : 18 MV : 3 Mod_Poids : 7 Poids_Portable : 140 Demi_Charge : 70 Charge_quot : 35	Esquive : 7 Athletisme : 9 Equitation : 7 Escalade : 10 Natation : 7 Premier_Soins : 9 Survie : 7 Vigilance : 7	Acrobatie : 0 Camouflage : 1 Chasse : 3 Deguisement : 0 Discretion : 0 Fouille : 0 Intrigue : 0 Jeu : 4 Passe-passe : 0 Poisons : 0 Serrurerie : 0	Baratin : 2 Diplomatie : 0 Eloquence : 2 Intendance : 0 Negoce : 1

Points de Vie	Savoir	Emprise	Harmonie
BpDV : 25 PdV : 61 SbG : 20 SbC : 30	Astronomie : 0 Chirurgie : 0 Geographies : 1 Herboristerie : 0 Histoire : 2 Lois : 0 Medecine : 0 Navigation : 0 Strategie : 2 Zoologie : 0	Conn_Danseurs : 0 Cryptin : 0 Cryptogramme : 0	Harmonie : 0

Conjuration	Armure	Armes-Contact	Armes-Tir
Noirceur : 0 Demonologie : 0	Nom : Ecailles Type : Complete Prot : 8 Malus : -6	Dague : 7 Hache-Ogre : 9	Hachette : 6

Combats

Dague, Init : 18, Att : 18, Def : 16, Dom : 5,(p)
Hache-Ogre, Init : 19, Att : 18, Def : 16, Dom : 12,(T)

Hachette, Init : 20, Att : 10, Dom : 8,(T)

Générateur de PnJ du site de la Tour Crépusculaire v 1.05

	Nom : Ernestie	Description : Accordée complètement folle. Flamme : 2/1, Corps 2/1, Esprit 2/2, Ame 2/1. points de Perfidie : 20	
Corps	**Esprit**	**Ame**	**Type : Humain**
FORCE : 5 AGILITE : 4 RESISTANCE : 4 PERCEPTION : 5	INTELLIGENCE : 2 VOLONTE : 5	CHARISME : 6 CREATIVITE : 5	TAI : 0 Bdd : 0
Carac. Secondaires	**Sportif**	**Maraude**	**Société**
MELEE : 4 TIR : 4 EMPRISE : 3 ART : 5 INIT : 9 MV : 3 Mod_Poids : 7 Poids_Portable : 63 Demi_Charge : 31 Charge_quot : 15	Esquive : 6 Athletisme : 0 Equitation : 0 Escalade : 0 Natation : 0 Premier_Soins : 1 Survie : 3 Vigilance : 4	Acrobatie : 0 Camouflage : 0 Chasse : 0 Deguisement : 4 Discretion : 5 Fouille : 5 Intrigue : 5 Jeu : 0 Passe-passe : 4 Poisons : 3 Serrurerie : 5	Baratin : 8 Diplomatie : 2 Eloquence : 4 Intendance : 0 Negoce : 0
Points de Vie	**Savoir**	**Emprise**	**Harmonie**
BpDV : 25 PdV : 44 SbG : 14 SbC : 22	Astronomie : 3 Chirurgie : 0 Geographies : 1 Herboristerie : 0 Histoire : 0 Lois : 2 Medecine : 2 Navigation : 0 Strategie : 0 Zoologie : 0	Conn_Danseurs : 0 Cryptin : 0 Cryptogramme : 0	Harmonie : 6 Flute : 5 Tambour : 6 Accord : 3
Conjuration	**Armure**	**Armes-Contact**	**Armes-Tir**
Noirceur : 0 Demonologie : 0	Nom : Vetements Type : Partielle Prot : 1 Malus : 0	Dague : 3	
Combats			
Dague, Init : 9, Att : 9, Def : 7, Dom : 1,(p)			

Générateur de PnJ du site de la Tour Crépusculaire v 1.05

	Nom : Felymé Avidalon	Description : Le possesseur de la Harpeste, un Accordé accompli très puissant mais damné. Flamme : 1/3, Corps 1/3, Esprit 1/5, Ame 1/7. points de Perfidie : 65

Corps	Esprit	Ame	Type : Humain
FORCE : 4 AGILITE : 4 RESISTANCE : 3 PERCEPTION : 6	INTELLIGENCE : 7 VOLONTE : 7	CHARISME : 8 CREATIVITE : 10	TAI : 0 Bdd : 0

Carac. Secondaires	Sportif	Maraude	Société
MELEE : 4 TIR : 5 EMPRISE : 7 ART : 9 INIT : 10 MV : 3 Mod_Poids : 7 Poids_Portable : 49 Demi_Charge : 24 Charge_quot : 12	Esquive : 6 Athletisme : 0 Equitation : 0 Escalade : 6 Natation : 0 Premier_Soins : 0 Survie : 0 Vigilance : 7	Acrobatie : 5 Camouflage : 9 Chasse : 2 Deguisement : 7 Discretion : 9 Fouille : 7 Intrigue : 8 Jeu : 2 Passe-passe : 10 Poisons : 0 Serrurerie : 7	Baratin : 8 Diplomatie : 6 Eloquence : 5 Intendance : 6 Negoce : 6

Points de Vie	Savoir	Emprise	Harmonie
BpDV : 25 PdV : 37 SbG : 12 SbC : 18	Astronomie : 0 Chirurgie : 0 Geographies : 4 Herboristerie : 3 Histoire : 7 Lois : 6 Medecine : 0 Navigation : 0 Strategie : 0 Zoologie : 0	Conn_Danseurs : 0 Cryptin : 0 Cryptogramme : 0	Harmonie : 10 Harpe : 10 Flute : 9 Cistre : 8 Tambour : 7 Viole : 10 Clavecin : 10 Accord : 10 Harpeste : l'un des instruments suivants celui imités

Conjuration	Armure	Armes-Contact	Armes-Tir
Noirceur : 1 Demonologie : 1	Nom : Vetements Type : Partielle Prot : 1 Malus : 0	Canne : 3 Dague : 5	

Combats

Canne, Init : 10, Att : 8, Def : 8, Dom : 2,(C)
Dague, Init : 10, Att : 11, Def : 9, Dom : 1,(p)

Felymé possède 7 Peines de Perfidie : Cruauté, Méchanceté, sang venimeux, Fielleux, Grandiloquence, Hypocrisie, Vantardise (très tournée vers sa collection)
Felymé possède 3 Bienfaits de Perfidie : Hargne, Comédie, Beau Parleur.

Générateur de PnJ du site de la Tour Crépusculaire v 1.05

	Nom : Gaiel	Description : Jeune farfadet un peu pickpocket sur les bords.

Corps	Esprit	Ame	Type : Farfadet
FORCE : 3 AGILITE : 5 RESISTANCE : 4 PERCEPTION : 5	INTELLIGENCE : 4 VOLONTE : 3	CHARISME : 6 CREATIVITE : 3	TAI : -1 Bdd : -1

Carac. Secondaires	Sportif	Maraude	Société
MELEE : 4 TIR : 5 EMPRISE : 3 ART : 4 INIT : 10 MV : 2 Mod_Poids : 6 Poids_Portable : 42 Demi_Charge : 21 Charge_quot : 10	Esquive : 8 Athletisme : 6 Equitation : 1 Escalade : 6 Natation : 2 Premier_Soins : 2 Survie : 6 Vigilance : 7	Acrobatie : 5 Camouflage : 5 Chasse : 0 Deguisement : 4 Discretion : 4 Fouille : 3 Intrigue : 5 Jeu : 3 Passe-passe : 8 Poisons : 0 Serrurerie : 4	Baratin : 4 Diplomatie : 5 Eloquence : 4 Intendance : 0 Negoce : 4

Points de Vie	Savoir	Emprise	Harmonie
BpDV : 20 PdV : 33 SbG : 11 SbC : 16	Astronomie : 0 Chirurgie : 0 Geographies : 0 Herboristerie : 0 Histoire : 1 Lois : 3 Medecine : 0 Navigation : 4 Strategie : 0 Zoologie : 0	Conn_Danseurs : 0 Cryptin : 0 Cryptogramme : 0	Harmonie : 0

Conjuration	Armure	Armes-Contact	Armes-Tir
Noirceur : 0 Demonologie : 0	Nom : Cuir Type : Partielle Prot : 1 Malus : 0	Epinglette : 4 Aiguille : 3	Epinglette : 7

Combats

Epinglette, Init : 8, Att : 10, Def : 7, Dom : -1,(P) Attention: TAI -3
Aiguille, Init : 11, Att : 8, Def : 7, Dom : 1,(TP) Attention: FOR 4 Malus: 1 AGI 6 Malus: 1

Epinglette, Init : 12, Att : 4, Dom : -1,(P) Attention: TAI -3

Générateur de PnJ du site de la Tour Crépusculaire v 1.05

Nom : Serviteurs	Description : Serviteurs de Félymé, 4 guerriers ogres très bien entraînés.	

Corps	Esprit	Ame	Type : Ogre
FORCE : 9 AGILITE : 8 RESISTANCE : 8 PERCEPTION : 7	INTELLIGENCE : 5 VOLONTE : 3	CHARISME : 5 CREATIVITE : 4	TAI : 0 Bdd : 2

Carac. Secondaires	Sportif	Maraude	Société
MELEE : 8 TIR : 7 EMPRISE : 4 ART : 4 INIT : 15 MV : 3 Mod_Poids : 7 Poids_Portable : 119 Demi_Charge : 59 Charge_quot : 29	Esquive : 7 Athletisme : 6 Equitation : 6 Escalade : 6 Natation : 7 Premier_Soins : 7 Survie : 7 Vigilance : 0	Acrobatie : 1 Camouflage : 3 Chasse : 0 Deguisement : 4 Discretion : 0 Fouille : 0 Intrigue : 0 Jeu : 2 Passe-passe : 0 Poisons : 0 Serrurerie : 0	Baratin : 0 Diplomatie : 4 Eloquence : 0 Intendance : 1 Negoce : 0

Points de Vie	Savoir	Emprise	Harmonie
BpDV : 25 PdV : 55 SbG : 18 SbC : 27	Astronomie : 0 Chirurgie : 0 Geographies : 0 Herboristerie : 1 Histoire : 0 Lois : 0 Medecine : 0 Navigation : 0 Strategie : 4 Zoologie : 0	Conn_Danseurs : 0 Cryptin : 0 Cryptogramme : 0	Harmonie : 0

Conjuration	Armure	Armes-Contact	Armes-Tir
Noirceur : 0 Demonologie : 0	Nom : Cuir_Metal Type : Partielle Prot : 5 Malus : -2	Bagarre : 8 Epee-Ogre : 8 Etoile-de-fer : 8 Ecu : 9	

Combats

Bagarre, Init : 11, Att : 17, Def : 16, Dom : -1,(C)
Epee-Ogre, Init : 17, Att : 17, Def : 17, Dom : 7,(TC)
Etoile-de-fer, Init : 15, Att : 15, Def : 14, Dom : 9,(PC)
Ecu, Init : 12, Att : 17, Def : 21, Dom : 3,(C)

Générateur de PnJ du site de la Tour Crépusculaire v 1.05

Agone

Un air de Flûte pour l'Anniversaire du Baron !

Intrigue à la Baronnie de Moscagne

Scenario interprété par :	Compagnie d'Amerlame
Scenario prévu pour :	Inspirés attachés au service (ou proches) d'un baron ou d'un domaine régenté
P.J. :	Archibald ; Melquiades ; Lilu Danselune
Versions disponibles :	Web
Auteur :	Nonogre

I. Présentation :

" Depuis trois semaines, mes amis et moi profitons du confort du château de Reynald. Quel grand plaisir de retrouver mes amis d'enfance. Retrouver ce vieux rat de bibliothèque d'Authieux, qui n'a pas du sortir du château plus de deux ou trois fois en vingt ans et qui est devenu le précepteur des enfants de Reynald. La petite Lilu qui a transformé sa curiosité maladive en un réseau d'espionnage au service du baron. Enfin Archibald qui, comme moi, a visité le monde mais sur terre, il n'a jamais eu le pied marin de toute façon, et qui comme moi vient de revenir à Moscagne après de longues années d'absence.
C'est pendant ces trois semaines que nous avons découvert que nous étions les uns et les autres des Inspirés et nous avons donc décidé d'un commun accord, de rester dans cette baronnie pour l'instant et d'y combattre la perfidie et d'aider notre ami Reynald dans sa tache de baron. De plus le fait qu'Archibald et moi même soyons revenus ici au même moment nous a vite poussé à croire que c'était un signe des Muses... et je fais toujours très attention aux signes, vieille habitude de marin. "
Melquiades, ami d'enfance et confident du Baron Reynald d'Amerlame.

II. Journal des Inspirés de la Baronnie :

NOTA : Certains personnages cités dans cette intrigue sont référencés parmi les grandes figures de la Compagnie d'Amerlame que nous vous conseillons vivement de consulter avant de poursuivre.

DATES	EVENEMENTS
Jour 1 Milieu de l'hiver. Froid et neige. 15 jours avant l'anniversaire du Baron Reynald d'Amerlame : célébration prévue en ville à Moscagne, avec "bain de foule" du Baron et grands buffets festifs. La ville et le château sont en plein préparatifs.	Journée : - En ville, 2 rumeurs circulent : l'une accusant le baron d'être tombé dans l'incapacité de régenter sa baronnie et devoir être remplacé, l'autre disant qu'un bandit de grands chemins "Darlevent" sévirait en campagne - Au château : réunion avec le baron : nous lui apprennons les rumeurs. Il confirme qu'un certain "Darlevent" pille les réserves de nourritures de la région en quantité suffisante pour nourrir ~ 50 hommes durant un mois - Pendant la réunion : le Baron est victime de bégayements subits. Un son de flûte provient du toit d'en face + traces de pas sur le toit dans la neige Soirée : - Nous partons immédiatement en ville à l'Auberge du Charbon Ardent : un alcoolique (prématurément cuité) injurie le Baron : il sifflote l'air du flûtiste qui venait "d'attaquer" Reynald et dit avoir entendu des "flûtistes" jouer cet air du côté de l'embarcadère sur le fleuve, où il y travaille pour décharger les tonneaux de vin destinés au grand buffet public pour l'anniversaire du Baron. - Un autre client paraît louche (et beaucoup moins imbibé) : on le garde à l'œil ; il se rend à l'embarcadère. - Sur le chemin de l'embarcadère il se met à siffloter l'air de flûte. Il s'enferme dans une maison sur pilotis sur le quai du fleuve. Trois autres personnages vêtus à la "janrénienne" l'y rejoignent ensuite. - Fouille de la capitainerie de l'embarcadère pour déterminer la provenance du vin : négociant = Criveur ; provenance = Norlid (nord de la baronnie, sous la tutelle du Seigneur de Louvel, père d'un cadet de la milice). - Une patrouille stoppe sur les quais devant un cavalier encapuchonné qui transmet des ordres étranges aux miliciens. - Le cavalier part. Nous intervenons pour déterminer l'identité des miliciens = patrouille menée par le cadet Louvel ; cavalier = Capitaine Erid (après interrogation des sentinelles du château du Baron où il réside). - Nous goûtons le vin entreposé à l'embarcadère et déterminons qu'il est empoisonné (effets non toxiques mais amplifiants les caractères et comportements au point de rendre plus agressif, plus ennivré, plus dangereux) - L'un de nous suit la patrouille de miliciens menée par le cadet Louvel : elle se rend dans le quartier du Safran, rend visite à Dame Jadeä puis ressort pour aller directement interpeller un détenu qui sera emmené dans les geôles de la ville. - Planqués dans la capitainerie, nous surveillons la maison sur Pilotis des "flûtistes" ; en approchant nous entendons des discussions en janrénien
Jour 2	Journée : - En ville : nous pasons nos ordres à nos contacts et connaissances pour faire surveiller les différents points sensibles de la ville (embarcadère, maison de Dame Jadea, alentours et mouvements de la milice) et pour déterminer l'origine des rumeurs. - Un contact nous fixe ensuite rendez-vous en ville pour nous livrer des informations. Le rendez-vous tourne court : le contact a perdu la mémoire juste après avoir entendu un air de flûte non loin (introuvable). - Au château : fouille des appartements privés du baron pour trouver une explication éventuelle aux infiltrations du flûtiste. Objets trouvés : bague sous le lit de la baronne, une pièce dissimulée contenant un "parc" à Danseur chez Yanosh (fils aîné), des reliques (Arc + "Epée d'Armgarde" + Bouclier + armure), un tableau monde inactif semblant représenter Ocrelune (vide de ses occupants). - Nous demandons un laissé passer au baron pour nous permettre de visiter les geôles de la Milice et interroger le détenu interpellé la veille au soir par le cadet Louvel Soirée : - En ville : nous fouillons les prisons munis du laissé-passer du Baron : interrogatoire du prisonnier arrêté la veille par le cadet Louvel. Le détenu semble gênant pour Dame Jadeä (il convoyait des fioles sur sa demande à différentes adresses). Il a été torturé par les miliciens et semble voué à une mort certaine pour préserver son silence. Sa famille est également menacée. Nous jugeons préférable qu'il disparaisse mais le faire sortir des geôles est impossible… l'estourbir définitivement et sans souffrance l'est moins. - Sitôt après les révélations du prisonnier (définitivement réduit au silence), départ des geôles pour aller mettre sa famille à l'abri. Le capitaine Erid entre en hâte au poste de garde et nous repère. Il risque de s'agiter dès qu'il trouvera son prisonnier mort. - Nous escortons sa famille à l'Auberge du Charbon Ardent. Nous éliminons un inconnu vêtu à la janrénienne qui nous suit et le balançons dans le fleuve. Nuit : - Un de nos informateurs en ville se fait "épingler" (littéralement et définitivement) sur notre porte avec

	message "œil pour œil.."
Jour 3 Préparatifs de la réception donnée au château par le Baron et réservée aux nobles de la cour. Certains nobles et grands figures de la Baronnie venues de loin arrivent aujourd'hui pour s'installer au château en vue de la fête.	Journée : - Annonce de la capture de Darlevent par le capitaine Arton (posté dans le sud de la baronnie) - Discussion avec dame Nadege sur l'origine de son peuple (Ocrelune ; mystère de leur disparition) - En ville : prises de nouvelles auprès des contacts et informateurs ; nous sommes surveillés et suivis plus sévèrement ; rien de notable à part une troupe de mercenaires (environ 15) récemment arrivée en ville et installée dans une auberge luxueuse - Au cours de recherches et interrogations des proches du baron nous apprenons l'existence du fils de sa première femme (susceptible de pouvoir reprendre la régence de la Baronnie en cas d'absence d'autres successeurs directs). - Au château : les tonneaux de vin prévus pour le banquet en ville sont amenés et stockés ; les gardes refusent de nous laisser pénétrer dans l'entrepôt des tonneaux. Nous suivons un des gardes discrètement et apprenons que le capitaine Erid a demandé à ses hommes de nous surveiller et nous empêcher de voir les tonneaux. En nous y rendant par d'autres subterfuges, nous découvrons 25 mercenaires cachés dans les tonneaux ! - Nous communiquons au Baron nos doutes concernant le capitaine Erid et la découverte des mercenaires dans les tonneaux ; un autre capitaine (Ferdent, qui tient la ville de garnison la plus exposée de la Baronnie) semble être manipulé : nous suggérons au baron de lui parler (on apprendra ainsi que la fille de Ferdent est malade depuis longtemps et est soignée pas Dame Jadëa) - Départ immédiat en ville pour prendre des nouvelles de la surveillance de Jadea : 3 hommes sont postés devant le château et nous surveillent constamment. Le magicien appartenant à la bande de mercenaires arrivée auparavant sort de chez Dame Jadea Soirée : - Ouverture des tonneaux en présence de Nodge (Maître d'armes personnel du Baron) et ses vétérans : 10 prisonniers, 15 ont déjà été libérés (sûrement cachés dans les souterrains) ; leur mission = récupérer des armes et se cacher en attendant les ordres ; Signe de reconnaissance = bague avec griffon ; contact = sûrement Erid ; Commanditaire = Louvel. - Nodge fouille les souterrains pendant que nous recherchons un remède pour contrer les effets de la "flûte" sur le baron - Erid (normalement de garde en ville) débarque en hâte (probablement alerté que les tonneaux ont été ouverts) pour voir le Baron. Le baron est «attaqué» par le flûtiste dans ses bureaux pendant qu'il reçoit Erid. Il perd la tête et devient parano. Erid et le baron sont "endormis" par nos soins. Nous fouillons Erid et trouvons une bague ornée d'un Griffon. - Fouille du bureau : passage souterrain sûrement emprunté par le flûtiste ; Dubilo l'amuseur du château y gît, mort étranglé (probablement après avoir indiqué le chemin sous la menace). Récupération d'un gros trousseau de clés sur Dubilo et fouille de sa chambre : rien de particulier.
Jour 4 Soirée d'anniversaire du Baron au château. Seuls les nobles de la baronnie y sont conviés.	Journée : - Au réveil : le baron, toujours parano, est désormais encadré par Nodge et ses vétérans - Andrieux (farfadet médecin du baron) endort régulièrement Erid à notre demande pour le neutraliser discrètement. - En ville : visite de la fille de Ferdent. Elle est maintenue malade par dame Jadëa par un poison léger. Eparion (Maître du cryptogramme)débarque. Il se justifie de n'avoir jamais agit contre la fausse maladie de l'Ogresse pour identifier et démanteler un réseau de magiciens qui gravite autour de dame Jadeä. - 2 à 3 hommes + un cavalier surveillent tous nos déplacements - Au château : arrivée des nobles pour la fête du soir et arrivée du présumé Darlevent arrêté par Arton. - Visite de Darlevent ; pression et menaces pour lui faire avouer qu'il n'est pas Darlevent… en vain. - Le baron (rétablit de sa paranoïa) fait arrêter Erid et avouer le faux Darlevent (2 futurs défunts) Soirée : - Le flûtiste réapparaît sur les toits du château et nous subjugue - Attirés par sa mélodie, ils nous guident jusqu'à lui sur les toits et tente et de nous ammener à nous précipiter dans le vide - Il échoue : incapable de nous défaire de son emprise, nous le suivons mais restons debout sur le toit enneigé - Il n'a d'autre solution que de se jetter dans le vide - Mauvaise chute : blessé, 2 mercenaires le rejoignent et l'emportent - nous les poursuivons : le flûtiste touché inconscient, 3 mercenaires morts - ils prennent la fuite en ville ; la garde du château, alertée, les prend en chasse - nous perdons nos assaillants (survivants) de vue et décidons de nous rendre à l'auberge des mercenaires - arrivés à l'auberge, le flûtiste ne semble pas y être mais une bagarre éclate entre les mercenaires et la milice - nous fuyons vers l'embarcadère où le flûtiste a été aperèu avec ses 2 mercenaires fuyant par la porte Nord - abandon de la poursuite, retour au château pour suivre la réception de la cour autour du baron - le baron, durant sa déclaration à ses convives, somme les intriguants dont il connait les noms mais ne les

	évoque pas publiquement, de quitter la baronnie aux premières lueurs du soleil le lendemain - nous en déduisons que les assaillants n'auront d'autres choix que de tenter une ultime attaque ce soir même - nous surveillons les allées et venues du château - nous faisons disparaître un intriguant qui surveillaient l'extérieur du château et prenons sa place - nous suivons son compagnon qui nous emmène chez Dame Jadea - nous avons les preuves que Dame Jadea est l'instigatrice principale - nous déterminons que les mages complotteurs sont certainement déjà présents dans le château - nous en nous assurons en allant visiter les geoles et n'y trouvons que des mages ennemis de la baronnie - nous les faisons avouer (Eparion, Principal de Moscagne ainsi qu'un de ses Reîtres sont impliqués contre le baron)
Jour 5	Matin : - nous insistons pour que le baron lance ses hommes, en masse, chez Louvel et Jadea - la charge est lancée, une trentaine d'intriguants comploteurs sont arrêtés - nous les faisons tous interroger - Jadea et Louvel sont bannis dans la baronnie mais relâchés (promesse tenue du Baron) Le complot est percé à jour : - Le flûtiste, en fuite, était effectivement le fils de la première femme du baron (agent du Masque) - en échange des reliques du baron, d'argent et de pouvoirs (magiques) il s'était attiré les faveurs de ses associés corrompus, membres de la baronnie ou de la cour - Le vin empoisonné devait servir à exacérber, énerver, agiter la population - Il était prévu de rendre le baron fou et de le discréditer publiquement - Darlevent est un immense paragéen ; il sera découvert et arrêté sur une barge qui naviguait sur le fleuve. Son rôle était de détourner l'attention et prêter main forte en cas de besoin, semer le trouble en campagne, attirer les forces militaires de la baronnie hors du complot, etc. - Les mercenaires sont à la solde du flûtiste (tous morts ou arrêtés) - Les Censeurs de l'Invisible Demeure ont expudier et châtier les mages corrompus de Moscagne (Eparion, le Reitre, Igor, etc). - Nous obtenons les faveurs et la reconnaissance publique du peuple pour avoir démantelé un complot visant à déstabiliser la baronnie
Jour 15 Festivités publiques dans les rues de Moscagne pour l'anniversaire du Baron	**FIN**

FARONA - Ville corrompue ?

Sommaire :

Acte I : Que la Fête commence !
Acte II : Levée de Rideaux...
Acte III : Quand Noxe déjoue le Masque

Acte I :

Récit : Zenekyn Kahan

Que la fête commence !

Alors qu'Olfias, le satyre diplomancien affublé de son diablotin infernal et Zenekyn Kahan le forgeron ensorceleur ne se connaissaient que très peu (de réputation tout au plus), il leur fut permis de recourir à ce grave manque en se rencontrant à l'Hostellerie de la Magnificence à Lorgol (surtout quand tous les frais sont payés par de mystérieux émissaires de la ville... Merci messire de Hauteplume !)

1. Soirée chez Sire de Loguenade

Olfias le Satyre "diplomancien" et moi-même (plus connu sous le nom de "Zen l'Ensorgeron") étions conviés à une réception chez Sire de Loguenade à Lorgol. Soirée d'été agréable dans les riches jardins et les salons peuplés d'individus atypiques et intéressants. Sire de Loguenade ne tarda pas à nous présenter Mesphalte, messager personnel de Sire Yoren, Baron d'Andride, au nord-est de Lorgol afin de nous remettre une missive de la part d'"un ami commun" :
"Mes amis, besoin urgent de votre présence à Andride. Présentez vous à Sire Ozekian, Premier Intendant du Baron Yoren."
Memneth
Prévoyant un départ dès le lendemain matin, nous nous attardions cependant un peu à la soirée de Loguenade.
Intrigués par un "Encenseur" Keshite et son fabuleux "fumoir" en verre autour duquel bon nombre d'invités se pâmaient sous l'emprise des rêves provoqués par ses mystérieuses essences (drogues que tout ceci !), Olfias se renseigna : le Keshite lui permit de choisir une essence et de s'essayer au songe qu'elle provoquerait. Il choisit les arômes des Jardins suspendus de Keshe, riches en parfums et senteurs. Le Keshite jeta alors au centre du bulbe de verre orné de multiples trompes un ingrédient de son secret qui anima le vaporeux mélange. Le Keshite proposa alors une des trompes à Olfias qui respira le mystérieux éther, bien calé dans les fauteuils de velours de l'alcôve où se trouvait l'attraction. Le songe le propulsa au dessus des jardins suspendus de Keshe qu'il survolait, attiré par une étrange litanie vocale et mélodieuse...
Sortant de son mystique envol, Olfias rejoignit l'assemblée d'invités dans le jardin pour se livrer à son occupation favorite, la chasse à la courtisane (cendrée). Plus tard, alors qu'il tentait de semer une cohorte de jeunes courtisanes émoustillées par ses prouesses à "cache-cache" autour de la fontaine (ce qui ravissait son diablotin qui se chargea de compléter la collection de sous-vêtement féminins de son maître), Olfias, les yeux bandés (cache-cache oblige !), fut attiré par les sonorités ressemblants à la litanie vocale qu'il avait entendu précédemment en rêve. Se dirigeant vers l'origine du chant, puis le perdant, il retira son bandeau et se retrouva devant une étrange silhouette encapuchonnée, assise sur un banc du jardin.

Pendant ce temps, je dus me contraindre à "mondaniser" quelque peu (business oblige, j'ai un métier moi !) et fut présenté à Merkeder, Maître d'Armes d'Agone de Rocheronde (pas moins), qui semblait avoir déjà entendu parler de moi (le flatteur). Merkeder me fit part de son désir de posséder un jour une épée alliant la force du métal aux couleurs du combat, octroyant ainsi puissance, confiance en soi et inspiration (mélangeant l'art de la cyse à celui du décorum pour être plus clair). Relevant le défi d'une telle œuvre, je pris l'empreinte de la poigne du Maître d'Armes en prenant soin de lui démontrer la précision et l'habileté de mes gestes (faut bien vendre quand même).
L'étrange silhouette qui se trouvait assise sur le banc en face d'Olfias, à l'endroit même ou l'étrange litanie disparut, s'avéra être une femme (ô joie pour Olfias) qui semblait faible et s'enquit de Sire de Loguenade. Olfias (comme tout bon Satyre dévoué à la gent féminine), s'empressa de faire mander un page pour solliciter De Loguenade. Celui ci reçut l'étrangère à huis clos, mais Olfias put cependant l'accompagner dans la salle secrète ou elle fut conduite, sous le très discret (pour ne pas dire invisible) contrôle du contre assassin de Loguenade. La discussion fut brève et quasi imperceptible [cf. Olfias]

2. Voyage vers Andride

Après les nombreux verres de vins (grands crus bien sûr) et autres poignées de mains et courbettes en tout genre (je hais les mondanités), nous dûmes consentir à retourner à l'Hostellerie de la Magnificence (dont nous fûmes les hôtes, ce qui n'est pas pour déplaire) afin de préparer notre départ dès le lendemain matin pour Andride. Ne possédant qu'une carriole

encombrée d'instruments et matériaux de forge, tirée par deux chevaux, je consentis à embarquer Olfias sous réserve que son farfelu petit compagnon cornu (un autre point commun entre eux) en préserve l'ordre et l'intégrité sous peine de remodelage de faciès !
Quelques jours après notre départ, nous fîmes halte dans la forêt d'Andride pour y passer la nuit. De violents orages sévissaient dans la région ; nous ne pûmes y échapper : la tempête semblait se déplacer dans le sens contraire du vent et nous tomba violemment dessus. J'attelai vigoureusement ma carriole et mes chevaux pour nous abriter non loin sous une tente de fortune. Au beau milieu de l'orage, un cavalier apparut sur le chemin d'où nous venions, venant d'Andride et semblant suivre la tempête, ne la craingnant apparemment pas. Me rendant à sa rencontre, luttant contre le vent et la pluie, je l'arrêtai pour lui proposer mon abri ; il ne répondit point et ne semblait pas s'y intéresser... pas à l'abri lui-même en tout cas : à l'arrêt sur son immense palefroi, brandissant un grand fanion arborant un blason inconnu (que j'ai pris soin de noter), il regardait fixement dans la direction de l'endroit où Olfias se réfugiait, me rabâchant qu'il devait délivrer un message et me demandant si j'étais le destinataire. Étonné qu'un messager puisse ignorer à qui il devait remettre sa missive (on confie ces petits boulots à n'importe qui de nos jours !), je lui demandai de préciser qui en était l'expéditeur. Il répondit simplement qu'il est le Messager de Noxe et qu'il lui fallait remettre son message (*ha hui ? et ça vous plaît ce job ? sic !!*). Naturellement je répondis qu'il devait se tromper de client. Il reprit sa route (*lâche ! reviens !*). L'orage cessa peu de temps après son passage.
Reprenant la route en direction d'Andride, nous croisâmes peu de temps après une petite armée de fantassins arborant l'emblème du Cryptogramme Magicien et pourchassant apparemment le sombre messager (dont je leur indiquai la direction et le temps qui les séparait).
La veille de notre arrivée à Andride, nous fîmes une dernière halte en forêt, accueilli par un campement de bûcherons à qui j'appris quelques techniques d'entretiens et de perfectionnement d'armes afin de préserver leurs haches et d'en tirer le meilleur bénéfice. Ils me remercièrent en me conseillant et m'offrant certains matériaux en bois fins et précieux qu'ils détenaient pour la conception d'un arc composite et (surtout) pour préparer la commande que Merkeder m'avait confiée.

3. Arrivée à Andride : la mission

Arrivant le soir suivant au pied de la ville fortifiée d'Andride, nous fûmes accueillis par Sire Ozekian, Premier Intendant de Sire Yoren Baron d'Andride, qui nous montra nos chambres et nous conduisit auprès de Memneth qui nous expliqua rapidement la situation : devant escorter un mage corrompu pour jugement à Lorgol, l'ogre Censeur (membre de notre fière et valeureuse compagnie) a requis notre assistance afin d'enquêter, en son absence, sur des faits étranges sévissants à Farona, village d'environ six cents habitants au Nord Est d'Andride. Felagh, le mage corrompu actuellement détenu dans les geôles de la forteresse d'Andride aurait utilisé des danseurs (sic) de nature inconnue et s'en serait servit à Farona ou règne désormais le chaos : la rivière y coule à l'envers, le puits du village n'a plus de fond, une échoppe est plongée dans l'obscurité permanente, certains villageois perdraient la raison, etc. De fait, la ville est maintenue sous une sorte de "quarantaine" imposée par la milice d'Andride qui contrôle les entrées et les sorties mais ne se risque pas à l'intérieur.
Memneth nous confia que le mage corrompu semble être sous l'emprise de forces étrangères car la démence lui a ôté toute raison. Scellé à sa cellule par des chaînes, privé de danseurs capturés par le censeur (bien fait !), ses propos ne pourront nous être d'aucune utilité car dénués de sens. Le seul mot qu'il évoque assez régulièrement est celui d' "Heliotron", nom qui m'est familier et que je m'empresserai de vérifier auprès de mes protecteurs de l'Équerre (dont l'Ordre est présent à Andride) dès demain. Olfias s'étant absenter pour récupérer de son fatiguant (et surtout douloureux) voyage dans ma carriole, Memneth et moi eurent une longue et passionnante discussion sur les arcanes du Cryptogramme magicien et autres institutions et sociétés secrètes.
Memneth conclut en nous demandant d'enquêter sans tarder sur les mystérieuses manifestations qui se généralisent à Farona (et de les faire cesser dans la mesure du possible) car nos conclusions serviront aussi à l'enquête qu'il menait sur la culpabilité du mage Felagh. Devant ainsi partir dès le lendemain matin pour escorter son prisonnier afin de le confondre auprès du Cryptogramme magicien de Lorgol, Memneth nous encouragea à user de la plus grande prudence quant à notre enquête à Farona (*même pas peur !*).
(fin 1ère séance)

Acte II :

Récit : Zenekyn Kahan

Levée de Rideaux...

Dès le lendemain matin, Olfias et moi étions attendus dans une des grandes salles du château pour une dernière réunion avec les représentants des autorités de la baronnie : le Capitaine Gontran de Narval, officier du Baron en charge du périmètre de sécurité autour de Farona, Memneth (qu'on ne présente plus), le Baron Yoren d'Andride et Ozekian, son Premier intendant.
Un septième invité siégeait autour de la grande tablée de la salle de concile (aux atours tout aussi austères et massifs que la façade de la bâtisse guerrière... - *appelez moi le décorateur* - songeai-je) : un nain en cotte de maille arborant une hache de très belle facture. Memneth nous le présenta : "Briselame le Mercenaire"... Méditant à ce nom, j'en vins à me rappeler la

Compagnie Druelle qui s'illustra au cours d'une bataille fastidieuse, glorieusement menée par ce mercenaire. Remercions les Muses de la providentielle compagnie d'un fameux guerrier !

1. L'Équerre à Andride

Après un rappel des faits et quelques précisions concernant la mission qui nous attendait, je décidai d'aller vérifier les quelques éléments qui me préoccupaient avant de partir pour Farona, pendant que mes deux compagnons s'assureraient de la qualité des caves du Château d'Andride ou que notre poète d'Olfias, saltimbanque de ces dames à ses heures perdues, ne déclamasse quelque sulfureuse prose à Dame Illiana, fille du Baron qui n'en fut pas moins émue et le supplia de participer à son anniversaire dès le lendemain soir... - *Courage Olfias mon ami, on ne coupe plus les têtes pour manquement à l'honneur dans ce monde... Au pire on est exilés ! -*
Je me rendis en hâte à la discrète demeure de l'Ordre des Nains de l'Équerre qui m'accueillit tel un des leurs, comme à l'accoutumée, de façon d'autant plus courtoise qu'un de ces formidables orages était en train d'éclater. Ma requête fut validée : Ogul, doyen de cet ordre et mémoire de la confrérie, bibliothécaire de son état, fera les recherches demandées concernant l'Heliotron, "objet" évoqué par Felagh, le mage renégat dans ses délires et qui semble être au cœur de l'intrigue de Farona. J'appris également que Méfranc, un espion de l'Ordre était infiltré à Farona et qu'il me ferait parvenir les réponses que j'attendais. L'Ordre de l'Équerre avait réalisé quelques œuvres à Farona, comme le vieux Manoir en bordure du village et une très ancienne tour de guet. Il nous faudrait les visiter.

2. Sombre tempête

Pendant ce temps, alors que l'orage se rapprochait considérablement, Olfias et Briselame entreprirent de l'observer de plus près *(ha ses jeunes aventuriers qui découvrent les lois de la nature... ou peut-être celles des Dames des saisons)*.
Olfias se fit avancer une calèche pour se rendre au centre de Farona qui semblait devenir l'épicentre de l'orage.
Briselame quant à lui voulu défier la tempête en s'encordant au créneau d'une des plus hautes tours du château (au hasard celle de la terrasse privative du baron). Rudement amarré à un créneau, il put vérifier une célèbre théorie de physique des forces : tout volume dont le poids est inférieur à la vitesse du vent, s'élève dans les airs... un cas d'école ! Notre nain mercenaire eut certainement la chance de pouvoir goûter aux sensations qu'un volatile peut ressentir quand il tente de voler face au vent : il fait du surplace (remercions les cordes de l'avoir retenu... ça aurait fait désordre).
Olfias se fit donc conduire par le cochet du baron (dont le physique devait certainement être des plus disgracieux pour se dissimuler le faciès de la sorte) qui le déposa en ville pour se hâter d'attacher les montures et se mettre à l'abri. Tentant de lutter contre la tornade, Olfias put lui aussi vérifier cette même théorie de physique que son compagnon, mais sans cordes... ça a fait désordre : une bourrasque l'empoigna telle une main géante, l'éleva et le propulsa contre un mur proche (trop proche). Groggy, il se releva et découvrit la silhouette que nous avions aperçue la veille en forêt... le prétendu Messager de Noxe qui se pencha du haut de son palefroi pour s'adresser à Olfias :
"Es-tu celui pour qui je marche ? - demanda t'il d'une voix tout droit sortit des profondeurs des ténèbres.
- Bin... si tu cherches Olfias, c'est possible..
- As tu entendu les chants de Mélopée ?
- Ha... Mélopée dites-vous ? C'est bien possible aussi, je n'ai pas eu l'honneur d'être présenté.
- L'Heliotron se trouve à Farona, sers-t'en pour servircelle qui charme les Ténèbres. Ofram sera ton Champion."
Le "messager" fit faire volte-face à sa monture et s'en retourna, laissant Olfias pantois.
Récupérant sa canne, son cochet et sa calèche, il reprit route vers le château du Baron.
Durant ce temps, alors que l'orage avait cessé et que Briselame avait dut mettre un terme à ses expériences de physique des forces, nous nous retrouvâmes et, en attendant Olfias, entreprirent une petite visite du château avec la permission du Baron. Mes amis de l'Équerre m'ayant informé que certaines anciennes parties du bâtiment avaient été érigées par leurs soins, nous vaquâmes en quête de leur œuvre dans les soubassements, guidés par un jeune chambellan. Découvrant enfin le sceau de l'Équerre à l'entrée de ce qui semblait être l'ancienne salle du trône et voulant y pénétrer, nous fumes prévenus par notre guide :
"Hum, Messires, je crois qu'il est impossible d'aller plus loin... enfin, disons qu'il vous faut la permission de Staedler, le gardien des lieux..
- Dans ce cas nous allons lui demander, ou est-il ce Staedler ?
- Bin... derrière la porte, s'il daigne répondre"
Nous frappions, attendions quelques instants avant que des pas sourds ne semblent se rapprocher. De multiples cliquetis résonnèrent et la massive porte en bois s'ouvrit pour laisser entr'apercevoir un Minotaure :
"Que voulez-vous ? - nous lanca t'il de sa voix grave.
- Bonjour Messire Staedler, nous souhaitions contempler ce magnifique lieu - me risquai-je. C'est alors que je sentis une sensation étrange émanant de la salle, comme une sorte d'enchantement...
- Ce n'est pas possible, revenez plus tard.
...et la porte se referma sourdement devant notre nez. Nous dérangions certainement. Nous ferons donc ainsi : nous repasserons.

3. Farona l'ensorcelée

Olfias, le Capitaine Gontran et quatre de ses hommes nous ayant rejoints dans la cour du château, nous nous préparâmes à embarquer pour Farona, sous l'œil prévenant du cochet du Baron qui m'avertît de quelques menues réparations à faire sur ma carriole (merci Bétune).
Une heure environ de route jusqu'à Farona nous permit de nous renseigner sur les derniers faits y ayant eu cours :
. une troupe d'amuseurs comptant six saltimbanques était arrivée la veille et préparait une représentation théâtrale au centre du village ;
. un colporteur, marchand nomade connu dans la région sous le nom de Youg, était passé la veille du début des événements à Farona, disparut depuis ;
. nous n'aurions point d'escorte de la garde en ville, tenue à respecter le cordon de quarantaine autour de Farona ;
. le chambellois du Village se nomme Ganth ;
. une seule auberge pourrait nous loger, celle-là même dont les couleurs ont viré aux nuances de gris (réjouissant).
Dès notre arrivée à Farona, nous requîmes Gant le chambelois (maire intendant). Nous nous présentâmes à lui. Un bon gars bien bourru de l'Urguemand profond (mais ne soyons pas hautains, la simplicité paye plus que le snobisme et il nous fallait nous intégrer aux villageois pour en tirer toute information susceptible de libérer les lieux de l'étrange emprise qui y pesait).
Nous nous présentâmes donc très officiellement comme envoyés du Baron pour régler les troubles du village. Gant en fut étonné mais ravit et ne manqua pas de nous présenter, quelques heures plus tard, sur la grand-place du village à l'assemblée des habitants. Avant cela, Olfias trouva la compagnie d'une petite bande de gamins du village à qui il proposa (pour ne pas dire "commerça") de se renseigner par quelque moyen que ce soit pour tenter d'identifier un objet hors du commun (l'Heliotron) quelque part dans le village, dans les demeures des habitants ou partout ailleurs. Les gamins acceptèrent, excités par la mission.
Pendant ce temps, Briselame et moi allions traîner du côté de la petite troupe de théâtre qui s'installait l'après midi avant leur première représentation le soir même. Curieux moment pour aller amuser la galerie alors que la population semblait totalement désemparée et bien plus préoccupée par les troubles qu'ils subissaient plutôt que par la distraction et l'amusement. Mais au fond pourquoi pas, c'est dans ces moments là que le *public* peut avoir le plus besoin de *s'évader* (private-joke).
Briselame fouina de son côté et alla frapper à la porte du chef de la troupe, un dénommé Ezekiel. N'ayant eu pour seule réponse qu'un lointain :
"...Quoi ?! Mais qu'est-ce que c'est ?! Plus tard, plus tard, je me prépare que diable ! - *Briselame fit tout de même irruption.*
- Et bien ! Ne vous gênez pas surtout ! Je ne reçois personne, les autographes ce sera après la représentation, au revoir !"
- Bonjour, je suis Briselame, envoyé par le Baron Yoren pour enquêter sur les troubles de ce village...
- C'est bien, c'est bien mon garçon, aller, du balais !
- Dites-moi, d'où venez vous et pourquoi vous êtes vous arrêter ici ?
- Mais enfin, mOsieur l'outrecuidant, je vous ai demandé de sortir, que sont donc ses mauvaises manières que voilà ?! Sortez je vous prie, mon habillage n'est point terminé !
- Oui oui, c'est très intéressant tout cela, mais voyez vous, j'ai une enquête à conclure et j'aimerai donc savoir ce qui vous amène dans un village que les habitants veulent fuir ?... pardonnez moi mais je n'ai pas bien compris d'où vous venez et qui vous a donné l'autorisation de pénétrer dans ce village ?
- C'est normal mOsieur l'outrecuidant, je ne vous l'ai pas dit, et pour toute réponse vous devrez vous contenter de cela pour enfin sortir d'ici : nous venons de l'Est faisant route vers Andride et ce sont les offices du Baron lui-même qui nous ont permis d'organiser cette fabuleuse représentation, à laquelle, je l'espère, vous assisterez, vous y serez mon noble invité... mais maintenant sortez je vous prie."
Tournant les talons, Briselame sortit. De mon côté, je me contentai d'observer la petite troupe en train de monter l'estrade. Je recensais l'ensemble : un intendant par ici, trois acteurs par là, Ezekiel dans sa caravane, un autre "monteur" de ce côté... Nous en sommes bien à six. La seule présence féminine qui semblait composer la troupe, à qui je m'adressa, une jeune femme à l'allure plaisante, vêtue de cuir et d'un chemisier ample, sérieuse et travaillant d'arrache pied, se nommait Mohanna, fille d'Ezekiel. Elle put m'apprendre que sa troupe vint de l'Est et avait, quelques jours auparavant, croisé le dénommé Youg, le colporteur, à qui ils commercèrent quelques menues babioles d'entretiens de costumes etc.
Quant à Olfias, ayant quitté sa troupe de gamins qu'il avait envoyé au recensement de tout objet incongru ou inhabituel, il alla se planter devant l'étrange "arbre qui chante" et ne trouva pas mieux que de déclamer à l'unisson la litanie qu'il avait précédemment entendue, chez De Loguenade et sous l'emprise de l'encenseur Keshite. Il y parvint à merveille, à tel point qu'il invoqua un esprit fort puissant et non moins redoutable... un OBSIDIEN !!!!!! Pas moins !
Olfias, stupéfait de la manifestation de son incantation qui se campait devant lui :
- ...oups... bonjour...
- Je suis Ofram et tu m'as appelé. Comme le veut Noxe, je serai ton Champion - *Olfias chercha Dantros du regard, son diablotin infernal, afin de s'assurer qu'aucun débordement ne risquerait de troubler la petite représentation. Il le retrouva rapidement... dans les griffes du démon Obsidien qui se délectait de resserrer doucement son étreinte diabolique autour de son cou* -
- As-tu trouvé l'Heliotron - *reprit le démon* -
- Heu, pas tout à fait, mais j'y travaille !

- Elle arrive - *fit l'Obsidien songeur en faisant craquer les os de Dantros dont les yeux s'exorbitaient* - Seul toi pourras mettre la main sur cet objet, mais le prix en sera le même
- Ha... combien ?
- Tu m'as appelé
- heu, oui, juste pour faire connaissance
- Et bien tu as toute ta vie pour cela maintenant - *conclut le démon dans un mouvement brusque du poignet qui termina Dantros et le propulsa au sol* - Appelle moi quand tu auras besoin de moi, je te ferai alors savoir ce qu'il t'en coûtera"
Ofram disparut, Dantros finit de cracher ses tripes, et Olfias se frottait les mains, réjouit de sa nouvelle rencontre.

4. Le Masque à Farona

Olfias et moi nous retrouvâmes à l'auberge du village ou Briselame refusait obstinément de pénétrer. Décidément peureux sous ses airs de vaillant mercenaire le petit homme - songeai-je. Nous nous y installâmes, alors que Briselame préféra l'écurie, et nous retrouvâmes ensuite sur la grand-place du village pour assister à la représentation théâtrale de la troupe du "Fabuleux et grandissime Ezekiel", tel que lui-même se qualifiait. Il déclama sa présentation :
- La célébrissime troupe des Mille Facéties va maintenant vous interpréter une somptueuse pièce en trois actes intitulée "L'homme aux Mille Visages" -
Les trois coups sonnèrent, le rideau se leva sur d'étranges silhouettes, l'une féminine, deux autres masculines, un quatrième se tenant au fond et narrant la pièce : Ezekiel. Tous avaient le visage masqué, ce qui n'alla pas sans surprendre les Inspirés du coin (nous). Le récit semblait conter l'histoire de trois vagabonds, exilés de force ou fuyant quelque malheureuse aventure, et ayant trouvé refuge auprès d'un Prince en proie à une guerre qui déchirait son pays. Les trois étrangers, par d'extraordinaires et sombres pressions, purent convaincre leur hôte de suivre leurs conseils. Le drame fut que le Prince sera finalement terrassé par ses ennemis, emportant avec lui ses armées décimées sous l'emprise des fantasques conseils de ses trois prétendus compagnons.
La pièce fut subjuguante... voire même envoûtante, bien que sans morale. Olfias y détecta une Œuvre de la Geste, mais très probablement pervertie car son effet n'avait pour autre objectif que de charmer l'ensemble des spectateurs... dont Briselame et surtout moi qui eut un mal fou à me libérer de l'emprise de la pièce.
Sous le jour de cette nouvelle piste, convaincus que nous avions des agents du Masque en guise de troupiers saltimbanques, nous ne pûmes y détacher notre intérêt. Pourtant rien ne liait la troupe aux incidents du village intervenus une semaine plus tôt, mais le simple fait d'avoir ce genre d'individus à ce moment là dans les pattes nous suffisait pour nous en méfier (voire les éliminer... dès que nous aurions une connaissance exacte de leurs agissements).
Afin de remercier les acclamations déferlantes du public, Ezekiel lança à l'assistance :
"Tous à l'Auberge ! Ce soir nous fêtons mon succès" - *de sa plus simple humilité !*
Par Cysèle, je lui trancherai bien la tête sur place à ce bouffon de masqué !... Mais cela tombait très bien. Un clin d'œil d'Olfias me fit comprendre qu'il était bon que je reste avec le puant et précieux Ezekiel afin de surveiller ses mouvements, tandis qu'Olfias s'occuperait de farfouiller alentour.
Une fois la tumultueuse assistance établie à l'auberge en compagnie d'Ezekiel et de ses troupiers, Olfias s'infiltra discrètement dans la caravane du chef des saltimbanques après avoir nargué un espèce de chien tirant sur la laisse de son propriétaire, surveillant le périmètre. Dans un coffre, il récupéra cinq manuscrits qui semblaient être des pièces. Ayant rapidement fouillé le reste de la caravane, il en conclut que rien d'autre d'intéressant ne s'y trouvait. Il referma le coffre avant de sortir. Il se faufila dehors, enterra les parchemins non loin en hâte car apparemment traqué par le chien renifleur guidant son maître et se rapprochant dangereusement de lui. Fuyant vers un endroit isolé un peu plus loin, Olfias invoqua de nouveau "son Champion" d'Ofram (on a les amis qu'on mérite !). Sa requête fut de brûler la carriole d'Ezekiel, en échange de quoi le démon lui exigea pain rouge et vin bleu sur le champ, trouvant particulièrement amusant de goûter à ses victuailles uniques, sauf à Farona. Olfias se précipita vers l'auberge, commanda un pichet de vin et une miche de pain qu'il repartit offrir à son mandant. Ravi, Ofram lui promit d'accéder à sa requête. Olfias put ainsi retourner tranquillement s'attabler avec Ezekiel et moi pour participer à l'allégresse du pot en l'honneur du triomphe de la troupe pendant que l'équipement du saltimbanque se consumait.
Pendant ce temps, ne souhaitant surtout pas se mêler à la ribambelle de festoyeurs qui honorait Ezekiel et sa pièce (c'est que ça a son petit caractère un nain !), Briselame préféra s'intéresser aux alentours du village. Ayant repéré un feu à l'extérieur de Farona, Briselame s'y rendit après avoir été quelque peu malmené par des miliciens zélés qui gardaient sévèrement la quarantaine. Altercation qui ne dura pas grâce à l'intervention du Capitaine Gontran, Briselame découvrit une petite clairière au bord de laquelle un campeur faisait un feu. Étonné qu'un individu s'arrête si proche d'une ville, il s'adressa à lui :
"Bonjour Voyageur, je m'appelle Briselame.
- Bien le Bonsoir Sire Briselame, je me nomme Etilas - *lui répondit l'homme.*
Restant à distance du foyer, Briselame continua :
- Pardonnez ma curiosité Sire Etilas - *réalisant qu'il s'adressait au mystérieux propriétaire du manoir décrit par mes amis de l'Équerre comme étant leur œuvre, et craint des enfants du village qu'ils estiment "hanté"* - mais puis je savoir ce que vous faites, seul, ici ?
- Il se trouve que j'attends de la compagnie, j'ai un rendez-vous - *répondit-il d'un ton sombre*

Cherchant alentour la présence de quelqu'un, Briselame perçut six cavaliers en approche lente.
- Ha.. mmmh, je vois... je vous gène peut-être ? - *interrogea-t'il.*
- Cela dépend de vous Sire Briselame - *répondit-il en mettant sa main sur le pommeau d'une épée et scrutant les environs, cherchant apparemment ses "compagnons"*.
- S'agirait-il d'un duel ou règlement de compte Sire Etilas ? Puis je vous être utile ou ma présence n'est elle pas conseillée ?
- Nous le saurons bientôt je crois - *conclut Etilas*.
Six cavaliers sortirent alors des ombres et s'avancèrent dans la clairière. L'un d'eux s'adressa à Etilas, quelque peu étonné de la présence de Briselame mais n'y prêtant pas plus d'attention (il aurait pourtant dû !), et réclamant un mystérieux dû que lui devrait Etilas contre les services de la compagnie de mercenaires qui les encerclait. Le mercenaire fit signe à trois de ses comparses de partir (en quête du fameux dû) au manoir d'Etilas, pendant que les trois autres tiendraient compagnie aux deux voyageurs. Je ne décrirai pas ici la boucherie qui s'en suivit. Seuls éléments intéressants de la barbarie qui eut lieu : trois mercenaires littéralement désolodiraisés de leurs membres, quelques égratignures pour Briselame et l'augure d'un grand nettoyage de sa hache à deux mains. Etilas s'en tirait à bon compte et gracia Briselame d'une invitation en sa demeure dès le lendemain. Devant partir sans tarder pour intercepter les trois autres mercenaires, ne requérant pas la présence de son sauveur de nain, Etilas s'en retourna précipitamment vers le village.
"Alerte ! Au feu ! Au feu ! - s'écrièrent les villageois accourant vers l'auberge.
Feignants la stupéfaction, Olfias et moi nous précipitions dehors pour constater le ravage des flammes dans la caravane d'Ezekiel qui devint subitement beaucoup moins plaisant et perdit aussitôt son emphatique prestance. Rouge de colère, il courut dans sa caravane en flamme et en ressortit avec son coffre qu'il tentait d'éteindre en y jetant des étoffes. Il y parvint, à notre grande déception. Olfias et moi contribuions fortement à faire cesser le feu, jetant à tour de bras des sauts d'eau, lesquels, malencontreusement, n'atteignaient que très rarement les foyers (arf, trop bête, encore raté !...). Ezekiel jura de retrouver le responsable, ayant, ô surprise, écartée de suite la thèse de l'accident. Nous lui promettions de l'y aider :
"Cela va de soi, Sire Ezekiel, vous pouvez compter sur mon entière participation pour estourbir le responsable de ce crime ! Parole de Zenekyn ! Je suis à Farona pour y rétablir l'ordre des choses !" (...me faut un endroit isolé pour m'éclater de rire... vite !).
La nuit qui suivit se déroula (presque) sans problème... si l'on écarte la désagréable impression que procure un environnement tout de nuances de gris qui envahissaient l'auberge ("appelez-moi le décorateur" - rigolai-je), et les cauchemars d'Olfias qui le sortirent de son sommeil, persuadé d'entendre "l'arbre chantant" l'appelé. Cette impression si réelle le motiva à aller le constater par lui-même à la fenêtre de sa chambre. L'arbre bruissait effectivement, engouffrant le faible vent dans ses feuillages. Mais un plus loin, sur la droite, il aperçut une silhouette avec un chien immense en train de renifler non loin de l'endroit où il avait enterré les parchemins d'Ezekiel, plus tôt dans la soirée. Craignant qu'ils ne découvrent la cachette, Olfias descendit discrètement et suggéra à Dantros d'aller récupérer son forfait tandis qu'il détournerait l'attention de l'intendant d'Ezekiel qui rôdait alentour.
S'exécutant, Olfias n'eut point le temps d'émettre un son et se fit charger par l'atroce chien libéré de sa laisse. A l'aide de sa canne, Olfias tentait de l'estourbir (en vain) jusqu'à ce que Briselame et moi n'intervenions. Deux coups de hache (pas encore nettoyée de sa précédente découpe dans la clairière) suffirent à Briselame pour trancher une jambe de l'intendant alors que je tentai d'en finir avec l'immonde "Seigneur rat" que l'on prenait pour un chien. Alors que je mettais le feu à l'infecte dépouille du rat géant grâce à quelques pigments, Dantros parvint à récupérer les parchemins que son maître avait enfoui et les lui rapportait, se faufilant discrètement parmi la foule de badauds venue contempler la raison du dérangement nocturne. Désolé de constater que le sombre intendant de la troupe d'Ezekiel venait d'agoniser de sa jambe tranchée, nous profitions que le jeune et arrogant Ikum, membre de sa troupe, s'était approché pour lui demander de justifier des méfaits de leur intendant et de la présence de l'infernale bestiole qui nous avait pris pour cible. Il se débarrassa de nos questions par un simple :
"Ho vous savez, cela fait peu de temps que nous avons engagé cet intendant. Nous étions quelque peu suspicieux à son sujet mais il travaillait bien. Et concernant le "rat" comme vous dites, et bien il me semblait tout a fait apprivoisé !".
Non satisfaits de sa réponse, Briselame et moi décidions d'en alerter la garde postée autour du village afin d'en interdire strictement la sortie, en particulier à la troupe de théâtre dont les représentations devenaient de plus en plus sombres ! Le Capitaine Gontran promis que rien ni personne ne sortiraient de son cordon de miliciens et qu'il nous ferait prévenir si le cas se présentait. Nous pouvions enfin retourner finir notre nuit.

Acte III :
Récit : Zenekyn Kahan

Quand Noxe déjoue le Masque

Désormais certains que l'Ombre et l'intriguant de Masque étaient tous deux mélés à cette sombre affaire, il nous fallait encore savoir qui tirait les ficelles et à qui profitait le crime. Choses bien peu aisées si l'on considérait le nombre important d'éléments dont nous disposions et qui nous envoyaient sur des pistes toutes différentes. Il paraissait donc évident que

quelqu'un s'amusait délibérément à brouiller les pistes. Mais qui ?

1. Sombres Oeuvres

Au petit matin, nous nous préparâmes en hâte afin de faire le tour des différents sites que nous devions visiter : la Tour de Guêt, le Manoir (Briselame y était invité), la forge, le puits sans fond, le ménil, l'échoppe plongée dans la nuit... Mais dès notre sortie de l'auberge, nous fûmes mandés en hâte au poste de la milice à la sortie de la ville. Le milicien nous expliqua que la troupe de théatre semblait pressée de quitter les lieux. Nous nous y rendîmes au galop.
Les deux caravanes de la troupe (sur trois... les incendies font de tels ravages !) étaient stopées au poste de garnison du Capitaine Gontran. Heureux de constater que l'officier avait strictement observé nos requêtes, nous mîmes pied au sol. Je constatai avec effroi qu'il manquait deux montures à l'attelage. Ikum était en train d'arranguer la petite troupe de miliciens qui lui refusaient le passage. Après quelques tentatives de marchandage financier, tant à mon égard qu'à celui du Capitaine, je décidai de m'assurer que les carrioles resteraient sur place en "fusionnant" discrètement les harceaux aux chassis (petite Oeuvre très utile de Cysèle). Après quoi j'entreprenai de fouiller toutes les immenses calèches, ignorant les invectations, refus et colère d'Ikum. Evidemment, Ezekiel et sa fille Mohanna avaient disparus. Mais ce ne fut pas la seule chose que je pus constater : dans le contrefond d'une des caravanes, je trouvis d'étranges objets rituels : une fiole remplie d'un liquide vert, un crâne apparamment humain et un épais livre titrant en Septentrion "Principes fondamentaux de la Discorde". Olfias qui en avait déchiffré le titre ne préféra pas continuer plus loin sa lecture. Cela nous semblait également plus sage.
Ikum se défendit d'avoir connaissance de ses objets. Mais une petite "psychométrie" éxecutée par Olfias sur la flasque verte lui permit de retracer les émotions et gestes exécutés ces dernières heures en relation avec l'étrange caraffe : une main fébrile, un sentiment de besoin vital d'une femme, la peur. Nous en concluions que le flacon contenait des soins ou une drogue quelconque vitale à Mohanna.
Nous avions également trouvé bon nombre d'armes et coutelas qu'Ikum justifia en revendiquant qu'il s'agissait d'accessoires de spectacle. Voulant le vérifier, nous avons pris le risque de demander à Ikum de nous faire une démonstration des "divertissements" que l'acteur proposait avec des coutelas (numéros de jonglerie nous précisa t'il... tiens donc, notre interprète sait donc tout faire !). Il éxecuta une parfaite jonglerie avec six couteaux qu'il conclua en les planta tout autour de moi sur la caravane. "Et bien, vous voyez bien que je sais parfaitement m'en servir messieurs, cela vous suffit il ou dois je vous éxecuter d'autres tours" menaca t'il. Convaincus du danger que cet homme représentait avec ses coutelas, nous lui accordions le bénéfice du doute tout en l'assignant à demeurer à Farona tant que notre enquête n'avait pas aboutie. Gromelant et contestant, nous le laissions derrière nous et retournâmes à Farona.

La Tour de Guêt

Notre première visite fut cette tour, construite par l'Ordre de l'Equerre à l'époque où Farona fut établie. Moins ancienne que le Manoir, elle nous parut intéressante à visiter. Briselame semblait quelque peu troublé par ce monument et ne se sentit pas de nous y accompagner, préférant nous attendre à l'extérieur. Olfias et moi montions donc le long d'un gigantesque escalier qui s'enroulait au sein des parois de la tour. A son sommet totalement découvert, nous constations l'étrange pouvoir de cette oeuvre : nonobstant le fabuleux point de vue qu'elle offrait sur la région, elle permettait, en fixant un point précis, d'avoir l'impression d'y être et ainsi de l'observer d'autant plus près. Pouvoir impressionnant ! Olfias et moi testions différents points précis du village et alentour. Franc succès pour la capacité d'agrandissement de l'oeuvre !
Décidant de nous en retourner, notre surpirse fut grande : un second escalier que nous n'avions pas remarqué au préalable semblait s'être ouvert sur le parvis du toit. Curiosité saine (nous l'éspérions), nous l'empruntâmes pour redescendre par ce chemin. Au milieu de la descente, une pièce débouchait sur l'escalier. Petite visite des lieux : de grandes armoires, une tenture aux étranges reflets, une carte de la région marquée de croix ça et là semblaient indiquer le parcours des orages... ou du Messager de Noxe, et une bougie toujours allumée qui ne semblait pas se consumer. Olfias s'intéressa à la tenture représentant un paysage relativement sombre montrant une petite cascade dévalant les rochers et finissant dans un lac dont les reflets de l'eau semblaient vivants. Un tableau monde, à n'en point douter. Olfias y expédia Dantros. Le diablotin revint un peu plus tard expliquant qu'il était sorti par le fameux puits sans fond. Nous imaginions alors que ce tableau possédait la faculté de ce rendre aux divers endroits troublés du village. Nous décidions cependant de ne pas pousser l'expérience plus loin. Une seconde pièce nous attirait mais, voulant nous y rendre, nous eûmes le sentiment de nous perdre.
Briselame, patientant depuis un long moment à l'extérieur, entendit Olfias et moi l'appeler à nous rejoindre. Il décida courageusement de pénétrer dans la tour. Se rendant sur le toit tout en nous appelant, il émergea dans une tempête de vent (alors que le ciel était clément quelques instants plus tôt). Il tomba nez à nez avec un de ses redoutables ailleuls ! Nécromancie ou hallucination ? Toujours est-il que l'ancêtre en question provoqua Briselame et engagea un étrange comba apparament destiné à estimer la bravoure de notre compagnon. Souhaitant, pour une fois, rompre avec son habitude de démembrer ses opposants, Briselame tenta d'habiles feintes dont le but était de démontrer ses talents de combattant. Malheureusement, son ailleul ne semblait pas avoir le même objectif et lui enfonca le crâne de son impressionnant marteau. Briselame sombra, inconscient.
Olfias et moi ayant enfin retrouvés notre chemin, nous décidions de ressortir par le toit et de reprendre l'escalier qui nous avait paru moins surnaturel. Arrivant au rez-de-chaussée, ô surprise, Briselame gisait sur le sol, le pied pris dans un pavé émergeant du sol et arborant une somptueuse bosse en forme d'oeuf. L'aidant à reprendre connaissance, nous ne pûmes retenir quelques sarcasmes et petites moqueries : "Tu t'es pris les pieds dans ta robe ? Tu aurais dû t'en faire tailler une à ta taille peut-être !". Briselame parut choqué... rien d'anormal à cela à en juger par son hématome. Sortant tous trois de la Tour,

nous tombâmes nez-à-nez avec un nain arborant une simple toge et semblant tout aussi surpris que nous. Je reconnus quelques signes distinctifs qui me firent aussitôt penser qu'il appartenait à l'Equerre. L'espion de l'Ordre très certainement envoyé par Ogul, le maître que j'avais rencontré à Andride.
"Méfranc je présume ?" - demandai-je. Acquiescant, nous fimes connaissance tout en retournant vers le village.

La Forge molle

Décidant de nous intéresser aux autres sites perturbés du village, nous nous rendîmes à la forge qui ne fonctionnait plus, au grand damne de son propriétaire qui comblait son temps libre par l'ingestion démesurée de vin. Balbutiant sa colère, tentant de le raisonner, je me retrouvis avec son poing collé au milieu de la figure... Renfrognant une réaction violente, je lui suggéra de retourner se coucher en attendant d'autres nouvelles et lui promettant d'essayer de remédier au problème de son établissement. Fouyant la totalité de l'échoppe, testant quelques menus travaux de forge, nous constations le désastreux effet du lieu : les objets travaillés ici en sortaient bel et bien mous. Briselame fut attiré par l'âtre qui lui paraissait étrange. Retournant braises et cendres, il découvrit (par Cysèle... infection !) un sombre danseur attaché aux chenais du brasier. Se tordant de douleur, agonisant de son petit bras tranché (par Briselame fouillant avec sa hache), je ne pus retenir un soupir de soulagement. L'étrange créature magique périt rapidement. Briselame la récupéra et la fourra dans un petit baluchon de tissu. Débarrassé du danseur, je testai à nouveau la forge tandis que mon compagnon attisait de nouveau l'âtre. Grand succès, la forge était rétablie. Nous en fîmes part au garçonnet qui nous accompagnait afin qu'il annonce la nouvelle à son père, le propriétaire du lieu, dès qu'il aurait cuvé sa vinasse.

Le Manoir d'Etilas

Passant non loin du "puits sans fond" du village, nous y croisâmes Méfranc en train d'examiner les lieux. Après quelques essais de jet d'objets et torches pour constater le problème, nous lui confiions le danseur et décidions d'aller rendre visite à l'hôte de Briselame qui l'attendait en son manoir.
A notre arrivée devant l'impressionnante demeure du Seigneur Etilas, trois montures - probablement celles des mercenaires de la veille - étaient encore attachées sous le perron. Nous fîmes le tour de l'ancestral bâtiment. A l'opposé de l'entrée principale nous y trouvâmes une clé de voûte surmontant une porte basse et arborant le sceau de l'Equerre. Briselame en recopia le symbole, parcouru d'un étrange sentiment de "libération".
Finissant le tour du propriétaire, nous montâmes les marches du perron de l'entrée et, avant même d'avoir toqué à la porte d'entrée, celle-ci s'ouvrit… Magie que tout ceci ! Un vieux et grisonnant majordome se trouvait derrière elle et nous invita à le rejoindre. Ce faisant, la porte se referma derrière nous. Je n'y détecta pourtant aucun mécanisme particulier. Le majordome nous fit asseoir dans un petit salon richement décoré de vieux portraits représentant apparemment les ancêtres de notre hôte, de bibliothèques recouvertes de livres, d'un petit bar et de mille objets aux allures baroques.
Olfias, désormais spécialiste de l'art de la psychométrie, s'y essaya de nouveau sur le miroir pendant que j'inspectai les moindres objets et analysaient les portraits en détail. Olfias vit cinq événements successifs qui retraçaient les émotions des dernières personnes ayant regardé le miroir : Felagh, le mage corrompu, avec des yeux de fous (il était déjà trop tard pour lui) face à Etilas, calme et serein ; Etilas feuilletant un grand volume manuscrit ressemblant à s'y méprendre aux "Principes fondamentaux de la Discorde" que nous avions récupéré dans la caravane d'Ezekiel ; Le majordome d'Etilas replaçant sept livres dans un ordre bien précis dans les rayonnages de la bibliothèque ; trois mercenaires pénétrant dans la pièce, troches à la main, subitement éteintes et un sentiment de peur s'échappant de leurs esprits.
Sire Etilas se fit introduire par son majordome à ce moment là. Surpris que Briselame fusse accompagné, il n'y vit cependant point d'inconvénient. Nous pouvions enfin le questionner, car après le rapport qu'Olfias nous avait fait de ses visions concernant ce lieu, notre hôte nous paraissait bien plus intriguant qu'auparavant. Etilas conserva un sang froid des plus déroutants durant tout notre petit interrogatoire :
"Vous connaissiez donc le magicien Felagh ?
- Oui, il venait travailler ici, il souhaitait étudier l'Heliotron
- Ha ? Donc il est ici ? Nous est il possible de le voir ?
- Je ne crois pas que ce soit possible, on ne vous l'a pas permis.
- Et à qui faut il le demander ?
- Je ne sais pas, je ne suis que le "dépositaire et garant" de cet objet qui m'a été confié. Il est très dangereux. Felagh en a payé de sa propre raison.
- Voui… et qui sont les propriétaires de l'Heliotron ?
- Tout ce que je sais c'est que cet objet est ici pour y être protégé, nous y sommes engagés.
- Qui ça "nous" ?
- Cette maison et moi même.
- Ha. La maison. Mais bien-sûr. Et comment s'appelle t'elle d'ailleurs ?
- Hurlevent.
- Joli nom. Pourquoi, à votre dernière entrevue avec le félon d'Ezekiel paraissait-il en colère ?
- Ho vous savez, je ne partageais pas son point de vue sur différentes choses qui lui étaient chères, comme le théatre par

exemple.
- Et quel était le livre qui semblait être au milieu de cette dispute ?
- Je ne sais plus. Il y en a tellement ici - *balayant d'un geste théatral ses innombrables rayonnages* -
- Ha. Bien sûr…
Etilas continua assez longtemps à ce petit jeu sans nous laisser le moindre avantage ni nous permettre de visiter sa maison et encore moins l'Heliotron. Il eut même la délicatesse de nous offrir un verre et de la boire avec nous. Briselame s'approcha d'une porte au fond de la pièce qui s'ouvrit devant lui. Comme attiré par l'endroit il y pénétra et déambula dans la maison en des endroits que nous ignorons totalement, après, bien sûr, qu'Etilas lui ait garantit que "si sa demeure lui ouvrait ses portes, il ne tenait qu'à lui de la visiter". Nous ne revîmes Briselame que quelques deux heures plus tard, à notre sortie du bâtiment, arborant un magnifique marteau de guerre… Etonnés, nous lui demandions d'où provenait cet ustensile qu'il ne possédait pas avant notre visite, sur quoi il nous répondit qu'il "devait" le "récupérer". Nous devions nous contenter de sa réponse. En y regardant d'un peu plus près, il n'y avait aucun doute que ce marteau était une magnifique œuvre datant de la Flamboyance… pas moins !
Nous en revenant vers l'auberge, nous la trouvâmes encerclée par les miliciens : un meurtre venait de s'y produire suite à des altercations (très fréquentes dans l'auberge depuis qu'elle avait perdu ses couleurs, ce qui avait le don d'agiter ses occupants) qui avaient mal tournées.
Patientant le temps que l'ordre y soit rétabli, nous nous attablions pour, enfin, tenter de comprendre ce que les cinq pièces d'Ezekiel, qu'Olfias avait dérobées et enfouies la veille, recelaient comme secrets. Il s'y colla et y détecta de nombreuses œuvres, l'une fortement pervertie, l'autre permettant de voir le passé, une autre incompréhensible et deux sans aucun pouvoir. Nous décidâmes alors de toutes les brûler sans exception, et sur le champ.
Tandis que le soleil se couchait, Briselame et moi nous rendîmes dans un coin tranquille du village, non loin de l'auberge, et disposions les parchemins sur quelques brindilles que j'enflammai avec mes précieux pigments d'été afin d'en assurer la totale combustion. Ikum se tenait non loin et nous observait, flanqué d'un de ses acolytes. Il émit un regard pressant et inquiet dès qu'il eût réalisé nos intentions et compris qu'il s'agissait des œuvres de son maître Ezekiel. Un couteau fila de sa main en direction de Briselame. Celui-ci se précipita vers son agresseur, ignorant son acolyte qu'il trancha dans son sillon. Mais Ikum n'était pas seulement un excellent lanceur de couteaux mais également un très bon athlète qu'il fut impossible de rattraper. Briselame et le malfrat jouèrent ainsi à cache-cache dans le village pendant quelques minutes, se poursuivant tour-à-tour, tentant de s'éviter ou de jouer la cible d'une dague ou d'une hache. Quant à moi, m'assurant que le feu prenait correctement et planté sur mes deux pieds à le surveiller, j'aperçus un troisième larron allongé sur le toit de l'auberge et braquant une arbalète lourde dans ma direction. Esquive, hurlement à l'attention d'Olfias qui se trouvait dans l'auberge pour aller le déloger, ce qui me donnait le temps de créer quelques pics de glace destinés à mon arbalétrier. Olfias surgit sur le toit et se précipita sur l'homme, ne pouvant éviter une belle estafilade au couteau. J'en profitai pour me précipiter dans l'auberge pour les rejoindre, avala l'escalier conduisant sur le toit et me précipita sur notre homme dont je trancha le bras. Agonisant puis perdant connaissance, la vie lui échappait, je décidai donc de m'en servir comme bouclier humain afin d'éviter les coutelas qu'Ikum, revenu de sa partie de cache-cache avec Briselame, nous adressait généreusement. Il disparut finalement derrière une maison. Je lâcha mon bouclier qui s'écrasa au sol puis je retourna dans l'auberge où Briselame et Olfias se firent soigner par Mefranc.
Celui ci en profita pour nous donner quelques éléments qu'il avait réunis au sujet du manoir : il avait été construit il y a plus de huit cents ans par un nain de l'Equerre nommé Dokram, répudié ensuite pour une raison inconnue, Hurlevent conférait à son propriétaire le pouvoir de rester isolé tout en gardant un contact avec l'extérieur grâce "aux vents" (d'où son nom). Bien étrange légende.
Nous pûmes également apprendre que l'Heliotron est une statuette représentant une femme dotée de quatre visages et ayant la faculté, manipulée par des inspirés, d'influer sur le jour et la nuit. Egalement que "Mélopée est le fille de la nuit" et qu'un certain "rite d'Uzul" consisterait à déclamer une incantation mélodieuse pour invoquer un démon capable de manipuler l'Heliotron. Terrifiant ! Il nous parut donc clair que Noxe jouait une partie stratégique dans cette affaire.
Nous en déduisîmes ainsi que la présence d'agents du Masque se justifiait par l'intérêt qu'il portait aux manigances de son partenaire et sujet, l'Ombre. La troupe de théâtre investiguait donc probablement sur les réminiscences de Noxe à Farona alors que le Masque n'en était point informé. Peut être que l'Intriguant craignait des activités de l'Ombre. Dissension très intéressante à laquelle nous nous promîmes de contribuer !
Alors que nous discutions de cela attablés autour d'un repas, Briselame, pris d'une subite envie biologique, se leva pour aller la soulager aux urinoirs. Passant la porte donnant sur la cour de l'auberge, il se retrouva avec un poignard sous la gorge et la voix d'Ikum lui susurrant à l'oreille :
"Dis moi où se trouve l'Heliotron où je te tranche la carrotide"
Tentant de tergiverser avec son agresseur, Briselame profita d'un instant de distraction d'Ikum et de sa différence de taille pour fuir son étreinte hostile. Ikum se retrouva au sol après avoir tenté d'effilocher le nain. Briselame profita de s'être projetté loin d'Ikum pour dégainer sa hache et le tailler en deux. Deux coups suffirent. Nous étions enfin débarrasser d'un agent de la perversion.
Suite à cet événement et en considérations des informations et suppositions que nous avait communiqué Méfranc, nous envisageâmes de retourner à Hurlevent et de mettre la main sur l'Heliotron, mais sans moyen d'éviter Etilas qui nous en interdirait probablement l'accès. Olfias eut l'idée d'aller (enfin !) interroger le garçonnet tombé malade à la suite d'une rencontre avec un objet insolite dans le manoir. Se rendant à son domicile, Olfias l'interrogea. Le gamin ne se souvint

malheureusement plus de ce qu'il avait vu précisément, à l'exception du soupirail par lequel il avait discrètement pénétré dans le Manoir.
Olfias prit ensuite soin d'invoquer son Champion avant de tenter quelque mauvaise action qui pourrait nuire à sa santé. Nous fûmes donc couverts par "Wolverine" du haut de ses quelques deux mètres (peut être plus, nous ne sommes plus à quelques centimètres près) et de ses tranchantes griffes comparables à de l'acier. Olfias lui demanda d'intervenir dès que sa vie serait en danger. Olfias ne dut pas juger la protection suffisante et déclama une petite œuvre très utile en ces termes : "Je ne serai pas là lorsque ma Compagnie sera menacée". Nous pûmes continuer notre progression sous la haute protection de Wolverine, et totalement rassurés sur l'avenir proche d'Olfias (le notre paraissait moins évident).
Nous étions donc décidés à pénétrer chez Sire Etilas par le fameux soupirail. Arrivant devant l'auguste demeure, Etilas nous y attendait déjà, sur le perron de l'escalier. Il invita Briselame à rentrer dans les lieux qui s'ouvrirent devant lui et s'excusa de devoir nous refuser l'accès car "Hurlevent ne nous le permettrait pas". Etilas et Briselame disparurent derrière la grand-porte qui se referma magiquement après leur passage.
Songeant à faire le tour afin d'atteindre le soupirail, la silhouette de Mohanna (la fille d'Ezekiel en fuite) se détacha de l'obscurité, un arc dans les mains. Me prévenant de ma perversion imminente qu'elle avait "vu", elletrépassa rapidement sous les griffes de Wolverine après avoir lâchement tenté de m'adresser une de ces flèches que j'esquiva avec une facilité déconcertante.
Nous pénétrâmes dans l'antre et retrouvâmes Briselame à l'intérieur qui nous permit, guidé je ne sais comment par Hurlevent, d'atteindre un grand couloir finissant par une lourde double porte en métal massif. Ne pouvant l'ouvrir par aucun moyen mais persuadés que l'Heliotron se trouvait derrière, nous songions au moyen de l'ouvrir quand Briselame, sujet d'une sorte de transe subite, dégaina une lame et grava le sceau de Dokram dans l'acier, au plus grand supplice de nos oreilles. En tout cas le résultat fut efficace. Les lourdes portes s'entrebâillèrent sur une pièce au fond de laquelle un grand halo noir dissimulait très certainement l'objet que nous cherchions. Après de longues hésitations, Briselame, Olfias, son démon de garde du corps et moi même pénétrions dans la "bulle de noirceur" qui enveloppait l'endroit. Nous y découvrîmes la statuette aux quatre visages que nous nous empressâmes d'emporter. J'en assuma la responsabilité.
Un grondement qui fit trembler toute la maison nous fit comprendre qu'il nous fallait nous hâter : Hurlevent manifestait sa colère. A ce moment là, le géant démon empoigna Olfias et ils disparurent tous deux. Son œuvre fonctionnait, mais du coup ne présageait rien de bon pour "la Compagnie"… qui ne comptait plus que Briselame et moi. Mon nain de compagnon, connaissant déjà les lieux, me guida vers une autre sortie. Déboulant dans une pièce éclatante (ça change de l'obsurité !), il m'ordonna de surtout ne regarder que mes pieds. Tentant de m'y employer, Psydre (mon épée) se réveilla de nouveau et me suggéra de constater l'œuvre que j'avais toujours recherchée : une flasque alliant parfaitement pigments et alliages des Muses, composants rêvés pour réaliser la fusion parfaite des deux Arts que je maîtrisais. Je ne pus y résister et m'empara de la flasque, ignorant les réprimandes de mon compagnon. Je n'aurai pas dû : il m'apprit que cette flasque, comme toutes les autres œuvres de cette pièce, étaient perverties. Mais encore une fois je ne pus me résoudre à l'abandonner. Psydre m'y incita.
Nous pûmes enfin sortir d'un seul morceau par le sous-bassement qui se trouvait sous la clé de voûte derrière le manoir. Briselame n'avait pas tout a fait finit son travail : il empoigna son flamboyant marteau et frappa un coup terrible au point de clé, là où se trouvait le sceau du nain corrompu Dokram. Nous nous empressâmes de fuir les alentours en évitant les pierres et débris projetés par le manoir en train de s'écrouler.
Nous retrouvâmes Olfias et son (ses) démon(s) sur le chemin qui nous ramenerait au village, alors qu'une immense troupe de cavaliers de la nuit chevauchant leurs ténébreux palefrois (j'eus du mal à rester conscient tant le choc avec les ténèbres fut violent) nous dépassait dans le vacarme de leur galop. L'un d'eux s'immobilisa devant nous pour nous faire savoir que nous étions attendus "par qui nous savons" au puits. Nous nous y précipitâmes.
Autour du puits, la centaine de cavaliers des ténèbres encerclait Mélopée, fille de Noxe, aussi terriblement belle que sombre, que nous reconnûmes aussitôt.

Elle nous salua, nous remercia, et nous demanda de confier l'Heliotron à Ofram qui apparaissait, sortant du puits. Tentant d'y renoncer, elle nous fit la promesse qu'aucun mal nous serait fait si nous y consentions. Nous lui demandâmes de jurer sur l'amour qu'elle vouait aux humains (nous le savions, étant mi-humaine et mi-démon et se jouant avec adresse et saveur des plans de son père et du Masque) de veiller à ce que jamais ne soit employé cet objet à mauvais escient à l'encontre des œuvres des Muses et de l'Harmonde. Elle nous le promit et remit l'Heliotron à Ofram, nous garantissant qu'elle commencerait immédiatement à réparer les méfaits de ses pairs.
Des gerbes de lumière jaillirent des huit yeux de la statuette, tendue au bout des griffes d'Ofram. Le village en fut inondé. Puis le rayonnement cessa. Mélopée nous offrit d'accéder à l'une de nos demandes afin de nous témoigner sa reconnaissance. Je lui suggéra personnellement de tenter de remédier à la perversion qui infectait la flasque que j'avais prise plus tôt dans le manoir, lui témoignant que ce serait pour moins la plus belle preuve de l'amour qu'elle conférait en l'Humanité. Elle s'y employa et y parvint. Les cavaliers de l'enfer nous ouvrirent le passage. Nous passâmes notre chemin alors que la troupe se mit en branle et prit le galop. Farona était ressuscitée. L'Ombre et le Masque avaient été déjoués.

Fin.

SERMENT NOCTURNE

Scénario conçu pour la Compagnie des Terres Veuves

Chapitre I - récit :	Secret Ophidien
Chapitre II - récit :	Ténébreuse Emprise
Section descriptive :	Chronologie et Aides de Jeu

Présentation :
Ce scénario est conçu pour une troupe de joueurs idéalement attachée au service d'une cour royale ou d'une grande baronnie.
Il est ici question des Terres-Veuves, de son Conseil Matriarcal et ses Tours Noires, mais il est possible de transposer ce récit dans les lieux et domaines de votre choix.
Le domaine, la baronnie ou le royaume des personnages joueurs (ici les Terres Veuves) sera donc le berceau de cette intrigue qui les emmenera jusqu'en Abyme sur la piste d'un proche enlevé sous leurs yeux et retenu par d'obscurs agents.
La quête d'un artefact et de ses ténébreux pouvoirs semble attirer la convoitise de perfides très peu recommandables. Il sera ici question de Sentences, de Connivences impériales, de pacte avec les Hauts Diables, de démonologie, de l'histoire même de l'Harmonde et d'antiques serments liant des Eternels à des Eminences Grises parmi les plus célèbres... enfin, la Nuit Eternelle, ténébreuse quête que mène le Masque, plane sur les Royaumes...
Avivez vos Flammes chers Inspirés, les Muses vous réclament en Abyme !

I - Secret Ophidien :

Noxe, au moment de son emprisonnement dans le Puits, aurait généré l' "Origine Noire", un fragment de la mémoire de l'Eternel ayant spontanément pétrifié l'intention de sa quête ultime : la licence de l'Ombre et de ses légions (en d'autres termes : la Nuit Eternelle et la faculté de vie en surface aux légions de l'Ombre). Le Vidi Noxi, matérialisation de ce mythe, est traditionnellement conservé par les Méduses depuis leur apparition afin d'en assurer la pétrification a tout jamais. La première Connivence Impériale conclue entre Akuinisos, Haut Diable gardien des Mémoires et la première Souveraine des Terres Veuves est relatif à la conservation et à l'emprisonnement du Vidi Noxi (en Moden'hen ancien : *"Les Yeux de Noxe"*).
Depuis l'avènement du royaume Ophidien, il est de coutume qu'une élue, Méduse choisie pour sa sagesse, son savoir et sa neutralité, prête serment aux ombres pour conserver, entretenir et protéger cette relique.
Une Eminence Grise Méduse et Ancienne des Tours Noires serait aujourd'hui la signataire du dernier avenant en date de la connivence impériale, l'élue gardienne du Vidi Noxi : Dame Aluinine.
Janus serait à l'origine des serments prêtés. L'Ombre craint cet artefact et, ne sachant le détruire, préfère appliquer la Sentence consistant à préserver l'objet hors des Abysses car il risquerait de compromettre les pouvoirs de l'Ombre s'il était activé par d'autres que Noxe lui-même : la rupture du lien abyssal serait une première conséquence, la seconde en serait l'asservissement des légions démoniaques qui devraient prêter allégeance à l'Eternel qui aurait créé la Nuit Eternelle par le biais de la Relique noire.
Une légende circule aux abysses prétendant que Janus aurait lui-même retiré le pouvoir de pétrification aux méduses afin d'assurer que jamais ne serait ravivée la puissance de l'artefact.
Son opposé équivalent existerait également : Diurne aurait généré un artefact au moment où il a été jeté dans l'Orbe. Cette relique, baptisée Vidi Diacre serait également la pétrification de l' "Origine Claire", instant de licence des Lueurs et des êtres de lumière. Il serait conservé, par connivences successives, en Urguemand. On dit qu'Agone de Rochronde serait aujourd'hui le Gardien assermenté de l'artefact afin de garantir l'exécution de la Sentence de Janus et l'équilibre entre les forces de la lumière et de l'ombre.

Les deux Emincences, Agone et Aluinine se connaissent. Ils se sont rencontrés au Souffre-Jour où ils ont tous les deux prêtés serment sur Janus de conserver et protéger ces reliques alors que nul ne sait comment elles fonctionnent. Seule la redécouverte du secret des Méduses pourrait peut être permettre de raviver ces mémoires pétrifiées.
Lorsque les deux Eminences apprennent que la Caravane Noire du Masque a été aperçue dans les Terres Veuves, ils se prennent à supposer que le secret du Vidi Noxi aurait pu être percé et que la probabilité qu'il établisse la nuit permanente sur l'Harmonde ait amené le Masque à s'y intéresser de façon suffisamment importante pour se déplacer en personne.
Mais l'enlèvement de Dame Aluinine qui suivra le vol du Vidi Noxi confirmera que les ravisseurs comptent sur la Gardienne assermentée de la Relique, et qui plus est Méduse, pour se charger de son fonctionnement (loin de se douter que ses études de l'artefact n'ont rien révélées de déterminant).

Ténébreuse emprise :

L'Obscarsis, faction dissidente du Cryptogramme magicien abymois versé dans l'obscurantisme voue son travail et ses études à une pratique Noire de la magie : l'Emprise Ténébreuse.
Il s'agit, pour les 31 mages de l'Obscarsis, d'étudier, pratiquer et s'approprier les pouvoirs de l'obscurantisme en y mêlant l'Ombre. A ce titre, Alcazar, conjurateur obscurantiste et patron de l'ordre secret (Terne), a invoqué six puissants démons assouvis à l'exercice et aux pratiques d'une magie déviante et aliénante.
Sa puissance est très prometteuse mais les mages ne peuvent se l'approprier sans la rupture du lien abyssal de leurs cobayes démoniaques, trop limités dans leur pratique.

Méliane, Morgane ayant prêté allégeance au Masque plus qu'à l'Ombre, amante d'Alcazar et lieutenant de l'Obscarsis enquête sur la rupture de ce lien. Par des subterfuges dont elle a le secret, elle apprend qu'une connivence impériale fait mention d'une relique (le Vidi Noxi) possédant la faculté d'éliminer ce lien et d'affranchir les démons de leur emprise abyssale. Un tel objet permettrait ainsi à sa secte de s'approprier la puissance de l'Emprise Ténébreuse en permettant aux démons conjurés de développer une magie intuitive, source de créations libérées.
Elle se rend à la bibliothèque Opaline de la cité, amadoue Seregenti le bibliothécaire, et dérobe la connivence.
Sa lecture révèle le lieu du Vidi Noxi (Estezia, Terres Veuves) et la dernière signataire en date de l'avenant : Dame Aluinine, gardienne de la Relique.

La morgane comprend alors qu'elle aura besoin de la méduse, de ses connaissances de l'objet et de la pétrification. Elle comprend également qu'un Premier Eternel (les Muses, le Masque, Janus, Noxe ou Diurne) seront nécessaires pour libérer et contrôler la puissance de l'artefact qui occasionnera la Nuit Eternelle. Elle portera naturellement son attention sur le Masque, son parrain, dont elle ambitionne de s'attirer les faveurs en laissant augurer la perspective de la Nuit Eternelle.
Faisant état de ses trouvailles à son amant de patron Alcazar, celui-ci lui donne carte blanche pour s'approprier l'objet, la méduse et l'assentiment de son mystérieux et puissant allié (le Masque, dont il ne soupçonne pas la véritable nature).
Méliane se prépare alors à partir dans les Terres-Veuves, après avoir transmis un message à des agents du Masque suggérant à l'Eternel de s'y rendre également.
Méliane s'est rendue coupable d'un haut crime aux yeux des abysses : le vol de la Connivence Impériale et l'intention de récupérer le Vidi Noxi pour le remettre aux mains du Masque, risquant ainsi d'assouvir d'autant plus l'Ombre sous le joug du Maître du Semblant. Si les Hauts Diables venaient à comprendre ce plan, ils risqueraient de s'y opposer vivement. Les Advocatus Diaboli sont informés du crime et lancés sur l'enquête ; Dequitimus sera l'investigateur privilégié.

Guermyn, humaine Censeur Eclipsiste de l'Invisible Demeure est sur la piste de l'Obscarsis en Abyme qui semble mener des travaux des plus inquiétants sur la pratique et la recherche de "l'Emprise Ténébreuse", forme de magie obscurantiste mêlant ombre et pratiques démoniaques (de ce qu'elle sait). Alors qu'elle surveille la secte de près, elle comprend que Méliane est sur le point de se rendre dans les Terres Veuves. Guermyn prévient l'Invisible Demeure qui enverra un agent surveiller Méliane dans les Terres Veuves (un des PJ probablement).

Le Masque a répondu à l'appel de Méliane. Sa Caravane Noire arpente les chemins discrets des Terres Veuves en direction d'Estezia où il a prévu de retrouver la Morgane. La possibilité d'établir la Nuit Eternelle est un motif suffisamment important pour risquer de s'y montrer. Le Souffre-Jour et le Conseil des Décans sont informés. Agone se rend immédiatement en Terres Veuves pour solliciter des forces aptes à contrôler, voire empêcher, les agissements du Masque. Sur place, il sollicitera Dame Aluinine, l'Eminence Grise qu'il a connu au Souffre-Jour. Celle-ci affectera son réseau de surveillance sur les traces de la Caravane Noire.

Le Masque, arrivé bien avant la Morgane dans les Terres-Veuves, prépare son plan : si son agent a dis vrai, un artefact se trouvant dans le royaume permettrait d'établir la Nuit Permanente, signifiant la victoire de sa vengeance et de ses plans.
Mais il suppose déjà que ce plan risquerait de déplaire aux abysses qui perdraient ainsi le contrôle de leurs légions, bien que

leurs objectifs soient les mêmes, mais motivés par des ambitions différentes et surtout des moyens peu scrupuleux.
En effet, Janus pourrait encore tenter de déjouer ses plans si tout n'avait pas été exécuté dans les règles. Le seul vol d'une connivence impériale pourrait déplaire tant aux Hauts Diables qu'à Janus. Afin de s'assurer la maîtrise de son plan, le contrôle et l'assujettissement des abysses, il lui faut **surveiller son berceau**. Il projette alors de **confectionner son Treizième Passeur de Chair** : le 13ème Damné pourvu d'un tableau monde représentant le royaume qui sera la cible de toutes ses attentions : Abyme, cité pourvue du plus puissant portail abyssal et lieu où se tisse le drame. Si Méliane fait preuve d'extrêmes compétences dans l'art de la perfidie, le Masque ambitionne de la damner afin de la glorifier de ses efforts en la nommant Passeur de Chair.

Pour confectionner un Passeur de Chair, le Masque a cependant besoin d'un certain nombre d'éléments : tout d'abord des pigments pervertis mêlant le sang d'une Merveille à de puissantes Encres d'invocation. Ensuite de nombreux baumes naturels, onguents extrêmement rares résultant d'un Art oublié : L'Embaumement. Pour finir, le Masque aura besoin de se rendre en Abyme pour en retirer l'ambiance et une description parfaite pour en apposer une fidèle représentation sur le corps de son treizième Damné.
Les Terres Veuves représentent une source importante pour se procurer ces éléments : de nombreuses merveilles pétrifiées parsèment les flamboyants monuments du royaume. D'autre part, les méduses sont maîtresses dans les Arts et des pigments puissants pourront y être trouvés. Enfin, les secrets de l'Embaumement sont enfermés dans une des Tours Noires où de précieux onguents magiques sont conservés. Pour finir, une visite en Abyme permettra au Masque de se procurer les puissantes Encres d'invocation et une interprétation fidèle du tableau monde qu'il prévoit de tatouer sur le Treizième Damné de sa Caravane Noire.
A peine la Caravane Noire arrivée aux abords d'Estezia, les Agents du Masque tenteront plusieurs incartades pour se procurer les éléments nécessaires à la création du Tableau Monde vivant du futur Passeur de Chair d'Abyme.

Les Anciennes, Méduses érudites versées dans L'Art des Muses et leurs secrets, comprendront que le Masque est sur la piste de la conception d'un Passeur. C'est le cas de Dame Aluinine qui n'est pas une Inspirée mais une Eminence Grise qui a, de plus, une loge dans les Tours Noires et un réseau d'espions (contrôlé par Moran) qui surveillent les agissements du Masque.
Sa loge recèle d'ailleurs de nombreux secrets : deux tableaux monde, un d'**Urguemand** (Lorgol), un autre d'**Abyme** lui permettant de se rendre quasi instantanément dans ces lieux. Le **Vidi Noxi** est, quant à lui, conservé dans **les sous sols des Tours Noires**. Personne ne sait exactement où il se trouve, à l'exception de Dame Aluinine, signataire de l'avenant à la Connivence Impériale et gardienne de la Relique.

Un des derniers méfaits des agents perfides et de Méliane en Terres-Veuves consistera en **l'enlèvement d'Aluinine** afin de lui faire avouer le lieu où est conservé le Vidi Noxi et la contraindre à révéler les secrets du fonctionnement de la Relique (qu'elle ignore cependant réellement).
Les Rôles pourraient bien en être témoins...

CHRONOLOGIE DESCRIPTIVE

Aide de Jeux : une brève description du Conseil Matriarcal des Terres Veuves et de ses responsables est consultable sur la page de la Compagnie des Bras Cassés (qui y est attachée).

JOURS	EVENEMENTS	Aides de Jeux & Indices
J - 21	Alcazar invoque 6 démons mais comprend qu'ils ont besoin d'être affranchis du lien abyssal. Guermyn, humaine, Censeur éclipsiste de l'Invisible Demeure, surveille l'Obscarsis.	.
J - 13	Méliane dérobe la connivence impériale qui évoque les pouvoirs du Vidi Noxi (ADJ5) Méliane contacte le Masque. Ils se rendent séparément dans les Terres Veuves. Guermyn prévient l'Invisible Demeure du départ de Méliane pour les Terres Veuves.	ADJ5 : copie connivence
J - 8	La Caravane Noire du Masque est aperçue dans les Terres Veuves, Agone est prévenu.	.
J - 4	Méliane arrive dans les Terres Veuves (en empruntant un tableau monde ou autre) Agone arrive dans les Terres-Veuves et rencontre Dame Aluinine.	.

	Des agents du Masque dérobent de puissants pigments dans les Tours Noires	
J-4 à J-1	Dame Aluinine et son réseau d'espions contrôlé par Moran enquêtent sur la piste du Masque Dame Aluinine conserve les rapports de Moran et afin de les remettre à Agone (ADJ2)	ADJ2: rapports de Moran
J - 1 aube + journée	Des agents du Masque dérobent des onguents d'Embaumement dans les Tours Noires Aluinine pense être repérée par le Masque et envisage de se faire discrète. Elle en fait part à Agone qui lui suggère de se faire remplacer par des Inspirés de confiance.. Le PJ mage reçoit la mission (confiée par l'Invisible Demeure) d'enquêter sur Méliane (ADJ1b). La missive suggère au PJ de se présenter au bureau de Selmina dès le lendemain pour être accueilli	ADJ1b: mission Cryptogramme
J - 1 soir & nuit	Agone disparaît laissant une note à Dame Selmina pour les PJ (ADJ4) Dame Selmina convoque les PJ dès le lendemain matin pour leur remettre la note (ADJ1) Dame Aluinine est kidnappée par les agents du Masque.	ADJ1: convocat° des PJ ADJ4 : note d'Agone
Jour J	Les PJ se retrouvent dans la salle d'attente qui fait fasse au bureau de Dame Selmina. Le PJ Mage est reçu en premier par Dame Selmina. Après l'entretien, il patiente dehors. Les autres PJ sont alors invités à entrer. Selmina les prévient que Dame Aluinine a tenu à ce qu'elle les sollicite. Elle leur remet la note d'Agone (ADJ 4). Celui ci ne s'est pas officiellement présenté bien que Dame Selmina pensera avoir reconnu le Premier Baron d'Urguemand. Une Méduse affolée fait irruption dans le bureau de Dame Selmina pendant la réunion, s'écrant devant les Joueurs : "La loge de Dame Aluinine a été attaquée... elle a été enlevée ! Il y a des victimes !!" Dans la Loge d'Aluinine (Tours Noires) : . une tenue complète (*d'un agent du Masque*) ensanglantée est retrouvée, vide (*propriétaire comme volatilisé : mort, il s'est consummé spontanément*) - IND3 . un miroir noir (perverti, celui d'un Passeur damné) - IND3a . 2 tableaux mondes actifs (vue de Lorgol et vue d'Abyme) - IND3b . un danseur (*agonisant, celui d'Aluinine*) est épinglé sur un mur par un coupe-papier - IND3c . rapports d'enquête rédigés par un certain Moran (extrêmement bien cachés) - ADJ2 Si les PJ interrogent des témoins (voisins de loge, gardes) dans les Tours Noires (IND5) : . bruits de fouille énergique . tentative d'extorsion d'aveux d'Aluinine (*de l'emplacement du Vidi Noxi*) . arrivée des gardes déclenchant la fuite des assaillants avec Aluinine baillonnée . mort d'un assaillant qui disparut sitôt tranché par un garde (*laissant ses vêtements*) . présence d'une femme superbement belle (Méliane) . fuite des assaillants survivants avec Dame Aluinine en otage (vivante, semblant hurler mais n'émettant aucun son) Si les PJ rencontrent Moran (IND6) : . descriptions des intrigants (difformes et effrayants : *stigmates de la Perfidie ou de la Ténébre*) établis dans des petits navires amarrés au Port d'Estezia (quartier des Amphores), qu'il suit depuis 4 jours (les chaloupes à voile des intriguants disparaissent le jour pour n'apparaitre que la nuit). . une femme particulièrement belle (*description de Méliane correspondant à celle des témoins des Tours Noires*) semble organiser les vols récents (*embaumement à J-1 et Pigments à J-4*)	ADJ 4 : note d'Agone IND3 : vêtements ensanglantés IND3a : miroir noir d'un Damné IND3b : tableaux monde d'Abyme et Urguemand IND3c : danseur agonisant, épinglé sur un mur ADJ2 : rapports de Moran IND5: Témoins de l'enlèvement IND6 : infos de Moran
J + 1	Les agents du Masque dérobent 3 représentations pétrifiées de Merveilles ornant le Conseil Matriarcal Melianeet les agents du Masque localisent le Vidi Noxi (*magiquement d'après les descriptions obtenues d'Aluinine*) dans les Tours Noires et se préparent à y pénètrer de nuit pour le dérober. . A la tombée du jour, Moran prévient les PJ que ses espions ont aperçu les intrigants proche des tours noires (*au moment où les PJ interviendront, les intriguants auront déjà pris possession du Vidi Noxi et cheminent vers la loge d'Aluinine, en sa présence, baillonnée et bandée*). . 3 mercenaires + 1 démon (cercle 2 ou 3) + un Minotaure obscurantiste protégent la fuite de	ADJ6a : archétypes mercenaires Obscarsis ADJ6b : archétype Minotaure Obscarsis IND7 : griffes démoniaques enserrant un danseur IND8 : aveux des survivants sur l'Obscarsis

	Méliane et Aluinine dans le tableau monde d'Abyme (*les PJ ne pourront l'empêcher*). . Le mercenaire obscurantiste (Minotaure) possède un médaillon représentant l'Obscarsis (IND7) . les mercenaires survivants (s'il y en a) apprendront uniquement aux PJ qu'ils oeuvrent pour l'Obscarsisen Abyme (IND8) Nota EG : les PJ devront emprunter le Tableau Monde d'Abyme s'ils souhaitent retrouver Aluinine et le Vidi Noxi, mais rien ne les oblige à s'y propulser à ce moment précis (il est même préférable pour leur survie de ne pas coller Méliane de trop près. Ils devront cependant comprendre que toute l'intrigue se tisse en Abyme : le Masque s'y rend pour générer son 13° Passeur et surveiller la cité, Méliane, le Vidi Noxi et Dame Aluinine viennent de s'y propulser et l'Obscarsis y sévit… Après avoir empruntés la voie du Tableau Monde vers Abyme, les Joueurs se retrouveront non loin de la Porte Sud d'Abyme, proche du Quadrant Ophidien, sur la route bordée de marais qui mène à la porte de Neuvène.	
J2 (en Abyme)	Arrivée en Abyme : Arrivés devant la Porte Sud proche du Quadrant Ophidien, les PJ devront se présenter à leurs ambassades respectives ou Ophidienne (c'est vivement conseillé - rappeler les dangers de la cité). Quelques heures après leur enregistrement à l'ambassade, le Joueur mage recevra un pli (ADJ10) par un Azurin lui fixant rendez vous le soir-même avec Guermyn dans les Trabouliennes à la Taverne des Trois Pas. Rencontre avec Guermyn, quartier des Trabouliennes, auberge des Trois Pas : Dès qu'ils sont rentrés dans la taverne, des Démons envoyés par Dequitimus (Advocatus Diaboli chargé d'enquêter sur le vol de la connivence impériale et ayant remonté la piste jusqu'à Guermyn qui s'était rendue à l'Opaline pour se renseigner sur Méliane - cf. plus bas), suivront les PJ pacifiquement et discrètement (*le faire sentir aux PJ* - IND 11). . Guermyn révélera que Méliane a été aperçue à la bibliothèque Opaline environ 15 j plus tôt. . Pendant la rencontre une boule de feu (ou autre attaque magique) venant de l'extérieur l'anéantira . Un humain encapuchonné se fond dans la foule à l'extérieur . Une longue poursuite peut avoir lieu dans les Trabouliennes . Si l'auteur du crime de Guermyn se fait appréhender (mort, car vivant il ne révélera rien et préférera la mort dont il sera de toute façon frappé car un démon le surveille et y veillera - IND13) : il porte le médaillon de l'Obscarsis (IND7) ; il possède la description des PJ et celle de Guermyn ; il taira toute autre info concernant le lieu du QG, ses chefs, etc (il préférera mourir. S'il est éliminé par les PJ, ils trouveront une clé (IND9 - correspondant au repaire personnel d'Alcazar où sont enfermés Aluinine et le Vidi Noxi dans le Quartier des Ombres). Le mage assassin a les pieds et bas de toge couverts de poussière - (IND10 : cendres du quartier des Ombres). Le Masque envoie ses agents acheter de puissantes encres chez Kalgilar, Minotaure célèbre en Abyme pour la puissance et la qualité de ses encres. Seregenti, Sinople, bibliothécaire de l'Opaline, confiera aux PJ (en échange de reconnaissance publique pour aide exemplaire et rôle important dans leur enquête… il cherche la reconnaissance) : . description complète de Méliane (il est persuadé qu'il s'agit d'une Morgane) . description de Guermyn qui l'a interrogée au sujet du passage de Méliane à l'Opaline, peu de temps après . copie de la Connivence qu'elle a dérobé (ADJ5) . nom d'un Advocatus qui l'a interrogé au sujet du vol de la connivence : Dequitimus Dequitimus l'Advocatus habite dans le quartier du Clair-Obscur. Il est chargé par les Hauts Diables d'enquêter sur le vol de la connivence. Il apprendra aux PJ à déchiffrer la connivence et à en comprendre le sens caché : . les pouvoirs du Vidi Noxi nécessitent l'intervention d'un Eternel pour être activé (*ici : Le Masque*), . les Abysses ne veulent pas conserver l'artefact afin qu'il ne soit pas retrouvé et encore moins utilisé, . un expert dans l'art de la pétrification ou de la Cyse (méduse capable de	ADJ10 : note du RV fixé par Guermyn IND 11 : PJ suivis par démons envoyés par Dequitimus IND13 : une silhouette démoniaque suit le mage depuis les toits et observe les PJ IND7 : griffes démoniaques enserrant un danseur IND9 : clé du repaire d'Alcazar IND10 : cendres sur le mage ADJ5 : copie connivence

	pétrification), est apte à s'assurer de l'emprisonnement des "mémoires" de Noxe (désigné par les avenants à la Connivence Impériale élisant régulièrement des Méduses gardiennes de la Relique), mais à l'inverse pourrait tout autant les libérer, . l'Eternel qui ravivera les "souvenirs de Noxe" placera les légions de l'Ombre sous son Joug, ... Alors le Vidi Noxi permet de faire voir au Jour la puissance des Ténèbres. En l'absence d'un équilibre (Diurne ou l'activation du Vidi Diacre), il plongera l'Harmonde dans une obscurité crépusculaire permanente. Un tel artefact est bien sûr éminemment dangereux. Les PJ envisageront alors de le détruire (seul un Eternel le pourrait) ou de le faire disparaître (le rendre aux Abysses n'est pas la meilleure place car les démons pourraient être évidemment tentés de s'en servir pour asseoir leur quête de la Nuit Permanente). Si les PJ sont suffisamment éloquents sur leur enquête (évoquer l'Obscarsis ou l'Emprise Ténébreuse ou la description du médaillon de l'Obscarsis - cf. IND7) Dequitimus leur apprendra qu'un de ses confrères habitant non loin, Marcarom, est en litige avec un invocateur qui semble proche de ce milieu. A l'issue de la rencontre, Dequitimus continuera la surveillance dles PJ par ses démons (cf. IND11) comprenant que leurs enquêtes sont liées. Marcarom l'Advocatus : en faisant preuve de perspicacité, il leur révélera, en échange des infos des Joueurs, qu'il veut retrouver Alcazar qui a permis d'invoquer plusieurs démons dans des contextes litigieux : mêler démonologie et Emprise. Le contrat est caduc car il ne cadre pas avec les lois démoniaques. Mais Alcazar a disparu. Il suggèrera aux PJ de rester en contact afin d'envoyer l'artificier afin de le condamner (les PJ pourront, s'ils collaborent et possèdent suffisamment d'éléments, demander à Marcarom d'organiser une entrevue avec les Hauts Diables).	
J3	Si les PJ contactent le moulin Eclipsiste pour l'informer des circonstances de la disparition de Guermyn et se renseigner sur son enquête, les mages expliqueront : . Obscarsis : faction dissidente obscurantiste qui semble pratiquer l'Emprise en y mêlant l'Ombre . Donneront l'adresse du QG dans le quartier de l'Aigue Marine, proche du moulin obscurantiste . des mages obscurantistes réputés du Cryptogramme sont peut-être mêlés à cette affaire (en effet, Latislas, Principal, a commandité une étude sur l'Emprise Ténébreuse et crédité l'Obscarsis pour ces recherches. Il couvre ses activités, lui seul connaît l'adresse du repaire d'Alcazar et Méliane dans le quartier des Ombres). Plusieurs pistes pour résoudre l'intrigue et déjouer les plans du Masque : 1. récupérer le Vidi Noxi et Dame Aluinine au repaire d'Alcazar (quartier des Ombres). 2. négocier avec les Hauts diables par l'intermédiaire des Advocatus (Dequitimus ou Marcarom) pour les convaincre de l'enjeu réel de la Nuit Eternelle que provoquera le Vidi Noxi, les persuader subtilement qu'ils sont manipulés par l'Obscarsis et le Masque, les convaincre de leur prêter main forte pour éliminer Alcazar et Méliane (en envoyant l'Artificier par exemple), ou enfin pour leur demander de prêter mains fortes pour récupérer le Vidi Noxi. 3. mobiliser les censeurs du cryptogramme (idéalement Eclispsites) avec suffisamment de preuves pour leur permettre d'intercepter ou éliminer Alcazar et ses fidèles et mettre l'Obscarsis hors d'état de nuire. 4. s'attirer les faveurs des Advocatus pour les convaincre d'envoyer l'Artificier chez Alcazar et sa bande L'objectif final étant de récupérer le Vidi Noxi et Dame Aluinine (saine et sauve si possible, mais sa mort éventuelle, bien que délicate à justifier au Conseil Matriarcal des Terres Veuves, suffira cependant à faire échouer les plans du Masque et de l'Obscarsis).	.
J 4	Le Masque a réuni tous les éléments lui permettant de créer le 13° Passeur de Chair. Si les PJ se rendent au QG de l'Obscarsis dans le quartier de l'Aigue Marine, ils tomberont sur 27 mages obscurantistes et quelques démons (il serait bon d'investir les lieux en compagnie de forces armées et magiques). Si les PJ se rendent au repaire d'Alcazar et Méliane dans le quartier des Ombres ils trouveront le Vidi Noxi, Dame Aluinine et la Connivence Impériale dérobée.	.

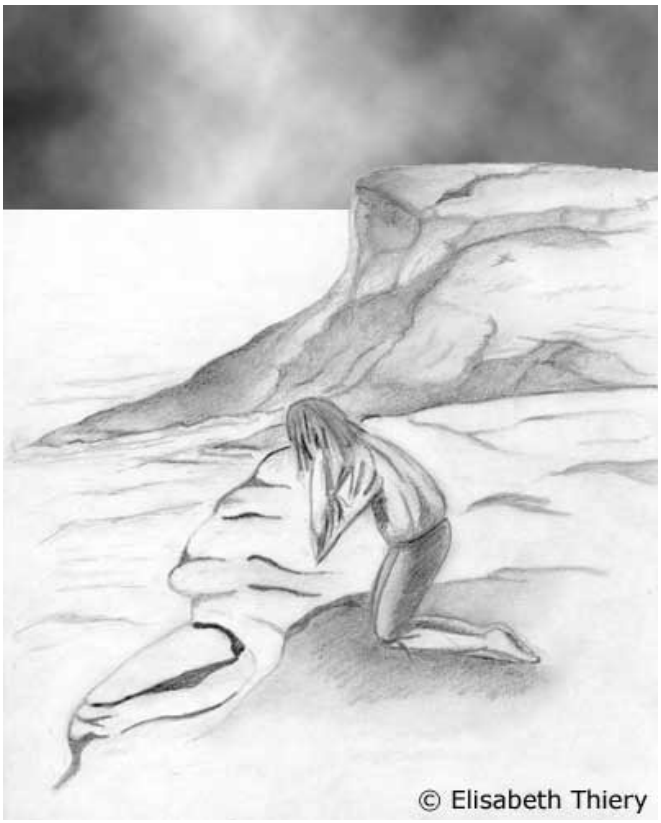
	...FIN...	
ISSUE	Le Masque, si Méliane n'est pas éliminée à temps, finira de la pervertir totalement et l'emmènera dans sa Caravane Noire ou elle deviendra le 13° Damné, Passeur de Chair d'Abyme. La régénération du Vidi Noxi et le succès du Masque sont évidemment impossibles. Si les PJ traînent trop et n'interviennent qu'aux Abysses, au moment où Alcazar et Méliane tenteront d'activer le Vidi Noxi (en J5) en présence d'Aluinine et d'un ersatz éthéré du Masque (ne pouvant s'y rendre lui même mais ayant la possibilité de créer momentanément un double immatériel de lui incapable d'agir physiquement) : Agone se présentera aux PJ (il est le maître des abysses dont l'arbre du Souffre Jour n'est pas loin) et convaincra toutes les parties de l'inefficacité totale de la Relique sans détenir le secret de la Pétrification. Dans ce cas, Dame Aluinine sera malheureusement éliminée ou corrompue à tout jamais et rejoindra les rangs du Masque	.
Conseils	Quoiqu'il en soit, les PJ pourraient rencontrer Agone afin d'être félicités et remerciés ou recevoir une lettre de reconnaissance tout aussi paraphrasée et non moins gratifiante. Dame Aluinine manifestera sa plus haute reconnaissance envers les PJ en leur octroyant une entrevue avec la Reine Seneca à leur retour, à l'occasion d'une grande fête ou d'un fastueux banquet en leur honneur. Il est clair que les PJ, en cas de succès, gagneront en potentiel de Flamme de façon significative et équilibrante par rapport aux points de perfidie et surtout de ténèbres qu'ils récolteront en masse.	.

De Profundis

Un scénario pour Agone par Mario Heimburger

Ce scénario pour Agone se déroule dans un quelconque domaine situé en bord de mer. Le domaine le plus adapté est certainement celui de Ventermitage, disponible dans le supplément « Les Cahiers Gris », mais l'action peut facilement être transposée ailleurs.

Le thème de ce scénario est la Ténèbre, et son action de corruption sur toutes les âmes de bonne volonté. Il présage toutefois de plusieurs formes d'espoir, soit par la rédemption d'un démon, soit par le sauvetage d'un Inspiré.



Il vient pour moi, je le sais. Avant même que son navire ne s'échoue sur les côtes, je sentais sa présence. Les ombres portées par les larges éclairs qui déchiraient le ciel portaient sa marque : elles s'étendaient sur toute la ville, s'infiltrant partout, puis disparaissaient aussi rapidement. Il avait toujours agi ainsi.

Je suis celle qu'il retrouve à chaque fois. Celle vers qui il revient. Et cette fois sera la dernière…

SYNOPSIS

Zéphyr était un marin renommé, bien avant qu'il ne découvre qu'il était un Inspiré. Mais la proximité de la mer, et ses diverses aventures firent de lui un être corrompu par la Ténèbre. Des alliances malignes et des pactes imprudents l'ont fait perdre pied : la réputation de Zéphyr le sanguinaire dépassa bientôt celle de Zéphyr le Boucanier.

Lors de sa dernière attaque, son navire fut coulé malgré ces alliés, et Zéphyr sombra dans les flots sombres, perdant peu à peu la vie. Un démon auquel il avait promis la liberté en échange de son aide entrepris de réclamer son dû, et prenant la place et la forme de Zéphyr pour échapper aux poursuites de sa hiérarchie et gagner une incarnation définitive. Mais durant la transformation, Zéphyr se raccrocha à un souvenir perdu : l'amour fou qu'il avait éprouvé pour une femme nommée Marine. Le processus s'interrompit, et Zéphyr parvint à se sauver de justesse. Il avait toutefois déjà abandonné une partie de son être au démon, ce qui le rendit en grande partie amnésique.

Le démon, floué par le sauvetage in-extremis, mais ne pouvant guère se plaindre auprès de sa hiérarchie, tente de terminer sa libération. Pour cela, il doit absorber la part de Zéphyr qui lui manque. Ne pouvant s'attaquer directement au pirate, il va poursuivre ses amis et connaissances pour absorber leurs souvenirs et se rapprocher suffisamment près de Zéphyr pour lui voler son âme. Dans le même temps, Zéphyr va de plus en plus se transformer en démon.

Les personnages vont suivre cette évolution, en tentant de comprendre ce qui motive les étranges faits qui parsèment la ville. A leur charge de déterminer le destin des deux Zéphyr.

L'HISTOIRE DE ZEPHYR

Toute cette histoire tourne autour de Zéphyr, ou plutôt, comme nous allons le voir, autour des deux Zéphyrs. Il convient donc de se pencher plus précisément sur ce personnage-clé.

Physiquement, Zéphyr paraît dans les trente-cinq ans, bien qu'en réalité, il ait dépassé la cinquantaine. Il est assez musculeux, bien que quelques cicatrices soient visibles notamment sur ses jambes et ses biceps. Son visage est par contre épargné : des pattes d'oies autour des yeux sont les seules marques de son âge, ses joues étant par ailleurs lisses comme des joues de bébé. Ses yeux sont sombres, tout comme ses cheveux, coiffés en arrière par un catogan. La plupart du temps, lorsque la température le permet, il porte une chemise blanche aux manches retroussées et des chausses courtes découvrant ses mollets. Une paire de bottes basses en cuir lui protège les pieds.

Fils de marin, il semblait promis à un avenir de pêcheur ou de matelot sans relief. Il quitta la férule de sa famille en s'enrôlant sous les ordres du capitaine Morleau, mercenaire au service des plus riches marchands de l'Harmonde. C'est au cours d'une expédition à bord de son navire que Zéphyr eut l'occasion de s'illustrer : chargé de convoyer des épices, le bateau fut attaqué par un groupe de pirates, qui parvinrent à tuer le capitaine avant de prendre l'assaut. Les hommes d'équipage étaient prêts à se rendre, lorsque Zéphyr s'empara du sabre du défunt capitaine (qui ne devait plus le quitter depuis) et trancha net la tête d'un des pirates. Dès lors, les matelots furent contraints de se battre, et l'effet de surprise aidant, la victoire fut remportée. Les marchands qui avaient affrété le navire remercièrent Zéphyr en lui laissant le commandement du bateau.

Dès lors commença pour lui une période de succès et d'aventures, car il se servit de ses connaissances et de sa fougue pour dépasser le cadre des transports de marchandises et pour se lancer dans l'exploration des mers et la recherche de trésors enfouis et de lieux mythiques. C'est au cours d'une de ces aventures qu'il apprit qu'il était Inspiré. Ne voulant pas y croire d'abord, il relégua bientôt l'information comme une donnée supplémentaire, sans véritable influence sur sa vie. C'est ce qui amena sa perte.

Pensant qu'il pouvait agir comme il l'avait toujours fait, il n'imagina pas un instant que la flamme lui donnait également une responsabilité. Il devint bientôt une proie facile. Un démon, du nom de Kardaktuk lui susurra des rêves doux dans lesquels les pouvoirs et les gloires du capitaine allaient être décuplées. Ses rêves lui apportèrent également le moyen d'accéder à cette renommée : il devait simplement se rendre en un lieu et rencontrer un scribe. Zéphyr fit ce qu'il pensait aller de soi : il accomplit sa destinée, aussi incertaine fut-elle, et se trouva bientôt lié par un pacte au démon. L'issue était certaine : Zéphyr serait renommé sur toutes les côtes de l'Harmonde : il devrait simplement partager son être avec le démon à sa mort. Il aurait le temps d'y repenser, affirma le démon.

Dès lors, la prophétie se réalisa, mais évidemment sous l'influence du démon : des pulsions que Zéphyr n'avait jamais connues firent jour en lui : la cruauté, l'inconstance, la sévérité. Les premiers à tomber furent ses hommes d'équipage. Ceux qui se rangèrent aux côtés du nouveau Zéphyr le firent dans la peur. Ceux qui s'opposèrent à lui furent tués. Ceux qui fuyèrent furent poursuivis, et certains se cachent encore aujourd'hui. Bientôt, cette terreur s'étendit aux autres navires, et de port en port, de capitainerie en capitainerie, la légende du sanguinaire Zéphyr, qui tuait plus que par plaisir, s'étendit comme une traînée de poudre.

Décidant qu'ils avaient suffisamment subi son joug tyrannique, les plus grands des boucaniers s'unirent et entreprirent une énorme expédition punitive. Après avoir traqué le pirate pendant des semaines, la flotte répressive parvint à coincer le bateau. S'ensuivit la plus impitoyable des mises à mort : une bataille titanesque durant laquelle dix navires furent coulés. Mais finalement, le bateau de Zéphyr fut investi, et Zéphyr précipité par dessus bord, mortellement touché au flanc.

La suite, nous la découvrons : Zéphyr coulant à pic vers les Ténèbres, laissant derrière lui une coulée de sang. Le démon lui murmurant des mots apaisants à l'oreille, et extirpant de son âme ce qui fut Zéphyr. Et soudain, ce souvenir éclairant l'obscurité, une femme aux cheveux bouclés, au parfum de vanille, Marine…

ACTE I : RESCAPE DES TENEBRES

♦ Une arrivée mouvementée

Tout commence pour nos personnages par une chaude mais humide nuit d'été. Durant toute la soirée (que vous pouvez mettre en scène pour rassembler les joueurs dans une taverne), le vent a soufflé violemment. Un vent chaud, mais qui déplaçait les nuages. Et ce qui devait arriver arriva : l'orage éclate au beau milieu de la nuit, et bientôt les éléments se déchaînent.

Les habitants sont habitués aux colères de la nature. Ils se calfeutrent. Peu entendent le bruit inhabituel perdu dans les méandres de la tempête : un bruit de bois brisé, le bruit d'un bateau violemment projeté contre les falaises proches. Peu l'entendent. Les personnages en font partie.

Ils auront l'occasion d'être les premiers sur les lieux du drame. S'ils ne le font pas, les autres villageois ne s'en occuperont que le lendemain. Un navire de commerce vient de se projeter contre les hautes murailles de pierre et s'est disloqué sous la violence du choc. En contrebas, une petite bande de terre recouverte cycliquement par les flots est recouverte de débris. Les personnages peuvent y voir un homme, mort ou inconscient. Il s'agit de Zéphyr. Quoi que fassent les personnages, il pourra être sauvé. Miraculeusement ou grâce à un sauvetage en règle. Tout n'est qu'histoire.

Personne d'autre ne semble avoir survécu. Des jours durant, les cadavres des marins vont s'échouer sur les côtes, rappelant la catastrophe.

♦ Tout n'est que justice

Peu importe quand Zéphyr sera secouru. De toute façon, il faudra le transporter inconscient ou trop exténué jusqu'à un lieu plus adapté. C'est durant le transport que quelqu'un cherchera à profiter de cette incroyable occasion.

Il s'agit de Bartolomeu. Ancien marin du navire de Zéphyr, il se cache dans le village depuis des mois. Tombé dans l'alcool, sans domicile, il s'est abrité sous un auvent. Voir passer son ancien capitaine, le tyran

qui a passé par le fil de l'épée plusieurs de ses camarades, est pour lui un choc : s'il avait bu durant la soirée, il aurait attribué cela à un délire. Mais ses poches étaient vides de toute monnaie, et le manque de ravitaillement a plutôt tendance à le rendre plus agressif encore. Devant cette occasion, il n'hésite pas.

Il sort son couteau (rouillé, mais mortel) et se précipite en hurlant vers les personnes qui transportent le naufragé. Il n'est pas bien subtil, les personnages interviennent sans problème, mais ont peut-être blessés au cours de la rixe. L'homme, visiblement un ivrogne hurle des mots insensés : « Tyran, tu n'as que ce que tu mérites, meurs et va rejoindre les autres ! Ils t'arracheront ton âme ». S'il est tué, son intervention dans cette histoire s'arrête là.

S'il est simplement maîtrisé ou calmé, il pourra s'avérer utile. Dans un premier temps, il se contentera de dire que l'homme étendu sur la civière est un monstre qui a tué plusieurs de ses camarades. Il taira le nom : il ne sait pas encore s'il a affaire à des partisans du pirate ou à des gens honnêtes. Bartolomeu sera peut-être emprisonné, mais on n'emprisonne jamais longtemps un ivrogne. Ou alors, les personnages peuvent le garder avec eux, juste au cas où…

Plus tard, il pourra indiquer aux joueurs la vraie histoire de Zéphyr, mais nous n'en sommes pas encore là.

♦ Aux compagnons d'infortune

Voilà que nos personnages ont sur les bras un naufragé, mais peut-être un naufragé de la pire espèce ! Que faire d'un colis aussi encombrant. S'ils ont des charges importantes dans le domaine, ils ne pourront évidemment pas se décharger aussi facilement. Sinon, les responsables pourraient bien demander ce petit service à nos Inspirés. Dans tous les cas, à eux de se dépêtrer.

La première chose consiste peut-être à soigner Zéphyr. Au bout d'une journée complète, il commencera à reprendre ses esprits. Il se rend rapidement compte que quelque chose ne tourne pas rond : il ne garde aucun souvenir de ce qui lui est arrivé, et ignore même qui il est. De temps en temps, des flashs lui reviennent, mais ce qu'il y découvre ne lui plaît pas beaucoup : du sang, des expressions de terreur, des corps boursouflés par l'eau… Un seul souvenir détonne dans l'ensemble : le visage d'une belle femme, qui deviendra plus précis à chaque vision. En attendant, Zéphyr découvre son environnement. Ce n'est que le soir tombé qu'il daignera parler à ses sauveteurs. Ses réponses sont vagues. En fait, il devient rapidement évident qu'il est amnésique, ou qu'il simule bien.

Les personnages vont certainement l'enfermer pour la nuit, en attendant d'en savoir plus. Cette attitude se montrera bénéfique pour le pirate…



INTERMEDE 1 : VOYAGE DANS LES OMBRES

Il avait assisté, impuissant, au sauvetage de Zéphyr. Depuis l'ombre même, il observait le corps étendu. Il avait besoin de lui vivant, mais conscient. Il n'était pas encore complet. Couler le navire qui l'avait accueilli n'avait pas suffi. Il lui faudrait désormais composer avec les événements.

Déjà, les images de sa nouvelle vie s'imposaient à lui : des choses qu'il avait encore du mal à comprendre, des personnes qu'il avait rencontrées, et des sensations comme il n'en avait jamais éprouvées. Il y avait notamment ce personnage qui revenait toujours : un gros homme barbu, au rire gras mais au regard perçant. Un nom résonnait dans sa tête : Kaldur. Et le village qu'il découvrait ne laissait aucun doute : Kaldur habitait ici.

Il ne mit pas longtemps à trouver la taverne. Même à travers les murs et par delà la tempête, il entendit son rire. Il connaissait Zéphyr. Il le connaissait.

Le temps passa. L'orage s'éloignait, ses grondements désormais apaisés roulaient vers d'autres horizons. Et la porte de la taverne s'ouvrit. L'homme extirpa sa masse chancelante en s'appuyant contre le battant. Derrière lui, les chants et le brouhaha faiblissaient tandis que le vent s'engouffrait. Encore quelques secondes d'arrêt, et Kaldur trouva le courage de se mouvoir dans la nuit. Il leva brièvement les yeux

lorsqu'un nuage dévoila la lune et s'avança vers son domicile.

Il n'y parvint jamais : une ombre se détacha sur les ombres de la nuit. Kaldur fut surpris, leva les yeux en émettant un grognement de défiance, mais la stupéfaction arrêta son geste.

« Toi ! » furent ses seuls mots devant ce qu'il découvrait.

Mais l'individu en face de lui le regardait avec les yeux d'un étranger. Il goûta les mots qu'il prononçait avec un intérêt émerveillé : « Oui, Moi… ».

ACTE II : LA POURSUITE DES OMBRES

La découverte du gros Kaldur parviendra rapidement aux oreilles des Inspirés : le pauvre homme a été découvert bavant sur la grand'place, et semble avoir perdu tout souvenir de ce qu'il est ou de ce qu'il était. Si ce fait n'attire pas l'attention de nos personnages, ce n'est pas bien grave : d'autres amnésiques sauront certainement les remettre vers le droit chemin.

♦ Un œil dans les ténèbres

Kaldur est dans un état de choc : il ne se souvient même plus de son nom, le pauvre, et son niveau intellectuel par ailleurs faible ne lui permet pas de faire face avec efficacité à la situation.

Evidemment, tous ses souvenirs n'ont pas été effacés. En particulier, il se souvient de ceux qui concernent une certaine fête avec Zéphyr (ce souvenir figurant déjà clairement dans ceux que le démon a volés au pirate, il n'a pas été pris). Lui présenter le pirate risque de déclencher en lui des réactions violentes, mais uniquement parce qu'il se souvient en partie de l'agression de la veille. Il dément tout d'abord connaître son agresseur, mais devient de moins en moins sûr et de plus en plus perturbé au fur et à mesure qu'il se rappelle de sa beuverie avec lui.

Interroger ses amis, et en particulier les deux compères qui l'ont retrouvé au petit matin risque de s'avérer plus fructueux : tous se souviennent que Kaldur entretenait des rapports occasionnels et plus ou moins secrets avec un terrible pirate du nom de Zéphyr. Il ne peuvent pas en dire beaucoup plus, si ce n'est qu'il faisait partie d'un petit groupe qui se réunissait en soirée à « la cale humide ». Ce petit groupe venait d'horizons assez différents et personne ne connaît leurs identités.

L'attitude des personnages à l'égard de Zéphyr va peut-être changer, mais le contraire est vrai également : Zéphyr se montrera bien plus agressif aujourd'hui que la veille, et aussi peu coopératif. Un processus est en cours : ses souvenirs disparaissent peu à peu, et son psychisme se rapproche tout doucement de celui du démon. Celui-ci est en train d'évacuer son trop plein de souvenir vers son alter ego, et les rêves du capitaine ont été hantés par des visions de l'enfer.

Dans le même temps, les personnages vont sans doute se demander comment quelqu'un d'enfermé, qui a visiblement dormi toute la nuit (même en présence de témoins) a pu agir en même temps sur Kaldur.

Il devrait apparaître dans la discussion que Zéphyr cache certaines informations. A force de diplomatie et/ou de pressions (dans ce dernier cas, il faudra parvenir à impressionner le pirate !), il pourra leur indiquer les informations suivantes :

- Il se souvient d'un lieu nommé « La cale humide » et plus particulièrement de sa cave. Il se souvient y avoir rencontré plusieurs personnes.
- Il ne parvient pas à se souvenir de quelqu'un qui ressemble à la description de Kaldur, mais pourra décrire au moins un autre individu : un homme avec une jambe de bois, sur laquelle était gravée une sirène.
- Une vision lui revient souvent d'une jeune femme aux longs cheveux noirs bouclés et à la grande beauté.
-

♦ Souvenirs perdus

Aller à la taverne de la cale humide n'apporte pas grand chose dans un premier temps : le lieu, situé à la périphérie du village n'offre pas pignon sur rue : aucune enseigne n'annonce le lieu, et le bâtiment est plutôt sombre et peu accueillant. L'entrée se fait par une petite porte latérale, la porte principale étant condamnée depuis belle lurette. L'étage semble habité, et héberge effectivement le tenancier du lieu, un homme sec et à l'air de fouine répondant au nom de Souphane.

S'il est réveillé (ce qui arrivera si les personnages arrivent en journée), il sera de bien mauvaise humeur, et il faudra tout l'appui de leur autorité pour l'amener à répondre à quelques questions.

Il mettra bien longtemps à admettre que sa taverne servait de lieu de rendez-vous occasionnel à un groupe de sympathisants d'un pirate recherché : il sait qu'en avouant le savoir, il risque la fermeture de son établissement déjà assez clandestin, et surtout une condamnation toujours désagréable.

Il connaissait Kaldur, bien que depuis une altercation violente avec lui, le marin ne venait plus boire dans sa taverne. L'homme à la jambe de bois est clairement identifié comme étant Sangternel. Le tavernier ne fera aucune difficulté à indiquer le lieu où il loge : un bouge à proximité du port, où plusieurs mendiants et anciens marins passent leurs nuits.

Mais à l'évocation de la description de la jeune femme, il feindra l'ignorance : Marine est en effet sa fille, et il refusera tout net de l'impliquer dans cette histoire, quels que soient les arguments des Inspirés.

Si les personnages attendent la soirée pour visiter la taverne, ils pourront pourtant voir celle dont parle Zéphyr : à moins qu'ils n'aient éveillé la méfiance de Souphane en posant des questions à son sujet, Marine servira les clients comme tous les soirs. Ils obtiendront les mêmes informations, mais dans un cadre nettement plus bruyant et avec un risque non négligeable de déclencher une bagarre s'ils dénotent réellement !

♦ Sangternel

Une fois de plus, les personnages vont arriver trop tard. Le bouge est encore pire que tout ce que les Inspirés pouvaient imaginer : un bâtiment délabré en bois, posé sur pilotis et dont les planches disjointes laissent passer le vent. L'odeur à l'intérieur évoque une fosse d'aisance, mêlée d'un relent de fruits de mer pourris. Des bêtes rampent de-ci, de-là, au milieu des ivrognes avachis.

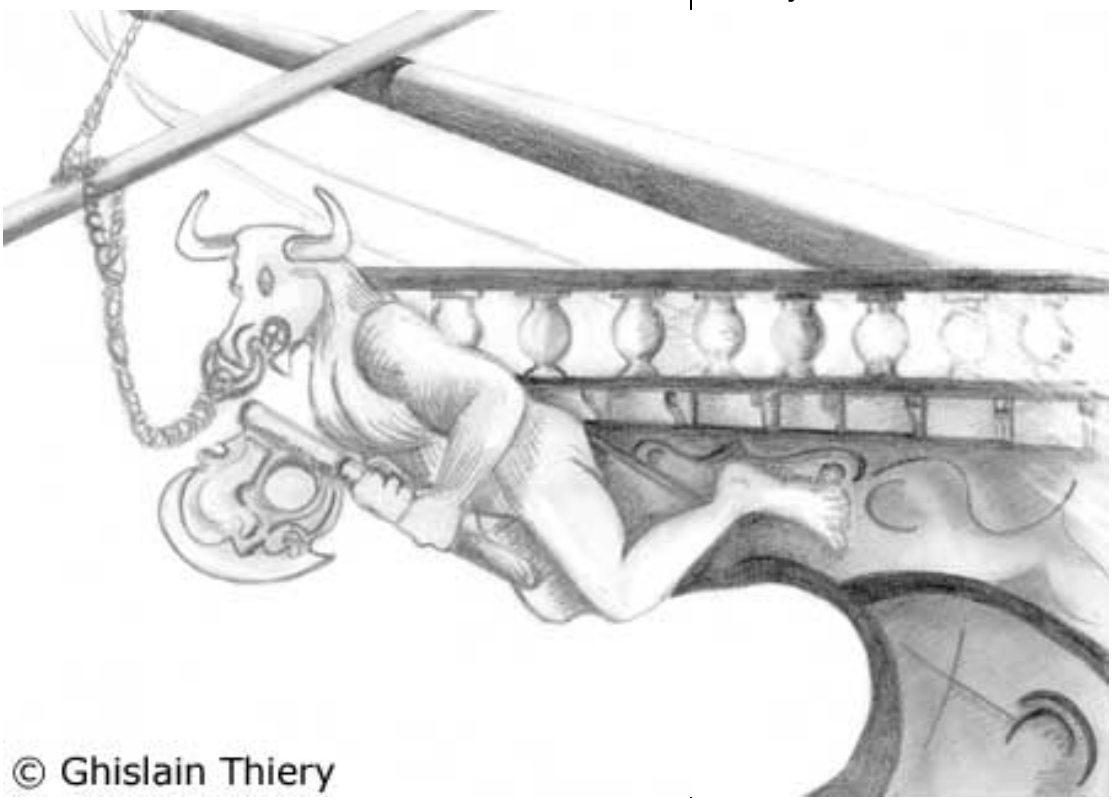
Au milieu de tout cela, les personnages vont pouvoir le découvrir, gît un homme à la jambe de bois correspondant à la description indiquée par Zéphyr. L'homme est mort : son cou est brisé, mais personne ne s'en est encore aperçu.

La réaction des autres marins, une fois réveillés, dépendra fortement de l'attitude et de l'apparence des personnages.

Si Zéphyr est avec eux, la question ne se pose pas. Dès que sera constaté le décès de Sangternel, les regards injectés de sang deviendront hostiles et l'attaque est imminente : Zéphyr (le faux) est en effet le dernier à avoir parlé avec un Sangternel déjà passablement éméché. Mais cherchons à comprendre ce qui s'est effectivement déroulé :

Le démon, rendu encore un peu plus humain par l'absorption des souvenirs de Kaldur, a retrouvé la trace de Sangternel. Usant de ses visions fragmentaires du passé, il tenta une approche différente et moins directe. Il acheta du vin avec le peu d'argent récupéré sur Kaldur, et alla le voir dans son repaire. Après une bonne distribution de vin à l'assemblée, il s'isola dans un coin de la pièce et entreprit d'extirper les souvenirs de Sangternel par la discussion. Les autres occupants, occupés à boire, à rire et à chanter, ne saisirent que quelques bribes : les deux hommes avaient l'air de se connaître, et évoquaient ensemble le passé, comme deux amis perdus de vue. Ils parlaient de certains de leurs amis, mais la discussion revenait souvent autour d'une serveuse dans une taverne clandestine, du nom de Marine.

L'heure avançait, et Sangternel avait de plus en plus de mal à retrouver ses souvenirs, effacés au fur et à mesure que le démon les assimilait. Les autres squatters étaient plus ou moins tombés dans l'apathie de l'alcool, et ne remarquèrent pas la dernière scène de la rencontre, alors que Sangternel eut soudain une intuition de génie après une réponse trop évasive au sujet de Marine : il se rendit compte que l'homme en face de lui n'était pas celui qu'il prétendait être. Il commençait à élever la voix, et menaçait de réveiller et d'ameuter tous les autres. Zéphyr s'avança alors vers lui, et grâce à sa musculature imposante tordit le cou du marin, puis s'en alla discrètement. Un des ivrognes pourra peut-être expliquer qu'il a entendu un début de dispute, mais qu'il n'y a pas prêté attention.



Dans tous les cas, l'accueil des Inspirés risque d'être assez froid, voir violent. Les occupants sont tous des moins que rien, privés de tout confort, de tout privilège et de tout travail. Ils n'ont donc pas grand

chose à perdre, et se moqueront assez facilement de toute marque d'autorité. Ce qui pourrait marcher le mieux, c'est la corruption par l'argent ou la vinasse. Espérons que les Inspirés ne commenceront pas un massacre…

Il devrait être assez évident qu'après cet épisode l'enquête s'oriente à nouveau vers « la cale humide » et en particulier vers une serveuse du nom de Marine qui y officie…

INTERMEDE 2 : L'ATTENTE DE MARINE

Il attendait dehors, et elle attendait Sa venue, sans trop savoir ce qu'elle allait faire. Son regard tentait de percer les ombres. Les clients venaient, par petits groupes, mais elle ne serait pas dans la salle ce soir. Car Il pouvait être là. Car Il pouvait se glisser parmi les ivrognes et la saisir, l'emmener avec lui.

Il avait changé, le sang qu'il avait versé avait atteint toutes les côtes. Le soleil même en se couchant reflétait ce sang. Ses rêves aussi étaient carmins : il venait, une dernière fois, et venait la tuer. Toujours ce même rêve d'oubli, de vide et de fin. Et ces individus qui étaient venus confirmaient la portée de ses rêves : Il était de retour, et attendait son heure quelque part dans la nuit.

Elle passa sa main dans les cheveux, sentit la présence rassurante de la petite dague qui les nouait et les attachait en arrière. Elle saurait en faire usage. Au pire, contre elle. Pour ne pas avoir à subir encore ses assauts, sa folie amoureuse, sa folie meurtrière.

Et elle attendait. Le dénouement était pour bientôt.

ACTE III : DES PROFONDEURS, JE VIENS...

Zéphyr est de plus en plus déséquilibré : le démon lui a presque volé toute son âme. Le seul souvenir qui lui reste concerne Marine et l'amour qu'il a éprouvé. Tout le reste est remplacé par des visions infernales de meurtres, de souffrance et d'esclavage. Dans un même temps, le démon qui a pris son apparence et ses souvenirs devient de plus en plus proche de ce qu'était Zéphyr, et le remords d'avoir tué un pauvre homme (Sangternel) le taraude. Il a honte de ses actes, et ne rêve que d'une chose : retourner auprès de sa bien-aimée et se laisser consoler. Redevenir un enfant, une sensation qu'il a découverte dans ses nouveaux souvenirs, et qui semblait tellement apaisante.

♦ Evasion démoniaque

Le cas de Zéphyr devrait commencer par inquiéter les Inspirés : l'homme qu'ils côtoient devient de plus en plus incontrôlable et la folie fait jour dans ses comportements et dans ses paroles.

Peu importe qu'il soit emprisonné ou qu'il accompagne les personnages : il finira par leur fausser compagnie. En même temps que les souvenirs du démon, certains pouvoirs se sont transférés entre les deux âmes. Il usera de ces pouvoirs pour traverser les murs, ou pour se fondre dans l'ombre, disparaître et quitter les Inspirés.

Le seul souvenir qui lui reste, Marine, deviendra son seul but. Après une éventuelle course-poursuite, voilà le nouveau démon libre. Et dangereux.

Dans le même temps, le faux Zéphyr, devenu tellement proche de l'original qu'il en devient plus humain, arrive à proximité de la taverne.

♦ Aigre Marine

Les Inspirés feraient donc bien de se dépêcher s'ils veulent avoir un rôle à jouer dans la fin de ce drame.

Entrer dans la taverne n'est pas bien compliqué. Parvenir aux étages où loge la fille de Souphane risque d'être nettement plus complexe. Si nécessaire, il fera appel à quelques clients fidèles pour les en empêcher. Evidemment, s'ils sont convaincants quand aux risques encourus par sa fille, les choses se passeront différemment.

Quoi qu'il en soit, lorsque les personnages arrivent à l'étage, ils entendent un cri en provenance de la chambre de Marine. C'est dans une demi-pénombre qu'ils pourront deviner la forme recroquevillée de la jeune femme qui tient à faible distance un homme (le « faux » Zéphyr), à l'aide d'une petite dague-stylet.

Lorsqu'ils entrent, l'homme est en train de supplier Marine de bien vouloir lui pardonner. L'homme est dangereusement proche de la fille, et vous feriez bien d'essayer de convaincre les Inspirés de tenter une négociation avant toute attaque.

Mais les choses ne se révèlent pas très simple. Les deux Zéphyr étant perdus dans la nature, lequel des deux est en face d'eux ? Celui-ci a l'air sensé, presque perdu. Ses yeux sont tristes, quelques larmes coulent sur son visage, comme sur celui de la jeune femme, complètement paniquée.

C'est alors que la situation devient encore plus confuse…

♦ Aux profondeurs je retourne

En effet, arrivant d'une façon spectaculaire (en passant par un mur), une nouvelle voix se fait entendre : « Viens me voir, Marine, retrouve ton maître ». L'homme qui a parlé est le vrai Zéphyr,

désormais presque devenu un démon. Si les personnages ont eu la bonne idée d'apposer une marque distinctive sur ses vêtements (se doutant d'une confusion ultérieure), ils auront confirmation de l'authenticité de Zéphyr. Mais l'homme qui se trouve là est-il vraiment encore humain ?

La fin de ce scénario dépend alors entièrement des actions et de la façon dont les personnages auront interprété les événements.

Certains se contenteront de prendre les choses au pied de la lettre : celui qui porte la marque est le vrai. L'autre doit donc être éliminé. Dans ce cas, le démon se battra, avec les moyens humains qui lui restent (prendre les caractéristiques de Zéphyr) et mourra certainement. Pendant ce temps, le vrai Zéphyr se précipitera vers Marine, qui tentera vraisemblablement de mettre fin à ses jours après avoir tenté de se défendre. L'impasse de cette fin est totale : la mort du démon ne rendra pas ses souvenirs à Zéphyr, désormais définitivement démoniaque. Et un deuxième combat arrivera certainement.

Ou alors, les Inspirés auront compris le transfert de la personnalité et s'attaqueront au vrai Zéphyr.
Paradoxalement, la fin pourra peut-être être heureuse : le vrai Zéphyr mort, il n'y aura plus que le démon, qui sera devenu presque complètement son alter-ego. Peut-être pourra-t-il alors expliquer toute l'histoire, et faire comprendre qu'il ne voulait que sa liberté. Lavé de toutes Ténèbres, sa réinsertion sera possible. Et si les choses se passent relativement calmement, il sera même possible de sauver Marine, de gracier le capitaine de tous ses actes et d'imaginer un happy-end.

Entre ces deux extrêmes, toutes les possibilités sont imaginables. Contentez-vous d'extrapoler les réactions des trois personnes concernées : Marine préfèrera se tuer plutôt que se laisser approcher. Le faux Zéphyr voudra le pardon et si possible les souvenirs qui lui manquent, et le vrai Zéphyr n'a plus qu'une obsession : Marine.

Reste le rôle de Bartolomeu, s'il est toujours là, de Souphane qui aura certainement accompagné les personnages, et de tout autre PNJ ramassé en cours de route.

Terminer le scénario dans une scène de roleplay dramatique semble être la meilleure solution.

Quoi qu'il arrive, le démon aura été vaincu, d'une façon originale cette fois-ci. Et cela semble démontrer que la réinsertion est possible, même pour ceux qui sont corrompus par la Ténèbre.

Si les Inspirés ont compris cette leçon, peut-être envisageront-ils la lutte avec plus d'espoir…



Agone

Abyme, de la lie aux étoiles

Le présent scénario à été co-écrit par Elnycko, Fef' et Davy à l'occasion du tournoi d'Agone, en Abyme, de la convention organisée par 'La guilde des lycanthropes' (Dijon) les 8 et 9 du mois de Décembre 2001. Les divers scénarios écrits étaient placés sous le thème de la Déchéance. L'ambiance y est donc maussade ; les personnages que l'on rencontre ont leur vie pour la plupart derrière eux et celle ci finit de manière dramatique, n'hésitez pas à user de ce climat de sinistrose.
Il est jouable en une session de six à huit heures de jeu, bien que des joueurs prenant leur temps puissent être beaucoup plus lent à en dénouer les intrigues.
Lors de son écriture nous nous sommes octroyés quelques libertés vis à vis de la gamme, précisées lorsque ce sera nécessaire.
Il s'adresse à un groupe de quatre à cinq joueurs (un groupe de moins de quatre personnages aurait peut être du mal à s'en sortir, mais chaque éminence en restera seule juge).
Les personnages incarnés sont des ternes, à ce titre ils ne peuvent utiliser les arts magiques et nécessitent de posséder une gemme afin de pratiquer la magie de l'emprise (en plus d'autres désagréments). De plus, pour des raisons de commodités, les scores et les gains de ténèbres et de perfidie ne seront pas pris en compte pour le scénario.

Les deux livres auquel nous vous renverrons sont :
Le livre de la boite de base " Abyme ", noté abyme
Le codex satyre, *noté satyre, bien qu'il soit possible de faire sans.*

1. Les Intrigants

Le Grand Méchant - Cornel Finegarde, empereur de la maraude.

(alternative à ce qui est dit dans 'abyme p87' et 'satyre p26').
De peau d'ébène, Cornel est un satyre né d'un Souffre-Jour.
Cette naissance, certes peu commune, n'est pas le fruit du hasard. Elle est le fait du Masque qui avait eu l'envie de tenter cette expérience, non pas sans avoir une idée derrière la tête. La naissance du satyre se déroula sans encombres, et le Masque pût mettre son plan à exécution, c'est à dire de lui insuffler une flamme préalablement noircie, mais tout aussi inerte que celles reçues par les jeunes inspirés, faisant ainsi de cet enfant un masquard sans que personne n'en ait conscience.
Cet enfant allait avoir un rôle majeur dans le jeu d'intrigues du Masque : une fois placé dans Abyme, il serait son cinquième as, un agent infiltré avec une rare discrétion dans la cité des ombres.

Pendant ses premières années, Cornel va beaucoup bourlinguer de par l'Harmonde et acquérir des savoirs variés enseignés par des professeurs d'occasion avec qui il aura étonnamment sympathisé avec une grande facilité (vous y aurez reconnu des agents du Masque), c'est ainsi qu'il apprit le décorum et l'art du duel (entre autres).
Une fois arrivé en Abyme, Cornel va vite devenir une légende, il se fraie un chemin au sein de la maraude avec panache et très vite devint prince voleur. Malgré tout, cette ascension fulgurante lui apporta plusieurs ennemis, dont certains organisés en une cabale le firent tomber en place des libertins. Mais Cornel, comme le sont les inspirés voués à un brillant avenir, est poussé par une force intérieure lui rendant toute tâche plus facile que pour autrui, ainsi, fort de son assurance, il tente et parvient à s'échapper du dédale. Le voici prince fuyard.
Dans le même mouvement il devient empereur de la maraude. Son style, qui les avait d'abord intrigués, plût aux hauts diables, qui ne lui mirent pas de bâtons dans les roues.
Abyme l'accueillit elle aussi en ses murs, sentant en cet être une certaine forme de complicité (là était le plan initial du Masque : que Cornel soit accepté par l'esprit d'Abyme et les hauts diables en comptant uniquement sur le fait qu'il soit issu d'un souffre jour).
Eminence, soyez aussi avertie que depuis sa sortie de la place des libertins Cornel n'agit plus que dans l'ombre, très peu de gens connaissent sa véritable apparence et beaucoup ont une (fausse) petite idée de ce que pourrait être son identité.

La princesse éplorée - Abyme / Seeleth

Seeleth est celle qui porte l'âme d'Abyme (voir Abyme p41). Toujours rousse, c'est une jeune fille portant une salanistre (l'animal).

L'ami sur qui l'on pourrait compter - Brengaïl Deceran (Abyme p43).

Ambassadeur de l'Enclave Boucanière et grand ami de Saturnalius, il connaît la vérité sur lui et abyme, mais ne la révèlera à personne.
A la différence de ce qui est dit dans 'abyme', considérez Eminence que Brengaïl ne sait pas qui est effectivement l'âme de la cité.

Le père - Saturnalius le bossu (abyme p 42 et 44)

Il est celui qui porta Abyme dans sa bosse il y a bien longtemps. Il est le père d'Abyme et la recherche depuis des siècles, gardant la lumière de son phare allumée la nuit uniquement pour elle, pour la guider, en vain. Le vieux gardien n'a jamais eût au cours des siècles le courage de s'aventurer au sein de la cité pour la retrouver. Un soir un jeune homme est venu admirer la mer d'un air mélancolique, Saturnalius ému lui proposa de visiter le phare et peu à peu ils devinrent amis. Ce jeune homme n'est autre que l'ambassadeur boucanier.
Contrairement à ce qui est dit dans 'abyme', éminence, considérez que Saturnalius ne sait pas effectivement qui est Abyme.

Le compagnon d'infortune - Simiane l'alteräe singe (abyme p 26) et ancien chef de bande

Simiane était le chef d'une bande de racketteurs appelée 'les gueules cassées'. Les membres de cette bande sont des vétérans de guerre au visage mis en lambeaux lors de batailles et

maintenant couturé et rafistolé. Cette bande n'est pas très importante, mais Simiane y tenait, il était un grand gaillard assez costaud pour se défendre de la milice et aimait la vie et la bonne chair. Maintenant il est tellement affaibli qu'il titube lorsqu'il marche, son humeur est des plus massacrantes, bref c'est désormais un paumé et un loqueteux.

Le puissant et bienveillant parrain - Moloch, haut diable des larmes

Pour ce scénario, son apparence sera celle d'un croisement entre un homme et un papillon, le tout fait de ténèbre pure.

Le naïf - Sirielus le sévère, inspiré liturge un peu trop fanatique

Siriélus est un homme d'une quarantaine d'années. Il est tout ce que la province liturgique peut produire de pire en matière de fermeture d'esprit. Bien qu'inspiré il n'a jamais prit de recul par rapport à ce qu'on lui a bourrer dans le crâne depuis sa plus tendre enfance. Le conseil des décans avait pendant un temps hésité à récupérer sa flamme afin d'en obtenir quelque chose de mieux, mais le temps de préparation d'un bon inspiré est long et Sirielus pouvait être utile lors de chasses au conjurateur ou au démon. Malheureusement il est entré dans le jeu du Masque et est désormais perdu corps et âmes, il en ira sûrement de même pour sa flamme.
Désormais Sirielus est le nouveau chef de la bande des Gueules cassées, gagné par la folie il croît qu'il s'agit là de l'armée choisie pour lui par Janus pour l'épauler dans sa croisade contre les abysses et leur ambassade : Abyme. Il n'est en réalité qu'un boucher mettant sur pied des plans d'éradications de certaines maisonnées abymoises qu'il considère comme étant des repaires de conjurateurs.
Malgré cela, et surtout grâce à ses talents d'inspiré, la milice d'acier n'a put suivre sa sanglante piste, mais il ne se passera que peu de temps avant qu'un des grands des abysses n'ordonne sa mort (pour l'instant ils sont fort occupés).

Ceux qui tiennent le bâton - Les moines de Noxe Sainte-Mère (abyme p 34)

Une version plutôt bien portante du moine classique, grâce à leur entraînement et leurs beaux mollets musclés ils ne devraient pas avoir beaucoup de mal à rosser les personnages quand viendra l'heure.

Les héros - Lupin, Lucianus, Eöllen, Llyelän et Vestïn.

Voici les 5 personnages qui seront proposés aux joueurs. Tous ont reçut un peu de gloire par le passé, ou on essayé d'en collecter, mais tout le monde ne peut pas réussir et eux ont échoués dans leur quête de gloire. Fatigués de leur vies qui ne ressemblent plus à rien, ils ont décidé de mettre fin à cette triste existence de la plus belle des manières qui soit pour un Abymois : par la morsure d'une salanistre.

Mais lisez plutôt ce qui suit, éminence, afin de découvrir exactement ce qui se trame et aussi voir comment nos héros pourront intervenir dans cette intrigue.

2. L'Intrigue, ou comment le Masque en est venu à capturer Abyme

Tout commence avec Simiane, qui un soir plutôt arrosé, assiste à une communion entre Seeleth et la ville Abyme (donc un peu avec elle même d'une certaine façon). Il la voit se fondre dans la pierre, en prendre sa couleur grise tout en ressentant un immense plaisir. Rien que de voir cette scène, il en frissonne.
Bien qu'il ne comprenne rien à ce qu'il vient de voir, Simiane a là une bien incroyable histoire à raconter à ses hommes, l'occasion pour lui d'allonger cette agréable soirée de quelques chopines.
La rumeur aidant, Cornel Finegarde finit par en entendre parler, et ainsi de suite l'histoire remonte aux oreilles du Masque, qui lui, comprenant de quoi il s'agit, se décide à agir.
A cette époque, le Masque se trouvait plutôt chagriné par l'instauration de l'heure invisible (voir le scénario 'à l'heure de l'invisible' dans 'abyme' p100), et décide de monter un plan 'machiamasquique' comme il sait si bien les faire pour prendre sa revanche sur des hauts diables trop entreprenants.
Le moment est venu de sortir son cinquième as de la manche où il était caché ! Il fait révéler sa nature à Cornel qui va gentiment prendre les rênes de l'opération, suivant à la lettre le plan de son nouveau maître.
Voici ce plan :

I Récupérer l'âme d'Abyme.

a- Il va lui falloir attirer Abyme, pour ce faire il à l'idée d'utiliser une flamme (non corrompue celle ci), comme un espèce d'aimant. D'après lui, Abyme, étant une flamme sauvage, sera attirée par un être lui ressemblant.
b- Sirielus le sévère lutte contre le Masque et voue une haine profonde envers Abyme qu'il voit comme l'antichambre des abysses. Le Masque compte utiliser ce sentiment facile à fourvoyer. Il lui envoie une fausse éminence grise lui annonçant que Janus l'a choisi pour diriger l'assaut contre Abyme et les Abysses, lui confie une sentence (un faux bien entendu) qu'il devra lire lorsqu'il aura trouvé une personne répondant à la description de Seeleth (obtenue grâce à l'indiscrétion de Simiane). Alors lui apparaîtra son armée, qu'il dirigera et mènera au combat contre les démons qui rongent Abyme. Le piège est gros et peu subtil car monté dans la précipitation mais Sirielus est un terreau favorable à ce genre de discours, aveuglé il se jette dans la gueule du loup tête la première.
c- Cornel met en branle les moines du monastère de Noxe Sainte-Reine afin de capturer Simiane, pour qu'il ne parle plus et pour pouvoir disposer d'une 'armée' à fournir à Sirielus.
De plus ils se mettent à suivre ce dernier à la trace, et ce dès son arrivée en Abyme, près à fondre sur Seeleth dès qu'ils la verront, maintenant qu'ils ont un signalement.
d- Sirielus parti en quête de Seeleth au travers de la ville la repère dans le quartier du clair-obscur, disons plutôt que c'est elle qui naïvement vient à sa rencontre. Il lit sa "sentence", qui le corrompt en partie, ayant comme résultat d'affoler la pauvre Seeleth. Dans la confusion les moines la capturent, dans la confusion effectivement car d'une ruelle débarquent les gueules cassées traînant leur désarroi où ils peuvent. Ils ne sauraient pas dire pourquoi ils ont choisi cette rue plutôt qu'une autre, mais tombent médusés sur un Sirielus en plein sermon, il est beau et impressionnant aux yeux des maraudeurs et surtout il leur parlent comme s'ils étaient des héros. Ils décident de suivre ce type qui, bien qu'un peu dérangé, semble être une excellente

alternative à leur ancien chef.
e- Sirielus part alors dans une sorte de croisade illusoire à tabasser de pauvres types et des démons de bas étages.
Dans le même temps, les moines musclés sautent sur Seeleth et l'amènent au monastère.
f- Seeleth est confiée à Cornel qui s'isole pour commencer un long rituel de corruption dans son repaire au centre des Trabouliennes (une ville à corrompre, ça vous prend bien quelques jours tout de même !).

II- Détourner l'attention des Hauts Diables (car on ne peut corrompre Abyme sans attirer un peu leur attention après tout)

a- Le Masque veut entrer dans l'Heure Ténébreuse, pour se faire il contacte un clerc obscur pour établir une connivence avec Hécate, Haut-Diable de l'Effroi (on suppose que ce Haut-Diable est plutôt alliée au Masque). Il échange la flamme de Sirielus contre l'accès à L'Heure Ténébreuse. Il signe et son nom s'effacera de lui même de la connivence.
b- Il pénètre dans l'heure ténébreuse au moment où Sirielus arrive en Abyme, les Haut-Diables sont au complet pour l'accueillir, prêts à donner la réplique à l'esprit le plus vif que l'Harmonde ait jamais porté. Son but est de gagner un maximum de temps en les baratinant. Il va tenter de négocier un droit d'accès pour ses agents dans l'Heure Ténébreuse (ce dont il ne se fiche pas complètement certes, mais là n'est pas son but premier). Le Masque, jouant les amants blessés, va dans un premier temps s'enquérir fiévreusement de ce que signifie cette Heure Ténébreuse, cette dimension hors de sa portée. Les Hauts Diables voudraient-ils se séparer de lui ? Après quelques heures de ce jeu de dupes, peu à peu il en viendra aux vraies négociations, le Masque va alors beaucoup parler et broder encore plus.

III- Corrompre Abyme

a- Cornel Finegarde commence à apposer un tatouage de décorum perverti sur tout le corps de Seeleth (droguée et incapable consciemment de quoi que ce soit). L'inconscient d'Abyme s'étend cherchant de l'aide là où il peut, tentant désespérément de prendre contact avec des habitants de la ville afin que ceux ci puissent lui venir en aide. Ainsi entrent en scène nos héros.
b- Lors de leur suicide, les personnages joueurs vont entrer en contact avec l'inconscient d'Abyme, qui s'exprime à eux à travers leurs rêves. Le message délivré n'en sera pas pour autant clair car Abyme ne se maîtrise plus.

3. Mise en place du scénario et (longue) scène d'introduction.

Quelques notes préliminaires.

Tout au long du scénario, les PJ vont évoluer dans trois versions différentes de la ville : Abyme telle qu'elle existe dans la réalité, Abyme telle qu'elle existe dans le rêve de Seeleth et telle qu'elle existe dans l'Heure Invisible (ils n'y feront qu'un court passage).
Lorsqu'ils sont éveillés les personnages ne seront que des ratés qui ont échoué dans leur tentative de suicide. Lorsqu'ils s'endorment, ils passent dans le rêve de Seeleth où ils incarnent des personnages dont la vie est une réussite complète.

Eminence, voici comment fonctionne le rêve d'Abyme : Considérez que les périodes de rêves sont un peu comme une partie de jeu de rôle dont l'inconscient d'Abyme serait le maître de jeu et les personnages des joueurs les PJ. Le rêve d'Abyme, c'est aussi un peu le rêve des Abymois, ainsi les personnages qui vont le peupler ne sont que l'image onirique des habitants de la ville. Les actions qui se déroulent dans le rêve peuvent se répercuter sur les habitants de la ville dans la réalité, mais uniquement si Abyme le permet. C'est à dire que si les PJ tuent dans le rêve un innocent aux yeux d'Abyme, alors celui ci ne mourra pas dans la réalité. Au contraire si les PJ tuent un ennemi d'Abyme dans le rêve alors celui-ci mourra dans la réalité d'une attaque cérébrale (quoi qu'il en soit Abyme ne peut décider de tuer quelqu'un en passant par les rêves, il lui faut un intermédiaire). Si par exemple lors du rêve un personnage décide de faire l'amour avec un habitant qui lui plait dans la réalité alors ce dernier rêvera d'amour cette nuit là.
Attention tout de même, tout ce qui apparaît dans le rêve n'existe pas forcément dans la réalité. Les personnages vont être les représentants d'Abyme dans le rêve, ainsi ils vont pouvoir le modifier consciemment ou inconsciemment, c'est à dire que si un joueur dit que son personnage regarde si par hasard le propriétaire de la maison dans laquelle il veut rentrer n'a pas laisser la clef sous son paillasson alors il pourra peut-être la trouver (leur action inconsciente est quelque chose dans ce goût là).
En ce qui concerne la manipulation consciente : a chaque fois que les personnages réels s'endormiront, Eminence, demandez leur " Y-a-t-il quelque chose qui puisse vous faire plaisir ? ". Les joueurs peuvent ainsi décider du décor dans lequel se déroulera leur rêve, où ils apparaissent, quelles sont leurs possessions, etc…
Si les joueurs vous demandent des explications à propos de cette question, il ne faut pas leur expliquer ce qu'ils peuvent faire il le comprendront bien.
Eminence, laissez leur quelques secondes pour répondre si ceux ci ne le font pas, alors le rêve commence lors d'une situation décrite par défaut (voir plus loin) ou selon votre goût.

Quelques exemples de demandes de la part des joueurs et de ce qu'il se passe alors :

* les joueurs veulent apparaître dans un endroit donné : la scène aura lieu dans cet endroit
* Les joueurs veulent un bain chaud, une bière, la présence de quelqu'un à leur côté : qu'il en soit ainsi
* Démêler le rêve de la réalité : dans le rêve ils incarnent leur personnage le plus faible, bien fait ! :)
* Une info générique sur Abyme comme la localisation de la stèle du Chevalier de Ténèbres : la réponse leur est donnée (dans les sous-sols de la ville, par exemple)
* Une info précise sur le scénario comme " qu'est ce qu'on doit faire ? ", " que se passe t 'il ? " : rien ne leur est dit.
* " Comment va Abyme ? " : ils apparaissent cette nuit là au milieu d'une des places de la ville dans l'ombre des bâtiments qui la bordent, ces derniers s'effritent sous leur yeux. Ils ne peuvent rien faire d'autre que hurler et se réveillent en sueur, cette mauvaise nuit leur vaut un malus de -2 pour la prochaine journée et ils ne peuvent se rendormir de suite de peur de replonger dans ce cauchemar.

Ils faudra de plus faire sentir aux PJ qu'ils se sentent affaiblis au bout de quelques jours et leur état ira en s'aggravant (Abyme, en sauvant les PJ, n'a fait que ralentir le venin des salanistres, mais ne l'a pas neutralisé car il permet aux personnages d'entrer dans ses rêves). Les PJ n'en feront pas pour autant le lien avec le poison, ce qui importe peu. La prise de conscience de l'affaiblissement est importante pour la scène finale.

Préparation :

Eminence, il vous faudra avoir préparé les pré-tirés un peu avant la partie. En effet chaque personnage existe en deux versions, celle idéalisée qui évolue dans les rêves, et celle correspondant à l'horrible réalité. Chacune possède sa propre feuille de caractéristique et son propre historique qu'il vaut mieux ne pas mélanger pour conserver tout l'effet du changement de personnage.
Avant la partie il faudra aussi décrire succinctement la ville aux joueurs qui ne la connaissent pas sans oublier d'expliquer le culte que les habitants d'Abyme vouent à leur ville, l'amour qu'ils ont pour elle et tout le côté sacré que certains voient dans le suicide par le biais d'une salanistre (en fait si les joueurs ne réalisent pas l'aspect exceptionnel de leur suicide raté, il se peut qu'ils retentent de se suicider, d'une autre façon et là cela marchera).

Introduction :

Les PJ sont dans la peau de leur double onirique : des princes-voleurs (proposer leur les personnages dans leur version la plus puissante).
Une fois le choix fait et les historiques lus …..
Ils sont conviés dans une auberge d'Abyme, 'Le Club', dans le quartier de l'Aigue-Marine : l'ambiance y est feutrée et jazzy. D'après ce qu'ils savent 'Le Club' est tenu par un farfadet qui a découvert comment obtenir des sons à partir d'instruments à vents faits de cuivre ('le club' n'existe pas dans la réalité, au cas où les joueurs essaieraient d'y retourner plus tard). Ils ont été contactés par un certain Johann, un lieutenant humain de Cornel Finegarde qu'ils connaissent pour être l'un de ses intermédiaires les plus directs. Contre payement en argent, en territoires … (ils peuvent négocier, mais au final obtiendront ce qu'ils veulent), l'empereur de la Maraude souhaite récupérer une gemme grosse comme le poing d'une valeur inestimable (on la dit dotée de propriétés magiques, sa description est celle de l'éclat) et qui transite par l'établissement d'un joaillier de l'Aigue-Marine pendant la nuit. Il s'agit d'une ancienne église, aussi curieux que cela puisse paraître (si les joueurs demande le nom : Notre Dame de Tanis). L'opération devrait être délicate, explique t'il, car il y aura sûrement la présence de démon-gardiens, mais les personnages étant Prince-Voleurs devraient être capables de gérer la situation. C'est d'ailleurs pourquoi Finegarde souhaite que ce soit eux qui règlent personnellement cette affaire très importante à ces yeux.
L'organisation du coup vous est laissée libre Eminence, ainsi qu'à vos joueurs. Ces derniers peuvent se sentir libre de décrire leur réseau comme bon leur semble (d'ailleurs la plupart des membres qui leur seraient utile sont disponibles ce soir, justement).
L'opération sera, quelque soit le plan, assez facile (c'est leur manipulation inconsciente des rêves qui fait cela). N'hésitez à profiter du splendide décors fourni par une ascension le long d'une façade de gargouilles et les jeux de lumières dû aux vitraux (ou alors passeront ils par les égouts, le toit, voire la porte ?) Si tel est votre désir, corsez la situation et considérez qu'un démon gardien est dissimulé dans l'ombre (mais il est faible par rapport à ce que l'on pourrait s'attendre).
L'intérieur est complètement vide, et étrangement aménagé (trop de couverts pour le nombre de sièges, pas d'endroit pour dormir, les vitraux que l'on voyait de l'extérieur n'apparaissent pas de l'intérieur etc.., cela est du au fait que c'est Abyme qui maîtrise la partie et qui improvise un lieu irréel donc incohérent sur certains points, cette remarque est valable dans tout les rêves des PJ mais doit rester subtil). Le seul endroit paraissant habité est un dôme situé sur une des

terrasses du toit (même si les joueurs trouvent que cela dénote avec l'architecture normale d'une l'église). De la lumière s'en échappe par de fines meurtrières, et l'on peut entendre une sourde mélopée s'en échapper (c'est à dire des chants incompréhensibles entonnés d'une voix grave. Eminence, nous vous conseillons vivement de vous entraîner pour en donner une brillante interprétation à vos joueurs).

Description de cette pièce: Vue de l'extérieur il s'agirait plutôt d'une demi sphère. Vue de l'intérieur c'est une pièce décagonale au plafond plat (et non pas arrondi).
Chacun des neuf murs autres que la porte sont peints dont voici les motifs, donnés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (il doit aussi y avoir une superbe aide de jeu représentant la pièce) :
i) la porte
ii) des colonnes de ténèbre.
iii) un phare
iv) de la terre sous forme de colonnes
v) des courbes étranges à l'agencement compliqué (des courbes fractales)
vi) des colonnes de feu
vii) un singe sur un fond nuageux
viii) de l'eau (des vaguelettes)
ix) le château d'un navire, avec un homme richement habillé qui y trône fièrement.
x) de l'air (des tornades)

Au centre de la pièce se trouve un bébé, ses cheveux sont roux, il est nu : c'est une fille. Une salanistre est tatouée sur presque tout son corps. Autour d'elle, du côté des courbes étranges, il y a une sorte d'être de brume, aux traits indistincts habillé d'une longue robe noire. De l'autre côté, il y a un être de lumière, habillé d'une robe avec une croix liturge. Derrière lui, se trouve un homme aux traits indistincts habillés de vêtements pourpres très amples et d'une grande cape, qui semble vouloir enserrer ou contenir l'être de lumière. L'être de lumière et l'être de brume s'approchent de la fillette, un couteau sacrificiel à la main (reconnaissable, bien sûr, à sa lame ondulée).
Quoi que les joueurs fassent, au moment où ils se décident ('on y va !!', 'on attend !!', 'Hey ! toi là bas !'…) voici ce qu'il leur arrive :
ils commencent à perdre pied sur la réalité avec l'impression de faire une chute sans fin, puis de plonger dans une grande étendue d'eau et enfin d'atterrir lourdement (malgré l'eau) sur un sol dur.
Peu à peu les personnages émergent de leur sommeil.
Ils récupèrent alors leurs vrais personnages, donnez leur les feuilles des personnages réels avec les informations concernant leurs connaissances de la ville. N'hésitez pas non plus à reprendre les anciens personnages, comme s'ils n'en avaient plus besoin de la partie.

Savourez le silence, les rires crispés et les regards haineux.

Lorsqu'ils se réveillent, les PJ sont dans l'arrière salle d'une boutique du quartier des Brumes. Il y a encore quelques salanistres, et les cadavres des autres suicidés (la veille ils étaient 10). Entrent alors 2 balèzes qui débarrassent la salle des morts, pour nettoyer en vue du suicide de ce soir, ils récupèrent d'abord les salanistres avec douceur puis les corps avec respect. Lorsqu'ils croisent les PJ ils les regardent d'un air de dédain, croyant qu'ils n'ont pas eu le courage d'aller jusqu'au bout. Les personnages désorientés sentent encore la morsure dans leur cou symbole de

leur improbable suicide manqué. Libre à eux d'aller ou ils veulent, mais ils ne doivent pas traîner dans le coin ou alors ils se feront jeter. S'ils ont l'idée de demander remboursement on leur dira que la maison ne rembourse pas les couards. S'ils exhibent leurs morsures, personne ne les croira.

Les joueurs peuvent désormais faire connaissance, ne pas trop partager leurs secrets honteux, et réfléchir à leur situation afin de décider quoi faire. Tout ce qu'ils possèdent est inscrit sur leur feuille, pas plus.
Si les joueurs ne font rien, leurs prochaines nuits seront des calvaires et ils ne pourront trouver le sommeil. S'ils ne font toujours rien il mourront à cause du poison des salanistres (dont l'action n'est que retardée en eux).

4. Les tableaux, moyen d'expression onirique d'Abyme.

Avant de continuer plus avant voici, Eminence, ce qu'Abyme voulait communiquer aux personnages à travers les éléments présents dans le rêve.

I Le Phare

Indique aux joueurs le vieux phare d'abyme, demeure de Saturnalius. (c'est une œuvre de l'Equerre, il sera quasi-impossible aux 'réels' de pénétrer à l'intérieur par effraction et ce n'est pas la peine de compter sur le bossu pour leur ouvrir). Le but est de générer une rencontre entre Saturnalius et les personnages oniriques…

II Le capitaine sur le château de son navire : Brengaïl Deceran

Le navire indique l'enclave boucanière. L'homme fier sur le château du navire représente le capitaine. L'équivalent d'un capitaine en Abyme pourrait être l'ambassadeur : Brengaïl Deceran.

III Le singe

Le singe représente l'alterae Simiane, tout simplement.

IV les courbes étranges (formes fractales)

Elles représentent le Masque et les rouages occultes du monde, le chaos apparent qui parfois peut se révéler être le fruit d'une organisation complexe.

V L'être de brume

Il représente Cornel, suppôt du Masque.

VI L'être de lumière

Il représente Sirielus le sévère.

VII L'homme pourpre

C'est le Clerc Obscur, les mouvements de sa cape signifient que l'âme de l'être de lumière lui appartient.

VIII Les représentations des éléments et de la ténèbre

Ce sont les représentations des Chevaliers d'Abyme, c'est comme si Abyme considérait qu'elle avait besoin de nouveaux chevaliers pour la sauver. Cela indique aussi les stèles des Chevaliers et donc l'heure ténébreuse.

IX Le lieu du casse : l'église Notre-Dame de Tanis

Il n'y a qu'un seul bâtiment religieux dans le quartier de l'aigue-marine, il s'agit du monastère de Noxe Sainte Mère.

5. Suite du scénario.

A partir de là, le scénario n'est pas linéaire jusqu'à la scène finale, les joueurs peuvent se diriger où bon leur semble et enquêter là où ils veulent (et peuvent).
Il leur faudra assembler les pièces du puzzle et comprendre aussi comment ils peuvent influencer les rêves.
Rappelez vous qu'ils n'ont presque rien, des questions aussi simples que se nourrir, se loger, éviter d'aller dans des endroits trop louche de peur de se faire tuer ou pénétrer dans les lieux les plus huppés de la ville deviennent très difficile à négocier. Peut être que les personnages se mettront à voler, assassiner, mendier voire se prostituer, à eux de voir comment négocier la chose.

Rappelez vous aussi qu'ils ne se sont pas suicidés pour rien :
* Lucianus sera t'il reconnu par un employé de son concurrent ?
* Lupin voudra t'il retourner sur le port et avouer aux autres son commerce si honteux pour un satyre ?
* Eöllen traumatisé par la perte de ses danseurs se fera t'il reconnaître par l'un de ses ennemis ?
* Vestïn saura t'il faire face aux fantômes qui lui ronge l'âme et arrivera t'il à se cacher aux yeux de la guilde des gondoliers ?
* Lyëllan accueillera t'il les autres chez lui alors que ses démon écornifleurs qui ont tant abusés de lui l'y attendent toujours ? Il a de plus une connivence sur le feu : est ce qu'un suicide raté compte aux yeux d'un advocatus diaboli ? Permettons nous d'en douter.

Voici les éléments qui vous seront utile pour la suite :

I. Le monastère de Noxe sainte mère.

Sur place il leur est impossible de rentrer : on ne leur ouvre pas la porte et quel que soit leur baratin les moines ne cèdent pas.
Si les joueurs insultent les moines (on a vu l'artiste maudit aller jusqu'à uriner sur leur porte au nom de l'art) ou se mettent à parler d'une fille rousse, alors ceux ci sortiront armés de gourdins, soulèveront leurs robes de bure dévoilant ainsi leur mollets musclés et courseront les PJ afin de les corriger.

Si les joueurs essaient de rentrer par effraction alors ils se feront sûrement repérer, au vu de leurs capacités, et se feront rosser à coup de bâton.
En cas d'affrontement il y a toutes les chances de l'Harmonde pour que les moines rossent les personnages jusqu'à l'inconscience. Une fois cela fait les joueurs sont mis dans un cachot situé dans les sous sols du monastère et seront visités par un rêve pendant leur inconscience. Si l'un des joueurs a feint de tomber inconscient pour ne pas se faire battre alors le rêve leur vient quand tous seront endormis.
Si les joueurs décident de prendre de force Noxe Sainte Mère par la voie des rêves, grand bien leur fasse, c'est le moins dangereux pour leur moi physique, encore faut il s'en rendre compte. Dans ce cas là il vous faudra adapter le rêve qui suit, mais il doit paraître tout aussi étrange.

Rêve par défaut : les Princes-Voleurs ont été capturés suite à leur effraction nocturne dans Notre Dame de Tanis. Ils sont emprisonnés dans le Palais d'Acier et doivent s'en échapper pour se soustraire à la peine capitale qui a été prononcée. Les PJ doivent sortir de leur cachot, tout d'abord. En fait toute proposition un tant soit peu crédible peu aboutir compte tenu qu'inconsciemment ils manipulent les rêves. Par exemple un joueur peut vérifier si le geôlier n'a pas oublié la clef sur la porte, et coup de chance, c'est le cas. Un joueur peut fouiller la paille du cachot voir s'il n'y a pas de quoi crocheter la porte là en dessous, et hop voilà qu'il trouve une boucle de ceinture qui était tombée dans leur cellule. De plus Eöllen peut manipuler ses danseurs a distance.
Suite à cette brillante évasion, les personnages parcourent d'interminables galeries sans y croiser personne, ils passent une porte et tombent sur une scène d'auberge (comprenant 4 ou 5 fois plus de gens que le nombre de personnages), sans aubergiste et sans comptoir d'ailleurs. Dès qu'au moins l'un d'eux franchit la porte, tout le monde dégaine comme un seul homme en criant " HAHA ! " (si les joueurs ressortent et referment la porte, la scène sera identique à leur retour). S'ensuit alors un combat rocambolesque (il le faut !) durant lequel les augures sont favorables aux personnages (ils cherchent le crochet du lustre : le voici, un tabouret à jeter : il est là, un tapis à tirer : il n'y a qu'à demander etc..). Cette scène doit permettre aux joueurs d'utiliser les capacités de leurs personnages au maximum et de se laisser aller à toutes les fantaisies qu'ils désirent durant le combat (on a vu Lucianus s'élancer d'une table et taillader des jarrets en planant, Lyëllan jeter les deux morceaux d'une table qu'il avait brisée sur son genoux, etc …)
Au besoin, si la scène se passe bien et que tout le monde s'amuse, ou alors si les adversaires succombent trop vite, faites venir des combattants supplémentaires en provenance d'un improbable escalier venant du dessus.
Mais attention, il est possible que les personnages succombent quand même lors de cette scène (vu que les malus lors de combat contre des adversaires en surnombre s'appliquent quand même), ils pourront alors demander leur retour au prochain rêve.
Lorsqu'il sortent de la pièce, leurs adversaires vaincus (d'ailleurs aucune porte ne s'ouvre tant qu'un nombre conséquent de combattant n'est pas mort), ils perdent pied et peu à peu s'évanouissent pour se réveiller (vous pouvez aussi les faire traverser un Palais d'Acier vide et perdre connaissance face à la sortie très lumineuse du dit palais).
La mort d'un ennemi dans le palais entraîne la mort d'un moine ou d'un enfant dans l'orphelinat, il importe que les personnages affrontent entre 15 à 20 personnes lors de l'évasion, ce qui arrivera sûrement. Toute personne rencontrée en surplus n'aura pas de pendant réel.

A quoi sert cette scène ? : en fait, elle sert à trois choses. Tout d'abord à faire sortir les vrais personnages de l'Eglise, mais aussi à organiser un combat rocambolesque (ce qui est toujours

apprécié) et enfin, c'est justement le rocambolesque poussé de la scène qui peut interloquer les joueurs sur la réalité de la scène.

Les personnages se réveillent dans les geôles du monastère à nouveau dans leur version de suicidaires ratés, découvrant petit à petit une vrai boucherie (pour sortir de la cellule, facile : un moine gît sur les grilles, la tête coincée entre deux barreaux, les clés pendant à ses côtés.) Les PJ peuvent découvrir dans une cage l'alteräe singe, Simiane. Ce dernier ne sait presque rien, mis à part qu'il est le chef d'une bande de voleurs : 'les gueules cassée' et que les moines lui sont tombés dessus un soir sans crier gare. Il ne leur parlera pas de sa rencontre avec Seeleth (qui est loin dans sa mémoire, d'ailleurs il n'est plus sûr du tout de ce qu'il à vu et raconte un peu n'importe quoi). Quelque fois il se met à rire nerveusement, une lueur de folie au fond des yeux (la perfidie l'a peu à peu gagné). En bref le fier gaillard qu'il était avant est bien loin maintenant.
En visitant le monastère, les PJ découvriront les corps des moines et des enfants dans leur totalité (entre 15 et 20, donc). Ils semblent avoir été frappé pendant leurs tâches quotidiennes et n'ont pas de blessure apparente (certains ont saigné du nez) et cela fait 2 ou 3 heures qu'ils sont mort (chirurgie ou médecine).
Il y a une bibliothèque qui pourrait fournir certaines informations aux PJ (à la discrétion de l'EG et en fonction des questions des joueurs), on peut par exemple y trouver un livre en peau humaine …
Pour ajouter à l'ambiance pesante n'hésitez pas à rajouter la découverte d'un coffret rempli de dents, d'organes humains dans le garde manger ou de viscères à la provenance incertaine dans les gamelles.
Les moines étaient assez riches et le garde-manger est assez bien rempli, les joueurs auront de quoi faire jusqu'à la fin du scénario pour peu qu'ils pensent à fouiller le monastère plutôt que de partir en quatrième vitesse. S'ils ne se demandent pas trop d'où proviennent les réserves de nourritures ils pourront apaiser la faim qui, sûrement, les tenaille.
Au moment de se quitter, et si la tension n'est pas montée entre eux (ou s'il ne l'ont pas tout simplement tué), Simiane les assure de son soutient en cas de coup dur et leur indique un bouge où ils pourront le trouver si besoin est.

II. L'ambassadeur boucanier.

En ce qui concerne la visite du quadrant boucanier, référez vous au livre abyme. Rencontrer un ambassadeur sera très difficile pour des personnages démunis et loqueteux, mais avec un peu d'astuce et d'espièglerie peut être pourront ils l'atteindre. Il va sans dire que prendre rendez vous en indiquant que l'on vient parler de l'âme d'Abyme ou sur les conseils de Saturnalius ouvrira très vite les portes de la chambre de Brengaïl. En effet le jeune ambassadeur est au plus mal, son moral est des plus bas et n'essaie même pas de cacher ses faiblesses à qui vient le voir, il est un homme brisé, d'autant plus durement que c'était un rêveur.
Il y a quelque jours Brengaïl a reçut une visite des plus singulières, celle d'un satyre à la peau d'ébène. Ce dernier a essayé de lui soutirer des informations concernant l'âme d'Abyme. Le jeune homme a tiré son épée au clair et s'en est suivit un duel des plus disputé. Malgré son désavantage flagrant, Brengaïl s'est défendu comme un diable mais a été touché au bras. La lame de Cornel enduite d'une sombre substance que son nouveau statut de Masquard lui avait permis de collecter s'infiltra dans la blessure du jeune ambassadeur.
Malgré cela Brengaîl ne desserra pas les dents même lorsque le satyre lui proposa un remède. Ce dernier l'abandonna, une gangrène foudroyante s'infiltrant dans son unique bras, restaient trois solutions : attendre et mourir, trancher le membre ou aller demander de l'aide auprès du

satyre contre informations. Brengaïl choisit la voie du suicide.
Depuis Brengaïl essaie de rassembler assez de courage pour passez à l'acte, il a déjà arrêté de prendre l'antidote fourni par les Gros et se prépare à se faire mordre une ultime fois par sa salanistre. Seulement il n'arrive pas à se contenir, perdu dans les souvenirs de ses exploits passés. Il est dans une grande déprime, s'est mis à boire et ne supporte plus la situation dans laquelle il est tombé. Pour un peu il irait se vendre au satyre.
Les personnages peuvent discuter avec lui, s'ils supportent son humeur maussade. Mis a part ses tracas il pourra peut être parler de la relation entre lui et Saturnalius mais ne livrera pas le secret de la flamme d'Abyme. Ces révélations n'auront lieu que s'il en juge les personnages dignes (et au moins s'ils ont l'amitié de Saturnalius).
Au final il profitera de la présence des personnages pour rassembler son courage et leur montrer (aidé de son infirmier) comment meurt un ambassadeur.
S'ils y pensent ils peuvent poser une question à l'ambassadeur alors qu'il embrasse Abyme avant de mourir. Répondez comme il vous sied Eminence, vous pouvez même vous sentir libre de répondre par 'au cœur des trabouliennes' à la question 'où est Abyme ?'. Faut il encore que les joueurs pensent ou connaissent cette possibilité. S'ils n'y pense pas, il y a d'autre moyen de savoir que Cornel à fait le coup, et en allant le voir, de trouver Abyme.

III. Le phare de Saturnalius.

Le phare se situe à environ une demi journée de marche en dehors de la ville, il est possible d'y arriver plus vite sans y aller à pied mais encore faut il en avoir les moyens.
Il est situé sur un petit îlot rocheux que l'on peut atteindre en canot (inutile d'espérer y aller à la nage). Proche du site un nain a installé une auberge 'avec vue sur le phare' tout au bord des terres. Plus personne n'utilise le phare et pourtant nuit après nuit il s'allume, c'est un mystère assez épais pour avoir attiré les voyageurs curieux. De plus le phare, ayant été construit pas des nains de l'équerre, est impénétrable de sorte que chacun se demande qui se terre là dedans et pourquoi il n'ouvre à personne. Certaines nuits il est possible de voir une silhouette s'éloigner en barque (lorsque le bossu va faire des provisions) mais le vieux gardien est assez futé pour ne partir que s'il est sûr de sa sécurité.
Le nain, Bromdenir s'est donc installé là avec sa petite famille afin de gagner sa vie, ce qui marche relativement bien. Les chambres de son relais sont douillettes et les repas succulents, en effet Bromdenir a fait son apprentissage de cuisinier. La chambre et le repas coûtent fort cher, ce qui fait que si nos héros n'ont que peu de fonds ils auront du mal à pouvoir rester sur place, il hors de question de dormir dehors car le fort vent du large apporte la mort aussi sûrement que la hache du bourreau. Le nain loue aussi les canots servant à se rendre au pied du phare (ce sont ses fils qui manœuvrent).
Entrer dans le phare est, disons le tout de go, presque impossible par la réalité. Il faudra donc que les joueurs essaient par les rêves ou attendent que le bossu sorte, mais en ce cas il sera trop tard car il n'a pas prévu de sortir de sitôt.
Les joueurs peuvent aussi avoir la brillante idée de pénétrer dans le phare depuis les rêves mais sans sortir d'Abyme, ce qui est tout aussi possible et moins dangereux pour leur santé.
Dans le phare ils pourront rencontrer Saturnalius (qui viendra leur ouvrir s'ils frappent à la porte), bien content de les voir. Le bossu bien que ne comprenant pas la situation peut leur raconter l'histoire tragique de l'accouchement de l'âme d'Abyme et de sa perte. Il avouera aussi ne pas savoir ce qu'elle est devenue, si elle s'est incarnée ou a été perdue. Eminence peut être vous demandez vous pourquoi le bossu est si prompt à parler ? C'est parce que venus des rêves, les personnages ne peuvent être que des alliés d'Abyme.

Il peut aussi les aiguiller vers son ami Brengaïl Deceran, ambassadeur boucanier qui lui aussi connaît le secret de l'âme d'Abyme. Pour entrer dans l'ambassade il leur suffira de dire que c'est Saturnalius qui les envoie.
Tout au long de leur entrevue, le bossu est tendu, quelquefois son visage est parcouru de tics et se crispe, il ressent la douleur de sa fille. Pour lui quelque chose ne va pas, quelque chose de grave arrive.
Le bossu est lui aussi maussade, la raison pour laquelle il ne sort plus est qu'il sent sa mort proche, alors à quoi bon aller se ravitailler, il est résigné et fataliste.

IV. L'heure ténébreuse

Eminence, une nuit alors qu'ils s'endorment, les personnages vont faire un rêve étrange sous leur apparence réelle (la plus faible donc). Ce rêve, il vous revient de le placer à un moment adéquat, c'est à dire avant qu'ils ne découvrent qui est le responsable et décident de ce qu'ils doivent faire. Ensuite, il leur appartient de savoir si oui ou non ils honoreront le rendez vous. S'ils n'y vont pas, cela ne fait rien, ne les poussez pas à y aller de force.
Pendant leur rêve, ils attendent un mystérieux personnage habillé tel un majordome. Le rendez-vous est fixé pour minuit auprès de l'une des horloges qui constellent Abyme (celle qu'il vous plaira). Ils se réveillent quand leur contact arrive.
S'ils y vont dans la réalité, la nuit suivante ils assisterons à la même scène à la différence que lorsque l'horloge annonce minuit et que le premier coup retenti, celui ci rempli l'espace pendant de longues secondes et s'éteint sans que les autres ne se soient fait entendre.
Ils sont dans l'Heure Ténébreuse (Abyme p 109). Leur contact est un homme aux traits communs et habillé d'un vêtement ressemblant fort à un smoking. Il les salue (il n'a pas de nom) et dit les conduire " à quelqu'un qui désire vous rencontrer ". Ils vont parcourir les rues d'une Abyme étonnamment déserte excepté quelques démons de ci de là qui ne prêtent pas attention à eux. Le majordome pourra alors leur expliquer où ils sont et ce qu'est l'Heure Ténébreuse. Il leur dira aussi qu'il leur faut retourner ici avant qu'une heure ne soit passée ou qu'autrement leur âme restera piégée ici tandis que leur corps, carcasse sans âme, restera dans cette Abyme.
Après quelques minutes, ils discernent au loin une foule immense d'êtres difformes, de bestioles virevoltant autour d'énormes créatures de ténèbre (les hauts diables en train de parler avec le Masque, d'ailleurs au centre de l'assemblée les plus perceptifs verrons un jeune homme (sans masque) en train d'argumenter avec les diables, mais aucun moyen d'entendre ce qui est dit ou de ce rendre compte qui est le jeune homme). Bien sûr le guide leur conseille de s'arrêter loin de cette foule, de ne pas continuer, sans leur donner plus d'explication.
Un être s'en détache, homme filiforme aux ailes de papillon, il se présente comme étant Moloch Haut Diable des larmes.
L'ambiance doit être pesante, Eminence, même si nous n'utilisons pas les règles de contamination par la Ténèbre, les personnages devraient se sentir mal à l'aise (mis à part Llyelän) à proximité de cet être de ténèbre pure. Jouez sur les luminosités et la température (variations du chaud au froid) lors de la description de la scène.
Les question devraient fuser mais le diable les évite et pourrait bien se fâcher (qui êtes vous vraiment ?: pas d'importance. Qui est le jeune homme ?: un invité. etc…).
Il leur présente une connivence qu'il a réussit à détourner les PJ ne veulent pas savoir où (voir aide de jeu). Il leur explique que cela l'inquiète (pour ceux qui le lui demande, il peut expliquer comment marche les accords entre démons et conjurateurs, et il ne 'sait pas' qu'est ce que l'ordre rouge) car il sent que la ville change et pas forcément en bien. Le problème est qu'avec toute cette agitation cette sensation n'est pas précise et il ne sait quoi en penser.

Il leur demande d'enquêter sur ce Siriélus et la bande des gueules cassées et d 'éliminer ce dernier. Si les joueurs sont passés par Noxe Sainte mère ils ne devraient pas avoir de mal à les retrouver avec l'aide de Simiane. Il leur prête des larmes, ses démons, pour les aider (au nombre de trois, leur profil importe peu) ainsi que des oeillipses (voir dans le bestiaire) pour les discerner.
Cette partie du scénario devrait être rapide, les larmes vont localiser très vite Siriélus (dans le quartier du port) et le tuer (Moloch se bat pour l'inspiration et préfère tuer un inspiré que de perdre sa flamme au profit des Abysses). Cependant vous pouvez la faire durer à loisir, les larmes suivant gentiment les personnages et écoutant ce qu'ils leur disent jusqu'au moment où ils retrouvent Sirielus, l'attaquant alors une extrême violence et le déchiquetant, lui et sa bande, laissant les PJ baignant dans le sang et les viscères, avec la vision d'un combat étrange dans leur esprit (Sirielus qui se battait à l'épée tout en jouant de la flûte et manipulant des danseurs).
NOTE : Moloch annonce pendant le rêve aux personnages qu'il leur confie des démons, ceux ci arriveront le lendemain à leur réveil, étonnamment les oeillipses sont sorties tout droit du rêve.
Si les joueurs veulent tuer Sirielus dans les rêves, c'est peine perdue, car celui ci bien que maraudeur n'est pas un ennemi d'Abyme.

VI. La scène finale

Au bout du compte, les joueurs devraient arriver à retrouver où est Abyme (grâce aux renseignements de l'ambassadeur boucanier lors de son suicide, s'ils ont pensé à lui demander, ou en déduisant que c'est Cornel qui a fait le coup, lui qui fût le commanditaire lors du premier rêve).
Il leur faut maintenant aller la délivrer, si tel est leur désir.
Ils peuvent la sauver que ce soit par la voie physique ou onirique, bien sûr l'une des deux solutions semble plus viable que l'autre (d'ailleurs c'est la seule que nous allons vous décrire).
Dans les rêves, il leur est possible de prendre d'assaut purement et simplement les trabouliennes, en choisissant leur terrain, ou en modifiant celui ci au fur et à mesure se leur avancée (seul le cœur des trabouliennes restera immuable, et pour cause). Des possibilités plus subtiles, comme demander au moment de s'endormir à voir Cornel Finegarde, empereur de la maraude, car la gemme qu'il a demandé est entre les mains des joueurs est une possibilité plus sûre (ou tout autre méthode qui doit être logique avec le fait qu'il faut une raison pour obtenir une audience avec Cornel). Le cœur des trabouliennes est un endroit du rêve qu'ils ne maîtrisent pas et qu'ils ne peuvent influencer, c'est Abyme elle même qui le maîtrise et celle ci joue contre eux.
En effet Eminence, vous avez bien lu !
Abyme est sur le point de passer à l'ennemi et la seule partie d'elle même qui soit encore prête à lutter, c'est l'espoir qu'elle a mis dans les âmes des personnages. Ils sont les chevaliers d'Abyme, mais le réaliseront ils à temps ?
Notez qu'il n'y a nul besoin de leur préciser car ils ne ressentent rien de particulier. Pire, les lieux qu'il vont visiter n'empestent pas la perfidie, le doute doit rester constant.

Le point important de la scène (et du scénario par la même occasion) est la discussion entre les personnages et le couple Finegarde/Abyme. Il faut absolument que Finegarde et Abyme aient le temps de discuter et d'essayer de corrompre les personnages, avant qu'un combat n'éclate.
Voici donc la géographie permettant une telle discussion.
Cette scène apparaît comme telle, qu'elles qu'aient été les modifications apportées par les joueurs. Aussi improbable que cela en ait l'air, une porte est là et mène au 'cœur des

trabouliennes'.
Les personnages arrivent dans une grande pièce ronde ayant l'aspect d'un puit. Une fois la porte passée, ils se trouvent sur une petite plate forme en rotonde qui fait le tour de la pièce, il n'y a qu'un escalier étroit et sans rambarde qui permet de descendre (où une seule personne seulement peut passer de front, mais il n'est pas interdit de se contorsionner pour passer plusieurs de front, il faut juste beaucoup de témérité), le sol est à 12 mètres de haut. Seuls quelques chandeliers sont allumés dans la pièce sombre en contrebas, n'éclairant que la partie centrale. Bien qu'on ne les voient pas d'en haut, des miroirs (psyché) pivotant sont installés ça et là retournés pour ne pas que la lumière ne se réverbère partout.
En bas, au centre de la pièce, se trouve une table sur laquelle est allongée Seeleth non attachée, quasiment recouverte de tatouage aux motifs étranges et plutôt jolis, on peut apercevoir le matériel de teinture sur la table.
La voix de Finegarde se fait alors entendre, semblant s'élever de partout et nulle part en même temps. Il n'est pas en colère, il est juste dérangé dans son travail par certains de ses meilleurs hommes et n'est donc pas agressif à leur encontre. Il leur demande ce qu'ils veulent, apparaissant aux abords de la zone lumineuse.
Sachez Eminence qu'il ne s'agit là que d'une image du satyre, transmise par l'un des miroirs de la pièce, ce qui permet de le protéger dans un premier temps de quelque projectile magique dévastateur.
En fonction de ce que répondront les joueurs, la discussion entre eux et Finegarde sera lancée. Si jamais un joueur lance quelque chose comme 'nous sommes là pour sauver Abyme', alors celle-ci, toujours nue se relèvera leur annonçant qu'elle n'a pas besoin d'être sauvée, mais que la ville se meure et a besoin de l'aide des personnages pour rester ce qu'elle est (sa voix n'est pas moqueuse, pas hautaine, juste douce, celle d'une mère envers son enfant).
Eminence, vous devenez maintenant l'avocat du diable, jouant Cornel et Abyme votre but est de corrompre les personnages en discutant avec eux. Il suffit juste que ceux ci acceptent de vous aider et de rejoindre Abyme pour qu'ils basculent. Sauront ils résister à la tentation ?

Voici les arguments et les précautions à prendre qui vous seront utiles :

- Abyme s'est sentie grandir, elle a mûri. Elle a réalisé que la ville avait besoin de changement. Elle désire savoir si les personnages l'aideront dans cette dure tâche : rendre à la ville d'Abyme une place digne d'elle parmi les cités de l'Harmonde (plutôt que d'être vue comme une vulgaire entité abyssale).
- Les personnages ne veulent pas d'une nouvelle Abyme, l'ancienne leur plaît. Alors Abyme leur apprendra qu'ils sont en train de mourir. L'ancienne Abyme, trop peu compatissante pour son peuple, n'a fait que retarder le venin dans leurs veines. S'ils tuent la nouvelle Abyme, ils mourront du fait de ce venin. Abyme présente sous leur yeux se propose de panser leur plaies afin qu'ils puissent l'aider à sauver la ville de sa décrépitude. L'ancienne Abyme les laisse mourir, tandis que la nouvelle se propose de les sauver.
- Pour que les personnages aident au mieux la nouvelle Abyme, elle fera d'eux les nouveaux chevaliers d'Abyme (Finegarde représentant la ténébre s'ils ne sont que 4), ce qui est très prestigieux. Connaissant les erreurs du passé il leur faudra ne pas les reproduire. Si les joueurs sont 5, Finegarde ne sera pas Chevalier.
- Il y a au moins un nombre de miroirs égal au nombre de personnages. Si les joueurs font la fine bouche devant le poste de chevalier ou descendent bille en tête, refusant le dialogue, alors Cornel fait pivoter un miroir sur lui-même.
Apparaissant dessus comme un film, la sinistre vie d'un des personnages qui est alors dévoilée

aux autres (c'est le moment, Eminence de bien montré tout les défauts des personnages), et Finnegarde finit par refaire pivoté le miroir pour qu'apparaisse pendant un instant qu'elle serait la vie du personnage s'il acceptait son rôle de Chevalier d'Abyme (l'artiste se réalise et est reconnu par ses pairs ; le gondolier est un héros qui aide les gens et combat la guilde ; le satyre retrouve sa virilité et fait tomber toutes les femmes à ses pieds devant tant de prestige ; le magicien retrouve ses esprits et peut à nouveau pratiquer la magie, son quartier lui pardonne ; le farfadet reprend un commerce florissant et écrase ses concurrents).

Voici quelques squelettes issus du passé des personnages :

* Vestïn enfant admirant son père puis tuant femmes et enfants alors qu'il attaque la guilde des gondoliers ;
* Lucianus battant sa femme ou faisant ses comptes tandis que celle ci se fait violer ou assassiner
* les erreurs et la cruauté d'Eöllen, la torture de ses danseurs ;
* les passes avec les marins de Lupin après avoir été un grand séducteur ;
* Llyelän se donnant à ses démons aux allures vaguement humanoïdes, ses professeurs critiquant son art …

- En cas de refus, il peut leur montrer leurs corps le lendemain matin, jeté dans une quelconque fosse commune.
- La nouvelle Abyme leur propose de vivre une nouvelle vie, dans une nouvelle ville, une ville qui laisse aux habitants choisir leur vie, plutôt qu'une ville qui ne leur laisse même pas la liberté de mourir. La nouvelle Abyme elle, leur laisse le choix de leur vie.
- Notez que pendant ce temps Cornel (le vrai) est toujours dans l'ombre et donc on ne peut l'atteindre par un projectile, quel qu'il soit.
- La nouvelle Abyme contrôle la scène mais pas les personnages, elle ne peut agir sur eux que par le combat, mais peut modifier le décor. Elle peut par exemple décider que l'escalier possède plus de marches ou qu'en fait elle était située dans un autre endroit de la pièce (une sorte de téléportation immédiate, sauf si elle est en situation de combat rapproché, mais cela reste pratique pour éviter les projectiles).
- considérez que tout joueur prenant en considération les propositions qui lui sont faites s'arrête pour y réfléchir un temps, brisant la cohésion du groupe lors de la descente. Ainsi, le plus inflexible d'entre eux peut arriver en bas, mais seul (s'il arrivent pour se battre un par un, Cornel les aura à coup sûr, même s'ils sont fort). Pour triompher il faudra qu'ils restent unis, même si en tant que ternes ils ne comprennent pas tout ce qui se passe et même si les tentations sont grandes.
- Cornel et Abyme n'attaqueront pas les premiers. Ils essaieront toujours de discuter, sauf si les joueurs les attaquent et auquel cas Cornel dégaine très vite. Pour qu'un combat éclate, ce sont les joueurs qui doivent le déclencher.
- La situation reste ainsi jusqu'à ce qu'ils acceptent le marché ou combattent (il peut même y avoir des traîtrises au sein du groupe).
- En cas de combat (ou si le magicien invoque quelque chose de dangereux), Abyme apparaît à ses côté et tente de le projeter dans le vide (il devra alors se débrouiller pour lancer un sort pour amortir sa chute, qu'Abyme peut rendre bien longue si elle veut en augmentant la profondeur du puit par exemple). Cornel attendra les personnages au bas de l'escalier pour les combattre un par un (ou tous ensemble auquel cas Abyme lui prêtera main forte).

- Cela peut paraître étrange, mais il leur faudra 'tuer' cette Abyme dans le rêve. Toute hésitation pouvant leur coûter très cher.

Tout est alors entre les mains des PJ, qui seront suppôts du Masque reconnus et acclamés ou bien héros anonymes.
En effet s'il acceptent le marché ou meurent Abyme est corrompue (ceux qui sont vendus au Masque deviennent effectivement chevaliers d'Abyme, les autres meurent vraiment).
S'ils se battent et triomphe, l'instant de joie ne sera que très court, car le sang de leurs ennemis a à peine touché sol, que le venin dans leurs corps reprend toute son efficience (Abyme est sauvée et tombe inconsciente). Ils meurent sur le coup, entre les bras d'Abyme. La sensation est plus intense que lors de leur première morsure : Abyme leur ouvre réellement ses bras.

Ainsi s'achève ce scénario.

Il est prévu sans lendemain, nous ne nous étendrons donc pas sur ses conséquences. Chacun de nous trois l'a maîtrisé au moins deux fois et il s'est avéré que presque tout le temps les sbires du Masque l'emportaient, soit aux poings parce que le groupe était divisé, soit en corrompant les personnages.
Cela ne fait rien, lorsqu'il fût écrit le but était de faire scénario durant lequel le Masque pouvait vraiment gagner. Un 'one shot' tel celui ci était une bonne occasion.
Espérons que vous vous amuserez autant que nous à le maîtriser.

Quelques chiffres pour une bonne baston

Moine
AG 6 INT 5
FOR 7 VOL 5
PER 4 CHA 3
RES 6 CRE 2

BD +1 PV 48
Arme: matraque 4
Matraque: init -2 / att+1 /par-1/Dom +1C
MEL 6 (+2) SBG 16
Esquive: 4
Protection : vêtements lourds (1 point d'armure).
TIR 5 (+2) SBC 24

NOTE: considérez que les moines ont deux Points dans chacun de leurs aspects noirs (d'où les +2 entre parenthèse).

" Garde " du palais d'acier
AG 6 INT 2
FOR 6 VOL 4
PER 5 CHA 3
RES 6 CRE 3

BD 0 PV 48
Arme : épée 5
Epée : init+1 / att+1 / par+1 / Dom +4 PT
MEL 6 SBG 16
Esquive : 5

Arbalète : init +5 / att+1 / Dom +8 P
TIR 5 SBC 24
arbalète : 5

NOTE : si un garde encaisse une blessure critique, celui meurs de ce coup (n'oubliez pas de décrire un effet gore !!).

ABYME
PdV 40
SbG 13
SbC 20
Init 19 / Att 22 / esquive 21 (def passive 15) / Dom -3

Protection : 0

Abyme se bat à mains nues, lorsqu'elle frappe, elle griffe son adversaire. De ses ongles émergent des 'filaments' qui pénètrent le corps de ce dernier, lui infligeant ainsi 10 points de dommage/round pendant les rounds suivants (tan qu'abyme garde ses ongles plantés dans la chair de son ennemi). Bien sûr aucune protection n'est prise en compte, et Abyme n'a plus besoin que d'esquiver.

CORNEL
PdV 70 SbG 23 SbC 35
Init 24 / Att 24 / Par 23 / esquive 23 (def passive 15)
Dom +4 P / Protection : 2
Cornel se bat à la rapière et connaît deux bottes secrètes : " La botte de Nevers " (voir Agone P182).
" Le saut du cabris " (version alternative à celle du codex) : si Cornel réussit une esquive avec une MR de 10 ou plus, et s'il peut sauter sur un surplomb, il donne un coup de sabot à son assaillant qui perd sa réaction pour le round (un enchaînement Cabri-Nevers est donc mortel).

NOTE : les profils d'Abyme et Cornel sont plutôt élogieux. Nous avons pris en compte les éventuels bonus d'aspects noirs qu'ils possèdent et le fait que dans le rêve de la nouvelle Abyme, ils sont avantagés. De plus, vu que le rêve est celui de la nouvelle Abyme, tout sort de contrôle mental échoue.

Pour l'Amour d'une Succube

Idéalement le domaine des Rôles se situe en Abyme, l'un d'entre eux est minotaure ou méduse voir même les deux. Se sera alors pour eux l'occasion idéale de mieux connaître ses concitoyens. Normalement réalisable en une seule soirée, cette aventure devrait pouvoir s'intercaler assez facilement dans votre campagne. Si le cadre de vos parties ne se situe pas dans Abyme, il sera quand même nécessaire d'avoir à proximité une forte communauté Méduse.

Introduction



Même dans les Abysses l'amour peut naître entre deux êtres. Le minotaure Ratch-Talrak et la succube Yliosis ont vécu une idylle peut commune. Bête de reproduction Ratch-Talrak devait enfanter la jeune succube Yliosis, mais il en est tombé amoureux. Ses doux sentiments furent récompensés par l'amour réciproque de Yliosis. Sachant le funeste destin que serait celui de Yliosis si ce dernier consentait à suivre les ordres de sa hiérarchie démoniaque, ils décidèrent de s'enfuir ensemble des Abysses.

Ils auraient tant aimés pourvoir le faire, mais leurs plans furent contrés à la dernière minute par Ratch-Gorak: le frère aîné de Ratch-Talrak. Jaloux, il souhaitait garder pour lui seul la délicieuse Yliosis. Pourquoi ne l'aimait-elle pas lui aussi ? Devinant les intentions de son frère, il kidnappa la jeune succube, avant qu'ils ne puissent s'échapper.

Trop tard pour faire marche arrière, Ratch-Talrak n'eut d'autre choix que de s'enfuir seul. Mais son cœur en fut à jamais meurtri. Il ère à présent désespéré en Abyme, trouvant refuge dans les vapeurs hallucinogènes du Quartier des Brumes.

Yliosis fut durant ce temps la malheureuse esclave sexuelle du brutal Ratch-Gorak. Son amour malsain la brisait un peu plus chaque jours. Son cœur se languissait toujours du doux Ratch-Talrak. Mais voilà elle est tombée enceinte de Ratch-Talrak, tant que Ratch-Gorak l'ignorerait elle pouvait espérer rester en vie. Elle décida donc de tenter le tout pour le tout en s'échappant elle aussi des Abysses. Une marée Abyssal sera sa porte de sortie.

Yliosis, déboussolée et malade par sa grossesse, est ramassée par un satyre du Quartier du Vice. Kionos agissait au débout dans l'optique de faire d'elle une de ses filles. Mais il succomba lui aussi à ses charmes. Il la protége donc à présent de son mieux et recherche pour elle, ce Ratch-Talrak. Malheureusement la grossesse de Yliosis a été perturbée par son passage dans la Marée Abyssal. Elle grossit à vue d'œil et d'ici peu, elle accouchera.

J-60	*Ratch-Talrak s'enfuit des Abysses. Ratch-Gorak kidnappe Yliosis, l'empêchant de suivre son petit frère dans l'Harmonde.*
J-55	*Ratch-Talrak est trouvé par la Renégade. Anéanti par la perte de Yliosis, il consomme des Elementas à outrance pour oublier*
J-30	*Yliosis découvre qu'elle est enceinte. Désespérée, elle cherche à rejoindre Ratch-Talrak. Elle attendra la prochaine Marée Abyssal pour Abyme*
J-10	*Yliosis arrive à s'enfuir. La traversée de la Marée accélère sa grossesse. Malade comme un chien, elle est ramassée par le satyre Kionos qui la prend sous sa protection. La Marée Abyssal se situe dans le Quartier des Vices.*
J-9	*Ratch-Gorak se rend compte de la fuite de Yliosis. Fou furieux, il part à sa poursuite. Il signe de nombreuses connivences avec des démons, afin qu'ils puissent le suivre en Harmonde*
J-8	*Ratch-Gorak montre un peu partout un portrait de Yliosis. On lui indique rapidement le Quartier des Terres Veuves.*
J-7	*Lisilath Osisti, une enfant méduse lui indique sa première piste : Thinis Osisti. L'enfant ne lui dit pas que c'est sa propre sœur.*
J-7	*Ratch-Gorak retrouve Thinis Osisti. Il se rend compte de son erreur. Fou de colère, il la viole puis la défigure.*
J-5	*Ratch-Gorak croise par hasard une méduse qu'il pense être sa bien-aimée. Prudent il attend le meilleur moment pour vérifier sa théorie.*
J-4	*Nouvel déception. Ce n'est qu'une jeune méduse du nom de Danal Azathi qui s'apprêtait à rentrer dans les ordres. Il la viole et la défigure, elle aussi.*
J-3	*Les pas de Ratch-Gorak traverse le Quartier des Terres Veuves en direction du Quartier des Vices.*
J-1	*Les démons de Ratch-Gorak ont trouvé une piste. Ratch-Gorak patiente toute une journée dans une auberge en attendant le passage de sa cible. Il tend une embuscade à la jeune méduse Sathina Ysithis. Mais cette dernière n'est qu'une étudiante en Art revenant du Quartier des Etudiants. Comme les autres, elles sera violée et défigurée.*
J-1	*Un esclave lutin a entrevu la scène. Il alerte les autorités. Le problème remonte dans les plus hautes sphères de l'Ambassade.*
J	*De nombreuses voix se font entendre dans la grande tour de l'Ambassade. Madame l'Ambassadeur n'arrive pas à localiser le meurtrier. Une seule chose est certaine, c'est un minotaure qui est responsable de ce massacre. La Gardienne des Sceaux, désireuse de garder le statu quo avec la Renégade arrive à convaincre ses sœurs de lui donner 3 jours avant que ne soit lancé la curée. Après ce délai, il ne sera pas très bon être Minotaure en Abyme.*
J	*Kionos contacte des membres de la Renégade et demande auprès de Ratch-Talrak*
J	*Aszaria la Gardienne des Sceau des Terres Veuves envoi des émissaires de la Guilde d'Easayide dans le domaine des Rôles. Ces dernières leur ordonnent de les suivre sans véritablement détailler la nature de leur mission. A partir de ce moment là, les Rôles auront 3 jours pour retrouver mort ou vif Ratch-Gorak.*

Ambassade des Terres Veuves



Un groupe de guerrières méduses de la guilde d'Esayhide se présentent aux portes du domaine. Elles sont toutes armées et d'une froideur à faire peur. Elles refuseront toutes marques de sollicitudes. Elles resteront débout en n'acceptant aucune collation. Bien entendu, ne pas leurs proposer serait malgré tout une grave injure. L'Aînée du groupe s'appel Osthis, c'est la Capitaine de la Garde de l'Ambassade et la responsable en Abyme de la Guilde d'Esayhide.

Elles attendront la présence d'un minotaure, d'une méduse ou du chef de votre domaine, dans cet ordre de préférence. Quand enfin tout le monde est présent, elles leurs demandent de les suivre jusqu'à l'Ambassade de Terres Veuves pour un entretient urgent avec l'Ambassadeur. La présence d'un Minotaure rendra nerveuse les Méduses, des regards lourds de sens lui seront donnés sans que cela aille plus loin. Elles resteront malgré tout d'une rigueur sans faille tout le long du voyage et resteront muettes comme des carpes sur la raison de cette convocation. Le voyage se fait rapidement puisque pour l'occasion, ils emprunteront le Canal des Ambassadeurs. Ce sera peut-être pour vous l'occasion de rappeler les règles qui régissent le passage du Premier Cercle au Second. En effet par la suite, ils devront payer la taxe de passage à plusieurs reprises entre ces deux Cercles.

Le Quartier des Terres Veuves est à l'image de l'Empire : d'une grande beauté. Les Tours reliées entres elles, semblent former une toile multicolore dans le ciel. Mais elles ne sont rien comparées à celle de l'Ambassade. Sa majesté, en impose dès le premier regard, elle semble disparaître dans les nuages. Cet effet est accentué par le Canal de l'Ambassadeur, finissant sa course, suspendu dans les aires : un pont d'eau reliant la Tour au reste du Quartier. La présence de Méduses en armes est omniprésente en ce lieu, et la forte densité de Méduse pourrait surprendre un Minotaure plus habitué à l'isolement de son peuple. Les rôles pourront aussi remarquer le nombre important d'esclave humain et saisonin suivant leur maîtresse sur le parvis de l'Ambassade.

L'intérieur de la Tour est creuse, laissant la place à un immense colimaçon se déroulant jusqu'au plafond. Seul une étrange colonne qui s'avérera être un ascenseur tracté par un Géant, part de son centre. Tout le long de la montée, il est possible d'observer la gigantesque bibliothèque carnes et les innombrables œuvres d'art longeant le colimaçon. Le dernier étage donne sur une immense salle qui se termine par une terrasse avec vue imprenable sur le Quartier. Il est à noter qu'aucun garde-fou ne longe ce vertigineux balcon.

Madame l'Ambassadeur est sur son trône, totalement perdues dans l'éther des visions de sa Salamistre. La Gardienne des Sceaux et la Capitaine de la Garde sont à ses cotés. L'Ambassadeur n'est qu'un instrument, le véritable pouvoir est aux mains de la Gardienne des Sceaux, elle seule prendra la parole. Les meurtres de cette dernière semaine ont plongé ses sœurs dans une rage folle. Les visions de l'Ambassadeur a permit de savoir qu'un minotaure en était la cause : sûrement un jeune renégat hors de contrôle. Mais elle ne souhaite en aucune façon avoir de problème avec la Renégade, c'est pourquoi elle fait appel à nos rôles pour régler cette affaire.

Le minotaure a tué trois méduses dans le quartier, il y a peu. Elle leur donne 3 jours pour régler le problème et lui ramener sa tête. Au-delà de ce délai, elle ne pourra plus retenir ses sœurs avides de sang. Une guerre ouverte pourrait alors bien se déclencher entre les deux peuples. La Gardienne des Sceaux, leur délivrera un sauf conduit, garant de leur sécurité dans le Quartier.

Petit plus
L'un de vos rôles fait peut-être partie de la Renégade ce qui pourrait faciliter son insertion dans cette histoire.
Vous pouvez aussi imaginer que la Gardienne des Sceaux est la mère haït mais respectée de l'un de vos Rôles.

Attention
Si un Minotaure fait partie de votre compagnie, il sera indispensable de bien lui faire sentir qu'il n'est vraiment pas le bien venu.

Enquête de Proximité

Thinis Osisti

- Mort à J-7
- Habitait avec sa mère dans les quartiers riche de l'Ambassade Terres Veuve. A l'est du quartier.
- Thinis avait à peine 16 ans.
- Elle est morte à proximité du marché.
- Elle a été violée puis défigurée.
- Elle avait comme optique de rentrer dans la Guilde d'Esayhide
- La famille Osisti est très influente sur le quartier.
- La Matriarche Osisti est une femme cruelle qui n'aimait pas particulièrement sa fille.
- La Matriarche n'approuvait pas son choix de carrière.
- Elle ne se montrera pas du tout coopérative avec les rôles.
- En aucune façon elle ne laissera rentrer un minotaure dans sa demeure.
- Pour la Matriarche, cette histoire est surtout une magnifique occasion de renverser la Gardienne des Sceaux.
- Lisilath Osisti, la sœur de Thinis, cherchera à parler en cachette aux rôles.
- Lisilath est une enfant méduse de 10 ans.
- Elle leur racontera sa rencontre avec un très gros minotaure fraîchement débarqué d'une gondole.
- Il lui aurait montré un portrait de Thinis.
- Elle aimait beaucoup sa sœur, et s'en veut énormément d'avoir parlé à ce minotaure.
- Elle ne sait rien du viol, mais elle sait que sa sœur fut défigurée.
- Avec beaucoup de mal, les rôles pourront voire un portrait de Thinis.
- Il n'est pas possible de voire son corps
- Rien ne tend à croire qu'elle connaissait les autres victimes.

Danal Azathi

- Mort à J-4
- Habitait avec sa mère dans les quartiers bourgeois de l'Ambassade Terres Veuve. Au centre du quartier.
- Danal avait à peine 16 ans.
- Elle est morte à proximité du temple.
- Elle a été violée puis défigurée.
- Elle avait comme optique de rentrer dans la Guilde de Morandhiaze.
- Les rôles arriveront en pleine cérémonie.
- Toute la famille est là, à veiller la malheureuse défunte.
- Son corps est recouvert d'un voile, mais un immense portrait d'elle surplombe la salle mortuaire
- La Matriarche Azathi acceptera un entretient avec les rôles dans la salle mortuaire.
- D'un claquement de doigt les Méduses présentes, s'éclipseront.
- Si elle coopère, elle ne se montre malgré tout assez froide avec les rôles. Notamment un potentiel Minotaure.
- Jamais elle n'acceptera d'avouer ouvertement le viol de sa fille. Seulement par allusion.
- Danal était une Méduse très pieuse et contentieuse
- Elle semblait inquiète ces derniers temps. Elle se sentait épiée.
- Rien ne tend à croire qu'elle connaissait les autres victimes.

Sathina Ysithis

- Mort à J-1
- Habitait avec sa mère dans les quartiers "pauvre" de l'Ambassade Terres Veuve. Au nord-ouest du quartier.
- Sathina avait à peine 16 ans.
- Elle est morte à proximité de la frontière du quartier.
- Elle a été violée puis défigurée.
- Elle avait comme optique de rentrer dans la Guilde des Larezieä.
- Elle étudiait l'Art dans le Quartier des Etudiants et elle fut attaquée à son retour de l'université.
- La Matriarche Ysithis accueillera chaleureusement les rôles.
- Malheureusement elle sait peu de chose.
- Elle était la fierté de sa famille.
- Les rôles apprendront malgré tout, qu'elle fut défigurée et violé.
- Elle possède un unique petit portrait de sa fille.
- Sur les lieux du crime – une impasse sordide – un esclave lutin vide les poubelles de sa maîtresse.
- Il a vu s'enfuir le Minotaure après le massacre. Le lutin en ait encore tout retourné.
- Il est certain avoir vu le minotaure en question le jour du meurtre dans l'auberge "Les Crocs de la Vipère".
- A l'Auberge tout le monde à remarquer le Minotaure. Il était énorme, vieux et pas commode.
- Il est resté dans l'auberge toute la journée sans bouger.
- Une artiste de rue pourra même leur faire un portrait du suspect.
- Le portrait en question est une véritable œuvre d'art. En inclinant le parchemin le portrait pourra même pivoter sur lui-même.
- Pas étonnant puisque l'artiste en question est la Sigile des Méduses au Conseil des Décans.
- Rien ne tend à croire qu'elle connaissait les autres victimes.

Conclusion

- Elles étaient toutes trois très jeune, belle et habitaient encore chez leurs mères
- Elles se ressemblent étrangement
- Un énorme minotaure a été aperçut à proximité de leurs habitations
- Il aurait montré à différent esclave un portrait, demandant à ces derniers s'ils la connaissaient
- Plus personnes n'a vu le minotaures ces derniers jours
- Son périple semble le conduire vers le Quartier des Vices

Les rôles ne trouveront pas Ratch-Gorak dans le Quartier des Terres Veuves. En effet ses recherches l'ont à présent ramenées dans le Quartier des Vices.

Enquête auprès des Grandes Guildes Méduses

La Guilde d'Esayhide

- Dirigée par Osthis.
- Capitaine de la Garde de l'Ambassade.
- Contrairement à beaucoup de ses sœurs, elle reste assez calme face à la situation.
- Elle est au ordre de la Gardienne des Sceaux et cela ne lui viendrait pas à l'idée de lui désobéir.
- Par contre elle se transformera en une véritable furie si nos rôles n'arrivent pas à résoudre le problème avant le terme imparti.
- En attendant elle aidera de son mieux les rôles dans cette sombre histoire.
- Elle a mené sa petite enquête.
- Pour elle les meurtres n'ont aucun rapport avec la politique du Quartier.
- Ce Minotaure n'est qu'un mâle de plus qui cherche à déshonorer ses sœurs.
- Elle ne connaît pas la ressemblance physique qu'il y a entre les trois victimes
- Pour elle le Minotaure n'est plus dans le Quartier. Sinon il serait mort depuis longtemps.
- La jeune Thinis Osistis était une élève brillante. Une perte affreuse qu'elle espère bien venger par le sang.

La Guilde de Morandhiaze

- Dirigée par Ashima.
- Grande Adoratrice de la Dame.
- Elle est affligée et médusée (dsl) du terrible drame qui secoue sa communauté.
- Elle aimait beaucoup la petite Danal Azathi qui allait d'ici peu rejoindre leur rang.
- Pour elle ceci ne peut être que le Jeux des Ténèbres qui cherche une foi de plus à déstabiliser ses sœurs.
- Seul un démon serait capable de tels actes à ses yeux.

La Guilde de Lazarieä

- Guilde secrète de magie
- Les rôles devront donc avoir leurs entrées afin de pouvoir parler avec l'une d'entre elles
- La Mort de Sathina Ysithis est dramatique pour elles. Elle était promise à un brillant avenir.
- Elles sont certaines que cette histoire n'a aucun rapport avec la politique de la ville.
- Le caractère hasardeux des meurtres le montre bien.
- Elles sont conscientes de la ressemblance des victimes.
- Vu le trajet du meurtrier, elles sont persuadées que ce dernier est sorti du Quartier et doit se trouver dans le Quartier des Vices.
- Le Quartier de Vices est sujet à une Marée Abyssale
- Le meurtrier est sûrement un Minotaure fraîchement sortie des Abysses
- Un nombre important de Minotaure surveille le Quartier des Vices. Cela ne peut-être que des membres de la Renégade.
- Des agents de la Guilde sont déjà sur place.
- La Matriarche Osistis souffle sur les braises pour déstabiliser la Maîtresse des Sceaux.
- Elle a une grande influence dans les hautes sphères Carne.

La Renégade

La Renégade s'organise pour la Marée Abyssal. La plupart des membres actifs sont actuellement dans le Quartier des Vices, prêt à recueillir des Minotaures fuyant les Abysses. Leur base d'opération est une Maison Close "Les Gorges Profondes", petit clin d'œil aux prostituées Géantes de l'établissement. Prostituée est un grand mot pour ces dames qui recherche surtout à combler de leurs mieux, le vide affectif des Minotaures. Sans quoi, l'endroit est le repaire principal du peuple de l'Eté avec comme toujours une forte proportion d'Ogre.

Les Minotaures viennent y jouer un jeu étrange que seul eux semblent connaître. En effet ce jeu n'est autre qu'un langage codé par le Grand Cornu de la Citée : Iaf le Grand Gardien des 7 Cercles Abyssaux. On peut régulièrement le voir jouer une partie avec son Petit Cornu. La partie est une sorte d'échec dont le plateau de jeu représente Abyme, de multiples pions de toutes les couleurs y sont dispatchés ainsi que des pièces plus grosse et plus représentative d'une personnalité de la ville. Etrangement il y a énormément de petits pions cornus dans le Quartier des Vices et aucun dans celui des Terres Veuves.

Ils ont récemment reçut la visite d'un Satyre du nom de Kionos demandant auprès d'un certain Ratch-Talrak. Ce minotaure est le dernier arrivé dans la Citée et cela fait deux mois à présent. Evidemment les Minotaures n'ont rien dit à cet étrange satyre, mais ce dernier a rapidement comprit la signification exacte du jeu. Il a noté soigneusement l'ensemble des pions cornus isolé sur le plateau de jeu puisqu'il est certain que Ratch-Talrak n'est pas dans son quartier.

La Renégade méfiante c'est empressé de placer un pion sur la demeure du Satyre. Mais surchargé de travail par la Marée Abyssal, ils n'ont pas poussé plus loin leurs investigations.

Il faudra pour nos rôles être extrêmement convaincant pour déridé les Minotaures de la Renégade. Mais évidemment, ils ont peut-être leurs entrées dans cette organisation. Sans quoi ils finiront par apprendre l'existence Ratch-Talrak et de Kionos. Ils soupçonneront sûrement Ratch-Talrak d'être le meurtrier car le portrait lui ressemble beaucoup. La suite des évènements dépendra de la première personne qu'ils désireront interroger.

Petit plus

- *L'un de vos rôles est le Grand Cornu d'Abyme.*
- *Il a du s'absenter quelques mois et c'est pour cela qu'il n'est pas au faite de l'ensemble des affaires de la Renégade.*
- *Il devra non seulement à gérer la Marée Abyssale mais aussi arrêter le Minotaure qui salit l'image de son peuple.*
- *Ses investigations en Terres Veuves, l'éloignent des "Gorges Profonde", il ne connaîtra donc pas l'existence de Kionos tant qu'il ne posera pas les bonnes questions à son Petit Cornu.*

Le Quartier des Vices

Il y a un nombre anormal de Minotaure actuellement dans le Quartier des Vices. En effet la Renégade à placer un nombre important des siens dans le quartier afin d'accueillir de potentiels nouveaux fuyards.

De plus, les effets de la marée Abyssal se font ressentir dans le Quartier. Des vagues des ténèbres submergent par moment les habitations. Certains démons en profitent d'ailleurs pour faire un petit saut dans le monde des mortels. Cette ambiance en tout cas n'est pas propice pour les affaires. La clientèle habituelle du quartier boude un peu les rues de peur de se retrouver nez à nez avec un démon pas très sympathique.

Ratch-Gorak
En posant les bonnes questions les rôles retrouveront la trace de Ratch-Gorak. Un ogre lui a indiqué la maison du satyre Kionos. Ce dernier abriterait une méduse ces derniers temps. C'est une solution un peu abrégée si vos rôles n'ont pas du tout l'idée d'interroger la Renégade.

Kionos 1
Les Rôles ne sont pas encore passés voir Ratch-Talrak dans le Quartier des Brumes.
Les Rôles ont vu Ratch-Talrak mais ils l'ont laissé sur place.

Arrivée chez lui, les rôles ne trouveront qu'une bande de démons mettant à mal les appartements de Kionos. En effet le satyre sentant le danger venir, à emmener sa protégée en direction du Quartier des Brumes.

Ratch-Gorak est sur leur trace. Il a laissé le soin à ces démons de nettoyer les appartements de Kionos entre temps. Gageons que les Rôles ne laissent pas les démons continuer leur petite affaire de démolition tranquillement. Après liquidation des démons, les rôles ont tout le loisir de fouiller l'appartement. Ils trouveront sur place, le lit encore défait d'un malade (éponges – eau encore chaude – lit mouillé de sueurs) et les écrits du satyre Kionos dans lequel il raconte sa rencontre avec Yliosis et ses recherches de Ratch-Talrak. Il décrit aussi la grossesse rapide de la succube sûrement dû à son passage dans la Marée Abyssale. Les dernières lignes de son manuscrit donne l'adresse du minotaure dans le Quartier des Brumes.

Les Rôles partent à présent à toute allure en direction du Quartier des Brumes dans l'espoir de devancer Ratch-Gorak. Mais cela est peine perdue ! Quand enfin les Rôles arrivent sur place, Ratch-Talrak est déjà mort. Abruti par les drogues, il n'a pas su affronter son frère. Il ne reste plus que Kionos faisant barrière de son corps. Il protége de son mieux la jeune Yliosis qui souffre à ce moment là de l'accouchement. Si besoin n'hésitez pas à mettre quelques démons en compagnie de notre chère Ratch-Gorak.

Kionos 2
Les Rôles ont vu Ratch-Talrak dans le Quartier des Brumes et il est à présent en sécurité.

Arrivée chez lui, un combat ébranle la demeure. Le rez-de-chaussée est envahit de démons, alors qu'au premier étage Kionos combat de son mieux Ratch-Gorak. Le tout, sous les hurlements de Yliosis qui accouche.

Le Quartier des Brumes

Si les rôles recherchent Ratch-Talrak avant d'avoir retrouvé la trace de Kionos dans le Quartier des Vices, ils retrouveront le pauvre minotaure totalement shooté à l'Elëmentas dans une Maison des Vapeurs. Dans son délire il ne parle que d'une certaine Yliosis, de son amour pour elle. En interrogant un peu les habitués de la maison, les rôles pourront apprendre qu'un satyre lui à parler la veille et que depuis le minotaure n'a pas repris de drogue. Mais vu sa dernière dose, il pourrait très bien être dans le cosmos pour encore quelques jours.

Evidemment il n'est pas du tout capable de se déplacer. La meilleure solution serait de le porter loin d'ici, mais c'est une tache loin d'être facile.

Si vous n'avez pas encore fait le scénario d'Abyme - La Nuit des Masques - c'est peut-être l'occasion pour vous d'insérer ici le préambule dans le Quartier des Brumes. N'hésitez donc pas à bien décrire le Quartier et les étranges créatures hybrides qui y logent.

Final

Réussite
Après la mort Ratch-Gorak, Yliosis accouche et meurt dans d'affreuse souffrance. Les voilà avec un petit Minotaure sur les bras, l'un des seuls qui soit né sur le Monde Crépusculaire depuis des éons. Son avenir sera grandiose, mais en attendant que feront les rôles. Décideront-ils de le garder, de la confier à la Renégade, au bon soin de Kionos ou de son père si ce dernier est encore en vie ?

Si par miracle vos joueurs arrivent à prendre vivant Ratch-Gorak, ils devront l'emmener dans les Terres Veuves. Avec leur prisonnier ils traverseront le Quartier sous les yeux médusés (j'aime bien ;) de la population Carne. Il sera emmené dans la grande salle de l'Ambassadeur puis précipité du haut de la tour. Ses dernières paroles seront un très long « Saalllope » avant de s'éclater sur le parvis de l'Ambassade.

La soif de sang des Méduses devra donc attendre.

Echec
Voilà les rôles ont gagné une magnifique guerre entre les Minotaures et les Méduses.
Ratch-Gorak récupère le bébé minotaure et retourne dans les Abysses. Il en fera un Bête de Combat.

PNJ

Ratch-Gorak

Fou de rage d'avoir laisser échapper son aimé. Il est prêt à retourner tout l'Harmonde pour la retrouver.

Enorme et sauvage, il a un aspect démoniaque. Sa jalousie maladive, la totalement corrompu. Par moment ses yeux flamboient d'une aura rougeâtre extrêmement effrayante. Effroi nv 5

TAI + 1 – MV 4

CORPS 1/6
Rés 14 – For 13 – Agi 8 – Per 6

ESPRIT 1/2
Vol 5 – Int 5

AME 1/2
Cha 3 – Cre 4

Mêlée 9
Tir 7
Bonus au Dommage 12

Compétences
Bouclier 6
Chasse 6
Cornes 9
Démonologie 7
Esquive 8
Hache 9
Langue Urguemand 5
Saison Eté 5
Us et Coutumes Abyme 3
Vigilance 5

Armure Plaque Partielle 13

Combat
Esquive - 11
Initiative Cornes - 3
Attaque Cornes - 23
Dommage Cornes - 15
Initiative Haches Double - 5
Attaque Haches Double - 23
Parade Haches Double - 21
Dommage Hache Double - 20
Parade Bouclier - 25

Pdv 92
SBG 30
SBC 46

Démon Type

Ratch-Gorak n'a pas eut beaucoup de mal à convaincre des démons à le suivre dans l'Harmonde.
Quelle magnifique balade pour eux. Ils n'ont demandé que le prix modeste du sang comme connivence.
A vous de doser la puissance de ces démons en fonction de vos rôles.

Kionos

Kionos est un satyre dans sa plus grande splendeur : un incorrigible coureur de jupons. Il n'hésite pas à user de ses charmes et emmener ses conquêtes là où elles pourront se révéler utiles. C'est-à-dire dans les Maisons Closes ou dans la rue pour les plus moche d'entres elles.

Mais Yliosis va changer cela. Pour la première foi de sa vie, il connaît la compassion. Cette femme est dans une telle détresse, qu'il n'a pas eu le cœur d'en profiter.

Ratch-Talrak

Sans son aimé, Ratch-Talrak n'est plus qu'une loque. Totalement dépendant des Elemantas, il ne découle plus de son tripe perpétuel.

Il aurait certainement fini par mourir de la morsure de la Salamistre si son frère ne venait pas lui défoncé la gueule.

Yliosis

Elle ressemble énormément à une jeune méduse. Ses serpents pendent malgré tout sans vie sur ses épaules. Les rôles n'auront certainement pas le temps de la connaître vraiment.

Aszaria

L'Actuelle Gardienne des Sceaux, une cousine de la reine connue sous le nom de Dame Aszaria, est secondée par une équipe efficace de diplomate. Mécène influente, possédant de nombreux intérêts dans les Maisons Closes, Aszaria est en outre un redoutable négociatrice.

Osthis

Capitaine de la Garde des Terres Veuves. Mère supérieur de la Guilde d'Esayhide. Froide et d'une grande rigueur, avec ses deux épées courbes et ses serpents mortels, elle est sûrement l'une des plus grande guerrière de son peuple.

Ashimal

Mère supérieur de la Guilde de Morandhiaze. Elle est la bonté incarnée et d'une beauté à couper le souffle.

Iaf

Grand Cornu d'Abyme. On n'a pas vraiment envie de rigoler avec ce minotaure aux cornes totalement nimbées d'Onixium pure. Il affirme être le propre fils de la Bête… Tout le monde peut rêver !!


Kionos


Yliosis


Ashimal


Aszaria


Osthis


Iaf


Ratch-Gorak


Ratch-Talrak

Agone

Agonie

Chronologie

Dates	Evènements
J -1	Couperet confie Lorencre à Cassetin
J -1	Kr'estelas confie à Charbon l'assassinat du Sigile lutin
J0, 23 h	Couperet trouve la mort dans une ruelle des Bas-Quartiers
J0, minuit	rencontre entre les Inspirés et Malicène ; mort de Malicène
J1, 2h	Ocrange d'Antinombre met à sac la demeure de Couperet, en vain
J1, 8h	Fraxelange de Maldeceps reçoit le message de l'Invisible-Demeure
J1, 16h	Aleym d'Ousteval tombe sous l'emprise du Sang du Déclin
J2, 10h	rendez-vous entre Ocrange de Maldeceps et le baron de Faërens
J3, midi	Conclave des barons à la Grande Galerie

De l'atmosphere :

Le premier thème est celui de l'angoisse. Le temps est compté, et il joue contre les Inspirés. La marque de l'Ennemi est partout visible depuis que l'Automne a pris possession de l'Âme de Lorgol : les plantes se parent des couleurs du crépuscule, et alors que nous sommes en plein été, un vent frisquet souffle depuis les terres sur le grand port urguemand, la pluie ne cesse de tomber, un faible crachin insidieux et obsédant… Partout l'on voit les fleurs se faner, alors que pommes et poires mûrissent trop vite, bien trop vite. Même l'ambiance générale de la ville, d'ordinaire si affairée, grouillant d'une multitude depuis le Port jusqu'aux 1000 Tours en passant par les Bas Quartiers, devient morose et pessimiste. Bien des gens l'ont compris. La saison maudite est par trop en avance cette année, signe de temps néfastes pour Urguemand. Eminence, n'hésitez pas à faire ressentir cette ambiance à vos Inspirés à travers la mauvaise humeur des Lorgoliens, mettez en scène une petite vieille qui parle de la malédiction de l'Automne avant de chasser les Inspirés… Seul le Souffre-Jour, imperturbable, domine de sa grandeur la tentaculaire cité sans être le moins du monde affecté par les turpitudes des mortels. Et Agone de Rochronde est mort. Pire ! il est passé à l'Ennemi.
Le deuxième thème reflète l'importance de la mission des Inspirés. Eminence, c'est l'héroïsme, l'épique qui doit guider vos descriptions, vos combats, vos intrigues. Les Inspirés se battent pour Urguemand, et, sans le savoir au début, pour la survie du Cryptogramme-Magicien. Leurs ennemis sont puissants et déterminés, ils ne reculeront devant aucun sacrifice.

Eminence, vos Inspirés sont aujourd'hui à la place d'Agone de Rochronde il y a plus de 40 ans. Sauront-ils se montrer dignes d'Eyhidiaze, d'Arbassin, d'Ewelf ou de Malicène ?

Scene premiere

Malicène, le Sigile lutin, convoque les Inspirés pour leur soumettre une mission de la plus haute importance : sauver Urguemand de la menace qui se profile à l'horizon. Malheureusement, les choses ne vont pas tourner comme prévu et le Sigile, ainsi que son futur successeur, vont être assassinés…
Chaque Inspiré recevra, à J-1, une étrange missive scellée de cire bleue, avec un sceau inconnu pour eux (sauf pour Moriondre, donneur de Flamme), une flamme stylisée… Le contenu de la missive (aide de jeu 1) est univoque : l'Inspiration a besoin d'eux, et ils sont invités à un rendez-vous dans les 1000 Tours, au pied de la Tour Phileristis.

Ambiance :

Elle devra d'abord être solennelle : vos Inspirés rencontrent un Sigile, l'un des 9 membres du Conseil des Décans. Qui plus est, celui-ci se trouve être l'un des anciens compagnons d'Agone. Et la teneur de la mission qu'il va confier aux Inspirés doit inciter à la réflexion et à la mesure. Le sort d'Urguemand est peut-être en jeu.
Elle sera aussi marquée par la tristesse : les Inspirés apprendront la mort d'Agone de Rochronde, et sa trahison. On leur confirmera la mainmise de l'Automne sur la capitale. Et Malicène va, de plus, annoncer sa disparition prochaine.
Enfin, c'est le désespoir et la colère qui jailliront de la conclusion de cette scène. L'Ennemi est partout, et les Inspirés devraient faire vite s'ils espèrent remplir la mission qui leur a été confiée…

Le décor :

La tour Phileristis est décrite dans la Sentence de l'Aube, p.87. Un jardin sauvage envahi par un inextricable fouillis végétal, et ceint d'une haute grille de fer forgé, empêche d'accéder à la tour proprement dite. Elle-même est entièrement couverte de lierre, tapis végétal déchiré par de multiples échauguettes perchées au bout d'étroites passerelles de fer. Mais laissons-là la tour et ses mystères, puisque nos Inspirés ne devraient logiquement pas y entrer…
Le rendez-vous est donné devant la grande grille. Celle-ci se trouve sur une placette de l'est des 1000 Tours, assez loin des branches du Ténarbre, et domine une étroite portion de rempart (une rue des Hauts-Quartiers coure en bas du rempart, 20 mètres plus bas). Sur ses autres flancs, la place est bordée de deux tours massives reliée par une passerelle de pierre couverte d'un toit de fer forgé (les Tours Siamoises). On y arrive par une étroite ruelle qui contourne l'une des deux Tours Siamoises, ou par un escalier qui descend de la rue de la Salanistre, et qui fait le tour de l'autre Tour Siamoise (cf. plan 1).

Malicène :

Des cheveux châtains parcourus de mèches grises, des yeux noisettes, et de petites lunettes en fer forgé. Son regard est bien moins rieur qu'autrefois, et de nombreuses rides barrent le front du Sigile. Les années ne l'ont pas épargné, et l'importance des enjeux de sa lutte l'ont bien vieilli

depuis ce jour où, mutin et rebelle, il pénétrait la retraite d'Agone et Amertine dans le quartier du Port… Il porte un pantalon de toile et des bottines de cuir souple, ainsi qu'un gilet écru de très simple facture.

Similiane :

Elle est la future Sigile lutine, et succèdera à Malicène lorsque que celui-ci se laissera entraîner par l'Appel Sylvestre. De petite taille et fort menue, ses traits assez lourds inspirent la confiance et la tranquillité. Elle ne semble certes pas capable de faire du mal à une mouche… Elle se tiendra coite pendant tout le discours de Malicène, mais pourra échanger quelques mots avec les Inspirés avant que son mentor n'arrive…

Premiers pas :

Lorsque les Inspirés arriveront sur place, ils ne verront personne pointer le bout de son nez avant qu'il ne soit minuit, ni avant que tout le monde ne soit présent. Lorsque tout le monde sera réuni, et à minuit une précisément, arrivera Similiane, qui descendra l'escalier avant de se diriger vers les Inspirés. Tout en jouant un air triste sur le cistre qu'elle tient à la main, elles approchera paisiblement, arrêtera de jouer et pourra s'enquérir de l'identité des Inspirés. Elle les préviendra alors, si aucun signe de menace ne s'est fait sentir, que son mentor ne tardera pas à arriver. Ce premier contact avait pour but de le protéger des intentions mauvaises.
En attentant, elle devisera gaiement sur tout sujet qui vous semblera approprié. Il serait bon, Eminence, que certains de vos Inspirés se lient rapidement avec la petite lutine. Sa disparition n'en sera que plus tragique…
Malicène fera son entrée au bout de quelques minutes. Saluant de manière assez informelle chacune des personnes réunies ici, il s'approchera du groupe et commencera rapidement son discours.

De graves propos :

Malicène parle vite, et à voix basse. Il semble inquiet, et épie régulièrement les ombres autour de lui. Appuyé contre la grille de fer forgé, il entretiendra les Inspirés de la grave mission que le Conseil des Décans entend leur confier.
Mais avant d'en venir là, il présentera Similiane comme sa protégée et celle qui lui succèdera très bientôt au Conseil des Décans. Lui-même n'a que trop repoussé l'Appel Sylvestre, et désire, après de longues années de lutte, trouver l'oubli et le repos dans le creux de son Arbre.
Eminence, cette déclaration devrait emplir de nostalgie ceux de vos joueurs qui ont lu les Chroniques des Crépusculaires. Mais Malicène insistera bien sur la bénédiction que représente cette conclusion au Lien de la Sève, et expliquera que le temps est venu : de nouveaux soldats des Muses doivent reprendre le flambeau de leurs aînés.
Le premier axe de son discours aura pour but d'expliquer aux Inspirés le pourquoi de l'ambiance automnale qui s'est emparée de Lorgol. En deux mots : le Masque a offert à la dame de l'Automne l'Âme d'une douzaine de ville de l'Harmonde, dont la capitale urguemande fait partie. Malicène ne donnera aucune précision sur la manière dont cette catastrophe s'est produite, ou parlera à mots couverts, si on le presse, d'un terrible accident et d'une douloureuse trahison.
Il parlera ensuite aux Inspirés d'Agone de Rochronde. Sa voix se fera plus hésitante, plus traînante. Il cherchera ses mots, fera de longues pauses, bouleversé par l'explication qu'il donne

alors aux Inspirés. Agone de Rochronde a été corrompu par l'Ennemi. Il est mort, et est devenu l'un de ses plus effroyables pantins. Il ne se trouve pas à Lorgol, mais à Bokkor, et ne reviendra certainement jamais ici.
D'où la mission qu'il veut confier aux Inspirés. Que va-t-il advenir de ces baronnies que rien n'unit réellement, maintenant que leur sauveur a disparu si brusquement ? Malicène pense qu'Agone n'a put laisser les choses en l'état sans préparer sa succession, et il suppute que ces choses se sont faites avant qu'il ne soit corrompu. Un espoir subsiste donc pour que le royaume ne tombe pas entre les mains de l'Ennemi, ce qui signifierait à coup sûr sa perte dans les prochaines années. Il désire donc que les Inspiré se chargent de répondre à cette délicate question : découvrir ce qui attend Urguemand dans les prochains mois. Il craint fortement un complot de l'Ennemi, peut-être dirigé par les Automnins. Malheureusement, la personne qui serait la plus à même de répondre refuse de coopérer avec les Sigiles. Il s'agit d'Aleym d'Ousteval, Premier Secrétaire d'Urguemand, Inspiré et grand maître de la Geste. D'après Malicène, celui-ci est totalement acquis à Agone de Rochronde qu'il a connu lors de la Guerre des Crépusculaires, et se méfie pour des raisons incompréhensibles du Conseil des Décans. Il sera sans doute la première personne à contacter, en cachant de préférence la raison réelle de leur rencontre.
Vos Inspirés auront sans doute des questions à poser, des conditions à soumettre, ou des requêtes à formuler. Laisser les commencer cette discussion, puis enchaînez sans trop tarder sur la scène suivante…

Les assassins des Abysses :

Malicène n'aura jamais le temps de finir cette conversation. Alors qu'il précisera qu'il se méfie du Cryptogramme-Magicien urguemand, les Inspirés verront avec horreur une lame d'obsidienne jaillir de sa poitrine, à l'endroit exact de son cœur. S'affaissant lourdement, il tombera à genoux, révélant le visage grimaçant de son assassin. Dans la même seconde, la tête de Similiane tombera au sol avec un bruit sourd, suivie bientôt de son corps et d'un flot de sang. Deux démons aux reflets ambrés se tiennent devant les Inspirés, parés à prendre la fuite. Nul doute que ceux-ci réagiront au quart de tour pour punir les meurtriers. Le combat sera violent, les démons étant des combattants aguerris, mais sans doute bref : ce sont de parfaits assassins, mais pas des soldats capable d'en découdre avec un groupe d'Inspirés en colère. Eminence, jouez sur la froideur des guerriers de l'Ombre, leur absence totale d'expression. Ce sont des machines à tuer, zélées, sans pitié et sans crainte, et elles viennent de porter un terrible coup à l'Inspiration en assassinant un Sigile et celle qui devait lui succéder. Un acte horrible et inqualifiable…
Les démons ont été envoyés par Charbon sur l'ordre de Kr'estelas, mais cela, les Inspirés ne l'apprendront sans doute jamais, à moins qu'ils n'aient les moyens d'enquêter sur les Connivences des Advocatus Diaboli de Lorgol (cf. plus bas, partie l'Automne).

Les Assassins Jumeaux, ceux qui déchirent les ombres

Cercle III : Ambrés

Ces démons assassins n'agissent jamais séparément. Toujours conjurés ensemble, ils exigent de leur invocateur une Connivence au prix triple de celui que demanderait normalement un démon de leur compétence. Mais eux ne sont qu'un, un seul esprit bifide pour deux corps, agissant

toujours avec la synchronisation la plus parfaite.
Leur apparence favorite est celle d'humains de petite taille, extrêmement minces, au corps nu d'un ambré très sombre, presque noir. Leurs bras se terminent par des doigts extrêmement minces et effilés, dont ils se servent pour escalader toutes les parois, crocheter les serrures… Il peuvent à volonté transformer ces étranges mains en deux lames d'une trentaine de cm chacune, aussi coupantes que des rasoirs…

AGI 12 PER 7 FOR 12 ; INT 6 VOL 5 ; CHA 4 CRE 6
MEL 12 ; TAI 0 ; BD 12
Arme : griffe 9 ; Athlétisme 6 ; Escalade 5 ; Esquive 5 ; Vigilance 8 ; Discrétion 8 ; Serrurerie 5 ; Eloquence 5 ; Us et coutumes 5 ; Langue 5
Densité 46 ; Opacité 10
Armes : Griffes (2) Init 18 ; Att 22 ; Dom +15

Agonie :

Dans un dernier râle, une fois le combat terminé, Malicène suppliera les Inspirés de sauver Urguemand, au nom de l'espoir que fît naître, il y a quarante ans, un jeune baron aux cheveux de cendres…
Si les Inspirés tentent de sauver Malicène, celui-ci refusera dans un ultime soupir : il a senti, simultanément au coup fatal qui a été porté, une lourde hache s'abattre sur le tronc de son arbre. Celui-ci est mort, il doit le rejoindre dans les limbes… Rideau.

Aleym d'Ousteval

Eminences, vous pourrez trouver une description de ce personnage ambigu créé par Xavier Spinat sur le site de Tinou, l'Harmonde. Le personnage a été légèrement adapté pour les besoins du drame…
Aleym d'Ousteval est la première piste qui s'offre aux Inspirés. Le Premier Secrétaire d'Urguemand est le chef de l'administration mise en place par Agone de Rochronde pour assurer un lien fédérateur entre les baronnies. Il dirige le Premier Serment, cette administration, mais aussi le Vrai Serment, une organisation secrète dont les membres dédient leur vie à lutter contre tout ce qui pourrait menacer Urguemand. Ces dernières années, le Vrai Serment a essentiellement mené une série d'opérations de désinformation pour faire croire à la présence d'Agone de Rochronde à la tête d'Urguemand. Elle y a assez bien réussi, même si les barons les plus perspicaces et les Eminences Grises du Souffre-Jour ne se sont pas laissés abuser…
L'homme est un frêle vieillard, et un maître de la Geste, qui a depuis longtemps renoncé à la lutte active contre l'Ennemi. Ses meilleures années sont loin derrière lui, et il consacre ses efforts à Agone de Rochronde. Ses gestes sont mesurés, lents, reflets fidèle de sa diction et de sa personnalité. Il se vêt d'une toge rouge sombre bordée de riches dorures, ses cheveux blancs et rares sont coupés très courts, et il porte une imposante chevalière à son annulaire droit : son sceau, celui de son poste prestigieux.
Selon les instructions qui lui ont été données à ce sujet, et conformément à ses propres inclinations, il a coupé tous les ponts avec le Conseil des Décans. S'il devait s'en justifier, il expliquerait les soupçons qu'il a au sujet de cette organisation qui dirige parfois de manière incompréhensible les missions des Inspirés. Selon lui, la lutte contre l'Ennemi ne peut pas être efficace si elle est menée par un groupe de saisonins incapables de s'entendre… Qui plus est, il

trouve anormal que des saisonins aient tout pouvoir sur le choix des futurs Inspirés.
Il recevra sans difficulté les Inspirés si ceux-ci demandent audience. Eminence, n'hésitez pas, lors de cette rencontre, à faire ressentir la personnalité écrasante du Premier Secrétaire. Derrière ce vieillard fragile se cache l'homme le plus important du royaume, qui, malgré les revers du sort, ne se consacre pas moins au bien du royaume. Il sait qu'Agone a trahi, et cherche désespérément comment sortir de l'impasse.
Au premier abord, Aleym d'Ousteval jouera l'innocent. Il ne sait pas ce qui amène les Inspirés, et surtout il ne sait pas que ceux-ci connaissent la défection d'Agone de Rochronde. Acculé, il reconnaîtra les faits, et expliquera la solution, qu'il a choisi : révéler à Urguemand la mort d'Agone sans préparation serait néfaste, et plongerait les baronnies dans le chaos. Pire, cela détruirait tous les efforts consentis depuis des années pour doter ces domaines épars d'une forte structure centrale. Depuis quelques jours déjà, des rumeurs ont été lancées dans le royaume. Elles prétendent qu'Agone de Rochronde serait gravement malade, à l'article de la mort peut-être. Elles racontent aussi que cette maladie traîne depuis plusieurs mois, voire plusieurs années, et qu'elle explique les rares apparitions du Premier Baron. Dans le même temps, il a convoqué les barons pour un conclave qui se tiendra à J3 à Lorgol, dans la Grande Galerie, celle-là même qui vit s'achever dans le sang le dernier symposium du Cryptogramme-Magicien urguemand. Là, les barons choisiront le successeur d'Agone de Rochronde, conformément à la tradition. Ce qu'Aleym ne dira pas, c'est qu'il espère pouvoir contrôler le futur Premier Baron. Urguemand a besoin d'un roi, non pas de 17 seigneurs de guerre désunis. L'œuvre d'Agone de Rochronde ne doit pas être réduite à néant.
Le Conclave réunira les barons et leur suite, il commencera à midi précisément pour s'achever avec le choix du nouveau Premier Baron.
Cependant, Aleym d'Ousteval confiera peut-être ses craintes aux Inspirés, si ceux-ci lui en paraissent dignes. Il se doute que les choses ne peuvent se passer si simplement, et que de sombres desseins se trament sans nul doute dans l'ombre… Ses agents enquêtent, et il est prêt à rétribuer grassement les Inspirés si ceux-ci veulent bien être présent au Conclave pour s'assurer de son bon déroulement, et enquêter, dans l'intervalle, sur d'éventuelles menaces…
Eminences, si vos Inspirés retournent voir Aleym d'Ousteval après J1 à 16 heures, ils trouveront le personnage légèrement changé. Il sera tombé dans les rets de Kr'estelas, comme expliqué dans la partie l'Automne/Aleym d'Ousteval, plus bas.

Le Voile

Aleym d'Ousteval et Malicène ont raison. Deux puissances ont compris la situation d'Urguemand, et décidé d'en tirer parti. Le Voile, d'abord, cette faction du Cryptogramme-Magicien qui ne rêve que d'établir les mages en chefs incontestés des Royaumes Crépusculaires, et les Automnins, qui ayant gagné Lorgol, ne comptent pas s'arrêter en si bon chemin. Deux complots, deux intrigues que les Inspirés devront démêler en deux jours pour sauver Urguemand.

Le Voile est une faction très puissante du Cryptogramme-Magicien. Dirigé par trois Hauts Mages, appartenant chacun à une obédience différente, il intrigue depuis des siècles pour donner au Cryptogramme-Magicien une dimension politique sans précédent. Ses préceptes violent évidemment les Codats, et l'organisation hors-la-loi est pourchassée par les Censeurs et autres Reîtres ou Sycophantes. Mais des appuis bien placés, la corruption et l'ambition empêchent toujours que l'hydre ne soit décapitée. Les mages obscurantistes qui tentèrent de

soumettre la Janrénie et Urguemand en 1413, pendant les guerres des Crépusculaires, en faisaient partie.
Aujourd'hui, le Voile a compris qu'Urguemand est dans une situation critique. Agone de Rochronde est mort, et nul ne le sait dans les baronnies sinon le Premier Secrétaire et son organisation secrète, le Vrai Serment. C'est une occasion rêvée pour faire avancer le Cryptogramme-Magicien vers son objectif hégémonique.

Les chefs de la conjuration urguemande

Le Voile est, grâce à Agone de Rochronde, très puissant en Urguemand. Les enfants des chevaliers et des barons qui ont intégré les académies sont souvent des appuis sûrs pour les mages. De plus, la disparition de très nombreux Hauts-Mages et autres principaux d'académies lors du massacre de la Grande Galerie a affaiblit ce Cryptogramme-Magicien et l'a rendu aisément manipulable par des chefs ambitieux et décidés à tout faire pour asseoir leur pouvoir.

Evanescendre :
Cet éclipsiste de 48 ans a reçu sa gemme à 12 ans. Véritable prodige, il s'est rapidement imposé comme l'une des figures incontournables du renouveau du Cryptogramme-Magicien urguemand. Célèbre notamment pour sa fabuleuse chorégraphie des fontaines, une prouesse technique réalisée dans les jardins du Palais des Sentinances de Lorgol pour le mariage de la fille du Premier Bourgmestre (le chef du conseil des bourgmestres de Lorgol) et qui illumina la fête d'une aura féerique, faisant jaillir de toute part d'illusoires fontaines et cascades de lumière et d'étincelles. Il fut aussi longtemps, et dès 24 ans, le principal de l'académie des Rouages de Moughende. Il est, depuis 6 ans, l'un des membres du Haut Conseil du Cryptogramme-Magicien urguemand. Et secrètement, il est également depuis l'époque des Rouages un membre très important du Voile. Orgueilleux à l'excès mais très intelligent, son principal défaut est de sous-estimer parfois ses adversaires. Ses tenues ostentatoires noir et argent et son phrasé grandiloquent peuvent le rendre ridicule, mais il ne faut pas s'y tromper. Derrière cette apparence se cache un homme impitoyable qui use des hommes comme des Danseurs : des outils bien utiles pour le mener au plus haut dans sa quête du pouvoir.
Ses appuis sont les autres membres importants du Voile à Lorgol, et Rouelle (une éclipsiste membre du Haut Conseil), avec qui une similitude d'esprit a permis une entente basée sur un subtil équilibre de forces. Occasionnellement amants, les deux écharpes grises intriguent pour faire perdre à Fausemble, le troisième éclipsiste du Haut Conseil, sa place prédominante. Un jeu dangereux, car le mage est un habitué des rouages du pouvoir…

Maëlle de Grisaie, alias la Flamme
Inspirée, accordée du cistre et éclipsiste, Maëlle est l'un des trois maîtres secrets du Voile. Soit disant réfugiée à Sombreçonge, elle manipule Evanescendre en se faisant passer pour l'une de ses subordonnées et son plus sûr appui à Lorgol. Maëlle de Grisaie, 53 ans, a les traits caractéristiques (le visage ovale et les yeux bleu-gris) de sa famille : elle est une cousine germaine du baron de Grisaie, la baronnie qui se situe juste au nord de Rochronde. Un baron qu'elle manipule d'ailleurs depuis longtemps en utilisant en conjonction ses deux talents, l'Accord et le Trait Gris. Elle est également l'un des Echevins les plus influents des Royaumes Crépusculaires, ayant profité de l'appui d'Agone de Rochronde pour établir de nouvelles académies et asseoir le pouvoir du Cryptogramme-Magicien.
Dans une assemblée, Maëlle est rarement remarquée. Un visage assez quelconque, des tenues discrètes, elle est tout l'opposé d'Evanescendre dans ce domaine. Pourtant, ses intrigues font

s'entremêler les destinées de la plupart des mortels qu'elle côtoie. Si les Inspirés devaient la rencontrer, il seraient probablement déçus. Même ses assistants semblent avoir plus de personnalité et de charisme qu'elle…
Il paraît peu probable que les Inspirés, s'ils démêlent le complot du Voile, ne remonte jusqu'à elle. Si elle sentait le danger venir, elle ferait converger les pistes vers Evanescendre pour rester dans l'ombre, comme elle le fait depuis si longtemps…

Granderam Margde
Il est le Grand Archiviste de Lorgol. D'une influence très importante dans les milieux lettrés de la capitale, il a des appuis dans toutes les strates de la société, de Préceptorale aux familles nobles en passant par la guilde des Malettres (spécialisée dans le vol et le recel d'objets antiques et de livres rares), son réseau s'étend comme une toile dans Lorgol. Jorniste, membre du Voile de longue date, il est un ami proche de Silcarion, l'un des Hauts-Mages jorniste du Haut Conseil. Vêtu d'une éternelle robe blanche, seule une plume blanche cousue sur son épaule droite vient rompre l'austérité de sa mise. Car austère est le mot le plus approprié sans doute pour décrire cet individu trop souvent sous-estimé.

Outre ces trois membres majeurs, le Voile à Lorgol compte dans ses rangs un éclipsiste de 24 ans, Ocrange d'Antinombre (un fief d'Angrepierre), et Mancilie l'Effrienne, une obscurantiste aveugle de 42 ans qui vit dans les Bas-Quartiers et y règnent en despote sur un " manoir " où elle conduit des expériences impies mêlant souffrance du Danseur et de l'homme (de pauvres victimes torturées pendant des heures).

Mancilie l'Effrienne
Cette obscurantiste n'est pas très impliquée dans les jeux de pouvoir du Voile. Elle conduit secrètement dans sa vieille demeure des Bas-Quartiers d'horribles expérimentations sur les mendiants que lui ramène son serviteur (Dégraso, boiteux, la barbe blanche, est depuis toujours au service de l'Effrienne. Les horreurs du manoir lui ont fait depuis longtemps perdre la raison, et il est indéfectiblement fidèle à Mancilie). Cette femme dont les yeux ne sont plus que deux billes laiteuses ne prend aucune garde à son état ou à celui de sa demeure. De longs cheveux noirs emmêlés, une robe de toile légère tachée de sang et d'autres liquides inidentifiables, elle s'accorde parfaitement à la saleté et au désordre de sa demeure. Qu'importe. Elle ne sert le Voile qu'en l'échange de la protection d'Evanescendre, qui veille à tenir loin du manoir la curiosité de la garde et des maraudeurs.

POT Emprise : 18
Sorts connus : Provoquer la douleur, Insuffler la terreur, Repousser la vie, Pyrokinésie, Evanouir, Sculpter un corps.

Ocrange d'Antinombre
Il est le cousin de l'actuel chevalier d'Antinombre, un fief d'assez grande importance dans la baronnie d'Angrepierre. Ce jeune éclipsiste de 24 ans a les dents longues. Son père, aigri de n'être que le fils cadet du précédent chevalier d'Antinombre, choisit autrefois de l'inscrire à l'académie éclipsiste du Brumefeu, au sud d'Angrepierre. Ocrange décidé très tôt de profiter de l'opportunité offerte par la politique du Premier Baron. Il serait un mage, et réussirait à gagner le pouvoir qui lui a été refusé de par sa naissance. Aujourd'hui Ocrange ne rêve que de gravir les échelons du Voile. C'est donc avec zèle et application qu'il s'acquitte de toutes les tâches que ses maîtres veulent bien lui confier, tout en intriguant pour prendre l'ascendant sur ses

concurrents directs. Ocrange est un être froid et ambitieux, qui ne recule devant rien pour atteindre ses objectifs. Donner au Cryptogramme-Magicien la place qu'il mérite dans les Royaumes Crépusculaires est pour lui une croisade…

POT Emprise : 15
Sorts connus : Voir à travers un mur, Fausse piste, Altérer l'apparence, Folie, Foudre, Prince.

Le Complot

Le Voile a appris par un espion cryptogrammique infiltré dans le Vrai Serment qu'Agone de Rochronde était mort. Il sait aussi qu'Aleym d'Ousteval a prévu d'apprendre la nouvelle aux barons, et de faire élire un nouveau Premier Baron lors d'un conclave (qui aura lieu à J2).
Le Voile sait qu'une prise de pouvoir par la force lui attirera les foudres et de l'Invisible-Demeure, et des barons urguemands. Une solution plus subtile a donc été trouvée, qui profite de ces nombreux appuis dans les familles nobles urguemandes. Aujourd'hui les barons croient avoir gagné un certain contrôle sur le Cryptogramme-Magicien, grâce à ces cousins, ces neveux ou ces enfants nobles qui ont intégré les académies cryptogrammiques. Ils ne semblent pas se douter qu'ils se retrouvent en fait dans la situation inverse… Appartenir au Cryptogramme-Magicien signifie pour ces enfants bien plus qu'appartenir à une noblesse vieillissante et imbécile qui n'a conduit le royaume qu'à la guerre depuis des siècles. De plus ces mages-nobles savent aussi que s'ils n'appartenaient pas au Cryptogramme-Magicien, ils ne seraient que des cousins éloignés et sans intérêt.
Le plan du Voile est assez simple. Le but sera de convaincre les barons qu'Agone de Rochronde avait prévu de spolier la noblesse de son immémorial pouvoir, et de se couronner roi d'Urguemand. Le Voile va offrir aux barons une alliance : celle de la magie et de l'épée, scellée par ces parents qui ont appris la magie dans les académies. Les barons y gagneraient l'indéfectible soutien du Cryptogramme-Magicien, et les mages y gagneraient une influence inégalée, tout en punissant ce double traître qui voulait prendre le contrôle du Cryptogramme-Magicien alors que lui même n'avait pas appris la magie dans une académie, et qui voulait devenir roi…
Cette alliance serait proposée lors du conclave, pendant lequel le Voile produira des faux certifiant leurs affirmations. Aleym d'Ousteval serait alors immédiatement emprisonné, et le Vrai Serment démantelé. Au long terme, le Voile sait que le pouvoir tombera entre ses mains comme un fruit bien mûr… Ces stupides barons sont si faciles à manipuler.

L'enquête

A J1, quelques heures après le lever du soleil, Fraxelange de Maldeceps, le Tribun, sera contacté par l'Invisible-Demeure. Comme tous les mages des Corps-Francs, il a en effet été soumis à un rituel harmonique établissant un lien entre les Archontes et lui. L'Invisible-Demeure est persuadée que le Voile va tenter quelque chose pour faire avance sa cause en Urguemand. Il va certainement agir lors du conclave, et Fraxelange est chargé d'enquêter et de contrecarrer ses agissements. Selon des sources sûres, le complot serait dirigé par un des membres du Haut Conseil de Lorgol, l'un des trois éclipsistes. L'Invisible-Demeure sait aussi qu'une rencontre importante et décisive doit avoir lieu entre l'un des conjurés et un baron, mais elle ne sait ni où ni quand… Elle a été prévenue par Couperet (INT + Cryptogramme-Magicien DIF 15 pour savoir qu'il s'agissait d'un censeur obscurantiste réputé pour sa sévérité), un censeur obscurantiste qui a été retrouvé mort cette nuit dans une ruelle des Bas-Quartiers. Son corps se

trouve à la Haute Demeure, dans la crypte. L'Invisible-Demeure sait aussi que ce Censeur avait été prévenu par le disciple de l'un des conjurés… Elle ne sait pas où Couperet l'a caché.

La crypte
Cette salle obscure se trouve dans les sous-sols de la Haute Demeure. Une cave voûtée, très fraîche et éclairée par de trop rares torches. Un corps se trouve étendu sur une table de pierre, celui d'un homme d'une trentaine d'années, horriblement brûlé, et marqué de nombreuses plaies très profondes. C'est Mancilie l'Effrienne qui l'a assassiné sur les ordres d'Evanescendre. Un jet de INT + Médecine DIF 15 permettra de déterminer que de telles brûlures ne peuvent être provoquées que par un incendie ou un bûcher, or on a retrouvé une charrette calcinée à proximité du Censeur. Un jet de INT + Médecine DIF 20 permettra cependant d'affirmer qu'elles ne sont pas la cause de la mort, pas plus que les plaies qui sont des coups d'épée donné après la mort du mage (par le serviteur de l'Effrienne, soucieuse de maquiller le crime). Couperet a succombé au sort Evanouir, mais cela sera impossible à déterminer.

La piste de l'assassin

Le lieu du crime
Il s'agit de la ruelle de l'Entrepanse, dans les Bas-Quartiers. Il sera facile à retrouver, puisque les restes calcinés d'une charrette s'y trouvent encore. Si les Inspirés sont attentifs, ils trouveront sans grande difficulté une trace noire au sol, à trois mètres de la charrette, dans un renfoncement. C'est là que Couperet a été frappé par un sort de Pyrokinésie lancé par l'Effrienne. Après quelques pas, il a succombé au sort Evanouir… Il pourrait être très utile de mener une solide enquête de voisinage dans les maisons adjacentes. La plupart des pauvres gens qui habitent ces demeures n'auront rien à apprendre aux Inspirés, sinon peut-être qu'un cambriolage a eu lieu cette nuit là dans la garçonnière d'un débauché, située au deuxième étage de l'une de ces maisons. Les lieux, effectivement, ont été visité par quelqu'un qui visiblement cherchait tout ce qui pouvait être volé. Le propriétaire (Marageon de Lancélole, un jeune débauché de 22 ans habitant habituellement les Hauts-Quartiers) était absent. Si les Inspirés persévèrent et essaient de savoir qui opère dans cette zone, ils pourront apprendre qu'il s'agit du territoire de la Guilde de Torvesang, et que son quartier général se trouve très près d'ici, dans les sous-sols d'une demeure de la rue des Trois Penchés (il faudra soit de l'or, soit une bonne dose d'intimidation ou de diplomatie pour apprendre ceci. Roc pourra se souvenir de tout ceci sur un jet d'INT + Géographie : Lorgol, DIF 18).

La guilde de Torvesang
Son quartier général est une sordide taverne de la rue des Trois Penchés. Y entrer est assez facile, mais gagner l'arrière-salle n'est pas aussi évident. Si les Inspirés ne sont pas prudents, ils risquent fort de faire fuir les voleurs par les égouts, ou de devoir les combattre (6 voleurs, cf. Les Cahiers Gris p.147, profil du brigand, pas décidés à mourir quand même…). Un peu de roleplay, de l'or mais pas trop (attention à la convoitise), de l'esbroufe et quelques jets de CHA + Etiquette : maraude devraient arranger les choses. Si les Inspirés se débrouillent bien, ils pourront parler à Vertesure, la jeune farfadine qui cambriolait la garçonnière lorsque le meurtre a eu lieu. Voici ce qu'elle sait : il y a eu un grand bruit dans la rue, comme un embrasement soudain, puis elle a regardé par la fenêtre et vu un homme habillé de noir (Couperet) s'écarter du mur, les vêtements en feu. Quelques secondes après, il est tombé au sol, mort. Puis quelqu'un, un homme à la barbe blanche qui boitait (le plus fidèle serviteur de l'Effrienne), est sorti d'une ruelle pour s'approcher du cadavre et le frapper de plusieurs coups d'épée. Il a

ramassé quelque chose près du corps (le Danseur de Couperet) puis a mis le feu à la charrette de foin… Et s'est éloigné dans l'ombre. Vertesure ne le connaissait pas et n'a pas cherché à en savoir plus. Les assassinats ne rentrent pas dans les attributions de sa guilde…
Les Inspirés auront peut-être l'idée de rentrer en contact avec des guildes d'assassins, voire avec l'Echiquier farfadet de Lorgol. Cette piste ne les mènera nulle part, et nous la laissons à votre imagination, Eminence.

Le boiteux
Cet homme est inconnu des farfadets de la guilde de Torvesang, mais en enquêtant un peu dans les bas-fonds de Lorgol, les Inspirés pourront peut-être apprendre que son signalement correspond à un inconnu qui emmène parfois des clochards (faites les jets appropriés à la méthode des Inspirés, Eminence, mais la DIF devrait être de 20) vers une vieille demeure des Bas-Quartiers (DIF 25) dont ils ne ressortent jamais. La demeure a très mauvaise réputation, et est systématiquement évitée par toute la maraude de Lorgol (DIF 15).
Il s'agit bien sûr de la demeure de l'Effrienne, et ces mendiants lui servent de sujets d'expérimentation.

Le manoir de Mancilie l'Effrienne
Cette obscurantiste a acheté il y a 15 ans de cela ce manoir qu'elle a fait réaménager à ses goûts. La façade est restée en l'état, celle d'une demeure qui se souvient encore de l'époque où les Bas-Quartiers n'étaient pas livrés à la maraude… Le toit s'orne de gargouilles sinistres d'assez mauvaise facture, et les murs sont sculptés de centaines de visages anonymes, tous différents.
Tout intrus dans sa demeure a intérêt à justifier très rapidement et très clairement sa présence. Dans le cas contraire, Degraso s'approchera avec un gourdin et intimera aux indésirables de faire demi-tour au plus vite. L'homme a l'air solide, et sait comment tenir un gourdin (pour ses caractéristiques prendre celle du Serviteur p.152 des Cahiers Gris, en remplaçant bagarre par gourdin). Si les intrus n'obtempèrent pas immédiatement ou ne donnent pas une explication satisfaisante à leur présence, l'Effrienne, cachée derrière une colonne, usera d'un sort d'Insuffler la terreur (AGONE p.231) voire de Pyrokinésie. Si les Inspirés parviennent à se débarrasser de l'obscurantiste et de son serviteur, ils pourront à loisir fouiller sa demeure et découvrir ses malsaines expériences (un jet d'Effroi DIF 15 serait indiqué, Eminence). Une fouille approfondie leur permettra de trouver un Danseur enfermé dans une cage. Sa marque est sans équivoque, n'importe quel Echevin pourrait le confirmer : c'est celui de Couperet. Cependant, il ne sera pas possible aux Inspirés de remonter plus loin cette piste, car Evanescendre, prudent, ne transmettait ses ordres à l'Effrienne que par l'intermédiaire de parchemins enchantés, qui brûlaient après la première lecture.
Par contre, les Inspirés pourraient décider de faire parler la magicienne. Cela serait beaucoup plus instructif… Elle n'avouera que sous la torture (jet opposé AGI + Savoir-faire : torture, contre VOL (7) x2, MR de 5 nécessaire), ou bien, plus subtilement, en se servant du cistre… Elle pourra alors indiquer aux Inspirés qu'elle appartient au Voile et qu'elle a tué le Censeur sur les ordres d'Evanescendre, car celui-ci risquait de compromettre l'opération que le Voile avait prévu pour le Conclave des Barons. Elle précisera aussi qu'Evanescendre est le maître du Voile en Urguemand. Elle ne connaît pas les noms des autres mages du Voile, mais elle soupçonne qu'Ocrange d'Antinombre en fait partie.

Retrouver le disciple

Chez Couperet, exécuteur cryptogrammique

Plutôt que de remonter la piste de l'assassin, les Inspirés peuvent préférer essayer de retrouver le disciple… Fouiller la demeure de Couperet ne serait pas une mauvaise idée. Il s'agit d'une maison assez discrète des Bas Quartiers, cachée au fond d'une ruelle et protégée par une lourde porte de chêne, que les Inspirés trouveront entrouverte : la serrure a été forcée (cf. plan 2). Malheureusement, le disciple ne s'y trouve pas, et la demeure a été retournée de fond en comble (par Ocrange d'Antinombre, aidé par Mercure, un membre de la guilde des Malettres (grâce à l'influence de Granderam Margde)). Les cambrioleurs n'y on pas été de main morte. Tous les tiroirs ont été renversés, les armoires vidées… Les personnes qui ont fouillé la demeure étaient apparemment des professionnels, car rien n'a été laissé au hasard. Les Inspirés ne trouveront rien d'intéressant dans cette demeure. Il n'y a d'ailleurs aucun objet de valeur… Des Inspirés particulièrement attentifs remarqueront peut-être d'ailleurs que certains des livres de la bibliothèque manquent (PER + Fouille DIF 18). Un connaisseur (INT + Histoire et légendes DIF 20) pourra préciser que les seuls livres qui restent n'ont pas une grande valeur marchande…

Si les Inspirés décident d'étudier les documents trouvés dans le bureau du Censeur, ils trouveront un large cahier rempli d'une écriture serrée, dans laquelle sont consignées toutes les affaires traitées par Couperet. Sur un jet de INT + Cryptogramme-Magicien DIF15, un mage pourra d'ailleurs se rendre compte de la sévérité des peines choisies par le Censeur. Ils trouveront des notes sur diverses affaires passées, ainsi qu'un livre comptable soigneusement tenu. Un jet d'INT + Intendance DIF 15 permettra de se rendre compte que Couperet achetait régulièrement des livres d'une grande valeur. Les titres sont même indiqués, et un Inspiré, sur un jet d'INT + Cryptogramme-Magicien ou Histoire et légendes DIF 20, pourra préciser qu'il s'agissait de livres rares sur l'histoire du Cryptogramme-Magicien, de traités théoriques sur le Trait Noir, et autres volumes illustres concernant l'étude des Danseurs. Dans la colonne concernant le vendeur est plus souvent qu'à son tour mentionné " ML " (les autres sont des bouquinistes et des érudits de Lorgol).

Ceux qui auront attentivement parcourut les notes de Couperet pourront mettre ce mystérieux ML en relation avec une organisation souvent citée par le Censeur : la guilde des Malettres. Tout habitué de la maraude lorgolienne connaît cette guilde, spécialisée dans le vol et le recel de livres rares. Son quartier général se trouve, une fois n'est pas coutume, dans les 1000 Tours : il s'agit de l'étrange Tour d'Envers, et sa couverture est celle d'un petit imprimeur et mage raté : Cassetin.

La Tour d'Envers et l'imprimerie Cassetin

Vu de l'extérieur, attribuer à cette construction circulaire de plain-pied le qualificatif de tour semble étrangement pompeux. La grande salle qui constitue le rez-de-chaussée de la tour est tout entier occupé par une imprimerie, dont le nom orne le fronton au-dessus de la porte : Imprimerie Cassetin. Et pourtant, la Tour d'Envers est le fruit d'un enchantement aussi original qu'inutile : un escalier qui semble se diriger vers le sous-sol fera passer ceux qui l'emprunte en plein fantasmagorie, car une fois la porte de l'étage intérieure atteinte, la gravité s'inverse pour les êtres vivants. Vu de cette porte, voici le tableau : par commodité, nous appellerons sol l'endroit où marchent les gens. C'est à dire là où se trouverait normalement le plafond… Un lit et plusieurs chaises, ainsi qu'une table, s'y trouvent scellés, alors que sur le plafond s'empilent des dizaines de livres accessibles grâce à des échelles scellées elles au plafond (elles dégringoleraient sinon lorsque quelqu'un y grimperait). Tout ce qui est touché par un être voit de même sa gravité s'inverser, alors que les autres objets restent à leur place normale. Au fond de l'unique pièce de ce premier " étage " se trouve un escalier en colimaçon de fer forgé qui

permet d'accéder au reste de la tour, le quartier général des Malettres.
Celui-ci se compose de 5 étages qui abritent les 10 membres de la guilde, soumis au même enchantement que le premier étage.

Cassetin
Cassetin est la maître de cette guilde de voleurs un peu particulière. Son médiocre talent pour le Trait Gris et son amour des livres l'a poussé à créer la guilde des Malettres. En une vingtaine d'années d'existence, celle-ci est devenue la plaque tournante du marché noir du livre sur Lorgol. Dirigée par Cassetin, elle compte une dizaine de membres (dont 4 farfadets).
Aujourd'hui, la guilde se trouve au centre d'une intrigue bien dangereuse pour son maître : à J-1, Couperet, un proche ami de Cassetin, lui a confié un jeune homme, soi-disant le disciple d'un mage lorgolien sur lequel il partait enquêter. Cassetin était étonné. D'habitude, son ami réglait ce genre de cas par une punition sévère, parfois même la mort. Or il lui demandait de cacher le jeune mage et de l'abriter " son témoignage vaut de l'or, et il sera bientôt la cible de personnes très dangereuses, Cassetin. Protège-le bien. " Résultat, Couperet est mort, et l'imprimeur se demande encore ce qu'il va faire du jeune disciple.
Car il a compris dans quel engrenage son ami s'est fait piéger… Granderam Margde, Archiviste du Cryptogramme-Magicien lui a intimé hier de lui " prêter " l'un de ses monte-en-l'air pour une mission courte. C'est Filetière, une jeune femme de 27 ans qui fait partie de la guilde depuis bientôt 15 ans qui a accompagné un mage (Ocrange d'Antinombre) chez une personne dont il voulait mettre la demeure en fouille réglée. Le service ne risquait pas de mettre sa guilde en danger et Cassetin est l'obligé de Margde depuis que celui-ci a découvert son trafic et lui a fourni la Tour d'Envers, en échange de son aide pour des missions requérant les compétences de la maraude. Cassetin déteste l'Archiviste, et lorsqu'il a compris, au retour de Filetière, qu'il protége celui que recherchent Margde et le jeune éclipsiste, il a décidé d'offrir toute son aide à Lorencre, le jeune disciple d'Ocrange d'Antinombre…
Agé de 44 ans, le bonhomme ne paie pas de mines. Des doigts tachés d'encre, une tunique grise qui cache Eolance, son Danseur. L'air perpétuellement dépassé par les évènements, il parle vite et noie ses visiteurs et son employé (Cadratin, un farfadet de 15 ans, membre de la guilde) sous un flot de paroles. Lui donner le nom de Couperet lui fera lever des sourcils étonnés : oui, il le connaît, c'est l'un de ses bons clients (vrai). Il est mort ? (étonnement feint et tristesse bien réelle : la vie est bien dure, que voulez-vous ?). Si je sais quelque chose ? Mille gravures, non ! Et ainsi de suite…
En le mettant en confiance, en expliquant le pourquoi de leur visite et en étant un peu psychologue, les Inspirés deviendront la bouée de sauvetage que Cassetin recherchait désespérément. Cela ne sera pas facile, mais l'imprimeur peut devenir le meilleur allié des Inspirés dans cette enquête.
La méthode forte reste une possibilité, mais il faudra se défaire du mage et des 10 membres de la guilde… Pour lui, prenez les caractéristiques de la bibliothécaire d'AGONE, sans la Geste et avec un potentiel d'emprise de 9 (ses sorts : Bruit, Vision floue, Altérer l'apparence, Fausse piste). Pour 8 d'entre eux, celle des Brigands p.147 des Cahiers Gris, et pour les deux derniers, celle du Voleur d'AGONE).

Lorencre, disciple au cœur de la tourmente
Ce jeune homme blond aux yeux bleus, âgé de 17 ans était l'apprenti d'Ocrange d'Antinombre. Ce dernier avait choisi d'accepter un disciple pour se faire un allié fidèle dans sa lutte pour le pouvoir. Hélas pour lui, il est tombé sur un jeune idéaliste tellement amoureux des Danseurs qu'il refusa en bloc les ambitions du Voile. Il n'en révéla évidemment rien à son maître, et c'est

lorsqu'il apprit qu'Ocrange d'Antinombre devait rencontrer un baron, et que de cette rencontre devait naître une alliance qui porterait les mages au pouvoir, que Lorencre décida de trahir. En secret, il attendait une telle occasion pour dénoncer Ocrange à un Censeur que celui-ci évoquait parfois : Couperet. Et en échange de son témoignage, il demanderait à intégrer une académie jorniste… La première partie de son plan s'est bien passée, mais Ocrange a découvert très vite la fuite de son disciple et appris par hasard qu'on l'avait vu demander Couperet à la Haute Demeure, et le rencontrer…
Il est prêt à témoigner devant les Censeurs du Cryptogramme-Magicien pour faire échouer le complot du Voile. Il sait par ailleurs qu'Evanescendre et Margde en font partie…
Il sait aussi que le rendez-vous doit avoir lieu à J2 à 10 heures, dans la taverne du Quart-Sang.

Dénouements

Si les Inspirés n'ont réussi à remonter aucune des deux pistes, et ignorent encore les sombres plans du Voile, ils n'auront pas l'occasion d'agir avant le Conclave des Barons. Là, les manigances du Voile se heurteront à celles des Automnins. Eminence, cette éventualité sera abordée dans la dernière partie de ce drame…

Si les Inspirés ont le témoignage de l'Effrienne, ils pourront faire tomber Evanescendre en contactant au plus vite un Censeur. Il sera facile de trouver Malarmel, Censeur du Trait Blanc, à la Haute Demeure (cf. p.299 d'AGONE). Eminence, si vous vous sentez particulièrement inspirée, vous pouvez plutôt choisir de leur faire rencontrer une autre légende… Arbassin ! N'oubliez cependant pas que celui-ci a plus de 70 aujourd'hui. Et comme l'accusé est un éclipsiste, c'est vers Malarmel qu'il dirigera vos Inspirés (un Censeur de la même obédience que l'accusé ne peut prendre part à l'enquête). Celui-ci prendra immédiatement les dispositions nécessaires pour empêcher Evanescendre d'agir. Il faudra cependant soit une réputation à toute épreuve (ce qui est le cas de Fraxelange de Maldeceps) soit une argumentation en béton pour faire tomber le Haut Mage. Cette arrestation mettra évidemment fin à l'opération du Voile…
Au final, Evanescendre sera bel et bien condamné, et avec lui tomberont Granderam Margde et Ocrange d'Antinombre, mais cela nécessitera près d'une semaine d'interrogatoires et d'enquête. Maëlle de Grisaie ne sera pas inquiétée, elle saura faire oublier jusqu'à son existence à Evanescendre…

Si les Inspirés ont réussi à retrouver le disciple, et selon le moment où ils l'ont retrouvé, deux choix s'offrent peut-être à eux : tout révéler aux Censeurs, ou cueillir auparavant Ocrange d'Antinombre et le baron de Faërens. Dans le premier cas, les choses se passeront comme décrit plus haut, en plus rapide, et le disciple sera bel et bien confié à une académie jorniste. Dans l'autre cas…

Rencontre à la taverne du Quart-Sang

Cet établissement de classe moyenne se trouve dans une rue parallèle à la Centrallée. Le décor est sombre, lourdes tentures et fauteuils de bois noir. Un salon particulier a été réservé sous le nom d'Ancroge par le jeune éclipsiste, il doit y retrouver le baron de Faërens. Celui-ci est le neveu du baron qu'Agone rencontra lors de sa croisade des Crépusculaires, lorsque, armés des Cahiers Gris et voyageant dans une roulotte volante, il faisait plier le genou aux barons urguemands. Le baron de Faërens n'a jamais pardonné ses méthodes à Agone, mais s'il a admiré la victoire obtenue sur les ennemis d'Urguemand. Cette haine s'est transmise à son neveu, et

lorsque le baron a été contacté par le Voile, il n'a pas hésité une seconde.
Ocrange arrivera le premier à la taverne, rejoint 5 minutes plus tard par le baron de Faërens, venu incognito évidemment. Les Inspirés peuvent tenter de maîtriser les deux comploteurs. Il faudra cependant faire avec un mage et un baron (prendre les caractéristiques de l'archétype baron d'*AGONE*), ainsi qu'avec les 5 gardes du corps que celui-ci a disséminé dans la taverne avant de venir. Et avec le guet, si les choses durent trop longtemps. N'oubliez pas, Eminence, que les Inspirés n'ont aucun pouvoir sur un baron, et que rien n'interdit à celui-ci de rencontrer un mage dans une taverne lorgolienne… D'ailleurs, accusé, il se retournera contre le jeune éclipsiste qu'il accusera d'avoir voulu le manipuler. De fil en aiguille, le baron de Faërens se sortira très bien de toute cette affaire…

L'Automne

Le Voile n'est hélas qu'une des deux menaces qui pèsent aujourd'hui sur le destin d'Urguemand. Lorgol est tombée sous la coupe de l'Automne, comme Sombreçonge, Abyme et d'autres grandes cités de l'Harmonde. Lorsqu'Agone décida de trahir l'Inspiration pour se ranger au côté du Masque, il lui livra également les Âmes-Villes qu'il protégeait dans le Sanctuaire des Abysses. Ces Âmes, le Maître du Semblant les offrit à l'Automne pour compenser la perte du décan des Drakoniens (cf. la Sentence de l'Aube). Un cadeau empoisonné, à n'en pas douter, car les Âmes-Villes ne sont pas de celles que l'on manipule comme de vulgaires marionnettes. Même corrompues, elles restaient, par nature, trop indépendantes : des alliés bien incertains pour le Masque…
Aujourd'hui, l'Automne n'entend pas se satisfaire de Lorgol. Urguemand, ce royaume fragile, est sa prochaine cible. Déjà, des morganes ont su capturer le cœur d'hommes puissants, alors que les drakoniens s'infiltrent dans les rouages du pouvoir. La prochaine étape est ambitieuse : profiter de la mort d'Agone de Rochronde pour mettre à sa place un drakonien particulièrement doué dans l'art de la métamorphose, et tout acquis à la cause de la Chaire des Damnés. Faire plier le genou aux orgueilleux barons, et instaurer le règne des feuilles mortes. Si l'Automne perdit autrefois la Guerre des Décans, il prendra demain sa revanche sur les mortels et les Eternels…

Le crépuscule urguemand

Le plan de l'Automne est assez complexe, et bien plus ambitieux que celui du Voile. La première étape sera de prendre le contrôle du Premier Secrétaire d'Urguemand, Aleym d'Ousteval. Il représente en effet, par son dévouement pour Urguemand et sa nature d'Inspiré, une grave menace pour les projets de l'Automne. Le contrôler permettra par la même occasion de s'assurer de la fidélité du Vrai Serment, cette organisation secrète vouée à la protection du royaume.
Pour ce faire, les Automnins vont utiliser un puissant philtre pixie, la Sanguine Automnale.
Dans le même temps, un drakonien, Kr'restelas, va prendre l'apparence d'Agone de Rochronde et jouer son rôle lors du Conclave des Barons.
Enfin, lors du Conclave, deux Faux-Accords useront de leur art pour faire resurgir du passé les tragiques évènements qui ensanglantèrent la Grande Galerie quarante ans auparavant. Grâce à cette œuvre pervertie, les barons deviendront les marionnettes de l'Automne, qui pourra prendre le contrôle d'Urguemand… Kr'estelas pourra alors, en toute tranquillité, se proclamer roi d'Urguemand.
L'Automne prépare depuis longtemps ses rets pour le bon accomplissement de ce plan. Entre

autres étapes obligatoires, Kr'estelas fit assassiner il y a peu le Sigile lutin par l'un de ses agents, Charbon.

Les automnins

Kr'estelas

Ce drakonien est l'un des plus fidèles soutiens de la Chaire des Damnés en Urguemand. Né dans une forteresse des Monts Drakoniens, il sombra dans la Perfidie lorsqu'un Outranceleur provoqua la chute de son clan. Lui-même ne devint pas Outranceleur. La marque de la Perfidie s'était trop brutalement imposée à lui pour qu'il développe cette mentalité égoïste qui les caractérise. Squelkuus Strourmae, le Haut Damné drakonien, vint lui-même à sa rencontre. Il venait pour se débarrasser de cet Outranceleur qui mettait en danger sa position au sein de la Chaire des Damnés (les Outranceleurs sont en effet une épine dans le pied du Haut Damné drakonien. Par essence incontrôlables, ils sont souvent la cause de quolibets de la part de ses pairs dans la corruption). Au fil des ans, Kr'estelas devint l'un de ses plus fidèles agents. Son influence est telle aujourd'hui qu'il pourrait sans doute prétendre, à la mort de Squelkuus, au poste de Haut Damné… Pour lui, cette mission est d'une importance vitale. Depuis la défection du décan drakonien, son pouvoir est en effet menacé, et ce coup d'éclat que serait la prise d'Urguemand lui assurerait sans nul doute sa place pour les décennies à venir.
Kr'estelas est donc le maître de cette conjuration automnine, ainsi que l'un des piliers du complot lui-même. C'est en effet lui qui prendra la place d'Agone de Rochronde, et deviendra, sans nul doute, le premier roi urguemand.
Kr'estelas est un être ambitieux. Il sait que son rôle dans ce complot fera de lui, en cas de victoire, l'un des favoris du Masque. Ainsi que l'un des plus puissants individus de l'Harmonde. Squelkuus croit qu'il brigue sa place ? L'imbécile ! Qu'est un siège de Haut Damné comparé au trône d'Urguemand ? Très intelligent, fin psychologue, Kr'estelas est un adversaire très dangereux. Son seul défaut est sans doute la colère sans borne qui prend possession de lui lorsqu'un obstacle se met sur sa route. Cette colère est sans doute la seule chose susceptible de lui faire perdre le contrôle de la situation…

Caractéristiques : voir feuille PNJ I
Pouvoir : la Mascarade

Edwin de Sombrecieux (Malicié)

Ce Faux-Accord est sans doute l'une des créatures les plus futiles et égoïstes que l'Harmonde ait jamais porté. D'origine janrénienne, il s'est très rapidement élevé au-dessus de la masse grâce à l'impulsion donnée par sa Flamme. Musicien hors-pair, il donna en son temps des concerts pour le roi lui-même. C'est tout naturellement qu'il se tourna vers celui qui devint rapidement son maître, Ephèbane d'Anstregarde : une communauté d'esprit, un même amour pour la musique et un même mépris pour les mortels. Celui-ci l'initia au Faux-Accord et lui fit connaître le pouvoir de sa Flamme. Depuis, l'élève a largement dépassé le maître. C'est lorsqu'il se rendit compte de son talent supérieur qu'il le quitta, lui réservant le même mépris qu'à tous ceux qu'il juge inférieurs…
Edwin est froid, glacial même. Des yeux bleus très foncés, des cheveux noirs soigneusement coupés, il est toujours vêtu à la dernière mode janrénienne. C'est un habitué des salons et des cours qu'il régale de son incomparable maestria. Il y a peu, il a été contacté par Kr'estelas pour l'un des plus ambitieux projets qui lui ait jamais été confié. Faire renaître le passé pour asservir Urguemand, un nouveau défi pour cet homme blasé et lassé de la médiocrité de l'univers.

Flamme : 1 ; Flamme noire : 3
Corps noir 3 ; Esprit noir 3 ; Âme noire 4
POT Faux-Accord : 21
Œuvres connues : toutes celles du livre de base p.275, plus des équivalents d'Attaque mentale (p.241 AGONE), Démence (p.240 AGONE), Horreur (p. 122 AdM), et Cauchemars du passé
Pouvoir : la Mascarade

Ephébane d'Anstregarde (Félon)
Originaire des Communes Princières, cet habitué des palais princéens fut l'un courtisan des plus en vu avant de tomber en disgrâce. Exilé, il rencontra dans un salon ranéen celui qui devait devenir son élève et son ami. Il lui enseigna les raffinements de son art et le sensibilisa à la cause du Maître du Semblant dont il est un fidèle agent. Son amitié pour Edwin se mua cependant en haine lorsque celui-ci lui réserva le même traitement qu'au commun des mortels, ce mépris glacial qu'il réserve à ceux qui lui sont inférieurs. Défiguré par les Peines Perfides, il n'attire plus aujourd'hui de son ancien élève que des regards froids et dégoûtés. L'admiration s'est muée en haine, et la collaboration inattendue qui les réunit aujourd'hui est pour lui une occasion unique de prouver à l'élève qu'il reste le maître.
Vêtu d'amples tuniques qui cachent ses difformités, le visage toujours caché derrière un masque qui lui fut offert par un Frère du Rictus, ce mystérieux personnage traîne sur son sillage une aura malsaine qui attise la méfiance et le dégoût, faisant de lui un être rejeté par tous et prêt à tout pour prouver au monde sa supériorité.

Flamme : 1 ; Flamme noire : 6
Corps noir 6 ; Esprit noir 7 ; Âme noire : 8
POT Faux-Accord 22
Œuvres connues : les mêmes qu'Edwin
Pouvoirs : la Mascarade et la Chuintive

Les pistes

Il est très peu probable, Eminence, que les Inspirés se lancent sur la piste de l'Automne. Déjouer les plans du Voile devrait les occuper à plein temps… Cependant, plusieurs éléments pourraient bien attirer leur attention : l'assassinat du Sigile lutin tout d'abord, qui les lance si brutalement sur cette intrigue. De plus, grâce à son bienfait perfide " Chroniques du Futur ", Kr'estelas sera averti du danger potentiel que représentent les Inspirés. Mais tenter de se débarrasser d'individus aussi puissants pourrait bien se retourner contre lui, il en est conscient. Un échec attirerait immanquablement l'attention sur lui et pourrait compromettre cette occasion unique de prendre le contrôle d'Urguemand. Cependant, les laisser s'immiscer dans ses plans n'est pas non plus un risque à prendre à la légère. Ce sera donc à vous, Eminence, de décider si Kr'estelas agira contre les Inspirés.
De plus, Kr'estelas sait aussi que le Voile veut profiter du Conclave pour avancer ses pions. Il ignore par contre qui sont ses agents à Lorgol, et lorsqu'il se rendra compte que les Inspirés sont lancés sur la piste des mages, il pourrait bien faciliter leur enquête pour se débarrasser de concurrents gênants.
Enfin, c'est peut-être l'étrange comportement d'Aleym d'Ousteval qui alertera les Inspirés, si ceux-ci retournent le voir…

Les Assassins Jumeaux, ceux qui déchirent les ombres
Cette piste n'aboutira sans doute pas. Charbon a été prudent, et seuls des experts de la conjuration pourraient le démasquer. Les Inspirés penseront sans doute à rechercher l'Advocatus Diaboli qui enregistra la Connivence entre Charbon et les Assassins Jumeaux.
Il s'agit de Merelle, une femme d'une beauté stupéfiante qui habite dans les Hauts-Quartiers. Son frère, le chevalier Ggandor d'Enceleigne, possède en effet un magnifique palais situé à proximité des 1000 Tours. Ce personnage de la bonne société lorgolienne donne régulièrement des bals, des réceptions et des concerts forts prisés de la noblesse et de la haute bourgeoisie lorgolienne. Âgé de 57 ans, il jouit d'une réputation sans tache, et fut l'un des compagnons d'Agone de Rochronde dans les marais lors de la guerre des Crépusculaires. Sa sœur profite de ces réceptions mondaines pour entrer en contact avec ses clients, les conjurateurs les plus fortunés d'Urguemand. Le chevalier la présente comme sa petite nièce, car les Abysses lui permirent de retrouver la beauté de sa jeunesse. Merelle d'Enceleigne, avec son beau visage encadré de boucles blondes, ses yeux bleus pâles et son rire cristallin, est tout à l'opposé de l'idée que les gens se font de telles " sorcières ". Elle ne livrera en aucun le nom de l'un de ses clients, mais les Inspirés peuvent tenter de cambrioler ses archives, situées dans les sous-sols du palais d'Enceleigne.
Un Inspiré versé dans la conjuration pourrait également tenter de conjurer un démon assez puissant pour lui livrer le nom de celui qui conclut ce pacte avec les Assassins Jumeaux. Eminence, seul un démon du Quatrième Cercle pourrait donner une telle information…
Si malgré ces difficultés, les Inspirés parvenaient à retrouver Charbon dans sa demeure proche de la Centrallée, ils auront à faire avec un individu paranoïaque et particulièrement dangereux. Un contre-assassin démoniaque (prendre les caractéristiques du Maître d'Arme p.101 de l'Art de la Conjuration) le protège nuit et jour, et il a prévu de nombreuses solutions de fuite pour quitter sa demeure en cas de difficulté. Si malgré tout les Inspirés parvenaient à mettre la main sur lui, il avouera sans faire trop de difficulté qu'un homme brun (Kr'estelas transformé) l'a payé très cher pour conjurer ces assassins et éliminer le Sigile " et tous ceux qui l'accompagneraient ". Il ne connaît pas le nom de Kr'estelas. Il sait seulement qu'ils se sont rencontrés dans une auberge de la Centrallée, l'Île des Sirènes.
Charbon : utiliser les caractéristiques de l'archétype Contrebandier d'encre p.125 de l'Art de la Conjuration.

Aleym d'Ousteval

Le Premier Secrétaire d'Urguemand boit le Sang du Déclin à 16 heures, J1. A partir de là, ses actions seront fortement influencées par Kr'estelas, qui a emménagé dans les anciens appartements d'Agone de Rochronde dans le palais des Ombrelierres. Son comportement s'en trouvera subtilement modifié, ce que des personnages attentifs et psychologues pourront peut-être remarquer (PER + Intrigues DIF 20).
Des gestes plus lents encore, des épaules affaissées, des traits moins volontaires… Aleym d'Ousteval est la proie du Déclin, cette philosophie automnine qui professe l'éphémère existence des choses et la toute-puissance de l'entropie. Cela se ressent dans ses paroles, dans ses pensées, dans ses gestes. Sa lutte n'a aucun sens, et Lorgol appartient d'ores et déjà à l'Automne. Urguemand chutera bientôt comme la capitale. Et peut-être est-ce mieux ainsi ? Après tout, les automnins veulent faire d'Urguemand leur royaume, unifiant enfin ses querelleuses baronnies…
Aleym sait cependant que les Inspirés représentent une menace certaine pour la victoire de son nouveau maître. Il a reçu de lui l'ordre d'écarter tous leurs soupçons, mais de ne les gêner en

aucun cas. Ils ne doivent pas interférer, et surtout pas découvrir que le Premier Secrétaire d'Urguemand, et avec lui le Vrai Serment et la Premier serment, sont tombés aux mains de l'Automne.
Si on s'inquiète de son attitude, le vieil homme expliquera qu'il craint de ne pouvoir maîtriser le scandale de la mort du Premier Baron, et surtout de voir ces dizaines années d'efforts réduites à néant par les querelles de baron plus préoccupés de leur propre personne que de l'avenir du royaume.
Eventuellement, Aleym pourrait être celui qui remettrait des Inspirés peut doués sur les rails. Eminence, si vous jugez que leur enquête sur le Voile piétine, Aleym pourrait donner quelques informations cruciales. Attention cependant à ne pas trop leur mâcher le travail ! Kr'estelas, grâce aux Chroniques du Futur, pressent bien des choses sur les drames qui agitent les nuits de Lorgol…

Le Sang du Déclin

Seuil : 30
Durée : une saison
Portée : le buveur
Conservation : une saison
Royaume : Urguemand
Effets secondaires : les personnes victimes du Sang du Déclin subissent de plein fouet la malédiction automnine. Ils expriment alors toute la souffrance née de la philosophie du Déclin.
Ingrédients : de la Sanguine de Danseur, une dose de pigments de l'Automne, des toiles d'araignée, trois feuilles mortes de trois saules pleureurs différents, les larmes d'une personne endeuillée, principe liant.
Effets : La victime du Sang de l'Automne ressent tout d'abord les effets de l'œuvre de Décorum de l'Automne : Pleurer la Dame. Si elle ne se suicide pas, elle essayera par la suite de tout mettre en œuvre pour faire triompher la cause de l'Automne, quitte à renier les principes qui guidèrent autrefois son existence.

Un peu d'action

Eminence, les deux événements décrits ci-dessous ne sont que des exemples d'actions que pourrait décider Kr'estelas pour s'affranchir de la menace des Inspirés. Il vaudrait mieux, sans doute, ne pas les utiliser, car elles mettent en danger le plan des automnins. Cependant, elles peuvent être utiles pour relancer l'action si vos Inspirés vous semblent trop mous, ou pour leur rappeler qu'ils sont mouillés dans un complot aux enjeux dantesques, que leurs ennemis sont très puissants, assez pour faire assassiner un Censeur et un Sigile sans crainte des représailles…

Le venin du Crépuscule

Eminence, il serait particulièrement approprié d'utiliser cet événement lors d'une réception mondaine, ou, à l'inverse, dans l'intimité de la demeure des Inspirés, voire dans une quelconque auberge où ceux-ci décideraient de se restaurer. Alors que ceux-ci entament un repas bien mérité et se reposent enfin, un cri perçant vient troubler leur quiétude. Dans les cuisines peut-être, ou à la table voisine, ou bien encore dans l'assemblée à laquelle ils se sont joints. Un homme se tord dans d'atroces souffrances, vomit, le visage crispé par une intense douleur. Puis

décède. Son crime ? Avoir goûté le plat des Inspirés, prit l'un des verres qu'ils auraient pu choisir, ou avoir commandé le même plat qu'eux… Le poison ? De la Bile de Wyvern (*AGONE* p.192) raffinée par l'art d'une alchimiste pixie pour devenir presque inodore, incolore et dénuée de goût…
Nul n'a vu le coupable, des dizaines de personnes ont en effet eu la possibilité d'empoisonner le plat ou la boisson, et surtout… qui remarquerait une personne capable de prendre l'apparence d'une des soubrettes de l'auberge, Kr'estelan lui-même ?

L'Ifirlame
Cette petite guilde d'assassins indépendante est réputée à travers tout Urguemand pour son infaillible efficacité. Ses membres sont en effets des mercenaires rompus aux subtilités de l'épée et de la dague, discrets et terriblement doués dans l'art d'ôter la vie à leur prochain. Leur contrats se négocient pour une fortune, une somme faramineuse que Kr'estelas, déguisé en mage, n'hésitera pas à mettre sur la table pour se débarrasser des Inspirés si vous le jugez nécessaire, Eminence. Prenez garde cependant, ces hommes sont extrêmement dangereux. Ils attaqueront de nuit, le plus vite possible (c'est l'une des clauses de leur contrat). Eminence, vous pouvez augmenter les chances de vos Inspirés en profitant d'une erreur de l'Ifirlame : l'avertissement d'un témoin qui voit, par hasard, les assassins approcher…
L'archétype du Voleur d'*AGONE*, augmenté des compétences : épée à 7 et dague à 8 vous permettra de faire vivre à vos Inspirés l'un de leurs plus dangereux combats.

Le Conclave des Barons

Lorsqu'arrivera l'heure du Conclave, Eminence, vos Inspirés auront sans doute réussit à déjouer les manigances du Voile. Ils arriveront donc probablement au Conclave le cœur léger, avec le sentiment d'avoir protégé les baronnies d'une grave menace. Eminence, n'hésitez pas à jouer de cette euphorie pour les faire basculer brutalement dans l'horreur du drame qui les attend. Sachez user de ce contraste pour leur faire perdre de leur superbe…
Des Inspirés plus attentifs, et plus prudents, auront sans doute à l'esprit le meurtre inexpliqué du Sigile, ou la menace de ces meurtres qui plane sur eux.
Il est également possible que vos Inspirés n'aient pas réussit à mener leur enquête à terme. Dans ce cas, Eminence, l'Automne aura prit soin de ces comploteurs. Kr'estelas ne peut se permettre de laisser les mages mettre en danger ses projets. Ephébane d'Anstregarde aura user pour lui de l'œuvre Attaque mentale, ravalant l'orgueilleux Haut Mage au rang de légume…

Eminence, le Conclave des barons doit débuter à midi dans la Grande Galerie, cette magnifique salle des 1000 Tours dans lequel se déroula le Symposium qui coûta leur vie à la plupart des Hauts Mages urguemands. Il vous sera sans doute utile de consulter ce passage des *Chroniques des Crépusculaires* (pp. 202-208 de l'édition Mnémos en un volume). En effet, les faux-Accords vont, grâce à l'œuvre de Faux-Accord Mémoire du passé, faire renaître le drame des Crépusculaires. Grâce à cette œuvre, les barons et leur suite deviendront en quelque sorte les mages jornistes et obscurantistes du Symposium, tombant sous les coups des gargouilles accouchées par les Fées Noires, dans la rue des Oubliés. Et lorsque la mort semblera devoir les emporter, Kr'estelas, tenant le rôle du Premier Baron, les soumettra à sa volonté de la même manière qu'Agone de Rochronde commandant aux gargouilles. Lorsque l'œuvre prendra fin, Kr'estelas sera le premier roi d'Urguemand et les barons, ses dociles marionettes.

La scène

Il est midi lorsque débute le Conclave. Les 1000 Tours grouillent de gardes sénéchaux aux uniformes émeraude, assurant la sécurité de la noble assemblée. Les barons sont venus avec leur suite, en une lente procession suivie avec respect et crainte par l'aristocratie et le peuple lorgolien. La scène est magnifique, Eminence, alors que les hommes les plus puissants du royaume convergent vers la Grande Galerie.
La salle elle-même est un splendide Vestige de la Flamboyance, avec sa voûte élancée et ses milliers de bougies, son plafond peint de scènes contant les temps glorieux de la Marche Immobile. Une immense table taillée dans le bois des Arbres-Rois modéhens attend ses illustres convives, alors que des tables secondaires ont été placées en retrait pour accueillir la suite des barons.
Un orchestre joue dans une coin de la salle une exquise mélodie relayée par l'acoustique exceptionnelle des lieux. Derrière un paravent attendent les Faux-Accords et leur clavecin, n'attendant que le signal de Kr'estelas pour faire retentir les notes tragiques des cauchemars du passé.

La Grande Galerie

Nature : Vestige
Richesse : 9
Emotion primaire : Respect
Emotions secondaires : Colère et Terreur (celle des mages du symposium)
Pouvoirs : Dans cette salle chargée d'histoire se sont tenues au fil des siècles certaines des plus importantes assemblée de l'Armgarde puis d'Urguemand. Elle confère à ceux qui y prennent la parole une bonus de +5 à tout jet mettant en jeu le charisme ou l'éloquence. Son acoustique exceptionnelle accorde de plus un bonus de +10 aux jets de musique, qu'il s'agisse de l'Accord ou d'art profane.

Prélude

Les noms prestigieux des barons, énoncés avec clarté par un jeune homme à l'entrée, succèdent à l'arrivée des barons urguemands. Ils sont 16, parés de toute la magnificence de leur rang, nobles et fiers, les maîtres d'un royaume qui jamais ne capitula lors des innombrables batailles qui marquèrent son histoire.
Alors que les murmures envahissent l'espace, que les raclements des lourds fauteuil d'ébène bokkori se mêlent au tumulte des conversations, un vieil homme s'avance paisiblement vers la chaire qu'occupa en son temps Lerschwin le farfadet. Le brouhaha s'éteint au fil de sa progression, puis un silence lourd de menace tombe sur la grande salle. Quelques instants d'incertitude précèdent la proclamation par le Premier Secrétaire de l'ouverture du Conclave, de ces instants de silence qui accompagnent l'Histoire.
La voix claire et forte d'Aleym d'Ousteval s'impose alors. Le conclave est ouvert, Eminence.

Premier Mouvement

" Nobles barons, bienvenus à Lorgol pour ce Conclave exceptionnel. Je sais l'urgence qui a guidé votre voyage, et les doutes qui assaillent à cet instant votre esprit. Nobles barons, ces

minutes entreront dans l'Histoire, soyez-en certains.
Puissants seigneurs, je devine avec quelle fierté vous décrirez à vos enfants, à vos cousins, les moments historiques que nous allons vivre. Certains d'entre eux sont d'ailleurs parmi nous, prenant avec vous la mesure de ces instants solennels. Ils sont l'avenir d'Urguemand, un avenir que vous allez leur confier aujourd'hui.
Je vous sait tous plongés dans l'affliction de la tragique nouvelle que vous annonça ma missive. Pourtant, je le devine, certains d'entre vous s'en réjouissent secrètement. Non ! Ne protestez pas, je vous comprend. Agone de Rochronde fut l'un des grands d'Urguemand, et son nom restera à jamais gravé dans les tablettes de l'Harmonde. Comme tout les grands hommes, il eut à prendre des décisions difficiles. Elles sauvèrent vos baronnies du joug des mages, mais elles impliquèrent de vous de bien lourds sacrifices. "
Silence. Un flottement se fait dans la salle, alors que la douce musique qui baignait les lieux semble soudain avoir pris de l'ampleur, et que se taisent les cordes pour laisser résonner les accords inquiétants de deux clavecins.
Puis des hurlements d'horreur, alors que prennent vie les cauchemars du passé.

Cauchemars du passé

L'œuvre :

Instrument : clavecin
Seuil : 25
Portée/Zone d'effet : à portée d'audition/1 cible
Durée : une scène/définitive
Mesure : la durée de la scène
Cette œuvre exceptionnelle fait appel à l'âme des lieux où elle est jouée. Elle rappelle à la vie les évènements qui s'y déroulèrent, sa cible en devenant l'acteur principal. Selon la nature de ces évènements, les effets peuvent être très divers, apportant simplement de précieuses informations ou bouleversant à tout jamais l'existence de ceux qui en sont les victimes. Des individus fiers et puissants sont parfois sortis brisés de ces réminiscences…
Cependant, la victime n'est pas entièrement démunie face aux évènements qui lui sont ainsi imposés. Elle peut, sur un jet de VOLx2 de DIF le POT d'accord de l'artiste + sa MR, tenter d'influer sur le cours des évènements, pour un nombre de tours égal à sa MR. En cas d'échec, elle pourra retenter le jet MR négative rounds plus tard.

L'interprétation :

Pour obtenir l'effet voulu par Kr'estelas, les Faux-Accords vont mettre en commun leur talent et obtenir la délicate alchimie de l'Orchestre. Ils ont travaillé des mois à cette œuvre afin d'en maîtriser toutes les dissonances et toutes les subtilités, et sont prêts aujourd'hui à en donner la plus extraordinaire interprétation jamais jouée. La Qualité choisie (+25) permettra d'affecter toutes les personnes présentes, avec une marge de réussite de 7.
Kr'estelas a pour l'occasion consommé un philtre pixie qui lui confère un bonus de +10 à tous ses jets de volonté, lui permettant ainsi de résister sans difficulté aux Cauchemars du Passé.

Deuxième Mouvement :

Un farfadet grimpe sur la chaire, prenant la place du Premier Secrétaire. Son geste peu protocolaire vous étonne et vous choque, alors qu'il énonce ces mots d'une voix triomphante : " Non, en cette occasion sacrée du Troisième Symposium, je veux être seul juge et dénoncer votre institution, cet empire poussiéreux que vous avez bâti à l'abri dans vos académies. J'accuse le Cryptogramme, je vous accuse de veiller sur une magie élitiste et apathique ! "
Un concert de protestations s'élève alors, auquel vos Inspirés prendront probablement part, bien malgré eux.
Un groupe de créatures cauchemardesques surgit soudain à l'extrémité de la salle, près de sa lourde porte : une armée de gargouilles, qui commence immédiatement à massacrer les hommes les plus proches, c'est à dire des hommes de la suite des barons. Eminence, ménagez votre effet. N'annoncez pas trop vite aux Inspirés qu'ils entendent résonner les maléfiques notes du clavecin. Accordez leur un jet de résistance aux art magiques sans expliquer la nature du jet, puis soumettez ceux qui n'ont pas résisté aux effets de l'œuvre. Ils seront alors des mages jornistes ou obscurantistes tentant désespérément d'attraper leurs Danseurs alors que de la voûte tombent une multitude de chats, et qu'un farfadet les contemple d'un air triomphant du haut de la chaire sur laquelle ils sont juchés.
Si les Inspirés n'interviennent pas, ils verront nombre des mages se faire massacrer par les gargouilles. Ils seront peu à peu acculés avec Orchal, entourés d'un groupe de gargouilles menaçantes. Puis, alors que la mort semblait imminente, Agone de Rochronde paraît, flanqué de cinq monstrueuses gargouilles qui, d'un rugissement, arrêtent la charge de leurs sœurs. S'avançant paisiblement jusqu'aux mages/barons acculés, le vieil homme aux cheveux de cendre, au teint cadavérique, armé de sa légendaire rapière, dicte alors ses conditions :
" Barons ! Vous m'avez cru mort, mais cette disparition n'était qu'un prétexte pour vous réunir en ces lieux chargés d'histoire. En cette heure glorieuse, je vous laisse la vie sauve si je deviens votre maître à tous, aujourd'hui. Je serais votre roi, le premier roi à réunir enfin nos baronnies, à réaliser le rêve d'Urguemand. Je vous rendrais enfin cette envie de pouvoir qui sied au royaume d'Urguemand. "
Les barons capituleront, et prêteront alors serment de vassalité à leur nouveau roi, ce Premier Baron revenu d'entre les morts, Agone de Rochronde. Eminence, si la scène se joue jusqu'à ce point, vos Inspirés deviendront les témoins du moment le plus important de l'histoire d'Urguemand, alors que se rejoignent, à travers les couloirs du temps, les deux victoires d'Agone de Rochronde.

Il est cependant probable que vos Inspirés tenteront de résister à l'œuvre des Faux-Accords. Mais s'ils se contentent d'essayer de vaincre les gargouilles, leur défaite sera certaine. Nul ne peut briser l'assaut de ces créatures de pierre (vous pouvez utiliser les caractéristiques du Maître d'Arme p.101 de l'Art de la Conjuration).
Il serait bien plus judicieux de chercher la source du sortilège, les Faux-Accords. Si ceux-ci sont menacés, Kr'estélas quittera son rôle pour voler à leur secours. En dernier recours, les Faux-Accords abandonneront les Cauchemars pour se concentrer sur les Inspirés et déployer toute la mesure de leur funestes talents.

Epilogue

Vos Inspirés seront, quelle que soit l'issue de ce Drame, entrés dans l'histoire. S'ils ont réussi à contrer Kr'estélas et ses Faux-Accords, ils deviendront les nouveaux héros d'Urguemand, des personnages à la mesure d'Agone de Rochronde, d'Arbassin ou d'Eyhidiaze…
Et sinon…



Agone

La Boite de Pandore

Du scénariste au MJ…
Quelques conseils après le test…

Le but (prétentieux) de ce scénario est d'offrir une vue générale d'Agone et de tout ce qu'il est possible d'y faire :
- on part de personnages assez variés, mages de l'emprise, guerriers, artistes, de races assez variées. En priorité, attribuez les personnages de Etyal et Esirelle. Evitez Eliemne qui est finalement un peu trop rurale pour ce scénario… Vidove est bien adaptée, de par la fonction qu'elle peut occuper dans le domaine et par ses sorts de geste lui permettant de communiquer et ressentir Galdar plus facilement.
- Ensuite l'odyssée de Pandore doit être assez directive, à vous de raconter cela avec suffisamment d'aplomb pour que les joueurs ne se posent pas de question. La flamme de Pandore et la morosité des existences des joueurs doivent suffirent à les motiver pour suivre ce singulier personnage. Cette partie a pour but de montrer le passage entre l'existence terne et le départ pour une nouvelle aventure, placée sous le signe de la flamboyance
- Prenez le temps de décrire l'hôtel et les environs. Décrivez Tortage et montrez quelques pistes qui pourront permettre de faire de l'hôtel une expérience intéressante. Le but de cette partie est de montrer la génèse d'un domaine
- Passez assez rapidement à l'arrivée des parrains. Faites de leur venue un moment solennel. Laissez libre cours à votre imagination et répondez largement aux interrogations des joueurs. Le but de cette partie est bien évidemment de faire revivre une cérémonie de révélation pour les joueurs expérimentés à Agone, et faire découvrir quelques secrets de l'univers aux autres…
- La partie délicate du scénario est là. En fonction du temps passé dans les parties précédentes, il vous faudra gérer les relations qui vont se créer au sein de la compagnie, et y insérer quelques événements distrayant pour le groupe… Il faudra choisir, en fonction de la façon dont s'est formé le groupe, les événements qui seront le plus proche de leur sensibilité. Le but de cette partie est de montrer le jeu en domaine et montrer quelques ficelles du monde…
- La scène finale est évidemment la plus jouissive, jouez avec la nervosité des joueurs… Attention à amener finement la traîtrise d'un des inspirés, et faites en sorte de lui laisser le temps de se justifier. Pour info, lors du test, Cosyr a pensé que supprimer l'homme dont il était amoureux pourrait apaiser la colère de Gandar… Funeste erreur !

Voilà, bonne lecture et bon jeu…
Tito

" Lors des guerres de succession opposant les Titans aux Olympiens, les quatre fils de Japet se liguèrent contre Zeus. Prométhée, l'un des quatre, offrit le feu aux Hommes ce qui rendit Zeus fou de rage et lui fit concevoir une terrible vengeance. C"est ainsi qu'un être nouveau fut créé qui reçut de chaque Dieu une qualité. Cet être fut la Femme, que l'on appela Pandore, ' celle qui a tous les dons'. Elle possédait tout, de la beauté à la persuasion, mais Hermès avait mis dans

son cœur le mensonge et la fourberie sur ordre du Maître des Dieux. Zeus en fit présent à Epithémée, qui, séduit par sa beauté, oublia le conseil de son frère Prométhée de ne jamais rien accepter du Maître de la foudre.
Or, il y avait quelque part sur Terre une boîte où étaient cachés tous les maux. A peine descendue de l'Olympe, Pandore découvrit la boîte, et, dévorée par la curiosité, l'ouvrit. Tous les maux s'échappèrent alors et se répandirent parmi les Hommes. Pandore, effrayée, referma la boîte et seule l'Espérance, qui se trouvait au fond, demeura prisonnière. "

Synopsis :

Pandore, Satyre donneur de flamme et envoyé par le conseil des décans, a en charge la création d'une nouvelle compagnie d'inspirés dans l'enclave boucanière, dans la ville de Tortage La Rouge.
Il réunit, après une année de quête, une assemblée de flammes potentielles auxquelles il donne un mystérieux rendez-vous dans son auberge, l'auberge de Galdar, aux étranges pouvoirs. Accompagné des parrains des inspirés, dont deux sygilles, il orchestre la révélation de leur flamme et leur explique quelle sera leur destinée.
Son auberge est cependant assez particulière : il s'agit d'un bâtiment d'architecture démonologique. Et parmi les inspirés se cache un être fortement tenté par la menace. Il va découvrir que l'auberge peut être une arme redoutable pour se débarrasser des inspirés, et faire déferler sur ses environs une horde de démons, car la connivence qui lie le démon bâtisseur enfermé dans les murs et le propriétaire des lieux est instable…
Les inspirés se retrouvent un soir prisonniers de l'auberge, en proie à d'angoissantes et dangereuses transformations. Ils devront découvrir le traître qui se cache parmi eux, puis trouver le moyen d'inverser le processus, avant peut-être de conclure à la maladresse du conseil, dans son entreprise de formation hâtive de compagnies " clés en main ", trop voyantes.

***Commentaires** : En terme roleplay, le but est de construire une ambiance euphorique au départ sur fond de jeu en domaine, et de la transformer brutalement en huis clos terrifiant, mettant les nerfs et la fragile cohésion de la compagnie à très rude épreuve.*
Cela permettra d'illustrer la naïveté et la fragilité évidente du projet des sygilles, et cette configuration s'adaptera particulièrement au jeu en tournoi, où la cohésion devra être artificiellement créée, pour mieux profiter de la méconnaissance les uns des autres et des intérêts individuels pour tenter de scinder le groupe en situation difficile. Les joueurs capables de retenir les leçons de Pandore, qui sauront jouer la carte de la cohésion et mobiliser autour d'eux en vue d'éviter un déferlement démoniaque sur Tortage la Rouge seront évidemment les mieux récompensés…

Protagonistes (voir annexes)

PNJs

Pandore, satyre. C'est lui qui a " recruté " l'ensemble de l'équipe.
Les persos non choisis par les joueurs seront utilisés en PNJs.
Le petit personnel de l'auberge, à recruter pour l'occasion. Se servir des caractéristiques standards.
Jonas, drakonien.

PJs (5 à 6 à choisir parmi :)

" Etyal, nain architecte, recruté pour maintenir le bâtiment d'architecture démoniste, qu'il a appris à maîtriser en Abyme… Les connaissances de ce personnage seront cruciales au fil de l'enquête.
" Vidove, méduse, recrutée pour aller chercher la clientèle dans les milieux aristocratiques, grâce à ses connaissances en étiquette et en diplomatie. Harmoniste de la geste…
" Tehile, farfadet, recruté pour sa connaissance des bas-fonds, et ses capacités en " commerce limite légal ". Peut se charger de négocier les différentes " taxes de protection " nécessaires à ce genre d'établissement. Eclipsiste.
" Eliemne, lutine, connaisseuse en potions et en remèdes. Elle n'est pas toujours là, car elle passe son temps dans les bois à la recherche des plantes et des champignons qui composent ses cocktails hallucinogènes, parmi les plus prisés de toute l'enclave boucannière…
" Cosyr, ogre, maître d'arme réputé, il a la charge de diriger l'équipe de videurs et de maîtriser les clients les plus coriaces. Est aussi envoyé auprès des mauvais payeurs aux tables de jeu. Lui-même maîtrise d'ailleurs bien les jeux…
" Osian, humain, musicien accompli, chargé d'orchestrer les différentes ambiances musicales dans les salons. Harmoniste, bien sûr… Et quel harmoniste !
" Esirelle, humaine, maîtresse de Pandore. Elle se charge de l'assister dans tout ce qui est aspects comptable et officiel. A la base, cette artiste était un peintre réputé (harmoniste du décorum) qui a profité de ses talents pour restaurer et rénover une partie de la décoration intérieure. Mais elle n'a fait qu'un nombre restreint de salles car ses peintures sont sombres et torturées, à l'image de sa pratique de l'emprise, placée sous le signe de l'obscurantisme…
" Oscide, humain, noble déchu, ayant choisi par dépit et pour s'amuser, de suivre la petite compagnie. Assez jeune et impétueux il a passé sa vie à perfectionner son maniement des armes en provoquant des duels incessants. Il est un escrimeur hors pair. La compagnie le tolère car il a apporté une grande partie des capitaux initiaux, grâce à son héritage…

Tous ces inspirés ont une caractéristique avant leur rencontre de Pandore : leur flamme n'a pas suffisamment rayonné pour faire d'eux les inspirés flamboyants habituels… Ils sont recrutés dans le but de montrer qu'une compagnie ainsi constituée peut transcender ces faiblesses. Bien montrer à chaque inspiré la médiocrité de son existence actuelle, pour que le projet de Pandore semble passionnant et crédible.

Prologue

Présentation

" Bulle du conseil n°239, rédigée à Kofre "

L'inspiration est une force puissante mais déclinante. L'observation du devenir des inspirés au travers du regard critique des éminences grises de Janus montre que l'inspiration est transcendée dès lors que les forces des inspirés sont cumulées au sein d'une compagnie.
Le conseil recommande la création de compagnies mises rapidement sur pied. Des éminences grises spécialement formées, les ferments, expérimenteront la formation rapide de compagnies, au sein de structures appropriées mises à leur disposition.
A Dyrac le demi-ogre, nous confions une des tours de Lorgol
A Pandore le satyre nous confions l'hôtel-Carmin de Tortage-La-Rouge
A Berryll le nain, nous confions le village minier de Al Loulan en Lyphanie
A Hariode l'humain, nous confions une confrérie d'éclaireurs à Sombreçonge

Tous les quatre sont missionnés par le conseil, avec des moyens quasi-illimités, pour mettre sur pied en un an une compagnie dans chacun de ces domaines dont ils sont désormais propriétaires. Dans 2 ans, chaque ferment rendra compte aux Sygilles du devenir de ces compagnies montées de façon accélérée. "

Pandore a beaucoup voyagé. Le conseil lui a donné 10 noms d'inspirés en devenir. Un par mois... Tout en contrôlant à distance l'avancée des travaux de restauration de Galdar, l'hôtel-Carmin… L'année fut difficile.

Dès le premier mois, Pandore rencontra Esirelle dont il tomba éperdument amoureux. Un comble pour un satyre qui comptait bien s'accorder quelques soirs de plaisir dans son périple... Ce fût réciproque. Une faiblesse assurément, mais une force aussi car Pandore pu se reposer sur Esirelle comme sa seconde. Elle fut rapidement envoyée restaurer l'hôtel, sur lequel elle imposa sa griffe torturée, mais complètement à la mode dans les milieux décadents de Tortage…
Le plan des Sygilles prévoyait que la flamme des inspirés ne soit révélée qu'au bout de la première année, au cours d'une cérémonie grandiose auxquelles participeront deux sygilles dans chaque compagnie. Ce besoin de secret a fortement contrarié la vie de couple de Pandore et Esirelle mais le couple a tenu bon.

Par la suite, Pandore a continué son voyage et tenté de convaincre les 9 autres inspirés en devenir de se joindre à lui à Tortage la Rouge. Il n'y est parvenu que pour sept d'entre eux. Deux étaient morts, le troisième a refusé catégoriquement de quitter sa fonction de rêtre. Les inspirés choisis par le conseil possédaient une caractéristique commune : leur flamme n'avait pas suffisamment rayonné pour leur tracer un devenir rayonnant comme on le constate généralement, ce qui rendait d'autant plus facile la constitution d'une compagnie " clés en main "…

Déroulement

Chacun des inspirés a été contacté par Pandore.
Celui-ci a insisté sur la médiocrité de leurs existences actuelles, sans aucun rapport avec l'ampleur de leurs compétences. Le rêtre a constitué une exception car sa nomination est intervenue entre le moment où le conseil l'a recensé comme cible pour cette expérimentation et l'arrivée de Pandore.
Pandore présente l'affaire comme un projet de synergie des meilleures compétences dans un but à la fois communautaire et pécuniaire. Il veut monter une famille autant qu'une affaire…

Il leur donne rendez-vous à Galdar 20 jours avant l'équinoxe de printemps. Leur première mission, qu'il présente comme une épreuve d'initiation, est d'organiser un festin pour invités de marques. Il faut pour cela préparer la décoration, l'intendance, recruter le personnel, gérer les comptes etc…
L'objectif de cette phase est triple pour Pandore :
- souder l'équipe
- mettre rapidement en place les structures pour la suite, puisque leurs efforts seront ciblés sur la lutte contre le masque
- préparer la venue des sygilles pour la révélation de la flamme
Il s'agira aussi de montrer aux inspirés l'importance de la cérémonie, la sacraliser au maximum.

La révélation

Les inspirés s'attendent à une réception somptuaire, avec de très nombreux ambassadeurs et une suite pléthorique, donnée à l'occasion de l'équinoxe. A vous, EG, de faire monter la sauce pour qu'ils soient le plus angoissés possible par l'ouverture des portes. Le carmin s'amusera à distiller une ambiance de peur supplémentaire et artificielle.
Lorsque les portes s'ouvriront, les inspirés découvriront, dans une ambiance irréelle, leurs parrains.

Inspiré	Saison du Parrain	Parrain	Sigile
Ethiale	Printemps	Eséothyle, satyre	oui
Vidove	Printemps	Féderic, farfadet	non
Thehyle	Automne	Isocrace, drakonien	non
Eliemme	Hiver	Etherine, fée noire	non
Cosyr	Eté	Virgilène Lapoigne, ogre	oui
Osian	Printemps	Arpane, lutin	non
Esirelle	Hiver	Garfuldo, Nain	non
Oscide	Eté	Taryl, Minautore	non

La cérémonie de la révélation de la flamme durera toute la nuit. Au petit jour les parrains confieront à Pandore et aux inspirés le devenir de cette singulière compagnie.

La compagnie se construit

Dans les mois suivant, l'hôtel devient une boite de nuit branchée et luxueuse. Officieusement, c'est un repère d'inspirés, organisés pour traquer le masque dans la région.
Pandore s'appuie sur un réseau d'espions, sur les chambres écoutées grâce au démon, sur une couverture à toute épreuve et une discrétion assurée par des " taxes de protection " versées très généreusement aux mafias locales.
Chacun a son rôle dans l'entreprise, menée par Pandore. Laissez les joueurs apporter leurs idées et leur créativité dans cet établissement

Le domaine " l'auberge de Pandore "

Le domaine

Les semaines suivantes, la vie du domaine s'installe, sous la direction de Pandore, qui a donné à chacun ses nouvelles fonctions. Celles indiquées dans le paragraphe " PJs " sont indicatives, et supposent quelques mois de fonctionnement de l'établissement. Chacun doit pouvoir exercer le rôle qui lui plaît dans le domaine.
C'est assurément le passage le plus délicat à mener. En effet, dans l'idéal il se passe sur 6 mois, mais ne va représenter qu'une demi heure de jeu tout au plus… A vous, éminence, de rythmer correctement cette phase, dans le but de donner aux joueurs un aperçu du jeu en domaine (vous pouvez d'ailleurs, si vous avez le temps, " créer " le domaine, selon les règles des cahiers gris, en vous aidant du tableau ci-dessous)

En fonction de la répartition que souhaiterons faire les inspirés, vous pourrez modifier les caractéristiques ci-dessous, données à titre indicatif :

Domaine de l'hôtel-Carmin de Galdar

Armée : 2 à 4 en fonction du recrutement fait par Cosyr et Oscide. Les gardes embauchés peuvent être logés dans un immeuble attenant, et peuvent être de simples videurs, ou une forte escorte utilisée pour aller chercher les riches clients chez eux…
Défense : 4 (Galdar possède ses propres défenses, très efficaces (même s'il s'agit d'empêcher des occupants de sortir… Les inspirés apprécieront !)
Habitants : 1 ou 2, en fonction de la volonté ou non de louer des chambres de façon permanente, ce qui augmentera le nombre d'habitants
Organisation : 2 à 8 : tout est possible. Les inspirés peuvent décider de ne pas s'organiser du tout, ou au contraire de mettre en place une organisation rigide et rigoureuse. Toutes les situations intermédiaires sont envisageables…
Finances : 8 (apports conjugués du conseil et de Oscide. Sans parler des riches clients prêts à dépenser des fortunes dans un endroit aussi branché…)
Renseignements : 5 grâce aux capacités de Galdar et à la nature des visiteurs (diplomates, marchands, marins)
Capacité magique : 7, arts magiques, démons, emprise : une force de frappe magique indéniable
Relations diplomatiques : N/A sauf si Vidove souhaite donner une dimension de lieu de

négociations (5 à 6 dans ce cas, mais des maladresses diplomatiques peuvent entraîner une grave baisse de ce chiffre et attirer les hostilités).

Galdar

Description

Une composante majeure du domaine est l'hôtel-Carmin de Galdar. Lorsque le conseil s'en est porté acquéreur, faisant figurer le nom de Pandore sur l'acte de vente, il savait qu'il confiait à celui-ci un bâtiment aux propriétés particulières.
L'hôtel se situe sur les hauteurs de Tortage, proche de quartiers bourgeois. Il s'agit d'un grand bâtiment composé de deux ailes perpendiculaires, séparés par une grande tour centrale. Un jardin délimité par une bordure de grands arbres et une grille solide semble avoir été laissé à l'abandon une dizaine d'années. Le bâtiment est impressionnant, très sombre et majestueux. Les fenêtres semblent, de l'extérieur, constituer d'étranges motifs. Un hall d'entrée majestueux constitue l'une des 9 entrées (dont 2 secrètes) de Galdar. Dans ce hall, une statue saisissante de réaliste, représente le créateur de l'hôtel. Les premières pièces autour du hall sont très hautes de plafond, permettant l'accueil de saisonins de haute taille. Les premières visites des inspirés se soldent par des longues minutes d'égarement car la structure de l'hôtel est très complexe… Les pièces sont de tailles variables, et il n'y a pas à proprement parler d'étages, même si le bâtiment représente une hauteur de plus de 4 étages "standards ". Si Etyal passe un peu de temps à analyser le bâtiment, il aura d'ailleurs le plus grand mal à dresser un plan (qui sera illisible pour le commun des mortels, à moins de faire une maquette) et surtout à corréler le volume additionné des pièces avec le volume extérieur du bâtiment.
La tour quand à elle est constituée de grandes pièces en enfilade, dont la fonction initiale reste un mystère. Peut être s'agissait-il des appartements du créateur des lieux…

Caractéristiques

Il s'agit d'un bâtiment d'architecture démoniaque, vieux de plus de 400 ans. Un Carmin en était le maître d'oeuvre. Par la suite, et en accord avec la connivence, l'ensemble des servants de différents cercles se sont fondus dans le bâtiment, lui confère une densité forte, et le Carmin lui même est partie intégrante du bâtiment. Il observe chaque parcelle, chaque pièce, chaque recoin, rien ne lui échappe.

La connivence précise qu'il doit " reverser " une partie de ses observations au propriétaire des lieux. Ainsi les premières semaines, il enverra télépathiquement en séquence aléatoire à Pandore quelques scènes de la vie de l'hôtel, cocasses ou secrètes (ex : un ambassadeur qui livre certains secrets sur l'oreiller, un PJ qui ferait des yeux doux à Esirelle…) dont le but est d'aider Pandore. Au départ, ces visions le choqueront et les PJs devront comprendre de quoi il en retourne (cf. Cordélia dans la série " Angel "). Progressivement, Pandore et la compagnie apprivoiseront cette faculté et apprendront à communiquer avec le Carmin (Galdar), pour lui demander de leur restituer telle ou telle scène, ou leur délivrer telle ou telle info (cela marche aussi avec les environnements immédiats de l'hôtel).

Le Carmin saura même, si le besoin s'en fait sentir, prendre le contrôle d'un terne (la flamme l'empêche de faire cela avec un inspiré) et faire passer de vive voix des messages aux inspirés. Les ternes ont alors un timbre de voix reconnaissable et lorsque Galdar a fini de les contrôler, ils s'évanouissent.

Autres pouvoirs :
- modification de la disposition des issues et des fenêtres
- fermer les portes et fenêtres à la demande (il suffit de dire " porte " et celle ci se manœuvre seule…)
- renfort : en cas d'attaque, le bâtiment se ferme automatiquement et devient pratiquement inaccessible. Galdar, lorsque la communication entre lui et les inspirés sera établie, organisera une petite démonstration en utilisant un majordome comme guide interprète…

Noirceur
Le bâtiment génère de la noirceur, mais le bâtiment a été très intelligemment conçu : cette noirceur ne s'exprime pas systématiquement, seulement lors des manifestations ostensibles de Galdar. Et encore, ce n'est pas systématique.

Les ternes logeant en permanence à l'hôtel n'en seront pas victimes, mais Galdar reste un Carmin… Qui sait s'il n'aura pas quelques pulsions qu'il exprimera discrètement, malgré l'interdiction formulée par la connivence ?

Quelques scènes possibles :

Vie du domaine :
- premières soirées et premiers événements chauds à gérer : le prestige souhaité pour l'établissement n'est pas instantanément au rendez-vous et une horde de marins ivres se presse aux portes… " nan pas de basquets ici… "
- quelques problèmes avec la milice : c'est que ces gens sont peu payés… Et les voisins se plaignent : " vos activités sont-elles bien légales " ? A régler (en douceur ?)
- quelques problèmes dans la salle de jeu. Oserait-on se servir de l'emprise pour s'enrichir ? Mais que fait le Cryptogramme !
- les comptes, les impôts mafieux, les impôts légaux etc…
- les cocktails d'Eliemne sont un peu trop populaires, et un peu trop demandés… Comment faire l'équilibre entre une composante naturelle de la fête et un facteur drainant et dangereux pour les affaires…
- la vie d'un domaine d'inspirés : s'entraîner, se former, et constater que le masque refuse de bêtement se laisser prendre à un si beau piège, et que les événements tordus ne sont pas toujours à son instigation

Installer une certaine tranquillité dans cette partie. Les inspirés doivent être heureux, se sentir bien les uns avec les autres, et avoir un certain succès dans leurs entreprises. Oubliant quelque peu le masque. Même Pandore se laisse prendre au piège, sous l'effet conjugué du bonheur d'une vie de groupe agréable et de son amour pour Esirelle.

Drame dans la boite

Jonas

En parallèle de cette installation quasi idyllique, un des inspirés, parmi les plus solitaires, rencontre dans un bar de la ville Jonas, avec lequel il se lie d'amitié.

Choix de l'inspiré : il pourra s'agir d'Esirelle, très liée à l'automne de par sa pratique du décorum, mais tout autre inspiré n'ayant pas été choisi par les joueurs fera l'affaire.

Jonas est un espion drakonien, à la solde des ennemis de Tortage la Rouge, cherchant dans cette ville les points faibles potentiels mais aussi les points forts qui pourraient se retourner contre son peuple, ennemi héréditaire des boucaniers.

Jonas avait, de par son expérience et ses facultés d'être corrompu, repéré l'inspiré. Rapidement, il s'est lié d'amitié avec lui et son premier tour a été, grâce au sort " hyptotisme " qu'il joue sur lui, au coin d'une ruelle le soir de leur première rencontre, de lui enlever la possibilité de révéler son existence à d'autres inspirés.
Gagnant petit à petit la confiance de l'inspiré, Jonas découvrit le plan de Pandore et les propriétés étranges de l'hôtel Carmin.
L'habileté et l'intelligence de Jonas entrèrent en suite en jeu. Il réussit, en faisant jouer une cascade de relations haut placées dans l'occulte, à apprendre que cet hôtel avait un point faible, et qu'il suffisait pour le découvrir de trouver la connivence, située dans les sous-sols de l'hôtel. Il demanda donc à l'inspiré de lui trouver cette connivence,
En parallèle, il distillait à l'inspiré un cocktail détonnant de confiance, de peur des menaces qui pèsent sur l'Harmonde, et de conviction que seule la fin justifie les moyens, que le Masque seul peut fournir des armes crédibles pour que le monde ne bascule pas dans le chaos et ne s'entredéchire. Déstabilisé par la masse d'informations que Pandore leur assène, et persuadé que ce dernier les manipule (sentiment sur lequel se base Jonas), l'inspiré marchera dans la combine.

Ni Pandore ni aucun des inspirés ne sont au courant de l'existence de la connivence. Il est pourtant simple de simple de l'obtenir : il suffit d'en faire la demande à Galdar, qui guidera le demandeur vers une pièce du sous-sol, où une ouverture masquée commandée par le Carmin permet de lire la connivence. Il n'est cependant pas possible de l'emporter, mais il aura suffit au traître de la recopier mot à mot pour la fournir à Jonas.

Ce dernier n'a eu aucun mal à trouver les connaissances occultes nécessaires pour la décrypter dans son entourage. Ainsi il a vite compris comment se débarrasser de Tortage la rouge. Une chance inespérée. Il pensait juste se débarrasser de quelques inspirés, il va obtenir en bonus la possibilité de faire passer une région entière aux mains des drakoniens.

Jonas va donc envoyer un certain nombre d'informations dans ce sens aux grandes tribus drakoniennes de l'Ouest, Quelques jours avant le déclenchement du verrouillage de l'hôtel, des mouvements de troupes drakoniennes seront d'ailleurs signalés, déclenchant un état d'alerte dans Tortage.

La connivence

Pour comprendre la faille dans la connivence, il faut revenir à l'établissement de celle-ci. En effet, l'architecte Rihekel, membre de l'Equerre et mentor de l'architecture démoniaque, voyait dans Tortage la Rouge une ville nouvelle et stimulante, qui lui permettrait de mettre sur pied son chef d'œuvre, une bâtisse qui ne distille que peu de noirceur, défaut majeur des autres bâtiments qu'il avait construit jusque là.

Pour cela, il fit appel à un maître d'œuvre de cercle supérieur : un carmin. Celui-ci, au lieu de simplement maltraiter les Opalins comme le font les maîtres d'œuvre démoniaques en règle générale, leur promit un devenir glorieux au sein de cette bâtisse. Devant son invocateur, il resta d'ailleurs discret sur la nature exacte de ce devenir glorieux. Il s'agissait en fait d'un massacre, d'un pillage en règle d'une ville entière, et pour obtenir cela, il suffisait d'être patient. Passer 100, 500 ou 2000 ans à servir le propriétaire des lieux n'était pas un problème, du moment que la fin promise arrive.

Le tout était de trouver un équilibre entre la stabilité du bâtiment (que ce bâtiment, qui au début acquis une certaine notoriété dans l'Equerre, sombre trop vite dans le désastre et ceci eut été la fin de l'architecture démoniaque, qui aurait été bannie de l'équerre) et la possibilité que le phénomène puisse survenir un jour. Rihekel remarqua bien sûr cette issue dans les 22 pages de la connivence. Mais il se dit que c'était le prix à payer pour qu'il puisse voir un jour son chef d'œuvre sortir de terre.

Quelques années plus tard, rongé par le remord, Rihekel voulut empêcher l'avènement tragique. Il passa donc de longues heures à étudier la possibilité de désamorcer l'issue fatale. Il consigna un grand nombre de ses observations dans un carnet qu'il gardait toujours sur lui, dans le but de le transmettre à un architecte ésotérique de Tortage qu'il avait formé, lui laissant achever ce qu'il ne pouvait faire lui-même : neutraliser Galdar. Lui aurait fuit pour éviter le déshonneur. Pour financer sa retraite, il vendit le bâtiment.

Cependant, après la vente il retourna une dernière fois dans l'hôtel, pour vérifier certaines de ses hypothèses sur la façon d'empêcher le chaos de se répandre sur Tortage. Ce qu'il avait oublié, c'est que n'étant plus propriétaire, la connivence ne le protégeait plus. Or Galdar avait bien remarqué que Rihekel étudiait ses points faibles depuis de longues semaines. Dès qu'il franchit le seuil, Galdar le transforma en statue, dans le hall. Statue dédiée au créateur du lieu, que depuis tous considèrent comme la trace laissée par un génie mégalomane… Quelle ironie !

Le carnet est toujours sur lui, il suffit d'inverser l'enchantement (grâce à la Cyse ou une improvisation éclipsistes) pour récupérer le cadavre décomposé de Rihekel, avec le carnet dans sa poche intérieure.

Les inspirés peuvent découvrir le secret de cette statue de différentes façons :
- lors du chaos final, l'esprit de Rihekel, qui s'est de fait joint aux Opalins, pourra être entendu dans le concert de voix qui accompagneront celle de Galdar,
- en interrogeant Galdar dans un moment où il est bien disposé,
- en " sondant " magiquement la statue qui, lors du final, semblera prendre vie…

Il ne me reste, Eminence, qu'à vous exposer la clé qui libérera Galdar et ses Opalins sur Tortage… Eh bien c'est l'amour… Tout simplement.
Il suffit que quelqu'un s'éprenne de Galdar pour que celui-ci souhaite prendre vie. Le processus prend 24 heures. A la fin de ces 24 heures, il est dit que Galdar règnera sur un royaume terrestre pendant 1 semaine, que ses hordes pourront à loisir profiter des plaisirs procurés par le pillage de Tortage, puis qu'ils repartiront dans les Abysses. Galdar emmènera alors son (ou sa) compagnon dans les Abysses.

Le plan

Un soir l'inspiré traître met son plan a exécution. Jonas a passé près d'un mois pour élaborer une oeuvre à la harpe qui soit adéquate, et qui permette à l'inspiré de devenir aux yeux de Galdar l'élu de son cœur. Il suffit que l'inspiré lui déclare sa flamme (cette scène sera " rejouée " régulièrement par Galdar aux inspirés) pour que le processus s'enclenche.

Tout commence donc un soir. L'inspiré s'isole (peut-être quelqu'un d'autre va-t-il le voir ?) et déclare son amour pour Galdar :

" *Ô toi enfermé dans la pierre*
Toi qui veille sur nos destinées
Tu n'es à nos yeux que matière
Mais pourquoi dois-je t'adorer ?

J'attends que ton âme se libère
J'attends ton retour espéré
Ne vois tu pas ces barrières
Que créent ton immortalité ?

Matérialise-toi ô ma douleur
Reviens parmi nous être aimé
Je ne prie que pour qu'à cette heure
Tu apparaisses pour me guider. "

A cet instant les portes se bloquent, Toutes les lumières sont soufflées. Un cri retentit, une longue plainte qui se mue progressivement en cri déchirant. A ce cri se joignent progressivement des milliers d'autres, ceux des Opalins prenant conscience de la prison de pierre dans laquelle ils sont enfermés.

A l'extérieur, au paroxysme de ce cri, la ville se retrouve, elle aussi, dans l'obscurité, et une onde de choc balaie la ville. Des bateaux se retournent, des façades s'écroulent, l'hôtel semble être l'épicentre de ce chaos. Les inspirés qui peuvent voir par la fenêtre, avant que d'imposants volets ne les enferment pour longtemps, découvrent qu'ils sont au cœur du chaos et d'une onde de choc terrible. Le ciel s'assombrit et le soleil se voile, pour permettre aux démons de déferler sur Tortage en toute tranquillité.

Soudain les cris s'arrêtent. Toutes les ouvertures sont définitivement closes. A l'extérieur la ville est devenue silencieuse, mais les habitants de l'hôtel ne peuvent voir l'ensemble des visages des habitants qui se tournent avec peur vers l'hôtel qui, paraissant être devenu plus imposant,

rayonne légèrement, et leur inspire un effroi sans précédent. Ceux qui le peuvent fuient, les autres s'arment pour attaquer la bâtisse, mais leurs plus puissantes armes ne pourront pas l'entamer…

A l'intérieur de l'hôtel, la première manifestation de Galdar a causé un effroi terrible (DIFF 20, Effroi = 5) et beaucoup de ternes, visiteurs, serviteurs ou clients, restent prostrés. Les inspirés disposent de 20 minutes (la montée en puissance du cri a duré 10 minutes) avant la vague suivante. Ils pourront pendant ce laps de temps constater qu'ils sont enfermés, et que Pandore est plongé dans le coma (lié à Galdar par la connivence, il est touché en premier lieu).

Par la suite, les " vagues " seront espacées de 30 minutes. Entre chacune, il leur faudra comprendre pourquoi ils sont enfermés. La communication avec Galdar sera difficile, car celui-ci sera schizophrène. A partir de la troisième vague, il rediffusera fréquemment la scène de la déclaration d'amour. Dans ses instants de lucidité, il répondra aux questions (sur sa connivence, son bâtisseur, etc…) mais sans orienter les inspirés, car même dans ses instants de lucidité il espère secrètement être libéré de sa connivence.
A vous Eminence de faire monter la pression. Massacrez les ternes, instillez la peur, la discorde, mettez en valeur les phobies et les mensonges de vos inspirés, car Galdar dans ses moments perfides saura les communiquer aux autres.
Jouez aussi sur le désespoir d'Esirelle et plongez Oscide dans l'alcool. Bref, jouez cette partie comme un cauchemar, elle doit être l'exacte contrepartie de la formation de la compagnie.

Vagues successives

L'atmosphère devient oppressante… (cf. Cube car la configuration des lieux évolue + le démon qui communique à la façon de moya dans " farscape " ou Hal dans 2001). A terme, seuls les inspirés survivent. Le démon étant familiarisé avec eux, il les laisse survivre plus longtemps… Les meurtres horribles se succèdent. Les descriptions ci-dessous sont données à titre indicatif. A vous éminence de faire en sorte qu'elles soient les plus angoissants possibles, et qu'elles accompagnent au mieux l'enquête des inspirés.

- Deuxième vague : une vingtaine d'Opalins sortent des murs. Ils sont parmi les plus puissants des Opalins, puisqu'ils ont réussi à s'arracher avant les autres à l'influence de Galdar. Ils massacrent quelques habitants avant d'être maîtrisés par les inspirés.

Interlude : Un peu de lucidité de la part de Galdar, qui pour la première fois depuis une heure communique à nouveau avec les inspirés. Il répondra calmement à certaines de leurs réponses, mais ne donnera que des réponses fermées (oui, non, je ne sais pas) et il dira toujours la vérité.

- Troisième vague : asphyxie. Galdar va se fâcher, sans que les inspirés n'y soient pour rien, mais ils pourront croire que c'est le cas. Voire penser que c'est la faute d'un d'entre eux en particulier. Il finit par dire " vous ne méritez pas de vivre ! " et les murs absorbent l'ensemble de l'oxygène disponible. Les inspirés devront tenir 2 minutes sans air, avec la panique et la peur qui va avec. A chaque tour, faire un jet de VOL + RES de difficulté 10 pendant 2 tours, 15 pendant 4 tours, 20 pour les 6 tours suivants. A partir du premier échec, l'inspiré à droit à se rattraper (à +5) puis perd 5 points de vie à chaque tour, par asphyxie. A 0, l'inspiré tombe dans le coma et ne peut reprendre seul sa respiration. Si des soins lui sont rapidement

prodigués, il regagne les ¾ de ses points de vie. La mort sera définitive en 3 minutes. (et encore 20% de ternes en moins…)

Interlude : Un Galdar hystérique. Rien à en tirer. Il déconcentre les inspirés, qui auront un malus de 5 points pour toute action nécessitant de la concentration. Par contre cette hystérie permettra à Rihekel de se faire entendre… Et donner quelques pistes aux inspirés.

- Quatrième vague : La moitié des ternes est prise de folie. Ils empoignent toutes les armes à leur disposition et se massacrent entre eux. Les inspirés recevront quelques blessures mais le principal résultat de cette dizaine de minutes de folie est que les ¾ des ternes sont massacrés. Plus si les inspirés n'ont pas l'intelligence de voir que l'état des ternes est passager, et qu'il convient de retenir ses coups… Gare à l'effroi lors du retour au calme…

Interlude : Galdar comprend progressivement qu'il est malade, et qu'il a besoin des inspirés. Il devient mélancolique. Et sa mélancolie est communicative. 2 ternes se suicident. De façon horrible bien sûr, ajoutant l'effroi à l'effroi

- Cinquième vague : du sang suinte des murs. Le cri déchirant de Galdar reprend. Et les murs suintant se mettent en mouvement, modifiant complètement la structure du bâtiment. Si les inspirés sont séparés, certains se retrouvent prisonniers dans des pièces sans porte. Il faudra les libérer, peut-être qu'une négociation avec Galdar pourra suffire ?

Interlude : Un terne (un des derniers ?) est retrouvé crucifié. Le premier d'une longue série de meurtres horribles…

- De la sixième à la dixième vague : Les humeurs de Galdar sont de plus en plus schizophréniques, et les vagues de démons surgissant des murs alternent avec les massacres de ternes. Lorsqu'il n'y a plus de ternes, c'est au tour des inspirés, qui pourront résister (VOL + démonologie) à l'emprise démoniaque de Galdar

Ensuite les vagues s'espacent. Une par heure environ. Il en reste donc 18 environ, mais il est peu probable que vos inspirés auront survécu jusque là… Au bout des 24h, Galdar et sa troupe démoniaque s'extirperont triomphalement d'un hôtel jonché de cadavre, d'où seul un inspiré qui a eu le tort de vouloir jouer avec l'amour d'un démon ressortira, gagné par la ténèbre et la folie. Galdar massacrera sans pitié toute résistance des habitants massés autour de l'hôtel, prendra officiellement l'inspiré comme compagnon et fera régner la terreur pendant une semaine avant de regagner les Abysses avec son aimé, laissant Tortage aux mains des hordes de drakoniens massés aux portes de la ville…

La résolution

Plusieurs possibilités pour éviter cette issue pour le moins… Gênante… :
- le journal de Rihekel. L'esprit de celui-ci pourra les guider vers sa statue. Celle-ci semble d'ailleurs vouloir prendre vie dès le début de la nuit…
- la connivence de Galdar. Dans un de ses délires schizophrènes, Galdar en parlera. Il suffira alors de lui demander pour qu'il donne l'accès à celle-ci. Elle est rédigée en Vieil Urguemand, quasiment une langue morte, et dans le style alambiqué des Advocatus Diaboli. Des compétences conjuguées en démonologie, en loi, en langues anciennes et une bonne dose

d'intelligence seront nécessaires pour comprendre la faille
- Le traître lui-même sera pris au piège, par les images de Galdar amoureux. Il se dénoncera assez vite, sous la pression de ses collègues et racontera tout. Le tuer serait une gravissime erreur, qui signerait l'arrêt de mort de tous les occupants de l'hôtel et un échec total du scénario. Tortage la rouge ne serait certes pas rayée de la carte, mais un quartier et tous les habitants montés à l'attaque de l'hôtel seraient massacrés par l'explosion du bâtiment, sanctionnant le suicide de Galdar, le démon amoureux... Bien entendu, Galdar rendra au centuple toute violence envers son aimé. Qu'elle soit physique ou non…

Comment s'en sortir :

- faire comprendre " en douceur " à Galdar que l'amour de l'inspiré n'est pas sincère
- lever le charme que Jonas a lancé sur le traître aidera beaucoup
- le traître devra expliquer sincèrement à Galdar la méprise. Mais celui-ci ne s'en laissera pas compter aussi facilement. Il enverra quelques opalins se frotter aux inspirés, pour punir ceux qui instillent des idées néfastes à son (sa) bien aimé(e)
- pourquoi ne pas modifier la connivence ? Il faut trouver un moyen (magique, forcément magique, et très puissant du reste) pour sortir (décomposition de la matière par exemple, mais Galdar reconstituera extrêmement vite la petite partie qui aura été décomposée) (et rentrer à nouveau) et aller chercher un advocatus, qui reconnaîtra volontiers que la clause n'est pas légale, et en référera aux Hautes Autorités pour faire rectifier ce contrat illicite. L'hôtel redeviendra normal, mais inspirera désormais un effroi incompatible avec sa fonction d'hôtel… Attention, à l'extérieur de l'hôtel, les forces armées de la ville tente d'attaquer Galdar mais sans succès. Comment réagiront-ils si un ou plusieurs inspirés sortent de leur " ennemi " ?
- tout est possible, aux inspirés de bâtir leur stratégie. S'ils restent passifs, soyez sans pitié. S'ils s'activent, leurs efforts seront récompensés, mais beaucoup y resteront si leurs idées sont saugrenues (employer la force…)
-
Et le traître ?
Il faudra décider de son statut, en cohérence avec Pandore, revenu à lui. Mise à l'épreuve, petite cure d'hypnose, exécution, tout dépend des justifications des inspirés. S'ils le tuent par vengeance, le perfidomètre va exploser. Si leur geste est justifié par les nécessaires sacrifices dans la lutte contre le masque, pourquoi pas, mais n'oubliez pas qu'ils ont 6 mois de vie commune, et que des affinités existent.

Conclusion

Pas mal de morts chez les inspirés si ceux-ci sont maladroits… Un beau massacre de Ternes. Une chasse aux sorcières dès le dénouement, de la part des habitants qui ne manqueront pas de venger leurs morts et essayer de rayer l'hôtel de la carte. Et celui-ci se défendra… Il sera bon de gérer intelligemment cette crise avec les autorités.

Quand à Jonas, il est introuvable. Etre multiformes, ça aide... Les autorités seront cependant ravies d'entendre, si les inspirés ont découvert cette information, qu'un drakonien était infiltré dans leur ville, et qu'une attaque d'envergure des tribus a été déjouée (si la bâtisse a explosé, les drakoniens ont bel et bien attaqué, provoquant un vrai carnage)

Quand à la maladresse du conseil, dans son entreprise de formation hâtive de compagnies " clés en main ", trop voyantes, ne nécessiterait-elle pas un retour d'expérience auprès des Sygilles ?

PXs

- 2 points pour la participation active à la construction du domaine
- 2 points pour la compréhension du fonctionnement de l'hôtel
- 1 point s'ils comprennent vite qu'un agent du masque est parmi eux
- 2 points s'ils le démasquent avant qu'il ne se dénonce
- 3 points s'ils survivent avec un minimum de noirceur, de corruption
- 1 de plus s'ils survivent tous
- 1 point s'ils ont su s'entraider. 1 point de plus pour celui ou ceux qui auront été leaders ou qui auront fait preuve d'initiative
- 1 à 3 points selon les enseignements qu'ils tirent de cette expérience : sur les domaines créés artificiellement, la démonologie etc…



Agone

Le cercle maudit

Eminence,
Ce scénario a été conçu pour être joué avec un personnage fée noire, dont une partie en solo. Il prend place dans le Cercle des fées noires des Sœurs d'Emeraube que vous trouverez décrit à la fin de ce scénario.
La fée noire pour laquelle a été conçue cette histoire est Tamrachna, l'Ancienne du cercle. Je désirais profiter de cette occasion pour lui permettre de retrouver une mémoire et orchestrer ainsi l'apparition d'un (en fait plusieurs) grand méchant.
Cependant la trame que vous trouverez ci-dessous a été remaniée afin qu'elle soit jouable par tout le monde.
La lecture des codex fée noire et lutin, sans être indispensable, est utile pour l'exploitation de cette histoire.

Keorn tient par ailleurs à remercier la grande fée noire Miss Mopi car sans son énorme travail à repasser derrière son premier jet, ce Drame ne serait pas là

Acte I : Aidons l'Ancienne

Tout commence par un après-midi pluvieux de la fin du mois de l'Automne. Tamrachna - ou votre fée noire si vous en avez une - est alertée par la venue de Titania, une immense gargouille de pierre accouchée par Evyra - une fée noire proche de son Appel. Titania arrive à communiquer grâce aux émotions et celles qui s'en dégagent à ce moment-là sont le danger et l'urgence.
Ce jour-là, Tamrachna cherche un groupe pour pouvoir regagner rapidement son Cercle après avoir passé plusieurs jours en ville à prendre des nouvelles du conseil des Décans. Au détour d'une ruelle, elle tombe sur… Titania, bien sûr !
Si vous vous en sentez le courage Eminence, jouez la rencontre entre la minuscule fée noire - qui semble effrayée ou surprise - et cette grande statue animée aux yeux rougeoyants qui se penche au-dessus d'elle. Si Tamrachna est effrayée, c'est plus par le sentiment d'urgence qui lui transmet la statue que Titania elle-même.
Il ne vous reste plus qu'à attirer vos joueurs dans le voyage si Tamrachna n'est pas l'un(e) d'entre eux. Tamrachna voyagera sur le dos de Titania ou à dos de camuche (cf le site de l'Harmonde). Ensuite le voyage se déroule tranquillement jusqu'au petit village de Lunenbiais, proche du cercle des Sœurs d'Emeraube et situé près d'une passe dans les monts Ocrelune - ou dans tout autre endroit à votre convenance Eminence.

Lunenbiais :
Petit village de 500 âmes, rien ne le distingue des autres villages si ce n'est son échoppe qui regroupe en fait toutes les échoppes du village - de la boulangerie au maroquinier en passant par l'herboriste et le tisserand ! Les Inspirés peuvent y glaner comme informations que le Cercle n'a pas donné signe de vie depuis deux semaines environ - ce qui sans être fréquent n'est pas inhabituel non plus. Ils peuvent également apprendre, s'ils ne le savent déjà, qu'une Académie est situé à 7 heures de marche au sud du Cercle et qu'il existe une chênaie dans la forêt mais personne ne sait exactement où !

La forêt :
Il faut traverser une forêt pour rejoindre le cercle. Elle est très silencieuse même pour cette saison. On n'y croise aucun être vivant. Il n'y a qu'une impression d'étouffement et un froid grandissant au fur et à mesure qu'on s'approche du cercle.
Si les Inspirés les cherchent ils pourront cependant trouver les lutins. Ces derniers non plus ne savent pas grand chose mais reconnaîtront facilement Tamrachna comme l'Ancienne du Cercle. Par contre si les Inspirés le désirent, ils peuvent passer une nuit de fête chez les lutins, au terme de laquelle le chef annoncera qu'il y a quelque chose d'hivernal dans l'air…
Le lendemain matin, le réveil se fait sous 4 cm de neige tombé durant la nuit, il fait froid mais il ne neige plus. Tamrachna insiste pour repartir le plus vite possible.

Le cercle
Avant de faire jouer cette partie, lisez bien l'aide de jeu qui se rapporte au Cercle des sœurs d'Emeraube.
Le Cercle s'est réfugié dans un réseau de tunnels étendu et il n'est pas rare de rencontrer des enchantements au détour d'un couloir (lumière continue, chaleur régulée, …).
Lors de l'arrivée au Cercle, laissez le suspense s'installer : comme le réseau de tunnel est grand il n'y a personne à l'endroit où iront en premier les Inspirés. Ils finissent par trouver Evyra et les deux 'jeunes' fées noires en train de discuter tranquillement. Quand Tamrachna s'enquiert de ce qu'il se passe, Evyra lui répond qu'elle a fait une grande découverte : une des mémoires de l'Ancienne se trouve dans le tableau-monde appartenant au Cercle, et lui apprend qu'il faut lancer un puissant sort d'hiver pour permettre le passage vers ce lieu.

Ce qu'il se passe :
Eminence, vous devez vous même vous demander ce qui peut se passer dans ce Cercle. Laissez-moi éclairer vos lanternes.
En fait, le Cercle est bel et bien en danger : l'enchantement lancé n'est pas un enchantement de l'hiver mais le début d'un enchantement de malédiction diabolique. Evyra a subi l'Appel peu de temps avant l'arrivée d'Urguz un Safran envoyé par un puissant Obsidien. Ce dernier veut prendre une revanche sur ce Cercle qui s'est dressé une fois de trop sur son chemin lors de sa grande période - il a attendu longtemps pour prendre sa revanche. C'est Tamrachna, dans une de ses vies antérieures, qui a repoussé l'influence qu'avait l'Obsidien sur le Cercle, mettant un terme à tout acte de conjuration dans ce Cercle.
La venue d'Urguz n'aurait pas été possible sans un perfide ténébreux de la pire espèce qui traîne dans la région. Mitsuem le jardinier, est un humitin - mi-homme mi-lutin - qui a perdu depuis longtemps toute trace de raison à force de chercher un moyen d'acquérir le lien de sève. Il est devenu une perversion de la nature : il n'est plus qu'un grand enchevêtrement de mauvaises

herbes et poussé par une envie sans borne de devenir un lutin.
Il a appris dernièrement l'existence des chloronstres et veut tenter d'en invoquer. Il a donc passé un accord avec l'Obsidien qui lui a demandé d'invoquer Urguz dans le Cercle afin que ce dernier commence son travail de sape.
Urguz a pris la forme d'Evyra et sert de relais à l'Obsidien pour lancer la malédiction. Urguz est surpris de voir Tamrachna, qui plus est accompagnée d'un groupe d'inconnus. L'histoire qu'il vient de raconter a pour but de tenir les Inspirés et Tamrachna éloignés suffisamment longtemps pour que la malédiction soit achevée, car l'histoire de la mémoire est vraie !
Le Masque, s'il ne prend pas part directement à cette tragédie, surveille de près les événements et laisse Urguz faire car il pense qu'un Sanctuaire est caché quelque part dans le Cercle - et il n'a pas tort Eminence !

Mémoire de fée noire :
Le tableau repose dans l'atelier d'art du Cercle : c'est une grande fresque représentant un paisible lac gelé bordé de grands conifères. Une épaisse couche de neige recouvre le paysage. Quelque soit l'angle de vision et la position de l'observateur, le paysage reste le même et le lac est toujours central quelque soit l'endroit où on regarde. Il est possible de distinguer des silhouettes de personnes venant de différentes époques. Ces personnes ont toutes choisi de rester à l'abri dans ce lieu qui fut le repos d'une Dame. Il y a même une méduse sans serpents qui est là depuis très longtemps - elle a cependant fini par perdre la majorité de ses souvenirs.
Les Inspirés et Tamrachna finissent par entrer dans le Tableau Monde. Quand ils arrivent au bord du lac, une barque repose sur la glace comme si c'était de l'eau. En montant à bord, elle se met à dériver vers le centre du lac.
Cette traversée va être l'occasion pour les Inspirés et Tamrachna d'en apprendre plus sur la saison de l'hiver. En effet, ce sera une sorte de voyage initiatique, où les Inspirés et l'Ancienne vont dériver vers le centre du Cercle alors que s'imposent à eux des flashs lumineux leur racontant l'histoire de l'hiver. Tous les événements importants leur apparaîtront : création des méduses, apparition des nains, …
Apparaîtront également des images contant l'histoire du Cercle et quelques scènes en particulier :
- la fée noire obscurantiste - qui a failli détruire son Cercle - lancer une ultime malédiction
- Tamrachna en train de faire une invocation guidé par un démon.
- et une dernière scène où l'on voit Tamrachna finir une incantation puis qui voit une ombre disparaître.
Tamrachna redécouvre par ce biais une de ses mémoires.

Les choses changent
Lorsqu'ils ressortent du Tableau Monde, l'ambiance du Cercle a changé, tout est sombre. Urguz est presque arrivé au terme du rituel maléfique. L'Ombre est très présente (hallucinations, peurs, affrontement avec des diablotins, etc.). Les autres fées noires sont endormies et ne peuvent être réveillées.
Tamrachna sait où chercher le démon : d'après elle il utilise le laboratoire secret qu'elle avait créé quand elle était conjuratrice. En arrivant sur les lieux, les Inspirés découvrent Evyra qui engage la conversation en disant des choses totalement sans queue ni tête : " Le temps est arrivé ! ", " Vous verrez la main noire s'étendra ! ", … Finalement Urguz laissera tomber son masque et se révèle comme étant un démon avant d'attaquer les Inspirés.
Malheureusement, c'est trop tard : le Cercle est maudit et Tamrachna commence à sentir l'Appel l'engourdir et pour cause, la malédiction l'affecte ! Elle a juste le temps de demander aux

Inspirés de trouver un moyen de lever cette malédiction démoniaque avant de s'endormir. Elle donne cette supplication avec tant de force que ça en devient un ordre : les joueurs sont maintenant sous le coup d'un enchantement : ils ne trouveront de repos que quand ils auront achevés leur quête.
Si le personnage de Tamrachna est jouée par un joueur, elle résistera à l'Appel mais l'Ordre existera quand même.

Acte II : A la recherche d'un bon réveil-matin !

Eminence, cette partie est très libre : à vous de faire lanterner un maximum vos joueurs.
Voici les pistes exploitables :
- Les lutins : Ils ne savent rien.
- Le cryptogramme magicien : Parmi eux, il y a un conjurateur qui peut donner des renseignements aux joueurs lié à la conjuration comme aller voir l'Advocatus Diaboli de la région (c'est pas gagné, c'est un ogre ténébreux plus que rusé qui ne va pas laisser les Inspirés s'en tirer à bon compte mais il est réglo).
- Invoquer un démon : L'Obsidien à l'origine cette affaire est assez puissant pour couper les infos sur son enchantement, la seule information qui filtrera sera qu'un moyen de réveiller les fées noires est de leur faire boire de l'eau du fleuve - ça peut effectivement fonctionner mais bonne chance pour arriver jusqu'à ce fleuve enfoui chez le Haut Diable des souvenirs !
- Le conseil des décans : Il ne peut être joint dans le coin. Dommage il a la solution. Les contacts qu'ils connaissent sont tous injoignables.

Durant tout cet épisode, Mitsuem envoie ses sbires, qui ne sont rien d'autres que des Drocs (cf bestiaire P.) contrôlés par des fleurs situées derrière leur oreille (les racines sont enfouies dans le cerveau).
Une fois que vos Inspirés ont bien tourné en rond, donnez leur la solution : un Mage jorniste et chorégraphe pourrait au terme d'un rituel connu de lui seul lever la malédiction. Pour sa localisation, ils apprennent que ce chorégraphe se trouve dans les cimes brunes, près du village de Rocvert. C'est à plus de 500 km, bonne route.

Acte III : A la recherche du chorégraphe caché !

Eminence, le voyage va durer 2-3 semaines pendant lesquelles vous devriez trouver un peu d'occupation à vos Inspirés. Voici quelques embûches qui vont permettront d'agrémenter ce voyage touristique :
- Dans la forêt avant la montagne, Mitsuem tente de les arrêter une dernière fois, il leur envoie une de ses meilleures créations (équivalent à un troll composé d'herbes pourries et autres plantes mortes, -1 pour le toucher à cause de l'odeur).
- Un groupe de drakoniens métamorphosés en marchands itinérants, ils leur vendront autant d'objets perfides que possible et ne donneront que de vagues indications sur la route. Ils se savent poursuivis par une patrouille et ne s'attarderont pas.
- La patrouille qui cherchent les drakoniens. Mené par un nain, ils sont sur les dents et connaissent les capacités de métamorphes limités des drakoniens, s'ils ont les moindres doute, ils retiendront les Inspirés une journée.
- Un joli tueur (cf p. du bestiaire) qui attend patiemment une nouvelle victime.
- Deux jours avant d'arriver au village, ils rencontrent un groupe composé de deux ogres

Garokou et Feu-de-diurne et de deux ogresses Shara et Masta. Ils sont dans le coin car il y a une récompense sur un boulot dont ils ne veulent pas parler. Garokou est un inspiré harmoniste du tambour (ou d'un instrument qui manque à vos joueurs). D'ailleurs quand les Inspirés approchent de leur camp, Garokou joue de son instrument sur un rythme entraînant pendant que ses deux sœurs dansent. Ils les accompagneront jusqu'à Rocvert avant de continuer leur route.
- Faites rencontrer différents harmonistes utilisant des instruments que vos Inspirés n'utilisent pas si besoin est.

Enfin, les Inspirés arriveront à destination. Le village de Rocvert est un tout petit village de montagne qui doit son nom à un gros rocher vert qui orne le bord de la route. Les gens y sont assez superstitieux mais savent qu'il y a un ermite qui habite " tout là haut au bout du sentier que vous voyez partir par là ".

En suivant ce chemin, ils arriveront devant une grotte. A l'intérieur, se trouve le chorégraphe entouré de ses 16 danseurs. Si les Inspirés rentrent vite ou en faisant beaucoup de bruit, il les paralysera !
Ce vieil homme - qui a oublié jusqu'à son nom - a une attention des plus difficile à retenir. Son esprit papillonne au rythme des cabrioles de ses danseurs. Pour le convaincre, Les Inspirés devront user de l'argument qu'ils ont besoin de lui pour contrer et détruire un démon. Ils devront le répéter plusieurs fois, l'attention du vieil homme se fixant de plus en plus sur les Inspirés au fur et à mesure.
Au bout du compte, il dira aux Inspirés qu'il connaît un sort adéquat mais qu'il faut monter un orchestre et jouer la composition nommé " L'éternel baiser de Diurne à la face de l'Harmonde ". Devant leurs mines probablement déconfites, il leur apprend avec un petit sourire qu'ils trouveront cela à l'ancienne demeure d'Artrimar qui se trouve non loin d'ici.

Quand ils repassent au village, ils peuvent apprendre que la demeure se trouve à une journée à l'est ainsi qu'une vieille légende sur Artrimar :
" Lorsque les hommes vivaient par l'Art, notre région abritait la demeure d'Artrimar. Ses compatriotes le considéraient comme le maître de la sculpture. Mais un jour il devint fou et tua sa femme avant de disparaître dans la nuit. Il paraît qu'il rode toujours aux alentours à la recherche soit de la rédemption soit de victimes. "
Le manoir se trouve au milieu d'un cirque rocheux entouré de restes de routes et de piliers qui bravent les assauts du temps et de la végétation. Au fond du cirque, un petit lac clapote doucement, apportant une note de vie dans ce paysage qui semble figé dans le temps.
Le manoir possède un étage et a su résister au temps : il est pratiquement intact si ce n'est le coin sud-ouest dont une partie a été emportée par un affaissement de terrain. Toute la maison est sculptée, de magnifiques sculptures qui font ressentir aux Inspirés que l'Art a beaucoup décliné depuis qu'elles ont été taillées.
Le rez-de-chaussée ne contient qu'une seule pièce intéressante : l'ancienne salle de sculpture. Elle a vu Artrimar échanger son cœur humain contre un cœur d'obsidienne. Sinon, il y a beaucoup de grandes pièces vides et pleines de poussière telles la salle de réception, les cuisines, les chambres des domestiques, etc...
Lors de leur avancée dans la salle de sculpture, les Inspirés peuvent s'apercevoir que les œuvres deviennent de plus en plus torturées et s'ils essayent de ressortir, la porte se referme violemment. Il n'est plus possible de l'ouvrir, ni même de la forcer tant que les Inspirés ne sont pas allés voir le beau spectacle d'Artrimar en train de s'arracher son cœur pour le remplacer par

un cœur de pierre noire (test d'Effroi DIFF 15, gain 3 points de Ténèbre et test de Perfidie DIFF 15, gain 2).
A l'étage, il n'y a pratiquement que des chambres d'hôtes. Elles sont aussi vides de choses intéressantes que pleines de poussières !
Les Inspirés arriveront finalement à une nouvelle salle intéressante : la galerie d'art. Là reposent tous les trésors d'Artrimar - Eminence, vous pouvez en profiter pour confier quelques objets mineurs à vos Inspirés si vous le désirez. Il y a naturellement la partition recherchée, posée bien en vue sur un lutrin.
De nombreux portraits décorent la pièce, et la plupart montrent un bel homme brun habillé de rouge seul ou avec une femme d'une grande beauté. A ce moment-là les Inspirés pourront entendre des sanglots étouffés provenant de la pièce attenante. Il s'agit d'une chambre magnifique qui être celle du maître des lieux. Un spectre est assis sur le lit recouvert de draps qui tombent en lambeaux et pleure inlassablement. Il s'agit de la femme d'Artrimar qui ne s'est jamais pardonné la transformation de son mari, acte motivé par sa trahison, son aventure - Eminence, si l'un de vos défauts ou qualités est la curiosité, je vous invite à lire ma nouvelle " Cœur sombre " (disponible sur le net).
En ressortant, les Inspirés tombent sur des griffons des roches. Garokou et les ogres sont aux prises avec eux - Vive le quart d'heure baston pour les nostalgiques d'ADD ;-). Une fois le combat fini, un rire dément retentit derrière eux, une forme drapée dans un grand manteau rouge se tient sur le seuil de la demeure et la grande porte de bronze sculptée claque pour fermer le passage.

Acte IV - Le retour, le final, etc ...

Vos Inspirés vont devoir rassembler les personnes nécessaires à la réalisation de la participation. Récupérer le chorégraphe, Garokou ou tout autre Harmoniste ne posera pas de problèmes.
Le voyage de retour est assez calme, Mitsuem étant occupé ailleurs - comme vous allez le voir. Le temps a sûrement passé au point où les Inspirés et leurs compagnons affrontent le milieu de l'hiver, rendant leur retour froid et dur. Ils sont poussés par la soif de plus en plus dévorante d'accomplir leur mission intimée par Tamrachna. Une fois arrivé à destination, si les Inspirés prennent le temps de passer à la Chênaie, ils ne trouveront que désolation : Mitsuem est venu voler du pollen pour ses invocations.
Au Cercle, l'ambiance a encore changé : l'air est plus lourd, plus oppressant, plus sinistre que jamais. Des menaces sont cachées dans les ombres. La Ténèbre a pris plus d'importance, les cauchemars sont puissants et les diablotins font mal. Le parcours des Inspirés jusqu'à la pièce où ils ont vaincus Urguz promet d'être semé d'embûches.
Une fois arrivé dans la pièce, le chorégraphe lance ses Danseurs dans une chorégraphie d'une grande douceur. Les étincelles volettent et virevoltent. Aux harmonistes de jouer - l'œuvre a un seuil de 25 pour chaque instrument mais si les joueurs se sont entraînés assidûment lors du voyage de retour, vous pouvez baisser la difficulté.
Une fois le morceau fini, les étincelles continuent de pleuvoir sur la pièce et se répandent en veines scintillantes le long des murs pour finalement disparaître dans une dernière gerbe de lumière bleue. La malédiction est levée. Les fées noires se relèvent ! Mais ce n'est pas fini.
Il y a de l'agitation dehors : Mitsuem est venu présenté ses vœux aux fées noires, accompagnés de un (quelques) sylde(s) qu'il a créé - Eminence, à vous de juger le nombre nécessaire, j'en ai pour ma part utilisé trois. Mitsuem n'a pas peur de mourir : il a laissé des graines de lui à pousser et d'ici quelques mois, un nouveau Mitsuem viendra empoisonner la vie des Inspirés.

Lorsque le combat final sera achevé, une voix retentit dans leurs têtes : ils sont appelés à l'intérieur du Cercle dans une vaste salle enfouis loin sous terre où trône un génie que leurs exploits viennent de réveiller.

Mitsuem, le jardinier fou
Peuple : humitin
TAI : -1

Corps : 0/6
FOR : 3
AGI : 10
RES : 5
PER : 8

Esprit : 0/6
INT : 10
VOL : 12

Âme : 0/9
CRE : 5
CHA : ???

Combat :
Armes : Mains branchues 7 : ATT 25, Dom. +3 (Poison)
Esquive : 26

Capacités spéciales : inocule un poison de contact de VIR 20 paralyse une action/ME round.
Tas d'humus : Régénère automatiquement sauf si on lui inflige plus de 25 points d'un seul coup. C'est la seule façon de le tuer.

Aide de jeu : Le Cercle des Sœurs d'Emeraube

Le Cercle des Sœurs d'Emeraube était un cercle très important bien qu'assez isolé - ce qui permettait d'effectuer des recherches sans être dérangé. Mais, il y a environ 200 ans, un schisme important survint à cause d'une fée noire obscurantiste.
Mélia avait décidé que seul l'obscurantisme était une voie digne d'être suivie par les fées noires et malgré les progrès fulgurants dans ses recherches sur la Dame de l'Hiver, ses sœurs décidèrent de la bannir. Mélia, ne l'entendant pas de cette oreille, s'éleva contre cette décision. Une bataille magique fit rage durant 6 jours entiers opposant les fidèles de Mélia et les fidèles aux Anciennes du Cercle. Les obscurantistes furent vaincues mais cette bataille avait coûté la vie à nombre de fées noires. Depuis cette période, les fées noires restantes sont petit à petit parties pour des Cercles moins isolés.
Le Cercle des Sœurs d'Emeraube était voué à disparaître quand une fée noire a redressé tout cela. Tamrachna, une Inspirée, a décidé de se battre pour sauver le Cercle quand son Ancienne a subi l'Appel avant de finir sa formation.
Elle se rendit compte qu'il y avait un problème. Elle a donc pris ses ailes à deux mains et, après avoir compléter son éducation chez une famille aux mœurs étranges, a décidé de relever le

Cercle. Depuis, elle a attiré deux jeunes fées noires qu'elle aide quand elle est là ou bien qu'elle laisse à son amie de toujours - Evyra une vieille fée noire qui s'occupe aussi de rédiger ses mémoires car le temps commence à la rattraper.
Tamrachna a développé des liens avec un clan de nains des montagnes et deux clans de Géants (voir le scénario "le Lion et le Rat" sur le Centresprit).

Emplacement :
L'entrée se fait par une grotte cachée au fond d'un val encaissé entre deux montagnes. La forêt entoure l'endroit.

Effectif:
6 fées noires sont actives:
2 ancêtres Evyra et Tamrachna (PJ)
2 sont de jeunes éveillées
2 sont en pleine activité dans l'Harmonde.
4 fées noires sont en sommeil.

Seules Evyra et Tamrachna sont Inspirées.

Capacité occulte:
Une grosse bibliothèque éclipsiste, un petit peu sur les arts magiques de la Cyse, du Décorum de l'hiver et de la Geste, moyen sur les légendes et l'harmonie....

Objets occultes :
Le livre des souvenirs : Un énorme grimoire où l'on peut trouver tout ce que l'on veut. Il suffit de penser à un sujet pour que les pages s'ouvrent toutes seules au sujet voulu. Le problème c'est que si on n'a pas une idée très exacte de ce qu'on cherche on est vite perdu sous un flot d'informations inutiles. De plus, il est rédigé toujours en la langue la plus répandue à l'époque de l'information…
Le repos de la Dame : Une œuvre effectuée en hommage à un lieu mythique où la Dame de l'Hiver adorée se reposer. C'est un tableau-monde donnant sur une grande étendue glacée avec un magnifique lac gelé sous une nuit éternelle …..
Les pinceaux trémoussants : Des pinceaux qui augmente les talents d'artiste de leur possesseur par leurs impulsions (+ 1 en ART) mais ils ont la sale manie de ne jamais vouloir rester à l'endroit où on les a posé…. Pour l'instant, ils sont entreposés dans une pièce fermée et tout le monde les surveille quand ils passent dans cette pièce.

Défense:
Une statue de gargouille Accouchée par Evyra dans une de ses vies antérieures. L'entrée de la caverne est protégée par une Œuvre datant de la Flamboyance : les bords de l'entrée sont sculptés de visages qui prennent une allure si horrible face à ceux qui ne sont pas invités qu'ils s'enfuient et oublient tout ce qu'ils ont vu.

Emplacement:
Pays: Urguemand
Ville proche: Lunenbiais village de 500 âmes.
Lieu: Un réseau de grottes dans les monts d'Ocrelune.
Alliés: Le clan nain des Kornir, les clans géants Brenfelt et Iark-Rom.

Ennemis: Pas d'ennemi déclaré…..
Contacts: Un clan de lutins, l'école du Cryptogramme Magicien la plus proche, les marchands de la ville (pour service rendu).

Caractéristiques :

Evyra :
Prendre la fée noire conseillère jorniste mais avec tout physique à 2/ et volonté à 9.
Niveau compétence : pas d'arme, harmonie 8, résonance 9, un minimum de 5 dans toutes les caractéristiques de savoir sauf histoire & légendes (spé fée noire) 9/ 1 danseur (assez bon)

Titania âme accouchée par Evyra :
Description : une grande statue de gargouille en marbre assez belle avec des yeux rougeoyants. Elle a plus de 200 ans !
TAI : 2
Solidité : 80
FOR : 10
AGI : 10
PER : 7
INT : 8
VOL : 6
CHA : 5
CRE : 5

Compétences :
Epreuves : Armes : griffes 9, Esquive 8, Escalade 8, Vigilance 7
Maraude : Discrétion 6
Société : Peinture 6

Agone

Enfants d'Hômkivart

Ce scénario, construit comme une enquête policière, va conduire vos Inspirés sur la piste d'un assassin aux motivations complexes. Il ne requiert pas une connaissance très poussée de l'univers d'Agone, mais il serait cependant souhaitable que le maître du jeu - l'Eminence Grise - ait lu le Codex des Minotaures.

La trame du scénario est assez simple : les Inspirés n'ont qu'à remonter les diverses pistes pour arriver à débusquer le coupable. Ils seront probablement grandement aidés par la magie, notamment celles de Talerone et Casserea. Eminence, veillez cependant à ne pas laisser la vedette à ces deux personnages, et à éviter qu'ils n'abusent de leurs pouvoirs…

L'ambiance que vous parviendrez à poser sera déterminante dans le succès ou l'échec de ce Drame. C'est plus par les scènes-clefs et l'atmosphère générale du quartier métallique - ainsi que de la guilde de voleurs et autres lieux que visiteront peut-être les Inspirés - que par l'intrigue que ce scénario pourra marquer vos joueurs. Un simple " vous découvrez le cadavre écorché et tout raide de Cornes Cendrées et celui d'Onirine " casserait définitivement le Drame. Mais n'oubliez pas, à chaque instant, de faire ressentir aux joueurs que leurs personnages n'arpentent pas un quartier banal. La Tombe abrite une centaine de minotaure, des saisonins formidables et imposants qui naissent dans les Abysses ! Si j'ai choisi, pour des raisons de simplicité, d'écarter la conjuration de ce scénario, la Tombe n'en abrite pas moins un certain nombre de démons et de bizarreries qui terrifieraient un humain moyen…

Les personnages-joueurs

Eminence, ce paragraphe n'est qu'une brève présentation des 5 PJs. Ne négligez pas la lecture des backgrounds, et n'oubliez pas de prendre connaissance de leurs capacités.
Ces Inspirés ont été créés en respectant peu ou prou la création de personnages débutants…

Il y a 6 Inspirés à Cendrière : l'un est un personnage non joueur qui ne va pas faire long feu, Cornes-Cendrées, quant aux autres…

Sinervine : minotaure, combattant aguerri, il est le protégé de Cornes Cendrées. Il seconde son maître dans la rédaction du Codex d'Hômkivart.

Casserea est la mère d'Onirine. Son époux était comme elle un renégat liturge, mais il est mort dans un raid. Vouant une haine farouche aux liturges, elle apporte une aide précieuse aux minotaures de la Tombe - elle est simplement beaucoup plus discrète qu'eux lorsqu'il s'agit d'agir discrètement en Province liturgique. Eclipsiste.

Gaerion est un franc-garde (cf. *Bestiaire* p.137), mais également un brigand…

Soleil est un illuminé. Il installe régulièrement son chevalet dans le quartier métallique, et peint en déclamant des vers les scènes de la vie quotidienne des minotaures.
Harmoniste (de la Geste et) du Décorum.

Talerone : minotaure, sergent de la garde de la Tombe.

PS : les feuilles de personnage ont été créées grâce au parchemin informatique de Miss Mopi. Il faut imprimer les seules feuilles Parchemin 1 et Parchemin 2. Les feuilles grimoires ne sont pas utilisées, leur contenu éventuel se trouve sur les feuilles de background des personnages.

Les lieux

Cendrière :

Cendrière est une ville d'environ 6000 habitants dans la partie nord de la baronnie de Solcramine. Elle est dirigée par le chevalier Encilant de Cendrière, un noble fidèle aux traditions urguemandes, à l'image de son seigneur le baron Bohémond de Solcramine. L'architecture est caractéristique de la région : de puissants remparts, une forteresse qui domine la cité, des maisons de pierre, froides et hautes. L'ambiance est triste, surtout avec la pluie fine qui ne cesse de tomber en cette fin d'hiver.
La garde est dirigée par le capitaine Gorrenien, qui refusera systématiquement d'intervenir dans les affaires de la Tombe tant qu'elles n'interfèrent pas avec la vie de Cendrière.

La Tombe :

La Tombe compte une centaine d'habitants. Ce quartier est une zone franche, c'est-à-dire qu'il n'est pas soumis aux lois urguemandes, les minotaures y sont seuls maîtres. Elle se trouve dans la partie nord de la ville. Le quartier métallique est la source de mille légendes pour les Cendriens qui craignent ses étranges et mystérieux maîtres, mais la cohabitation se passe plutôt bien. Seuls les minotaures l'habitent, mais de nombreux autres mortels s'y trouvent à toute heure du jour et de la nuit.
Elle a été construite en quelques années par un groupe de minotaures qui obtinrent, à la surprise générale et au grand dam du chevalier de Cendrière, l'autorisation du baron de Solcramine de construire ici leur cité, et surtout d'en faire une zone franche qui les rendit seuls maîtres de la Tombe. En réalité, Bohémond a obtenu en échange la loyauté indéfectible des minotaures de la Tombe en cas d'attaque liturge.
Le quartier métallique porte bien son nom, car la plupart des constructions sont un mélange de métal et de pierre aux formes torturées et aux angles inhabituels. Tout y est à l'échelle des minotaures, et la disposition des ruelles, passerelles et autres coursives défie toute logique. Comme tout quartier métallique, la Tombe est à l'image des cités abyssales dans lesquelles grandirent les minotaures, et est donc un lieu à l'ambiance particulièrement dérangeante pour les autres mortels qui l'évitent le plus souvent comme la peste.

Le Tombeau d'Hômkivart, raison d'être du quartier : avant sa mort, le vieux minotaure fit construire un mausolée au nord de la cité qu'il habitait alors. Edifice parfaitement intégré au

quartier, le Tombeau se trouve au centre d'une place du quartier métallique. Il ne couvre à la surface qu'une surface de douze mètres sur douze, mais s'étend bien plus dans les profondeurs. Le mausolée est tabou, aucun mortel n'a le droit d'y pénétrer. Deux gardes postés à l'entrée du Tombeau assurent que cette interdiction soit respectée par tous. Comme le reste du quartier, le mausolée est une construction tortueuse de métal et de pierre, surmontée de nombreuses figures de démons grimaçants dans des postures agressives ou obscènes.

Une imposante grille ferme un court couloir au bout duquel se trouve une lourde porte de bronze qui marque l'entrée du Tombeau proprement dit.

La demeure de bronze : la plus haute construction du quartier de fer est la demeure d'Albertus Strongus, le maître des minotaures de la Tombe. Il y reçoit tous ceux qui désirent s'entretenir avec lui, mais sa patience est très limitée, et son esprit plutôt borné. Seule sa vaillance au combat explique sa position. Il mène les opérations contre la Province liturgique et ne souffre aucun échec. Ses colères sont célèbres, mais si dévastatrices que peu peuvent aujourd'hui en parler.

La Tombe compte trois tavernes, dont deux sont fréquentées par de nombreux extérieurs au quartier : la Corne d'Or et la Double Hache. L'entrée de la troisième, la Confrérie, est réservée aux seuls minotaures. C'est là que se trouve le siège d'une petite fraternité de minotaures conjurateurs, qui se montreront définitivement peu coopératifs avec les PJs. Ils ne veulent rien savoir, n'être mêlés à rien car ils craignent qu'un jour les autres minotaures ne les considèrent comme des traîtres, ce qui explique qu'ils se cachent et que leur existence même n'est qu'une légende.

La Tombe compte de plus un armurier, Silence, un minotaure muet qui s'exprime par l'intermédiaire de son marteau : selon la façon dont il frappe un dispositif complexe de lames, son apprenti, Parle-Lames, interprète ses propos et les traduits à ceux qui désirent s'entretenir avec lui. Certaines rumeurs prétendent que leurs relations vont au-delà de celle du maître et de l'apprenti, mais nul n'oseraient les répéter devant ce formidable colosse qu'est l'armurier…

A noter que Cendrière compte un autre armurier, le forgeron Sabrion, dont l'échoppe et l'atelier se trouvent dans le sud de la ville. Son travail est assez quelconque mais satisfait les besoins de la garnison locale. Il déteste et jalouse Silence, qu'il n'hésite pas à traîner dans la boue. Toute rumeur déshonorant son concurrent trouvera chez lui un écho favorable, et il se fera un plaisir d'abonder dans le sens de personnages qui sous-entendraient l'existence d'un trafic peu recommandable chez le minotaure.

Personnages

Albertus Strongus : voir le descriptif des lieux

Cornes Cendrées :

Une toison d'un gris foncé aux reflets métalliques, Cornes Cendrées est ainsi nommé à cause de cette curieuse habitude de teindre ses cornes de cendres (en signe de deuil pour Hômkivart, explique-t-il).

Cornes Cendrées est un ancien combattant qui dirigea en 1413 une compagnie mercenaire aux côtés d'Agone de Rochronde. Depuis longtemps retiré des combats, il consacre sa vieillesse à la rédaction du Codex d'Hômkivart et à l'éduction de ses deux protégés, une fillette humaine - Onirine - et un jeune minotaure, Sinervine. Donneur de Flamme, il est le Parrain de Sinervine et a pris sous son aile le groupe des Inspirés incarnés par les joueurs.

Drachme :

Le receleur attitré des Cristaux de Nuit cache ses activités illégales sous la couverture d'un marchand dont la boutique recèle mille trésors venus des terres lointaines : il achète aux caravaniers de passage de quoi garnir sa boutique, et leur vend le fruit des rapines des voleurs de Cendrière.

Onirine : voir le background de Casserea

Perce Neige et les Cristaux de Nuit :

Habile voleur et maître de la guilde des Cristaux de Nuit, Perce Neige est le seul chef de guilde d'une ville trop petite pour accueillir un échiquier farfadet. Audacieux au point d'être téméraire, il se vêt de blanc là où ses hommes vont en noir. Nombreuses sont les rumeurs qui parlent de lui et citent ses divers exploits. Véritable plaie dans le flanc des autorités cendriennes, il a pour ambition de faire des Cristaux de Nuit la plus puissante guilde du nord d'Urguemand. Son repaire se trouve dans une ancienne demeure du sud de la cité, dans un quartier insalubre évité par les gens respectables.
Vénéré par ses hommes, il leur a imposé un code rigoureux qui leur interdit de voler à plus pauvre qu'eux, et qui, au fil du temps, réduit le nombre de leurs victimes potentielles, raison pour laquelle ils dépensent la plus grande partie du fruit de leurs rapines en fêtes somptueuses.

Sabrion, forgeron humain : voir le descriptif des lieux

Sang braisé :

Ce charismatique chef mercenaire revient juste de campagne. Fier et arrogant, il dépense la quasi-totalité de son butin pour acheter l'armure qui causera sa perte, avant de gagner les tavernes de la Tombe pour dépenser l'or qui lui reste.

Séverin :

Assez frêle de constitution et doté d'une force très moyenne, cet armurier n'a pas le physique d'un forgeron, c'est pourquoi il s'est tourné vers le travail du cuir. Blonds, les cheveux sales et emmêlés, les yeux gris, il n'a rien pour retenir l'attention.
Taciturne, il se fait passer pour plus bête qu'il n'est, étalant un sourire niais sur son visage à chaque occasion. Il préfère qu'on le sous-estime… Une seule chose l'intéresse : son art, et ce minotaure qui lui fournit les cuirs de ses frères morts au combat, soi-disant pour qu'ils puissent lutter même au-delà de leur chute. Une occasion en or d'atteindre enfin la perfection. Le reste ne l'intéresse pas.

Silence, forgeron minotaure : voir le descriptif des lieux

Soledrance :

Un homme au teint basané et à l'accent du sud prononcé, vêtu de tuniques très amples aux couleurs chamarrées.
Ombrageux, méfiant mais rusé commerçant, il a été contacté par un minotaure (Travikmôh) qui lui a proposé, à prix d'or, la première œuvre de Séverin : au vu de la qualité du travail, il a à peine marchandé. Il fera tout pour protéger ses sources : on ne compromet pas la poule aux œufs d'or.
Il tient une boutique concurrente de celle de Drachme qu'il quitte régulièrement pour un tour d'Urguemand dont il rapporte les merveilles qui emplissent sa boutique.

Travikmôh :

Ce jumeau démoniaque est une caricature de son ancien maître, Hômkivart. Toujours vêtu d'un ample manteau cape qui dissimule ses traits marqués par l'obscur et ses cornes torturées, il s'exprime d'une voix gutturale et sur un ton toujours menaçant.
Lors de la mort de son créateur il y a deux ans entre les mains d'aventuriers sans foi ni loi, Travikmôh a cru devenir fou. Il s'est terré dans la Tombeau pendant des mois, il y a lui-même placé les restes d'Hômkivart avant de se rendre compte que des minotaures avaient décidé d'installer là une de leurs forteresses en souvenir de son défunt maître. D'abord ravi, il s'est pris à haïr ces imbéciles qui ignoraient la personnalité réelle d'Hômkivart, et, notamment, le prenaient pour un fervent adversaire des démons et des Abysses, lui qui tous les soirs se couchait dans le lit de deux démones lascives… Une telle erreur le mit hors de lui, et le poussa à punir ceux qui salissaient ainsi la mémoire d'Hômkivart. C'est ainsi qu'il imagina, non seulement d'assassiner ces imbéciles cornus, mais de déshonorer leur dépouilles au-delà de toute imagination en confiant leurs peaux à un armurier…
Empli de haine et de dégoût, il se prend pour un ange vengeur et ne reculera devant aucune extrémité pour sauvegarder le souvenir du grand Hômkivart, loin des beuglements de ces brutes stupides de la Renégade.

Hômkivart

Champion de l'Eté, représentant des minotaures au Conseil des Décans, Hômkivart est l'un des héros de son décan. Son histoire est pourtant trouble - et très mal connue. Nombre de légendes content ses actions d'éclat dans les batailles de sa jeunesse, alors qu'il était un simple soldat, ou les stratégies sans faille qu'il conçut ensuite, alors qu'il était général des légions de l'Eté.
Membre éminent de la Renégade, érudit au savoir immense - et peu commun pour ceux de sa race - il chercha toute sa vie un amour qu'il perdit à deux reprises : ses femmes moururent en couche…

Lassé des batailles et de sa quête d'un amour voué à semer la mort (les femmes enceintes d'un minotaure ne survivent jamais à leur grossesse), il se retira dans le plus grands secret, allant même jusqu'à faire croire à sa mort. Il se fit précepteur, puis se retira dans sa somptueuse

demeure pour ne plus la quitter. Dédiant ses vieux jours à l'étude de la démonologie, il se construisit enfin une vie tranquille en conjurant une succube, seul peuple capable de porter la descendance d'un minotaure.
Hômkivart mourut de la main d'Inspirés alors que le Monarque des Jonquilles envahit le domaine avec sa horde de lutins… Seul Travikmôh, son jumeau démoniaque, survécut au massacre. C'est lui qui emmena les cendres de son créateur dans le tombeau qu'il s'était fait construire pour faire croire à sa mort.

D'après le Monarque des Jonquilles, le Codex des Minotaures et la Sentence de l'Aube

Le Drame

Introduction :

Les Inspirés se trouvent ce soir dans la demeure de Cornes Cendrées, dans le quartier de fer. Après avoir partagé son repas, ils l'écoutent leur conter l'Inspiration, l'Ennemi, mais aussi la vie d'Hômkivart et la fondation de la Tombe. Eminence, ce passage est l'occasion pour vous, selon la connaissance que vos joueurs ont d'Agone, de leur expliquer les tenants et aboutissants de la lutte des Inspirés et de leur faire découvrir les lieux dans lesquels se déroulera le Drame. Ce peut être également l'occasion de présenter Hômkivart (cf. l'encart Hômkivart).
Mettez en scène une salle confortable, un grand feu ronflant dans la cheminée alors que dehors une pluie fine et froide envahit l'atmosphère de sa grisaille. Cornes Cendrées doit apparaître comme un érudit attachant, d'une infinie tendresse envers Onirine. Le choc devra être le plus grand possible lorsque les Inspirés découvriront le corps de leur mentor au matin.

Dans tous les cas, au terme de cette agréable soirée, chacun regagnera son domicile alors que, comme d'habitude, Onirine tentera de convaincre sa mère de la laisser rester avec le vieux minotaure. Et après tout, n'est-ce pas mieux ainsi ? Onirine a besoin d'une présence paternelle, et Cornes Brisées est toujours ravi de remplir cet office…

Eminence, si Casserea insiste pour garder Onirine avec elle, n'essayez pas de la convaincre de manière trop insistante de laisser l'enfant… cela pourrait éveiller les soupçons de vos joueurs.

Assassinats :

Pendant la nuit, le meurtre, que les Inspirés découvriront au matin : dans la chambre de Cornes Cendrées, où dormait cette nuit Onirine, deux cadavres : celui de l'enfant, petit corps froid sans blessure apparente (en cherchant on trouve la piqûre d'un dard, elle a été empoisonnée), et celui, atrocement mutilé, de Cornes Cendrées : le vieux minotaure a été écorché. Spectacle sanglant, contraste entre les deux cadavres…
N'hésitez pas à insister sur l'horreur du spectacle. Les Inspirés, spécialement Casserea et Sinervine, étaient particulièrement proches des victimes…

Les faits :

Travikmôh, le jumeau démoniaque de Hômkivart, a décidé de frapper les minotaures qui entachaient le plus la mémoire de son créateur. Sa première victime, Hûrgl le Furieux, l'avait croisé un soir après une beuverie. Arrachant le manteau-cape du démon, il avait reconnu les traits déformés d'Hômkivart… Le démon a choisit de le tuer avant que l'on ne prête attention à ses délires d'ivrogne. On a retrouvé le corps tétanisé et écorché dans sa chambre, dans une demeure de la Tombe. Le démon utilise un poison particulièrement violent, la Bile de Wyvern (cf. encart), puis écorche ses victimes en utilisant des lames très affûtées, à la manière de scalpels. L'opération complète ne lui demande qu'une heure et demie.

La deuxième victime, Arghonce, était un minotaure particulièrement opposé à tout compromis avec les Abysses. Très virulent dans ses propos, il enquêtait sur tous afin de vérifier que nulle tache ténébreuse ne pesait sur ses frères. Suites à ses recherches, il conçut un terrible soupçon : Hômkivart n'était sans doute pas le champion de l'Eté que l'on imaginait, mais bien un odieux conjurateur. Droguant les gardiens du mausolée, il s'introduisit dans le Tombeau et y découvrit les sculptures représentant Hômkivart, ses femmes, ses démones et son jumeau, ainsi que le refuge de Travikmôh. Il fit part de sa découverte à Cornes Cendrées, mais à mots couverts, et prépara sa Révélation, celle qui ferait tomber le culte du héros Hômkivart. Travikmôh ne pouvait accepter cette interprétation négative de la vie de son maître ni risquer d'être découvert. Arghonce fut donc sa deuxième victime, selon le même mode opératoire. Espionnant Cornes Cendrées, il comprit que celui-ci savait quelque chose. Son maudit codex n'était de plus qu'un tissu d'âneries que le démon ne pouvait supporter… Ainsi frappa-t-il une troisième fois, en éliminant un témoin gênant en même temps : Onirine.

La Bile de Wyvern

La bile de Wyvern provient du venin que distille la queue de l'animal. Neurotoxine foudroyante, elle induit un spasme musculaire très violent et la mort par dérèglement général du système nerveux, en quelques secondes. Si la victime réussit son jet de RES DIFF 30, elle encaisse autant de points de dommage que sa TAI et sa FOR cumulées, provoqués par un formidable spasme musculaire qui la jette au sol. Si elle échoue au test…

Source : AGONE *p.192*

Pistes :

- L'examen des corps :

Un jet de INT + Chirurgie DIFF 10 permettra d'assurer que Cornes Cendrées était mort quand il a été écorché.
INT + Chirurgie DIFF 15 que l'écorcheur était d'une habilité moyenne : sans doute pas un professionnel de haut niveau, mais quelqu'un d'appliqué…
INT + Chirurgie DIFF 20 que l'écorcheur était de grande taille.
INT + Médecine ou Fouille DIFF 15 pour trouver la seule blessure d'Onirine : un point rouge sur le côté de la tête, une simple piqûre.

INT + Poisons DIFF 15 pour identifier les effets de la Bile de Wyvern, DIFF 20 pour savoir tout ce qui se trouve dans l'encart (sauf la technique évidemment).

- L'examen des lieux :

La chambre se trouve au rez-de-chaussée. La grande fenêtre a un carreau brisé, par lequel l'assassin a pu atteindre la poignet et ouvrir les deux battants, qui sont toujours ouverts au moment où les Inspirés découvrent le double meurtre.
PER + Fouille DIFF 15 : il y a des traces de pas humides sur le sol, juste des marques : l'eau a déjà séché, des traces de pieds particulièrement grands, ceux d'un minotaure…
PER + Fouille DIFF 15 : la chambre a été dévalisée mais très superficiellement, comme si l'assassin n'avait pas pris le temps de la fouiller correctement. Manquent un vase précieux et une collection de pièces de monnaie des différents lieux visités par Cornes Cendrées, ainsi que les pages du codex qui se trouvaient sur son bureau, c'est-à-dire les dernières, encore inachevées. Travikmôh espère brouiller les pistes.

- La bile de Wyvern

C'est un poison rare, aucun des Inspirés ne peut savoir où s'en procurer, mais il implique que l'assassin soit riche, vu le prix du poison.

- Les autres assassinats :

En se renseignant auprès de la garde, les Inspirés pourront facilement apprendre que deux autres corps ont déjà été retrouvés dans un tel état, un fait que la rumeur évoquera aussi. Les Inspirés pourront facilement obtenir la date des meurtres et l'identité des victimes… et apprendre que l'enquête est dans l'impasse. De toute façon, Albertus Strongus apprendra tout cela rapidement à Talerone qu'il chargera de l'enquête.
Les Inspirés pourront en apprendre plus sur les autres meurtres en écoutant les rumeurs…

Rumeurs :

Eminence, ces rumeurs seront autant de fausses - et vraies - pistes à distiller selon votre envie aux Inspirés. Sachez en faire bon usage…

- Trois ivrognes - Tord-Bibine, un minotaure, Ercelance et Gimenère, deux humains - assurent avoir croisé le fantôme d'Hômkivart alors qu'ils quittaient leur taverne favorite, à proximité du Tombeau : faux, mais Hûrgl leur en avait parlé.

- Il existe une guilde d'artisans maudits qui usent des cornes de minotaure pour s'approprier le pouvoir de l'Onyxium (la matière mystique qui compose les cornes de minotaures) : vrai, mais cela ne concerne pas ce scénario.

- Cornes Cendrées s'est violemment disputé avec Albertus Strongus l'avant-veille de sa mort : faux, il ne l'a même pas rencontré ce jour là, mais rien ne peut le prouver.

- Cornes Cendrées a attiré sur lui la vengeance d'Hômkivart en faisant des erreurs dans son codex : faux… mais un peu vrai !

- Des Hauts Diables, ennemis de toujours d'Hômkivart, ont maudit la Tombe et veulent la voir tomber : faux.

- La mort d'Hûrgl le Furieux arrange beaucoup de monde : souvent ivre, il provoquait et insultait tous ceux qui ne lui revenaient pas : vrai.

- Tord-Bibine voit des fantômes partout depuis que des démons ont brisé son esprit en le torturant pendant des mois dans une cave obscure de la Province liturgique : vrai, mais il ne le confirmera jamais…

L'armure maudite

La première armure de cuir de minotaure quitte rapidement l'atelier de Séverin avant de voyager de main en main, apportant la mort à ses détenteurs successifs.

Les faits :

Le 28 Tarasque, Séverin achève sa première armure. Impatient de voir sa vengeance consommée, Travikmôh la vend à Soledrance qui, dès le lendemain, trouve un acquéreur en la personne d'un ogre qui revenait justement d'une campagne fructueuse. Le soir même, ivre, il est assassiné par Perce-Neige alors qu'il quitte la Corne d'Or. La plupart des clients ont pu voir et admirer sa superbe acquisition… Perce-Neige utilise les mêmes armes que Travikmôh, une sarbacane et des dards enduits de bile de Wyvern. Vêtu de blanc comme a son accoutumée, il attire l'attention d'un ivrogne vautré contre une porte cochère : Tord-Bibine, qui le prend pour un fantôme.

Perce-Neige vend rapidement son butin à son receleur habituel, Drachme, qui lui en offre un très bon prix. Le chef de guilde farfadet regagne ensuite le quartier général des Cristaux de Nuit où il ne manque pas de conter son exploit avant de rejoindre sa demeure, située à proximité. Travikmôh, qui a appris la mort de Sang Braisé, craint que les minotaures ne découvrent trop tôt l'armure et ne comprennent ses manigances. Il se rend à la demeure de Perce-Neige, surprend le farfadet endormi et le torture cruellement pour retrouver la piste de l'armure. Perce-Neige finit par avouer, Travikmôh l'achève, et se rend rapidement dans l'échoppe de Drachme. Le receleur finit comme les propriétaires précédents de l'armure, que Travikmôh ramène discrètement au Tombeau.

L'armure :

Fabriquée pour un individu de taille humaine, l'armure de cuir est composée d'un magnifique plastron noir de cuir bouilli moulé pour ressembler à un torse de colosse. S'y ajoutent un casque, (désolé pour le manque de vocabulaire) de quoi protéger les bras, les avant-bras et les poignets et le haut des cuisses. Toutes les pièces portent une marque discrète, un simple symbole figurant une paire de cornes.

L'armure de Hûrgl

Armure partielle de cuir de minotaure
TAI : 0
Malus : -2
Protection : 7

Les pistes :

Dès le 30 au matin, toute la Tombe ne parle que du cadavre de l'ogre-mercenaire retrouvé nu dans une ruelle. Toutes les rumeurs affirment que le corps était déjà raide comme une planche lorsqu'il a été découvert, vers 3h00 du matin… un détail qui devrait rappeler la bile de Wyvern aux Inspirés.

- le corps :

INT + Médecine ou Fouille DIFF 15 pour trouver la seule blessure de Sang Braisé : un point rouge sur le front, une simple piqûre. Et de nombreuses cicatrices trop anciennes pour concerner sa mort.
Le cadavre a été complètement dépouillé : pas un sou sur lui, pas d'arme, rien…

- le fantôme :

Tord-Bibine le jure sur la Bête : il a vu un petit fantôme blanc (de la taille d'un enfant) approcher l'ogre alors qu'il quittait la Corne d'Or. Il ne l'a pas touché, mais l'ogre est tombé violemment au sol. Il a ensuite dansé son infernale sarabande autour de lui avant de disparaître. Il ne l'a pas vu prendre son armure, et pour cause : Tord-bibine s'est enfuit dès la chute de Sang Braisé, mais il ne l'avouera pas facilement. Son récit est plus valorisant : il s'est approché du fantôme, qui, effrayé, a disparu dans les ténèbres. Quant à l'armure, il n'en sait rien : le fantôme l'avait sans doute fait disparaître avant qu'il n'intervienne. S'ils sont attentifs, les Inspirés pourront l'entendre enjoliver petit à petit son récit…
Il ne sera pas très difficile à quiconque est un petit peu au courant des affaires criminelles de Cendrière pour comprendre que le petit fantôme blanc est sans doute Perce-Neige, le chef d'une guilde de voleurs qui a son quartier général dans le sud de la ville. L'insolent criminel se vêt en effet de blanc, comme pour attirer l'attention sur ses méfaits.
Attirer par l'utilisation de la bile de Wyvern, les Inspirés devraient se diriger vers le sud de Cendrière afin d'obtenir des explications.

- le quartier général des Cristaux de Nuit

Selon votre humeur et le temps dont vous disposez, Eminence, Gaerion ou Talerone peuvent ou non savoir où sont basés les Cristaux de Nuit… s'ils l'ignorent, le capitaine Gorrenian pourrait le leur apprendre, mais encore faut-il qu'il désire les aider.

Au QG des Cristaux de Nuit, c'est le branle-bas de combat. L'accueil réservé aux Inspirés sera fonction de l'approche qu'ils auront choisie. La plus mauvaise est sans conteste la voie officielle, en mobilisant la garde par exemple… cette option pourrait mener les Inspirés directement dans une véritable guérilla urbaine.

Le QG est un ancien relais de poste avalé par la croissance de la ville. Imposante bâtisse vieille de deux siècle, comptant pas moins de trois étages et deux sous-sols, elle abrite la plupart des membres de la guilde, leur taverne, leur salle d'entraînement. Le seul à résider à l'extérieur était Perce-Neige, qui vivait dans une bâtisse située à deux maisons de distance. Les voleurs viennent de retrouver le cadavre de leur chef atrocement mutilé et crient vengeance. Si les Inspirés parviennent à leur montrer qu'ils sont sur la même piste, ils pourraient gagner un soutien très précieux pour la suite de l'enquête.

Eminence, n'hésitez pas à développer l'ambiance du quartier. Zone mal famée, en si mauvais état qu'elle en est souvent insalubre, le quartier des gueux est le centre de la vie nocturne de Cendrière. Maisons de passe, de jeux, tavernes obscures et ruelles sombres où déambulent d'inquiétantes ombres, alors qu'une odeur de pourriture et de mort règne, omniprésente…

- le poison

La bile de Wyvern est un produit cher et très difficile à trouver. Il paraîtra peut-être probable aux Inspirés, une fois qu'ils auront compris que les Cristaux de Nuit ne sont pas responsable de la mort de leurs proches, que Perce-Neige et son assassin ont le même fournisseur… et c'est bien le cas. Dans les profondeurs du quartier des gueux se trouve une boutique obscure tenue par Delerazië, une méduse renégate et décrépite spécialisée dans les poisons et les drogues. Elle décrira (si l'on stimule sa mémoire à l'aide de savantes intimidations ou d'une somme rondelette) un minotaure masqué à la voix gutturale qui lui a acheté une quantité importante de bile de Wyvern. Le minotaure l'a d'ailleurs payée avec des pièces peu communes, frappée en Abyme. Une personne versée en Démonologie (INT + Démonologie DIFF 20) pourra préciser que ces pièces proviennent du marché d'Outrerive où seuls les grands conjurateurs se rendent (Outrerive est, d'une certaine manière, la porte des Abysses, un lieu étrange où mortels et démons concluent les pactes les plus divers).
Les pièces appartenaient à Hômkivart…

- l'armure

D'où peut bien provenir la splendide armure que décrivent à la fois les compagnons de beuverie de Sang Braisé et les Cristaux de Nuit ?
Si les Inspirés ont fait le lien entre le cuir de minotaure et les écorchés, ils pourraient décider de rechercher le sinistre artisan. Les deux " officiels " ne savent rien, mais parleront de la même manière d'un jeune surdoué, Séverin, qui a disparu de la circulation depuis un peu moins d'un mois. Il était capable de réaliser de prodigieuses armures de cuir et avait l'intention d'ouvrir une nouvelle armurerie en ville…

Note : si un personnage doté de l'œuvre de Geste Psychométrie tente de l'utiliser sur l'armure, Eminence, profitez en pour lui asséner des scènes cauchemardesques qui devraient le marquer pour le restant de ses jours…

Le nom de Soledrance reviendra plusieurs fois dans les témoignages des clients de la Corne d'Or. C'est manifestement chez ce marchand que Sang Braisé avait fait sa funeste acquisition. Dans un galimatias de formules complexes et alambiquées, Soledrance expliquera qu'il a acheté l'amure à un marchand keshite de passage en ville. Un jet de PER + Diplomatie limitant

Négoce DIFF 18 permettra cependant de conclure a un mensonge : Soledrance ne leur dit pas la vérité… C'est bien normal, il tient à protéger la poule aux œufs d'or.

Une seule solution pour trouver Séverin : s'allier aux Cristaux de Nuit, qui connaissent suffisamment la ville pour trouver la cache de l'armurier. Cela prendra moins de 24 heures (les voleurs veulent se venger !). Séverin s'est aménagé un atelier dans le quartier des tanneurs, où il vit seul et converse avec ses peaux et ses outils. Eminence, si vos Inspirés parviennent jusque là, n'hésitez pas à les replonger dans l'horreur de la scène du double meurtre. La peau de Cornes Cendrées est posée sur une table, Séverin ayant terminé de la racler…

Il avouera facilement aux Inspirés que son employeur est un démon-minotaure, le fantôme d'Hômkivart revenu d'entre les morts. C'est en tout cas sa conclusion personnelle. Il sera par contre incapable d'indiquer où le trouver, mais les Inspirés pourraient attendre Travikmôh chez lui… une façon élégante de terminer l'enquête.

- Drachme le receleur

D'après les informations des voleurs, c'est chez lui que Perce-Neige s'était immédiatement débarrassé de l'armure. Mais les Inspirés n'y trouveront qu'une échoppe dévastée et un cadavre… Drachme a été écrasé contre un mur.

Eminence, si vos Inspirés piétinent, vous pouvez placer l'objet suivant dans l'échoppe :

Il n'y a qu'une chose réellement intéressante dans la boutique : le receleur possédait un étrange miroir, fruit des enchantements de la Flamboyance. Le miroir des Mille Morts est une Relique, enfant de la Cyse et du Décorum, qui a pour propriété de refléter non pas le corps qui lui fait face mais les scènes de violence dont elle a été témoin. A l'origine, elle devait permettre aux proches d'un homme puissant qui craignait de mourir assassiner de retrouver le meurtrier. Aujourd'hui, c'est sans détour qu'entre meurtres de salons et complots d'antichambres elles montre un minotaure vêtu d'un grand manteau-cape écraser la tête de Drachme contre un mur avant d'emporter l'armure. Le fugitif instant où l'ample vêtement laisse apparaître le corps de l'assassin suffit cependant à reconnaître un tatouage figurant une femme entourée de flammes (la Dame de l'Eté) sur l'avant bras droit du minotaure. Un tatouage qui Sinervine ne pourra manquer de reconnaître… Hômkivart l'avait fait tatouer sur ses deux avant-bras pour signifier qu'ils ne donneraient la mort que pour la Belle.

Le Tombeau

Avec tout ça, il faut espérer que les Inspirés auront envie de faire un tour dans le mystérieux mausolée. Il semble peu probable qu'ils obtiennent l'autorisation d'Albertus Strongus, par contre il ne devrait pas être difficile de tromper la vigilance des gardes. Un peu de magie, d'astuce ou de muscle permettront d'ouvrir le passage.

Les lieux

Le mausolée est finalement une construction assez simple. Une fois passée la grille, une lourde porte de bronze sur laquelle sont sculptée des minotaures bataillant avec des démons reste le

seul obstacle entre les Inspirés et le Tombeau proprement dit. La forcer sera difficile mais un habile crocheteur devrait parvenir à l'ouvrir (AGI + Serrurerie DIFF 20).

La porte s'ouvre sur un couloir qui lui-même s'achève rapidement sur un escalier. Au sous sol, les Inspirés traverseront un hall majestueux, dont le plafond, culminant à plus de quatre mètres, est soutenu par une vingtaine de colonnes habilement sculptées. Toutes représentent les ennemis défaits par Hômkivart : démons, enfants du Printemps, humains… Ce hall doit accueillir les pèlerins venus rendre un dernier hommage à l'ancien Champion de l'Eté. Derrière une lourde porte assez semblable à celle de l'étage, mais où cette fois Hômkivart figure entouré de nombreux démons, manifestement ses alliés, se trouve une pièce carrée d'environ douze mètres de côté. Dans le fond trône une immense sculpture représentant le minotaure entouré de deux femmes humaines à l'expression mélancoliques. Sur les marches, aux pieds de ces trois personnages, sont assis deux femmes démoniaques un diablotin et un démon à son image (Travikmôh). La pièce comporte une série de grilles (quatre de chaque côté) s'ouvrant sur de petites pièces. La plupart renferment les trophées d'Hômkivart, mais l'une d'entre elles contient l'armure tant convoitée et les feuillets épars de Cornes Cendrées. Les Inspirés y trouveront également des notes et un plan représentant la demeure de Sinervine, la prochaine cible du démon.

Il n'y a personne, mais une fouille méticuleuse de cette petite pièce permettra de trouver un couloir secret qui débouche dans la cave d'une proche demeure.
Travikmôh a quitté le mausolée dès qu'il a entendu les Inspirés approcher.

Que faire ?

Les Inspirés savent désormais où se terre l'assassin. Reste à lui mettre la main dessus. Deux solutions sont envisageables, s'ils supposent que le démon ne les a pas reconnu, ce qui est le cas. Paniqué à l'idée que quelqu'un découvre sa retraite et ne fasse échouer ses plans, il a tout simplement fuit. Travikmôh aime à échafauder de complexes vengeances, mais il est loin d'avoir la carrure de son modèle…

Attendre Travikmôh ici, ou chez Sinervine… Reste aux Inspirés à choisir entre le combat et la mort du démon ou une capture et des aveux. Il faudra espérer que nul n'aura de nouveau la funeste idée de profiter des exceptionnelles qualités du cuir de minotaures pour concevoir des armures.

Eminence, peaufinez cette ultime confrontation : Travikmôh a un aspect des plus effrayants, et si, comme tous les démons, il ne raisonne pas comme les mortels (ce qui explique ses réactions parfois stupides), il n'est pas idiot pour autant. La bataille doit être difficile, le " minotaure " beuglant à tout vent que les soi-disant fidèles de Hômkivart ne sont que des imbéciles qui trahissent sa mémoire…

Annexes

Chronologie :

12 Tarasque : Travikmôh engage Séverin
13 Tarasque : Hûrgl croise Travikmôh
14 Tarasque : mort de Hûrgl le Furieux, première victime de Travikmôh.
19 Tarasque : Arghonce s'introduit dans le Tombeau après avoir drogué les deux gardes
20 Tarasque : Arghonce parle, à mots couverts, à Cornes Cendrées
21 Tarasque : mort d'Arghonce
28 Tarasque, près de minuit : morts de Cornes Cendrées et d'Onirine
29 Tarasque, à 9h00 : Sang Braisé achète la première armure de Séverin à Soledrance
30 Tarasque, à 2h00 : Perce Neige assassine Sang Braisé et lui vole son armure, ses armes et son or.
30 Tarasque, à 7h00 : Perce Neige vend l'armure à son receleur, Drachme
30 Tarasque, entre 11h00 et 11h30 : Travikmôh torture Perce Neige puis le tue
30 Tarasque, à 15h00 : Travikmôh assassine Drachme et récupère l'armure, qui se trouve désormais dans le mausolée.
2 Nymphe : Travikmôh tente d'assassiner Sinervine

La technique

Travikmôh (retravaillé d'après le Monarque des Jonquilles)

Sexe : masculin
Origine : safran, démon de troisième cercle

TAI : +1
MV : 6/9 (vol)
AGI : 4
INT : 8
CHA : 5
FOR : 9
VOL : 7
CRE : 5
PER : 3
MEL : 5
TIR : 3
BD : +4
Densité : 200
Opacité : 25

Epreuves : Griffes 7, Sarbacane 7, Athlétisme 5, Esquive 6, Vigilance 6.
Maraude : Discrétion 5, Poisons 3.
Société : Eloquence 4
Savoir : Alphabet (septentrien) 5, Géographie 5, Langue (keshite 5), Langue (urguemand) 5, Langue (minotaurin) 6, Stratégie 4.

Init.	Att.	Def.	Dom.+BD
Griffes	+1	+10	+7/T
Sarbacane	+4	0	N/A N/A

Combat :
Init : 7 Griffes 8 Sarbacane 11
Attaque au contact : Griffes 13
Attaques à distance : Sarbacane 3
Défense au contact : Esquive 10 Parade (griffes) 12
Défense à distance : 5

Voleur moyen des Cristaux de Nuit (d'après les Cahiers Gris)

AGI : 8
FOR : 5
PER : 5
RES : 4
INT : 5
VOL : 5
CHA : 5
CRE : 4

MEL : 7
TIR : 6
PV : 36
SBC : 18
SBG : 12
BD : 0

Epreuves : Dague 6, Arbalète 5, Athlétisme 3, Escalade 2, Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Camouflage 5, Discrétion 5, Fouille 3…

Init. Att. Def. Dom.+BD Portée
Dague 0 +2 0 +1/P N/A
Dague (lancée) +2 0 N/A +1/P 20 m
Arbalète farfadine +5 0 N/A +4/P 40 m

Combat :
Init : 10, Dague 10, Dague lancée 12, Arbalète 15
Attaque au contact : Dague 15
Attaque à distance : Dague lancée 12, Arbalète farfadine 11
Défense au contact : Esquive 13, Parade (dague) 13
Défense à distance : 6

Agone

L'éphémère Demeure

Pour les Rencontres Multijeux Essonniennes 2002

*Eminence, vous aurez besoin du livre de règles d'*Agone *pour faire jouer ce drame. Comme d'habitude, l'art de la magie est un des indispensables (si vous ne l'avez nous pourrons vous le prêter le jour de la convention). Nous avons tiré des éléments de* l'art de la conjuration, *du* codex des lutins, *de* la Sentence de l'aube. *Nous les avons expliqués dans le corps du texte.*

SOMMAIRE

Acte I – Les années et les couleurs passent
Avant l'arrivée des Inspirés
Début des réjouissances
Une enquête laborieuse
Le coupable !

Acte II – De la lumière vers l'ombre
Terres arides
Les chants de la nuit

Acte III – En remuant ciel et terre
N'auriez pas un peu de cristal, messire ?
L'Ephémère y demeure
De vol en envol
Vingt minutes sous le lac

Acte IV – Au carrefour des songes
Edelweiss, la cité légendaire

Synopsis

Les Inspirés seront invités à Teshi célébrer l'anniversaire de la Mère Desdelliande. Mais en fait ils ont été mandatés par une Eminence Grise, Fanneur de Rochronde, inquiet des agissements de plusieurs Maliciés et d'un Damné en ville. Tardonje, le Damnée est à la recherche d'un tableau-monde nommé l'éphémère Demeure. Avant l'arrivée des Inspirés, Fanneur fait tomber un à un les Maliciés. Il accueille les Inspirés puis meurt de la main de Tardonje qui prend sa place. Plus tard, les Inspirés seront arrêté par Desdelliande pour les meurtres. Après résolution du mystère, les Inspirés apprendront que l'éphémère Demeure est situé en Fraine. Des démons d'un genre nouveau les guettent dans l'ombre tout au long de leur enquête, les Soupirs de Noxe, qui font partie des Déclins.

Le voyage est long et difficile. Aux Serpents Verts, les Inspirés se lieront avec une galériande en route pour les Marches Modéhènes. Plus tard, les Inspirés verront l'Oiseleur, mystérieux Hérault de Janus, leur ouvrir les yeux sur plusieurs points obscurs.

Arrivé à Fraine au terme d'un voyage éprouvant, les Inspirés sauveront de la noyade un géant, puis enquêteront sur l'éphémère Demeure. Le Haut-Druide de Fraine, Etyligiel, leur posera une énigme qu'il leur faudra résoudre pour avoir le droit de poser les yeux sur l'éphémère Demeure. Alors qu'ils voient le tableau, ils peuvent remarquer que la peinture s'écaille, et qu'il y a un second tableau sous l'œuvre qu'ils contemplent. Ils monteront un plan pour dérober le tableau, mais les Déclins seront plus rapides qu'eux. Tombé dans l'eau acide du lac, les inspirés verront que le tableau représente une seconde cité, sous l'eau de Fraine. Ils devront descendre en cloche sous le lac pour localiser le tableau-monde, en enduisant les cordes de l'élixir des Delixiants.

Dans le tableau-monde, les Inspirés découvriront la mystérieuse Edelweiss, et là, Tardonje se démasquera pour corrompre la cité. Il rend impuissant les Inspirés après une bataille mémorable, et invoque devant eux un Obsidien. Mais l'Oiseleur veille, et la conjuration amène en ce monde le treizième Soupir, lié à Edelweiss pour l'éternité. Tardonje finira ses jours dans les Abysses en compagnie des Soupirs de Noxe. Sur l'Harmonde, la victoire des Inspirés sera le prétexte d'une grande fête lutine, qui durera toute la nuit…

Scénario

Acte I – Les années et les couleurs passent

Teshi, ville des Arts…

Elle est décrite dans l'Annexe I.

Avant l'arrivée des Inspirés

La Mère, Desdelliande, fête ses 78 ans et organise donc un festival des arts à Teshi. Les habitants et les voyageurs se retrouvent donc dans un climat de fête et de joie qui baignera la cité pendant la durée de cet Acte. C'est un prétexte intéressant pour Fanneur de Rochronde (cousin du bien-connu Agone), Eminence Grise humaine intendant de la vieille méduse depuis de nombreuses années. Cela lui permet de réunir une équipe d'Inspirés pour retrouver un objet terrible et magique : l'éphémère Demeure.
Quelque temps avant l'arrivée des Inspirés, il a découvert que le Masque avait envoyé un de ses serviteurs et quelques Maliciés dans sa cité. Il s'intéresse alors à ce dangereux projet qu'est l'espionnage de ces créatures. Il découvre que ceux-ci sont à la recherche d'un objet nommé « L'éphémère Demeure » mais qu'aucun d'entre eux ne semble savoir de quoi il s'agit ni où celui-ci semble caché. La réponse est dans cette ville, mais où ? Alors qu'il ne reste plus qu'une semaine avant l'anniversaire de Desdelliande, les serviteurs du Masque semblent avoir trouvé l'information qu'ils cherchaient, et vouloir reprendre la route. Fanneur provoque d'abord tracasseries administratives sur embrouilles policières pour ralentir les serviteurs de l'Ennemi. Et finalement, élimine jour après jour chaque Malicié intervenant dans cette histoire. A l'arrivée des Inspirés, les cinq meurtres ont déjà eu lieu. Ces meurtres ont été perpétrés de manière sauvage et cruelle : chacune des victimes avait l'annulaire gauche tranché. Les meurtres furent commis par un Topaze invoqué par Fanneur, un démon du second cercle, assassin et lié à la Maraude (détails sur les Topazes dans l'Art de la Conjuration, inutiles pour le bon fonctionnements du Drame).
Tardonge Griéjade, Inspiré Damné à la tête du projet des Maliciés réalise vite qu'il à été berné par Fanneur, qui a tué ses hommes de main. Jamais il ne pourra ramener « L'éphémère Demeure » auprès du Maître sans serviteurs loyaux. Et il a horriblement peur de ce qui pourrait lui arriver si le Maître apprenait son échec. Il lui contera l'histoire qu'il lui chante. Après tout, c'est un Gesteur d'exception…
Ses poèmes plaisant à la Mère, il arrive à s'introduire auprès d'elle. Il reconnaît Fanneur comme étant l'instigateur de ces meurtres la veille de l'arrivée des Inspirés et le suit toute la journée jusqu'après le rendez-vous de Fanneur et des Inspirés.

Début des réjouissances

Fanneur donne rendez-vous au crépuscule à chaque Compagnie d'Inspirés dans le quartier des Sables. Il les connaît par l'intermédiaire de plusieurs de ses collègues. Il va falloir agir vite…
Sa maison, sur une petite place ornée d'un vieil arbre brûlé, témoin de l'ancien incendie de 1282 (et non pas un Ténarbre comme vous l'auriez supposée, Eminence…) est un ancien atelier de sculpture abandonné, décoré sobrement et orné de somptueuses gargouilles. Une

colonie d'hirondelle s'est installée sous son porche.
C'est lors de ce curieux rendez-vous que les Inspirés se rencontrent pour la première fois. Fanneur connaît tout d'eux : les exploits passés, et leurs relations les plus intimes. Cependant, par pudeur et par intérêt, il taira les secrets de chacun. L'Eminence Grise se présente par des allusions multiples comme un serviteur de l'inspiration : il utilise le terme la Menace, l'Ennemi, les appellent serviteurs des Inspiratrices, leur parle du Feu qui est en eux… Il les met en garde contre les Serviteurs d'un Damné qui errent dans Teshi, et leur dit que ceux-ci recherchent « L'éphémère Demeure » même si celui-ci ignore la nature de l'objet. Il est probablement magique. Il ne dira mots des meurtres commis plutôt, car il ne veut pas être soupçonné : la plupart des Maliciés étaient à la cour. Après avoir répondu à leurs questions de manière plus ou moins franche et détournée, il les accompagne dans une petite maison bourgeoise richement meublée des Azurs, où ils sont les seuls à loger. Fanneur saura les contacter en temps voulus. Vous pouvez imaginer, si vous le désirez que Fanneur leur a laissé à tous un petit présent personnalisé dans leurs chambres : Mandragore pour le Satyre, un pot d'encre bleu pour le Princéen… Dans le cas où vos joueurs suivraient Fanneur, celui-ci connaît la ville comme sa poche, et se débarrassera d'eux sans aucun problème : il doit écrire ses Cahiers Gris…

Mais pendant la nuit, Fanneur disparaît dans d'innommables souffrances, enlevé par le Damné. Il récupère et s'intéresse aux Cahiers Gris de Fanneur. Il y découvre l'arrivée des Inspirés. Ceux-ci serviront ses plans… Se sont des pions naïfs et facilement manipulables parfaits pour son plan de secours. Il prend l'apparence de Fanneur grâce à l'œuvre de Geste pervertie « Changeforme » (p.277 des règles du jeu de rôles.). A partir de maintenant, pour éviter toute confusion, nous le nommerons entre guillemets (« Fanneur » ou l'« EG »).

Les Inspirés peuvent découvrir la ville de Teshi la nuit.
Au petit matin, la garde d'Or frappe à leur porte. Ils sont attendus chez Desdelliande qui leur demandera d'enquêter sur le fou qui tue ses courtisans après qu'on ait retrouvé un des cadavres près de la maison des Inspirés. Ils sont assurément coupables puisque étrangers : qu'ils retrouvent le meurtrier ou qu'ils soient pendus ! Ou simplement exilés si la méduse est dans le groupe… (« Vous me les avez amenés ? Pendez-les ! » devant les protestations des joueurs, Desdelliande revient sur ces propos et lâche « Alors retrouvez le meurtrier ! Pressez-vous, votre temps est précieux. »).

Une enquête laborieuse

Tout les cadavres sont retrouvés avec l'annulaire gauche coupé : Fanneur a gardé les bagues des Maliciés, les Scaramorphes (*Agone* p.275) en preuve de sa bonne foi au cas où les Inspirés en viendraient à remonter jusqu'à lui. Actuellement, elles sont en possession de l'« EG »…
Les Inspirés ont accès à la chambre des victimes, n'ont le droit de sortir de la Cité, ont un accès contrôlé aux Ors, et sont surveillés en permanence par deux esclaves espions : Laurry petit, maigre et Hardel grand, gros.

Les Maliciés morts, chronologiquement sont :

J –4 : Luizaccia de Sagelli une puissante noble Carme, méduse à la cour de Seneca, la reine des Terres Veuves. Elle vivait aux Sables. Elle ne s'entendait pas avec Desdelliande. Ce qui est connus de tous. Cependant les gens auront un peu de scrupules et de crainte à dire du mal de Desdelliande. Ceci est évidemment une fausse piste, même si la Mère se réjouit de cette mort.

Ils ne trouveront pas d'indices sur ce meurtre, Desdelliande ayant caché les preuves pour protéger ce bienfaiteur inconnu : le corps existe toujours, et est embaumé par la Guilde des Chimèriennes des Gueules.

J-3 Maître Baloueur, notable de Teshi et accessoirement maître-chanteur pour arrondir ses fins de mois : beaucoup de personnes à la cour étaient heureux d'apprendre cet événement. En particulier Maître Salner Jalaud, trésorier véreux d'une association de théâtre d'improvisation nommée les Légendes Croisées. Des traces de griffes, peut être animales (un jet de zoologie de diff. 20 prouvera que cette marque ne peut pas être d'origine animale) et le doigt manquant du maître-chanteur, mais aussi un petit carnet dénonçant les malversations financières de Salner peuvent être trouvées parmi sa paperasse. Beaucoup de nobles sont venus dans son bureau après son meurtre, dira le jardinier ogre de sa propriété des Azurs.

J-2 Le bouffon humain de Desdelliande, surnommé Dorlidoron, l'ami des grelots. Sa chambre a été vidée, pour préparer l'arrivée du nouvel amuseur directement venu de Communes Princières. Celui-ci arrive dans deux semaines. Des esclaves s'échinent sur le nettoyage de la chambre de l'hôtel des Sinoples, « La clef des rêves ». Cet hôtel est géré par un vieil homme un peu sourd. Il n'en est pas sourd, mais se souvient avoir entendu un bruit de grelots ce jour là vers minuit. Dans la nuit, il n'a rien vu. Le corps a été rapatrié par carrosse vers son royaume d'origine, la Janrénie. Le patron de l'hôtel semble aussi avoir entendu un horrible bruit de succion, mais il n'en est pas sur. Plus tard, il décrira le corps. Un doigt coupé, l'annulaire gauche, et une flaque d'une humeur sombre à suffit pour lui permettre d'appeler la garde.

J –1 Le grand comédien Dalcilio de Frondoncombre, arrivé récemment aux Gueules en provenance des Marches Modéhènes, est mort en coulisse en pleine représentation. Marcette, la costumière, a cru apercevoir une ombre vivante, porter la mort dans la loge du maître. Mais elle a eu tellement peur qu'elle s'est évanouie. La foule a été très déçue, et boude désormais le spectacle. Dalcilio était très talentueux, mais Marcette leur dit qu'après son passage à la cour, il désirait partir de la ville, malgré les fêtes qui ont lieux. Il s'est brouillé la veille de cette décision avec un homme capuchonné (Tardonge, à propos du départ) qu'elle ne saurait reconnaître.

Jour J (arrivée des Inspirés) Une danseuse farfadine du Conservatoire Royal de Teshi des Pourpres a été retrouvée démantibulée au matin, sur les toits de la salle renommée. L'assassin est quelqu'un d'agile. Le directeur du conservatoire, une méduse dépendante directement de l'autorité de Seneca, met en garde les enquêteurs. Fedora Carrydialis était extrêmement douée en acrobatie, même pour une farfadine. Son corps, ou plutôt ce qu'il en reste, est embaumé par les Chimériennes du quartier des Gueules. Sa chambre au parquet grinçant, n'a pas été fouillée, et les Inspirés peuvent y découvrir un journal intime (jet de fouille diff.15) écrit en alphabet modéhen. En voici quelques passages intéressant.
« L'étrange ville connaît depuis longtemps un sommeil merveilleux. Mais je sais que cette ville est proche d'une autre, Fraine dans les Marches Modéhènes. Mes recherches sur l'éphémère Demeure ont démontré que son écrin est le bois de Fraine. Où est-elle ? Je ne saurais le dire. Mais Celui qui danse sur les mains aura ce qu'il recherche, et j'aurais enfin le poste d'Etoile de Teshi. Je dois sans délais avertir l'autre, Son piètre valet. Cet homme est étrange, et je ne peut m'empêcher de penser qu'il a peur de quelque chose. J'ai entendu quelques rumeurs sur des meurtres proches de la Mère, et je ne peut m'empêcher de concevoir que c'est ça qui l'inquiète. ». « Fanneur » reprendra contact avec eux après ce passage (si il vous reste encore une ou deux

enquête sur d'autres meurtres, faites intervenir ce personnage plutôt tard, mais avant l'entretien avec Dame Froussine). Il leur demandera où en est l'enquête sur « l'éphémère Demeure », et apprendra par la Geste au besoin, l'état de leurs recherches.

J+1 (ce matin) La petite-fille de Desdelliande, Dame Ortadonne de Teshi. Sa mort horrible va persuader Desdelliande de chercher des coupables. En effet, à l'aube, celle-ci est retrouvée à deux rues de la maison des Azurs où dorment les Inspirés. Deux témoins, musiciens complètements saouls à l'heure des faits, peuvent voir qu'elle avait peur, qu'elle courait vers chez eux, et qu'elle était poursuivit d'un corbeau, qui volait en tout sens autour d'elle. Paniquée, elle se hâtait tant qu'elle pouvait, et a disparu dans une ruelle sombre à un coin de rue. Les deux jeunes gens ont aperçut le corbeau, qui semblait les regarder droit dans les yeux. Terrorisés, ils ont alerté la garde d'Or immédiatement.

Après avoir averti Desdelliande des avancées de l'enquête, celle-ci conclura qu'il s'agit de l'œuvre d'un démon. Une personne pourra les renseigner : c'est Dame Froussine, Advocatuus Diaboli et méduse aux serpents pourpres à la solde de l'Ombre. Son antre est situé dans les Sables. La maison, caché dans un méandre de petites ruelles, est complètement recouverte de suie. Deux farfadets dans des manteaux sombres gardent l'entrée, accompagnés d'un ogre aux yeux gris. Le sombre appartement est à peine éclairé, et une lueur malsaine filtre à travers les lourds rideaux tirés dans le bureau de Dame Froussine. A leur arrivée, la Dame sombre invite les Inspirés à s'asseoir. Le bureau est inquiétant : du coin de l'œil, les Inspirés voient les ombres danser, et quelques-unes semblent courir sur les murs. Après un entretient où Dame Froussine leur fera comprendre qu'elle obéit à un certain secret professionnel, elle pourra les « éclairer » un peu sur le motif de leur visite. A midi, alors que c'est une heure rare pour un entretien avec un démon, Larmes Noires est arrivé en prétendant une rupture de connivence. Dame Froussine pourra leur produire la connivence, qui accuse sans aucuns doutes Fanneur de Rochronde.

Moi, Fanneur de Rochronde, commande à Larmes Noires, Vrai Topaze et Céruléen du Cercle Second, les meurtres des nommés ci-après : Luizaccia de Sagelli, Maître Baloueur, Dorlidoron, Dalcilio de Frondoncombre, Fédora Carrydialis et Dame Ortadonne de Teshi, et le vol de tous renseignements sur l'éphémère Demeure en leurs possession.
En contre-partie, nous nous engageons à pourvoir en habits riches et précieux l'invité sur l'Harmonde, Larmes Noires. Il pourra disposer d'un manoir durant une semaine après les meurtres, et ordonner à ses serviteurs l'horreur qu'il lui conviendra.

Fanneur de Rochronde, La. N.

Le coupable !

Sachez pour vous, Eminence que les termes « éphémère Demeure » ont été écrit dans la connivence. Cette phrase a été transmise aux Abysses par des chemins tortueux pour prévenir les Soupirs de Noxe. Ils sont décrit dans l'annexe II. Depuis trois jours ils sont sortis des entrailles de l'Harmonde, afin d'empêcher avec soin la découverte de l'objet qui les intéressent. Ce sont des Déclins, les créatures qui après avoir connus l'Ombre sont devenus des démons. Ceux-ci n'ont pas été touchés par la Ténèbre de l'Ombre. Faites les intervenir au moins une fois pendant leur enquête : par un témoignage (« Oui, j'ai bien vu cette vielle dame étrange, mais curieusement, je ne me souvient plus de son visage… »). Ivresse viendra chambouler un peu un plan, a moins que vous ne désiriez un combat, auquel cas, faites intervenir Espoir.

Depuis la mort de Fanneur, il y a rupture de contrat : Larme Noire est retourné dans les Abysses en maudissant son invocateur. Si le Princéen est la, il pourra tenter de le conjurer. Mais Larmes Noires parle peu, et préfère l'action brutale aux belles phrases. Après l'entrevue avec Dame Froussine, les joueurs voudront voir « Fanneur », mais il est parti après avoir appris les renseignements sur l'éphémère Demeure. Chez lui les joueurs pourront trouver les bagues : assurément des objets maudits servant le Maître du Semblant. Un message les priant de le suivre pour Fraine les incitera à se diriger vers les portes de la cité Modéhène. La bas, il leur donnera des explications prouvant son « innocence ». Mais Desdelliande ne l'entend pas de cette manière : elle exige des explications. Les Inspirés devront alors se disculper aux yeux de la Mère et devant sa cour pour pouvoir quitter la ville sans embûches. Incitez les joueurs a utiliser leurs charges, et les poids politiques qu'elles représentent !

Acte II – De la lumière vers l'ombre

Terres arides

A pied, le voyage vers Fraine mettra deux fois plus de temps qu'a cheval. Fraine est à deux semaines à cheval ou en carrosse. Deux cas se présentent. Ou les Inspirés se sont échappés de Teshi, ou ils s'en sont sortit lavés de tous soupçons.

Dans le premier cas, les Inspirés partent à pied, sans chevaux, en escaladant de nuit les murailles de Teshi, par exemple. La traversée du désert de roche entourant la ville leur prendra quatre jours. Pendant leur voyage, ils seront suivit par des vautours tournoyants autour d'eux, l'eau et la nourriture viendront à manquer. Et alors qu'ils sortent du désert pour apercevoir à l'horizon un début de végétation, la garde d'Or montée sur des chevaux bais ira à leur poursuite. Les Inspirés seront sauvés par un curieux phénomène. Il entravera le mouvement des bêtes par un sort étrange : la brousse semblera courir de l'horizon sur eux pour les dépasser puis englober les jambes des chevaux. La garde d'Or se repliera, persuadée d'avoir affaire à des mages puissants. Plus tard, un des vautours prendra feu spontanément (phénomène du Zénith, p.44 d'*Agone*), et eux aussi cesseront alors de les suivre. Les personnages arriveront alors en vue du relais des Serpents Verts, près de la frontière Modéhèno-Carme.

Dans le second, une voiture leur sera détachée par Desdelliande en personne. Elle leur assure une bonne entente avec les gardes frontaliers et un passage sans embûches. Mais les Soupirs veillent… Une attaque des Soupirs en pleine nuit déchire le toit de la caravane. Torpeur et Ferveur sont là pour jauger la force des Inspirés. Ils s'enfuient par les ombres de la nuit, après s'être rendus compte de leur puissance. Il arrive la même chose avec les vautours, mais il s'agit de buses, cette fois. La traversée du désert durera deux jours.

Au relais des Serpents Verts, les Inspirés pourront croiser une galériande qui de bourg en bourg rejoue une adaptation des poèmes d'un poète Keshite : Abd-al-kazir. Jerolio, le chef de troupe se présente : acteur, metteur en scène, dompteur et jongleur, il connaît bien la région. Mais son spectacle n'a pas plu aux méduses. L'Empire de Keshe était en guerre avec les Terres Veuves au moment de l'écriture du poème. Aussi, on peut y voir une certaine critique du pouvoir Carme. Comme celui-ci est sur la route pour les Marches Modéhène, il propose de faire un bout de chemin avec eux. Jovial, Jerolio leur présente sa troupe, d'environ trente artistes itinérants. Ca tombe bien, les Inspirés ont besoin d'un guide.

Vous pouvez rajouter quelques petits événements si vous considérez que les joueurs sont en avance sur le timing. Ainsi, intercalez autant d'attaques des Soupirs que vous voulez. Autre option : si un des personnages est suffisamment riche, ceci pourrait vous permettre d'organiser un petit cambriolage dans ses malles. Le coupable n'est autre que Cioe, le fils de cinq ans du lanceur de couteaux : Rondoeil Fiarone. Le petit vient de perdre sa mère dans une attaque de loups et tentera de s'enfuir seul avec le magot. Seul dans les bois, il se perdra, et il faudra retrouver le petit solitaire. Les Inspirés arriveront juste à temps pour protéger le petit d'une meute de loups. Mais ceux-ci s'écarteront du passage des Inspirés, comme mus par une volonté supérieure (le loup est l'animal du Masque)…

Les chants de la nuit

Dans le calme d'une belle nuit, alors que la caravane s'arrête pour faire boire les chevaux près d'un ruisseau à l'orée d'un bois, les Inspirés pourront contempler le spectacles merveilleux des vigne de lumière (*Agone* p.44). Sur les cultures se pose un merle, qui commence à picorer les grains lumineux. Puis vient un deuxième et bientôt un troisième, puis c'est une nuée d'oiseaux qui se pose sur le champ. Les merles en font disparaître les étoiles un court instant. Mais l'un d'entre eux se pose près des Inspirés. Les fixant droit dans les yeux, il paraît vouloir leur dire quelque chose… C'est l'Oiseleur (Annexe III). Le merle leur dit « A Fraine, vous serez trompés… Méfiez-vous des apparences, car la solution n'est pas simple ! Au regard des Douze, vous ne pourrez vous soustraire. La Nuit vous enveloppera de ses longs bras noirs. Le Miroir de la Flamboyance n'a pas qu'un visage… ». Le merle alors se pose sur le sol. Lentement, silencieusement, l'Oiseleur reprend forme humaine… Son manteau de plumes brille de mille feux : « Ou plutôt devrait-je dire les miroirs… Qui joue avec l'autre ? Sachez cependant que celui qui commande aux oiseaux sait vers qui vous vous tournerez. Et ceci sonnera le glas d'une nouvelle ère pour l'éphémère Demeure… ».
L'Oiseleur regardera chacun d'entre eux et leur dira une phrase remontant de leur passé.
Si le Princéen est là, il le fixe. « Armée, l'an dernier elle tua votre mère… Méfiez-vous, car elle tourne toujours autour de vous…» (le princéen va commencer à se souvenir de chose concernant son passé.).
Pour la fée noire, il dira : « Comment vous pensiez être avant votre Appel, une artiste, une savante, une sorcière ? Vous n'étiez rien de cela avant… Seriez-vous simplement meneuse d'Appel en Appel ? Vos rêves vous ont été soufflés par magie noire…»
Quand vient le tour du Satyre, il lui dit : « N'est qu'un faire-valoir, pour vous ? Un appel de l'être aimé ? »(l'Oiseleur parle de sa flamme, qu'il a dérobé)
A la farfadutine, il dira. « Vous vous n'êtes jamais posé la question ? La sève vous attire vers les Marches, et tout ce que vous pourrez faire contre ça ne vous mènera qu'au fracas de la guerre… »
A notre méduse : « Quand d'autres semblent souffrir, au lieu de les aider, vous vous enfuiez. Mais ceci ne vous conduira jamais à quelque chose de constructif. Sachez faire grandir la jeune méduse qui est en vous… »
Et l'oiseleur semble regarder Arisane qui se sent soudain comme nue. « Et vous, vous choisissez toujours le cœur à la guerre ? N'avez-vous jamais éprouver aucun remords ? »
Au mage, l'oiseleur s'arrête. « Vous aimiez faire ce que vous faisiez. J'ai du mal à lire en vous. Deux sentiments se combattent. Vous avez su faire le bon choix, celui du respect des Muses et de la Flamme qui brûle en vous… »
Quand a l'auteur de théâtre, il lui dira : « la liberté et la gloire t'ont fait rapidement oublier leurs pleurs. Penses-tu encore a eux désormais… "

L'Oiseleur s'arrête, contemplant l'étonnement dans lequel il vient de mettre les Inspirés. « Il faut que je m'en aille. Un peu plus, et je vous ferait choisir Celui qui se cache. Que votre cœur brûle d'un feu nouveau… ». Tout les merles partent d'un coup, l'Oiseleur va voler son manteau en se retournant, et dans la cohue provoquée par les merles s'envole à son tour sous la forme de cet oiseau noir. Autour d'eux, une tornade de plume dans laquelle il est bien difficile de reconnaître celui qui parle : « N'oubliez pas, les miroirs ont deux visages… Les miroirs ont deux visages… ». L'aube se lève enfin, sur un champ de vignes dépouillé de ses atours…

L'Oiseleur doit rester mystérieux, autant que vous le pouvez, Eminence. Le but de cette entrevue est simplement d'entretenir le suspens : les joueurs croiront qu'ils tiennent la le « grand méchant » du drame, et de leur faire voir d'une toute autre manière le petit rossignol qui chante à leur fenêtre le matin… Les Inspirés lui couperont sûrement la parole. Mais l'homme ne parle pas avec eux. Il parle lentement et ne s'arrête pas. C'est la voix de Janus qu'ils couperont : pendant un éclair, l'Inspiré verra la véritable nature de l'Oiseleur : dites lui simplement qu'il est le Hérault d'un Eternel, mais qu'il n'a pas su lequel. Un coup de tonnerre l'empêchera de parler peu après. Si le joueur insiste et en devient…fatigant, alors une Sentence s'abat sur lui. Son personnage deviendra muet pour 24 heures. Ou fou…
Que veut dire « Les Miroirs ont deux visages… » ? Le lac de Fraine pourrait ressembler à ce miroir, et Fraine est une ville, des branches aux racines. De plus, le tableau-monde « l 'éphémère Demeure » est une sorte de miroir, celui de la Flamboyance. Il porte deux visages : l'un à Fraine, l'autre vers Edelweiss. En un peu plus tirés par les cheveux, les Inspirés sont aussi une sorte de miroir, par leur nature d'harmonistes : ils rendent une image (les Arts) des Muses. Et ils ont deux visages car chacun d'entre eux porte un petit secret…

Les Inspirés arrivent en deux jours aux frontières. La caravane s'arrête. Les Inspirés devront se cacher dans les costumes s'ils veulent passer la frontière secrètement. Leur attente paraît interminable… (Vous pouvez faire une pause ici, pour entretenir le suspense…) Mais les gardes ne font pas de zèle, il n'y a aucun problème.

La Marche Modéhenne

Les accueillantes Marches Modéhènes leur rendent le voyage plus agréable. Mais la température monte fortement. Les arbres y paraissent plus graciles et fins, et la faune y est plus importante. Les nuits des inspirés seront peuplées de rêves et de créatures étranges. Une chouette sera présente la plupart du temps. Les Inspirés peuvent croiser une Pixie, volant à toute allure vers le nord. Nuls doutes qu'ils seront méfiants ! Au bout d'une journée, la caravane arrive au pied d'une montagne, dans un village. Jerolio (si vous avez le temps, Eminence) leur propose un rôle dans une petite pièce de sa composition pour les habitants du village. Faites leur jouer la comédie devant les lutins et les hommes de ce village ! N'oubliez pas qu'à leur insu, ils travaillent pour la Muse de la Comédie… Lorsque vient la fin de la pièce, il sera temps de se séparer. Jerolio leur fera comprendre qu'ils devront passer la montagne pour voler avec les aigles géants qui y nichent. Une compagnie de voyage harnache les bêtes, et le voyage devrait être sans dangers… Si tout va bien, dans quatre jours ils seront à Fraine.
Peut-être que les Inspirés auront peur de l'Oiseleur. Faites leur comprendre que l'Oiseleur peut se transformer en n'importe quel oiseau, en faisant transformer devant eux la chouette en rossignol à l'aube, par exemple. Dans ce cas, les Inspirés voudront peut être traverser le bois au nord de Fraine, qui propose tout de même quatre jours de marche sans voir la lumière du jour

et qui se situe à quatre autres jours de marche au nord.
Le périple dans la montagne est dangereux, même après avoir choisi un guide du village. Alors qu'ils gravissent la montagne, des chants harmonieux enchanteront leurs oreilles. Ce sont les Réminiscences (Agone p.48). Profitez en pour leur faire découvrir quelques éléments typiques de la faune et de la flore des Marches. La montagne n'est pas enneigée, c'est un grand pic que l'on parvient à gravir en trois jours. Pendant ces trois jours, les Inspirés croiseront une nuit près d'un torrent Calme et Tristesse (voir l'annexe des Soupirs) qui tenteront de les convaincre d'abandonner le projet de retrouver l'éphémère Demeure. Bien entendu, les Inspirés poseront des questions, auxquelles les Déclins ne répondront pas pour ne pas informer d'éventuels profanateurs. Toujours est il qu'ils les mettront en garde contre leurs frères, moins raisonnables.
Dans le voyage que pourrait mener vos inspirés dans la foret, y aller ne pose aucun problème. C'est pour en sortir que c'est plus problématique. L'entrevue avec Solitude et Calme se fera entre les racines noueuses d'un vieil arbre. Le discours du couple de Déclins mettra en garde les Inspirés contre la mésange qui les suit car « on ne peut jamais rien attendre de l'Injuste ». Arrangez-vous pour que les Inspirés se perdent et sortez-les de la forêt grâce aux indication d'une meute de loups. Au besoin, ce sera Volupté qui les entraînera sur des mauvaises pistes, poussant quelque uns des hommes de votre compagnie sur des chemins menant nulle part (jet de Vol de diff. 20, et 25 pour le Satyre, sauf s'il a pris de la Mandragore.). Ils pourront sortir de la foret et arriver dépenaillés près du lac de Fraine.

Au sommet de la montagne, les Inspirés pourront prendre contact avec le comptoir des Plumevents. Niché dans l'aire d'une vingtaine d'aigles géants, pour un prix avoisinant les 15 cristaux par personnes (75 PO : le princéen, la Méduse ou le mage peuvent payer le voyage pour les autres car ils sont presque fauchés…). Le voyage vers Fraine commence au petit matin, pour durer toute la journée. Le paysage est superbe, et la vue porte à vingt cinq lieues à la ronde. Les aigles se poseront près du lac de Fraine au soir.

Acte III – En remuant ciel et terre

N'auriez pas un peu de cristal, messire ?

Arrivés près du lac, les Inspirés pourront voir le spectacle majestueux que forment les trois arbres de six cent pieds se refléter dans le lac. Les lumières de la cité Modéhenne dansent dans la nuit. Fraine les attends !

Le descriptif de Fraine s'appuie sur l'aide de jeu du même nom hébergée sur le site.

Après avoir lassé leurs montures et tout ce qui peut faire du feu aux barrages, les Inspirés sont libres de chercher une auberge. Quelques géants s'affairent en ville, mentionnez particulièrement ces trois géant portant des cloches énorme sur les racines. Un d'entre eux semble perdre équilibre, lâche son précieux butin sur les racines, ce qui provoque un petit tremblement de terre et va pour tomber de la racine. Aux Inspirés de sauver le géant, qui pourra remonter avec l'aide de cordages et des poulies des comptoirs aux alentours. Les géants ne pourront que l'en être extrêmement redevables. Et une dette de géant, ça ne s'oublie pas. Durdepied, Granventru et Vertebarbe (qui porte toute une nichée de rossignols dans sa barbe et ses cheveux), trois frères, leur disent que ces cloches sont en transit vers les provinces d'un

lointain pays du nord… Ici, l'argent achète tout. Dans leur chambre d'auberge, les Inspirés sauront s'intriguer devant leur petit miroir orné d'une gargouille.

L'Ephémère y demeure

Sur les trois arbres, les Inspirés cherchent, en vain « l'éphémère Demeure ». Un amateur d'art sera persuadé de pouvoir aider les Inspirés. Il jurerait avoir entendu parler de l'éphémère Demeure par le Grand Druide lui-même. Etygiel écoute patiemment les Inspirés puis leur livre cette énigme : ils pourront voir l'éphémère Demeure s'ils peuvent comprendre ces paroles : « A l'Etroit des Trois, l'Efémere demeure. Gravir sans peurs, sans faillir, sans erreurs. Recueillir ses pleurs, la cueillir et je pleure. Si la fleur d'aurore s'offre aux cœurs vaillants, à la fin du jour tombera l'élixir des amants.».

Les Efémères sont décrits dans Agone p.48. Comment les Inspirés peuvent ils savoir ce que c'est ? La Fée noire ou le Farfadutin peuvent savoir comment on fait un philtre d'amour, ou ceci pourrait être une des connaissances du mage. Faites faire un jet d'Harmonie ou d'Herboristerie diff.15.

Au centre de la ville, la où les trois arbres se rejoignent, les pleurs d'une Efémère devront être récoltés pour le druide amoureux. Les fleurs poussent sur une haute branche des Cimes qu'il sera difficile d'atteindre (jet d'Escalade, diff. 20 ou moins selon votre compagnie), et si les Efémeres sont quelque fois vues à cet endroit de Fraine, elles ne pleurent qu'à la fin de la journée…
Le druide pourra les mener jusqu'à son tableau : « l'éphémère demeure ». Il s'agit d'un tableau ancien de l'Arsenal. Ce tableau n'est pas rangé avec les autres dans la galerie. Dans la chambre de Dame Edelnalyre, il sera recouvert d'une grande couverture. Dame Edelnalyre présentera ce tableau comme l'œuvre de la grand-mère de sa grand-mère. Il représente une femme ridée chantant devant le lac de Fraine. Un jet de Peinture révèlera que ce tableau n'est plus tout jeune, que la peinture commence à s'effriter, voire que certaines teintes n'apparaisse pas comme des éléments du tableau… En fait ce tableau a été repeint, et Dame Edelnalyre refusera qu'on le lui emprunte ou qu'on le gratte. A la première tentative de ce genre, elle reconduit les Inspirés à la sortie.

De vol en envol

Arrangez-vous pour que les Inspirés volent ce tableau et échafaudent un plan « parfait » : ils peuvent le voler eux même s'il s'en sentent capables ou bien simplement le payer à la Maraude de Fraine. Mais alors que tout semble bien marcher, arrivés dans la chambre calme de Dame Edelnalyre, deux volutes de fumée noire se glissent dans la chambre. Espoir et Solitude, deux Soupirs attrapent le tableau et sautent par la fenêtre ouverte. Mettez en scène une petite poursuite sur les toits de Fraine. Voici quelques idées : en sautant par la fenêtre, les deux soupirs atterrissent sur une branche. Les Inspirés devront faire la même chose (jet d'athlétisme diff.15-20)… Puis ils se séparent. Les Inspirés n'ont pas eu bien le temps de voir qui avait pris le tableau. Finalement, celui qui portait le tableau acculé au bord d'un toit saute dans le vide, pour se transformer en fumée et ainsi lâcher le tableau qui tombe deux cents mètres plus bas dans l'eau sale des racines. Descendus, les Inspirés ne peuvent voir que peu de choses du tableau : la Morvase a attaqué le cadre et la peinture, et elle est toute abîmée… Cependant, les Inspirés peuvent voir sur le lac représenté par le tableau, une autre cité dans le reflet de Fraine.

D'ailleurs, si on y regarde à deux fois, le tableau peut tout à fait être retourné. Les cités ne se ressemblent pas, mais la vision est crédible des deux sens. Ainsi voilà l'éphémère Demeure qui tombe en morceaux…
N'est ce pas bizarre, cette cigogne qui semble rire d'eux ? Lentement la cigogne change de forme pour prendre celle d'un hibou. Il leur dira que les miroirs ont deux visages, avant de partir au loin, son reflet courant sur l'eau semblant se perdre dans les profondeurs maudites du lac.

Que peuvent faire les Inspirés ? Laissez les regarder l'eau du lac. Faites les réfléchir sur la vase de Ténèbre qui l'encombre… Pourquoi la cité sous le lac ne serait elle pas sous l'eau ? Sous le lac ?
Au petit matin, les Inspirés verront les trois géants partir de la cité. L'un d'entre eux vient devant chez eux leur dire au revoir par la fenêtre. Il faudrait vraiment être idiot pour laisser passer cette chance… Amis comment faire pour que la Morvase ne ronge pas les cordes que pourrait utiliser les géants pour descendre les Inspirés sous l'eau ? Il leur faut trouver l'Elixir des Delixiants… A prix d'or, les Inspirés auront l'extrême privilège de pouvoir acheter l'antidote.
Un petit banc de bois est très facile a installer dans la cloche et les Inspirés pourront plonger vers midi. Une vielle dame en noir les suit, c'est Patience qui vient en dernier recours. Elle veut parler aux Inspirés et être certaine de leurs actes.

Vingt minutes sous le lac

Le voyage sous le lac est long et froid. La corde doit être remontée toutes les demi-heures pour l'oxygène, et pour renouveler les cordes qui résistent mal à l'affreuse vase. Par tâtonnements, les Inspirés peuvent voir une lueur dans une région du lac. Au court de plusieurs plongées et réajustements, les Inspirés tomberont sur la source de lumière. Autour d'elle, l'eau est si pure qu'on peut voir à travers, et sur la roche du sol repose un cadre de bois. Il y est peint un dessin lumineux. Sur le cadre, deux sirènes sculptées entourent la découverte de pur Eclat. Voici l'éphémère Demeure… Sa surface paraît d'ondes comparables à celles d'un étang merveilleux. Elle représente une cité végétale de toute beauté, parcourue par des vols d'oiseaux dans le ciel au soleil couchant. Des milliers de lutins et d'autre plus petites créatures à peine perceptibles, paraissent y dormir… Les Inspirés pourront tenter un jet d'Harmonie diff. 15 pour reconnaître là un Tableau-monde…

Ils ont maintenant deux choix : ils peuvent le livrer à « l'EG » qui reprend contact peu après avec eux. Il entre dans le tableau après quelques remerciements. Faites faire un jet d'Int. diff. 15. Et les souvenirs du princéen ? Personne ne les a payés ! Comment se fait il qu'il les ait suivit ?
Ou ils y entrent directement : « Fanneur » les suit, après avoir « négocié » avec les géants. La Geste lui permet de ce faire passer pour l'un des Inspirés, qu'ils auraient oublié de descendre sus le lac.

Acte IV – Au carrefour des songes

Arrivés dans le tableau-monde, les Inspirés sont ensembles, et se réveillent dans un décor hallucinant. Tout autour d'eux, c'est le blanc. Rien qu'eux, seulement eux, et ce blanc…
Laissez les marcher pendant une durée qui leur paraîtra être des heures. Puis au loin, un point

vert… Qui s'agrandit au fur et à mesure de leur approche… C'est un arbre, jeune et frêle, posé au milieu de l'immensité sans couleurs. Dormir sous cet arbre, les Inspirés devront dormir… Lentement, doucement… Ils tombent raides de sommeil.

Et ils rêvent, et le petit arbre se dédouble, puis change de forme, et un autre, et un autre, et un autre… Et ces voix, qui par milliers enchante les airs… Les Inspirés se réveillent au cœur d'une forêt couleur d'émeraude. Devant eux se dressent des murailles végétales qui forment ce qui pourrait être un grand château de lierres et de chênes. Ils viennent d'arriver dans les jardins d'Edelweiss la magnifique.

Edelweiss, la cité légendaire

Même pour les Modéhens, la cité est simplement la plus belle création végétale qui vous ayez jamais vu. Du haut du château, la vue est resplendissante ; et les couleurs, ahurissantes. Mais il règne ici un silence glacial…
La cité semble être au centre d'un énorme globe vert, qui si on y regarde à plus près, est fait d'aubépines teintées d'argent, un pigment du printemps. La cité d'Edelweiss (la Sentence de l'aube p.146-147, le codex des lutins p. 31. La cité n'y est que peu décrite) est située au sommet du mont Loulan, et se réveille tous les milles ans. Sur l'Harmonde, deux semaines de combat ont fait rage. Les lutins Lyphaniens ont repoussé les hommes anthropophages de cette région au prix de milles efforts.
Edelweiss est dominée par un château de lierres et de fleurs, gardé par des Trolls et des Sylphes, qui mène plus bas sur des centaines de petites maisons lutines ornée de fleurs, entretenus par des milliers de jardiniers Lutins en sommeillés. Et parmi ces fleurs dorment des milliers de poucets, sorte d'elfes aux ailes de papillons de la taille d'un danseur…

Tout au long de cette scène, une lumière verte filtrera à travers l'immense globe vert qui est en fait semblable à une fleur qui s'ouvre lentement. Sur l'Harmonde, les pentes du mont Loulan fleuriront pendant une nuit…

Alors que les Inspirés parcourent les rues d'Edelweiss, un poème déclamé avec une rudesse et irritant les oreilles des Inspirés se fera entendre sur le donjon. « Fanneur » veut planter une horreur dans le sol qui pervertira toute la cité : il explique son plan alors qu'il est perché en haut d'une tour, en changeant doucement de visage et dévoile une figure à faire frémir une gargouille. La brume envahit la cité et la lumière de la nuit Lyphanienne perce à travers le globe. Ci et là, une paupière se soulève, un murmure retentit. La cité se réveille et s'ouvre sur l'Harmonde…

Faites le un peu combattre. C'est un adversaire difficile, ne vous laissez pas faire, Eminence ! En cas de vrai danger, il s'esquivera avec le rideau pour réapparaître un peu plus loin et déclamer « Atrophie cérébrale » sur le groupe. Alors que les personnages regardent bêtement, Tardonge Griéjade sort un petit pot d'encre noire de sa poche, et, trace devant eux le contour d'une encre noire en récitant un affreux poème perfide. La cité s'ouvre…

Puis, un rire de mouette retentit, suivit d'un bris de verre. Un pot d'encre gris tombe au beau milieu du contour. L'ombre prend forme et Griéjade recule, apeuré… « J'appelle Le Maître des Cendres Bleues, Obsidien d'Harborym, et non pas un autre ! Malheur sur celui qui m'a trompé ! La forme prend peu à peu consistance. Un murmure… Terreur… C'est le treizième Soupir de

Noxe, qui emporte dans les Abysses l'insecte qui a osé affronter son regard. Eminence, je ne donne que peu cher de sa vie !

Edelweiss se réveille d'un rêve de mille ans. Sur les pentes du mont Loulan résonnent les chants de milliers de guerriers lutins. Ce sera une nuit sans pareilles, éminence. Vous pourrez faire intervenir Luth le lutin (la Sentence de l'aube p.149, un lutin éternel qui a recueilli le rire de la Dame du printemps. C'est le premier lutin, et il aime raconter des histoire le soir au coin du feu… C'est aussi lui qui a pu sauver les Inspirés dans le désert de Teshi). Un oiseau se posera sur son épaule. « Malgré vos manières, l'Oiseleur, j'aime à savoir que vous vous êtes penché sur eux. Je vous remercie encore pour mes arbres, et mes amis ! ». Que la fête commence



Agone

Le jeu de l'amour et du hasard

Le scénario s'adresse à un groupe de joueurs expérimentés, ainsi qu'à un meneur ayant un bon sens de l'improvisation. L'EG et ses joueurs n'auront cependant pas besoin d'avoir une grande connaissance de l'Harmonde. D'autre part, ce Drame décrit en détails un Domaine, qui est l'école des Vissanguines, et qui pourra être réutilisé pour vos parties personnelles.

L'aspect pornographique de certaines parties du scénario en fait une aventure destinée à des joueurs matures sachant faire preuve de discernement.

Introduction des Inspirés

Tout commence comme un mauvais film d'horreur, pour une raison x ou y les Inspirés sont sur la route quand un orage imprévu éclate violemment.
La destination que voulaient prendre les joueurs importe réellement peu, car elle n'aura aucune incidence sur le scénario. Le seul impératif étant que la compagnie doit passer par Urguemand ou la Janrénie, selon l'endroit où vous placerez l'école des Vissanguines.
Ce scénario peut donc aisément s'introduire en intermède entre deux aventures de voire crû, au sein d'une campagne, ou être joué comme un scénario à part entière, mais il vous restera alors à justifier le passage des Inspirés dans la région.

L'orage

Les personnages sont donc à cheval et en groupe, sous une pluie torrentielle et un ciel qui ne présage rien de bon. La nuit vient de tomber, et ils n'ont nulle part où s'abriter. Des éclairs zèbrent le ciel noircis, et la foudre tombe à quelques mètres d'eux, affolant les chevaux.
Chaque personnage monté à cheval devra alors réussir un test d'AGIlité+Equitation contre une Difficulté de 20. Quels que soient les résultats, il vous faut au moins un blessé (choisissez celui qui a fait le plus bas score, qu'il s'agisse ou non d'un échec, et faites comme s'il s'agissait d'un fumble à 20. Du point de vue pratique, il est inconscient et a deux blessures apparentes : une à la cheville, et une à l'arrière du crâne… allez, soyons fou, retirez lui 2d10 points de vie). Pas de panique !! Il ne s'agit là que d'une manoeuvre scénaristique, l'Inspiré va très vite guérir et ne ratera rien de l'aventure.
Juste après la chute de la foudre, les Inspirés comptent au moins un blessé parmi eux, et c'est drôlement bête, mais il est inconscient et ne semble pas vouloir se réveiller.

Problèmes en vue

Les Inspirés se retrouvent dans une situation fort inconfortable, car vu l'état de leur ami et les intempéries, il leur devient vite impossible de progresser sur leur route.
Un jet d'INTelligence +Géographie ou éventuellement Étiquette (Noblesse) devrait les mettre

sur la bonne voie si une difficulté de 15 est vaincue. Les Inspirés réussissant ce test pourront se souvenir avoir entendu parler d'une école de jeunes filles réputée située dans cette région du pays... probablement à moins d'une heure. Une marge de 5 au moins permettra même de la localiser. En cas d'échec, il ne vous restera plus qu'à mettre en scène la découverte du manoir pendant la recherche de bois sec, en cherchant du gibier, ou tout simplement en apercevant de la lumière au travers des branchages.

Lubrique Vérité

Notre histoire commence il y a six ans, avec l'arrivée dans la région d'un être d'exception. Il s'agit d'Urixante, un démon du second cercle, invoqué par une châtelaine à quelques dizaines de lieues de là. Ce démon ressemble à un grand humain blond, d'une beauté sans égal, pourvu de deux grandes ailes membraneuses, de deux petites cornes discrètes sur le front, et d'attributs virils à tenir en respect le plus vigoureux des Minotaures.
Urixante est un démon spécialisé dans les pratiques amoureuses, et fut d'ailleurs invoqué dans le but précis d'honorer sa maîtresse, vu que le mari de celle ci était trop affairé par son domaine pour s'occuper d'elle. Le mari s'étant rendu compte des aventures de sa femme a voulu faire tuer la créature, mais n'a réussi qu'à la chasser hors de ses terres... ce qui fit qu'un beau matin, elle arriva à l'école des Vissanguines.
Séduisant la directrice, Iphigonia, Méduse rigide et froide, le démon gagna son droit d'asile en la rendant folle amoureuse. Celle ci, éperdument dévouée à son amant s'avéra incapable de lui refuser quoi que soit, et finit, sousl'influence du charme démoniaque émanant de la créature, par accepter qu'il fasse de l'école son harem.
La particularité d'Urixante est la pluralité de soit amour, il ne s'agit pas en effet d'une être vil et profiteur, mais d'une démon obligé et capable d'aimer plusieurs femmes en même temps. Ainsi est il tombé amoureux d'Iphigonia, mais aussi de chacune de ces jeunes filles, qu'irrémédiablement il était obligé d'honorer chaque nuit qui passait. Quand était venu le temps pour l'une d'entre elles de quitter l'école, elle sortait définitivement de " l'aura sensuelle " dit démon et oubliait à jamais soit aventure... la seule trace restant la perte définitive de sa virginité.
Un jour arriva à l'école une jeune et jolie fille de quatorze ans. Elle s'appelait Luceline de Vertiel, et sortait de par sa grande beauté, des critères atteint jusqu'alors dans l'école... elle était si belle que le démon l'aima plus que toutes. Leur romance dura une année, durant laquelle il l'aima plus qu'il n'aimait aucune autre... Malheureusement, Luceline était promise à un jeune chevalier liturge nommé Ettore Montiani. Celui ci était fou amoureux d'elle, et rempli d'idéaux chevaleresques et romantiques. Il était d'ailleurs si romantique, qu'il vint une nuit enlever sa belle, risquant par là de s'attirer les foudres de sa famille et de celle de Luceline.
Ettore entra par une fenêtre dont il scia d'abord les barreaux, arracha la jeune femme de son lit, et s'enfuit avec elle à cheval. Mais le " voleur " avait attiré l'attention du démon, qui n'entendit pas de cette oreille que l'on tentât de lui prendre sa favorite.
Il les rattrapa dans la forêt, à deux lieues de là. L'affrontement fut bref, au moment ou le chevalier voulut frapper le démon, la belle s'interposa pour sauver celui qu'elle aimait, Urixante, et elle y perdit la vie.
Mais la tragédie ne s'arrêta pas là, face à la colère du démon, Ettore perdit la face, et par la même occasion, la raison. Il s'enfuit et continua à vivre reclus. Sombrant dans la folie et l'amnésie, il devint peu à peu le vagabond hirsute et méconnaissable que tous les gens de la région appellent Totor le Moribond.

Malheureux, le démon revint à l'école et reprit le cour de sa vie. Officiellement, pour l'école et les familles, le jeune chevalier est venu enlever Luceline, et tous deux ont disparus sans laisser de traces, à jamais.
Ettore est profondément marqué par le Masque, sa folie en est le premier insigne ; cela se concrétise par une empathie vis à vis du spectre de Luceline. Il suffit qu'elle se fasse remarquer un tant soit peu, pour que lui même le sache et se rapproche, instinctivement, du foyer de ses actes.
Ainsi, le fait qu'elle se soit approprié l'aide des joueurs le fait se rapprocher du manoir, et s'intéresser de près aux Inspirés.

***Note du webmaster** : ce scénario a été écrit bien avant la sortie de l'Art de la Conjuration, et les explications ci-dessus peuvent donc sembler incohérentes... Faire d'Urixante un démon du Troisième Cercle et de son séjour les conséquences d'une Connivence est une solution simple au problème...*

Première partie : Mise en scène du Drame

L'école des Vissanguines

Tôt ou tard, les personnages découvrent le manoir, fiché au sein d'une clairière étroite.
C'est une bâtisse de un étage qui semble dater d'un siècle au moins. Ses tours, au nombre de deux, apparaissent elles nettement plus vieilles et sont surmontées de quatre gargouilles, orientées vers les points cardinaux.
L'aspect général est pour le moins lugubre, et les monstres de pierre semblent adresser aux Inspirés des regards de défiance.
Un seule fenêtre laisse filtrer de la lumière, qui constitue le seul signe de vie en présence ... les Inspirés préféreraient sans doutes passer leur chemin, mais malheureusement, il n'en ont pas le choix ; dormir dehors ou continuer la route reviendrait à tuer leur ami (veillez d'ailleurs à ce que trop de temps ne s'écoule pas entre la perte de conscience et la découverte du manoir, histoire de ne pas donner au joueur l'impression d'être mis sur la touche).

Les PJs n'ont plus qu'à demander asile aux habitants de l'école.

Luceline de Vertiel

Dès lors, le personnage blessé est entre les mains de Luceline (cf. Lubrique vérité), celle ci a en effet " perçu " la présence du groupe d'Inspirés, et a de suite compris qu'ils représentaient l'élément nécessaire à sa vengeance. En effet si jusqu'alors elle n'avait aucun moyen de communiquer avec son entourage, le fait est qu'elle s'est découvert la faculté de sentir la venue des Inspirés, sans doute pour le caractère d'exception de ceux ci ; elle s'est de surcroît trouvé un moyen de les contacter : les rêves ; cela dit, il s'agit pour elle d'un exercice fort exténuant, c'est pourquoi elle a choisi de ne communiquer qu'avec un seul des personnages.
Car elle compte bien se venger d'Ettore, et tant qu'il n'aura pas payé pour l'avoir privée d'amour, elle ne trouvera pas le repos. Elle sait ce qu'il est devenu, et compte bien le faire traquer jusqu'en sa tanière, malheureusement, son fantôme ne peut entrer en contact avec les Inspirés autrement que par les rêves.
Par le personnage, elle compte bien faire venir le salut. Dans l'immédiat, elle va communiquer

avec lui par l'intermédiaire d'images et de comptines pour enfant (Luceline n'avait que quinze ans quand elle est morte, et l'infantilisme prédomine dans soit caractère de spectre).
L'Inspiré qui a perdu connaissance va donc voir la scène suivante
Il marche dans une foret, il est entièrement mi et se sent très bien, C'est le printemps et l'herbe est tendre et humide, Il approche d'une clairière où une dizaine de jeunes filles (âgées de 11 i à 15 ans dirons nous) sont assises en cercle et fredonnent une comptine :

Un, deux, c'est le chant des Heureux,

Trois, quatre, qui dans leurs cottes moites,

Cinq, six, dans cette nuit finissent,

Sept, huit, par demander le gîte

Se présenter

Près de la porte, qui est un lourd portail de bois orné à double battants, une plaque de cuivre porte la mention suivante: Ecole des Vissanguines, établissement réservé aux jeunes filles. Une cloche en bronze est pendue juste au dessus et provoque un tintamarre de tous les diables pour peu que l'on ose s'en servir. La personne qui vient ouvrir est Sherdwenn, un farfadet à l'air peu aimable, apparemment dérangé par la venue des personnages. D'une voix acide, il leur demandera ce qu'ils veulent et leur rappellera qu'il s'agit d'une école pour jeunes filles de bonne famille, et qu'on ne saurait les recevoir, surtout de nuit ! Dès qu'il saura qu'ils ont un blessé, il changera de ton et les laissera entrer.
Très vite, le farfadet fera allonger le personnage blessé sur un sofa du grand salon, puis il ira chercher Dame Iphigonia dans ses appartements.
Durant les instants qui sépareront le départ du farfadet et son retour en compagnie de la directrice de l'école, le personnage qui avait été blessé reprendra connaissance. Il se sentira bien mieux, quoi qu'un peu groggy et regagnera la moitié de ses points de vie perdus.
L'arrivée d'Iphigonia sera certainement très remarquée. Cette très belle méduse se présentera à eux en robe d'intérieur, les besicles posées sur son nez lui donnant un charmant air d'éternelle étudiante. Elle examinera le personnage blessé très rapidement et apprendra à tous (si aucun d'entre eux n'a fait de jet de médecine jusqu'alors) qu'il n'a qu'une mauvaise foulure de la cheville, qui devrait s'estomper dans les deux ou trois jours, et une caboche derrière la tête, qui occasionnera probablement un migraine le lendemain, mais rien de plus.
Rien ne les empêche selon elle de continuer leur chemin, cela dit, vu le temps qu'il fait dehors, elle consent à leur prêter des chambres de la tour Est.

Iphigonia, directrice de l'école

Cette Méduse aux traits froids est une créature très attirante pour quiconque la rencontre pour la première fois. Mais c'est tris vite que tous les membres du sexe masculin déchantent à son encontre. Beauté froide et castratrice, elle a la réputation de détester les hommes et de les considérer comme intellectuellement inférieurs. Ce qui est faux, vu qu'elle n'emploie que des hommes pour l'enseignement (sauf pour les cours de bonnes manières et de conduite conjugale dont elle s'occupe elle même).

Iphigonia a autrefois eu une relation avec Klecton, l'ogre de l'école, L'aventure fut brève, mais l'ogre s'y est brûlé les ailes à jamais, et lui reste totalement dévoué. Il irait jusqu'à mourir pour elle d'ailleurs. Bon nombre de rumeurs courent dans l'école, selon lesquelles Klecton la rejoindrait parfois dans sa chambre pour des ébats sexuels dont certains ont déjà entendus des échos.
Il existe ainsi autour de ce personnage une aura de mystère, qui fait d'elle une mante religieuse à l'amant mystérieux.
Mais son véritable amant est le démon auquel elle n'a pas su dire non. Elle est consciente de sa faiblesse, mais a depuis longtemps abandonné cette lutte contre elle même, c'est pourquoi une personne se penchant un peu sur son cas pourra s'apercevoir qu'elle fait finalement son travail sans passion, que derrière sa sévérité se cache la lassitude, et qu'elle passe ses journées à attendre, à attendre sans arrêt que vienne quelqu'un. . . elle attends l'heure de recevoir son amant, là enfin elle vit.
Vis à vis des Inspirés elle sera relativement froide, et quoi qu'il arrive, elle les traitera comme des employés dès leur second jour de présence ; cherchant au maximum à mettre un fossé entre eux et elle, et à les éloigner de la vérité.

Sherdwenn, farfadet veilleur de nuit

Sherdwenn est un farfadet âgé, pas encore vieux, mais largement dans la force de l'âge. Au quotidien, il apparaît toujours aigri et méfiant, et ce, probablement à cause de la considération qu'ont les habitants du manoir à son égard. Il est en effet pris pour un imbécile un peu reclus, ne connaissant que ses livres et les ombres de la bibliothèque.
Si l'on rentre dans son jeu, on pourra peut être l'attendrir et s'en faire un allié fiable, connaissant tous les recoins de l'école, et tous les passages permettant d'accéder à la tour interdite.
Sherdwenn sait bien que le manoir est hanté, à plusieurs reprises il a vu le spectre de Luceline errer dans les escaliers, le grenier et la bibliothèque. jamais bien sur il ne lui a parlé. Sa plus grosse erreur fut d'en parler à Klecton, l'ogre "sénéchal " qui. maintient l'ordre et la sécurité... depuis tout le monde le prend pour un fou, le soupçonnant en secret de pratiquer la sorcellerie, d'autant plus que son habitude de ne dormir que trois heures tout au plus chaque nuit (ou plutôt matin, puisqu'en tant que veilleur il se couche aux aurores) intrigue quelques peu ses voisins.

Douce nuit, tendre nuit...

Eclairés à la chandelle, les personnages évolueront dans les couloirs sur les pas de Sherdwenn et d'Iphigonia.
Les chambres qu'on consent à leur prêter sont au deuxième étage de la tour Est du manoir. Ils remarqueront assez vite que cette partie de la bâtisse n'est quasiment pas meublée, et qu'une fine couche de poussière à recouvert les quelques meubles et tableaux restant. Iphigonia n'en fera pas mystère, et s'en excusera au plus vite : il y a peu de jeunes filles dans cette école, vingt et une en tout et pour tout. Ceci est dû à l'importance des villes du royaume et à la qualité de leurs écoles. Quoi qu'il en soit, toutes les jeunes filles sont réunies dans la tour Ouest, et l'entretien quotidien de l'autre aile serait par trop onéreux.
Dès qu'ils ont vu leurs chambres, et qu'ils ont pu y déposer leurs affaires, les Inspirés sont invités à descendre au salon, où l'on leur servira un verre de vin chaud, en attendant que les

femmes de ménage préparent leurs lits et fassent un peu la poussière.
Le verre de vin chaud leur est servi par Klecton, l'ogre à tout faire de la maison comme le décrit son portrait, il est peu souriant et ne s'exprime que par monosyllabes. Il ne tient pas compagnie aux personnages et s'empresse de récupérer leurs verres pour aller les laver et regagner sa chambre, où l'attendent ses fameuses lectures.
C'est Iphigonia elle-même qui s'occupe de tenir compagnie aux Inspirés, elle en profitera pour jouer au maximum son rôle de directrice sévère et inquisitrice. Intarissable de questions sur les pjs, sur leurs origines, leurs aspirations, leurs façons de gagner leurs vies... ainsi que sur la réputation de son école, les vertus de l'enseignement rigide, de la claustration et du mode de vie privatif

L'incendie

Iphigonia congédie assez vite les Inspirés, en leur demandant de ne pas quitter leurs chambres avant l'aube, afin de respecter le sommeil des jeunes filles et de ne pas troubler l'ordre de la maison. Au matin bien entendu, ils devront reprendre la route.
Peu de temps après qu'ils se soient couchés, le bruit caractéristique d'une pierre jetée contre les volets les tire de leur premier sommeil. En prêtant l'oreille, on peut entendre au loin les chevaux émettre des hennissements angoissés...
Dehors, l'écurie est en feu, et si l'on n'agit pas au plus vite, tous les chevaux seront morts d'ici quelques minutes.
Très vite, Iphigonia, Sherdwenn, Klecton, les jumelles et les trois précepteurs, suivis par une ribambelle de jeunes filles en chemises de nuit pourront éteindre l'incendie, mais pour cela, il faudra que les joueurs les réveillent et organisent une chaîne d'eau du puits jusqu'à l'écurie.
C'est le bon moment pour faire rencontrer quelques jeunes filles aux Inspirés, tout entretient sera forcément très bref, car Iphigonia s'empressera des les renvoyer au lit dès que le feu sera éteint.
Les jeunes filles sont au nombre de trente et un. La grande majorité ont entre quinze et dix sept ans, mais trois ont moins de quinze ans. L'une des premières choses qui pourra marquer un personnage un tant soit peu observateur, c'est que ces jeunes filles n'ont pas l'air de se priver. Leur teint est en effet bien rose, les joues de certaines sont d'ailleurs bien rouges et aucune n'a l'air d'avoir un mode de vie " privatif ", en réussissant un Jet de PERception contre une difficulté de 20, on pourra même avoir il impression qu'aucune ne semble avoir été tirée du lit, et que toutes ont l'ait d'être bien réveillées.
Discuter avec ces filles n'est pas très révélateur, aucune n'est prête à trahir leur " merveilleux secret ", bien au contraire. Seule une parmi toutes, répondant au nom de Céilade, se risquera à tenter un contact plus long avec les Inspirés (reportez vous pour cela à la deuxième partie de ce scénario).

Les jumelles Fong

Minaëlle et Romarine Fong sont deux jumelles originaires des Communes Princières. Toutes deux sont assez jolies, bien que trop peu arrangées pour aspirer à la séduction. Toutes deux sont très gentilles et très serviables. Elles travaillent ici depuis plus de cinq années et sont au courant de tout ce qui se trame. Elles pourraient éventuellement être une bonne source d'information, mais malheureusement, toutes deux sont muettes comme des carpes,
Ce mutisme est le résultat d'une sorte de charme, lancé par Urixante afin de s'assurer que les

deux soeurs continueraient de faire leur ménage sans demander leur reste. Le seul moyen de mettre fin à ce charme reste que l'une des deux soeurs connaissent un coït avec une personne se sexe mâle, et que ce mâle soit amoureux d'elle. Les jumelles étant toutes deux amoureuses du démon, il y a peu de chances qu'elles se jettent dans les bras d'un de vos joueurs… mais si toutefois l'un d'entre eux décidait de déployer tous les efforts possibles pour en séduire une, il en retournera de votre unique jugement. Le personnage est il amoureux ? Si oui, alors la jeune femme retrouve la parole, et peut passer aux aveux.
Précisons une fois encore, qu'au début de cette histoire, les jumelles Fong aiment toutes deux Urixante d'un amour passionné (mais chaste, car s'il les touchait il romprait son charme de silence), et que par conséquent, toute trahison est peu envisageable sans de gros efforts de persuasion.

Deuxième partie : Et si on restait encore quelques jours

Réveil en musique. . .

A l'aube du second jour, les personnages sont réveillés en chanson par celui d'entre eux qui a été blessé la veille…

Neuf, dix, où ils verront le vice,

Onze, douze, nous entendons pour tous,

Treize, quatorze, tant de passions en force,

Quinze, seize, qu'il ne leur en déplaise…

Lui même pourra dire à son réveil, avoir vu en rêve un chevalier en armure, monté sur un cheval, autour duquel plusieurs jeunes filles dansaient en farandole (celles de la première vision). S'il a vu Totor le Moribond la nuit précédent, il pourra même dire que le visage du chevalier lui était familier… sans pouvoir cependant lui donner un nom ou une origine.
Dès à présent, l'attention du groupe devrait se tourner d'avantage sur le personnage en question, et sur ses propos pour le moins peu communs. Il n'y a pour l'instant que peu de choses à en tirer, si ce n'est que leur venue ici était programmée (dans cette nuit finissent par demander le gîte) et qu'en ces lieux théoriquement chastes, ils peuvent s'attendre à trouver vices et passions…

L'invitation

La journée commence à peine, quand Iphigonia rejoint les Inspirés dans la salle à manger. Ceux ci prennent un petit déjeuner copieux, servi par un Sherdwenn taciturne, en compagnie de Istard, Leckmem et Garmaten.
La Méduse semble ne pas savoir par ou commencer, elle est dans un premier temps intarissable de remerciements (nos Inspirés étant ce qu'ils sont, gageons qu'ils auront déployés mille astuces pour éteindre l'incendie…), puis finit par prendre un ton plus grave, frisant la supplication : l'écurie est détruite dans sa quasi intégralité, l'école n'a plus beaucoup d'argent, et Sherdwenn et Klecton ne seront pas assez de deux pour la réparer. Il faut trouver du bois, abattre des

arbres, tailler des planches ... et bien entendu, les trois professeurs ont bien trop de travail pour aider aux travaux de menuiserie.
En clair, Iphigonia demande aux Inspirés, et ce, malgré son apparent protectionnisme à l'encontre de ses filles, et d'aider à la reconstruction de l'écurie. A eux tous, le travail ne devrait pas prendre plus de dix jours... libre à eux de refuser, mais le scénario s'arrêtera là.

Indices

Plusieurs initiatives peuvent être entreprises par les Inspirés au moment de l'incendie. De nombreuses choses peuvent d'ailleurs être apprises, voici donc une liste des éléments qui peuvent être mis à jour

Sous les fenêtres des joueurs : si ceux ci se souviennent d'avoir entendu une pierre jetée contre une leurs fenêtres, ils iront probablement vois de quoi il s'agissait. Ils trouveront au pied d'un arbre, un gros caillou enveloppé d'une étoffe déchirée, où un texte est écrit à la craie (cf. La lettre dEttore).
Si aucun n'a l'idée de rechercher ce qui a produit ce bruit, c'est Sberdwen qui trouvera la lettre au levé du soleil et viendra la donner aux Inspirés dans la matinée.

La tour Ouest du Manoir : Les seules entrées qui ne soient pas secrètes (celles donnant sur les couloirs du premier étage et du rez de chaussée) sont fermées à clef. Mais si l'on regarde le manoir de l'extérieur, on peut voir, derrière une fenêtre du premier étage quelqu'un en train d'observer le remue ménage. Dès qu'on l'aura aperçue, le personne disparaîtra. Un test de PERception contre une difficulté de 30 permet de déterminer qu'il s'agit d'un humanoïde blond, portant sur le front deux petites cornes élégantes.
Note : Il est fortement conseillé de faire en sorte que cette scène se produise ; elle contribuera nettement à la monté de la tension dramatique du scénario.
Autre détail : un Inspiré particulièrement observateur pourra s'apercevoir que l'une des fenêtres du rez de chaussée de la tour n'a plus de barreaux, ceux ci semblent avoir été sciés il y a bien longtemps.

Dans le manoir : Si durant l'incendie l'un ou plusieurs des Inspirés se promènent dans le manoir, ils pourront voir " Totor le Moribond ", dans ses atours d'idiot du village, en train de rôder bêtement dans les escaliers à la recherche d'on ne sait quoi. Interrogé, il dira être à la recherche de Pitou, le chien de sa mère qui s'est égaré dans la nuit ; " ... oh vous savez, dès qu'il trouve un peu de lumière et de chaleur, il est prît à suivre n'importe qui, alors vous comprenez…
Dès que l'incendie sera éteint, Klecton s'emploiera à le mettre à la porte à grand renfort de coups de pieds biens placés.
Si quelqu'un émet l'hypothèse que Totor ait pu mettre le feu à l'écurie, il n'obtiendra en retour qu'un éclat de rire collectif.. . " ce clochard est trop bête pour être méchant, et encore faudrait il qu'il sache faire du feu ! " Quelqu'un précisera aux Inspirés que bien qu'inoffensif, Totor à la mauvaise habitude de venir rôder sous les fenêtres des jeunes filles en ayant recours à toutes sortes de gestes obscènes et masturbateurs. .

Travail du bois

Au lieu de se remettre en route, les Inspirés vont donc se joindre au farfadet et à l'ogre pour entamer les travaux forestiers. Une vingtaine d'arbres doivent être abattus, ce qui devrait

occuper deux journées entières. Mais le temps risque de paraître bien plus long pour les Inspirés noyés dans les chamailleries de Sherdwenn et de Klecton.
L'ogre n'aura de cesse de ramener la soi disant folle du veilleur de nuit, ne ratant pas une seule occasion pour rappeler qu'il voit des fantômes partout, et que : " qui sait ? C'est peut être l'un d'entre eux qui nous a grillé l'écurie, ah ah ah !!! ". Il ira même jusqu'à prendre à parti les joueurs... " eh, vous pensez pas, vous autres, que le farfadet est une cinglé de conjurateur ? Qu'il fricote avec les ombres et que la seule raison pour laquelle Madame la directrice ne le renvois pas, c'est parce qu'elle craint sa vengeance ? "
Devant de telles accusations, le farfadet se contente de baisser la tête en se défoulant à la tâche.

Les trois professeurs

Garmaten : C'est un bel homme blond d'une quarantaine d'années bien tassée, large d'épaules et toujours bien habillé. Son charme d'homme mûr en fait un homme à la compagnie agréable, même pour un autre homme. Son humour est intelligent et cultivé, et sa politesse n'a d'égale que son honnêteté. Il était déjà là quand Luceline a " disparu " et a toujours trouvé cette histoire étrange, mais n'en a jamais fait grand cas. Il s'indignerait grandement de la présence d'un démon faisant l'amour à toutes ces jeunes filles, mais tâcherait toujours de cacher sa propre liaison.

Leckmem : Le vieux professeur de biologie n'est plus que l'ombre de lui-même, et pour cette apparente déchéance, personne ne l'aime, pas même ses confrères. Tous se demandent d'ailleurs ici comment la directrice continue de garder ce drogué dans son école.
La réponse est d'ailleurs très simple : un nuit, alors que Leckmen descendait chercher un " livre à la bibliothèque " (de la drogue en fait), il a entendu des cris venir de la chambre d'Iphigonia. Il s'est alors précipité pour la sauver, mais l'a trouvée au lit avec un homme blond dont il n'a pas vu le visage (ce pourrait très bien être Garmaten d'ailleurs…). Choqué, il s'en est allé, mais fut vite rattrapé par la méduse qui lui proposa un marché : elle entretenait sa toxicomanie en fournissant régulièrement la maladrerie, et lui, en échange, lui promettait son silence... quelqu'un trouvant la bonne piste parviendrait probablement à la faire parler en le privant de drogue ou par des manipulations quelconques.

Istard : Ancien professeur d'escrime dans une école U guemande, ce Keshite est une fine lame, doublée d'un tacticien hors pairs. Inutile de préciser que ce travail d'éducation des jeunes filles l'ennuie un peu ... il est ici pour s'acquitter d'une dette envers une femme ; à qui il a promis de quitter pendant dix ans le métier des armes pour lui prouver son amour.
Devenu à moitié sourd à la suite d'un blessure, Istard n'est de toute façon plus bon qu'à l'éducation des jeunes filles.

La lettre d'Ettore

Chères âmes…

Vos flammes brûlent d'un feu bien sombre en ces terres, marquées par l'ombre qui a terni tant de vies, tant d'âmes chéries dans la cécité. Le porc vous hante, le porc est à vos portes, il trompe vos regards, il trompe vos sens et enflamme les leurs… Ma noblesse m'oblige, ma noblesse m'afflige, elle m'écrase et m'élève à la fois vers les fenêtres… ma noblesse vous réclame, mon feu vous réchauffe, mon feu vous garde, ma noblesse a besoin de vous pour raviver sa flamme…

Messire Ettore Montiani

Les aveux de Sherdwenn

Le farfadet profitera d'une pause ou d'une absence de l'ogre pour tenter de parler aux Inspirés (si ceux ci ne se sont pas intéressés à son cas plus tôt). Là, suffisamment éloignés du manoir et isolés par les arbres, il peut leur révéler son secret : l'école est hantée !
Chaque nuit, il parcours le manoir de long en large à la recherche de cette chose, cette apparition lumineuse, et quand il la trouve (il l'a déjà vue une dizaine de fois au cours des trois années qu'il a passé ici), il se cache, s'assied dans un coin et reste là sans bouger à la regarder… quand il en parle, il semble amoureux. C'est une femme, une jeune femme qui doit tout au plus avoir une quinzaine d'années ; elle est d'une grande beauté et semble perturbée par quelque chose. Elle apparût toujours dans la bibliothèque, ou dans les escaliers et les couloirs, errant devant les entrées secrètes ou non de la tour Ouest du manoir, celle où sont les jeunes filles ; mais toute entrée lui en semble interdite. Il ne sait ni pourquoi, ni comment, mais ce fantôme est là, et il semble triste et perturbé.
Sherdwenn profitera de cette occasion pour leur remettre la lettre d'Ettore, s'il ne l'ont pas encore trouvée. Le farfadet est perplexe, il l'a lue bien évidemment, mais n'y entend rien. Quoi qu'il en soit, le nom d'Ettore ne lui dit rien.

Ceïlade Fronceval

Cette jeune femme de bonne famille, âgée de dix sept ans et très jolie est déjà bien expérimentée en amour, et elle compte bien tester sa virtuosité sur l'un de ces beaux voyageurs. Si toutes les pensionnaires sont éprsies, aussi bien moralement que physiquement d'Urixante, Ceïlade est elle, nettement plus détachée du démon. Il semble qu'elle soit profondément nymphomane, et que son profond désir de sexe lui ait permis de résister à l'attrait magique du démon : tout ce qu'il a à offrir, même si c'est déjà beaucoup, ne lui suffit plus depuis longtemps.
Depuis plusieurs mois déjà, Ceïlade s'est trouvé un amant en la personne de Garmaten, le professeur d'arts et lettres, et deux nuits par semaine, elle s'enfuit de sa chambre par une porte dérobée, pour rejoindre le professeur dans sa couche… mais cela aussi, a fini par ne plus lui suffire…elle voit donc d'un oeil très intéressé l'arrivée des Inspirés dans son école.
Chaque jour, les jeunes filles suivent un cours de sciences naturelles en se promenant dans la forêt. Echapper à l'attention du vieux professeur Leckmem est un jeu d'enfant, et Ceïlade finira bien par aller rejoindre les joueurs pendant leur travaux forestiers.

Elle en choisira un, et tentera de l'éloigner, de le séduire, et de lui offrir son corps. Dès cet instant, celui ci ne pourra être que stupéfait par la virtuosité de la jeune femme, virtuosité quasi-surréaliste, le laissant coi, fatigué et réjouit, incapable de bouger. Fatigué, il somnolera quelques secondes, durant lesquelles Ceïlade disparaîtra sans un bruit. La revoir à un autre moment de la journée ne portera aucun fruit, sauf si elle est totalement seule. Quoi qui en soit, elle viendra le soir même chercher l'Inspiré secrètement dans sa chambre pour l'emmener dans un endroit isolé où ils pourront se livrer aux ébats les plus fougueux.
Une fois repue, il sera donc peut être possible de la faire parler un peu :

Du fantôme de Sherdwenn elle ne sait rien, elle n'en a même jamais entendu parler.

Elle sait qu'Iphigonia a un amant, que plusieurs fois elle l'a entendue " exprimer son bonheur " alors qu'elle allait elle-même rejoindre son propre amant, le professeur Garmaten. Elle ne sait pas qui est l'amant de la directrice, mais celui ci doit être drôlement habile pour lui arracher de tels cris... Elle sait parfaitement qu'il s'agit du démon, mais un sentiment malsain (probablement les résidus d'effets du pouvoir d'aura sensuelle la forçant à vouloir que le démon reste au manoir) l'empêche d'en dire le moindre mot.

Un jour elle a tenté, lors d'une promenade nocturne en forêt à la recherche d'aventure, de séduire le gentil vagabond, Totor le Moribond... à peine l'avait elle effleuré de son sein que celui ci est devenu comme fou, agressif, montrant une personnalité vindicative, une voix sûre, lui demandant de ne plus jamais recommencer... puis il s'est enfui.

Un espion dans les arbres

Une autre intervention risque d'être bien remarquée pendant les travaux. Il s'agit de celle de Totor, revenu, poussé par les pulsions qu'on lui connaît, jeter un oeil sur les étranges nouveaux pensionnaires de l'école.

A vous de juger du moment le plus opportun pour mettre en scène cet événement ; il conviendra de profiter d'un moment de relâchement pour mettre un peu de tension ; voire encore de choisir un moment de discussion mouvementée. Quoi qu'il en soit, l'un des Inspirés aperçoit entre deus arbres une silhouette qui cherche à être discrète. Il s'agit bien sur de Totor le Moribond, et celui ci s'enfuira en gémissant de peur dès qu'on fera un pas vers lui (sauf si les Inspirés ont fait preuve d'une grande mansuétude lors de son intrusion pendant l'incendie…).
Ce que l'on peu tirer de lui à ce moment du scénario : à peu de choses près, rien, à part si on a l'idée de lui faire rencontrer le fantôme de Luceline, ou de le faire toucher par une femme. En revanche, il peut toujours les conduire à travers la forêt vers son repaire. Soit gentiment donc, soit au terme d'une longue poursuite, agrémentée d'une traque en jeu de piste, de ronces qui écorchent les mollets, et de branches qui griffent le visage, de talus interminables, de crevasses cachées et pourquoi pas, de pièges de trappeur posés par Frisetour.
Au terme de cette balade, les Inspirés arriveront dans une caverne, celle de Frisetour.

Note sur la pornographie

Pour des raisons évidentes, il ne nous est pas possible d'avoir ici recours à toutes sortes de descriptions. Cela dit, il est très important pour la tension dramatique du scénario que ces scènes aient l'ampleur que vous donnez en général aux combats dans vos parties. C'est pourquoi nous vous encourageons à entrer dans les détails, à faire dans l'érotisme voire dans la pornographie, sans virer dans la facilité et la gauloiserie. De même, et surtout sur ce point que je tiens à insister, vous devrez encourager le joueur choisi par Ceïlade à " jouer " son rôle, qu'il en vienne lui même aux descriptions de façon roleplay sans dénaturer l'acte par l'humour bêtement adolescent régulièrement présent autour des tables. Ce sont en fait les interventions et l'implication de l'Inspiré dans cet " échange de bons procédés " qui feront que Ceïlade sera prête ou non à lui parler. C'est sans doute une manière un peu décalée de jouer à Agone (comme à tout autre jeu de rôle d'ailleurs), mais l'expérience permettra d'aborder le sexe autrement que par le viol... une fois n'est pas coutume. Louchez, du côté de La philosophie dans le boudoir, Narcisse et Goldmund ou encore Joséphine Mutzenbacher, pas du côté des bronzés, CQFD.

Première visite de la caverne

Il s'agit d'une cavité haute de plafond, dans les six mètres dirons-nous, qui semble être habitée. Les Inspirés les plus perspicaces pourront remarquer que certains amoncellements de branchages et de troncs constituent un aménagement d'intérieur tout à fait correct, mais très primitif. Au prix d'un jet de PERception contre une difficulté de 20, ils remarqueront même que tout ici témoigne de la présence régulière d'un géant... mais pour instant, aucune trace de géant. Frisetour est en effet parti chasser depuis deux jours, il fait cela régulièrement, et il ne reviendra que dans la nuit qui vient.
Ce que Totor a à leur montrer, c'est une tombe. Tout près de l'entrée de la grotte, dans un recoin sombre au plafond très bas (deux coudées environ), se trouve un petit talus recouvert d'une pierre. Il s'agit de la tombe de Luceline.
Il est bien entendu possible de l'exhumer, mais on ne trouvera que de vieux ossements et une robe moisie. Sur la pierre quelques mots ont étés gravés à la va vite, l'éclairage d'une torche est nécessaire pour les voir, il s'agit d'une épitaphe improvisée par Klecton lorsqu'il enterra Luceline, épitaphe qui n'est autre que le titre de l'un des ses livres préférés : " De son amour victime elle gagnera les Cieux... " De quoi tourner bien des soupçons vers l'ogre des Vissanguines.
Il est aussi possible de fouiller la grotte, mais nous admettrons pour l'instant que les indices marquants ont étés suffisamment bien cachés par le géant pour que les Inspirés de les trouvent pas (cela s'appelle un impératif dramaturgique ou je n'y connais rien. Dans l'immédiat, ils ne pourront trouver qu'un texte relativement fraîchement gravé au couteau dans une souche de bois grossièrement sculptée en forme de chevalier (c'est un sort de Cyse) :

Un deux, ainsi viendront les preux,

Trois quatre, avant qu'ils ne repartent,

Cinq, six, se faire notre milice,

Sept huit, et évincer l'ermite...

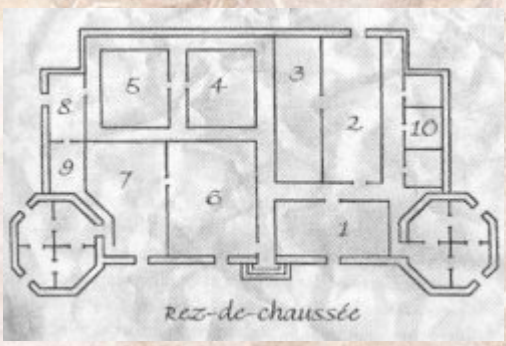
A la lecture de ce texte, tous les Inspirés se sentiront comme aspirés par la statuette, auront la tête qui tournera, et se trouveront pris d'une vision : Ils sont tous à l'orée d'une clairière, nus, et voient au centre de la clairière une scène étrange. Un chevalier en armure noirâtre est entouré de jeunes filles qui font la ronde en chantonnant les comptines déjà citées. Puis de derrière les Inspirés, toujours nus, s'avance un jeune Éphèbe blond (Urixante, mais sans ailes et sans cornes), nu lui aussi. Alors le chevalier fait cabrer son cheval, envoyant toutes les jeunes filles à terre dans un bain exagérément sanguinolent, puis il charge sur le bel homme blond en hurlant comme un fou... A ce moment précis, les Inspirés seront tirés de leur rêve par un hurlement venant se joindre à celui du chevalier.
Effrayé par cette vision (qu'il semble avoir partagé avec eux), Totor s'est mis à hurler et a pris la fuite dans la forêt. Il est possible de le poursuivre, mais il faudra abandonner à la tombé de la nuit, sans résultats.

Troisième partie : Un manoir bien animé

Contrairement aux deux premières parties du Drame, qui avaient essentiellement pour but d'attirer l'attention des Inspirés sur ce qui anime cette école peu commune, cette troisième et ultime articulation n'est pas linéaire.
En principe, les Inspirés savent désormais qu'un fantôme errerait dans les couloirs de l'école, que certaines jeunes filles ont une expérience sexuelle considérable, que la directrice aurait prétendument un amant enviable, et qu'un vagabond bête et gentil deviendrait fou furieux à l'idée d'être touché par une femme. Puis il y a aussi la lettre aux propos intrigants et les comptines nocturnes qui hantent l'un des Inspirés... autant de pistes qu'ils vont désormais pouvoir explorer.
Comme il fut dit plus haut, cette ultime partie n'est pas linéaire, elle peut d'ailleurs aussi se superposer aux deux autres, si des investigations précises sont entreprises avant l'heure.

Visiter l'école

C'est probablement l'une des premières choses qu'ils feront. Autant dire que ce n'est pas chose facile, car les autorités en présence (Iphigonia et les trois professeurs) y sont fermement opposés, et que Klecton entend défendre noblement cette cause. Il faudra donc user de ruse et de discrétion.



Rez de chaussée

1 : Le grand salon. Remarquablement bien meublé, dans un style ornementé qui romps totalement avec le dépouillement du reste du manoir, ce salon est une pièce fort agréable où les professeurs aiment à se retrouver pour tergiverser autour d'un verre de liqueur.

2 : La grande salle de jeu. Ici sont entreposés des jeux éducatifs et quelques bouliers mathématiques. Cette salle est ouverte à n'importe quelle heure et on peut quasiment toujours y trouver Istard, le professeur de mathématiques.

3 : La maladrerie : c'est l'infirmerie où Iphigonia elle même soigne les jeunes filles quand elles sont malades. Ici sont entreposés différentes préparations médicales ainsi que de nombreux outils et produits d'herboristerie. C'est ici que Leckmem vient se procurer régulièrement, et en secret, les drogues dont il ne peut plus se passer depuis longtemps.

4 5 : les deux salles de classe, on n'y trouve que tables, chaises et pupitres.

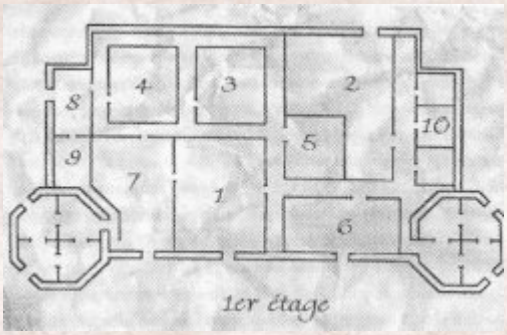
6 : la bibliothèque. On y trouve toutes sortes de livres, mais les trois quarts sont des classiques littéraires, et des livres d'histoire.
Au centre de la bibliothèque, une étagère peut être déplacée, sous laquelle un petit conduit (Seul un farfadet ou un lutin peuvent s'y introduire) permet d'accéder à l'une des chambres de la tour Ouest.
Au fond de la bibliothèque, un petit bureau a été aménagé en chambre, c'est là que vit Sherdwenn. On y trouve un lit, un chevet, un bureau encombre de livres et de croquis (représentant de façon plus ou moins habile le portrait de Luceline), et une armoire où sont rangés ses vêtements.

7 : la salle de jeu de paume. Une salle où les jeunes fille viennent faire leur gymnastique quand il ne fait pas beau. Comme son nom l'indique, il est aussi possible d' jouer au jeu de paume, mais nul n'y joue plus depuis longtemps. Le centre de cette pièce est aménagé en salle de cantine pour que les filles puissent y manger. Les tables sont bien évidemment défaites lors des séances de gymnastique.

8 : La grand cagibi. C'est une pièce foutoir où l'on entasse le tout et le n'importe quoi de l'école. On y trouve aussi un escalier menant aux cuisines, une petite pièce cachée en sous sol (tenues par Klecton) et à la cave (qui contient certaines très bonnes bouteilles ...).

9 : La chambre de veille. Il s'agit de la chambre de Klecton. Elle donne directement sur le couloir, ce qui lui permet de surveiller presque en permanence l'entrée de la tour où vivent les jeunes filles. Dans sa chambre, on ne trouve rien d'autre que son épée (qui n'a plus été aiguisée depuis des lustres), ses vêtements, et sous son lit, soigneusement entassés en une pile régulière, et, bien cachés sous son lit, ses livres de chevet (quelques titres au hasard : De son amour victime elle gagnera les Cieux, Loin de toi preux chevalier, Par l'amour et l'épée, Un coeur de foudre ne meurt jamais...)

10 : Les boudoirs. Trois petits salons meubles avec sobriété, dans lesquels les jeunes filles ou les professeurs viennent parfois se recueillir et réfléchir sur leur devenir, leur passé, et leur présent.



Premier étage

1 : Bureau d'Iphigonia et bibliothèque des archives. On y trouve toutes les notes prises par la méduse au cours de la scolarité de chaque jeune fille, ainsi que bon nombre de livres théoriques sur l'éducation des jeunes filles (tous sont liturges ou originaires des Terres Veuves).

On peut aussi y trouver le journal d'Iphigonia, qui révèle son amour contre nature pour Urixante, et son déchirement haineux envers les jeunes filles qu'il aime chaque nouvelle nuit passante, à quelques pas de sa chambre... mais comme elle le précise si bien : vu sa nature, il faut savoir faire des concessions. Ce journal commence il y a trois ans, et ne raconte donc pas le début de cette histoire, la venue du démon, la mort de Luceline. Son ancien journal est soigneusement caché dans sa chambre.

2 : Salles des beaux arts. Un amoncellement de pupitres, de tableaux inachevés et de sculptures médiocres.

3 : Chambre de Leckmem. Le professeur de sciences naturelles vit parmi ses herbiers et ses planches à dissections. Il règne dans sa chambre l'odeur nauséabonde du formol.

4 : Chambre de Garmaten. C'est dans cette chambre que le professeur reçoit régulièrement la jeune Ceïlade et qu'il s'adonnent des heures durant à leurs jeux amoureux.

5 : Chambre de Istard. La chambre de ce professeur illustre grandement son origine Keshite, pouf sur le sol, table basse, tapis ornés... Il y fait très bon vivre, malgré les réprimandes de la directrice qui estime que tout ce luxe est une tentation permanente pour les jeunes filles. Le professeur d'éducation physique entreposé ici ses propres livres, des romans de chevalerie et des récits de tournois des temps anciens.

6 : Les bains, Par un ingénieux système de tuyauterie nain, de l'eau chaude petit être acheminée jusqu'en cette salle ou se côtoient une dizaine de baignoires de cuivre. C'est ici, qu'une fois par jour, les jeunes filles viennent faire leurs ablutions. Précisons que l'installation date un peu et que Sherdwenn peine un peu à l'entretenir, c'est pourquoi on se retrouve parfois avec des eaux rougeâtres sortant des robinets, et souvent avec un bain tiède, voire froid.

7,8 et 9 : Appartements de la directrice. On y trouve son boudoir personnel, meublé d'une simple liseuse, d'où elle peut surveiller l'entrée de la tour et la venue de soit amant (en 9) ; sa garde robe (en 8), immense et très fournie en cadeaux offerts par les familles satisfaites de jeunes filles devenues exemplaires [SIC] ; et sa chambre à coucher en (7).

La chambre est très vaste, joliment meublée, et comporte en son centre le lit de tous les péchés. C'est effectivement là, que très régulièrement elle s'abandonne à l'amour dans les bras du bel Urixante. C'est d'ailleurs pendant leurs ébats que Ceïlade profite de la débâcle pour rejoindre soli propre amant, Garmaten. Ainsi peut elle entendre les cris de la directrice. C'est dans cette pièce, que Iphigonia garde secrètement dans son chevet son premier journal, où est racontée toute la vérité sur Urixante, Luceline et Ettore.

10 : Les bureaux personnels des trois professeurs.

Les tours

Les deux tours sont construites sur un même schéma, c'est à dire sur la base d'un rez de chaussée, et d'un étage, coupés chacun en quatre chambres de même taille, capable d'abriter chacune six personnes.
Les chambres sont meublées avec sobriété, sans décorations, et contiennent chacune six lits et une grande armoire où sont rangées les tenues des jeunes filles.
Seule la chambre d'Urixante, la plus à l'Ouest du premier étage, est aménagée différemment. Elle contient quelques jolis tableaux, un pupitre d'écriture, et un grand nombre d'outils de plaisirs (qui vont du soft au sadomasochisme le plus complet ...)
Note : il existe un passage souterrain, connu de Sherdwenn uniquement. Il part de la bibliothèque et aboutit dans la pièce du rez de chaussée de chacune des tours qui donne directement sur le manoir. L'arrivée des passages est colmatée par des pierres, mais les joints ne sont pas faits, et 'il suffirai de pousser un peu, ou de sauter trop fort sur les dalles pour que cela cède.

Les tours et Luceline

Depuis qu'elle hante le manoir Luceline cherche par tous les moyens à rejoindre son amant, dans la tour où il vit. Malheureusement, les tours sont plus anciennes que le manoir lui même (elle datent de la Flamboyance), et un étrange maléfice lui en interdit l'accès. Cela vient il du fait qu'elle soit déjà morte, ou bien de quelque autre malédiction, elle n'en sait rien, et quoi qu'il en soit, sa seule chance serait de voir soit amant hors de la tour.

Une nuit au manoir

Il viendra sûrement aux Inspirés l'envie de faire une veille dans le manoir, ou d'espionner tel ou tel protagoniste du scénario. Voici donc une chronologie typique d'une nuit chez les Vissanguines.

18h à 18h30 : repas dans la salle du jeu de paume.

18h30 à 19h 15 : ablutions.

19h15 à 21h00 : lectures et révisons dans les chambres. Dès lors, aucun contact n'est possible avec les jeunes filles.

21h00 : extinction des feux. Les scènes d'amours entre Urixante et les pensionnaires commencent. Le temps qu'elles y passent toutes occupe le démon jusqu'à 4hoo du matin environ.
C'est aussi l'heure où Sherdwenn parcoure d'un pas de félin tous les recoins du rez de chaussée à la recherche de son fantôme.



21h30 : un soir sur deux, Urixante rejoint la directrice pour quelques heures d'amour. Vers deux heures du matin, il retourne s'occuper des pensionnaires.

22h00 : c'est l'heure où, une nuit sur deux Ceilade rejoint Garmaten. Elle profite généralement des visites du démon à la directrice, l'attention de celle ci étant copieusement détournée...

23h30 : Leckmen descend à la maladrerie chercher ses drogues. S'il croise le veilleur de nuit, il prétend aller chercher un livre à la
bibliothèque, de toute façon la directrice le couvre.

00h00 : C'est généralement l'heure où Sherdwenn s'endort bredouille dans un coin du manoir où nul ne pourrait le trouver (le grenier, derrière une étagère de la bibliothèque...

4h00 : Fin de la prétendue ronde du farfadet au rez de chaussée. Le temps de se réveiller, il va ensuite faire une ronde de routine au premier étage (ce qui n'est pas une nécessité, son travail étant surtout de surveiller l'accès du dortoir des filles par le rez de chaussée, l'entrée du premier étage étant dans la chambre de la directrice, il n'y a en théorie aucun danger).

4h15 à 4h30 : ronde rapide de Sherdwenn à l'étage.

4h30 à 7h00 : ronde de Sherdwen au rez de chaussée.

7h : lever et ablutions des jeunes filles.

Traquer le fantôme

Avec ou sans l'aide du farfadet, les Inspirés choisiront bien à un moment où à l'autre de cherche le fantôme de Luceline. Il suffira pour cela de se placer, caché, à portée de la porte d'entrée de la tour où sont les jeunes filles. Actuellement, Luceline est très active, et ils ont 6 chances sur dix de la voir une fois dans la nuit (faites jeter à l'un des joueurs un dé à 10 faces, s'il fait moins de 6, le fantôme passera devant eux...).
Luceline apparaît triste, faiblement lumineuse et transparente. Elle porte une chemise de nuit apparemment déchirée par des ronces et semble pleurer.
Elle viendra de l'extérieur du manoir, tournera dans la bibliothèque près de la trappe cachée, puis viendra s'agenouiller et pleurer devant la porte de la tour Ouest. Après quelques minutes, elle se relèvera, et sortira du manoir.
A tout moment, il est possible de venir lui parler, mais elle ne pourra répondre, apparemment muette. La seule solution sera de la suivre, dehors, dans la nuit. Précisons au passage que Luceline sent les joueurs près d'elle, et qu'elle va les entraîner où bon lui semblera, autrement dit, dans la tanière de celui qu'elle veut qu'ils tuent. Pour cela, elle les conduira directement vers la personne qui connaît le mieux Ettore: Frisetour le géant.

Ettore Montiani

Il sera difficile de trouver des renseignements à son sujet dans la région, il n'y a en effet aucune ville et aucun château à proximité où l'on pourrait enquêter. Les Inspirés devront se contenter de ce qu'auront à leur dire les habitants du manoir. Les personnes qui étaient déjà là à l'époque du drame sont : Iphigonia, Klecton, Garmaten et une partie des jeunes filles les plus âgées (qui étaient à l'époque parmi les plus jeunes, et qui donc n'ont qu'un faible souvenir du fait divers).
Ici, tous s'accorderont à dire la même chose : c'était un jeune chevalier originaire de la Province Liturgique. Il était fiancé à Luceline de Vertiel, l'une des pensionnaires de l'école. Une nuit, il est venu l'enlever, et on n'a jamais eu de leurs nouvelles depuis.
Note : si la personne questionnée est Klecton, un test de PERception contre une difficulté de 25 permettra de déceler une certaine gêne dans ses paroles, un frétillement dans son regard...

Frisetour le géant

Les Inspirés finiront bien par comprendre qu'ils doivent retourner à la caverne, ou bien y retourneront ils simplement en suivant le fantôme de Luceline. Quoi qu'il en soit, ils finiront par rencontrer Frisetour le géant.
Frisetour reviendra dans sa caverne la nuit suivant la première visite des Inspirés. Il est d'ailleurs lui même un Inspiré, mais il s'est depuis trop longtemps compromis d'amitié envers Totor, pour que Luceline se serve de lui dans sa vengeance. Comprenant que tôt ou tard les PJs viendraient ici, elle a tout de même mis en place le stratagème de la comptine finale, révélée par la statue magique. Elle a pour cela insufflé au Géant le message et l'effet magique désiré en rêve, et a ensuite laissé faire les dons de Mage de celui ci. Si les pis ne sont jamais venus dans la caverne, assurez vous de leur vision de la statuette et de l'exécution du sort, et mettez aussi en scène la lecture du message sur la tombe.
L'épitaphe devrait en effet aider à l'incrimination de l'ogre.
Car en effet, Frisetour le géant est persuadé que Klecton a assassiné Luceline. Il était près de la caverne la nuit où, six ans plus tôt, l'ogre est venu enterrer la jeune femme. Caché,

maladroitement mais caché tout de même, à quelques mètres de là, il l'a vu la mettre en terre et graver le message... pour lui, cela ne fait aucun doute.
Le lendemain de cet événement étrange, il trouva dans la forêt une armure vide, tachée de sang, posée sur le sol avec une épée, un écu et des vêtements de qualité, des vêtements d'homme.
Totor le Moribond ? Il l'a trouvé à moitié mort, errant nu dans la forêt quelques semaines plus tard. Il n'a fait le rapprochement entre lui et les événements étranges de cette nuit là que quand il s'est aperçu de la fascination du vagabond pour la tombe de la jeune fille.
Il est depuis persuadé que l'ogre s'est interposé pendant une rencontre clandestine entre les deux amants dans la forêt. L'ogre devait être amoureux de la jeune femme, et par jalousie, il l'a tuée.
Bien entendu, Frisetour n'est pas un vengeur, et il a préféré prendre le Moribond sous son aile, que de l'aider à fomenter sa vengeance; de toute façon, le pauvre ne sait plus qui il est depuis longtemps.
Le géant pourra montrer aux Inspirés l'armure, l'épée et le bouclier qu'il a trouvé cette nuit là dans la forêt, tous portant les armoiries de la famille Montiani.
Le géant n'a qu'une envie : qu'on les laisse, lui et son ami vivre en paix, et surtout qu'on n'évoque pas cette histoire une nouvelle fois devant le pauvre malheureux… car même si celui-ci a parfois une attitude un peu étrange, il n'en reste pas moins un homme bon, et une victime ! Si l'on s'en prenait directement à Totor, quelles que soient les circonstances et les preuves, le géant sachant bien ce qu'il a vu, prendra sa défense, coûte que coûte.

Klecton, ogre à tout faire

Klecton travaille ici depuis dix ans... et pour lui, ce n'est pas rien. Il se sent comme le "chevalier des Vissanguines", le sénéchal de l'école, garant de l'ordre et de l'honneur... un héros romantique, dévoué à sa tache comme à sa propre vie. Klecton joue tous les rôles au manoir, il aide Sherdwenn aux cuisines, au jardinage ainsi qu'à l'entretien et au bricolage. Il sera ainsi difficile de le trouver inactif, sauf pendant ses heures de sommeil.
C'est un être taciturne, froid, peu bavard, qui à l'air un tantinet ridicule dans son armure de plaques complète, lustrée comme un sous neuf. Les seuls moments où il est expressif, c'est lorsqu'il s'acharne à maltraiter (verbalement) le pauvre Sherdwenn. Klecton devient alors " ogre ", railleur et grognard, moqueur et un peu méchant, accusant dans des éclats de rires sonores, le pauvre farfadet de folie et de sorcellerie ... L'ogre est dans l'ensemble distant et méfiant, et il est courant de le voir s'énerver après ceux qui s'approchent trop de sa chambre. S'il est bien une chose qu'il ne veut pas qu'on sache, c'est ce qu'il cache sous son lit, et il sera prêt à mettre dehors par la force, quiconque fouillera un peu trop dans ses appartements.
Mais le vrai Klecton, c'est un rêveur, un chercheur d'aventure qui n'a jamais rien trouvé. Chaque nuit, il se couche et lit plusieurs chapitres des livres d'aventures à l'eau de rose, où il est question de chevaliers, de princesses, d'amour, de fleurs magiques et d'héroïsme... Puis il s'endort en rêvant à l'amour, celui qu'il voue secrètement à Iphigonia.
Klecton à un secret : il était là la nuit du drame, il à même failli intervenir... entendant le bruit, il est sorti, puis il a couru dans la forêt, et a suivi les trois personnes. Il comptait bien intervenir, jouer son rôle en somme. Mais voyant le démon, la panique le prit, lui, un ogre, et il se cacha jusqu'à ce que tout fut fini. Puis, quand le démon et le chevalier furent partis, il ramassa le corps de la jeune fille et l'enterra dans un coin caché de la forêt, dans une grotte,

celle de Frisetour (cf. Frisetour le géant). Depuis, il cache sa honte sous soit attitude de rustre, et attends qu'un jour se présente l'occasion de se racheter.

AGI :7 FOR :12 PER :6 RÉS : 11 INT : 4 VOL 5 CHA :4 CRE :2 Mélée : 8 PdV : 65 Épée ogre : 11 Armure : 14

Scène finale

Viendra bien le moment où les joueurs voudront agir, il y a d'ailleurs de fortes chances pour qu'il aient déjà tenté de pénétrer dans la tour Ouest bien avant le fin de l'aventure. Il relèvera de votre habileté de les en empêcher. Quelqu'un passe toujours au mauvais moment, l'un des professeurs à une discussion mouvementé avec la directrice, ce qui risque de réveiller toute la maisonnée, ils ont déjà éveillés les soupçons de Klecton, et celui-ci garde sur eux un oeil sévère...
Quoi qu'il en soit, avant de leur faire rencontrer Urixante, ils devront avoir élaboré plusieurs théories plus farfelues les unes que les autres sur ce qui peut bien se tramer ici (rappelons au passage que les joueurs auront éventuellement entraperçu le démon à une fenêtre, mais que rien ne peut les avoir aiguillés en ce sens).
De fantôme en assassinat et en séduction, ils auront probablement appris que Klecton est soupçonné d'avoir une relation avec Iphigonia, que celui ci aurait maltraité il y a quelques années le chevalier et sa jeune fiancée, qu'il cache quelque chose dans sa chambre, et qu'il n'aime pas Sherdwenn, qu'il soupçonne de pouvoir parler aux morts (et donc pourquoi pas, de pouvoir en dire long sur lui ...) ; c'est à peu près le portrait que devraient avoir vos joueurs de ce personnage à la fin de cette aventure.
Autrement dit, Klecton sera au centre de tous soupçons. Il se battra (verbalement) contre toutes les accusations, mais sans révéler la présence du démon. Il en sera ainsi, tant qu'on ne le confrontera pas au jugement d'Iphigonia.
Car celle ci prendra évidemment la décision de se séparer de son garde, plutôt que de perdre son amant. Alors elle accusera Klecton d'être un criminel et le renverra. Devant tant d'injustice, l'ogre perdra alors la tête et se jettera à l'assaut de la tour Ouest, épée à la main, fermement décidé à tuer le démon.

Urixante

Ce démon est tout sauf un guerrier, et il se fera vite réduire en bouillie, si les joueurs n'interviennent pas. Ce qui est certain, c'est les filles, et la directrice se mettront elles, sur la trajectoire de l'épée, et elle tomberont une par une pour sauver le beau démon.
Convaincre Klecton de s'arrêter ne sera pas une mince affaire, il faudra que vos Inspirés vous surprennent d'ingéniosité dans leur roleplay, ou bien qu'il l'attachent ou le tuent. Quoi qu'il en soit, c'est seulement alors qu'ils pourront avoir une discussion avec Urixante.
Celui ci est fort agréable, intelligent, poli, il a tout pour plaire en somme, même à un homme ... il racontera calmement son histoire, le drame de la mort de Luceline, et la folle du chevalier qu'il a maintes fois reconnu en la personne du fou se masturbant sous sa fenêtre... en revanche, Il ne sait rien du fantôme de Luceline.

Que faire ?

Devant toute la pagaille qu'il a semée en venant ici, Urixante est réellement attristé, et il envisage de se remettre en route, mais les jeunes filles et la directrice ne semblent pas de cet avis.
En revanche, le problème du fantôme n'est toujours pas résolu, et Luceline va continuer de hanter le manoir jusqu'à la fin des temps si nul ne se décide à trouver une solution.
Il sera bien un joueur pour s'en inquiéter et pour comprendre à travers les comptines qu'ils sont là pour l'aider à trouver le repos.
La solution est de faire retrouver à Totor toute sa raison. Ceïlade leur a probablement déjà donné la clef: il faut qu'une femme le touche, ça le met hors de lui et il devient méconnaissable. Effectivement, s'ils font l'expérience, il devient violent et retrouve sa mémoire de façon temporaire... et si Urixante est en sa présence, il lui bondit dessus...

Conclusion

La fin de cette aventure dépendra de la volonté et du parti pris des Inspirés, et uniquement de cela. Seules joueront les relations qu'ils auront établies avec les protagonistes de l'histoire, et des opinions qu'ils en auront tirées.
Vont ils lâcher Ettore l'épée à la main contre le démon et la horde de jeunes filles pour que la morale soit sauve?
Vont ils au contraire prendre le parti de Luceline et tuer Ettore (et affronter au préalable son ami Frisetour)
Choisiront ils de tout révéler aux familles des jeunes filles et de laisser la lourde tâche du jugement de tous les crimes commis en ces lieux aux puissants du royaume ?
Il n'y a donc aucun moyen de prévoir la fin de cette aventure, il n'y a d'ailleurs probablement pas de fin meilleure qu'une autre, car prendre le parti d'Ettore, celui de la colère et de la vengeance reviendrait à céder à la tentation du Masque, tandis que cautionner les actes pervers d'un démon serait contribuer à l'oeuvre de l'Ombre.

Statistiques

Urixante AGI : 7 FOR : 5 PER : 9 RES : 6 INT : 10 VOL : 10 CHA : 18 CRE : 8 Mélée: 6 PdV : 51 i Épée ogre: 11 Armure : 0
Ettore AGI : 9 FOR : 9 PER : 6 RES : 11 INT: 8 VOL : 5 CHA : 4 (pour Totor)/8 (pour Ettore, s'il est lavé et bien habille) CRE : 6 Mêlée : 9 PdV:62 Épée longue : 11 Armure0/14
Frisetour AGI : 3 FOR : 9 PER : 6 RES : 6 INT : 5 VOL : 5 CHA : 4 CRE : 2 Mélée : 7 PdV : 149 Hache à deux mains : 11 Armure : 0

Agone

Un mariage de fous

Synopsis :

Ce scénario prend prétexte d'un conflit méduses et anti-esclavagistes pour satisfaire la vengeance d'un Haut Diable contre les joueurs. Le but final étant de faire perdre les joueurs dans des folies diverses.

Les folies :

Thylaüs le satyre voleur: schizophrénie meurtrière.

Elyse la méduse espionne : paranoïa exagérée (jusqu'à ne plus faire confiance à personne).

Rosée Douxlierre la lutine harmoniste: hallucinations sanguinolentes (vision de sang, de choses morbides dans le sang).

Aldebert de Montjouvain le chevalier humain : de emporté, il devient d'une susceptibilité sans limite … limite berserker.

Ormeline la fée noire magicienne : illusions auditives (jusqu'à ne plus entendre que des rires démoniaques).

Si d'autres personnages interviennent : " absences ", pertes soudaines et temporaires de conscience et/ou de mémoire jusqu'à devenir complètement autiste, catatonie etc…

Conseils pour l'EG :

Les PJ appartiennent à une compagnie qui s'est séparée une dizaine d'années auparavant à Abyme, après avoir déjoué les plans d'un haut diable. Il s'agit de Develorn, le haut diable des schizophrènes (les PJ ignorent son identité).
A la suite de cette aventure, le chevalier Aldebert a rejoint son domaine natal en Janrénie où il a épousé une noble dame. Il fait partie des nobles dépossédés de leurs responsabilités par la révolte des femmes. Il a du se plier à l'autorité des maires janréniennes, et joue maintenant un rôle purement décoratif dans la gestion de son domaine…Inutile de préciser qu'il ressent une certaine amertume envers les femmes de pouvoir.
La lutine Rosée quant à elle a rejoint sa chênaie en Janrénie. Elle s'y est mariée et a eu des enfants.
Thylaüs, le satyre poursuit sa carrière de voleur à Sasmiyana. Thylaüs est un " gentleman cambrioleur " ; multipliant les conquêtes féminines, il vole les riches princéens et couvre de bijoux les prostitués qu'il fréquente. Il habite un confortable appartement de Sasmiyana, et ne

manque de rien. Son audace, son insolence et son indépendance lui ont jusqu'ici permis de survivre dans la cité en se créant notamment des relations influentes et en concluant des contrats avec les guildes de voleur (il reverse un certain pourcentage de son butin aux guildes). La méduse Elyse, enfin a mis ses talents d'empoisonneuse au service de Sénéca et a rapidement grimpé les échelons jusqu'à devenir l'espionne personnelle de la reine.

Toutefois, Develorn a la rancune tenace et a attendu l'occasion de se venger pendant plusieurs années. Cette occasion s'est présentée 3 mois avant les événements que nous allons décrire ici. Thylaüs a rencontré une nouvelle inspirée à Sasmyana : la fée noire Ormeline. Celle-ci a la conviction qu'il faut d'abord connaître son ennemi pour avoir une chance de le vaincre. Ainsi, depuis quelque temps Thylaüs s'est-il lancé dans l'invocation. Le dernier démon qu'il a invoqué est un opalin nommé Eris. Celui-ci a exigé comme contrepartie aux tests menés sur lui par les deux saisonnins, l'autorisation de vivre 1 an durant auprès du satyre. Ce que les inspirés ignorent, c'est que cet opalin a été envoyé par Develorn qui l'a doté d'un pouvoir très dangereux : il frappe irrémédiablement de folie toute personne le côtoyant pendant un certain temps… Thylaüs a déjà vécu 3 mois à ses cotés …

Introduction :

Début : mois du Troll - Sasmiyana (Communes princières)

La ville est en effervescence car le prince est sur le point d'épouser une méduse de haute naissance (une nièce de Sénéca) nommée Amarante. La reine méduse, elle-même est attendue ! Pour la famille princière, cette union est un moyen de resserrer les liens commerciaux avec les Terres Veuves. Pour Sénéca, c'est le plus important port de commerce princéen qui va passer sous le contrôle carme ; en effet le prince Vésodian de Sasmiyana est connu pour sa paresse et son indifférence face aux affaires politiques de sa cité. C'est un homme obèse aux lèvres charnues, vêtu avec une telle abondance de tissus coûteux coupés par les meilleurs tailleurs, d'or et de pierres précieuse qu'il en est ridicule. Avec la chaleur de ce début d'été, il est constamment en nage, sa sueur traçant des sillons huileux sur le maquillage coloré qu'il applique sur son visage. Il est naturellement vénal, et passe le plus clair de son temps vautré sur des coussins soyeux, entourés de courtisanes à demi nues, à manger, boire et fumer des drogues hallucinogènes … Autant dire, qu'une fois mariée, Amarante n'aura aucune difficulté à s'emparer des rênes du pouvoir de la cité état ! Quoiqu'elle soit très jeune, Amarante est une femme de poigne dotée d'une vive intelligence.

Cependant à l'approche du mariage, tous les princéens ne se réjouissent pas : nombre de citoyens de Sasmiyana comprennent la situation. Pour ce peuple qui n'a pas oublié son ancienne servitude (Rappel : les princéens sont d'anciens esclaves septentriens ayant pris le pouvoir au cours d'une révolte), la perspective d'une esclavagiste au pouvoir est intolérable. Nul n'ignore qu'Amarante sera accompagnée des ses suivantes méduses et de leurs esclaves personnels… C'est pourquoi ces dernières semaines ont vu l'émergence de nombreux groupes de mécontents poussant les citoyens à des manifestations régulières. Les murs se sont couverts de graffitis peu flatteurs pour la gent carme, et des agressions envers les quelques résidentes ophidiennes de la cité sont devenus monnaie courante (bien qu'aucune d'entre elles n'ait d'esclave).
Un groupuscule en particulier inquiète la cour. Se faisant appeler " les hommes libres ", il s'est rendu coupables de plusieurs farces de très mauvais goût (un serpent poignardé sur la porte

d'une méduse par exemple), et surtout des lettres de menace au palais.
Sénéca, par prudence a donc envoyé sa meilleure espionne empoisonneuse sur les lieux.
Il s'agit bien sûr de Dame Elyse (PJ).

A son arrivée à Sasmiyana, Elyse commence par alerter ses anciens compagnons présents dans les communes princières : Thylaüs, le satyre qui réside à Sasmiyana, et Rosée et Aldebert qui ont profité des réjouissances accompagnant les noces pour faire leur visite annuelle. C'est l'occasion pour l'ancienne compagnie de remettre sa flamme au service de l'harmonde. Une autre inspirée se joint à eux : la fée noire Ormeline amie de Thylaüs.

Après une première nuit chez le satyre :

1er jour

Palais :
" La première instruction d'Elyse est de se rendre au palais. Les inspirés y sont reçus par le prince qui, ravi de se débarrasser du problème, leur remet un sceau attestant qu'ils ont carte blanche pour enquêter sur le groupuscule.
" Les inspirés y récupèrent aussi les lettres. On y lit des menaces assez vagues du genre : " Ne laissez pas la putain carme fouler le sol de Sasmiyana ou vous le regrettez amèrement ! " ou " Renvoyer la vipère tant qu'il est encore temps, sinon … ". Ces lettres sont signées " les hommes libres " et ont toutes été trouvées déposées bien en évidence sur un guéridon dans la salle d'audience du prince. C'est-à-dire un endroit perpétuellement noir de monde où l'on entre librement.
" Au palais, les inspirés seront aussi mis au fait d'un événement d'importance : la marquise Chlorenthe d'Arkhun, qui avait été choisie pour devenir la première dame de compagnie d'Amarante a été retrouvée morte dans sa demeure de la ville haute.

Chez la marquise :
" La marquise Chlorenthe était une jolie brune aux yeux bleus de 25 ans d'origine modeste mariée à un riche noble de Sasmiyana. C'était aussi une des maîtresses préférées de Thylaüs. De là à ce que le satyre en fasse une affaire personnelle …
" C'est son époux Talsoï d'Arkhun qui a retrouvé le corps au matin à son retour d'un voyage d'affaire à Tslana. Il n'a touché à rien et a immédiatement alerté les gardes qui arriveront à peu près au même moment que les inspirés. Ils se feront une joie de laisser l'enquête aux inspirés si ceux-ci décident de leur montrer le sceau du prince.
" Le corps est dans la chambre à coucher. La marquise est nue, allongée sur les draps en dentelle de son lit à baldaquin. Le spectacle qu'offre le cadavre mérite un jet d'effroi (avec une difficulté plus importante pour Thylaüs : 15 pour lui et 10 pour les autres par exemple). Elle est morte éventrée, les poignets menottés aux piliers du lit conjugal. Si les inspirés examinent le corps : INT + Chirurgie :
" Diff. 10 : le meurtrier a utilisé une arme tranchante et a certainement violé Chlorenthe;
" Diff. 15 : de nombreux bleus et entailles sur son corps attestent que le tueur l'a torturée avant de mettre fin à son agonie en l'éventrant, ceci vers le milieu de la nuit précédente.
" Diff. 20 : certains hématomes sont récents, mais antérieurs à la nuit du meurtre.
" Si ils fouillent la chambre : PER + Fouille :
" La fenêtre est close. (La marquise a ouvert elle-même au meurtrier)

" Diff. 10 : Il y a des petites traces des chocs sur la vitre. Thylaüs pourra expliquer qu'il avait coutume d'avertir la marquise de sa présence en jetant un caillou sur la fenêtre de la dame afin qu'elle descende lui ouvrir sa porte.
" Diff. 15 : Il y a un double fond dans la boîte à bijou de Chlorenthe. Il s'ouvre avec une petite clé qui se trouve caché dans une amulette au cou de la marquise (ou avec un jet de DEX + Serrurerie Diff. 15). La cachette contient une lettre codée avec le cachet des hommes libres (Cf. annexes) et un sachet d'herbes à tisane. Un jet d'INT + Poisons ou herboristerie permet d'identifier les plantes : il s'agit d'un puissant somnifère : l'endorine.
" Interroger le marquis et les domestiques :
" Le mari ne sait absolument rien. Il était très souvent absent, et son dernier voyage l'a retenu plus d'un mois à l'extérieur de la cité. Il est complètement retourné. Il était très amoureux de sa femme et ignore tout de son infidélité.
" Les domestiques : il y a une cuisinière, un valet et une femme de chambre. Les deux premiers ne savent rien si ce n'est que Chlorenthe recevait souvent une personne en soirée et qu'elle insistait pour lui ouvrir elle-même. Sassha, la femme de chambre en sait un peu plus : elle connaît la liaison entre Thylaüs et sa maîtresse et le reconnaîtra sans problème. Il y a eu une visite la nuit du meurtre. Sassha a pensé qu'il s'agissait de Thylaüs et ne s'est pas méfiée. Maintenant, la pauvre femme culpabilise ; elle se reproche de n'avoir pas vérifié l'identité du visiteur. (elle ne soupçonne pas un instant que Thylaüs puisse être le criminel).
De plus, elle reconnaît avoir entendu sa maîtresse crier, mais à sa grande honte, elle s'était méprise sur le sens des hurlements. Elle ne révélera rien des relations adultères de Chlorenthe devant le marquis.
Les domestiques peuvent aussi remarquer que la marquise paraissait excitée ces derniers temps, jusqu'à l'avant-veille. A partir de ce jour, elle s'était montrée inhabituellement angoissée et soucieuse.

CE QU'IL S'EST REELLEMENT PASSE :

C'est Thylaüs qui l'a tuée, lors d'une de ses crises de schizophrénie. Le meurtre de Chlorenthe n'a aucun rapport avec la cabale des 'hommes libres', bien qu'elle en fasse effectivement partie. Son rôle est d'endormir Amarante le jour du mariage pour permettre à ses complices de l'enlever (Cf. la lettre et les plantes). Elle accueillait ce projet et le mystère qui l'entourait avec excitation. Son changement d'humeur les 2 jours précédant le meurtre est du au comportement de Thylaüs. Il est en effet venu la voir à J-2, et les violences qu'il lui a fait subir ont durement éprouvé la jeune femme (c'est de la que viennent les hématomes plus anciens sur le cadavre).

Piste sur l'enquête du meurtre :

- Identifier le sceau sur la lettre : Un sceau se trouve sur la lettre -> les PJ peuvent chercher à l'identifier (en interrogeant les gens, les marchands de cire, les artisans qui sculptent les sceaux, en les comparant aux sceaux des familles nobles de la cité, etc.). Cette piste ne mènera pas à grand-chose… Ils pourront vérifier que ce sceau est inconnu à Sasmiyana, il est apparu pour la première fois sur les lettres de menace et peint à coté de chaque attentat de la cabale. Aucun artisan ne se souvient l'avoir sculpté (mais il a pu être fabriqué par les comploteurs).

- Identifier la plante : on ne trouve pas d'endorine dans les communes princières. C'est une fausse piste destinée à faire voyager les joueurs.

- Relations et sorties de la marquise : interrogation des voisins, amis, et domestiques, etc…
En général ces personnes reconnaîtront que la marquise sortait énormément, sorties pour du shopping et des loisirs divers et variés. Thylaüs quant à lui ne sait rien, il se contentait de coucher avec la marquise.
Certains voisins ont cependant remarqué que la marquise a contacté les gardes de la ville.

- Interrogation de la milice de la ville : La milice est débordée du fait de l'évènement qui approche (manifestation, mini attentats, bagarre de taverne).
C'est pourquoi quand Chlorenthe est venue demander la protection de la milice 2 jours avant (face à la violence de Thylaüs) aucun garde n'a pris sa demande au sérieux : les miliciens lui ont " promis " de passer la voir dans la semaine…
De plus depuis un mois un tueur sévit dans les bas quartiers (c'est Thylaüs). Il tue uniquement des femmes dont des prostituées. (Cette information doit seulement être évoquée pour mettre la puce à l'oreille, il ne faudrait pas que les PJs fassent tout de suite le lien avec la marquise).

- Identifier la cabale des hommes libres : Seule une investigation dans la ville, via un homme dans une taverne qui connaît un homme qui aurait entendu parler de quelqu'un… qui peut leur révéler quelques soient les moyens qu'ils utilisent le lieu et la date de la prochaine réunion des Hommes Libres.
Celui-ci peut aussi confirmer le rôle de la marquise dans la cabale, en revanche il ignore tout du meurtre et des intentions de la cabale. Cet homme que nous appellerons Monsieur Ixe n'a en effet qu'un rôle de messager au sein de la cabale. S'il connaît l'existence d'un grand projet pour le jour du mariage, il en ignore la nature et les aboutissants.

A la fin de cette journée les joueurs doivent penser que les meurtriers sont les membres de la cabale que la marquise a trahie pour une raison inconnue et être en possession d'une date et d'un lieu : Le lendemain soir dans l'arrière salle d'une taverne du quartier du port. Evidement si les PJs sont un peu lent et n'ont trouvé aucune information pertinente, rallongez la trame temporelle.

IMPORTANT : Ponctuellement au cours de leur enquête, les PJs vont avoir des 1ères crises de folies. En effet ils ont passés une première nuit près de l'opalin. Par conséquent ces crises seront encore très légères.
Il faut penser à leur donner des petits messages décrivant les symptômes de leur crise. Par exemple la lutine voit un visage grimaçant dans le sang sur la marquise, la méduse a l'impression d'être suivie dans les bas quartiers (faites faire des jets de vigilance et autres pour crédibiliser la situation), le chevalier peut avoir l'impression que ses interlocuteurs se foutent de sa gueule (jet de volonté pour se contrôler), … bref laissez libre cours à vos envies perverses de torturer vos joueurs.

La nuit :

" Plusieurs jets de vigilance permettront aux PJs de se rendre compte que la nuit est bien agitée. Suivant l'avancement des PJs et leur compréhension, modulez à votre guise les difficultés des jets :
o Thylaüs se lève et part en ville, si des joueurs décident de le suivre, il finira par les semer grâce à sa connaissance de la ville et de ses talents de voleur. Prenez ses joueurs à part et ne

dites rien au joueur de Thylaüs, si les joueurs l'interrogent le matin il en sera d'autant plus crédible.
o Rosée fera des cauchemars sanguinolents.
o Elyse peut croire entendre un intrus entrer dans la maison et chercher à pénétrer dans sa chambre. Probablement un assassin venu l'empêcher de terminer l'enquête ! Cet évènement peut permettre de voir que Thylaüs est parti…
o De même pour les autres PJs soyez vils et sadique comme tout bon MJ qui se respecte.

2ème jour :

Au palais :
" Dès le matin la milice les contactera pour leur annoncer l'assassinat d'une dame méduse : Dame Meghara. Elle a été retrouvée dans une auberge du port par ses esclaves qui s'inquiétait de son absence. Entre temps son corps a été ramené au palais.
" Les PJs pourront découvrir que dame Méghara est venue avec la même délégation qu'Elyse et surtout qu'elle était la première méduse accompagnée de ses esclaves. Encore une fois il est probable qu'ils feront l'amalgame entre la cabale et le meurtre.
" S'ils observent le corps, ils pourront en tirer des conclusions à peu près identiques que pour la marquise exception faire des hématomes anciens. Il est manifeste que le meurtrier s'est " amusé " avec sa victime. Remarque : c'est encore une fois l'occasion de faire intervenir les crises de folies des PJs (cette fois ci elles seront plus sérieuses et plus longues : par exemple Rosée voit le cadavre ouvrir les yeux et essayé de murmurer quelques mots (on pourrait presque entendre la victime dire que les Hommes Libres l'ont assassinée), on peut suivre la même piste pour Ormeline qui entend des voix, ce en quoi la rejoindra Elyse qui est certaine d'avoir aperçu un espion par la fenêtre, le chevalier montrera quant à lui des signes d'énervement et d'agressivité envers ses interlocuteurs : les jets de contrôle seront de plus en plus difficiles.
" Ils peuvent interroger les esclaves qui leur raconteront le programme de la soirée de leur maîtresse.

Au bar " La Couronne de Serpents " :
" Ce bar est essentiellement fréquenté par la gent ophidienne de Sasmiyana et par leurs " prétendants ". C'est un lieu que connaît bien Thylaüs " LE prétendant ".
" On se souvient vaguement de Meghara, en effet la soirée était très animée, le bar était bondé et pour le tavernier rien ne ressemble plus à une méduse qu'une autre méduse. Citation typique : " Elles ont toutes le feu au cul de toutes façons. "
" Si les joueurs posent la question, Gastard le Tavernier se souviendra avoir vu Thylaüs hier soir.
" Ils n'apprendront rien de plus ici, les compagnes de beuveries de Meghara étant toutes rentrées chez elles.

A l'auberge de la Fumée Pourpre :
" L'aubergiste se souvient de la très appétissante méduse qui lui a réservé la chambre en revanche son compagnon encapuchonné possédant moins d'attraits il est incapable de le décrire avec précision.

CE QU'IL S'EST REELLEMENT PASSE :

Dame Meghara s'est rendue cette nuit là dans un " bar à la mode ", la Couronne de Serpents, où elle a rencontré et s'est laissé séduire par Thylaüs, qui l'a bien sûr occis dans la chambre où il l'avait conduite. Ses esclaves se sont revenus la chercher en carrosse à l'aube comme convenu. Ils ont appris qu'elle était partie en bonne compagnie à une auberge avoisinante. C'est là qu'ils ont découvert son corps.

L'enquête de ce jour doit piétiner, d'autant plus qu'à n'en point douter le comportement dérangé des joueurs ne manquera pas de provoquer des incidents fâcheux, par exemple une bagarre avec Aldebert, ou la course poursuite d'un espion imaginaire.

Le soir : le soir venu les joueurs vont vouloir se préparer pour la réunion, quelqu'un de préférence l'opalin soufflera à Thylaüs l'idée de la " filmer ".
L'opalin, faisant aussi office de femme de ménage et de cuisinier, profitera de la préparation du repas pour insérer un breuvage à base de ténèbres ayant la propriété d'inhiber temporairement le don du satyre : celui-ci croira filmer la scène mais lorsqu'il voudra la visionner c'est le précédent film qui apparaîtra (un remake de Scream avec la méduse dans le rôle de la victime)

La réunion secrète : aux inspirés de trouver le moyen d'infiltrer la réunion avec ou sans discrétion. Le champ des possibilités étant très larges c'est à vous d'improviser cette scène. La réunion va de toute façon leur apprendre le " grand projet " des Hommes Libres. Ils veulent enlever Amarante le lendemain matin juste avant les fiançailles en la droguant. C'était le rôle de Chlorenthe mais une suivante a été chargée de la remplacer, ils ont prévu de demander l'annulation du mariage en échange de sa liberté et comptent en profiter pour humilier et discréditer la méduse. Utilisez des termes suffisamment équivoques pour que les inspirés continuent à douter de leur culpabilité dans les meurtres.
Les comploteurs sont des gens de tous milieux mais qui ont pour point commun une certaine culture. Les inspirés peuvent en reconnaître quelques uns.

Epilogue :

Les inspirés attendront soit l'enlèvement pour agir soit iront immédiatement prévenir le prince avec le film comme preuve à l'appui de leur rapport. Dans tous les cas le film qui sera visionné ne sera pas le bon et les inspirés comprendront qu'ils ont en fait enquêté sur les crimes de leur ami à moins que la folie ne les ait déjà tous emportés.
Tout au long de cette journée les crises vont être de plus en plus grave et à priori lors de la fin du scénario ils n'auront plus que de brefs moments de lucidité.
Si vous avez le temps rien ne vous empêche de les mettre sur la piste du Haut Diable ou au moins de l'opalin.

Chronologie

J - 10 ans : Séparation des inspirés.
J - 3 mois : Invocation de l'opalin début de la schizophrénie.
J - 4 : Thylaüs agresse Chlorenthe.
J - 3 : Chlorenthe cherche la protection de la malice.
Arrivée de la 1ère délégation Carme dont Elyse.
J - 2 : Découverte du meurtre de Chlorenthe.
Début de l'enquête des inspirés et premiers symptômes de leur folie.
J - 1 : Découverte du meurtre de Méghara.
Symptômes aggravés.
Réunion secrète.
J : Mariage et épilogue.



Agone

Le Masque et l'Art

En regardant les peintures expressionnistes (oula l'intro qui se la joue… on m'a obligé je vous dit !) il me vient une idée : et si les Inspirés étaient la source d'une certaine forme de fascisme ? Après tout, les arts les plus courants de l'Harmonde sont des œuvres répondant à des critères de beauté assez arbitraires. C'est un peu comme si les Inspirés, sous prétexte de défendre l'art, se faisaient les forces de police d'un académisme suranné. Après tout, les hommes ont droit à la diversité.
Devant la mort les humains réagissent de différentes manières. L'art est bien souvent le vecteur de leurs pensées.
On peut y voir l'amour de la mort, le refus et le désespoir de la fin proche. Le refus de la mort est celui qui se retrouve le plus souvent chez les Inspirés. Ces derniers montrent dans leurs œuvres le triomphe de la vie sur la destruction. Après tout, l'art en soi n'est il pas un moyen de vaincre le néant en perpétuant le souvenir ?

Plus particuliers sont l'amour ou le désespoir face à la mort. Le désespoir nous montre des œuvres hantées par la fin prochaine. L'artiste constate la vanité des hommes qui ignorent que tous leurs actes ne sont en fait que des futilités. A quoi bon construire une société condamnée au déclin ? Pourquoi laisser à ses enfants une terre, si le fin mot de l'histoire n'est que la mort, toujours la mort.
L'amour de la mort est déjà une forme plus avancée. Elle peut vite sombrer dans la perversion la plus sinistre. Les poètes maudits la chérissent, au même titre que les assassins fous. La différence est énorme entre eux deux, mais le pas à franchir est bien petit.
Les Inspirés courent après les moindres manifestations de la perfidie. Aussi, dès qu'un auteur, qu'un sculpteur exécutent une œuvre au caractère un peu trop morbide, dépressif, il est assuré de voir se manifester dans les jours qui viennent quelques personnages étranges, venus voir juste au cas où. Si le jeune homme s'enfonce un peu trop dans le mal, alors ils s'en occupent rapidement.

Synopsis :

Un peintre de Lorgol se manifeste. Ses toiles révèlent un trait morbide au delà de toute conception. Les nobles de la ville s'arrachent bien vite ses toiles et sa réputation n'est plus à faire. Un Inspiré se persuade de l'aspect néfaste des œuvres du peintre et entreprend de saper son entreprise maléfique. Si l'artiste est bien sensible à la perfidie, il n'en est pas pour autant un agent du Masque et est bien innocent. Aux joueurs de faire la différence.

1) Un beau jour à Lorgol

Notre histoire commence par un bel après-midi de printemps, dans la ville de Lorgol. Les Inspirés sont en ville pour une raison quelconque, pour faire quelques courses ou bien pour la simple et bonne raison qu'ils vivent dans la ville aux mille tours.

Les voilà donc dans la rue commerçante de la cité. Comme à son habitude, l'endroit est extrêmement agité : les foules se pressent devant les boutiques, les agitateurs et les crieurs publics charment les foules de leurs voix passionnées, les voleurs à la tire pressent les bourgeois insouciants, les charrettes tentent en vain de se frayer un passage au travers des hommes… Au dessus du brouhaha ambiant s'élèvent les airs de fliote des mendiants qui bordent la rue, et se mêlent aux cris des marchands dans une joyeuse cacophonie. Les joueurs vaquent à leurs occupations quant se font entendre des cris de colère. Rapidement la foule autour d'eux se dirige vers l'origine de la turbulence : un peu plus loin se trouve la galerie d'art tenue par maître Voltefait, mécène bien connu des peintres d'Urguemand. Un spectacle assez pittoresque semble avoir lieu dans la galerie : ouverte sur la rue, elle laisse entrevoir plusieurs hommes se livrant à une sorte de pugilat, en s'invectivant de tous les noms d'oiseaux existant. Il y a au milieu le pauvre maître Voltefait, agressé par trois artistes furieux. Les agresseurs ne sont que de faible combativité, et leur maigreur et l'état de leurs habits vont de pair pour provoquer la pitié des autres hommes ; notre mécène quant à lui porte ostensiblement sa bonne chère en la personne d'un ventre rebondit. Leur combat s'enlise dans une sorte de lutte figée, tant et si bien que le groupe ne ressemble plus qu'à une masse humaine dont s'échappent quatre faces rubicondes. Voltefait étant un bourgeois de bonne charpente et bien nourri, ses adversaires plutôt maigres ont toutes les peines du monde à le faire rendre grâce. Si nul n'intervient, le groupe reste un moment figé ainsi, jusqu'à ce que le videur de la galerie, un solide mercenaire n'intervienne et ne fasse déguerpir les assaillants. Le brave bourgeois s'essuie alors un instant, se tourne vers la foule et fait signe à son défenseur de faire déguerpir les curieux. Le guerrier s'avance, fait mine de saisir son épée, et déjà la foule entière a disparu.
Si les joueurs tentent d'entrer dans la galerie, il leur faudra s'acquitter du droit de passage qui s'élève à quelques pièces d'or, puis tenter de retrouver maître Voltefait.

2) La galerie

L'endroit dans lequel pénètrent les Inspirés est tout à fait étrange. Ceux d'entre eux, habitués des arts, ont certainement par le passé visité l'honnête établissement de maître Voltefait et jamais l'endroit ne leur avait paru si effrayant, même lorsque le pauvre mécène avait accepté la tristement célèbre exposition du peintre Bongeoir dont la spécialité était alors la peinture vivante, enfin passons…

Les murs sont ici recouverts de toiles sombres, représentant des chauve-souris immenses, des dragons verdâtres et des démons aux tons acides dévorant dans leurs gueules immenses des hommes émaciés, maigres à en mourir. Les couleurs criardes dégueulent sur le tableau, le décors se mélange aux êtres qui le peuplent, et tout n'est que cauchemar révélé. Sans cesse au cœur de ces horreurs revient la Mort, sorte de femme aux os saillants, juchée sur une monture en flammes et brandissant devant elle une longue lame noire, fauchant à l'aveuglette et les hommes et les bêtes.

Tout Inspiré voyant ces œuvres se doit d'effectuer un jet d'intelligence + peinture Df. 25 (modifiable selon le tempérament de l'Inspiré). Une réussite permet à l'individu de saisir dans l'œuvre la volonté de l'artiste, sa détresse. Un échec critique est sans équivoque : une telle horreur ne peut être que l'œuvre du Masque.

Voltefait

Voltefait est comme je l'ai décrit plus avant, un bourgeois portant sur lui les stigmates de la profession : un ventre bien rond, un visage aux joues rebondies cachant de petits yeux pétillant de suffisance, des vêtements de grand prix et une bourse bien remplie. Il est connu dans le milieu de l'art comme un mécène de la peinture qu'il adore, mais ses goûts vont le plus souvent vers l'extravagance, tant et si bien que les artistes désirant se faire un peu d'argent n'hésitent pas à produire des œuvres insensées pour pouvoir les lui vendre.
Sa femme semble tout aussi bien vivre et nombreux sont les pauvres gens à l'appeler 'le garde manger' pour son extraordinaire capacité stomacale.

Quant les personnages arrivent dans la galerie, maître Voltefait est en train de se faire penser ses blessures par quelques domestiques bien attentionnés. Chaque pansement lui arrache un cri de douleur tel que c'est à douter que le pauvre homme ne souffre que de quelques écorchures. Voyant les potentiels acheteurs, le brave marchand se lève malgré la douleur, suivi de sa cohorte de serviteurs, en se frottant déjà les mains.
Questionné sur la nature de la querelle, il avouera avoir été la victime d'artistes de piètre talent et surtout d'une ouverture d'esprit consternante. Ces derniers, furieux, ont traité les œuvres exposées sur place d'horreurs sans nom, de crachats à la face de l'art, et d'autres noms encore moins acceptables. Maître Voltefait, malgré son âge raisonnable, a jugé bon à son tour de mettre en doute leurs talents et la dispute a bien vite dégénéré en pugilat. 'De toute façon, ils ne sont pas prêts de revenir exposer ici !' conclut le marchand d'un air pincé.
Pour ce qui est de l'exposition actuelle, il conçoit que le grand public puisse mal réagir à la nature… particulière des œuvres exposées. Il croit pourtant fermement au talent de son nouveau protégé, et prendra mal toute réflexion désobligeante concernant le talent de sa peinture. L'artiste à la thématique si sombre se nomme Aldion Voilenuit. C'est un homme méconnu dont le talent évident a subit l'opprobre de ses pairs bien trop coincés. Voltefait possède un certain nombre de contacts dans le milieu des arts et il a pu repérer Aldion lorsque celui-ci a cherché à se faire connaître auprès des différents mécènes de la ville. Le bourgeois a ensuite contacté le jeune homme et lui a demandé de lui montrer ses toiles. Au départ assez sceptique sur la qualité, il a ensuite changé d'avis en écoutant l'auteur lui parler de son inspiration. Ce garçon a au fond de lui une sorte de tristesse, un malheur profond. Il a une véritable conscience de la mort, de la vanité. Le bourgeois n'a pas tout compris mais il l'a trouvé tellement convaincu qu'il s'est laissé entraîner. Maintenant qu'il a choisit, il ne se laissera pas insulter.
Si les Inspirés se montrent respectueux, il leur livrera sans problème les renseignements qu'il possède. Voilenuit vit dans les bas quartiers, bien que son adresse exacte soit inconnue. Le jeune homme passera de toute façon voir l'accueil que lui a réservé le public.

3) Les réceptions de l'ambassadeur.

Sans autre solution que d'attendre la venue du jeune homme, ou bien encore ne souhaitant pas donner de suite à leurs recherches, les Inspirés vont devoir attendre. Une semaine passe sans que rien ne change dans la belle ville de Lorgol. A la galerie les affaires suivent leur chemin ; les toiles de Voilenuit ont acquis une certaine renommée. Déjà une dizaine de membres des hautes sphères se sont portés acquéreurs de certaines peintures, dont le fameux Erich Tranchegond, grand admirateur des arts et Chevalier de la Palette Dorée. Déjà la réputation du jeune Voilenuit enfle tant et tant qu'il est devenu le sujet unique de conversation des salons mondains des beaux quartiers.

D'ailleurs il s'avère qu'un(e) ami(e) des Inspirés se trouve invité(e) à une de ces soirées. Politesse aidant, elle leur transmet le message. Ce sera assurément une des réceptions les plus importantes de la saison. Elle aura lieu le soir même dans la demeure de maître Tranchegond. Les rumeurs assurent que le jeune Voilenuit sera là, pour la première fois face à son public. Peut être ira-t-il jusqu'à gratifier son hôte d'une toile récente de son cru ?
La villa des Tranchegond se situe dans les beaux quartiers de la ville. Les jardins sont pour l'occasion occupés par un groupe de musiciens jouant des airs classiques, tels que le requiem 'Voile d'automne' de Chopelin ou bien encore l'œuvre pour Violes de Barcha. Les buissons taillés de la demeure sont éclairés à l'aide de Follets cueillis spécialement pour l'occasion dans les marais de Rochronde.
A l'intérieur la magnificence atteint son apogée ; le marbre vert du sol s'accorde avec de grands piliers blancs s'élevant sur des plafonds aux lignes aériennes. Pas un mur sans bas-relief, pas une salle sans piano pour jouer les traditionnelles œuvres de Bémolin.

Enfin, dans une grande salle circulaire au centre de laquelle s'élève une statue du propriétaire effectuée par le maître sculpteur Corodin en personne, se trouve la pièce d'exposition. A cette occasion le Chevalier de la Palette Dorée n'a reculé devant aucune dépense et ce ne sont pas moins de quinze tableaux de Voilenuit qui se trouvent ici, sous le regard médusé des spectateurs.
Tranchegond et Voilenuit ne sont pas là. On raconte que tous deux seraient en train de s'entretenir en privé avant de rejoindre la réception. Mme Tranchegond fait tout son possible pour éviter les racontars et autres suspicions. L'artiste et le maître des lieux n'étant pas encore présents, tout le beau monde rassemblé ici discute sans fin des arts majeurs d'aujourd'hui, de la place de la peinture dans la société et des évolutions que semble prendre celle-ci. La plupart des personnes présentes semble accorder du crédit à ces œuvres d'un genre nouveau. On s'accorde à penser que face à une société faisant preuve d'une certaine décadence les artistes puissent produire des œuvres enfiévrées comme celles-ci. L'art serait-il en train de devenir le reflet de son époque ? Assurément, c'est là son rôle, d'avantage que de divertir.

Ainsi vont les discussions lorsqu'arrivent enfin ceux que tous attendaient : maître Tranchegond descend lentement les escaliers, solide seigneur en costume de soie dorée, arborant fièrement un ruban carmin sur sa poitrine, symbole de son appartenance à l'ordre des Chevaliers de la Palette, grande caste de mécènes plus riches les uns que les autres. A ses côtés, vêtu de gris, grand, trop grand pour son âge, les épaules voûtées, à demi rougissant, timide face à tous les regards dont il est la cible, Voilenuit le suit. Le pauvre garçon est littéralement écrasé par son auguste compagnon et fait bien pâle figure à côté du beau linge. On le dirait bien incapable de

concevoir des œuvres aussi malsaines tant il inspire la pitié.
Rapidement, les convives les plus admirés (les plus riches) se pressent autour de maître Tranchegond. Ce dernier leur narre la conviction profonde de Voilenuit, ses pensées intimes, le grand chamboulement qui s'est opéré en lui à la mort de sa mère… A ses côtés, l'artiste ne dit rien, et regarde tristement autour de lui.
La soirée se déroulera ainsi sans heurt. Le garçon sera questionné par toute une série de convives, et ne répondra la plupart du temps que par l'intermédiaire de son bienfaiteur. Aux alentours de trois heures du matin, la bienséance fera partir les derniers invités, et Voilenuit sera raccompagné chez lui par quelques gardes. Il se couchera ensuite chez lui et dormira d'un sommeil agité.

Voilenuit
Le jeune homme est hanté par des cauchemars atroces, ses visions artistiques lui parviennent de ces rêves qui le marquent jusqu'au matin. Il y voit des entités démoniaques, des créatures néfastes, des monstres s'abreuvant de sang humain… Aldion est très sensible à la Ténèbre. Sa mère est morte, quand il était tout jeune, de la tuberculose. Il a été très marqué par cette mort et a développé un aspect morbide depuis. Son frère et son père ont été tués par un voleur qui s'était introduit par effraction chez eux. Ce genre de chose arrivent tous les jours dans les bas quartiers. Aldion s'est peu à peu refermé et a laissé son art parler pour lui jusqu'à en devenir presque autiste. Il a pour le moment survécu en utilisant les économies de sa famille mais, l'argent disparaissant peu à peu, il se voit aujourd'hui forcé de vendre ses toiles pour pouvoir vivre et continuer à peindre.
L'empêcher de poursuivre son œuvre est assurément la pire chose qu'on puisse lui faire. Sans sa peinture il se met à déprimer et devient vite apathique jusqu'à dans les derniers stades adopter un comportement presque suicidaire (ou à se laisser mourir). Si d'aventure les joueurs souhaitaient l'emprisonner ou l'empêcher de peindre, ils auraient assurément tous les hauts bourgeois de la ville sur le dos. Après tout, rien ne prouve sa culpabilité !

4) Minuit sonne

Le lendemain, les choses ne sont pas aussi claires. Maître Tranchegond a été victime d'une tentative d'assassinat ! C'est le bruit qui coure dans les hauts quartiers. Bien entendu, certaines personnes parlent d'un meurtre qui aurait eu lieu dans la demeure, un serviteur tué dans la nuit. Le seul moyen est là encore de se rendre sur place.

Rencontrer maître Tranchegond quand on a le prestige des Inspirés est chose aisée. Ce dernier les reçoit chez lui sans problème. C'est un homme prétentieux et égoïste ; il révélera sans état d'âme la mort d'un de ses plus vieux domestiques. Il semblerait qu'une personne se soit introduite dans la demeure et ait tenté de dérober quelques uns des œuvres uniques de la collection du Chevalier de la Palette. Le corps du vieil homme a été retrouvé dans la salle ronde où se trouvaient les toiles de Voilenuit, la poitrine perforée par une dague. L'adversaire était assurément un assassin expérimenté, le coup en plein cœur n'a laissé aucune chance à la victime.
Sur les lieux une fouille rapide ne révélera pas grand chose. Le voleur s'est introduit par une fenêtre dont il a brisé un carreau sans un bruit, après avoir bien entendu passé un jardin truffé de gardes et de chiens. Une des toiles de Voilenuit a été déplacée et se trouve maintenant au sol. Elle représente la mort fauchant un pauvre homme maigre et vêtu de haillons.

Un jet de Int + Fouilles Df. 20 permet de voir là un vol tout à fait ordinaire. Le cambrioleur semblait savoir ce qu'il voulait car rien d'autre n'a été déplacé. Le domestique a été tué par surprise, l'assassin dissimulé a bondi au dernier instant et lui a planté sa dague au travers du corps. Un échec critique permet de découvrir au sein de la toile déplacée comme le motif d'une lame frappant le vieil homme représenté, comme une troublante reproduction du meurtre ayant eu lieu sur place. Le tableau est en vérité tout à fait ordinaire et n'a absolument rien à voir directement avec le crime. Voilenuit est resté chez lui toute la nuit.

Que s'est - il passé ?
Un Inspiré du nom de Sangleterre s'est mis en tête que les tableaux de Voilenuit avaient quelque chose d'étrange. La perfidie n'étant pas loin, il a essayé tout d'abord de retrouver la piste de l'artiste pour l'interroger plus en avant. Pour cela il a utilisé ses dons de démoniste pour invoquer un Obsidien afin de retrouver sa trace. Le démon a joué sur la connivence pour tromper son maître. La Ténèbre s'intéresse en effet beaucoup au jeune talent et désire le protéger des autres factions. L'Obsidien s'est donc attaché à convaincre son maître de la nature perfide du jeune artiste. Le monstre s'est efforcé de décrire au conjurateur un Félon de grande stature, dont les pouvoirs inhumains étaient bien au delà de ceux des faibles agents du Masque. Jouant sur la peur, Sangleterre s'est laissé convaincre de se livrer à une action moins téméraire qu'un simple affrontement avec le peintre, affrontement qui selon les dires du démon scellerait le sort de l'Inspiré. Il a donc décidé de détruire systématiquement les œuvres du Félon afin d'empêcher la corruption de gagner les hommes. Après deux essais réussis, il manque le troisième en étant découvert par un domestique. La peur encore une fois prend le dessus et il tue le pauvre homme avant de prendre la fuite.
Accablé, se ressassant sans cesse son crime, il se laisse d'avantage séduire par les paroles fielleuses de son démon et lentement sombre dans les plans de l'Ombre. Assurément les possesseurs des œuvres maudites sont déjà corrompus. Comment un esprit sain peut-il en toute conscience acheter une œuvre pareille ?
Le salut des hommes passe alors par la disparition de quelques uns…

5) Mécènes

Pendant la journée aucun événement ne viendra troubler l'ordre habituel de Lorgol. Les joueurs peuvent en se renseignant apprendre l'identité des différents acheteurs des toiles de Voilenuit :

Isangre Hornéton : bourgeois insipide et capricieux ; il désire acquérir toutes les œuvres de Voilenuit et ne supporte pas l'idée que Tranchegond, ce 'vieux singe en costume doré', l'ai découvert avant lui.

Kostiar De Gedelon : noble vivant des rentes d'un domaine de province, il est froid, hautain, méprisant et n'apprécie l'art que parce qu'il lui permet de briller en société. Il se croit bon juge en la matière, et n'hésite pas face à des profanes (tous les roturiers le sont) à inventer des qualificatifs afin de se faire mousser.

Selkia Ardalande : ancien commerçant késhite, il s'agit là de l'homme le plus sympathique du lot. Nain rond à la moustache impressionnante, il ne peut s'empêcher encore aujourd'hui de mêler les affaires à ses conversations, et on le surprendra bien souvent à décrire comme par

réflexe les qualités de tel thé importé directement du désert ou bien encore de tel tapis tissé dans la grande ville de Mésirah…

Faldam Loisin : riche homme d'affaires, toujours vêtu de teintes sombres, c'est un homme abject et cruel que l'appétit vorace de pouvoir a conduit à se faire bien des ennemis et à s'en défaire de manière violente. Il aime à sous entendre sa puissance quand on le menace. Son garde du corps qui semble être un ogre du nom de Fléau est en fait un draconien. Faldam est un suppôt du Masque que l'appât de la puissance a conduit sur les routes dangereuses de la perfidie. Sa force en soi n'est pas dangereuse mais ses contacts sont légions. Il s'intéresse beaucoup à Voilenuit et compte bien trouver sa demeure et ajouter à ces toiles si appréciables le don de la Flamme Noire… Dès que les Inspirés le rencontrent il n'aura de cesse de les envoyer à la mort et les fera suivre par Fléau en permanence.

6) Art vivant et art de mort.

Le lendemain les choses s'aggravent. Tranchegond est retrouvé mort chez lui. La nouvelle traverse rapidement toute la ville. L'homme était un des mieux gardés de Lorgol ! Le cadavre a été retrouvé au matin par sa femme, dans le bureau. La victime travaillait visiblement sur des essais littéraires (de piètre qualité d'ailleurs). Quelqu'un l'a égorgé sans bruit, puis l'a barbouillé de peinture aux teintes acides en une hideuse imitation des toiles de Voilenuit avant de le laisser là. Aucun vol n'a été commis.

Une fouille rapide des lieux (Df. 15) montre que le tueur a dû passer par la fenêtre du bureau. Le lierre grimpant le long du mur semble légèrement abîmé ce qui corrobore cette théorie. Le secrétaire où travaillait Tranchegond se trouvait sur le côté, si bien qu'il est difficile de croire que la victime n'ait pu voir son agresseur et se laisser ainsi surprendre. L'assassin devait être vraiment doué pour passer devant les gardes sans problème. La bougie sur la table s'est éteinte d'elle même. Les écrits semblent pourtant ne pas avoir été arrêtés en plein milieu d'une phrase, bien que la plume repose dans la main de la victime.
En réalité Sangleterre a utilisé la magie du Cistre pour passer avec l'aide de la végétation. Les plantes du jardin l'ont aidé à semer les gardes, ont attiré leur attention et l'ont caché des regards indiscrets. Lorsqu'il est arrivé à la fenêtre, sa victime dormait, couché sur son bureau. Les gardes du dehors admettent avoir eu une soirée agitée. De nombreuses fausses alertes, des bruits suspects qui ne menaient à rien, une atmosphère pesante, et cet air de cistre qui flottait dans l'air, dans le lointain, sans raison aucune, si beau et si étrange à la fois…

Au vu de l'absence d'indices, la veuve éplorée laissera rapidement le capitaine des gardes lancer une récompense pour toute personne pouvant apporter un éclairement sur l'affaire.

Un témoin : bien sûr, au beau milieu de l'après-midi se présentera tout un groupe d'hommes, de femmes, pour la plupart assez pauvres, prétendant avoir vu un homme louche traîner dans le quartier. Si les Inspirés ont pris les choses en main grâce à leurs charges, ils vont devoir faire un tri entre le vraisemblable et l'ahurissant :

- Plusieurs personnes affirment avoir vu une personne dans la nuit ; selon que l'heure du crime a été divulgué ou pas, une bonne partie de ces gens pourra être évincée.
- Une petite vieille (insomniaque) affirme avoir aperçu un petit démon juste à côté de la maison

de Tranchegond ; ce dernier a voulu la tuer, et elle n'a dû son salut qu'à la fuite (l'Obsidien de Sangleterre qui montait la garde a préféré la faire fuir)
- Les gardes n'ont rien vu ; un d'eux croit cependant avoir entendu plusieurs fois des bruits étouffés aux alentours de l'heure du meurtre.
- Quelques domestiques sont formels : il n'y a jamais eu de lierre à cet endroit ; ce serait une invitation au meurtre et au cambriolage !
- Les plantes près des lieux du crime semblent plus développées, leur croissance est plus importante ; voir elles vont jusqu'à réagir violemment à une tentative de coupe. N'importe quel inspiré qui pratique la viole reconnaîtra l'œuvre de son instrument, dans sa forme la plus simple. Pas de perfidie derrière.

Il n'y a pas vraiment d'autres preuves. L'utilisation de sorts de la Geste pour voir dans le passé permet simplement de découvrir le visage de l'agresseur : un homme vêtu de sombre, une grande cape noire entourant son corps, grimpant au lierre en se servant de sa viole ; un visage sombre, fermé et froid.

7) Comment trouver l'assassin ?

Il peut y avoir plusieurs façons de traquer l'assassin. La plus simple est de se cacher chez l'un des acheteurs de tableaux ; la plupart seront difficiles à convaincre : ils pensent avoir suffisamment de miliciens pour pouvoir les protéger. Bien sûr, le Damné refusera encore plus catégoriquement d'avoir les Inspirés (qu'il aura au bout d'un temps sans doute reconnus comme tels) dans sa demeure. A moins qu'il ne veuille faire d'une pierre deux coups, et que cela ne soit en vérité qu'un piège pour se débarrasser des personnages. Dans ce cas si le groupe survit à l'attaque Loisin mettra cela sur le dos de l'assassin, et l'affaire se compliquera.

Sangleterre envisage de se rendre chez Ardalande, puis Hornéton, puis Gedelon et enfin Loisin. Ses attaques sont variables, dépendant des défenses et des recherches mises en œuvre contre lui. S'il voit un important cordon de sécurité chez un homme, il peut aussi se rendre chez un autre moins bien gardé… Pour s'introduire chez quelqu'un, il utilise l'Accord afin de s'harmoniser avec les plantes qui peuplent le jardin. Celles-ci le cachent des regards, voir étranglent les vigiles ou les empoisonnent (cela dépend du type de végétation mis en place). Il est probable que les inspirés se feront avoir une fois lors d'une de leurs planques. Sangleterre ne désire pas tuer des hommes qui ne font que leur travail, mais il est suffisamment à cran pour se sentir vite agressé et alors employer toute sa magie. Toutefois, si un de vos inspirés maîtrisent la Viole il pourra reconnaître le son de l'instrument, voir s'efforcer de le contrer par sa propre musique.

Le scénario idéal serait celui-ci : les joueurs font la planque devant une des maisons ; Sangleterre pendant ce temps en attaque une autre. Puis ils recommencent leur surveillance. Sangleterre en attaque encore une autre. Les personnages se découragent, commencent à monter une garde de principe, juste au cas où il décide d'attaquer la même maison qu'eux, ou bien se dispersent. Cette fois ils sont attaqués : une étrange mélopée leur parvient depuis le fond des rues ; totalement concernés par cette musique, ils ne prennent pas garde aux plantes qui lentement se resserrent sur leurs chevilles ; un coup sec et tout est fini. Sangleterre peut alors tranquillement assassiner l'acheteur de tableaux pendant que son démon garde un œil sur

les captifs. Si les inspirés se battent d'arrache-pied, ils peuvent le faire échouer et le forcer à fuir.

Il est important de garder le magnat nommé Loisin pour le final. Ce dernier n'est pas comme tous les acheteurs de tableaux, et le combat ne sera pas aussi aisé pour Sangleterre. De plus, les inspirés déjà vaincu par l'assassin auront sans doute mis au point une stratégie plus ou moins valable. Sachez cependant que Loisin a pleinement confiance en ses talents et en ceux de ses défenseurs et qu'il voit d'un mauvais œil l'intrusion d'autre gardiens dans sa demeure. Certains secrets ne doivent pas être dévoilés. Si les inspirés se montrent convaincants il les acceptera dans son jardin, avec la ferme interdiction de pénétrer dans sa villa. Il possède en effet une très belle maison tout de marbre blanc (j'ai un faible pour le marbre blanc) et de pierre de taille de couleur identique (pour éviter l'éboulement de tout ça). L'intérieur est empli d'œuvres d'art d'un goût particulier, étrange. Une salle contient même d'antiques ustensiles de torture depuis longtemps oubliés… Louche, très louche. Voilà pourquoi il ne veut pas que les gens entrent, mais faisons confiance à nos inspirés.

Si Sangleterre a déjà été vaincu par eux, il s'efforcera cette fois de ne pas refaire les mêmes erreurs. Observant la défense, il frappera à l'endroit le plus affaibli tandis que ses plantes occuperont le groupe d'un autre côté. Un coup d'arbalète pour se débarrasser du premier vigile, puis le couteau pour le dernier. Il n'a plus le temps d'en perdre ; tant pis pour les serviteurs du Masque ! (oui il commence à devenir vraiment fou). Puis il entre par une fenêtre grâce au lierre poussant par la magie de l'Accord contre le mur. Seulement cette fois il se trouve réellement dans la demeure d'un Félon. Des peintures sont disposées sur tous les murs, des anciens bourreaux, des comtes sanglants, qui regardent et suivent des yeux les pauvres marcheurs…

Pendant ce temps les inspirés sont venu à bout des plantes assassines. Laissez leurs un ou deux gardes pour plus tard, héhéhé. L'Obsidien n'est pas loin et n'est pas très courageux : capturé il dira tout, quitte à révéler son rôle dans toute cette histoire. Il ne veut pas être tué, c'est tout. Ils n'ont plus le choix ; pour sauver Loisin, il faut entrer dans la demeure.

Ils parcourront des couloirs et des couloirs, devant des centaines d'œuvres anciennes. Ils se trouvent chez un collectionneur forcené, fou de tous ce qui peut rappeler la démence, la souffrance, la mort. Partout ce ne sont qu'illustrations de fins des temps, de peuples entiers pliant sous un ciel couvert par l'ombre d'une dame cruelle et de sombres silhouette se détachant sur un ciel de sang, engoncées dans de lourdes capes nocturnes.
Au bout d'un moment, un des gardes disparaît. Sans laisser de trace. Il se tenait simplement là, près de cette toile, les inspirés ont tourné la tête, quand il se sont retournés il n'y était plus. Curieux : sur la peinture se trouve un homme de la milice là où il n'y en avait aucun, dévoré vif par des femmes à moitié louves, l'éclat du sang dans leurs yeux, une horreur indescriptible dans ceux de leur victime…

Certains des tableaux étaient à l'origine des sortes de tableau-monde pervertis, logeant de terribles créatures assoiffées du sang des vivants. Cachées dans l'immensité des galeries de Loisin, elles cherchent à dévorer les visiteurs, à les saisir de leurs bras maigres et décharnés, de les mordre et d'arracher leurs chairs…

Quelques mètres plus loin, des bruits de déglutition se font entendre, des soupirs, des cris étouffés. Sangleterre est là, tiré inexorablement vers l'une des ces œuvres maudites, lentement

digéré par un immense reptile noir, des flammes dans les yeux. Ses dents sont fermement plantées dans la chair de l'inspiré dont il suce le sang avec délectation. Quelques coups sur le monstre le feront repartir dans son marais imaginaire tandis que se dévoile l'horreur des reste de Sangleterre…
Ce dernier peut tout juste parler ; ses derniers souffles s'échappent en quelques mots. 'Je….savais'. Déjà ses membres se raidissent et le voile passe sur son visage. Quelle cruauté ce serait de ne pas lui accorder le repos dans l'état qui est le sien, non ?

Il reste à détruire le Félon, caché dans son château. Lui non plus n'est pas immunisé aux toiles maudites, même s'il prend grand plaisir à leur échapper, connaissant chacune d'elle. Si les inspirés font mine de le chercher, il se trouvera forcé de les entraîner dans des recoins plus dangereux, où il pourra tirer avantage de leur nombre. Si les inspirés l'assaillent sans réfléchir, ils risquent bien d'être à leur tour dévorés par des créatures d'une force inimaginable. En observant bien les gestes de Loisin, il est possible de deviner quelles sont les toiles piégées. Le Félon en lui-même n'est pas dangereux, il sait tout juste se battre mais sait comment faire tomber un ennemi dans son piège mortel. S'il n'est en apparence qu'un vieil homme de la soixantaine, sec et dur comme la pierre, son sang a depuis longtemps été transformé par sa nature. Chaque coup dans ses vines fait jaillir un flot de peinture rouge, tandis que son 'maquillage' dégouline, dévoilant un visage blanc, lisse, sans aucun relief. Au bout du compte il n'est plus qu'un être vierge de toute substance, mourant lentement sur le sol, étouffant sous la toile que son maître avait tissée…

8) Conclusion

Aux inspirés de conclure ce qu'ils peuvent conclure. Une visite à Voilenuit s'imposant, celle-ci ne révélera que le fait que le peintre semble innocent. Retrouver l'Obsidien de Sangleterre peut s'effectuer par le recours à l'invocation d'un autre démon ou du même. Ainsi les raisons de Sangleterre seront-elles dévoilées (l'inspiré possédait des encres sur lui, ce qui peut amener à la conclusion qu'il était connu des abysses, d'où recours à un Advocatus du coin qui le connaissait effectivement).
Il leur faudra mettre la mort de Loisin sur le dos de quelqu'un, à moins de montrer les toiles et ainsi dévoiler une partie de l'existence du Masque au peuple de l'Harmonde. Accuser Sangleterre et brûler la maison reste à mes yeux la meilleure solution.
Voilenuit peut être affecté selon ce que les personnages lui révéleront ; ils peuvent aussi l'accuser d'être perfide, le priver de sa liberté de peinture, tenter de le remettre sur le droit chemin… plus ou moins heureuses.

Agone

Mines de Berryl

Introduction

Ce scénario est un scénario " découverte ". Il convient pour une initiation " one shot " au monde d'Agone.
Pour autant, il peut convenir à des joueurs expérimentés qui redécouvriront avec délice (enfin j'espère) les joies de la révélation, de la formation d'une compagnie, et des premières embûches. Il contient d'ailleurs des éléments " avancés " du monde d'Agone : possibilité de jouer un drakonien, les mystères de l'éclat et le rôle d'une merveille, gardienne zélée d'un sanctuaire… Au final, il s'agit de mêler l'ensemble des aspects qui font le charme d'Agone : menace, automne, enquête, jeu en domaine, sygilles, génies etc… Ambitieux, mais probablement à votre mesure !

Synopsis :

Berryl, nain inspiré, a été choisi par le conseil des décans pour être un " ferment ". Son rôle sera de former artificiellement une compagnie, dans le but de renforcer la cause inspirée selon la volonté du conseil. Le conseil le charge d'unifier les inspirés d'un village de Lyphane, Al Loulan. Ces inspirés ont depuis une durée variable, été placés dans ce village par l'action indirecte du conseil. D'autres y sont par hasard. Berryl aura la lourde tâche de synchroniser leurs révélations, et faire en sorte de créer de toute pièce une compagnie puissante au sein d'un domaine à bâtir.
Les inspirés habitent tous dans une ville minière. Attirés par les richesses, embauchés par des maîtres forgerons pour protéger leurs biens ou représentants locaux du cryptogramme, ils habitent Al Loulan sans connaître leur nature d'inspirés. Ils exercent au sein du bourg des charges plus ou moins importantes, mais la ville en elle-même est trop isolée pour avoir un quelconque rayonnement. La vie y est désormais difficile. Les rigueurs climatiques et les perpétuelles tensions locales ne sont pas compensées par la relative richesse que procure le minerai. La proximité dans le voisinage de tribus drakonniennes jusque là assez inoffensives, mais faisant en permanence peser une menace de plus en plus lourde sur le bourg, ne fait qu'ajouter à ce mal-être permanent. On le devine, une influence magique pèse sur ce domaine…
L'aventure débute dans une situation assez désespérée. Depuis plusieurs semaines, les drakoniens, menés par un certain Jonas, harcèlent le village. Une bataille désespérée est sur le point de commencer. Les défenses du village sont faibles et les troupes peu motivées. Les inspirés se connaissent, sans plus, et ont peu de temps pour se préparer. Leur statut de ternes ne leur permet d'utiliser que fragmentairement le potentiel d'Arts Magiques qu'ils ont en eux, et leur puissance de feu n'est pas suffisante. L'étrange songe d'Opiacine, Chaman du village, va leur montrer une destinée commune parallèlement à cette menace.
La bataille s'engage mal, et les défenses de la ville sont sur le point de tomber lorsque arrive un

mystérieux nain qui, utilisant la cyse et l'emprise obscurantiste, met à mal une partie des troupes drakoniennes.
Il réunit les inspirés immédiatement après son arrivée magistrale, leur explique qu'il a été envoyé pour rallier à lui quelques individus, pour une raison qu'il ne peut expliquer. Il organise alors leur révélation…
Dans une deuxième partie, les inspirés devront prendre en main habilement la ville. La mission est assez claire, il faut soustraire la région à l'influence de l'Automne, et découvrir éventuellement l'origine de cette influence, qui a rendu si sombre l'ensemble d'Al Loulan. Il s'agira aussi de gérer le domaine, et d'imprimer leur marque sur la ville, au fil des événements qui jalonneront la vie du domaine (changement de maire, arrivée d'un censeur, révolte de mineurs…).
Dans la troisième partie, l'influence de l'Automne se manifestera par une montée en puissance des troupes ennemies, en vue d'une bataille finale. Les inspirés ont en effet réussi à déjouer les pièges plus subtils que Jonas leur tendait au fil des événements précédents. Il a donc décidé d'employer la force. Les inspirés devront alors compter leurs amis, et pourquoi pas trouver des ressources inespérées, auprès d'un sanctuaire voisin qu'ils découvriront fortuitement.

Commentaires :

Les sorts utilisés pour créer les personnages sont en grande majorité des sorts du livre de base.
A lire dans le LdB (livre de base) :
- description de Lyphane p. 28
- l'éclat p.205
- drakonniens, p. 280
- sanctuaires, p. 78 et 283

Suppléments nécessaires : aucun
Conseillés : Arts de la Magie (p.12 : sanctuaires), Cahiers gris (gestion des domaines), Bestiaire (merveille), Sentence de l'Aube (conseil des décans)
A rapprocher aussi de : la gazette de l'inspiré n°2…
Le scénario est essentiellement basé sur la relation entre les personnages. Un background est fourni aux joueurs. Laissez leur le temps de bien le découvrir, insistez sur son importance pour qu'ils incarnent au mieux les inspirés qui leurs sont proposés.
Par ailleurs, l'intérêt du scénario est basé sur le fait que ces inspirés sont amenés à coopérer. Il n'est pas envisageable que cette coopération s'engage sur un mode " off " (t'as combien en géographie ? OK ben va à la bibliothèque voir où est la mine) mais bien sur une découverte mutuelle des capacités de chacun, en prenant en compte leur volonté de coopération, et le contexte de la lutte contre le masque, dimension que Berryl apportera artificiellement.
Enfin il est envisageable de maîtriser ce scénario à deux, en donnant le rôle de Berryl à une EG auxiliaire.

Les différentes phases d'ambiance :

Intro " mystique " : les révélations de la fée noire (Dead Can Dance, Spiritchaser)
" enquête " : qui est Berryl ? (Les Très Riches Heures du Oyen Age vol.5, le siècle de l'Ars Nova)
" Action " : sauvés par Berryl (B.O. Kalidor)
" ambiance " : présentation de la menace, la révélation (Loreena Mac Kennit, the book of secrets)
" Jeu en domaine " : Al Loulan contre la menace (BEETHOVEN, symphonie n°9)
Onirique : la découverte du sanctuaire (Robert Wyatt, Rock Bottom)
Final " héroïque " : l'assaut d'Al Loulan (les deux tours, BOF)



Agone

Le val des Larmes

Ce gros scénario a été écrit comme une conséquence possible du Monarque des Jonquilles. Il n'est pas obligatoire de l'avoir fait jouer, mais alors il faudra trouver une bonne justification à la situation des lutins dans le domaine. Il se déroule dans la baronnie d'Ombryune (qui est en fait Combeplume relookée et déménagée, cf. Atlas du site), mais peut s'adapter un peu n'importe où.

Ce scénario a pour but de faire découvrir un Sanctuaire aux Inspirés - le Sanctuaire d'Androlyre - qui est décrit dans la section Magie du site. Son avantage, à mon sens, est de rendre cette découverte indécelable pour les joueurs : on arrive pas avec ses gros sabots en les faisant rencontrer un Génie... et de plus ils vivent une partie du passé du Génie, les attachant à ce personnage singulier.

Enfin, ce Drame s'appuie sur les Automnins. Leur lecture n'est pas obligatoire mais facilitera la tâche de l'EG.

Bon jeu !

Les lieux

Le Village d'Ombrois

Le prologue :

Situé à deux kilomètres à l'intérieur des bois, ce petit village se consacre essentiellement à l'exploitation des richesses de la forêt. Depuis des décennies, ses habitants vivaient en bonne intelligence avec les lutins, et plusieurs familles de ces saisonins habitaient même ici. Ceci explique la présence de cette colonie humaine dans les terres des lutins. De la même manière, les forestiers avaient de très bonne relation avec le chênais des Deux Cascades, situé à quelques heures de marche de là.
Evidemment, les choses ont bien changé lorsque Edeln et ses lutins apportèrent le Monarque des Jonquilles. Les lutins d'Ombrois s'allièrent à ceux d'Edeln. La plupart des habitants d'Ombrois furent réduits en esclavage, et ceux qui résistèrent furent massacrés. Les lutins des Deux Cascades, eux, sont restés beaucoup plus neutres. N'ayant pas été touchés par la Perfidie, ils ont depuis repris leur vie normale. Lorsque le Monarque des Jonquilles fut vaincu, les forestiers d'Ombrois se révoltèrent, et détruisirent les arbres liés aux lutins qui les avait trahis (ils constituaient un bosquet proche du village). Les relations avec les Deux Cascades sont restées très tendues. Les deux communautés s'ignorent simplement, mais il suffirait d'un rien pour réveiller la haine et entraîner ces deux villages dans une guerre sans merci. Les cicatrices sont trop récentes…

La scène :

Organisation générale :
Le village est construit autour d'une place centrale où se trouve une fontaine, et les demeures s'éparpillent ensuite entre les arbres. On pourra cependant remarquer que nombre de ces arbres ont été récemment coupé, seule leur souche témoignant de leur présence : la vengeance des ombroyens a été complète, ils ont effacé toute trace des demeures lutines et coupé les arbres liés par la Sève. Cela donne au visiteur l'impression d'un curieux manque dans le village, comme si quelque chose avait été supprimé, rompant la logique de l'implantation des maisons.
D'autre part, le village est construit sur une pente douce, à flanc de colline. L'eau de la fontaine s'écoule ainsi en un petit ruisseau qui serpente entre les maisons situées en aval.

Les 70 habitants d'Ombrois vivent dans des demeures très simples. Les maisons sont basses, sans étage, et généralement de taille moyenne (le bois ne coûte pas cher et les forestiers ont ainsi pu se construire des demeures plus agréables que celles de la majorité des habitants d'Ombryune). Le bas des murs est constitué de pierres taillées (la carrière se trouve au nord du village, à deux heures de marche, un petit chemin y mène), alors que le haut des maisons est exclusivement constitué de troncs assemblés. Les habitants d'Ombrois consacrent du temps à leurs demeures, et les ornements sculptés sont nombreux, donnant au village un aspect très agréable.

Economie :
Pour autant, le village n'est pas riche. Sa principale ressource est l'exploitation du bois, mais les chasseurs vendent également à l'occasion des fourrures et le produit de leur chasse. L'ordinaire est constitué de tubercules et des fruits de la forêt, agrémenté de temps en temps de gibier (il n'est pas interdit aux habitants d'Ombryune de se livrer à la petite chasse, même si les gibiers nobles sont réservés aux puissants).

Les environs :
Deux chemins quittent le village. Le plus important se dirige vers le sud-ouest, vers l'orée de la forêt. Il est assez large pour être emprunté par les chariots des acheteurs de bois. Deux heures de marche sont nécessaires pour sortir du couvert des arbres, et se trouver dans la plaine de la Cendregoutte, deux heures de marche dans un chemin bien agréable, les rayons du soleil se frayant sans peine un chemin à travers le feuillage.
L'autre chemin rejoint la carrière située au nord. Etant bien moins employé, l'herbe recouvre peu à peu les sillons tracés par les roues des chariots, et des branches basses gênent un peu la marche.
Un certain nombre de sentiers s'enfoncent entre les arbres. Ils mènent aux zones exploitées, aux Deux Cascades, ou serpentent simplement entre les arbres pour s'effacer au bout de quelques minutes de marche.

Les rôles :

Culture :
Les forestiers sont des gens simples. Leur vie est rythmée par les saisons et résonne avec les cognées des bûcherons. Ayant longtemps vécu avec les lutins, ils ont appris à vivre avec la forêt, et à la respecter. Et même si aujourd'hui les lutins ne sont plus qu'un très mauvais souvenir, les habitants d'Ombrois ont conservé ce mode de vie.

Ils ignorent presque tout de la vie d'Ombryune, car les nouvelles sont rares. N'étant situé sur aucune route, les colporteurs ne passent jamais par ici, et les seuls contacts avec l'extérieur se font grâce aux acheteurs de bois et de fourrures. De temps en temps, un ou deux forestiers se rendent dans l'un des villages les plus proches de la lisière pour y vendre du gibier, des fourrures, ou d'autres produits du village (des meubles, des fruits secs…), mais c'est tout. Ils sont donc assez méfiants, et les étrangers peuvent avoir beaucoup de peine à gagner leur respect et leur intérêt. Ceci dit, les quelques conteurs et autres voyageurs qui passent parfois par là peuvent remporter un franc succès en racontant leurs voyages, ou en donnant des nouvelles d'Urguemand.
Depuis l'épisode du Monarque des Jonquilles, d'autres traits se sont rajoutés au caractère du village. Il est difficile d'oublier l'esclavage, la confiance trahie, et les morts. Chaque jour, les souches ou les restes du bosquet des lutins rappellent aux villageois ce douloureux passé. Le village y a perdu une bonne partie de sa joie de vivre et de son entrain autrefois rythmé par les fêtes des lutins.

Personnages importants :
Le Duc : c'est ainsi que les villageois nomment le nouveau chef de leur communauté. Leader de la révolte contre les lutins, il a perdu pendant la période sombre sa femme et sa fille. Ce bûcheron n'a jamais quitté la forêt, et se montre très suspicieux envers tout ce qui touche à l'extérieur. Mesurant 1m70 pour 90 kg, sa masse impose le respect aux troubles-fêtes, et il sait en jouer. Son véritable nom est Eusèbe.

Limandie : cette jeune femme est la guérisseuse du village. C'est une mystique qui a hérité de sa mère la connaissance des simples. Bien acceptée par les villageois, elle sait user de son influence pour résoudre certains conflits. C'est cependant une âme ambitieuse qui se morfond dans ce village mais qui n'ose pas le quitter. En conséquence, elle se montre dure et méfiante envers les étrangers, comme pour se venger sur eux de son emprisonnement volontaire.

Frimal : le menuisier était l'un des plus proches amis des lutins. Leur trahison l'a fait basculé dans une tristesse sans fond, dont il ne sort qu'à l'occasion, pour boire une bouteille d'eau de vie. Il faut bien se rendre compte que la réaction des lutins a été pour ces villageois un drame incompréhensible. Du jour au lendemain, ils ont été réduit en esclavage, et ceux qui se sont levés pour calmer leurs amis lutins ou tenter de comprendre ont été sévèrement réduits au silence. Frimal y a perdu sa langue, sa confiance en lui et sa joie de vivre.

L'humitin : deux communautés ne peuvent vivre aussi longtemps ensemble sans tisser de liens très forts. L'aboutissement de cette logique a été le mariage d'un chasseur et d'une lutine, lors de la fête du Baiser. Cette idylle a donné au couple un enfant, Louën, un humitin. Bien accepté par la communauté, il a profondément souffert lorsque les lutins d'Edeln sont venus porter au village la nouvelle du retour du Monarque des Jonquilles. Lorsque la Perfidie s'est répandue chez les lutins, il a tenté de prévenir ses amis, des enfants humains et leurs parents, de quitter au plus vite le village. Les lutins l'on retrouvé et l'ont puni, et il a passé de longs mois dans une cage de fer suspendue au chêne de sa mère. Le Maître du Semblant a hélas laissé sa marque sur lui (perfidie : 18 ; peine perfide : crise d'identité physique ; bienfait perfide : brouillard).
Lors de la révolte des esclaves, il a été libéré par les forestiers et a lui-même abattu l'arbre de sa mère. Il a ensuite fuit dans la forêt, et les Ombroyens eux-mêmes ne savent plus où il est exactement. Lui se cache, rongé par la folie, ayant oublié qui il était réellement.

Le Chênais des Deux Cascades

Le prologue :

Ce chênais est ancien. Habité depuis des siècles, il entretenait de très bons rapports avec ses voisins, dont le village forestier d'Ombrois, ainsi qu'avec la Source-aux-Cendres. Son histoire n'aurait rien de remarquable si il ne faisait partie, avec trois autres chênais, d'un groupe de lutins voué à la protection d'une zone particulière de la forêt. En effet, si les chênais sont chargées de son entretien, de sa gestion mais également de sa protection.
Et aux limites du " territoire " de ces quatre villages se trouve une zone bien particulière : le Val-des-Plumes. Lorsque fut perdu par les humains le secret de cette combe, grâce à l'intervention d'Inspirés proches du Décan des lutins, ces chênais furent chargées d'assurer sa protection. Les Inspirés avaient fait partir les humains qui salissaient la forêt, mais les lutins devraient les empêcher de revenir, et conserver le secret du val. Et si les humains ne revinrent pas, la tâche s'avéra cependant difficile : des voyageurs, humains ou lutins non avertis pouvaient découvrir la combe par hasard. Mais surtout, il fallait empêcher les pixies de venir piller les trésors du val, ce pollen qui pourrait entrer dans la composition de tant de leurs élixirs ! Les batailles qui opposèrent les lutins aux pixies furent aussi sanglantes que secrètes. Mais les automnins abandonnèrent finalement la partie…
Pourtant, récemment, le drame du Monarque des Jonquilles est venu perturber la vie tranquille du chênais. Le nombre de guerriers verts que comptaient les quatre villages intéressait évidemment Edeln et Vélios, et c'est ainsi que les trois autres communauté gagnèrent le Bois Rieur transformé. Heureusement pour eux, les lutins des Deux Cascades furent chargés de poursuivre leur tâche. Cela leur évita d'être contaminé par la Perfidie, et fait d'eux aujourd'hui l'une des rares communautés lutines à avoir été peu affectée par ces évènements.

La scène :

L'essence principale ici est le hêtre. La majorité des lutins du chênais (80 lutins sur 110) est ainsi liée aux géants des forêts. Les habitations des lutins s'échelonnent sur la pente d'une colline, parcourue par une rivière dont les deux cascades donnèrent son nom à la communauté. Les demeures discrètes sont cachées par les plantes que les lutins entretiennent avec amour. Plantes grimpantes, bosquets de noisetiers ou haies de lilas, tout est bon pour faire oublier l'existence de constructions au visiteur.

Les rôles :

Culture :
Ce chênais ne se distingue pas particulièrement, si ce n'est pas sa tâche inhabituelle. En conséquence, le nombre de guerriers verts est ici anormalement élevé, même si cette tendance s'est estompée au fil des siècles. Les lutins ne savent plus se que cache le Val-des-Plumes, ou plutôt ils ont oublié l'origine de leur mission. Pour eux, le val abrite une plante rare qui attire ces satanées pixies comme des mouches sur une m… Il faut donc le protéger, et cette protection passe par le secret.

Personnages importants :
Lienne Fleur-de-Cœur : la communauté est dirigée par cette volontaire lutine du Pétale des

Petits Baladins. Âgée de 60 printemps, elle guide avec amour et fermeté ses lutins. Elle a consacré toute sa vie à cette communauté, et entend bien faire perdurer ses traditions et son histoire. Elle prend ses décisions rapidement, et elles sont le plus souvent irrévocables.

Grêne l'Etoilé : ce lutin de 35 printemps est le chef des Guerriers Verts des Deux Cascades. Il est le fils de Lienne, et son plus sûr soutien. Inquiet du malheur qui a frappé si durement les lutins de Combeplume, il ne ménage pas sa peine pour essayer de surveiller à la fois le Val, comme le veut la tradition, mais aussi le village d'Ombrois.

Le Val-des-Plumes

Le prologue

L'on dit que la baronnie du Val des Plumes est un lieu touché par la grâce des Muses. En un sens, c'est une réalité. En un autre c'est une atroce méprise.
Car le val en lui-même, le lieu si connu à travers l'Armgarde et qui a donné son nom à la région entière, n'est pas une Perfection ou un quelconque cadeau des Muses. C'est un champ de bataille, et un cimetière.
Il advint en effet dans des temps reculés, alors que le don des Flammes venait juste d'être offert aux hommes, que deux Merveilles vinrent à se rencontrer dans le Val. De ces créatures on ne sait plus rien aujourd'hui, sinon que l'une d'elle était liée à l'eau, et l'autre à l'air. L'une des deux portait en son sein la marque du Perfide, et l'autre la poursuivait. La bataille qui les opposa au terme d'un long périple vit la défaite de la Merveille corrompue.
Sa dépouille resta dans le Val des Plumes, et le vainqueur s'en fut, portant les cruels stigmates de son combat. Elle avait vaincu, mais le Maître du Semblant avait encore une fois gagné. La souillure avait contaminé son sang, s'insinuant par ses blessures pour corrompre son âme. La Merveille, plutôt que de subir le même destin que sa sœur morte quelques heures plus tôt, choisit de se laisser dépérir dans la forêt. Seule la mort pouvait purifier son âme et son corps. Son affliction et son sacrifice furent si grands que sa tombe en fut marquée à jamais. Les saules de la source de la Cendregoutte se lamentent encore, portant toujours le deuil de l'enfant des Muses.
La dépouille de la Merveille corrompue resta elle dans le Val des Plumes. Ici non plus l'Harmonde ne pouvait pas rester indifférent à la souffrance d'une fille des Muses. En hommage, il para les buissons du plumage de la victime, et depuis pousse dans ce val une étrange variété d'arbustes. Leurs feuilles, prirent la couleur du sang, se teintant de rouge sombre aux nervures noires, et prirent la forme de plumes, si légères que le moindre souffle de vent les arrachait et les emportait dans les airs. Leur pollen acquit lui les propriétés que l'on sait… "

Extrait de l'Armgarde mythique, par Frobesian de Norgholm
Huitième siècle avant l'Eclipse

Si l'origine de la famille d'Ombryune est nébuleuse, ce n'est pas un hasard. Il est très difficile de nos jours de comprendre d'où leur vint leur prestigieuse charge. S'il en est ainsi, c'est bien parce que les Ombryune eux-même n'en tirent pas une grande fierté. La majorité des familles nobles sont nées sur le champs de bataille ou dans une académie des Arts. L'empereur a par tradition

ainsi récompensé nombre de vaillants chevaliers ou de talentueux artistes, même s'il est vrai que la première occurrence fut de très loin la plus fréquente, contrairement aux pratiques septentrionniennes. Les descendants de ces familles en tirent une grande fierté, et ne manquent pas de faire connaître leur prestigieuse origine dès qu'ils en ont l'occasion.

Les Ombryune eux sont nés de l'argent. La terre qui porte aujourd'hui leur nom était jusqu'à il y a peu connue sous le nom du Val-des-Plumes, en hommage au lieu béni des Muses qui s'y trouve. Le fondateur de la lignée était un aventurier, un négociant audacieux originaire des forêts d'Opale, en Moden'Hen. Il n'est pas possible de retrouver sa trace, malgré les recherches intensives effectuées dans la bibliothèque de l'Onde et dans celle d'Oravéline. C'est lui qui découvrit le célèbre Val-des-Plumes et surtout en compris la richesse. Il mit en place, en quelques années, le fructueux commerce que nous connaissons tous. Son sens aigu des affaires et son audace lui permirent de rassembler en très peu de temps une fortune conséquente, tirée bien évidemment des fruits de l'exploitation du Val.

Lorsque le baron Bohémion d'Angrepierre comprit l'envergure du phénomène, bien trop tard évidemment, il tenta d'imposer une taxation importante à Ombryune (nous avons malheureusement perdu le véritable nom de celui qui sera plus tard connu comme Ombryune, mais par souci de clarté et de simplification nous le nommerons désormais ainsi). Les richesses qu'il comptait tirer de cet impôt devait lui permettre d'entretenir plus facilement la lourde armée qui protégeait la frontière armgarite menacée par les peuples les plus belliqueux parmi les enfants de Moden'Hen.

Le refus d'Ombryune fut cinglant. Sa richesse et sa puissance nouvelle lui donnait une grande assurance, celle de la force. Il avait rassemblé une troupe d'importance pour assurer la sécurité du Val et celle de ses convois, et le baron ne pouvait se permettre de mobiliser sa puissance et ainsi risquer de dégarnir sa frontière. Le statu-quo très tendu qui s'instaura dura plusieurs années. La réputation du Val des Plumes dépassa très largement ses frontières, et la richesse d'Ombryune crut en conséquence.

Lorsque le baron d'Angrepierre mourut, dans des circonstances assez nébuleuse pour que l'on puisse se poser des questions sur le rôle d'Ombryune dans ce décès, le domaine resta sans maître. Dans la période de flou qui suivit ce décès, Ombryune parvint à imposer son pouvoir sur les terres du sud du grand fleuve. Ses troupes prirent la place de celles du baron, et le peuple se tourna vers lui pour toutes les questions requérant l'attention du maître du domaine. Cela n'alla pas sans heurt. Les nobles des domaines voisins supposèrent qu'Ombryune n'était pas étranger au tragique destin des Angrepierre. Quelques escarmouches eurent lieu, mais les convois ne cessèrent pas leurs allées et venues.

Puis Ombryune se rendit de lui-même à la cour de l'Empereur Sovalien VII. Il se rendait pour la première fois dans le prestigieux palais des Efréons. Fier, orgueilleux, porté par sa richesse et sa célébrité, il vint demander à l'Empereur de faire de lui le Baron du Val-des-Plumes. On retrouve dans les textes de nombreux chroniqueurs de l'époque des traces de son insolente témérité. Ce jour-là, il manqua rendre sa Flamme au Centresprit. Mais malgré le scandale, Ombryune obtint le titre. Nul ne sait plus pourquoi l'Empereur choisit d'accéder à sa requête, et nul ne connaît les accords secrets qui furent alors signés.

Mais le baron de Ombryune revint en ses terres, le domaine du Val-des-Plumes, qui allait plusieurs dizaines d'années plus tard prendre le nom de son dirigeant.

Extrait de la Généalogie des grandes familles armgarites, par Laarman le preux
Premier siècle avant l'Eclipse

Nota : dans les siècles qui suivirent, Ombryune fut de nouveau rattaché à Angrepierre. Les tensions restèrent néanmoins vivaces entre les deux rives du fleuve, et aboutirent à la division de la baronnie en 1139, l'héritier d'Ombryune reprenant le titre de ses aïeux.

Le Val a enfin été purifié. Une telle corruption ne pouvait être tolérée plus longtemps. Cet arriviste d'Ombryune nous a volé notre temple, notre écrin. Que son nom soit maudit jusqu'à la vingtième génération !
La lutte fut longue et difficile. Nous soupçonnons de plus l'influence des enfants de l'Automne dans la découverte du Val et dans l'accord entre l'Empereur et Ombryune. Si ces Inspirés ne nous avaient pas prêté secours, qui sait ce qu'il serait advenu du Val des Plumes, exploité comme un vulgaire champ de blé ? Aujourd'hui, tous ont oublié où se trouve le Val, et la magie du Pollen en détournera à jamais les importuns. Quatre chênaies ont été choisies pour le défendre, nul ne devra désormais y pénétrer.
Puisse la Dame protéger Androlyre et ses amis des manigances du Maître des Mensonges, et leur assurer le succès dans toutes leurs entreprises. Les Décans du Printemps seront à jamais leurs obligés.

Extrait du Codex des Ecorces, par le Haut Pollenis Troublanche Prestebrise

Nul ne sait plus quelle furent les Merveilles qui se déchirèrent ainsi à l'aube d'Ombryune. Mais leur héritage est resté vivace, tant à la Source-aux-Cendres que dans le Val des Plumes. Les lutins firent de ces deux lieux et de la forêt environnante l'un de leurs Ecrins, bien avant le pacte inique qui les écarta de l'Harmonde pendant près de 1500 ans.
Lorsqu'Ombryune, inspiré par une morgane, découvrit le Val-des-Plumes, il décida d'exploiter les propriétés de ses étranges arbustes, les Plumesangs, pour construire sa fortune. Il fallut massacrer nombre des lutins qui vivaient dans cet Ecrin, stopper les ambitions du baron d'Angrepierre, puis obtenir le titre de baron de l'Empereur lui-même ! Sans l'aide des automnins et implicitement, l'appui du Maître du Semblant, Ombryune n'aurait certainement jamais réussi.
C'est pendant le règne de son fils, deuxième baron du nom, qu'un groupe d'Inspiré devina l'influence corruptrice du Masque devant la soudaine fortune des barons d'Ombryune. L'étrange apparence de l'actuel baron ne laissait aucun doute : sa mère était une morgane, son sang était celui de l'Automne. Androlyre s'allia aux lutins pour reprendre le Val au baron au terme d'une guerre cruelle qui vit mourir nombre d'Inspirés mais aussi nombre de séides du Masque. Le dernier à tomber fut Ombryune lui-même. Androlyre laissa vivre son fils de 4 ans, son héritier, qui ignorerait le secret de son père. Le Pollen écarta les importuns du Val-des-Plumes, et le Cistre effaça des mémoires son emplacement exact. Au bout de deux générations, nul ne prenait plus au sérieux la légende du Val-des-Plumes.
Les années passèrent, les lutins scellèrent le Val et interdirent à quiconque d'y pénétrer. Les Plumesangs ne devaient plus jamais être les victimes de la convoitise des mortels. Il advint pourtant un jour qu'un Génie décida d'établir un Sanctuaire dans cet Ecrin. Androlyre prit pour demeure celle qui abrita autrefois le Haut-Pollenis lui-même, construite entre les racines d'un arbre centenaire aujourd'hui disparu. Les lutins offrirent donc le Val à Androlyre, et continuèrent paisiblement leur garde… jusqu'à aujourd'hui.

La scène :

Le val lui-même était autrefois caché au cœur de la grande forêt urguemande. Mais au fil des siècles, le déboisement le rapprocha dangereusement de la lisière. Mais cette zone reste très

densément boisée, et peu accessible, car cachée dans une succession de collines et de vallées encaissées entièrement recouvertes par les arbres. Autrefois, la magie du pollen assurait que nul ne trouverait jamais le Val. Mais lorsque les lutins, ralliés à Edeln, quittèrent leur poste pour rejoindre l'ost du printemps, le seul chênais restant ne put seul assurer l'enchantement protecteur.
La combe est délimitée par deux collines culminant à environ trois cent mètres d'altitude, le dénivelé entre le sommet des collines et le fond du Val étant environ de 75 mètres. La pente est très abrupte dans les hauteurs, puis s'adoucit progressivement pour dessiner une étroite vallée dont la plus grande largeur avoisine les 120 mètres.
Les essences les plus communes dans le Val-des-Plumes sont les chênes et les bouleaux, mais c'est le Plumesang qui évidemment retient toute l'attention de l'improbable visiteur. Les buissons couvrent le plus grande partie du bas des collines et du fond de la combe, leur étrange couleur conférant au Val une atmosphère pour le moins dérangeante.
Au fond de la combe, là où les deux collines se rejoignent, subsiste la souche et quelques vestiges du tronc d'un arbre immense. Ses énormes racines cachent l'entrée d'une salle souterraine de roc et d'écorce, où jaillit une mince source, un simple filet d'eau qui va se perdre dans une anfractuosité de la muraille. Dans cette salle se trouve également une lourde porte de bronze circulaire : l'entrée du Sanctuaire d'Androlyre.
Les pixies ont établit leur campement à distance respectueuse du vieil arbre mort. Leurs chariots ocres et bruns et les toiles de leurs chapiteaux se trouvent à l'extrémité sud de la combe, là où les collines s'évasent et s'abaissent doucement. Un grand chapiteau a été établi au cœur du Val, au milieu des Plumesang. C'est là que les pixies conduisent leurs études alchimiques sur les étranges buissons.

Le Plumesang

Le Plumesang est un arbuste vivace d'environ 1 mètre de haut. Ses feuilles rouges sombres aux nervures noires ont la forme et la texture de plumes, si légères que le moindre souffle de vent semble capable de les arracher. Son bois est d'un brun très sombre, presque noir, son tronc et ses branches aussi torturés que ceux d'un olivier. Les fruits de l'arbre ne sont guère plus que de minuscules graines prêtes à s'envoler, qui apparaissent à la fin de l'été et ne donnent jamais naissance à un Plumesang en dehors de la combe.
Le Plumesang produit de très grande quantité de pollen, qui s'envole en épaisses nuées lorsque souffle la Brise des Larmes. Quiconque respire ce pollen dans un tel nuage s'expose aux étranges propriétés du Plumesang…
Le pollen, une fois inhalé, plonge la victime dans le passé du Val, lui faisant revivre les scènes de batailles qui l'ont secoué depuis le combat des Merveilles, des millénaires auparavant. L'arrivée d'Ombryune, sa lutte contre les lutins, puis contre des hommes avides de richesses, et enfin le combat entre le fils d'Ombryune, les Inspirés d'Androlyre et les lutins. A la saison prochaine, le pollen fera également revivre la bataille entre les lutins et le pixies, et, sans doute, celle qui opposera les Inspirés aux pixies.
Ce pollen entre dans la composition de nombreuses poudres, tabacs, élixirs et autres préparations alchimiques destinées à provoquer des visions, allant de simples hallucinations à un plongeon dans le passé de l'Harmonde. L'une de ces préparations était d'une grande aide aux Harmonistes de la Geste, permettant de réaliser plus facilement leurs œuvres en affinant leur sensibilité au temps.
Les feuilles du Plumesang, brûlées dans des braseros, pilées ou simplement mâchées,

constituent un remède souverain contre la fatigue ou tout autre épuisement physique ou moral. Grâce à elles, les courbatures s'effacent, l'entrain renaît et le manque de sommeil ne se fait plus sentir. En abuser recèle cependant des dangers : ces feuilles ne font qu'effacer la sensation de fatigue, elles ne la suppriment pas. L'imprudent peut très bien mourir s'il dépasse trop les limites imposées par son corps…

Le bois des Plumesangs semble avoir absorbé la violence et la fureur du combat des deux Merveilles. Les Inspirés de la Flamboyance l'utilisaient en enfonçant de minuscules échardes de ce bois sous leur peau. L'opération était douloureuse, mais elle conférait de solides bonus au combat.

Les racines du Plumesang, très fines et très longues, ne furent que rarement utilisées. Elles se sont en effet gorgées de la douleur des Merveilles, de leur tristesse, mais aussi de leur corruption. Les racines du Plumesang sont marquées par la Perfidie… Chacune de leur utilisation corrompt, l'imprudent gagnant un point de Perfidie sur l'échec d'un jet de VOL diff 20… Elles entrent dans la composition de philtres et élixirs destinées à faire naître le chagrin, le remord ou même le désespoir. Les plus grands alchimistes prétendaient même qu'elles permettaient aux Inspirés d'avoir un aperçu de l'avenir de l'Harmonde dans la lutte entre le Masque et ses mères. A l'époque, ceux-ci furent pris pour des fous.

Il y a un autre danger à utiliser le Plumesang : la dépendance. Au-delà de VOL utilisations, le consommateur devra réussir un jet de VOL diff (15 + nombre d'utilisations) sous peine de ne pouvoir se passer de l'arbuste. La victime en manque subit de plein fouet tous les désagréments du Plumesang : hallucinations morbides tirées de son passé, douleurs musculaires, épuisement intense, alternance de pulsions violentes et de phases de désespoir. En cas d'échec critique, la victime meurt…

Le Drame

Chronologie

Dates	Evènements
J-30	Pixies dans le Val-des-Plumes
J-25	Découverte du Sanctuaire
J-22	Envoi d'un messager à la Chaire des Damnés
J-20	Des humains approchent les pixies
J-18	Cerelame Ambilance intercepte le messager
J-15	Premiers troubles dus aux pixies
J-12	Cerelame Ambilance au Val-des-Plumes
J-10	Attaque des lutins
J-8	Cerelame Ambilance quitte le Val-des-Plumes
J-7	Des hommes détruisent des arbres lutins
J-5	Des lutins tuent des hommes en défendant leurs arbres
J0	Des victimes des lutins contactent les Inspirés
J 2 ?	Cerelame Ambilance contacte les Inspirés
J 3-5	Rituel de désécration

Prologue

Depuis environ un mois, les pixies de la Caravage se sont installés dans le Val des Plumes. Ils ont tout fait pour rester discrets et surtout ne pas se faire remarquer des lutins, s'organisant calmement pour résister à une éventuelle attaque des saisonins des Deux Cascades.
Dans le même temps, les alchimistes, qu'ils soient Gris Arpenteurs ou Juges Enchaînés, ont commencé à étudier les propriétés des plantes du Val-des-Plumes. Cela faisait des siècles que les pixies rêvaient de mettre la main sur ce trésor, et maintenant que l'heure est venue, elles bourdonnent d'activité. Pas un jour ne se passe sans que les alchimistes ne progressent dans leurs études, découvrant peu à peu les étonnantes propriétés de ces plantes marquées par l'influence des Merveilles.
Mais au-delà de ces recherches, les pixies ont découvert par hasard un des secrets du Val : le Sanctuaire d'Androlyre, un Génie endormi ici depuis des siècles. Ravis parce cette découverte, les Juges Enchaînés ont décidé d'envoyer l'un des leurs prévenir la Chaire des Damnés pour demander de l'aide. Ils préparent dans le même temps un grand Rituel de Désécration, dont l'effet sera de corrompre le Sanctuaire et de faire basculer le Flamme de son Génie dans le camp de la Perfidie. Une œuvre difficile et risquée mais dont les bénéfices seraient énormes pour la tribu. Cette perspective rassemble les Juges Enchaînés et les Gris Arpenteurs pour la première fois depuis des années…
Mais pendant ce temps, les escobrettes et autres pixies peu intéressées par l'alchimie se sont approchées des humains du village d'Ombrois. La rumeur de la présence de la Caravage au sein de la forêt s'est peu à peu propagée, et les bûcherons viennent y chercher, dès J-20, les élixirs magiques des pixies qui en profitent pour mettre au point les premiers philtres usant des plantes du Val-des-Plumes. Les effets subtils de la magie et des manigances des automnins se font peu à peu sentir dans le village d'Ombrois, mais les humains, leurrés par leurs espoirs et leurs désirs, ne voient rien. Les manipulations des pixies trouvent en effet un terreau fertile dans ce village marqué par les événements récents. De plus, les pixies attisent la haine entre les humains et les lutins en jouant des tours pendables au village d'Ombrois selon des méthodes pouvant passer pour celles des saisonins du printemps.
A J-12, Cerelame Ambilance, un Damné, arrive au Val-des-Plumes. Il se prétend mandaté par la Chaire des Damnés, mais il agit en fait de son propre chef. Ayant intercepté le messager envoyé par les pixies, il a décidé de profiter lui-même du bénéfice de la profanation. Mais les Juges Enchaînés sont méfiants. Inquiets de ne pas avoir vu revenir leur messager, ils décident d'envoyer un autre des leurs pour s'assurer des affirmations de Cerelame Ambilance. En attendant, ils profiteront de son aide pour mettre en place la profanation du Sanctuaire.
Le Val-des-Plumes est donc le lieu d'une intense activité, qui ne passe pas éternellement inaperçue aux yeux des lutins des Deux Cascades. A J-10, ceux-ci attaquent les pixies, mais c'est un échec retentissant. La Caravage avait depuis longtemps prévu cette bataille, et avec l'aide de Cerelame Ambilance, les pixies repoussèrent sans mal les lutins.
Mais dans les jours qui suivirent l'assaut, les pixies parvinrent en usant de la main gauche de l'Ondoyance à percer les secrets de Cerelame Ambilance. Celui-ci ne dut son salut qu'à ses réflexes et à son intuition des évènements futurs.
Désormais, les pixies demandèrent aux humains, en paiement de leurs élixirs ou de leurs services, d'abattre certains arbres de la forêt. Habitués des lutins, les Ombroyens ont bien compris qu'il s'agissait des arbres liés par la Sève aux lutins des Deux Cascades, mais cela ne les a évidemment pas arrêtés. A J-7, huit lutins se donnaient la mort, leurs arbres abattus par les bûcherons. Les lutins, affaiblis par leur combat contre les pixies puis par le forfait des

Ombroyens, n'avaient pas les moyens de se venger. Ils décidèrent donc de protéger leurs arbres, alors que deux des leurs tombaient malades à cause des poisons végétaux préparés par les pixies. Lorsque les humains revinrent pour réitérer leur crime, ils tombèrent sous les coups des guerriers verts placés en embuscade. Les Ombroyens décidèrent alors d'en appeler à la justice d'Ombryune en réclamant l'aide de la baronne, confiant dans le fait que les crimes des saisonins ne pourraient qu'être justement punis par ceux qui avaient abattus le Monarque des Jonquilles.
Le Drame commence lorsque les Inspirés sont contactés par le messager des bûcherons qui leur a été envoyé par le bourgmestre du village de Stageline, à la lisière de la forêt.

De l'ambiance

Eminence, ce Drame va marquer un tournant dans l'existence de vos Inspirés. En effet, ils vont découvrir un Sanctuaire et son Génie, tout en plongeant dans une intrigue qui prend ses racines dans la Flamboyance. La lecture des Automnins est quasiment indispensable, et la possession de l'Art de la Magie peut éventuellement aider. Ce Drame est conçu pour s'inscrire dans la foulée du Monarque des Jonquilles, sans pour autant devoir le suivre immédiatement.

Le premier acte est une douce plongée dans l'horreur. D'une banale histoire de rivalité entre humains et lutins, on bascule dans l'horreur de meurtres perpétrés par les automnins. Pour s'en sortir, vos Inspirés devront faire preuve de tact et de finesse, car ce sont leurs compétences d'enquêteurs et de diplomates qui seront à l'honneur. Eminence, sachez jouer sur les détails du quotidien pour plonger petit à petit les Inspirés dans un univers noir et cruel, tout en les incitant à découvrir la source du mal.
Le deuxième acte est la charnière du Drame. Vos Inspirés auront compris l'origine du problème mais ne possèderont pas encore toutes les clefs de l'intrigue. Les perfides conseils de Cerelame Ambilance les incitent en effet à penser que les pixies veulent s'approprier le Val-des-Plumes pour les étranges propriétés des Plumesangs, mais leur cachent l'existence du Sanctuaire. Dans cet acte, la tension doit monter jusqu'à la réalisation du plan des Inspirés. Que ce soit l'infiltration ou l'attaque, l'adrénaline doit être au rendez-vous.
Le troisième acte est une plongée dans le folie. Les Inspirés y seront confrontés à la puissance d'un Génie et à la folie qui le frappe à cause du Rituel de la Désécration des pixies. Pour réussir, ils devront trouver la source du mal et la purifier, tout en évitant les pièges nés de l'esprit du Génie et ceux tendus par les pixies et Cerelame Ambilance. Eminence, vous devez réussir à faire souffler un vent de panique sur vos Inspirés. Ces respectables héros doivent perdre tous leurs repères, jusqu'à cette confrontation avec la Perfidie qui devra rester dans leurs esprit comme une démonstration de la malignité du Masque.

ACTE I

L'appel au secours

Les Inspirés ont souvent, du fait de leur charge, à gérer les doléances et les petits problèmes quotidiens des habitants de leur domaine. C'est entre deux affaires d'une banalité désespérante qu'ils reçoivent une visite moins ordinaire.
Si le contexte ne s'y prête pas directement, ce sera un juge qui fera appel aux Inspirés, voire le baron lui-même ou toute autre personne appropriée.
Mandreronce est un bûcheron d'Ombrois, un village situé dans la forêt, et autrefois proche des lutins des chênais environnant. Mais il y a quelques jours, plusieurs de ses amis bûcherons sont tombés lors d'une attaque orchestrée par des lutins. Selon lui, ceux-ci voulaient les empêcher de faire leur travail, et cela s'est soldé par un massacre. Incapable de faire face à cette menace, les Ombroyens demandent donc l'aide de leur suzerain. Evidemment, Mandreronce cache une partie de la situation. Il a bien conscience des raisons pour lesquelles les lutins les ont attaqué, mais il ne l'avouera pas aux Inspirés, à moins que ceux-ci n'aient recours à un interrogatoire poussé.
Quoi qu'il en soit, la situation semble prête à dégénérer dans la forêt et cela, les Inspirés ne peuvent l'ignorer. Mandreronce est prêt à les accompagner jusqu'à son village, et les presse d'intervenir au plus vite. Au besoin, il exagèrera un peu les faits, premier élément qui mettra éventuellement la puce à l'oreille aux Inspirés.

Ombrois

Lorsque les Inspirés arrivent au village, c'est pour découvrir une petite communauté qui, au premier coup d'œil, semble paisible. Pas de corps ni de cris ici, le calme règne en maître au cœur de la forêt. Cependant, plusieurs détails attireront peut-être l'œil des Inspirés. La présence des nombreuses souches entre les demeures. Les regards inquiets des habitants qui vaquent à leurs occupations quotidienne…
Si la compagnie compte un lutin, la situation risque d'être difficile, et les villageois seront très méfiants envers la Compagnie. La situation peut même dégénérer, une veuve en larme et folle de rage lançant des pierres au lutin…

La situation selon le Duc

Les Inspirés seront accueillis par le Duc, le chef du village, qui les invitera dans sa demeure. Il leur expliquera la situation dans les termes suivants : depuis le drame du Monarque des Jonquilles, le village qui vivait en harmonie avec les lutins de la forêt vit aujourd'hui dans la crainte. Depuis quelques mois, il faut sans cesse prendre garde lorsque l'on va couper le bois ou recueillir les fruits de la forêt. Au début, il s'agissait de petites tracasseries. Des plantes poussaient en une nuit pour paralyser le matériel ou la réserve de bois fraîchement coupé, les collets étaient détruits, les chasseurs revenaient sans cesse bredouille. Mais depuis quelques temps, les choses empirent : les fruits telles que mûres ou framboises sont devenus toxiques (un enfant est mort, sa mère est gravement malade), les animaux se montrent agressif… La vie des bûcherons est devenue un cauchemar, car les objets du quotidien semblent pouvoir à tout instant se retourner contre eux, ce qui entretient un climat de méfiance et de peur.
Le cauchemar s'est mué en drame depuis quelques jours : lors d'une sortie pour couper du bois,

les bûcherons ont été attaqués par les lutins. Quatre sont morts, leurs corps criblés de flèches. Les survivants ont fuit pour se réfugier au village. Les hommes ont instauré des tours de garde, les habitations les plus éloignées du hameau ont été abandonnée, mais cela n'a pas empêché l'horreur de frapper. Cette nuit, un enfant est mort étouffé dans son berceau par des plantes grimpantes. Sa mère, Lydiane, n'a pu qu'assister impuissante à sa lente agonie, tenue à distance par le lierre maléfique.
Evidemment, tous ces évènements sont des mauvais tours joués par les pixies qui profitent de la situation pour commettre les atrocités qui les réjouissent tant. Les lutins eux n'ont fait que défendre leurs arbres et se venger du crime commis par les villageois.

Indices

Mais les Inspirés peuvent, en poussant leurs investigations, découvrir un certain nombre de faits troublants.
Le Duc et les habitants du village leur cacheront le plus possible l'existence des pixies. Ils savent que ces automnins ne sont pas en odeur de sainteté, et ils tiennent à les protéger, car ils sont les seuls à les aider contre les lutins.

Par contre, en posant des questions aux bûcherons survivants, ils pourront apprendre que le jour où les lutins ont attaqué, les bûcherons s'étaient rendus loin de leurs lieux de coupe habituels, pour aller vers le chênais des Deux Cascades (les villageois leur apprendront sans faire de difficulté l'existence de cette communauté). En insistant un peu, un villageois finira par craquer et avouer qu'ils sont allé là-bas pour se venger des mauvais tours joués par les lutins (empoisonnement des fruits…), et qu'ils ont abattus huit arbres liés par la Sève aux lutins.

Eminence, n'hésitez pas à mettre en scène Frimal, le menuisier. Un de ses amis pourra à ce propose décrire les atrocités subies par le village lors de la prise de pouvoir d'Edeln…

Limandie, la guérisseuse, confirmera sans peine les propos du Duc. C'est dans sa demeure que les Inspirés pourraient éventuellement remarquer la présence de fioles et de flacons étranges, différents des objets que l'on trouve habituellement dans le village. Ils contiennent des élixirs pixies. Si on lui pose la question, Limandie affirmera avec véhémence qu'il s'agit de préparations médicinales à base de simples, et que ces flacons lui ont été légués par sa mère. Mais un Inspiré psychologue pourrait se rendre compte qu'elle ment…

S'ils le demandent, les Inspirés pourront être menés dans la chambre de l'enfant qui est mort cette nuit. Les villageois ont retiré les corps du bambin, mais les ronces diaboliques sont toujours présentes, enchevêtrées autour du berceau. Les parents sont effondrés et la mère pourra décrire la scène. Le père était de garde cette nuit. S'ils en ont les moyens, les Inspirés pourront se rendre compte qu'il s'agit là d'une manipulation perfide de la nature, semblable au lierre du Monarque des Jonquilles. Un lutin pourra peut-être (Int+Herboristerie, limitant Sasion : Printemps, diff 20) se rendre compte qu'il ne s'agit pas là de l'œuvre de son décan… Mais les villageois ne le croiront pas.
Si les Inspirés usent de magie, ils pourraient apprendre qu'une forme ailée évoquant un gros oiseau, un diablotin ou une fée noire est entrée dans la chambre avant le drame, a lancé quelque chose dans le berceau puis est repartie par la fenêtre. Une pixie, mais cela ne sera peut-être pas facile à déterminer…

L'empoisonnement

Si les Inspirés passent une nuit à Ombrois, ils pourront être les témoins d'un nouveau drame. Pendant la nuit, une pixie est venue empoisonner la fontaine. C'est au milieu de la matinée que le désastre commence : plusieurs personnes tombent malades. Elles vomissent, sont très affaiblies, et un Inspiré doué en médecine (Int+Médecine diff 15) reconnaîtra les symptômes d'un empoisonnement. Rapidement, c'est une douzaine de personnes qui présentent ces troubles.
Au cours de la journée, les troubles vont évoluer. Sur la peau de certains des malades apparaissent des taches vertes qui vont progressivement grandir. Un Inspiré versé dans l'art des poisons (INT+Poison diff 20) pourra alors reconnaître les effets de l'Andrichen, une algue rare qui pousse dans certaines cavernes urguemandes.
La poudre d'Andrichen a été déversée dans le puit situé au sommet de la colline et qui permet d'accéder à un petit lac souterrain, origine de l'eau de la fontaine du village. Malheureusement, la source est condamnée : cet endroit est idéal pour cette algue qui craint la lumière du jour. A moins qu'un Inspiré ne soit capable de faire briller une lueur solaire plusieurs mètres sous terre…
L'autre solution est de conserver l'eau de la fontaine dans des récipients exposés au soleil, puisque le poison est inactivé au bout d'une demi-journée

L'Andrichen

VIR : 28 (poison ingestif)
Rareté : 25
Ce poison est une décoction préparée à partir d'une algue rare que l'on trouve dans les lacs souterrains d'Urguemand et de Janrénie. Il se présente sous la forme d'une poudre (en fait des spores), qui, une fois répandue dans l'eau, entraîne la prolifération rapide de l'algue. Le poison n'est pas discret : l'algue est parfaitement visible, sauf à la lumière du jour qui entraîne sa destruction rapide (en quelques minutes), ne laissant subsister les effets toxiques que pendant une demi-journée.
La victime ressentira dans les deux heures après l'ingestion de violentes douleurs abdominales, sera prise de vomissements puis d'une forte fièvre qui rétrocèdera en 24 heures si le jet de résistance est réussit. Dans le cas contraire, la fièvre diminuera un peu sans vraiment disparaître, puis des taches vertes s'étendront progressivement sur la peau de la victime. A partir de là, un jet de résistance devra être fait au bout de douze heures. En cas d'échec, la victime mourra. En cas de réussite, elle parviendra à guérir mais aura subit une blessure grave et 1d10 points de dommage.

L'origine végétale du poison fera encore une fois porter les soupçons sur les lutins. Et qui d'autre qu'eux connaissait l'existence de ce puit au sommet de la colline ? Après ce drame, les villageois vont s'enflammer et réclamer vengeance. Si les Inspirés ne font rien (et les villageois attendent beaucoup d'eux), ils prépareront un raid contre la hêtraie.

La Hêtraie

Il s'agit du lieu où les bûcherons ont trouvé la mort à J-5. Si les Inspirés demandent à s'y rendre, les villageois leur indiqueront la direction, mais sans s'approcher à moins de 500 mètres. Ce petit bois rassemble nombre d'arbres liés aux lutins des Deux Cascades, le chênais situé à quelques kilomètres de là.
Les hêtres sont actuellement défendus par quatre Guerriers Verts et cinq autres lutins, seuls survivants du raid désastreux contre les pixies de la Caravage.
Si les bûcherons approchent, ils seront impitoyablement criblés de flèches. Les Inspirés pourront également constater que quatre corps de villageois pourrissent aux pieds des hêtres, sinistre avertissement pour tenir les humains à l'écart. Eux-mêmes pourront toujours tenter de s'adresser aux lutins. Ceux-ci ne répondront sans doute pas, mais écouteront avec attention les propos des Inspirés.
Il est clair que s'ils veulent parler aux lutins, il faudra aller jusqu'aux Deux Cascades.

L'Humitin

S'ils gagnent la confiance de certains Ombroyens, les Inspirés pourront peut-être apprendre l'existence de Louën. Les villageois ne chercheront pas à cacher sa nature ou son existence, même s'il est pour eux un douloureux souvenir. Ils pensent que celui-ci n'est pas mort et erre dans la forêt, mais de toute façon, nul ne désire réellement le voir revenir. Sa seule présence est le témoignage d'un passé que les Ombroyens veulent oublier.
Vos Inspirés pourraient décider de partir à sa recherche. Le traquer est illusoire, Louën connaît très bien la forêt et excelle dans l'art de brouiller les pistes. De plus, il se déplace beaucoup d'arbre en arbre, et évite tout le monde, humains comme saisonins. Louën est un être torturé, déchiré par sa folie et la souffrance.
Pourtant, il connaît l'existence du Val-des-Plumes, et a vu les pixies empoisonner la source. Son témoignage serait capital, mais vos Inspirés devront faire preuve de beaucoup de patience et d'astuce pour l'obtenir. En auront-ils le temps ?

Les Deux Cascades

La défaite du Val-des-Plumes a été un véritable désastre pour les lutins. Non seulement ont-ils failli à leur mission, mais la plupart de leurs Guerriers Verts sont morts dans le traquenard. Aujourd'hui, le chênais se consacre à la défense de ses arbres attaqués par les humains d'Ombrois, et craint à tout instant un assaut des pixies.
L'ambiance est morose et guerrière. Si les Inspirés viennent seuls au chênais dans l'intention de parler à ses chefs, ils seront accueillis d'un air soupçonneux par des soldats vêtus d'armures d'écorces et de lances d'épines, qui les escorteront jusqu'à Lienne et Grêne. S'ils ne sont pas agressifs, ils ne risquent rien. Les lutins n'ont pas pour habitude de massacrer leurs visiteurs, leur fera remarquer, avec un sourire amer, Lienne Fleur-de-Cœur.
Eminence, insistez sur l'ambiance qui se dégage de cette communauté lutine. Si vos Inspirés ont déjà rendu visite à ces saisonins, ils devraient être choqués par l'atmosphère. Le seul sont est celui des deux cascades et du vent dans les arbres, nul rire d'enfant ou d'adulte, nul jeu. Ce village semble être le reflet printanier de celui d'Ombrois.
S'ils viennent porteurs de guerre, les Inspirés devront faire face à 8 Guerriers Verts et une

quinzaine de lutins capables de se défendre, sans compter une cinquantaine d'enfants, de femmes, de vieillards et autres lutins incapables de combattre.

Lienne Fleur-de-Cœur et Grêne l'Etoilé

Les deux lutins ont le visage marqué par le poids du chagrin et des soucis. S'ils savent parfaitement que des pixies ont envahi le Val-des-Plumes et que ceux-ci sont sans doute à l'origine des problèmes entre Ombrois et les Deux Cascades, ils ne peuvent se résoudre à l'expliquer : ce serait révéler leur secret à des étrangers…
Lienne et Grêne resteront donc parfaitement silencieux à ce sujet, réfutant simplement toutes les accusations à leur encontre, hormis le massacre de la hêtraie. Mais les lutins ne faisaient que se défendre…
Les Inspirés devraient se rendre compte que les lutins leur cachent quelque chose, mais rien ne les décidera à parler. S'ils ont failli, il n'est pas question pour eux d'aggraver leur situation. Les étrangers ne doivent rien savoir.

Cerelame Ambilance

Deux jours après la première rencontre entre Mandreronce est les Inspirés, Cerelame Ambilance fera son apparition. Chassé par les pixies, il veut désormais prendre sa revanche sur elles et, surtout, réussir à contrôler le Sanctuaire d'Androlyre. S'il parvenait en plus à se débarrasser des Inspirés responsables de la défaite du Monarque des Jonquilles, le Drame serait parfait et Ambilance pourrait espérer une fulgurante ascension dans les rangs des armées perfides.
Cette rencontre, Eminence, prendra place à l'endroit où se trouvent les Inspirés à J2. Sur la route entre leur demeure et Ombrois, à Ombrois, ou dans la forêt… Dans tous les cas, le perfide se présentera de la même manière.

Son rôle sera celui d'un Inspiré solitaire, originaire de la République Mercenaire (son accent est d'ailleurs marqué), à la poursuite d'une caravane de pixies. Il prétendra être originaire d'Encre, une cité frontalière entre les Terres Veuves et la République Mercenaire (sa description se trouve dans le Monarque des Jonquilles). Charmeur, il tentera de paraître le plus agréable des compagnons et le pire ennemi des pixies. Il connaît l'existence des Inspirés grâce à leur rôle dans la défaite du roi du printemps, ce qu'il ne leur cachera pas, et se fera passer pour un envoyé du Conseil des Décans. Selon lui, la combe où se sont réfugiées les pixies est un lieu marqué par la présence des Muses, une terre consacrée d'où les sacrilèges automnins doivent être chassés coûte que coûte. Il leur expliquera, si les Inspirés lui révèlent les troubles qui agitent Ombrois et les Deux Cascades, le rôle probable des pixies dans ces drames et ces tensions.
Eminence, Cerelame Ambilance est l'un des menteurs les plus doués parmi les fidèles du Maître du Semblant. Ses bienfait perfides en font le comédien par excellence, jamais pris en défaut…
Il aura à cœur de rendre les relations entre lui et les Inspirés les plus cordiales possibles, tentant peut-être même sa chance auprès d'une dame… Cependant, tous ces artifices ne peuvent parfaitement masquer sa froideur et sa cruauté, qui se révèleront peut-être à l'occasion. Il aura sans doute d'excellentes raisons pour justifier son comportement, mais cela mettra peut-être la puce à l'oreille à l'un des Inspirés.
Son but est de conduire les Inspirés au Val-des-Plumes, de les aider à vaincre les automnins, puis de se débarrasser d'eux pour s'approprier le Sanctuaire d'Androlyre.

ACTE II

La Caravage

Cette caravane de pixies est l'un des fléau les plus sous-estimé du royaume d'Urguemand. Appartenant à la Brise des Larmes, ses membres se sont au fil des années rapprochés des humains : ces Gris Arpenteurs ont en effet choisi une voie subtile pour se débarrasser de la mauvaise réputation de leur peuple et mieux s'infiltrer dans les communautés humaines. Leur terrain de prédilection est Urguemand, évidemment, mais il leur arrive de faire des incursions dans la République Mercenaire.

Histoire :

La Caravage est une tribu relativement récente. Ses membres, trois essaims, se sont séparés d'une autre tribu devenue trop importante. Peu nombreux, ils sont extrêmement actifs et surtout très efficaces.
Cette séparation s'est faite en 1395, sur les conseils d'un éomancien, Ravage. Celui-ci avait en effet déchiffré dans les vents la venue d'une guerre qui ravagerait Urguemand et dans laquelle son peuple aurait à se faire discret pour ne pas être exterminé.

Description :

La caravane est constitué de 8 chariots. 4 pour les habitations, 4 pour transporter le matériel et les diverses marchandises. Les chariots sont peints de couleurs sombres, les dominantes étant le brun et l'ocre. Lorsque la caravane s'installe, elle déploie un grand nombre d'auvents, de chapiteaux et de tentes peints aux mêmes couleurs.
Elle est toujours constituée de 4 Essaims dont un de Juges Enchaînés. Ces derniers sont assez mal vus de la Caravage car ils ne participent que peu aux manigances des Gris Arpenteurs, se concentrant sur leurs recherches alchimiques et l'étude du passé des lieux qu'ils traversent. Les Gris Arpenteurs ignorent les raisons de ce repliement, mais le respect, teinté de méfiance et de mépris, les empêche de réellement se dresser contre eux.

Membres importants :

Grincebrise Lometort est le chef de Caravage. Ce Gris Arpenteur est un sage respecté par les pixies urguemandes et est l'un des rares à connaître le Rituel de la Désécration. Il maîtrise de plus très bien l'Ondoyance. Il sera le Prime Officiant du rituel.
Chacun des quatre officiants appartient à un Essaim différent. La Juge Enchaînée se nomme Leste Soufflance, les trois Gris Arpenteurs Endenac Mortélan, Sivilence Soussilence et Limeliane Cendrefolle.

Archétype : Escobrette
Taille : -2
Poids :
MV : 1 ; vol 18

Caractéristiques
Corps : AGI 11 ; FOR 4 ; PER 5 ; RES 3
Esprit : INT 4 ; VOL 4
Âme : CHA 3 ; CRE 4

Caractéristiques secondaires :
MEL 8 ; TIR 8 ; PdV 24 ; SBG 8 ; SBC 12 ; BD 2

Compétences :
Epreuves : Coutelas 5 ; Sarbacane 5 ; Athlétisme (spé vol) 5 ; Esquive 6 ; Vigilance 5
Maraude : Acrobatie 4 ; Chasse 5 ; Discrétion 6 ; Poisons 6
Société : Baratin 4 ; Us et coutumes : pixies 4
Savoir : Géographie (spé : Harmonde) 5 ; Herboristerie 3 ; Saison : Automne 5 ; Stratégie 3

Combat :
Initiative 16 ; Coutelas 16 ; Sarbacane 18
Attaque au contact : Coutelas 14
Attaque à distance : Sarbacane 13
Défense au contact : Esquive 17 ; Parade : coutelas 13

Armes :
Sarbacane : Init. +2 ; Att. 0 ; Def. 0 ; Dom.+BD +2 + Poison
Coutelas : Init. 0 ; Att. +1 ; Def. 0 ; Dom.+BD +4

Le Drame :

Depuis ce temps, la Caravage voyage à travers Urguemand, ne restant jamais plus d'une dizaine de jours au même endroit. Sur son sillages naissent haine, discorde, disputes et drames subtilement encouragés par les retors automnins. Contrairement à leurs sœurs, ces pixies tentent en effet de se faire accepter, voire apprécier, des humains. Sous l'apparence d'une caravane marchande de moindre importance, composée de colporteurs mais aussi de saltimbanques, de diseurs de bonnes aventures, d'un guérisseur et d'alchimistes, la Caravage n'agit pas directement sur les villages qu'elle traverse.
Sa méthode est simple : ses membres évitent tout acte direct qui pourrait leur valoir l'inimitié des humains. Au contraire, elle tente de se montrer utile en les aidant dans leur vie quotidienne. Cette aide passe par la vente de charmes et de potions, de philtres d'amour ou de jeunesse, en prédisant l'avenir ou encore en vendant une foultitude de porte bonheur et autres objets " mystiques ". Mais en même temps la Caravage vend également des objets simples d'usage courant, comme tout colporteur…
L'aura de mystère qui entoure la Caravage attire la curiosité des simples et des puissants, qui sont en même temps rassurés par son apparence inoffensive et son utilité manifeste. Même si une méfiance de principe ne peut être évitée, les pixies ont réussi à leur pari. Evidemment il ne faut pas y voir une reconversion de ces perfides créatures. Simplement, les pixies ont choisi la voie de la subtilité. Sous couvert d'aide et de bonne volonté, les automnins perpétuent leur tradition en aidant la discorde à s'installer. Leurs philtres et autres élixirs, leurs prédictions, les rumeurs propagées sont autant d'outil pour semer les ferments de la haine et réveiller les vieilles rancœurs.
Sous leur influence, les couples se déchirent, la confiance disparaît, les vieilles superstitions et

anciennes vendettas renaissent de leurs cendres. A ce jeu, les pixies sont reines. Plus d'un chevalier, d'un bourgmestre y ont perdu leur réputation ou leur autorité, plus d'un prêtre a vu son culte bafoué, ses idéaux balayés.

La trame de cet acte est très libre : normalement, les Inspirés, alliés à Cerelame Ambilance, devraient tenter de se débarrasser des pixies du Val-des-Plumes. De l'attaque frontale à l'infiltration ou à la simple visite en tant que " clients ", en passant par une alliance avec les humains d'Ombrois (qui cependant seront peu enclin à aider - pour eux les pixies sont des alliés, et les lutins, des ennemis) et/ou les lutins des Deux Cascades, ou tout autre soutien possible de vos Inspirés.
Le seul point réellement fixe est le rituel de désécration. Les pixies le commenceront à J3 et l'achèveront à J5 à minuit. Si les Inspirés interviennent pendant ce rituel, ils plongeront le Val-des-Plumes dans le chaos de l'acte 3.

Le Rituel de Désécration

Les pouvoirs du Maître du Semblant son nombreux, mais tous visent à tromper, assujettir ou corrompre. Ce rituel très ancien ne fait pas exception à la règle. Mis au point lors du séjour du Masque sur l'Île de l'Automne, il permet à ses enfants de pervertir les temples les plus sacrés des Muses : les Sanctuaires et les Perfections.
Très difficile à mettre en oeuvre, il exige de ses officiants de nombreux sacrifices et une préparation sans faille. Il en existe de nombreuses variantes : le rituel n'est pas figé, il doit s'adapter au lieu à pervertir, à la personnalité de ses officiants, et au gardien du lieu, Génie ou Merveille. Certaines étapes essentielles doivent cependant être respectées.
Ce pouvoir s'apparente aux Arts Magiques. En effet, comme nombre des pouvoirs accordés par le Masque, il s'apparente à un véritable cinquième Art : le Drame.
Les précisions en italique concernent le rituel du Val-des-Plumes.

Les officiants :

- Le Prime Officiant doit impérativement être un Félon. Il doit connaître parfaitement le Chant de la Désécration, cette litanie qui constitue le cœur du rituel.
- Les Rideaux sont quatre officiants qui doivent pour le moins être des Maliciés. Ils secondent le Prime Officiant et chacun d'entre eux conduit l'un des Quatre Sacrilèges.
- Les officiants peuvent s'appuyer sur un nombre variable de créatures perfides qui toutes peuvent apporter leur pierre au rituel.

Les étapes :

- Le premier acte est la délimitation du lieu sur lequel doit s'accomplir le rituel. Les officiants doivent mêler leur sang à divers ingrédients propres à chaque rituel. Ils comprennent le plus souvent des symboles du lieu pervertir et de la suprématie du Masque sur la création des Muses. Il s'agit ici de cendres d'un Inspiré qui s'opposa autrefois à Caravage, de racines de Plumesang, et d'ailes de papillons écrasées censées représenter les pixies. Ils doivent ensuite répandre ce mélange tout autour du lieu à pervertir, ici les pixies le répandent sur un large cercle englobant la souche et l'entrée du Sanctuaire.
- La deuxième est l'ouverture. Les cinq officiants doivent se trouver dans le cercle ainsi dessiné,

et toutes les personnes désirant participer au rituel doivent se trouver à proximité de celui-ci. Le Prime Officiant entame alors l'ouverture du Chant de la Désécration, qui nomme les officiants et le lieu à pervertir, et est censé attirer l'attention du Masque sur le rituel. Cette étape dure environ 4 heures, et commence obligatoirement à minuit.
- Les quatre étapes suivantes sont les Quatre Sacrilèges. Chacun d'entre eux est une scène parodiant les arts des quatre Muses. Chaque sacrilège prend environ 8 heures, et les officiants doivent respecter une pause de 3 heures entre chaque sacrilège. Pendant ces pauses, le Prime Officiant reprend le Chant de la Désécration, alors que le silence règle pendant les sacrilèges eux-mêmes. Ici, le sacrilège de Nuence est la réalisation d'une toile à partir d'excrément et de sang humain et animal mêlés à du Pigment de l'Automne, représentant une parodie de la Muse elle-même. Celui de Stance est une ode au Maître du Semblant et à la grandeur de l'Automne, pendant laquelle l'Officiant traîne dans la boue les exploits des Inspirés au travers des âges. Celui d'Orphèle est une musique dissonante jouée sur un cistre dont chaque corde est un nerf humain soigneusement enchanté par les pixies. Pendant celui de Cysèle, l'Officiant resculpte une magnifique statue datant de la Flamboyance en un portrait difforme du Génie du Sanctuaire.
- Dans l'acte qui suit, dont la durée est variable, chacun des membres de l'assistance verse quelques gouttes de son sang à l'intérieur du cercle, sans y pénétrer. Dans le même temps, cette personne conte l'acte le plus perfide qu'elle ait accomplit à la gloire du maître du Semblant.
- L'acte final clôt le rituel par le sacrifice des quatre officiants. C'est le Prime Officiant lui-même qui leur plonge une dague consacrée dans le cœur, offrant leur sang au Masque et à l'Automne. Au terme du sacrifice, le Prime Officiant entame la fin du Chant de la Désécration, qui dure environ 2 heures.

Si le rituel a pu s'accomplir sans encombre, la Perfidie a peu à peu atteint le cœur du Sanctuaire ou de la Perfection, et posé sur lui sa marque indélébile. Dans les jours qui suivront, le lieux se modifiera subtilement pour refléter l'influence du nouveau maître des lieux. Dans le cas d'un Génie, celui-ci est purement et simplement détruit par le rituel, alors qu'une Merveille sera corrompue.

Si le rituel est interrompu, les conséquences seront catastrophiques pour les officiants. Le lieu sera plongé dans le chaos le plus total, reflet de la puissance mêlée et incontrôlée du Masque et des Muses, comme un écho à la Guerre des Eternels elle-même. Ce genre d'échec est très rare mais conduit fatalement à la mort des officiants. Les conséquences sur le lieu sont à déterminer en fonction des circonstances.

Dans notre cas, l'interruption du rituel de la Désécration va avoir des conséquences imprévisibles sur toutes les personnes aux alentours. Le Génie, réveillé par le rituel et impuissant à se protéger de lui avant cette interruption, va déchaîner sa colère dans un coup de folie qui trouvera ses échos dans la mémoire des Plumesangs.
Tous les témoins du drame vont être plongés dans une réalité alternative née de la confrontation entre la pureté du Génie et la noirceur des pixies et de leur rituel.

ACTE III

Scène 1 : Le sanctuaire de la Perfidie

Ce plongeon dans la folie sera un véritable traumatisme pour toutes les personnes concernées. En effet, lors du moment précis où les Inspirés vont perturber le rituel, la Perfidie accumulée par les pixies va brutalement frapper le Génie au lieu de le corrompre insidieusement. C'est ce choc entre deux essences antinomiques, celles des Muses et du Masque, qui va provoquer le désastre auquel vont participer les Inspirés.
Les protagonistes vont être transportés dans un univers créé de toute pièce par ce choc, où ils seront confrontés aux délires issus du passé d'Androlyre, du Sanctuaire et du Val-des-Plumes. Ils devront démêler les fils de cette folie pour détruire l'incarnation de la Perfidie qui va tenter de corrompre le Génie, et restaurer l'équilibre dans son esprit.

Au fil des étapes qui vont leur faire traverser l'esprit perturbé du Génie, les Inspirés vont voyager à travers une série de lieux issus du passé, autant de scènes et d'énigmes que les Inspiré devront comprendre pour passer au cauchemar suivant et s'approcher du cœur du Drame.

Le Sanctuaire

Son aspect labyrinthique est amplifié par les résonances de la Perfidie. Les plantes sont fanées, alors que partout se développe une moisissure sombre donnant une lueur malsaine aux lieux décrépis par le temps. Fissures et lézardes courent sur les murs, des vers rongent les racines du vieil arbre. Des échos mystérieux résonnent à travers les couloirs, cris, gémissements ou pleurs, alors que les Inspirés marchent parfois dans des taches de sang frais.
De plus les Inspirés ne sont pas seuls. Tous les autres protagonistes de la scène, soit une trentaine de pixies et les personnes que les Inspirés ont éventuellement amenés, se trouvent aussi dans la grande demeure. La majorité des pixies, complètement désorientées, fuient les Inspirés, mais ce n'est pas le cas des escobrettes qui tendent pièges et guet-apens au détour des couloirs, profitant de leurs ailes pour attaquer par surprise et faire le maximum de dégâts.
Par ailleurs, les Inspirés perdront très rapidement Cerelame Ambilance de vue. Celui-ci sait où il se trouve, et a compris qu'il fallait trouver la clef de ce cauchemar pour en sortir.
Et outre les automnins et autres mortels pris au piège du rituel, des spectres hantent la vieille demeure : ceux des lutins et autres satyres qui l'habitèrent autrefois, pâles échos qui ignorent complètement le drame qui se noue et ne réagissent absolument pas aux sollicitations des Inspirés. Le spectacle est angoissant : ces spectres issus du passé semblent vaquer tranquillement à leurs occupations sans se soucier le moins du monde des plantes fanées et des fontaines asséchées, devisant ou lisant tranquillement à la lumière de lampes inexistantes…
Pour sortir du Sanctuaire teinté par la Perfidie, les Inspirés devront trouver l'Âtre. Ils y seront conduits par des pleurs qui résonnent à travers les couloirs de la demeure : ceux d'un nourrisson, éternel rappel de la grande faute d'Androlyre. Dans la grande chambre aménagée, nul enfant ne les attend. La Flamme est éteinte, et un duel oppose ici Cerelame et deux des officiants du rituel. Le combat tourne bien vite à son avantage, surtout si les Inspirés lui prêtent main forte, mais ceux-ci devraient être choqués par la lueur malsaine qui brille au fond de ses

yeux lorsqu'il torture ses victimes sans les achever.
Pour quitter cette scène, les Inspirés devront rallumer l'âtre en y portant une flamme. Celle-ci s'embrasera sans peine et le décor s'effacera doucement pour les transporter dans un autre cauchemar. Tous les autres mortels présents lors du rituel seront également transportés vers cette nouvelle scène, qu'ils soient dans l'Âtre ou non.

Scène 2 : La Guerre des Plumes

Cette scène est sous l'influence du Val-des-Plumes lui-même. L'énergie de la Flamme du Génie est entrée en accord avec sa nature magique issue du combat des Merveilles. Les Inspirés vont cette fois entrer dans une guerre sans âge, qui trouve ses échos dans toutes les époques depuis toute éternité.

La deuxième bataille des Plumes : la prise du Val par Ombryune

Lorsque les Inspirés rouvrent les yeux, ils se rendent compte qu'ils se trouvent à l'entrée du Val, entre les racines du vieil arbre qui semble au fait de sa splendeur. La scène chaotique qui se déroule sous leurs yeux est éclairée par une étrange lueur mauve, alors qu'une pluie de plume rouge aux nervures noires obscurcit les airs. Il fait froid, et un vent glacial entraînent les plumes dans un tourbillon irrésistible.
Partout dans le Val, des hommes et des lutins se battent. Vêtus d'étrange manière, ils semblent pris d'une irrésistible frénésie de combat. Sous leurs yeux, un lutin est égorgé par une femme armée d'une rapière, pour être l'instant d'après transpercée par une racine surgie de nulle part. De-ci, de-là, des pixies semblent emportées dans la tourmente, complètement paniquées. Cerelame Ambilance a une fois de plus disparu.
Si les Inspiré essayent de se frayer un passage dans le combat, ils devront prendre garde à ne pas prendre de coup perdu. La nature elle-même semble complètement folle, et peut-être plus dangereuse que les lutins et les hommes eux-mêmes. Si les Inspirés tentent de prendre partie, ils parviendront sans difficulté à participer au combat. Mais dans ce cas, les combattants les considèreront comme partie prenante de la mêlée (en fait, avant ils ne se rendaient pas compte de leur présence) et tenteront de les abattre. Eminence, vous l'aurez deviné, ce combat est celui des hommes d'Ombryune contre les lutins. Celui-ci se trouve d'ailleurs plus loin dans le Val. Il est en train de se battre avec Cerelame Ambilance qui a manifestement le dessous.
Le seul moyen d'avancer dans le cauchemar est de vaincre Ombryune. Lorsqu'il tombera, le combat semblera se déplacer vers l'entrée du Val. Les Inspirés peuvent cependant prendre la défense d'Ombryune. Avec sa victoire, le passage à la scène suivante sera assuré, mais si les Inspirés parviennent à sauver le Génie et le val au terme de ce cauchemar, le Sanctuaire perdra un point de potentiel d'éveil.

La troisième bataille des Plumes : la contre-attaque des lutins et d'Androlyre

Sans que rien ne bouge réellement, les Inspirés pourront réaliser qu'ils ont changé de scène. Les combattants ne sont plus les mêmes, et la nature est moins chaotique, même si le ciel reste toujours aussi sombre et la lumière aussi étrange. Il y a toujours des lutins et des humains, mais cette fois-ci, il semble que ce soient les humains qui défendent le Val. Tout autour d'eux, de nouveaux bâtiments ont fait leur apparition. Ces baraquements sont ceux des hommes du baron d'Ombryune, le fils, qui exploitent les Plumesangs, et les lutins sont avec Androlyre, en

train d'essayer de reprendre le Val. Cette fois, il faudra aider Androlyre et les lutins à défaire le fils d'Ombryune et ses hommes. Les Inspirés, après avoir tué le père, doivent tuer le fils ! La présence d'Androlyre et de ses compagnons devrait aider les Inspirés à prendre la bonne décision. Ceux-ci semblent en effet animés de la Flamme des justes, et les Inspirés se sentiront une inexplicable affinité avec lui. C'est en effet le seul être " réel " de cette scène du passé. Car si des pixies sont toujours visibles, elles sont de moins en moins nombreuses. Les inspirés peuvent toujours décider d'aider les hommes d'Ombryune (les armes d'Ombryune et leurs cris de guerre sont des indices évidents), mais la sanction sera la même que dans le cas précédent. Un point de potentiel d'éveil de moins…

La première bataille des Plumes : la guerre des Merveilles

La scène suivante propulse les Inspirés dans le plus ancien combat du Val-des-Plumes : celui des deux Merveilles. Lorsque le brouillard du changement d'âge se dissipe, les Inspirés se rendent compte qu'ils sont pratiquement seuls dans le Val. Seules subsistent quelques pixies et Cerelame Ambilance, hagards. Un vacarme effroyable emplit les airs, et il ne faut que quelques instants aux Inspirés pour découvrir la scène fantastique qui se dévoile à leurs yeux, sous cette lueur mauve et cette pluie de plumes. Plumes qui ne tombent plus du ciel, mais d'une des deux fantastiques créatures qui se déchirent dans un effroyable combat à mort, quelques mètres au-dessus de leurs têtes.
L'une est un immense serpent aux écailles irisées. Des membres naissent et disparaissent à chaque instant de son corps : griffes, ailes, têtes semblent prises d'une folie destructrice. La créature semble constituée d'eau rassemblée autour d'un squelette d'ivoire visible par transparence. La vision est fantastique : cette créature offre à tous les regards ses plus intimes rouages, ses organes et ses muscles constitués d'eau… A chacune des blessures que lui inflige son adversaire, une averse torrentielle s'arrache de son corps pour chuter au sol.
L'autre est un aigle immense aux yeux d'émeraude, aux plumes rouge sombres veinées de noir. Ce sont ces plumes qui, arrachées par le serpent d'eau, envahissent ainsi l'atmosphère. Les inspirés pourront de plusse rendre compte que les combattants ne sont pas seuls, autour d'eux volent trois pixies, les trois officiants survivants. Ceux-ci ont entonné un puissant chant aux notes discordantes, le Chant de la Désécration. Leur but est évidemment d'aider la merveille corrompue, l'aigle, à vaincre son adversaire, et à inverser le cours de l'histoire. Comme dans les batailles précédentes, cela fragiliserait le Génie… Encore une fois, les Inspirés devront faire pencher la bataille d'un côté ou de l'autre. Eminence, la mort d'une Merveille ne peut laisser vos Inspirés indifférents. Sachez leur faire comprendre la portée de cette bataille et sa signification profonde, la marque de la Perfidie qui touche même les plus belles créatures des Muses, leurs enfants les plus purs… Même s'ils aident effectivement le serpent d'eau à vaincre, ils ne doivent pas réussir sans amertume…
Une dernière fois, la scène se brouillera et transportera les Inspirés plus profondément dans la magie du Sanctuaire et dans l'esprit d'Androlyre.

Scène 3 : Dans les ruelles de Moughende

La pluie de plumes a disparu. Il fait nuit, il fait froid. Les Inspirés sont dans de sombres ruelles bordées d'imposantes demeures, un lieu inconnu issu du plus lointain passé. Car la Moughende d'aujourd'hui, reconstruite par l'Equerre, n'a rien à voir avec celle de la Flamboyance. Il n'y a personne, et la nuit est silencieuse. Sans que rien n'en indique l'origine, les inspirés ressentiront

au plus profond d'eux-mêmes un malaise primal, comme une résonance entre leur Flamme et quelque chose de profondément malsain. Puis, au bout de quelques minutes, ils entendront les cris d'un enfant, d'un nourrisson.
En se ruant vers la source de ces cris, ils déboucheront dans une ruelle où se déroule un mortel ballet. Cerelame Ambilance est en train de se battre aux côtés d'une forme vêtue d'un grand manteau-cape noir, contre un homme habillé de pourpre et de noir. Celui-ci se défend bien, mais il a manifestement le dessous face à ces deux adversaires. Et si jamais vos Inspirés ont déjà démasqué et vaincu Cerelame, le Moucheur sera présent, seul, tel que dans les souvenirs d'Androlyre. Incarnation de la peur, il fera frémir même le plus endurci des obscurantistes. Trois personnes assistent à la scène : un jeune homme qui rappellera ce combattant du Val-des-Plumes dans un autre cauchemar, une femme et son enfant. Tous trois semblent paralysés d'effroi, et ne feront pas un geste pour faire pencher le combat d'un côté ou de l'autre.
En quelques coups de hache, Cerelame achèvera l'inconnu puisse tournera vers Androlyre, sa femme et son fils. D'un geste, si les Inspirés n'interviennent pas, le Moucheur assassinera sa femme et emportera le bambin, disparaissant à jamais dans une ombre… Et Cerelame assassinera lui le Génie lui-même. Dans ce cas, le Génie sombrera dans la folie puis dans le néant, détruit par la corruption du Rituel de la Désécration.
Mais les choses peuvent encore basculer dans le bon sens, car tout dépend des Inspirés. Le combat sera cependant très difficile, surtout si Cerelame est encore là, et avec peu de blessures (à vous, Eminence, d'en juger en fonction du déroulement des scènes précédentes).

Epilogue

Si les inspirés parviennent à vaincre, ils réintègreront le Val des Plumes et se retrouveront, guéris, devant l'entrée du Sanctuaire. Dans la combe, nulle pixie ne vient troubler le silence. Leur camp est désert, car toutes sont mortes dans les cauchemars d'Androlyre. Le Sanctuaire leur apparaîtra dans toute sa splendeur, loin de la corruption du premier cauchemar. Et Androlyre les y attendra pour leur expliquer ce qui s'est passé. Si les Inspirés ont fait de mauvais choix et entraînés une baisse du potentiel d'éveil, le Génie aura quand même le temps de leur expliquer cela avant de retomber dans le silence (cf. la possibilité de parler en fonction du POT d'éveil).

Si les Inspirés ont échoué… Cerelame Ambilance, triomphant, tentera de les achever dans le Val des Plumes (aucune de leurs blessures n'aura été soignée). Si ceux-ci tentent de fuir, il les laissera partir, non sans leur avoir fait comprendre la portée de sa victoire. La défaite des Inspirés a entraîné la perte d'un Sanctuaire, un échec qui devrait les hanter pendant très longtemps…

Cérélame Ambilance

Apparence :

Messire Ambilance est un homme coquet, portant toujours des tenues à la dernière mode mercerine, à la fois élégantes et pratiques. Ses couleurs favorites sont le bleu et l'or, son tissu préféré, le velours. Amples capes, bordures d'hermine et extravagantes plumes rehaussent toujours ses vêtements.
De stature moyenne, messire Ambilance s'impose par le feu de son regard, à la fois fascinant et, peut-être, malsain. La plupart des gens détournent le regard lorsque le châtelain les fixe, un avantage dont il joue souvent pour impressionner ses hommes. Ses cheveux bruns mi-longs sont retenus par un bandeau bleu nuit rehaussé d'un diamant.

Histoire :

Né héritier d'une puissante famille mercerine, Cerelame a depuis toujours été destiné au pouvoir. Sa Flamme et son exceptionnelle beauté, ainsi que son aisance en public, l'ont rapidement propulsé vers le haut de la société. A 16 ans, il quittait la République pour Urguemand, laissant derrière lui de nombreux cœurs brisés et autant de jeunes filles déshonorées : son père lui offrait l'enseignement des Yaëzmites de Fort Yaëz, où il resta 3 ans. C'est là que son parrain, craignant que son protégé au caractère cruel et hautain ne bascule dans la Perfidie, lui révéla, trop tôt sans doute, son héritage. Après un an de voyages à travers Urguemand et la Janrénie, Cerelame rencontra celle qui allait être cause de sa damnation. Sibylle était une morgane avide d'amour, qui, découvrant la Flamme de son nouvel amant, décida de le faire plonger aux côtés du Masque. Ses funestes plans portèrent leurs fruits, mais causa sa perte, car Cerelame quitta son encombrante maîtresse en l'assassinant et en faisant porter les soupçons sur la fille d'un seigneur janrénien, elle-même amourachée du beau jeune homme.
Sa trace ne fut plus que souffrance et douleur, son acte le plus terrible étant sans nul doute l'assassinat de son père dont il fit porter la responsabilité à son jeune frère. Son talent pour convaincre un auditoire, son indéniable prestance et son sang furent plus que suffisant pour convaincre les juges et amener son cadet au bourreau.
Aujourd'hui, Cerelame Ambilance est le châtelain d'un puissant domaine de la côte mercerine. Son influence est grande dans la République, et ses hommes nombreux, bien équipés et bien entraînés. Pour Cerelame, le prochain défi est d'ampleur. Grâce à son réseau d'espions, il a appris la découverte des pixies dans le Val-des-Plumes. Corrompre un Sanctuaire ferait sans nul doute de lui l'un des favoris du Masque…

Caractère :

Cerelame est foncièrement faux. Nulle parole qui ne sorte de sa bouche qui ne soit soigneusement calculée, travaillée, et destinée à obtenir ce dont il a besoin de ses interlocuteurs. Sa plus grande arme est sans nul doute son pouvoir de séduction, qu'il considère comme infaillible. Jusqu'à aujourd'hui, aucune femme ne lui a jamais résisté.
Mensonges, duperies, son hypocrisie est sans borne. Elle n'a d'égale que sa cruauté et son

absence totale de scrupules. Cerelame est un homme très dangereux, un poison insidieux et dévastateur, porté par une ambition démesurée.

Arts magiques :

POT de flûte : 19
Oeuvres : Bégaiement, Déclencher une émotion, Ordre, Charme, Contrordre, Discorde, Hypnotisme, Paranoïa, Douleur

Caractéristiques techniques (d'après la feuille excel de Mopi)

Le Sanctuaire d'Androlyre

Androlyre

Apparence :

Des cheveux blonds en pagaille, une barbe fournie et désordonnée, des yeux bleus clairs. Voilà ce que retient celui qui regarde pour la première fois Androlyre. En l'observant plus attentivement, on peut noter un menton volontaire, un front trop bombé pour satisfaire aux canons de la beauté, des lèvres charnues et un sourire discret, comme si Androlyre avait toujours en tête une fine plaisanterie qu'il ne garderait que pour lui.
Le Génie est toujours vêtu d'une tunique de soie jaune, coupée avec goût mais d'une facture complètement désuète aujourd'hui. Il porte en permanence une paire de lunettes aux branches de cuivre, conservée au fil des siècles plus par habitude que par nécessité.

Histoire :

Androlyre est né armgarite, dans une cité qui des siècles plus tard sera rebaptisée Lorgol. Fils aîné de l'un des plus importants logimancien, il apprit dans les meilleures académies les subtilités de la Cyse et s'initia à l'Accord. Promis à un avenir aussi brillant que celui de son père, il quitta Norgholm pour plusieurs années d'errances auprès de maîtres aussi prestigieux que son père. C'est pendant ces années de compagnonnage qu'il rencontra celle qui devait devenir sa femme, Neraëlle la modéhenne. Elle le suivit dans ses voyages, et au bout de deux ans naquit leur enfant. Un fils, la fierté de ses parents, un adorable bambin qui poussa Androlyre à retourner vers Norgholm pour prendre la succession de son père. Mais le Drame ne pouvait épargner si longtemps un couple si heureux, et c'est à Moughende que l'Ennemi frappa.
Androlyre rencontra par hasard deux hommes engagés dans un duel dans les rues de Moughende. L'un d'eux était plus qu'un mortel. Un souffle glacial, une incarnation des cauchemars, une révélation : celle de l'existence de créatures plus dangereuses que les Wyverns du Septentrion et plus retorses que les comploteurs modéhens.
L'adversaire de cette créature mourut, puis celle-ci fondit sur le couple paralysé par l'effroi, planta sa dague dans le cœur de Neraëlle et, d'un même mouvement, lui enleva l'enfant avant de disparaître dans les ténèbres. Il fallut plusieurs minutes à Androlyre pour réaliser le drame qui venait de le frapper. Lorsqu'il reprit ses esprits, ce fut pour hurler sa douleur et pleurer sa dame, assassinée alors qu'il n'osait esquisser un mouvement pour la défendre.

Pendant des semaines, il se terra dans une taverne de Moughende, hagard, torturé par la culpabilité et la honte. Sa lâcheté le taraudait, il n'osait aller à la rencontre de ses amis de peur que ceux-ci ne devinent son secret dans son regard.
Ce n'est qu'en rencontrant une fée noire qu'il commença doucement à remonter la pente. Celle-ci l'avait de nombreuses fois observé dans les bouges de Moughende, et devinait le supplice que vivait le jeune homme. Au fil des silences, puis des conversations, une amitié naquit.
Androlyre finit par lui raconter sa rencontre, tout en éludant la mort de sa compagne, et lui avoua que la créature avait fuit avec son enfant. La fée noire se nommait Amertine. Des siècles plus tard, elle deviendrait célèbre en aidant un jeune noble à devenir Premier Baron d'Urguemand, mais aujourd'hui… elle connaissait la créature, et sa nature : un Moucheur, l'un des plus puissants serviteurs du Maître du Semblant. Elle-même était lancée dans une lutte solitaire, car personne ne voulait croire une fée noire lorsqu'elle évoquait les croque-mitaines du passé.
Leur duo fut bientôt complété par trois autres Inspirés. La lutte fut longue. De victoires en défaites, la compagnie réussit bientôt à mettre à jour l'influence du Masque sur certains mortels. Le Moucheur régnait sur le cœur de Moughende, et lançait ses rets pour manipuler les Inspirés à sa guise et faire vivre le Drame. L'une de ces batailles les conduisit sur la piste du baron d'Ombryune, dont la soudaine fortune attisait les haines dans cette région de l'Armgarde. Etant convaincu de sa félonie, mais toujours désarmés devant un adversaire qui possédait les plus sûrs appuis à la cour, ils aidèrent les lutins du Val des Plumes et de la Source aux Cendres à repousser le baron et ses hommes et à faire oublier le célèbre Val et ses étranges Plumesangs. Ce fut sans doute l'une des opérations les plus difficiles entreprises par leur compagnie : faire perdre la mémoire a nombre d'Inspirés tout en épargnant la famille d'Ombryune et en protégeant le Val de toute nouvelle intrusion.
Des années de lutte suivirent encore. Androlyre ne retrouva jamais son fils. Lorsqu'il défit le Moucheur au terme de sa traque, ce fut pour affronter les plus cruels sarcasmes inspirés par la Perfidie. Le Moucheur mourut, un dernier rire sur les lèvres, et maudit Androlyre. A jamais les spectres du passé viendraient hanter sa mémoire et lui rappeler sa lâcheté. Même lorsque celui-ci devint un Génie et établit son Sanctuaire dans ce qui fut la demeure des Haut Pollenis du Val-des-Plumes, ses fantômes le poursuivirent…
Il s'endormit bientôt d'un sommeil hanté de cauchemars, plongeant dans l'oubli pour des siècles et des siècles.

Personnalité :

Androlyre est un être de contrastes. A la fois héros d'une époque qui renia ses exploits ou ne comprit pas leur portée, et victimes de sa faiblesse lorsque pour la première fois se présenta à lui l'horreur de la corruption ultime. Son caractère est ainsi nourri de paradoxes. Il peut conter pendant des heures ses victoires et ses espoirs, nourrissant ses récits de son enthousiasme, puis retomber dans le désespoir le plus profond dès lors que quelque chose peut lui rappeler sa défaite et sa lâcheté.
Androlyre n'a jamais accepté ses faiblesses. Sa colère peut être immense lorsque l'on souligne ses défauts, alors même qu'il n'est ni particulièrement vaniteux, ni vraiment orgueilleux.
Son plus grand rêve est d'apprendre un jour ce qu'il est advenu de son fils. Il n'y croit pas vraiment, mais cet espoir lui permet de ne pas tomber dans une dépression dont il ne sortirait sans doute jamais. En attendant, il encourage toute initiative dans la lutte contre le Masque et l'Ombre, et n'acceptera pas de ses protégés que ceux-ci ne mettent pas tout en œuvre pour remporter la lutte de l'Inspiration. Il les poussera toujours de l'avant, les félicitant de leurs

succès, mais se montrant cruel et méprisant dès lors que ceux-ci auront rencontré la défaite. Il se montrera, en fait, aussi exigeant envers eux qu'il l'a été envers lui, rongé par sa culpabilité. Toujours hanté par ses fantômes, il passera parfois devant les Inspirés pour un véritable fou. Parlant dans le vide, les yeux remplis d'effroi, alternant colère et désespoir, en proie au plus grand trouble et à la plus grande agitation. Dans ces circonstances, il fuira la présence de ses protégés et se montrera menaçant envers tous ceux qui tenteraient de l'aider ou de comprendre ses problèmes. Son secret ne doit jamais être révélé.

L'Atre

Androlyre a établi son Sanctuaire dans une antique demeure qui était autrefois réservée au Haut Pollenis des lutins de la grande forêt. Cette splendeur architecturale a de plus été magnifiée par l'influence magique du Génie, dont la première marraine est Cysèle.
La demeure elle-même est une succession de salles souterraines creusées dans les collines qui se rejoignent ici, au fond du Val. Les colonnes y sont les racines de l'arbre vénérable qui la surplombe, et les murs une succession de parois de roche brute et de maçonnerie. De nombreux bassins et fontaines ornent la demeure, et alimentent des plantes grimpantes qui courent du sol au plafond et constituent, par leurs fleurs, la seule décoration d'une demeure glorifiant le règne de la nature.
La lumière provient des fleurs elles-mêmes, puisque nulle ouverture ne se fait vers le monde extérieur.
L'Âtre du Sanctuaire se trouve dans la grande chambre située dans les profondeurs de la demeure. Ses meubles ont disparu, mais désormais une grande Flamme brûle en son centre, dans une vasque de granit ornée de symboles abscons.
Le reste de la demeure est un vaste dédale de salons et d'antichambres, de jardins intérieurs et de salles de réception. Cavernes obscures, chambres construites dans les racines et grands corridors dallés, escaliers dérobés, étages et sous-sols constituent un enchevêtrement architectural qui n'est pas sans évoquer la complexité du dessin des branches d'un arbre.
Androlyre lui-même, une fois réveillé, peut être trouvé n'importe où dans la demeure, étudiant l'acoustique d'une salle ou les proportions d'un jardin…

Le Sanctuaire d'Androlyre

POT d'éveil : 5
Première marraine : Cysèle
Deuxième marraine : Nuence
Troisième marraine : Orphèle
Quatrième marraine : Stance

Les Harmoniums

L'Harmonium de Cysèle

Cysèle est la première marraine du Sanctuaire d'Androlyre. Son seuil se trouve dans les profondeurs du Sanctuaire, au fond d'une série de caves obscure depuis longtemps inutilisées. Au terme d'une succession d'arches et de racines, les Inspirés découvriront une simple porte de

bois toute de guingois : le seuil de l'Harmonium de Cysèle.
L'Harmonium lui-même est une succession de grottes naturelles, l'une abritant un lac souterrain, l'autre une forêt de stalagmites. L'Harmonium est habité par une étrange faune minérale, rats et chauve-souris de pierre qui défient les lois de la logique en volant de salle en salle… Les proportions de chaque salle sont parfaites, même le profane reconnaîtra une divine influence dans le travail de la nature. Des escaliers de rocs flottants permettent d'accéder aux ateliers situés dans les hauteurs de ces salles, que l'on passe ensuite dans une salle fermée ou un simple pallier ouvert à tout vent, voire caché par une rangée de stalagmites.
Les Inspirés y trouveront tout le matériel nécessaire à l'exercice de l'architecture et de la sculpture, roches, outils, tables à dessins… Une espèce de glaise sèche et parfaitement malléable permet de réaliser sans difficulté les maquettes de projets architecturaux que l'Inspiré pourra visiter en faisant le geste d'ouvrir la porte de la maquette.
Une salle souterraine abrite de plus une forge bien équipée, dont l'âtre toujours brûlante est alimentée par une source inconnue mais inépuisable. Dans d'autres salle, on pourra trouver le nécessaire au travail du bois et du tissu, bien que le matériel et les matériaux soient bien moins nombreux et variés que pour la sculpture ou l'architecture.
On trouve souvent Androlyre dans cet Harmonium, sculptant ou dessinant ses derniers projets, prêt à s'entretenir avec n'importe quel connaisseur ou profane des lois de la gravité et des enchantements capables de les contourner, ou des proportions des 1000 Tours, ou encore de la biographie des architectes des grandes forteresses armgarites. Il sera ainsi une source de savoir très riche sur ces Vestiges, permettant peut-être aux Inspirés curieux de découvrir certains secrets oubliés de la Flamboyance.

L'Harmonium de Nuence

Son seuil se trouve près de l'entrée du Sanctuaire. Pour y entrer, il faut traverser une des fines cascades murales de ces bains, une salle carrée dont les quatre murs sont ainsi cachés par l'écoulement continuel de l'eau. Dans cette pièce luxueuse se trouvent des bains glacés et brûlants, et dans une salle attenante, les vapeurs raviront les amateurs de bains de vapeurs.
Les Inspirés trempés, en franchissant le seuil, pénètreront dans une vaste salle maçonnée, aux murs d'un blanc laiteux et dont le plafond semble se trouver à une hauteur démesurée. Cette grande " salle " est un véritable hymne aux couleurs de la nature, puisque de très nombreuses plantes, dont certaines ont aujourd'hui disparu, y poussent dans un désordre réfléchi. Cette nature luxuriante n'est en effet pas du tout entretenue, mais les buissons et les herbes folles n'ont pourtant pas envahi tout l'espace, semblant savoir quelle est leur place dans cette harmonie de couleur. Il ne faut pas être un grand botaniste pour se rendre compte que ce jardin souterrain est soumis à l'influence du printemps, même si les Inspirés ne pourront pas manquer de remarquer que toutes ces plantes ne fleurissent normalement pas à la même saison…
Dans ce jardin sont aménagées de magnifiques tonnelles sous lesquelles se trouve tout le nécessaire à l'exercice de la peinture, mais aussi du dessin, de la composition florale ou même de la composition des couleurs, grâce à un superbe orgue des couleurs capable de tirer de n'importe quelle fleur, insecte, terre ou coquillage sa plus noble teinte.
Le jardin, comme les grottes de l'Harmonium de la Cyse, est habité. Les Inspirés pourront sans difficulté remarquer la multitude d'insectes et de petits mammifères ou reptiles qui s'abritent sous les buissons ou butinent de fleur en fleur. Pas un oiseau, cependant, pas un cri ni un chant. Le jardin de Nuence est parfaitement silencieux… Par ailleurs, il ne faudra pas longtemps aux Inspirés pour remarquer que ces animaux n'en sont pas vraiment. Il semblerait

qu'il s'agisse plutôt de leurs portraits, d'images vivantes qui courent et se cachent dans la magnifique jardin. Mais pas des images parfaites, comme de somptueux portraits en trois dimensions. Plutôt des esquisses ou des formes stylisées…
Outre son orgue des couleurs, le jardin recèle une autre merveille. Dans l'une des tonnelles se trouve un magnifique cadre de bois doré capable de refléter les lieux auxquels pense l'Inspiré. Mais ce tableau magique ne peut pas montrer un endroit que l'Inspiré n'a jamais contemplé. Et de plus, il ne montrera pas le lieu tel qu'il est aujourd'hui, mais tel qu'il était pendant la Flamboyance…
Androlyre vient rarement en ces lieux. Ils lui rappellent trop l'amour de sa dame pour la peinture et la nature. Le tableau et l'orgue des couleurs appartenaient tous deux à la famille de Neraëlle et lui ont été offerts par ses beaux-parents brisés par le chagrin.

L'Harmonium d'Orphèle

Son seuil, aujourd'hui fermé, s'ouvrira dans le salon de musique de la demeure des Hauts Pollenis. Un jour, une porte supplémentaire apparaîtra simplement, semblable à toutes celles qui s'y trouvent déjà. Dès que le lieu sera ouvert, Androlyre s'y précipitera et y passera une grande partie de son temps…
Les Inspirés connaissant bien Lorgol risque d'être surpris. La salle leur semblera bien familière… et de sinistre mémoire. Il s'agit en effet de la reproduction exacte de la Grande Galerie des Mille Tours, celle la même qui vit la mort des Hauts Mages du Cryptogramme-Magicien. Androlyre en est l'architecte, c'est en effet le seul projet architectural d'importance qu'il ait jamais réalisé à Lorgol. Cette salle à l'acoustique parfaite devait accueillir concerts et réceptions, et fut conçue pour qu'on y entende parfaitement les accords d'un orchestre ou les propos d'un orateur, sans que celui-ci ait besoin d'élever la voix.
Dans la grande galerie elle-même se trouve une estrade capable d'accueillir un petit orchestre et la grande table en bois d'Arbre-Roi si célèbre à travers les Royaumes Crépusculaires.
De nombreuses portes permettent d'accéder à de petites salles accueillant l'une une collection de cistres et de harpes, l'autre une bibliothèque de partitions datant de la Flamboyance (où l'on trouvera de nombreuses œuvres dont les Inspirés pourront tirer des Oeuvres d'Art libre). Un petit auditorium capable d'accueillir un orchestre de chambre, une salle contenant les outils nécessaires à la lutherie, et une autre abritant une série d'instruments étranges et inconnus donnent un aperçu des merveilles que recèle cet Harmonium.
Celui-ci abrite deux grands trésors : une cache secrète de la bibliothèque des partitions renferme depuis des siècles la moitié d'une symphonie légendaire : l'Ode des Titans. Aucun indice ne permet cependant de savoir où se trouve l'autre moitié de l'Oeuvre…
De plus une des portes de la Grande Galerie ne mène pas dans une salle existant dans sa contrepartie lorgolienne : la salle des souffles est un petit jardin, une réplique miniature de celui de l'Harmonium de Nuence. Mais contrairement à lui, les plantes et " animaux " qui y vivent n'ont aucune réalité. Ici, le son est roi. L'Inspiré peut y entendre le chant ou le cri de tous les animaux de la création, ou n'importe quel son susceptible de naître dans la nature. Il suffit d'y penser. Et à chaque fois que ce pouvoir est utilisé, un Orphélin naît et quitte l'Harmonium pour vivre dans le Sanctuaire avant de s'évanouir dans l'oubli. L'objet peut être dangereux. On évoque pas à la légère un Orphélin des tempêtes, incarnation du claquement du tonnerre.

L'Harmonium de Stance

Son seuil, le dernier à apparaître, naîtra dans la bibliothèque de la demeure. Dans cette vaste salle consacrée au savoir (et dans laquelle les Inspirés pourront découvrir d'antiques textes ayant trait aux décans du printemps et à la Flamboyance), un nouveau lutrin apparaîtra, portant un énorme grimoire aux pages enluminées.
Pour pénétrer dans l'Harmonium, il suffit de lire la gravure de la première page, le mot de passe pour entrer dans un espace hors du temps abrité par le grimoire.
Cet Harmonium est une véritable petite ville habitée par une curieuse foule de jeunes gens tous plus beaux et plus charmants les uns que les autres. Vivants à moitié nus, ils passent leurs journées à déclamer leurs poèmes et à se consacrer à l'écriture. Les Inspirés pénétrant dans cet Harmonium constateront avec surprise que leur propre apparence s'est modifiée : ils sont revenus aux jours de leur jeunesse, leurs corps ayant regagné la force et la vigueur de leurs vingt ans. Même les fées noires sont soumises à cet enchantement. La seule exception concerne les peines perfides altérant l'âge ou l'apparence, qui restent effectives et font de l'Inspiré corrompu un véritable monstre dans cette ville d'éphèbes.
Ici, les Inspirés pourront trouver de grands maîtres de rhétorique et de poésie, goûter aux plaisirs de la joute verbale et de la poésie romantique. Tous les habitants de la ville (qui n'a pas de nom) se consacrent exclusivement à cela. Ils ne mangent pas, ne dorment pas, leur seule activité non-littéraire semble être de faire l'amour, lorsque leurs poèmes leur ont fait gagner les attentions de celui ou celle qu'ils courtisaient. Avec le temps, les habitants sembleront sans doute très superficiels aux Inspirés. Si leurs réflexions sont pleines de profondeur lorsqu'il s'agit de discourir, il semble qu'elles ne mènent à rien et n'ont pour seul intérêt que de fournir un support à la rhétorique. Le fond est ici devenu un prétexte à la forme.
Cette fabuleuse cité recèle pourtant un terrible piège. Gare à celui qui se laisserait gagner par l'euphorie et déciderait de profiter trop longtemps des plaisirs de la jeunesse et de l'insouciance. La mémoire est ici un luxe que les Inspirés perdront petit à petit avec le temps passé dans l'Harmonium. Pour chaque journée, la ville vole un souvenir à l'Inspiré, complètement au hasard …
On quitte l'Harmonium par une porte située dans le 'temple' au sommet de la ville, une porte que les habitants évitent comme la peste, car elle conduit " dans le dédale de la folie, celle que l'on nomme Mémoire ".

La Caverne aux Rois Déchus

Ce drame convient à des Inspirés capables de défendre leur vie, et leur flamme. Plusieurs personnages doués pour la confrontation directe avec l'Ennemi sont recommandés. En quelques sortes, on peut dire que c'est un drame qui met en jeu l'aspect Corps des Inspirés.

Immersion dans l'histoire de l'Harmonde

Pour bien comprendre le drame qui va occuper notre scène dans les heures qui suivent, il nous faut remonter de plusieurs siècles dans l'histoire de l'Harmonde.
Nous sommes en l'an 1000, pendant le Premier Âge, alors que les fils d'Erkman XIX, Neuvêne, Janren et Urguemand se disputent les restes de l'empire d'Armgarde, sous le regard attristé de leur sœur Tanis.

Tanis qui s'est entourée de nombreux conseillers dans l'espoir utopique de faire cesser ces guerres fratricides. Malheureusement, l'Effroi dû à la guerre, et l'utilisation intensive de la conjuration lors des batailles ont permis à la Ténèbre de s'insinuer dans certains de ces conseillers.
Asharon, conjurateur puissant et assoiffé de pouvoir voit en cette guerre l'opportunité de s'approprier l'empire. Il s'allie avec un nain perfide pratiquant la Cyse corrompue et lui demande de lui construire trois créatures capables de tuer Neuvêne, Janren et Urguemand au même moment précis. Asharon n'aurait plus alors qu'à s'attirer les bonnes grâces des populations et se proclamer empereur d'Armgarde. Kissas, le nain, se met alors à fabriquer trois automates, capables de se frayer un chemin à travers les défenses des frères et d'assassiner ces derniers sans difficulté.

Tanis a alors vent de la conspiration et cherche de l'aide auprès de quatre de ses amis Inspirés et Harmonistes. Asharon est tué lors de la bataille qui l'oppose aux Inspirés, et Kissas, déçu de son oeuvre, se suicide, la raison totalement annihilée par la Perfidie qui hante ses créations.

Les quatre Harmonistes créent alors quatre oeuvres permettant d'interdire l'accès aux automates. Ils espèrent ainsi que seuls de grands Harmonistes pourront un jour revenir et détruire ces oeuvres du Masque. Par la Geste, les automates sont figés dans le temps, immobiles à jamais. Par la Cyse, ils sont enfermés dans une grotte, derrière une porte infranchissable. Par le Décorum, ils sont enfermés dans un Tableau-Monde. L'Accord, enfin, est la clef qui permet d'entrer dans ce Tableau.

Une semaine plus tard, l'assassinat de Neuvêne déchirait l'empire en trois et faisait sombrer cet épisode dans l'oubli...

450 ans plus tard

Il y a quelques semaines, une Fée Noire, Laïane, à la recherche d'une de ses mémoires *(cf. le Codex des fées noires)*, découvre ce qu'elle prend pour une légende dans les fragments d'un ancien tome - il s'agit en fait de quelques pages du journal intime de Tanis - découvert sous la cité de Rolnar, au nord d'Urguemand. Elle parle de sa découverte dans son Cercle *(toujours dans le codex des fées noires)* situé

dans les égouts de la cité, dans lequel une perfide Marionnette *(cf. livre de base page 272)* se cache en la personne d'Alophène, une autre fée noire.

Cette Marionnette est manipulée par Alcidias, le responsable des cachots de la baronnie de Rolnar. Alcidias, s'il est bon guerrier, est surtout un Malicié *(cf. livre de base page 272)* qui œuvre dans l'ombre pour semer le chaos dans cette région si délicate qu'est la frontière entre Urguemand et la Province Liturgique. Il ordonne à Alophène de se débarrasser de Laïane et de voler le grimoire contenant la légende.
Une fois en possession du texte, Alcidias voit en la légende un moyen de réaliser son œuvre et de semer la panique dans tout le nord des Royaumes. En effet, il pense que les automates, une fois réveillés, vont accomplir la mission pour laquelle ils avaient été construits, et assassiner le Premier Liturge (actuel remplaçant de Neuvêne), les membres de la Loge (actuels remplaçants de Janren) et le Premier Baron Agone de Rochronde (remplaçant Urguemand).

Alophène, peu habituée à l'exercice du meurtre, se fait surprendre par plusieurs membres du Cercle alors qu'elle vient d'enfoncer son arme dans le dos de Laïane. Elle parvient néanmoins à s'enfuir avec la légende, non sans laisser Laïane dans un coma profond dont rien ne peut la sortir.

Le Cercle se rend alors immédiatement chez le baron. Ce dernier, Armaël de Rolnar, un Inspiré, trop vieux pour mener encore le combat, décide de chercher de l'aide chez d'autres Inspirés.
C'est ici que les Inspirés de votre compagnie doivent entrer en jeu. Si vous jouez en domaine, il se peut que le baron de Rolnar les connaisse et ait eu vent de leur flamme. Ils peuvent aussi être de passage dans la baronnie et être repérés comme des porteurs de Flamme, ou encore avoir des amis communs avec le baron.
Quoi qu'il en soit, ils se retrouvent rapidement dans les égouts de la cité, au chevet de Laïane, entourés de fées noires attristées par l'état de leur amie mourante.

Interrogatoire du Cercle

Plusieurs fées noires ont vu Alophène alors qu'elle réalisait son méfait. Le nom et la description de la coupable sont facilement découverts par les Inspirés. Reste que personne ne sait où elle a pu s'enfuir. Les Inspirés peuvent aussi apprendre qu'il manque à Laïane le dernier texte qu'elle avait ramené, et raconter grossièrement la légende des automates aux Inspirés.
Interroger les gens vivants près des sorties des égouts possibles ne donne rien.

Pendant ce temps

Alors que les Inspirés piétinent plus que certainement dans leur enquête, leurs adversaires agissent et progressent à grands pas.

Alcidias, maintenant en possession de la légende, mène des recherches sur le Tableau-monde qui y est décrit : une grotte profonde abritant les représentations grotesques de Neuvêne, Janren et Urguemand. Il découvre rapidement que ce

tableau fait partie d'une collection privée abritée à Ronde-Cité chez la fameuse collectionneuse méduse Anaëlle de Sarlik, très réputée pour ses goûts artistiques.

Ensuite, Alophène, désireuse de prendre part dans les projets d'Alcidias l'interrompt dans ses études sur le tableau et son histoire. Trop curieuse, Alcidias la chasse, avant de faire appel à un pantin grimaçant *(cf. livre de base page 272)* pour l'éliminer.
Alophène, désemparée et terrorisée, ne voit qu'un endroit où elle est susceptible de trouver de l'aide : son Cercle. Elle retourne donc dans les égouts et raconte son histoire à son Cercle, et plus que probablement aux Inspirés présents.
Alors qu'elle vient d'annoncer le nom de son " ami " Alcidias, le Pantin Grimaçant fait son entrée et essaye d'éliminer la perfide Fée Noire. Le Pantin élimine tout qui essaye de s'interposer entre lui et sa cible. Les fées présentes pourront reconnaître Porgon, un des geôliers de la baronnie, ce qui corrobore les dires d'Alophène.
Une fois le Pantin éliminé, Alophène peut continuer son histoire (elle ne connaît pas les buts d'Alcidias, elle sait juste qu'il lui a demandé de récupérer le tome et qu'il fait actuellement de lourdes recherches dans la bibliothèque du baron ; elle croit également qu'Alcidias et elle servent un " Maître tout puissant " qui dirige les destinées du monde). La Mascarade ne fait alors plus effet sur Alophène, qui peut maintenant être totalement identifiée comme une créature au service du Masque. Ses Peines se révèlent (Cruauté, Couvert de vers, Méchanceté et Puanteur), et sa perfidie se répand autour d'elle. Elle sort alors une dague et s'ouvre la gorge, sous le regard horrifié d'une assistance impuissante. Le Masque n'aime pas les traîtres, et il contrôle les marionnettes à sa guise.

Enquête dans les appartements d'Alcidias

Les Inspirés trouveront les appartements d'Alcidias vides. Il est en fait déjà parti pour Ronde-Cité. Dans le bric-à-brac qui lui servait de bureau, on peut retrouver de nombreux indices qui permettent d'identifier sa destination, mais également d'autres choses qui l'identifient comme un perfide important.

Sur une table reste la légende des Automates. A ses côtés, un ouvrage intitulé " Des mondes de la peinture ", ouvert à la page correspondant au Tableau-Monde de la grotte. Il y a un passage souligné " La célèbre collectionneuse Anaëlle de Sarlik, de Ronde-Cité est la dernière propriétaire connue du tableau, intitulé *La caverne aux Rois Déchus* ".

Une fouille plus complète révèle d'autres tomes horribles, traitant de torture, d'arts pervertis, des Abysses, etc. Certains sont reliés de peau humaine. Nos laissons toute latitude à l'Eminence Grise de juger si des gains de Perfidie ou de Ténèbre sont générés par ses découvertes. Enfin, un petit coffret recèle 18 Drachmes *(Livre de base, page 273).*

En route pour Ronde-Cité

" La cité aux sept ports " est située au pied du Mur de la Foi, juste à la frontière entre Urguemand et la Province Liturgique *(Livre de base, page 62).* Elle est en territoire

liturge, n'oubliez pas de faire ressentir ce fait à vos Inspirés, notamment les saisonnins, ou encore les conjurateurs.

La première difficulté consiste à arriver à Ronde-Cité. Il faut pour cela traverser les marais au nord d'Urguemand, et ceux-ci sont infestés de créatures dangereuses (Suinteux *(Bestiaire, page 23)*, Araignées des Marais *(Bestiaire, page 8)*, Dardes *(Bestiaire, page 9)*) et la flore n'est pas non plus sans danger (Aspivert, *Bestiaire page 28*). Et puis, tout simplement, ce sont des marais, et en traverser n'est jamais une partie de plaisir...

Ronde-Cité possède de hautes murailles, et des gardes protègent les portes, qui sont ouvertes le jour, nous sommes en temps de paix. Néanmoins, il vaut mieux cacher son appartenance aux saisons pour éviter d'être bouté hors des murs (Si pour un Satyre, un Ogre ou une Méduse, quelques artifices vestimentaires permettent de se faire passer pour un humain, il est beaucoup plus difficile pour une géant ou un Minotaure. Un Farfadet peu se faire passer pour un enfant, et un lutin peut sa cacher facilement. A vous, Eminence, de juger de la pertinence des moyens utilisés par vos Inspirés). Tenter de franchir les portes ou la muraille la nuit est tout aussi difficile, et plus dangereux. La solution la plus simple consiste à arriver par la mer dans le port de commerce. Il est moins surveillé, et il permet de rapidement se glisser dans les ruelles les plus étroites de la ville.

Une fois entrés, les Inspirés vont devoir localiser la demeure d'Anaëlle de Sarlik. Il suffit pour cela de se rendre dans une taverne assez huppée et de poser des questions à tout ce qui ressemble de près ou de loin à un artiste. On pourra alors indiquer aux Inspirés une propriété à l'Est de la ville.

La propriété d'Anaëlle de Sarlik

Il s'agit d'une immense bâtisse entourée d'un muret de près de deux mètres de hauteur. La maison est entourée d'un jardin où il fait bon vivre.
La maison possède un rez-de-chaussée en briques rouges, surmonté de trois étages en pierre blanche.

Une seule grille permet d'entrer dans le jardin, et elle est gardée par deux ogres en livrée bordeaux. En cas de visite, ils font patienter et vont chercher Dalbert, le premier serviteur de la dame, qui fait entrer les invités dans un salon cossu

Notons qu'Anaëlle est une méduse et que la plupart de ses gardes du corps son des ogres. Elle possède tant d'influence dans la cité (et même si ils nieraient vigoureusement, dans l'Eglise locale) qu'elle possède une autorisation tacite de vivre en ville et de posséder des serviteurs saisonnins.

La bâtisse est remplie d'oeuvres d'arts de tous styles, mais les pièces sont décorées avec goût et raffinement. Tout ici respire la richesse et l'amour du beau. Seul le dernier étage est interdit aux visiteurs.

Anaëlle de Sarlik

Cette splendide méduse possède différents aspects. Elle est d'abord renommée pour sa collection d'oeuvres d'arts et pour ses goûts qui font souvent référence. Mais elle est également une mine de renseignements pour sa nation : les Terres-veuves. Le dernier étage de sa maison recèle de nombreux secrets jalousement gardés et protégés magiquement.

Elle est très serviable et souriante, principalement avec les Inspirés qui feront preuve de respect et de bon goût. Elle est toujours prête à faire visiter son musée, qui s'étend sur toutes les pièces de la maison.

Les événements rattrapent les Inspirés

Les Inspirés ne sont pas là de quelques minutes qu'un enfant se présente devant les gardes. Il apporte un courrier à Anaëlle. Elle interrompt sa conversation avec les Inspirés pour prendre connaissance du message. Elle s'assied ensuite d'un air désespéré, et explique la situation aux Inspirés.
Le message stipule que cette nuit, cinq personnes se présenteront à ses portes. Les gardes devront les laisser entrer. Ensuite, elle leur donnera le tableau qu'ils sont venu chercher : la Caverne aux Rois Déchus. Si elle ne fait pas de problème, tout se déroulera très bien, et il n'y aura pas de victimes. Dans le cas contraire, ce serait un carnage sans précédent. Il est également précisé que si Anaëlle tente de prévenir les autorités, son secret sera révélé.

S'ils ne l'ont pas déjà fait, les Inspirés vont devoir expliquer la vraie raison de leur venue à leur hôte. La nature magique du tableau n'avait pas échappé à Anaëlle, mais elle n'avait jamais pu en tirer quoi que ce soit (normal, c'est une terne).
Il est l'heure pour les Inspirés de se préparer à recevoir ces cinq invités surprise.

La nuit

Il est impossible de prévoir tous les stratagèmes auxquels vont penser les Inspirés pour protéger Anaëlle et empêcher quiconque d'approcher le tableau. Précisons cependant qu'il est impensable de lui faire quitter sa maison, ni que les Inspirés partent avec le tableau, ni même que ce dernier soit caché à l'extérieur de la propriété. Anaëlle consent à cacher le tableau, mais uniquement dans la maison, et pas a dernier étage. Malheureusement, Alcidias, une fois à proximité du tableau, sera attiré par la Perfidie qu'il dégage et finira par le trouver (à moins que ce ne soit la chance ?)

Voici les buts d'Alcidias pour la nuit qui va suivre. Il a contacté quelques amis dont les talents étaient nécessaires pour animer les automates. Outre Alcidias, seront donc présent Kogrin, un humain maître de l'Accord du Clavecin, Salavidius, un Satyre utilisant la Geste pervertie, Loblas, un humain possédant des dons dans le Cyse pervertie, et Sufflar, un mercenaire ogre engagé en prévision d'une éventuelle résistance de la collectionneuse.

Alcidias compte trouver le tableau et demander à Kogrin de jouer du clavecin pour rendre possible une entrée dans le Tableau-Monde. Une fois devant la caverne, il demandera à Loblas d'en ouvrir la porte scellée. Enfin, Salavidius devra rendre au temps son cours normal pour libérer les automates. Ensuite, à sa sortie du tableau, il compte massacrer toue la maisonnée, pour ne laisser aucun témoin.

L'attaque

Quels que soient les plans des Inspirés, essayez de leur mener la vie dure, et de permettre au moins à Alcidias et Salavidius d'atteindre la caverne. Une course contre la montre afin d'empêcher le satyre de libérer les automates. Mieux encore, laissez les perfides libérer les automates, forçant ainsi les Inspirés à découvrir leurs destinations (Neuvêne, Rane et Lorgol) et à ensuite les détruire avant qu'ils n'atteignent leurs cibles.

Notre scénario idéal consiste à faire patienter les Inspirés dans la maison, barricadés et prêts à tout, tenant de protéger la vie d'Anaëlle et de ses serviteurs, tout en essayant d'éliminer leurs adversaires et de surveiller le tableau. Le tout dans des couloirs et des pièces exigus, à la lumière des lanternes, dans les cris et le sang.

Conclusions

Si Alcidias sent la défaite se rapprocher, il tentera de s'enfuir (et ferait par là un bon ennemi récurrent pour vos Inspirés).
Les automates, s'ils sont libérés, se dirigent vers leurs cibles, et créent une belle pagaille dans leur sillage. Les détruire ne sera pas facile, mais c'est le seul moyen d'éviter de véritables carnages.

Si Anaëlle est sauvée, elle sera très reconnaissante envers les Inspirés, et elle sera une amie très utile dans la région, grâce à son influence. Ils pourront désormais quitter la cité sans ennuis avec les autorités ou l'Eglise.

Les Inspirés seront également grandement remerciés par le Cercle et le baron de Rolnar.

Mais, puisqu'ils auront fait échouer les plans du Maître du Semblant, leur lutte pourrait en devenir plus difficile, et dangereuse...

Alcidias (Humain)

Taille: 1m91 **TAI:** 0
Poids: 75 kg **MV:** 3

Caractéristiques

Flamme: 01 / 05
Corps: 01 / 07
Bonus de corps: +6
AGIlité: 8 PERception: 7
FORce: 6 RESistance: 7
Esprit: 02 / 09
Bonus d'Esprit: +7
INTelligence: 9
VOLonté: 10
Ame: 01 / 05
Bonus d'Ame: +4
CHArisme: 8
CREativité: 4
Caractéristiques secondaires
ART: / MEL: 7 EMP: /
TIR: 7 PdV: 50 BD: 0

Héroïsme: 10
Ténèbre: 15 **Perfidie:** 40

Compétences

Epreuves: Armes (Rapière) 8
Armes (Dague) 6
Athlétisme 7 Equitation 6
Esquive 8 Natation 5
Survie 6 Vigilance 6
Maraude: Acrobatie 6
Discrétion 7 Intrigue 8
Société: Baratin 7
Eloquence 6 Peinture 7
Etiquette (Urguemand) 9
Savoir: Stratégie 5
Alphabets (Armgarde) 9
Langues (Urguemand) 9
Langues (Janrénien) 7

Combat

Initiative: 15 (17 rapière)
Attaque contact: 23 (rapière)
23 (dague)
Défense au contact:
Esquive: 22
Parade (rapière) 22
Parade (dague) 20
Défense à distance: 11
Armure: maille partielle (11/-8)

Alcidias est grand et élancé. Il a déjà 50 ans et son âge se reflète sr ses traits. il ne sourit jamais et traite tout le monde avec le même mépris. Froid et calculateur, il ne recule devant aucun obstacle.

Salavidius (Satyre)

Taille: 1m78 **TAI:** 0
Poids: 84 kg **MV:** 3

Caractéristiques

Flamme: 00 / 04
Corps: 00 / 04
Bonus de corps: +4
AGIlité: 6 PERception: 8
FORce: 7 RESistance: 9
Esprit: 00 / 04
Bonus d'Esprit: +4
INTelligence: 7
VOLonté: 8
Ame: 00 / 06
Bonus d'Ame: +6
CHArisme: 10
CREativité: 8
Caractéristiques secondaires
ART: 9 MEL: 6 EMP: /
TIR: 7 PdV: 55 BD: +1

Héroïsme: 8
Ténèbre: 7 **Perfidie:** 25

Compétences

Epreuves:
Arme (Glaive) 6
Arme (arc court) 6
Athlétisme 9 Equitation 5
Esquive 6 Survie 4
Maraude:
Camouflage 6
Serrurerie 4
Société:
Baratin 9 Eloquence 8
Etiquette (Urguemand) 8
Poésie 8
Savoir:
Alphabets (Armgarde) 9
Histoire et légendes 8
Langue (Urguemand) 9

Occulte:
Geste 9 Harmonie 6

Combat

Initiative: 14 (Arc 18)
Attaque au contact: 17
Attaque à distance: 17
Défense au contact:
Esquive 16
Parade (Glaive): 16
Défense à distance: 8
Armure: veste de cuir (-1/2)
Oeuvres:
Stase temporelle (AdM)
Flétrissure cutanée (AdM)
Atrophie cérébrale (LdB)
Destin tragique (LdB)
Esquive temporelle (LdB)
Autres à votre convenance

Kogrin (Humain)

Taille: 1m75 **TAI:** 0
Poids: 78 kg **MV:** 3

Caractéristiques

Flamme: 00 / 03
Corps: 00 / 03
Bonus de corps: +3
AGIlité: 8 PERception: 5
FORce: 4 RESistance: 6
Esprit: 00 / 04
Bonus d'Esprit: +4
INTelligence: 8
VOLonté: 9
Ame: 00 / 07
Bonus d'Ame: +7
CHArisme: 9
CREativité: 7

Caractéristiques secondaires

ART: 8 MEL: 6 EMP: /
TIR: 6 PdV: 49 BD: 0

Héroïsme: 6
Ténèbre: 15 **Perfidie:** 21

Compétences

Epreuves:
Arme (Dague) 5
Arme (Arbalète) 3
Escalade 4 Equitation 5
Esquive 5 Survie 8
Maraude:
Déguisement 6
Jeu 6
Société:
Baratin 6
Diplomatie 4
Musique 8 (Clavecin)
Savoir:
Alphabets (Armgarde) 8
Histoire et légendes 6
Langue (Urguemand) 8

Occulte:
Accord 8 Harmonie 3

Combat

Initiative: 13 (Arbalète 18)
Attaque au contact: 15
Attaque à distance: 13
Défense au contact:
Esquive 16
Parade (Dague): 14
Défense à distance: 8
Armure: veste de cuir (-1/2)
Oeuvres:
Eclatement des tympans (LdB)
Mutation (LdB)
Pourrissement (LdB)
Incitation au suicide (LdB)
Autres a choix

Loblas (Humain)

Taille: 1m68 **TAI:** 0
Poids: 64 kg **MV:** 3

Caractéristiques

Flamme: 00 / 05
Corps: 02 / 05
Bonus de corps: +3
AGIlité: 9 PERception: 7
FORce: 6 RESistance: 7
Esprit: 00 / 04
Bonus d'Esprit: +4
INTelligence: 9
VOLonté: 6
Ame: 00 / 05
Bonus d'Ame: +5
CHArisme: 9
CREativité: 10

Caractéristiques secondaires

ART: 9 MEL: 8 EMP: /
TIR: 8 PdV: 56 BD: 0

Héroïsme: 10
Ténèbre: 7 **Perfidie:** 34

Compétences

Epreuves:
Arme (Epée) 7
Athlétisme 6
Prem. soins 7 Equitation 8
Esquive 7 Vigilance 6
Maraude:
Acrobatie 7
Passe-passe 4
Société:
Sculpture 9
Savoir:
Alphabet 9 Armgarde
Alphabet 6 Moden'hen
Langue (Urguemand) 9
Langue (Modéhen) 6

Occulte:
Cyse 9 Harmonie 4

Combat

Initiative: 16 (Epée 17)
Attaque au contact: 19
Attaque à distance: 5
Défense au contact:
Esquive 19
Parade (Epée): 19
Défense à distance: 9
Armure: veste de cuir (-1/2)
Oeuvres:
Violer la matière (LdB)
Etoffe infectée (LdB)
Homoncule (LdB)
Statue lépreuse (LdB)
Commander à la matière (AdM)

Sufflar (Ogre)

Taille: 2m01 **TAI:** 0
Poids: 98 kg **MV:** 3

Caractéristiques

Flamme: 00 / 00
Corps: 00 / 00
Bonus de corps: 0
AGIlité: 9 PERception: 8
FORce: 10 RESistance: 9
Esprit: 00 / 00
Bonus d'Esprit: 0
INTelligence: 6
VOLonté: 5
Ame: 00 / 00
Bonus d'Ame: 0
CHArisme: 6
CREativité: 4

Caractéristiques secondaires

ART: 9 MEL: 8 EMP: /
TIR: 8 PdV: 56 BD: 0

Héroïsme: 0
Ténèbre: 7 **Perfidie:** 9

Compétences

Epreuves:
Arme (Hache ogre) 9
Arme (Epée ogre) 9
Arme 8 Arbalète
Arme 7 Hachette
Athlétisme 9 Equitation 8
Esquive 8 Vigilance 9
Maraude:
Acrobatie 8 Fouille 7
Chasse 6
Savoir :
Langue 6 (Urguemand)

Combat

Initiative: 17 (Hache, épée 18)
Attaque au contact: 18 (Epée 19)
Attaque à distance: 17
Défense au contact:
Esquive 17
Parade (Hache): 16
Parade (Epée) 19
Défense à distance: 8
Armure: Maille partielle (11/-8)

Les automates

Taille: 2m50 **TAI:** +1
Poids: 155 kg **MV:** 4

Caractéristiques

Flamme: 00 / 00
Corps: 00 / 00
Bonus de corps: 0
AGIlité: 9 PERception: 6
FORce: 17 RESistance: 14
Esprit: 00 / 00
Bonus d'Esprit: 0
INTelligence: 0
VOLonté: 0
Ame: 00 / 00
Bonus d'Ame: 0
CHArisme: 0
CREativité: 0

Caractéristiques secondaires

ART: / MEL: 11 EMP: /
TIR: 6 PdV: 95 BD: +21

Héroïsme: 0
Ténèbre: 0 **Perfidie:** 30

Compétences

Epreuves:
Arme (poings) 13

Poings : Init : 2
Att. +0
Par. +0
Domm. +10 C

Combat

Initiative: 15
Attaque au contact: 24
Attaque à distance: 3
Défense au contact:
Esquive 4
Parade (poings) 24

Défense à distance: 1
Armure: 15 points de protection

Les gemmes de Sécrène

Un scénario pour Agone

LES BETISES DE SAJILLYN **3**
LES PLANS DE SECRENE 3
C'EST BIEN BEAU, MAIS... 3
PIEGER L'INCRUSTEUR 3
ENTREE EN SCENE **4**
LORGOL, RUE DU LUTIN SAUTILLANT **4**
LA TOUR PHALENE **4**
SAJILLYN 4
CONTACTER SECRENE **4**
GOELINE **5**
L'ATTENTE **5**
COURSE POURSUITE **5**
CONCLUSION **5**
P N J **6**
Sécrène *6*
Les brutes de Sécrène *6*

Les bêtises de Sajillyn

Sajillyn de Nemabar est un mage de bonne réputation. Eclipsiste, il donne certains cours à l'Etincelle, l'académie de Lorgol. Sajillyn est également amoureux des Mille Tours, et aime s'y promener, de jour comme de nuit.

Or il y a quatre semaines, Sajillyn, alors en pleine promenade nocturne, a surpris deux hommes et un farfadet qui tuaient un mage. Ils ont ensuite capturé les deux danseurs de leur victime et ont extrait la gemme incrustée dans son front. Sajillyn a ensuite été repéré, pris en chasse, et capturé.

Il fut amené devant Sécrène, un important prince-voleur des bas quartiers de Lorgol. Ce dernier, un Farfadet, lui a laissé un seul choix: mourir, ou l'aider dans ses plans. Sajillyn ne désirant pas mourir, il a accepté, sans demander ce qui l'attendait.

Les plans de Sécrène

Le prince-voleur a eu vent du naufrage d'un navire Modéhen qui croisait au large de Rochronde. Ce navire transportait un important trésor, et a coulé corps et biens. Sécrène veut ce trésor, à tous prix, c'est sa dernière obsession. Il a étudié les différentes possibilités, et a retrouvé dans des documents dérobés il y a des années à un Censeur du Cryptogramme-Magicien une information qui lui tira un grand rire de bonheur. Ce document expliquait dans le détail comment quatre mages s'étaient fait incruster une gemme spéciale. Ces gemmes étaient des cerveaux de danseurs aquatiques. Dans son rapport, le censeur expliquait que ces quatre mages avaient grâce à la gemme obtenus le pouvoir de marcher sur l'eau, d'y plonger sans subir les effets de la pression, et de pouvoir y respirer.

Sécrène sut alors que ces gemmes étaient son salut. Le document contenait également les noms des quatres mages. Sécrène les a pourchassés et assassinés, volant leurs danseurs pour la contrebande, mais surtout leur gemme. Sajillyn a été témoin du dernier meurtre dans les Mille Tours.

Sécrène ayant capturé Sajillyn, il s'est dit qu'il était très intéressant de posséder un pion à l'intérieur de l'académie Eclipsiste. En effet, incruster une gemme n'est pas une opération facile, ni sans risque. Sécrène possédait bien un ancien apprenti de l'académie, mais il préfère avoir quelqu'un d'expérimenté. Il va donc demander à Sajillyn d'attirer l'incrusteur de l'académie dans un piège afin de le capturer.

C'est bien beau, mais…

Les meurtres des quatres mages ne sont pas passés inaperçus. Le Cryptogramme-Magicien a donc envoyé une Censeur Eclipsiste pour enquêter. Goéline est à Lorgol depuis quelques jours quand les PJ arrivent. Elle va d'abord enquêter sur les meurtres, puis suivre l'investigation des PJ, découvrir l'implication de Sajillyn et tenter de le confondre également. Goéline est sans pitié, intelligente et douée. Elle devrait mettre une pression supplémentaire sur des PJ déjà fort occupés.

Piéger l'incrusteur

Quelques jours plus tard, Sajillyn parvient à convaincre l'incrusteur de l'académie, le lutin Fralli, de le rejoindre pour un cour ex-cathedra dans une des tours. Le rendez-vous doit avoir lieu dans dix jours, et Sajillyn commence à nourrir des remords…

Entrée en scene

Les PJ vaquent à leurs occupations dans leur domaine Urguemand. Il y a différentes façons de les impliquer dans l'histoire. Tout commence par une lettre de Sajyllin à l'un d'entre eux. Peut-être un des Inspirés est-il un ami, ou un ancien de l'académie de Lorgol. Il est évident que le Domaine des Inspirés doit se trouver en Urguemand. Dans le cas contraire, il leur faut être de passage dans la région pour pouvoir recevoir l'appel à l'aide.

Lorgol, rue du lutin sautillant

Les PJ arrivent à Lorgol le jour du rendez-vous fixé par Sajillyn a Fralli. Les hommes de Sécrène attendent tapis dans l'ombre, prêts à bondir sur le lutin.

A leur arrivée chez Sajillyn, vers dix heures du matin, le mage n'est pas là. Etrangement, la porte est entrouverte. Poussés par la curiosité, les PJ devraient entrer. La petite maison a visiblement été fouillée récemment. Tout a été retourné. Un indice à trouver, un morceau d'étoffe rouge, sans doute arraché d'un vêtement par un clou dépassant de la table. C'est cette étoffe qui pourra prouver aux PJ que c'est Goéline qui a fouillé la maison.

En fouillant un peu, les PJ pourront trouver, dans la poubelle de Sajillyn, un papier buvard qui a visiblement servi à éponger une lettre. Ils pourront ainsi imaginer que Sajillyn est à ce rendez-vous dans les Mille Tours, qui doit avoir lieu incésemment sous peu.

La tour Phalène

Les PJ foncent sans doute vers la tour Phalène afin de retrouver Sajillyn. Lorsqu'ils arrivent là-bas, personne n'est visible. En fait, Sajillyn, Fralli, Sécrène et ses hommes sont à l'intérieur. Quand ils arrivent, ils ont juste le temps de voir une cape rouge disparaître à l'intérieur. Les PJ devraient donc suivre (enfin, on peut le supposer).

A l'intérieur, des bruits de lutte se font entendre. En montant l'escalier, les PJ croisent les brutes de Sécrène, qui font demi-tour prestement. Ils portent un sac qui semble fort animé (il contient Fralli). Les hommes repassent dans la pièce où l'embuscade à eut lieu. Sajillyn est écroulé dans un coin, le visage en sang. Goéline, elle, est invisible - littéralement - et suit les PJ.

Les brutes montent sur le toit de la tour. Et tandis que certaines d'entre elles ralentissent les PJ, celle qui porte le sac bondit sur la tour d'à côté, s'y engouffre et disparaît. La poursuite peut continuer, mais les PJ ne retrouveront pas leur cible…

Les autres brutes se laissent capturer sans opposer trop de résistance. Après une bonne séance de baffes, ils avoueront pour qui ils travaillent, et où le trouver.

Sajillyn

Le mage est blessé, gravement. Il a perdu beaucoup de sang. Si les PJ ne sont pas en mesure de le soigner immédiatement, il va mourir dans les cinq minutes. Mais pas avant d'avoir dit aux PJ qui il est, et leur avoir raconté toute l'histoire. Il termine en implorant les PJ de retrouver Fralli, qui sera sans doute tué après l'incrustation des gemmes.

Notez que pendant que les brutes de Sécrène et Sajillyn parlent, Goéline est présente, invisible, mais attentive.

Contacter Sécrène

Les PJ peuvent se rendre à la cour des miracles qui sert de quartie général au prince-voleur. Tout le monde a le droit d'y entrer, même si certains n'en sortent jamais.

Sécrène écoutera les PJ, ne niera pas avoir enlevé Frilla et tué (ou tenté de tuer)

Sajillyn. Mais il ne se pliera pas aux exigences des PJ, ne leur dira pas son but ultime (le trésor), et les jettera dehors. Attention, si les PJ se battent, ils se font sévèrement malmener tant les hommes de Sécrène sont nombreux.

C'est quand les PJ sont dehors que Goéline prendra contact aveuc eux.

Goéline

La censeur leur expliquera qu'elle a été envoyée par le Cryptogramme-Magicien pour enquêter sur les meurtres de quatre mages. Grâce aux PJ, elle a découvert qui est le responsable: Sécrène. Elle propose donc d'allier ses forces à celle des PJ pour coincer le farfadet et récupérer les gemmes.

Elle propose de surveiller la cour des miracles et de suivre Sécrène dans tous ses déplacements. Les PJ et elles pourront se relayer de jour et de nuit.

L'attente

Pendant quatre jours, rien ne se passe. Au point que Goéline commence à s'inquiéter. Elle décide alors de se rendre à l'intérieur, invisible, pour voir ce qui s'y déroule. Elle ressort quelques minutes plus tard, énervée "j'aurais du y penser. Il y a une sortie secrète. Ils sont partis, il y a une heure, vers la mer. On fonce!".

Course poursuite

Goéline, s'il le faut, achète des chevaux pour les PJ. La poursuite s'engage. Pendant plusieurs heures, les PJ chevauchent. Enfin, ils aperçoivent un nuage de poussière laissé par le carosse de Sécrène.

Quand les PJ sont proches, ils voient Sécrène et des hommes emarquer sur un navire. Fralli est avec eux, captif.

C'est la dernière occasion qu'ont les PJ d'intervenir. Sécrène est entouré de six de ses hommes. Lui et trois sbires portent une gemme au front. Le combat doit avoir lieu sur le quai et sur le navire. N'oubliez pas que ceux qui portent la gemme peuvent marcher sur l'eau, plonger, etc.

Si le combat tourne mal, Sécrène peut par exemple projeter Fralli à l'eau, pour ajouter de la tension.

Le combat est violent, mais devrait se conclure sur la victiore des PJ.

Conclusion

Goéline remercie les PJ. Elle récupère les gemmes, et dira que son rapport sera éloquent sur l'aide que les PJ lui ont apportée.

Fralli se verra retirer la charge d'incrusteur pour avoir trahis.

Aux PJ de rentre chez eux attendre de nouvelles aventures.

PNJ

Sécrène

Nom: Sécrène
Peuple: Farfadet
TAI: -1
AGIlité: 12, **FORce:** 6, **PERception:** 8,
RESistance: 5
INTelligence: 8, **VOLonté:** 9
CHArisme: 7, **CREativité:** 4
MELee: 10
TIR: 10
BD: -1
Vie: 37 / 13 / 18

Armes (dague): 8
Athlétisme: 6
Escalade: 6
Esquive: 8
Acrobatie: 9

Les brutes de Sécrène

Nom: Adalbert, Sigis, Torta, etc.
Peuple: Humain
TAI: 0
AGIlité: 7, **FORce:** 7, **PERception:** 6,
RESistance: 7
INTelligence: 4, **VOLonté:** 3
CHArisme: 4, **CREativité:** 4
MELee: 7
TIR: 6
BD: +1
Vie: 50 / 16 / 25

Attaque: base de 13