

Dramatis Personæ



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Crédits

AGONE

Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Textes

Muriel Algayres, Raphaël Bardas,
Pierre Coppet, Arnaud Cuidet,
Nadège Debray, Vincent Kaufmann,
Gréboire Laakmann, Jean-Baptiste Lullien,
Éric Paris, Willem Peerbolte, Isabelle Périer
et Stéphane Pihen

Corrections

Benoît Huot

Portraits

Boris Courdresses

Habillages illustrés

Sophie Guilbert

Couverture

Olivier Frot

Maquette

Patrick Mallet

Fabrication

Nicolas Hutter

Direction éditoriale

Sébastien Célerin & Frédéric Weil

MULTISIM
édition

Multisim Éditions
32, boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS

Agone est un jeu de rôle MultiSim ©1999
www.agone-rpg.com
www.multisim.com info@multisim.com

Imprimé par Zure S.A.

Table des matières

Pénombre	2	Sophonyse	62
Annelle la sublime	6	Bors de Gard	66
La Salamandre	10	Cendrelle Leesha de Sablama	70
Phénicène de Moughende	14	Madame Néréithilde	74
Jean-Eudes d'Oustremance	18	Éliandre	78
Timini Passelune	22	Learesfara	82
Sorgue	26	Bor Bagmur	86
Maitre Styphène	30	Symürg le fouisseur	90
Camalia Grand'épée	34	L'errant	94
Penthésilée la rouge	38	Prisemor	98
Sélène	42	Christobal Junior	102
Évandre Mondeneige	46	Melenthar	106
Silérius	50	Llewelyn Delerazi	110
Séneca	54	Caractéristiques AGONE et ABYME	114
Murad Madjid	58		



on maître est mort, et je fus l'architecte de sa chute. Comme je m'en veux... Mais il me reste une vengeance à assouvir. Pour lui, et pour moi. À la vie. À la mort. Agone!

Histoire

Pénombre



Pénombre est une figure occulte des Royaumes crépusculaires. Elle fut aux côtés d'Agone de Rochronde dès le début de ses aventures, alors qu'il faisait ses premiers pas au Souffre-jour sous les conseils d'Hurlanc. Confidente, mère et amante, elle a été son principal soutien au cours des jours sombres de la dernière croisade. Pour elle, Agone alla jusqu'à accepter de prendre en son corps la terrible peste de l'âme d'Orchal.

Peu de personnes feraient de tels sacrifices pour d'autres et Pénombre peut être considérée comme la plus proche d'Agone, aujourd'hui plus que jamais.

Tout le monde connaît l'histoire de Pénombre. Comment elle fut accouchée par Amertine pour devenir l'âme sœur d'Agone. Comment elle l'accompagna dans le périple qui devait le mener sur le trône d'Urguemand. Et comment elle devait ensuite disparaître. Ce que les chroniques manquent de rapporter est que cette histoire n'est que le résultat d'un plan imaginé par le Masque pour façonner son costume urguemand, conquérir Bokkor et tenter de redonner sa gloire à son « fils » perdu : Diurne.

En ce début de quatorzième siècle après l'Éclipse, le costume urguemand était en effet tombé sous les coups d'une compagnie d'Inspirés. Avisant la naissance d'Agone de Rochronde, le Masque décida de prendre le garçon sous son aile et de le préparer à son destin. Sur les instructions pernicieuses du Masque, le père d'Agone lui donna une éducation propre à servir son maître. Il fut instruit dans les arts de la Maraude et la soif de meurtre lui fut communiquée au cours de longues chasses sanglantes dans les Bas-Quartiers.

Une première fois, Agone surprit le Masque en refusant d'accepter la logique meurtrière de son géniteur et en intégrant Préceptorale en tant qu'itinérant. Cette situation irrita le Maître du Semblant, puis le troubla. Il étudia mieux Agone et il découvrit en celui-ci la présence d'une Flamme. Décidant de l'utiliser, il mit au point un plan destiné à refaire entrer Diurne dans la guerre contre l'Inspiration. Il introduisit Agone au Souffre-jour et lui fit rencontrer l'Éternel. Comme le souhaitait le Masque, Diurne se prit d'affection pour Agone et il décida de faire de ce dernier son héritier en lui confiant son cils, vaisseau de son pouvoir et de son contrôle des souffre-jours. C'est au cours de ce séjour dans le collège maudit que fut forgée et accouchée la rapière noire.

Pour lui donner naissance, la fée noire Amertine travailla avec Agone des formes complexes et acérées. Elle avait senti la chaleur de la Flamme du futur Premier Baron et la main du Masque qui pesait sur sa destinée. Elle espérait aider le jeune homme en lui créant une âme sœur rompue à la Perfidie, à même d'user des armes du Masque contre la Menace. Ignorante du passé perfide d'Agone, elle créa un esprit similaire à celui du Maître du Semblant.

Véritable moulage de l'esprit du Masque dans un corps métallique, Pénombre ne se cachait pourtant pas d'un amour réel d'Agone de Rochronde. Elle fut pour lui une mère et une amante, le préparant inconsciemment à accepter en lui l'esprit du Maître du Semblant lorsque le moment serait venu. Pour cela, elle cisela son esprit comme l'on taille un diamant, affinant son ambition par des conseils avisés, le débarrassant de ses liens avec sa vie passée en détruisant les êtres qui pénétraient trop loin dans son intimité comme Eyhidiaze.

Après la disparition de Diurne et la fin du Souffre-jour, Agone servit à nouveau les plans du Masque, déstabilisant le Cryptogramme-magicien urguemand en aidant Lerschwin avec les Cahiers gris. Au terme de cette crise, alors qu'Agone reprenait le contrôle du conclave grâce à l'intervention d'Arbassin et des gargouilles laissées par Amertine, il dut se battre contre plusieurs membres du Faux-Accord. Dans ce combat, sentant la main de la Perfidie, Pénombre se refusa à intervenir car le doute la gagnait. Et si elle était manipulée ? Longtemps elle s'interrogea sur sa nature et son allégeance. Devait-elle servir son créateur secret ou son maître ? Le fait qu'Agone accepte d'abriter en son corps les stigmates de la peste de l'âme lui fit prendre sa décision. Elle devait son origine au Masque, mais également à Agone. Il l'avait sauvée et il était sienne. Elle l'ignorait encore, mais la peste de l'âme continuait ses ravages. Elle n'était somme toute que l'un des artifices du Maître du Semblant, destiné à anéantir l'âme d'Agone afin que son corps puisse accepter l'essence de l'Éternel. Pénombre se fit plus discrète, tentant de comprendre la peste de l'âme et d'en limiter les effets. Ce fut tout de même grâce à elle que la caravane noire sut trouver Agone et offrir à ce dernier, et à ses compagnons d'aventure, l'asile le temps d'un voyage dans un Urguemand sous l'occupation de la Janrénie.

À la fin de la guerre contre la Province liturgique et la Janrénie, Pénombre et Agone trouvèrent le repos pour un temps. Le Ténarbre empêchait la progression de la maladie et la rapière pouvait approfondir sa relation avec son maître. Son esprit acéré lui permit de comprendre les similitudes qui existaient entre eux deux. Elle observa les blessures de son âme et comprit que la peste dont elle souffrait n'avait jamais été faite pour elle. La maladie ne pouvait détruire son âme métallique, seulement aiguïser sa part éternelle et la rapprocher de celle de son modèle, le Masque. En vérité sa présence corrompait son maître petit à petit et contribuait à faire de lui le pantin de ce manipulateur inconnu.

Alors Pénombre s'enfuit. Elle dévora l'esprit d'un membre de la cour du Premier Baron et parcourut grâce à lui les Royaumes crépusculaires, évitant Agone pour ne pas le blesser. Longtemps celui-ci la crut détruite. Les morceaux inutiles de l'âme de Pénombre, arrachés par la maladie, renforcèrent cette impression, en s'assemblant sous la forme d'un esprit-frappeur se réclamant de l'âme de la lame. Malgré cela, Agone ne perdit pas espoir. En l'absence de Pénombre, il se sentait vide. Sur les conseils de Malicène, il proposa son aide aux Sigiles dans l'affaire des Âmes-Villes. Ces saisonins se révélèrent incapables de retrouver l'arme. La situation dans les Abysses, où Agone avait fait pousser pour eux un souffre-jour, déboucha sur un échec.

De rage, Agone massacra les bossus assemblés, abandonnant son souffre-jour et le génie Maspalio — qui avait élevé là son Sanctuaire. Sur le point de repartir à la surface en quête d'autres Âmes-Villes, il rencontra le Masque, qui en détenait deux. Après quelques tergiversations, un accord fut conclu : le Masque userait de ses pouvoirs pour retrouver Pénombre et lui révélerait tous les secrets de son passé. En échange, Agone accepterait de devenir son pantin. Le Masque dit tout à Agone de son plan pour faire de lui un costume et lui révéla le rôle tragique qu'il avait tenu dans ses Drames. Le cœur d'Agone se brisa. Il comprit que jamais il n'avait été libre, que le destin qui l'affligeait avait guidé ses pas dès le premier jour. Quand le Masque lui rendit Pénombre, il lui annonça sa résolution. Il offrait sa vie au Masque, puisqu'elle lui avait toujours appartenu.

Après avoir noué les cils de Diurne dans la garde de la rapière, il rejoignit le Masque. Dans un soupir, il rendit l'âme. Pénombre sentit le Masque expulser la Flamme d'Agone hors de son corps et prendre possession du costume qu'il était devenu.

Cette nuit-là, Pénombre fit couler des larmes de sang le long de son corps d'acier.

Conseil d'interprétation

Pénombre règne à la cour de Bokkor. Fidèle aux dernières instructions de son maître, elle sert le Masque, comme elle servirait Agone, allant jusqu'à animer son corps lorsque le Maître du Semblant a trop à faire pour se consacrer à l'île du bout du monde. Pour le reste de l'Harmonie, Pénombre est une simple rapière. Et pourtant...

Elle est cruelle, intelligente et désespérée. Son esprit ne connaît pas la bonté et elle souhaite désormais purger son chagrin en détruisant ceux qui ont eu la chance de connaître son maître, Orchal le premier, lui qui a été l'instrument de la corruption d'Agone. Elle est pleine de rage et ne rêve que de vengeance. Une vengeance subtile, lente et douloureuse. Agone ne méritait pas moins.

LES CILS DE DIURNE

Éminence, vous vous souvenez très certainement que lorsque Diurne fit d'Agone son héritier, il ne lui céda qu'un seul et unique cil (cf. *Les Chroniques des Crépusculaires*, pp. 96 et suivantes), qui servit par la suite au Premier Baron pour planter le souffre-jour de Lorgol : Le Souffre-Jour. En ce cas, comment plusieurs cils peuvent-ils être tressés sur la garde de Pénombre ?

La réponse est, somme toute, assez simple. Lorsqu'Élios se vengea d'Agone, il lui coupa les cils. Or, ces cils n'étaient plus ceux d'Agone, mais ceux de l'héritier de Diurne, qui avaient poussé pour le protéger de la lumière du Crépuscule. Ces cils étaient donc de nouveaux souffre-jours en puissance.

Vous l'aurez compris, Éminence, ce sont ces cils qui sont tressés sur la garde de Pénombre. Quant à engendrer de nouveaux souffre-jours, cela est désormais impossible : Agone n'est plus l'héritier de Diurne, il n'est plus qu'un costume...

Les cils de Diurne

Pénombre se fait passer pour Agone depuis maintenant deux ans. Avec son humour particulier, elle aime faire dire au corps d'Agone que jamais le titre de « roi aux deux couronnes » n'a été aussi bien porté. Pourtant elle ne s'est pas remise de la mort de son maître. Tous deux ont trop partagé : ils sont désormais trop proches. Aussi a-t-elle mis au point un stratagème diabolique.

Lorsque le Masque a éteint l'âme et l'esprit d'Agone, il a rejeté sa Flamme en dehors de son corps, sans la détruire. Pénombre en est sûre. Or elle a découvert au fil de ses recherches qu'une Flamme garde l'empreinte de ceux qui l'ont portée, ce que les Donneurs de Flamme nomment la mémoire de Flamme. Ce processus est encore mystérieux, mais il a donné espoir à Pénombre.

Grâce au réseau de contacts et de d'espions que la cour de Bokkor a tissé ces dernières années, la rapière a pu retrouver la trace de quelques-uns des Accordés rencontrés par Agone lorsqu'il était Premier Baron. Si elle retrouve la Flamme de son maître, il lui suffira de découvrir le moyen de faire revenir celle-ci dans le corps du roi bokkori, puis de faire sculpter un esprit afin qu'il épouse parfaitement la forme de la mémoire de Flamme. Pénombre ne connaît qu'un seul esprit qui pourrait convenir, un seul suffisamment proche de celui d'Agone pour que l'opération soit un succès : le sien. La rapière a décidé de mourir pour son seigneur.

Le plan est achevé, et les agents de la rapière, les Psycholunes, recherchent maintenant la Flamme d'Agone. Cette dernière semble cependant avoir disparu de la surface de l'Harmonde. Se serait-elle trompée ? Le Masque aurait-il décidé de la souffler ? Le doute demeure, et Pénombre s'inquiète. Si la Flamme tarde à être retrouvée, le Masque se rendra compte de quelque chose. Mais que faire sinon attendre ?

LA FLAMME D'AGONE

En vérité, la Flamme d'Agone n'a pas été perdue. Libérée sur une plage de l'Harmonde, elle a erré quelque temps, comme un spectre igné, souffrant de sa solitude, avant de se voir attirée par les pleurs d'un garçon, perdu au milieu de la forêt, encerclé par des animaux curieux. Ses parents avaient été abattus par des brigands et l'enfant abandonné. La Flamme s'engouffra dans le corps innocent du bambin.

L'enfant a survécu. Poussé par la Flamme extraordinaire d'Agone, il a su regagner un proche village où un couple sans enfant l'a adopté, le nommant Espoir. Les nouveaux parents sont très fiers de leur fils dont l'intelligence et la sagacité sont incroyables pour son âge. Le sommeil d'Espoir reste troublé par la vision d'un enfant aux yeux dorés et aux cils longs, assis sous un arbre ténébreux, dans une grande cité, qui nuit après nuit lui susurre « Rejoins-moi ». Espoir sait que là est son destin et que le jour où il rencontrera l'enfant doré, il mourra.

Un dernier doute l'étreint encore. À sa mort, Agone semblait en paix avec lui-même, heureux de voir cesser enfin son existence douloureuse. Si Agone redevenait lui-même, en serait-il vraiment heureux ? La rapière agit-elle pour le bien de son maître ?

Le Masque lui aussi recherche la Flamme d'Agone, mais pour d'autres raisons. Agone n'est jamais devenu le costume arguemand. Ce dernier n'a jamais été remplacé. Agone est en revanche devenu l'héritier de Diurne, et celui-ci a déposé sa marque dans sa Flamme. C'est par ce don que le Masque compte ressusciter son fils éternel. Le plan du Masque est simple. Il lui faut retrouver le corps éternel de Diurne ainsi que les cils que ce dernier avait abandonnés à Agone pour faire de lui son héritier. Une fois ces deux composantes réunies, il les embrasera dans la Flamme d'Agone et purgera cette dernière de la fraction des Muses qui est en elle. La Flamme retournera alors à Diurne qui reprendra une portion de ses pouvoirs et de son identité passée.

Le Masque possède quelques Flammes cachées dans les coulisses de l'Harmonde et compte les sacrifier pour nourrir Diurne. Ensuite, ce dernier partira en quête des fragments manquants de son essence. À chaque nouvelle Flamme dérobée, Diurne reprendra une part de sa gloire passée, jusqu'à ce qu'il soit enfin suffisamment puissant pour s'attaquer au Centesprit.

Ce plan n'en est encore qu'à ses balbutiements car le Masque ne possède ni la Flamme d'Agone ni les cils et le corps de Diurne. Le corps a disparu du Souffre-jour après la destruction de celui-ci. La Flamme semble avoir été retrouvée et cachée par le Conseil des Décans. Restent les cils. Rien dans la mémoire d'Agone ne laisse deviner où ce dernier a bien pu les cacher, mais le Masque est rusé : il se doute qu'Agone a dû les confier à un de ses anciens compagnons avant de rechercher Pénombre. Il pense donc qu'ils sont en possession d'Ewelf, d'Arbassin ou d'Orchal.

Le Masque se trompe : les cils sont contenus dans Pénombre. Agone les a tressés et appliqués à la garde de celle-ci pour rester en contact avec eux. Puis il a modifié sa propre mémoire par l'Accord. En tant qu'héritier de Diurne, les chroniques du futur du Maître du Semblant ne peuvent percer la ruse d'Agone. Même Pénombre ne sait rien de l'héritage que lui a transmis Agone. Celui-ci ayant bien fait attention à ne pas entrer en contact direct avec elle lorsqu'il lui a adjoint les cils. Le secret est sauf... pour le moment.

ALLIÉS

Les Psycholunes

L'ordre des Psycholunes fut créé par Janus lorsque ce dernier créa le Souffre-jour pour y enfermer Diurne. Janus ne voulait pas d'un fou de plus, aussi donna-t-il à ces érudits la mission de veiller sur la santé mentale de Diurne et de tout faire pour adoucir son emprisonnement. Au fil des siècles, les Psycholunes se firent les confidents et les protecteurs de l'Éternel. Certains acquirent même une telle connaissance de l'esprit des créatures immortelles qu'ils trouvèrent des emplois en Abyrne en tant que confesseurs de Démons.

Espions et amis de l'Éternel, les Psycholunes vouaient une telle admiration au Principal du Souffre-jour que la mort de celui-ci faillit détruire leur ordre. Une petite branche d'entre eux, menée par Élios, pourchassa Agone pour lui faire payer le meurtre de Diurne. Les autres essaierent l'Harmonde à la recherche de Janus. Celui-ci ne leur répondit jamais, mais, quelques années après la mort du Souffre-jour, un second Ténarbre s'éleva au-dessus des Mille Tours.

Les Psycholunes affluèrent à nouveau à l'ombre de la nouvelle torche noire et prêtèrent allégeance à Agone. Lorsque celui-ci partit pour les Abysses, ils l'attendirent patiemment. De nos jours, la confrérie a élu domicile à Bokkor-la-Vieille, de laquelle elle obéit aux ordres du roi. En réalité, les Psycholunes sont dominés par Pénombre qui anime le corps d'Agone pour leur donner ses ordres lorsque le Masque ne l'habite pas. Il est également arrivé que la rapière se nourrisse de l'esprit de l'un d'entre eux pour mener ses expéditions sur le Continent, au service du roi bien entendu. Les Psycholunes ne sont plus que les pantins et les espions de Pénombre. Ils ont reçu l'ordre de surveiller Annelle (voir plus loin) pour le compte du Masque, mais Pénombre espère bien falsifier leurs rapports pour pousser le Maître du Semblant à se séparer d'elle... définitivement.

ENNEMIS

Annelle

Pénombre déteste Annelle. Tout en elle lui rappelle Eyhidiaze : son visage, ses mouvements, sa façon de parler... Eyhidiaze lui rappelle Agone, et penser à Agone emplit Pénombre de chagrin.

Pénombre aurait volontiers éliminé Annelle (cf. Annelle) si le Masque n'avait pas clairement signifié l'importance qu'il donne à cette concubine. Impossible de lui nuire sans

PSYCHOLUNE (5, CHARGE)

Minimum requis : humain ; INT et VOL de 7 ou + ; Discrétion, Intrigue, Éloquence et Accord à 6 ou +. Il existe encore quelques rares Inspirés parmi les Psycholunes, vestiges du temps où Janus accordait suffisamment d'importance à cet ordre pour vouloir des agents dans celui-ci. Même les Psycholunes Ternes possèdent la Compétence « Accord ». Cette dernière leur permet de discerner les motivations et de diagnostiquer la psychologie de leurs interlocuteurs après quelques minutes de conversation avec eux ou après les avoir observés, à leur insu, quelque temps. Un joueur Psycholune doit prendre le Défaut « Vieillard » pour représenter le fait qu'aucun Psycholune n'a été formé depuis la chute du premier Souffre-jour.

mettre en danger les autres plans de la rapière. Heureusement, le Maître du Semblant a confié le bon déroulement de son plan aux Psycholunes, sans se douter que ces derniers sont les instruments de Pénombre. Pénombre étudie les rapports des Psycholunes, et elle a appris de nombreuses choses sur cette dernière. Le mystère de sa naissance a un instant intrigué la rapière, mais ce point a très vite été balayé par une seconde donnée. Il semblerait selon deux Psycholunes qu'Annelle soit enceinte. La jeune fille ne s'est pas encore rendu compte de la situation, mais elle porte un enfant... Celui du roi ?

Les costumes sont notoirement incapables d'engendrer. Que peut bien signifier cet événement ? Pénombre se souvient bien d'une soirée où la colère aidant, elle avait possédé le corps d'Agone, puis abusé de sa jeune femme avec une rage toute métallique, mais cela n'a sans doute aucun sens... Pourtant l'enfant ne peut qu'être le sien.





arle. Nous fûmes tous les deux des princes gueux de par le passé, tu t'en souviens. Tu sais donc que tu ne peux rien me cacher et que je lis en toi comme dans un livre ouvert. Épargne mon temps si ce n'est ta vie. Dis au roi où est le trésor de Manikhon.

Histoire

Annelle la sublime



Bokkor est un nom qui fait rêver érudits et aventuriers de l'Harmonde. En entendant le nom de ce pays mystérieux, tous rêvent aux parures d'or des rois jumeaux et aux rivières de diamants censées couler dans les jungles de l'île du bout du monde. Bien qu'exagérées, ces légendes comportent un fond de vérité. Bokkor est un écrin, où repose un trésor inconnu du reste de l'Harmonde : la perfection faite femme. Annelle la sublime. Première concubine du roi aux deux couronnes, Agone de Bokkor.

L'histoire d'Annelle est cachée dans les brumes d'un passé qu'elle semble ignorer. Le teint de sa peau porte à croire qu'elle est née d'une mère bokkori. Les premiers témoignages de son existence remontent à seize ans, lorsque le sage Oulbema vint à Bokkor-la-Jeune pour y rejoindre l'assemblée des sages des villages de la jungle bokkori : le conseil des princes gueux. Le vieil homme était accompagné de celle qu'il présenta comme sa pupille. D'abord intrigués par la présence de la jeune fille silencieuse, les conseillers des rois jumeaux furent stupéfaits par sa perspicacité, puis par la justesse de ses réponses. À l'âge de douze ans, elle servait de scribe lorsque se tenaient les réunions des princes gueux et ratifiait elle-même les décisions des logalistes — ceux qui font la loi orale du Bokkor. Elle était devenue d'une telle beauté qu'elle devait se voiler le visage pour assurer que les décisions concernant les sujets qu'elle présentait étaient prises en toute impartialité.

À la mort de son mentor, elle demanda son congé au conseil et offrit ses services au roi Mbega le généreux. Le jeune monarque avait entendu parler de la belle : il accepta l'offre. Avec sa bénédiction, Annelle devint bientôt l'une des maîtresses de la société bokkori. Elle réorganisa une partie de la trésorerie et contribua à nombre d'améliorations de la cour des deux rois. Elle se mit même au service du roi Tenaunir, lequel ne dissimula jamais l'attrait que lui inspirait la jeune fille. Pourtant jamais Annelle ne lui céda. Bokkor restait son seul amant. Pour le moment.

Le drame qui allait se nouer commença par des assassinats. Partout dans l'île, des enfants étaient retrouvés morts. Tous jumeaux. Tous tués dans le silence du matin. La situation s'étendit aux jeunes hommes, puis aux vieillards. Les jumeaux sacrés mouraient un à un sous la lame d'un inconnu. Les miliciens trépignaient à trouver un assassin qui apparaissait et disparaissait par la grâce d'une magie ténébreuse. Même l'esprit acéré d'Annelle ne parvenait pas à saisir les raisons de ces actes. Jusqu'au jour où elle découvrit le seigneur de Rochronde dans la salle du trône de Bokkor-la-Vieille, où il venait d'achever le dernier des jumeaux de l'île.



Agone se tenait devant elle, les mains souillées de sang, un sourire aux lèvres et un rire dans ses yeux gris pâle. En le voyant, Annelle connut le coup de foudre. Elle s'avança sans peur vers le nouveau roi de Bokkor et, laissant glisser la lame entre ses seins, il déposa un baiser sur ses lèvres glacées. Agone éclata de rire et la conduisit sur le trône vide. Pour assurer son pouvoir, il lui restait du travail à faire : des gens à tuer. Il lui promit de rester à ses côtés à son retour au matin.

Deux ans plus tard, Annelle est reine du Bokkor en tout sauf en titre. Première concubine du roi, elle gouverne l'île pendant les longs moments d'absence d'Agone. Ce n'est que lorsqu'il revient qu'elle lui cède, de bonne grâce, le pouvoir. Annelle a fait du gouvernement une machine bien huilée, une pyramide dont elle est le sommet. Il n'y a plus de conflit entre les princes gueux et le conseil des rois. C'est également grâce à son charisme et à ses efforts que les monteurs de wyverns se sont ralliés à la cause du Premier Baron. Enfin, pour remercier son maître de la confiance qu'il lui porte, Annelle a organisé le massacre des prêtres qui, depuis la colonisation de Bokkor, gardaient pour Janus le lieu où ce dernier enferma jadis les mille merveilles utilisées par les humains pour contrôler l'Harmonie bien avant la Flamboyance.

Annelle a appris beaucoup sur la Perfidie au côté de son nouveau roi. Elle sent qu'il n'est qu'un aspect d'une entité bien plus puissante, bien plus fascinante. Elle devine le Masque derrière son costume, mais ne parvient pas à comprendre l'Éternel qu'il est. Il semble que le Maître du Semblant soit intrigué par l'intelligence et la beauté de la jeune fille. Il a jusqu'ici retenu la main de la Perfidie de ce cœur

pur et tellement utile. Est-ce là un jeu ? Si oui, combien de temps cela durera-t-il ? Tant qu'Annelle reste pure, l'Inspiration peut encore la sauver, et Bokkor du même coup. Qu'elle devienne perfide, et son intelligence sera au service du Masque.

En outre, Annelle possède les Cahiers gris depuis qu'Agone les lui a remis avec ordre d'échafauder un plan pour déstabiliser l'Harmonie. Il y a donc fort à parier qu'elle sache tout des secrets du Domaine de vos Inspirés, ou de leurs familles. N'hésitez pas à jeter une allusion par-ci par-là pour renforcer l'aura de mystère et de danger qui entoure la belle Bokkori.

Conseil d'interprétation

Annelle possède l'un des esprits les plus acérés de l'Harmonie. Sous le tutorat des princes gueux, elle a tout appris de la politique et de l'art de régner. Sa connaissance de la psychologie humaine fait d'elle une manipulatrice hors pair. Annelle est totalement dévouée à Agone et, à travers lui, au Masque. Elle agit sans aucune forme de contrainte et est prête à tous les sacrifices pour lui, sauf à celui de ses principes.

Éminence, jouez sur les capacités de séduction d'Annelle et sur l'aura vénéneuse de danger qui émane d'elle. Regardez les joueurs dans les yeux... Soyez équivoque ! Vos Inspirés devraient avoir peur de s'approcher d'Annelle, peur de perdre leur contrôle sur eux-mêmes.

La courtisane et l'assassin

Annelle est une menace pour l'Inspiration. Les Sigiles s'en sont bien rendu compte, aussi se sont-ils décidés à dépêcher un assassin afin de mettre fin à ses jours. Ambessant est le nom de l'homme qui a été choisi pour cette besogne. C'est un homme élevé dans l'art de tuer par les lutins Acrobates Assassins. Pour l'Inspiration et la couronne modéhenne, il avait déjà honoré plus d'une dizaine de contrats avant que ne lui soit révélée sa Flamme, aussi accepta-t-il cette nouvelle mission sans surprise.

Par une nuit sans lune, Ambessant pénétra dans la chambre de la jeune fille. Il allait la tuer quand la lumière des étoiles dévoila un visage qui fit chavirer son cœur. Tout ce que les Muses avaient pu vouloir en créant l'Harmonde était inscrit là, dans ces traits. Il ne put se résoudre à agir. À la place, il la réveilla et lui parla. À la propre surprise d'Annelle, elle n'appela pas la garde pour disposer de cet ennemi : elle lui parla. Au fil de leur conversation, Ambessant sentit son attraction pour Annelle grandir. Annelle, pour sa part, comprit que cet assassin romantique pouvait devenir un atout. Les nuits se succédèrent et Ambessant devint son pion.

Annelle a déjà usé de ses services pour se débarrasser de quelques politiciens qui s'opposaient à certaines de ses réformes et pour donner une mort honorable à des prêtres dont Agone se rapprochait trop. Faut-il s'en étonner ? Annelle est en effet elle-même prêtresse de Manikhon et se refuse à céder le secret de Bokkor à son aimé. Aussi, malgré l'art des fils de la peine, les tortionnaires royaux, aucun des prêtres n'a parlé et révélé la localisation de la cache des mille merveilles. Chaque prêtre capturé est interrogé par Annelle elle-même, et assassiné avant qu'il ne puisse parler.

La Bokkori craint cependant le jour où Agone découvrirait son secret. Elle n'est pas sûre de pouvoir résister si ce dernier lui demandait de tout lui révéler. Elle sait que ce jour viendra et est prête à mettre fin à ses jours avant. En attendant, elle se demande comment utiliser ce qu'elle a appris du Conseil des Décans. Ils sont ses ennemis, mais peuvent-ils l'aider à échapper aux griffes d'Agone ? Le veut-elle réellement ?

Pourtant, peut-on réellement cacher un secret à un Éternel ? Le Masque connaît le secret d'Annelle. Pis, il sait exactement où est la cache du trésor mécanique de Bokkor. Il ne tient pourtant pas à s'en emparer pour deux raisons. La première est qu'il est bien plus subtil de nos jours qu'il le fut aux temps anciens, quand les hommes déclenchaient sur ses instructions des guerres avec des machines à tempêtes et autres tremblepics. Le Masque influence, il ne contrôle plus, et son plaisir n'en est que plus intense. La seconde raison est bien plus cruelle : Annelle intrigue le Masque. Son intelligence, son éphémère vivacité d'esprit... Tout en elle l'étonne. Un Drame est donc né dans l'esprit tortueux du Masque. Depuis toujours il s'interroge sur ce « mal » étrange qui frappe mortels et Éternels, l'amour. À la cour de Bokkor, il a décidé d'écrire un

Drame qui fera référence en matière d'étude de l'amour pour les générations à venir. Il compte pousser Ambessant à assassiner Agone, devant Annelle, afin que celle-ci sauve son roi et dévoile son appartenance au culte de Manikhon. Agone la pardonnera alors et lui dira comprendre son dilemme et le choix qu'elle a dû faire, mais ne fréquentera plus jamais sa couche.

Le Masque compte alors étudier les réactions d'Annelle. Ses remords l'emporteront-ils sur son affection pour le roi ? Cherchera-t-elle à fuir pour rejoindre le Conseil des Décans ? En ce cas, le Masque la fera assassiner. Cherchera-t-elle à regagner l'affection d'Agone ? Comment s'y prendra-t-elle ? Quels seront les sacrifices auxquels elle consentira ? C'est la solution qui intéresse le plus le Masque. Romantique, celui-ci espère secrètement qu'elle retournera certains des mécanismes du trésor contre l'Harmonde afin de ravager par le feu, l'éclair et la cendre l'un des Royaumes crépusculaires ennemis...

Le Masque attend. Il observe. Patient, comme à son habitude.

ALLIÉS

Agone de Bokkor

Agone est mort le jour où il retrouva Pénombre. Ce jour-là, le Masque lui proposa un marché qu'il accepta : la compréhension finale de son rôle dans l'Harmonde, de ce à quoi le Destin l'avait porté depuis le début de son histoire, loin des mensonges et des manipulations des Ternes et des saisons. Ce jour-là, il fit du Premier Baron son douzième costume, le miroir des ambitions, et il conquiert, grâce à lui, le trône de Bokkor. Agone n'est certes plus qu'un costume, mais sa perception marque toujours de son empreinte la vision de l'Harmonde du Masque. Ce dernier le voit donc comme Agone le verrait, et en Annelle, Agone voit Eyhidiase. Les remords d'Agone quant à la mort de cette femme qu'il aime et ses regrets endormis par Pénombre sont projetés sur Annelle. Qui sait ? Peut-être que le Masque ne pourra pas se résoudre à la tuer tant qu'il utilise ce costume...

Agone est un mystère pour Annelle, parfois doux, parfois brutal. Il lui arrive d'entrer dans ses appartements, de nuit, et de la prendre avec une violence et une froideur qui la surprend toujours. Ce comportement l'inquiète, mais ses moments de calme, ces instants où il est lui-même et la réchauffe de son sourire narquois valent bien ces quelques heures.

Ambessant

Ambessant est un assassin à l'aise dans une cour autant que dans un taillis à attendre le passage de sa cible. Depuis peu, il se rend compte que sa situation le dépasse — il sait qu'Annelle ne l'aime pas et il a pourtant déjà tué sur son ordre, pour elle — et il craint le jour où l'emprise de la jeune fille sera si forte qu'il se retournera contre l'Inspiration.

Dans un moment de lucidité, Ambessant a réussi à transmettre un message au Conseil des Décans, exprimant l'échec de sa mission et demandant expressément à ce qu'elle soit abandonnée.

Les Sigiles lui ont refusé cette dernière volonté, mais la nouvelle ne lui est toujours pas parvenue. Bokkor les inquiète et Agone plus que tout. Le Conseil des Décans recherche en ce moment même une Compagnie dont l'objectif sera de ramener Annelle et Ambessant sur le continent. La Compagnie n'a pas encore été choisie.

ENNEMIS

Les Sigiles

Le Conseil des Décans considère Annelle comme l'un des pires dangers qui menace l'Harmonde. Que son intelligence ait permis à Agone de conquérir Bokkor est une chose, mais que sa beauté ait pu mettre à bas un Inspiré à la Flamme aussi vive que celle d'Ambessant en est une autre. Annelle doit mourir. Peu importe le prix à payer. Les Sigiles ne comptent plus sur Ambessant. Il faut désormais qu'ils dépêchent de nouveaux éléments sur place. Il leur faut désormais trouver des Inspirés à même de se présenter à la cour royale de Bokkor. Impossible de s'y infiltrer : les Perfides sont les maîtres de la fourberie. En revanche, il reste l'occasion d'employer des héros... des Inspirés qui se seraient illustrés au cours d'exploits sur le sol bokkori. Des Inspirés considérés comme les héros qui aient mené une épopée dans les jungles, au cours, par exemple de La Sentence de l'aube.

Le Conseil des Décans sait qu'il joue là un jeu difficile. Les Inspirés choisis devront être rompus au jeu de la diplomatie et de la... Perfidie, sans pour autant faire le jeu de la Menace — et donc de la Ténèbre et de la

Maraude. Ils devront également côtoyer l'esprit le plus brillant des Royaumes crépusculaires. Pourtant, l'échec n'est pas envisageable. La jeune fille et ses Cahiers gris doivent être détruits avant que son esprit ne mette à jour quelque plan machiavélique pour plonger l'Harmonde dans les ténèbres.

Les Psycholunes

Les Psycholunes (cf. *Les Chroniques des crépusculaires*, aux Éditions Mnémos) ont une nouvelle fois suivi Agone dans ses déplacements. Eux qui étaient autrefois les agents de Janus, chargés de veiller à la santé mentale de Diurne, se sont tournés vers le Masque avec leur Principal. Ils surveillent désormais Annelle nuit et jour afin de noter ses réactions au Drame de leur maître. Certains d'entre eux utilisent l'Accord pervers pour consigner ses sentiments et étudier leur évolution. D'autres restent dans son entourage comme conseillers.

Annelle se méfie des Psycholunes. Elle n'a jamais aimé ces individus pâles coutumiers de l'entourage du roi. Malgré l'étonnante aptitude à la tromperie que leur offre leur maîtrise de la psychologie, Annelle sent qu'ils représentent une menace pour elle. Elle est parvenue à la conclusion que les Psycholunes sont les agents d'une puissance mystérieuse qui cherche sa mort. Par deux fois, elle a échappé à des « accidents » en présence de l'un d'entre eux, et elle hésite désormais à diriger Ambessant vers ces nouveaux ennemis. Le doute a jusqu'ici retenu son bras. Les Psycholunes restent les agents officiels d'Agone.





oie... odeur de pin... rires d'enfant... goût sucré... couleurs chaudes...

Colère... brûlures sur la peau... feu qui crépite... amertume... couleurs éblouissantes...

Peur... frissons... grincement du bois... goût de cendres... couleurs ternes...

Histoire

La salamandre



Avant la Flamboyance, des humains s'installèrent sur le site d'une Perfection antique, après avoir défait ses habitants originels, un clan nain. Alors les Muses envoyèrent trois Merveilles, afin de détourner le cœur des hommes de la Perfidie. Seule Cysèle refusa de participer. Elle gardait rancœur aux enfants du Masque de s'être attaqués aux nains, ces saisonins qui comprenaient si bien l'esthétisme pur des formes de l'Harmonde. Les trois Merveilles furent un ondin, une nymphe et une salamandre. Illuminés par les créatures harmoniques, détachés de l'influence perfide, les hommes fondèrent une magnifique cité: Norgholm. Bercés par les visions des Merveilles, ils se lancèrent dans des projets artistiques ambitieux. Passés maîtres dans de nombreux domaines, ils décidèrent de séduire Cysèle par des réalisations cyclopiennes. Malgré leurs tentatives, le cœur de la Muse resta de marbre. Les Mille Tours ne parvinrent pas à l'amadouer. Pire, la présence des Merveilles commença à enchanter les tours, à moins que le talent incroyable de ces humains, guidés par quelques nains, n'amenât un tel prodige.

Pleine de colère, Cysèle envoya une Excellence détruire la cité de l'orgueil. Une tarasque créa un raz-de-marée gigantesque. La mer percuta les falaises qui s'écroulèrent. Le sol trembla, puis s'affaissa. Seules les Mille Tours restèrent intactes, comme un pied de nez à la Muse. Les humains pourtant délaissèrent l'endroit. Après la catastrophe, des épidémies avaient achevé de les convaincre que le lieu était maudit. Les trois Merveilles s'endormirent.

Puis vint le moment de l'éveil de la salamandre. De nouveaux humains s'étaient installés sur le site, profitant de l'aura maudite du lieu pour se cacher d'autres humains qui les pourchassaient. La salamandre s'intéressa à eux, alors que les deux autres Merveilles dormaient. Elle sentit qu'ils étaient différents de ceux qu'elle avait connus avant. Ils possédaient quelque chose d'unique, un lien intense avec les Muses. Ces dernières avaient-elles réussi à assujettir les hommes? Le Masque était-il donc défait?

Parmi ces hommes, il en fut un qui attira particulièrement la salamandre. Elle s'approcha de lui et se rendit compte qu'il arrivait à la comprendre, d'une certaine façon. Il s'appelait Rialdo le Magnifique et était le chef de ces hommes. Il luttait dans l'idéal d'une certaine liberté, pour s'affranchir de la loi des Empires, pour être un homme sans maître. Il intrigua la salamandre qui aimait son contact alors qu'elle sentait aussi une part d'ombre chez lui. Rialdo avait fait couler le sang à de nombreuses reprises. Il était farouche au combat et sans pitié pour les faibles.

Un jour, une armada de navires accosta sur les ruines de Norgholm. Des navires magnifique aux voiles dorées. La flotte d'Armgarde venait défier les Francs-Boucaniers. Une bataille navale eut lieu et l'amiral de l'armada, Paidric de Faërens,

mourut. C'était un Inspiré, évidemment, mais sa Flamme était particulièrement vive. Lorsqu'il s'éteignit, la chaleur fit bouillonner l'eau, éveillant une autre Merveille, l'ondin.

L'ondin contacta la salamandre et lui fit un sermon. Les Merveilles n'avaient pas le droit de prendre parti. Ces humains étaient manifestement les dépositaires d'une étincelle de la puissance des Muses ; il ne leur appartenait pas de participer à leurs querelles. Elles devaient avant tout veiller à les protéger. La salamandre s'inclina et ressentit plus profondément encore l'abandon des Muses.

Finalement, les Francs-Boucaniers furent chassés des ruines de Norgholm par la flotte armgarite. Alomée de Faërens établit une communauté qui s'agrandit rapidement. Les ruines furent remplacées par une nouvelle cité dont la splendeur rivalisait avec l'ancienne Norgholm. Le site retrouva son éclat passé et la nymphe s'éveilla. Elle fut captivée par l'amour d'Alomée pour les arts et la paix, et elle décida de la bénir.

La salamandre, elle, trouvait qu'Alomée manquait de panache. Elle reporta son attention sur son fils, Dualde. Celui-ci était un garçon agité, bercé par des rêves d'exploration, de grands exploits, par l'icône de son père en héros défunt. La salamandre joua longuement avec l'enfant, qui devint adolescent. Plus tard, le jeune homme décida de partir à l'aventure. Voyant en Dualde le futur de Lorgol, la salamandre décida de l'accompagner, au grand dam de ses sœurs Merveilles. Et Dualde de Faërens voyagea à travers l'Harmonde, sous la lumière du Centresprit. Il atteignit un jour Sasmiyana, la Reine de l'Est, dont il tomba amoureux. Certains historiographes pensent qu'une belle princesse septentrionale n'était sans doute pas étrangère à l'affaire...

Plusieurs années plus tard, Dualde devint le seigneur de Lorgol. Il se lança dans une politique architecturale ambitieuse. Il fit bâtir le phare célèbre, mais aussi les Marelles. Véritable dédale de peintures murales et de fresques en trompe-l'œil, ce quartier représentait le summum de l'Art ancien du Décorum. Le passant pouvait ainsi passer d'un quartier à un autre, sans s'en rendre compte, en pénétrant dans un Tableau-monde mural. Les Marelles étaient une gigantesque mosaïque de couleurs parmi lesquelles la salamandre aimait errer. Nostalgique de Sasmiyana, Dualde fit peindre les pavés de certaines rues afin qu'elles mènent directement à la cité septentrionale, sans que le marcheur ne s'en rende compte. Bien évidemment, la salamandre n'était pas étrangère à cette inspiration délirante, entièrement fondée sur le jeu des couleurs et les trompe-l'œil. Cet art correspondait tout à fait à son propre état d'esprit : amour de la découverte perpétuelle, émerveillement du regard et jeu trouble.

Vint un temps où Dualde mourut et un autre où l'Éclipse retira l'Inspiration du cœur des hommes. La salamandre alors se sentit bien seule. Pire, un puissant Masquard parvint à l'approcher alors qu'elle était choquée par le voile de l'Automne et en profita pour lui arracher un œil. Ainsi, il acquérait certains de ses pouvoirs. Grâce à l'aide d'un Inspiré, Ardoit Étincelant, la salamandre parvint à récupérer son œil. Elle décida de le confier à l'Inspiré qui devint plus tard le Primatice du Culte des Fondateurs — le grand prêtre. L'Œil grenat resta dès lors une relique sacrée pour le culte, lié aux trois Merveilles comme aux fondateurs de Lorgol — Paidric, Alomée et Dualde.

Après l'Éclipse, les Merveilles s'endormirent. Seule la salamandre écumait encore le quartier des Venelles, Vestige des Marelles de Dualde, et protégeait les passages vers Sasmiyana. Un jour, elle découvrit un jeune ogre au cœur aventureux. Elle



vit en lui un digne successeur de Rialdo, de Dualde ou d'Ardoit et resta à ses côtés. Bénéficiant de la bénédiction de la Merveille, Fandor Dim devint rapidement une légende dans les Bas-Quartiers. Il utilisa les pouvoirs de la salamandre — notamment son lien avec les Danseurs, depuis l'Éclipse — pour devenir un Prince Voleur et fonder sa propre guilde : la salamandre. Avec l'âge, Fandor Dim devint un prophète parmi le bas peuple, un protecteur mystérieux, béatifié par une Merveille, gardien des rues-marelles mythiques menant à Sasmiyana, au courant de tout ce qui se disait ou se faisait dans les Bas-Quartiers.

Aujourd'hui encore, la salamandre reste attachée à Fandor Dim et à ses « salamandrins ». Elle utilise la guilde de Maraude pour lutter contre les sbires du Masque et protéger les Vestiges du génie créateur de Dualde. Elle s'intéresse aussi énormément à ses petits amis, les Danseurs.

Conseils d'interprétation

La salamandre est joueuse, comme un Danseur. Les humains qui font preuve d'un certain panache l'attirent. Au contraire, elle déteste les êtres taciturnes et secrets, qu'elle voit comme des sbires du Masque. Alors elle envoie ses Danseurs exécuter des artifices d'étincelles autour d'eux. Par jeu.

Éminence, vous ne parlez pas, mais êtes capable de transmettre des impressions, votre « ressenti ». Avec les Inspirés, le dialogue est plus simple, ils ont la Flamme et vous pouvez commencer à formuler des « phrases sensibles » complexes, en alliant des sensations différentes et des émotions.

Les Mille Tours

L'unique but de la salamandre est de protéger les Vestiges de Lorgol. Les Mille Tours, évidemment, mais aussi les rues-marelles et quelques fresques murales qui ont actuellement perdu leurs anciens pouvoirs, mais restent des œuvres magnifiques.

La salamandre a fait de Fandor Dim le gardien direct des rues-marelles. Il est le seul mortel à connaître leur emplacement et possède la clef qui ouvre les lourdes grilles qui les protègent. Depuis de nombreuses années, des sbires du Masque cherchent à corrompre ces lieux, reliquats de l'Inspiration antique.

Dans le même temps, la salamandre cherche à protéger les Danseurs de la rapacité des Petits Chasseurs qui n'en finissent pas de trouver de nouveaux stratagèmes pour capturer les créatures d'Éclat.

ENNEMIS

Bifas le Noir

Ce farfadet Félon (*cf. AGONE, p. 273*) est un conseiller occulte du Roi de la Cour des Miracles, Maldebroc. Il fait office de bouffon auprès de différents nobles de la cité pour certaines soirées d'importance où il fait bien de respecter les anciennes traditions urguemandes. Il est au centre de nombreux intrigues, en plus de la perversion des puissants de Lorgol.

Ainsi, il cherche à s'emparer des rues-marelles, afin de pouvoir faciliter les échanges avec les sbires princiers du Masque, fort nombreux et fort influents. Il a utilisé ses réseaux de contact auprès des Hauts-de-chef, Maraude uniquement composée de farfadets et dirigée par Honorin Bouclefer (*cf. La Sentence de l'aube, p. 77*), afin d'en apprendre plus sur la guilde

de la salamandre et son chef vénéré, Fandor Dim. Depuis peu, les deux Princes Voleurs se livrent donc une guerre secrète acharnée. Les Hauts-de-chef essaient de localiser les sièges de la salamandre, mais ce n'est pas chose aisée, la guilde bénéficiant d'un soutien populaire très important dans les Venelles. Même le Culte des Fondateurs soutient en secret Fandor Dim.

Bifas n'est pas stupide, il connaît bien la légende des trois Merveilles et suppose que la salamandre protège l'ogre. Son but est de la capturer afin de lui arracher nombre de ses secrets. Sur les Vestiges cachés du quartier des Marelles, bien sûr, mais aussi sur les Mille Tours et leur organisation chaotique.

Le Cryptogramme-magicien

Par essence, la salamandre n'apprécie guère cette organisation qui vole leur liberté aux Danseurs. Peu lui importent les distinctions entre les trois obédiences, la réalité est là : les Danseurs sauvages sont capturés par des Petits Chasseurs, marqués et vendus comme esclaves à des Mages.

Pendant longtemps, les Mille Tours, sous la gouverne du Ténarbre, constituaient un havre pour les Danseurs, alors que les Petits Chasseurs n'osaient pas s'y aventurer. Mais poussés par la concurrence des lutins, les farfadets ont commencé à s'enfoncer entre les branches du Sombre Ébène. En effet, ils savent pertinemment que la Fraternité des Combles nourrit une peur terrible face au monstre végétal.

À quelques reprises, la salamandre a pris sa forme de tourbillon de feu pour faire fuir les Petits Chasseurs, quitte à leur infliger quelques brûlures parfois. Depuis, les rumeurs vont bon train parmi les farfadets. Certains parlent d'un phénomène « naturel » : des rayons du soleil capturés par le Ténarbre et formant ainsi un tourbillon. D'autres, moins inspirés, pensent qu'il s'agit d'un phénomène annonciateur de la naissance d'un Danseur et font un parallèle entre les flammes bleues et le corps du Danseur, ainsi qu'avec les étincelles. Ceux-là finissent par se griller les moustaches, ils ont tendance à se précipiter dans les Mille Tours dès qu'ils apprennent que l'un des leurs a été agressé par le tourbillon !

Mais ce n'est pas le seul tracas que cause le Cryptogramme-magicien à la salamandre. Ses alchimistes patentés parcourent inlassablement la ville à la recherche de Vestiges oubliés, de traces, même minimes, d'Éclat. Ils marchent dans les quartiers les plus anciens, pénètrent dans les passages souterrains et grattent la moindre trace suspecte. Certains alchimistes ont ainsi profané d'anciennes fresques du quartier des Venelles. Les salamandrins, commandés par Fandor Dim, pourchassent activement ces « gratteurs de pierre », aux côtés desquels on trouve aussi un saisonin négociant de Pigments. Lui recherche les œuvres de l'Ancien Décorum, afin de les gratter et de récupérer des Pigments pour les Harmonistes. Ce nain, Sorjen Norkleggins, arrive particulièrement bien à éviter les patrouilles des salamandrins.

LE DESTIN DES MERVEILLES

Des trois Merveilles, seule la salamandre est encore active à Lorgol.

La nymphe s'est réfugiée dans un Tableau-monde qui est la Relique principale du Culte des Fondateurs, justement conservée dans la cathédrale de la Fondation : le triptyque d'Alomé.

L'ondin veille dans les eaux de la mer Échanquée afin d'éviter le retour de la tarasque, qu'il suspecte d'avoir sombré dans la Perfidie et de servir le Masque.

Parmi la population, les trois Merveilles ont été liées à la destinée des saints Fondateurs et sont restées après leur départ pour protéger la cité. L'ondin représente saint Paidric et symbolise le dévouement et l'esprit de sacrifice pour que la cité demeure ; la nymphe représente sainte Alomé et amène la prospérité aux fidèles ; la salamandre représente saint Dualde et bénit les plus entreprenants, les avant-gardistes et les ambitieux

ALLIÉS

Fandor Dim et la salamandre

Véritable légende urbaine, Fandor Dim est plus qu'un « simple » Prince Voleur. Pour la population des Bas-Quartiers, il est béni par la salamandre, « l'émissaire de saint Dualde ». Il est donc promis à un grand avenir et est destiné à accomplir de grandes choses pour Lorgol. La Primatice Lysiane elle-même le soutient officiellement et l'accueille toujours chaleureusement en sa cathédrale.

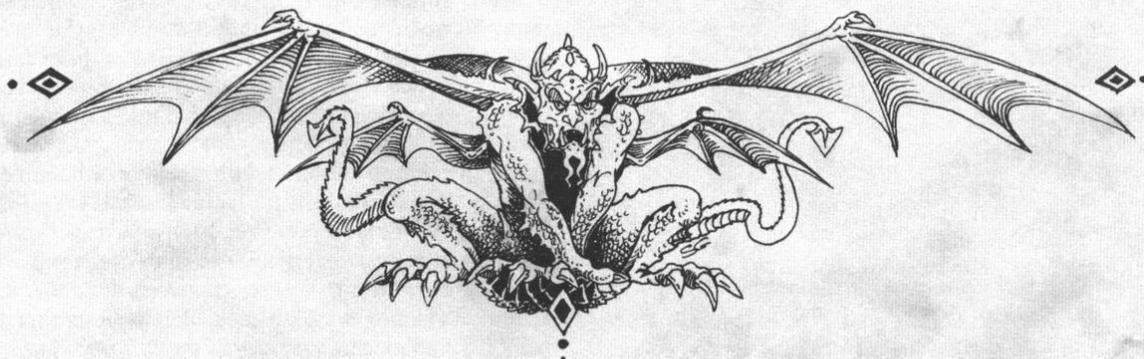
L'ogre est un Terne, mais il est protégé par la salamandre. À de nombreuses reprises, des Danseurs sauvages ont donc usé de leurs étincelles pour mettre en scène un miracle ou le protéger. De plus, grâce à la Merveille, il connaît parfaitement son domaine, les Venelles. Les moindres recoins, passages secrets, cours oubliées et chemins détournés n'ont aucun secret pour lui et pour ses hommes, les salamandrins.

Conscient de sa tâche, Fandor Dim fait tout pour protéger les secrets de Lorgol. Grâce à la salamandre, il est capable de « sentir » les Inspirés — bien qu'il ne comprenne pas ce qu'ils représentent exactement, il les considère comme des « amis de la salamandre ». Pour lui, de tels individus ont reçu la grâce des saints Fondateurs et il leur fait naturellement confiance. Pas au point de leur révéler tous ses secrets, mais suffisamment pour les mettre dans la confiance et leur demander de l'aide.

Améline et le Cercle des Oubliés

Depuis quelque temps, la salamandre a attaché ses pas à ceux d'une fée noire bien étrange qui parcourt impunément les Mille Tours. Jusqu'à présent, elle ne connaissait que Torne Dupe et son rituel printanier ainsi que les mystérieuses Gouvernantes de Cryptogramme-magicien qui étaient capables de se déplacer sans crainte du Ténarbre. Mais la fée noire possède un bien étrange objet : une fiole qui contient un liquide clair comme de l'eau et que la fée noire appelle L'Absolu de Frambe. Elle affirme l'avoir obtenue d'un satyre en échange d'une tunique ayant appartenu à Agone de Rochronde et détenue au Cercle des Oubliés depuis la disparition d'Amertine.

Améline étudie le Ténarbre, et cela intéresse fortement la salamandre. Depuis que l'arbre a poussé, la salamandre nourrit une étrange fascination pour lui. Elle ressent une vie à l'intérieur, un « esprit ». Mais surtout elle sent le curieux mélange de lumière et d'ombre qui le compose et se questionne beaucoup sur cette étrange alchimie. Elle ressent l'essence des Éternels, mais ne saurait dire si le Ténarbre est un bon ou un mauvais présage pour Lorgol. Elle espère que cette fée noire, discrète et laborieuse, parviendra à répondre à certaines de ses interrogations. La salamandre se fait violence pour supporter cette créature aux antipodes des valeurs de la Merveille : spontanéité, panache, exubérance... autant de qualités bien difficiles à trouver chez une fée noire !





llons mon ami, il nous faut se faire une raison, notre royaume a perdu son souverain. Il est temps désormais de nous rassembler et d'élire un nouveau "prince parmi ses pairs". Urguemand a besoin d'être mené vers la prospérité et le zénith. Rochronde ne nous propose que l'ombre du Ténarbre et le sable du blason d'Agone...

Histoire

Phénicène de Moughende



Phénicène est né dans la ville de Moughende, entre les murs épais du manoir baronnial. Son père, Nonce de Moughende, avait vaillamment lutté aux côtés d'Agone de Rochronde et avait élu ce dernier Premier Baron. Le jeune baronnet bénéficia d'une éducation hors norme. Son père avait pris conscience qu'Urguemand changeait. Pour s'adapter et évoluer, les barons devaient abandonner la force du fer et la loi du sang. Le royaume devait avant tout protéger ses forces vives, les artisans, les lettrés, les paysans et les bourgeois. Après la guerre, la reconstruction du royaume ne passait pas seulement par l'édification de puissantes forteresses, mais aussi par le soutien des nouvelles forces économiques qui se profilaient.

Moughende avait été la seule grande ville du royaume à résister aux armées liturges et janréniennes. Ses fortifications impressionnantes qui cachaient des machines de guerre terribles n'y étaient pas étrangères. Depuis longtemps, Moughende abritait le siège urguemand de l'Équerre.

Forte de cette présence, Moughende concentra son attention sur les artisans de la ville. Phénicène fut éduqué dans cette considération. Son père ne désirait pas faire de lui un simple chevalier, habile aux armes mais totalement passéiste en cette ère de progrès.

Phénicène, en plus de son entraînement martial, reçut donc différents enseignements. Un Maître gardien de l'Équerre consentit même à lui inculquer quelques rudiments d'architecture, art pour lequel Phénicène se passionna immédiatement. L'éducation du jeune noble fut complète et ses talents nombreux et stupéfiants : cultivé, beau, intelligent, habile de ses mains. Il devint rapidement la fierté du peuple de Moughende, l'espoir d'une baronnie qui avait de grands projets.

Afin de préparer l'avenir de ce brillant jeune homme, le Conseil des Décans lui envoya un maître de la Cyse, Lyjur Kelrnoggs. Ce fut la stupéfaction, l'émissaire était formel : Phénicène n'était pas un Inspiré ! Le Conseil des Décans avait pourtant ordonné à l'un de ses émissaires de confier une Flamme à Phénicène, mais le jeune homme restait totalement hermétique aux Arts magiques.

Alors Lyjur enquêta et découvrit l'horrible vérité : quelques mois après le don de la Flamme, le véritable Phénicène mourut dans d'atroces souffrances. Il semblait avoir contracté une fièvre qui le terrassa en un cycle lunaire. Le père de Phénicène était anéanti. Il était désormais sans héritier. Apparut alors un étrange personnage, vêtu de gris, les cheveux brillant d'un pâle éclat dans la nuit.

Il tenait dans ses bras un enfant endormi, du même âge que Phénicène — trois ans. Il proposa au baron de prendre cet enfant comme son fils et d'en faire son héritier. Face

aux remarques du baron, l'homme expliqua qu'il suffirait de faire appel à un Éclipsiste qui utiliserait sa magie d'illusions durant quelque temps.

Et effectivement, un maître du Cryptogramme-magicien utilisa sa magie pendant de longs mois. Chaque jour les étincelles de son Danseur modifiaient les traits du jeune homme, mais en oubliant à chaque fois un nouveau détail. Trois ans plus tard, chacun s'était habitué aux véritables traits de l'enfant, qui avait désormais six ans. Les plus observateurs mirent les changements sur le compte de la croissance.

Lyjur, en bon Inspiré, pressentait le pire dans cette intrigue. Pourtant, il parvint à retrouver le tombeau de Phénicène, isolé dans les souterrains du manoir. Un caveau construit anonymement et dans lequel demeurait un feu follet, dernier vestige de la Flamme. Le faux Phénicène connaissait l'endroit. Il s'y rendait en secret chaque nuit et observait longuement la Flamme. Il semblait entendre ce qu'elle lui disait.

Lyjur ne parvint jamais à comprendre la nature des relations entre le feu follet et le jeune homme, mais il décida de rester auprès de ce dernier et de le protéger de l'influence de la Perfidie qui ne tarderait pas à venir. Bien que ce Phénicène ne soit pas un Inspiré, il se passionnait réellement pour les arts de la pierre. Lyjur cultiva cette passion. Il essaya aussi de cerner la psyché du jeune homme, mais rien n'y fit. Ce jeune homme semblait vraiment persuadé d'être Phénicène.

L'influence du feu follet semblait bénéfique et protéger Phénicène de ses tentations félonnes. Parfois, en effet, il entraînait dans un véritable délire. Il imaginait alors mille plans monstrueux pour éliminer ceux qu'il considérait soudainement comme des ennemis ou des obstacles à sa prise de pouvoir. Les yeux de Phénicène brillaient d'une fièvre maléfique, sa bouche se déformait sous le flot bileux de ses propos infâmes. Ces crises étaient passagères. La visite régulière du feu follet et la pratique des arts — même ternes — semblaient atténuer le phénomène. Jusqu'à ce qu'il disparaisse.

Vint un jour où le père de Phénicène s'éteignit et laissa à son fils adoptif le trône de Moughende. Malgré son jeune âge, le nouveau baron stupéfia ses pairs par sa grande connaissance de l'Harmonde, son esprit fin et son charisme impressionnant. Dans sa baronnie, Phénicène lança une politique de grands travaux afin de moderniser Moughende. Les architectes de l'Équerre laissèrent libre cours à leur génie créateur : réseaux d'égouts, horloges publiques, collecteurs d'eau de pluie... En quelques années, la ville devint une référence en Uргуеманд et obtint un niveau de vie bien supérieur à ses sœurs des autres baronnies.

Peu à peu, le prestige de Phénicène de Moughende s'accrut parmi ses pairs, dans le centre d'Uргуеманд. Contrairement aux barons du Nord, ceux du Centre et de l'Est s'ouvraient plus facilement aux changements de la société urгуеманде et abandonnaient l'ancien cadre rigide d'une noblesse avant tout militaire. Phénicène montrait la voie. Les années avaient passé depuis les Deux Guerres et seule la région du Nord restait encore sous la pression militaire de la Province liturgique. Les autres baronnies, dans la reconstruction de leurs infrastructures, avaient découvert les joies d'une période de croissance et refusaient de s'enfermer dans leurs tristes et anciennes forteresses. Le Premier Baron avait ouvert la voie en faisant de Lorgol la capitale du royaume. Les Uргуемандs devaient tourner leur regard vers l'Est et observer comment la Janrénie avait pu brillamment changer de régime en quelques décennies.

Bien sûr, il n'était pas question de mettre à bas les baronnies. Par contre, le régime féodal ne suffisait plus à assurer le bonheur du peuple.

L'immense prestige du Premier Baron, Agone de Rochronde, avait donné l'espoir... mais celui-ci s'éteignit bien vite. Agone avait manifesté son désir de transformer la charge de Premier Baron, de l'étendre au-delà d'un simple commandement central militaire. Il voulait donner une impulsion à l'Uргуеманд, pour qu'il devienne un grand royaume. Les barons l'avaient suivi et avaient accepté de se décharger de certains de leurs attributs régaliens. En échange de quoi ? Agone s'était vite désintéressé d'Uргуеманд. Ses disparitions s'étaient multipliées, jusqu'à ce qu'on ne sache même plus s'il était encore vivant ou non. Seule son administration veillait, mais sous les ordres de qui ? Le grand navire Uргуеманд n'avait plus de capitaine. Il était temps de lui en procurer un nouveau.

Phénicène de Moughende faisait partie de cette jeune génération de nobles élevés avec l'image d'Agone de Rochronde en libérateur mystérieux. Bien sûr, le Premier Baron n'avait jamais été une figure lumineuse, il inspirait plus la crainte que l'adoration. Peu à peu, l'icône s'était ternie. Agone avait trahi, il avait abandonné son peuple.

Conseils d'interprétation

Phénicène est un noble brillant. Pour tout le monde, il est proche de la perfection. Profondément charismatique, aimable et bon, il sait s'attirer la sympathie de ceux qu'il côtoie. Il n'y a pas de mystère, il doit être parfait.

Éminence, vous êtes un jeune homme charmant et fier, arborant le sourire de la franchise, la bonne humeur de celui qui ne craint rien. Face à vos ennemis, vous adoptez un ton ferme, sans jamais proférer un mot de trop. Vous êtes juste.



La fronde

Devant l'absence mystérieuse d'Agone de Rochronde, la plupart des barons ont décidé de le déclarer décédé, au grand dam de ses fidèles amis et de sa famille. Une assemblée extraordinaire s'est tenue pour statuer. Pour des raisons de sécurité, les barons ne se sont pas réunis à Lorgol, mais à Moughende. Ils craignaient en effet la réaction des habitants de la cité — forts réputés pour leur caractère revancharde et rebelle — au moins autant que celle du Noir-de-lance, la garde personnelle d'Agone, et celle des soldats rochroندان. Agone de Rochronde a donc officiellement été déchu de son titre de « prince parmi ses pairs » et les barons doivent en élire un nouveau parmi eux.

Afin d'éviter toute contestation de légitimité, les barons ont décidé que l'élection aurait lieu à Lorgol, « capitale » du royaume. Des contacts ont donc été pris avec le pouvoir de la cité afin de garantir la quiétude d'un tel événement. Lorgol est normalement sous l'autorité directe du Premier Baron, depuis 1416.

LE PREMIER BARON

À l'origine, cette charge était essentiellement militaire, elle remonte d'ailleurs à Aimflède de Lorgol qui, le premier, parvint à unir les dix-sept oriflammes contre les croisés liturges. C'était en 1005, et il fut décidé que, désormais, un « suzerain parmi ses pairs » serait désigné pour rassembler le ban et l'arrière-ban du royaume en cas de menace.

Avec le temps, le Premier Baron reçut d'autres attributions. Il pouvait notamment s'exprimer pour l'ensemble d'Urguemand face aux envoyés des autres royaumes. L'accession d'Agone de Rochronde à cette charge modifia profondément les choses. Fort de son aura de sauveur du royaume et de la crainte qu'il inspirait, Agone réforma les statuts du Premier Baron. Il laissa la gestion de son propre domaine à sa sœur pour ne plus s'intéresser qu'à sa nouvelle charge. Il installa une capitale dans la grande cité portuaire de Lorgol et commença à négocier de nombreux traités commerciaux avec les autres royaumes. Si les barons gardaient leur souveraineté — comme le montre la présence d'une couronne sur leur blason —, ils acceptaient qu'Agone soit l'unique voix d'Urguemand.

Les réformes restèrent inachevées, non par résistance des barons, mais par l'absence mystérieuse d'Agone. L'administration que le Premier Baron avait mise en place put tenir quelques années sans son support, notamment grâce au Vrai Serment, mais peu à peu, elle se grippa et les barons décidèrent d'en finir avec le règne d'Agone de Rochronde.

ENNEMIS

Le Vrai Serment

Peu après son accession au pouvoir, Agone de Rochronde s'est doté d'une milice secrète fort efficace, tissant de nombreux liens avec la Maraude en Urguemand. Le Vrai Serment est un puissant outil qui espionne les barons comme les simples, les bourgeois comme les Princes Voleurs. Et avant tout, il reste fidèle à Agone. Depuis quelques années, c'est en réalité le chef du Vrai Serment, Aleym d'Ousteval, accessoirement premier secrétaire d'Agone, qui dirige l'administration du Premier Baron. Cet homme dispose donc d'une influence fantastique sur le pays et reste totalement dévoué à Agone. Il refuse de croire que ce dernier est mort et est prêt à braver l'autorité des barons qu'il considère comme d'avidés louveaux.

Les barons craignent le Vrai Serment, comme ils craignent Agone de Rochronde et son cortège de mystères : magie, Ténarbre...

Aleym d'Ousteval est un Inspiré. Il est persuadé que le Masque est derrière ce complot. Conscient que l'assassinat de Phénicène provoquerait une guerre civile, il recherche activement quelque Perfide qui se cacherait derrière l'une des factions en présence. Il est persuadé qu'Agone de Rochronde reviendra au moment opportun sauver Urguemand de la division et mettre à bas les complots perfides qui se jouent. L'homme est bien naïf...

La Ligue du Nord

Toutes les baronnies ne voient pas en Phénicène de Moughende le Premier Baron idéal. Celles du Nord, notamment. Traditionalistes, elles ne voient pas le Premier Baron autrement que comme un homme de guerre, un chevalier craint et un tueur sans pitié de Liturges. Aujourd'hui, l'image paraît un peu surannée, mais elle est importante pour le Nord qui vit quotidiennement dans la crainte d'une nouvelle croisade et a besoin d'un chef de guerre, non d'un seigneur courtois. Que dire alors de Phénicène ? Certes il semble doué en escrime, mais cela n'a guère d'utilité sur un vrai champ de bataille.

Le meneur de la Ligue du Nord — regroupant quatre baronnies — est Bohémond de Solcramine. Un homme réputé être un tigre d'Aswald dans la bataille, un guerrier sanguinaire, mais un noble fier au cœur d'or. Pour lui, la sauvegarde d'Urguemand ne passe pas par un réseau d'égouts ou l'amélioration du système d'imposition des artisans. Une armée forte, la construction de forteresses le long des frontières, voilà qui peut assurer une bonne vie !

Les Rochronde

Ewelf de Rochronde, sœur du Premier Baron, a décidé d'influencer le cours des élections. Elle considère que le plus légitime à devenir Premier Baron est son fils : Erdhence. Certes, il n'est pas encore baron, mais il est l'héritier d'Agone. Comme son oncle, il connaît l'Emprise et a été formé pour devenir un jour baron. Autant le dire tout de suite, Ewelf n'est guère influente parmi ses pairs. Seules les baronnies voisines de Lorgol, qui ont combattu aux côtés d'Agone, soutiennent Ewelf, en souvenir du héros passé... mais aussi car elles ont de nombreux contrats avec Lorgol.



ALLIÉS

Le Maître-Guise

Peu après son accession au pouvoir, Phénicène a réuni les différentes corporations d'artisans en une assemblée conciliaire qui regroupe les maîtres de chaque métier. Depuis, le Maître-Guise attire l'attention du baron sur différents aspects économiques. C'est une première en Urguemand, les barons ne se soucient que rarement de l'opinion des artisans bourgeois et cherchant encore moins à leur confier une forme de pouvoir.

Récemment, le Maître-Guise a commencé à tisser un véritable réseau d'influence à travers les baronnies, afin de renforcer le prestige de Phénicène parmi les artisans urguemands.

Le Cryptogramme-magicien

La Haute Demeure a aussi fait son choix. Traumatisée par un Premier Baron pratiquant l'Emprise et disposant donc d'un droit de regard sur tout, elle a décidé de favoriser l'essor de Phénicène, face au Jorniste Erdhence de Rochronde et à Bohémond de Solcramine, trop proche des Obscurantistes de sa baronnie. Phénicène lui, ne présente aucun lien avec l'Emprise. Ses rapports étroits avec l'Équerre agacent pourtant les Hauts Mages.

L'Éminence grise

Une Éminence grise surveille de près Phénicène de Moughende. Glissée dans son entourage sous l'identité du sire d'Antroys — un riche gentilhomme qui aime les arts et les femmes —, elle veille à ce que nulle faction ne parvienne à manipuler son poulain. Car l'ordre secret des Éminences grises manigance depuis longtemps pour assurer à Phénicène le destin qu'il mérite. Il est à l'origine de la mort du véritable Phénicène et de son remplacement par un jeune Terne — un peu particulier.

Les Éminences grises avaient anticipé la trahison d'Agone de Rochronde, ou en tout cas son désintéret total pour Urguemand. Conscientes que le royaume risquait ainsi de basculer dans l'escarcelle du Masque, elles cherchèrent à le protéger. Elles remplacèrent Phénicène parce qu'elles jugeaient que la présence d'un Inspiré à la tête d'Urguemand serait trop dangereuse : le Masque serait trop facilement attiré et un nouveau Drame se jouerait. Encore une fois, les Urguemands seraient les acteurs involontaires d'une tragédie sanglante. Les Éminences grises voulaient un peu de stabilité pour le royaume. D'un autre côté, Moughende s'avérait être une baronnie d'avenir. Sans jamais égaliser Lorgol, sa cité risquait de devenir un exemple pour l'Urguemand.

Aujourd'hui, le sire d'Antroys veille étroitement sur Phénicène. Il connaît le Vrai Serment et craint sa réaction. Il suppose aussi que tout Inspiré ne sera guère attiré par l'idée qu'un Terne prenne le contrôle d'Urguemand.

LES BARONNIES

RÉGION	NOM	CITÉ	PRÉTENDANT
Nord	Grisaie		Bohémond
Nord	Solcramine		Bohémond
Nord	Gardogne	Quidrame	Bohémond
Nord	Frimaspre		Bohémond
Est	Farence		Bohémond
Est	Istremont		Phénicène
Est	Moscagne		Phénicène
Centre	Valcoeur		Phénicène
Centre	Ardegriif		Phénicène
Sud	Louvelle		Phénicène
Sud	Morbise	Dyonne	Phénicène
Sud	Sénescendre		Erdhence
Sud	Émelgance		Erdhence
Ouest	Arboline		Erdhence
Ouest	Rochronde	Lorgol	Erdhence
Ouest	Moughende	Moughende	Phénicène
Ouest	Boicérule	Andride	Phénicène



hers Primats, comme toujours, je serais bref! Je sais que plusieurs d'entre vous n'ont qu'un désir: déclarer une nouvelle croisade à l'encontre de nos voisins. Je sais aussi vous souhaiteriez profiter du pacifisme prôné par la Janrénie. Au delà de la lâcheté de l'acte allant à l'encontre de notre foi, je le dit et je le répéterais jusqu'à mon dernier souffle: ce n'est pas dans la guerre que nous convertirons les autres peuples à la lumière, mais bien dans la paix et l'ouverture!

Histoire

Jean-Eudes d'Oustre- mance



Jean-Eudes d'Oustremance est un des derniers vétérans de la guerre d'Urguemand. Âgé de plus de soixante ans, il est le Primat le plus mesuré et l'opposant le plus ferme à la volonté hégémonique de la Province liturgique.

Né à la fin du XIV^e siècle, Jean-Eudes est le descendant d'une grande lignée de la Province liturgique. Nombre d'Oustremance ont siégé parmi les Primats et l'un d'eux était même aux côtés de Neuvêne lorsqu'il rendit son dernier souffle. Son père, un fervent croyant, était plus un homme de lettres qu'un homme de guerre et Jean-Eudes reçut tous les enseignements que peut offrir la Province liturgique. Ainsi, il apprit le métier de la guerre et celui de la paix, la pratique et les dogmes de la religion de Saint Neuvêne, les langues et la géographie de l'Harmonde. Il entra même au Cryptogramme-magicien pour apprendre l'Empathie.

Lorsque le Premier Liturge ordonna l'invasion d'Urguemand, Jean-Eudes était un Chapelain, fervent croyant et déjà doué dans l'art de l'Emprise. Il fut de ceux qui assiégèrent Lorgol et qui affrontèrent le minotaure Guillaume de Mascart (cf. Les Organisations, p. 82). En effet, après la mort de plusieurs Vicaires, Jean-Eudes se retrouva à la tête d'un détachement de Chapelains. Sans l'arrivée d'Agone et de son armée, son sens stratégique aurait mis à bas la cité des Mille Tours. Au lieu de cela, il ne put qu'emprisonner Guillaume de Mascart pour, ironie du sort, l'aider à s'échapper vingt ans plus tard, écœuré par les traitements infligés au puissant saisonin.

Après la guerre d'Urguemand et bien qu'il n'ait passé que trois ans dans l'armée liturge, Jean-Eudes fut nommé Vicaire. Le royaume traversait une période de troubles. La famine et l'afflux de réfugiés dans les zones frontalières engendraient nombre d'incidents et de révoltes. Jean-Eudes, comme beaucoup de Vicaires, fut donc envoyé dans ces régions pour mater les fauteurs de troubles. Là-bas, la vision des terres ravagées par la guerre et des populations affamées et malades le marqua au plus profond de son âme. Il avait toujours cru avec ferveur qu'il fallait réunifier l'Armgarde par tous les moyens. Les horreurs croisées sur sa route lui firent prendre conscience qu'il valait mieux convertir les populations à la foi. Non pas par la force, mais en leur « ouvrant les yeux et le cœur ».

Fort de ces nouvelles convictions, il distribua de la nourriture et de l'eau en diminuant les rations de ses Chapelains. Il organisa des messes pour calmer les esprits et redonner de l'espoir. Son action permit même d'éviter de nombreux débordements et finit même par attirer l'attention du conseil des Primats.

Sa ferveur religieuse, ses talents de stratège et de diplomate ainsi que ses connaissances et ses qualités de Mage le propulsèrent Primat des affaires magiques en 1419. Devenant

LES RELIQUES DE SAINT NEUVÈNE

« Nous élevâmes un bûcher et y déposâmes le cadavre encore vêtu de Neuvène. Les flammes purifieraient le corps, l'âme et l'esprit de notre prince et guide. Ses vêtements se mirent à brûler, puis soudain, son corps s'embrasa. Des langues de feu se projetèrent vers le ciel étoilé comme autant de signes de la sainteté de notre martyr. La chaleur du brasier était telle que les chairs brûlèrent comme le tissu, les os comme les muscles. Neuvène se consuma durant deux jours et deux nuits. Nous restâmes à ses côtés, observant les corolles de fumée s'élever vers le zénith, cherchant dans les volutes un dernier signe de notre guide. Lorsque le feu s'éteignit, il ne restait que deux phalanges et une vertèbre. Trois Reliques chargées de la force et de la grâce de Neuvène, trois Reliques chargées de nous protéger et de nous guider. »

Extrait du journal de Salicien d'Oustremance, chevalier de Neuvène

Les trois chevaliers les plus sages conservèrent chacun une Relique de Saint Neuvène, puis les transmirent à leur descendance. Au XI^e siècle, le Premier Liturge, qui n'était pas de la lignée de ces trois chevaliers, décréta que les Reliques du Saint devaient être conservées à Neuvène, dans la grande cathédrale. À chaque croisade, les Primats les confièrent aux trois Vicaires dirigeant les armées, mais lors de la dernière guerre contre Urguemand, en 1413, ceux qui se les étaient vus confiés périrent et les Reliques furent perdues. Jean-Eudes en retrouva une lors de l'attaque de Lorgo. Il ignorait ce qu'elle était, mais attiré par son éclat, il la ramassa. Ce n'est qu'après avoir été nommé Primat qu'il découvrit sa nature. Convaincu qu'en la rendant, elle risquait d'être utilisée par un « mauvais croyant prêt à s'allier à des forces obscures », il préféra la conserver.

le plus jeune membre du conseil dans l'histoire de la Province liturgique, il œuvrait dans des domaines variés que la traque des Obscurantistes et des Conjurateurs, les relations avec le Cryptogramme-magicien, la réflexion sur la place de la magie dans la religion de Saint Neuvène ou bien la recherche des Reliques de ce dernier (voir l'encart).

Depuis trente ans, Jean-Eudes mène donc une lutte implacable contre les Obscurantistes et les Conjurateurs et plus particulièrement contre ceux qui les emploient. En effet, s'il est prêt à pardonner l'égarement à ses adeptes, il ne peut excuser les Liturges, notamment les hauts dignitaires, d'utiliser des armes en totale contradiction avec les écrits sacrés de Saint Neuvène.

Toutefois, un tel comportement ne lui apporta pas que des amitiés et, sa charge se recoupant avec celle de l'Inquisition, il se fit un ennemi de l'ancien Grand Inquisiteur, qui alla jusqu'à essayer de le faire assassiner en 1445. Fort heureusement, la cabale fut démantelée, le responsable brûlé et un autre Liturge fut nommé à sa place. Mais, afin d'éviter de nouveaux problèmes, Jean-Eudes dut passer immédiatement des accords avec ce dernier et faire des concessions qui lui coûtent aujourd'hui encore.

Il commença aussi à se créer un réseau d'informateurs et d'espions, les lumineux, dont les ramifications touchent la plupart des grandes institutions présentes dans la Province liturgique.

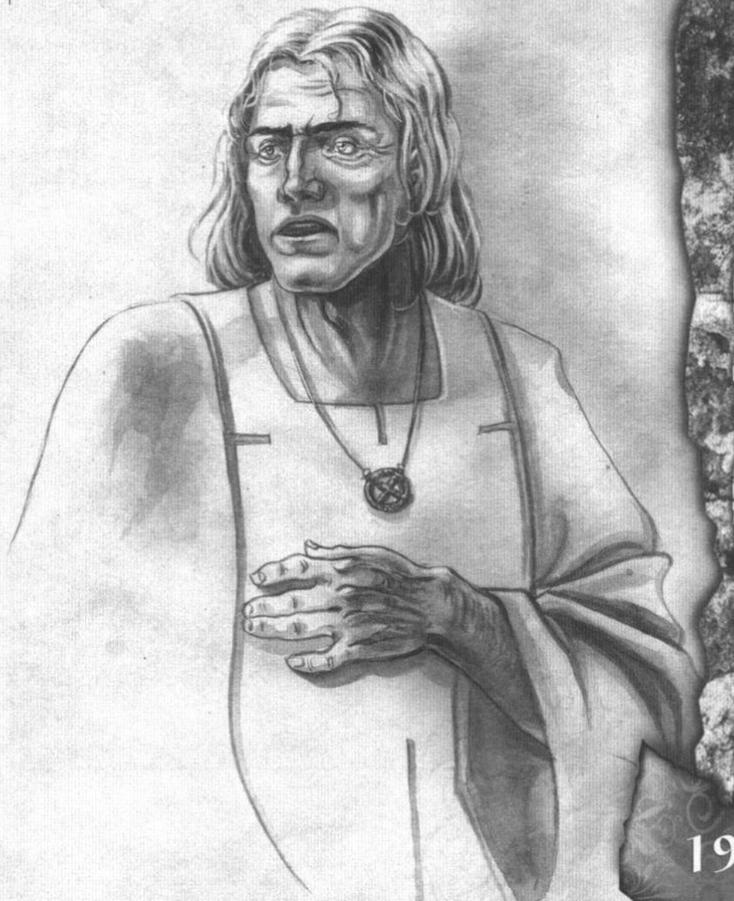
En parallèle à sa lutte, Jean-Eudes passe, depuis une dizaine d'années, beaucoup de temps à étudier. Il a une terrible soif de connaissance, notamment l'histoire et les mœurs des autres royaumes. Il pense à juste titre qu'en comprenant ces derniers, il trouvera le moyen de les rendre réceptifs « à la lumière du guide ». Ses études lui permettent aussi de se tenir éloigné du conseil des Primats où il commence à avoir de nombreux ennemis. Son avis est néanmoins toujours écouté et respecté, notamment par le Premier Liturge.

Conseil d'interprétation

Vous l'aurez compris Éminence, Jean-Eudes est un homme calme et ouvert, mais cela ne signifie pas qu'il est faible. Au contraire, Jean-Eudes est l'archétype de l'individu sévère,

mais juste. Il ne donne pas facilement sa confiance, surtout à des non croyants, et n'hésite pas à user de ses Danseurs pour vérifier la véracité des dires de ses interlocuteurs. En règle générale, il refuse de pactiser avec des Obscurantistes ou des Conjurateurs, mais est prêt à fermer les yeux sur les activités de ces derniers s'il en va du sort de la Province liturgique ou du culte de Saint Neuvène.

Pour interpréter Jean-Eudes, vous devez utiliser une voix forte, sans crier pour autant, et un ton ferme. N'hésitez pas à taper sur la table si les Inspirés ne l'écoutent pas et à vous emporter s'ils émettent des critiques envers la religion de Saint Neuvène.



Drame

Jean-Eudes d'Oustremance est au centre d'un immense Drame: le destin de la Province liturgique et des terres de l'ancien Empire d'Armgarde. Ses alliés sont nombreux, mais ses ennemis aussi et s'il venait à mourir, il est presque certain qu'une guerre civile embraserait la Province liturgique. Tout dépend des choix que feront les dignitaires liturges et donc des vôtres, Éminence !

LES RELIQUES, HISTOIRE ET CARACTÉRISTIQUES

Vous l'aurez sans doute compris, Éminence, les Reliques de Saint Neuvène ne sont pas des os de ce dernier. En effet, l'Éclat qu'elles contiennent ne peut s'être formé qu'avec l'Éclipse.

Histoire

Ces trois os sont ce qui reste d'un Inspiré tué par un Félon au moment où le lien entre l'Harmonde et le Centresprit fut rompu. La Flamme n'a jamais quitté le corps, mais l'a consumé de l'intérieur ne laissant que deux phalanges et une vertèbre, cristallisées sous forme d'Éclat. Les trois émotions que ces Reliques contiennent ne sont donc pas celles que l'Inspiré ressentit à sa mort, mais celles qui le guidèrent à la fin de sa vie. Soldat de l'armée d'Artemise (cf. Éclat de sang), il n'était pas dans le Sanctuaire au moment où le Masque intervint. Lorsqu'il se rendit compte de ce qui s'était produit, il se mit en quête du Génie, son maître. Guidé par l'espoir de le retrouver et l'adoration qu'il lui portait, il sombra dans le fanatisme qui caractérisait Artemise, tuant les Perfides comme les Ternes.

Plusieurs siècles plus tard, Neuvène trouva les Reliques près de l'actuel Mur de la Foi et les conserva avec lui. Lorsque son corps fut mis sur le bûcher, la conjugaison de sa Flamme et des Reliques détruisit entièrement son corps, ne laissant que ces dernières.

Caractéristiques des Reliques

Les trois reliques de Saint Neuvène

Nature : Relique

Richesse : 3/3/4

Émotion primaire : Fanatisme/Adoration/Espoir

Émotions secondaires : Adoration et Espoir/Fanatisme et Espoir/Adoration et Fanatisme

Description : une phalange qui, sous le soleil, ressemble à une pépite d'or/idem, mais celle-ci est plus petite/une vertèbre humaine.

Pouvoir : +1 à tous les jets liés au Corps/+1 à ceux liés à l'Esprit/+1 à ceux liés à l'Âme.

Possesseur actuel : un ogre maître d'armes à Lorgol/Jean-Eudes d'Oustremance/un Censeur du Cryptogramme-magicien en Urguemand.

Note : celui qui possède les trois Reliques voit les bonus doublés.

ENNEMIS

Les réformateurs

Cette fraternité de dignitaires liturges intrigue pour prendre le pouvoir et réformer la religion. Elle souhaite en effet réunifier l'Armgarde, soumettre et convertir les populations par la force. Elle accueille en son sein plusieurs Primats — dont Simon de l'Endrevène et Handraüs Andreï Jolestian — et quelques Archevêques. À l'heure actuelle, les seuls obstacles à son accession au pouvoir sont Jean-Eudes, le Grand Inquisiteur et le Premier Liturge. Ses membres ont conscience qu'assassiner Jean-Eudes reviendrait à en faire un martyr. Ils songent donc à le discréditer et à causer un accident mortel au Premier Liturge. Ainsi, l'un d'eux devrait prendre la place de ce dernier et les réformes pourraient commencer.

Simon de l'Endrevène

Simon est le Primat chargé des écrits de Saint Neuvène. Il doit assurer leur copie et leur diffusion, mais aussi les réformes et les réinterprétations. En effet, la plupart des Archevêques considèrent qu'il faut simplifier et expliciter certains passages pour les paysans. Évidemment, les réformes prévues s'accompagneraient d'un renforcement du pouvoir des Archevêques et des Vicaires, engendrant discrètement un système politique proche de la féodalité. Jean-Eudes s'oppose à ces idées, considérant qu'il suffit d'éduquer les paysans, notamment grâce à Préceptorale. Il est de plus un farouche opposant au système féodal, la comparaison avec Urguemand ayant pour l'instant toujours suffi à convaincre le conseil de se ranger à son avis.

Handraüs Andreï Jolestian

Ce Liturge est le Primat de l'Hors-foi — les « relations extérieures » — et le dirigeant de soldats de la sainte parole (cf. *Les Organisations*, pp. 43-59). Il est convaincu que ses hommes pourraient prendre le contrôle de nombreuses régions frontalières de la Province liturgique et les garder avec l'appui de l'armée liturge. Il a donc rejoint les réformateurs pour voir la croix de Neuvène flotter au-delà des frontières de sa patrie.

La Grande Secrète

Cette fraternité de Conjurateurs (cf. *L'Art de la conjuration*, p. 30) commence à craindre les actions de Jean-Eudes. Comme les réformateurs, ayant pleinement conscience que le tuer en ferait un martyr et risquerait de multiplier la traque des Obscurantistes, elle cherche avant tout à le discréditer. Pour l'instant, ses membres n'ont rien trouvé pouvant compromettre le Primat, mais ils ont décidé d'envoyer des Démons pour l'espionner. S'ils apprenaient que Jean-Eudes possède une des Reliques disparues de Saint Neuvène, il ne faudrait pas longtemps avant qu'ils en informent l'un des réformateurs. Une alliance avec ces derniers est envisagée et ce, malgré les lois de la fraternité — qui interdisent toute relation avec les dépositaires du pouvoir liturge.

ALLIÉS

Les lumineux

Les lumineux forment le réseau d'information et d'action de Jean-Eudes. Il est essentiellement composé de Vicaires et de Chapelains, mais on trouve aussi des membres de Préceptorale et même quelques Inquisiteurs.

Alban

Alban n'est autre que le fils de Jean-Eudes et d'une paysanne. Âgé d'une quinzaine d'années, il est actuellement novice à Préceptorale (cf. *Les Organisations*, pp. 23-41). Jean-Eudes a préféré garder sa paternité secrète tant qu'Alban n'aura pas atteint sa majorité, par crainte qu'il soit enlevé ou assassiné. Ce que tous ignorent, hormis Ranigar (voir plus bas), est qu'Alban est un Inspiré. En effet, le Conseil des Décans a découvert sa filiation et espère ainsi gagner de l'influence en Province liturgique. Malheureusement, Alban est proche de l'Ordre droit (cf. *Les Organisations*, p. 32) et risque donc de passer du côté de la Menace...

Le Premier Liturge

Ce vieil homme est extrêmement respectueux de l'avis de Jean-Eudes. Il admire ses talents et tant que les deux hommes seront en vie, la Province liturgique ne déclenchera aucune guerre.

Aldénard d'Artuis

Aldénard n'est autre que le Grand Inquisiteur de la Province liturgique. Contrairement à la rumeur, il est bien moins fanatique que la plupart de ses troupes. Aldénard d'Artuis a accepté d'aider Jean-Eudes dans sa chasse aux Conjurateurs et aux Obscurantistes alliés à la noblesse liturgique et aux Primats. En échange, Jean-Eudes a plusieurs fois fermé les yeux sur les exactions de ses hommes. Aldénard n'est donc qu'un allié de circonstance. Il s'est assuré le soutien de Jean-Eudes uniquement pour ne pas subir le sort de son prédécesseur. Le Primat aimerait le faire arrêter, ainsi qu'une grande partie de ses hommes, afin de les juger pour leurs crimes, mais comme il le dit souvent : « chaque chose en son temps. » Pour l'instant, il intrigue pour que l'Inquisition recrute des lumineux.

Romurk

Censeur jorniste de la Province liturgique, Romurk cherche à diminuer le pouvoir des Primats sur le Cryptogramme-magicien. Pouvoir qu'il trouve dégradant pour l'ordre et incompatible avec sa fonction. Il a fait la rencontre de Jean-Eudes et l'aide dans sa chasse aux Obscurantistes. En échange, le Primat doit plaider la cause du Cryptogramme-magicien au conseil et auprès du Premier liturge. Grâce à leur alliance, plusieurs Vicaires ont été arrêtés ou brûlés vifs pour avoir « collaboré avec le Démon » et les Mages de la Haute Demeure liturge ne sont plus assujettis qu'à une seule messe par mois.

Ranigar de l'Ambretelle

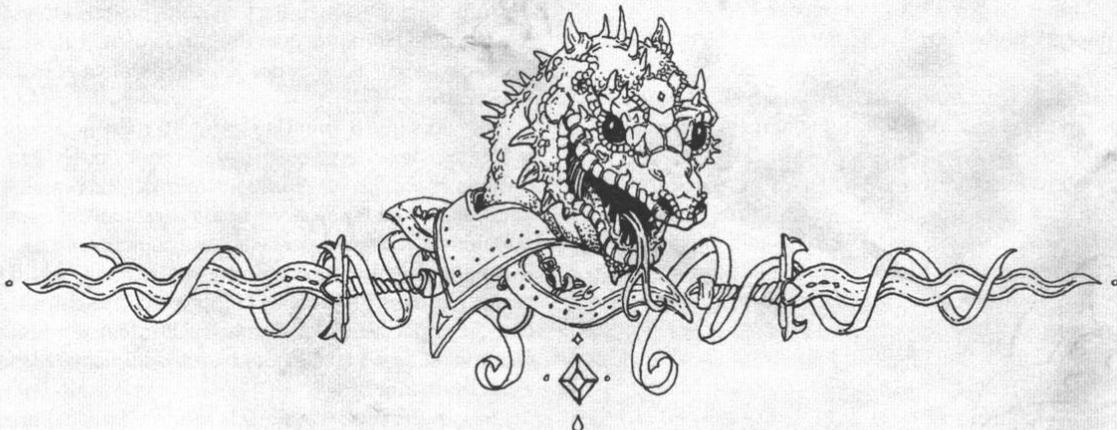
Orateur d'exception, Ranigar est un brillant Vicaire. Un de ces hommes capables d'enflammer les foules ou d'apaiser leurs ardeurs. Grand défenseur de la foi liturge, il est aussi et avant tout un rassembleur, un apôtre de la religion unique. Il voyage à travers la Province liturgique et quelquefois en Urguemand ou en Janrénie où il donne des messes à Saint Neuvène dans les enclaves liturges. Plusieurs Primats aimeraient qu'il rejoigne le conseil, mais Ranigar aime son indépendance. Si Jean-Eudes mourait, il se chargerait de l'éducation et de la protection de son fils. Avec grand plaisir... Ranigar n'est autre que le costume liturge du Masque. Sa fonction essentielle est de maintenir l'unité dans la foi de la Province liturgique. En effet, des troubles intérieurs, ou pire une guerre civile, profiteraient à l'Ombre et cela, le Masque ne peut le permettre...

Dastalios

Humain et Conjurateur, Dastalios aurait péri sur un bûcher liturge sans l'intervention de Jean-Eudes d'Oustremance. Ce dernier le bannit et lui fit jurer de ne jamais revenir travailler ou s'installer en Province liturgique. Dastalios jura et se rendit en Abyrne où il vit toujours. Si Jean-Eudes se rendait officiellement dans la cité, Dastalios se ferait un plaisir de le guider et assurera sa protection — avec ou sans son accord.

Guillaume de Mascart

Le vieux minotaure n'a pas oublié le geste de Jean-Eudes qui lui a permis de retrouver sa liberté. Si ce dernier devait se rendre à Lorgol, il saurait où trouver un garde du corps efficace.

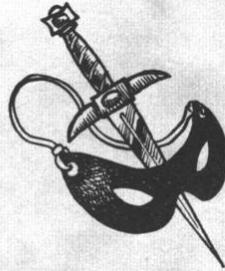




ienvenue en Province liturgique, honorés pèlerins. Je suis votre passeur, Timini Passelune. J'espère que vous resterez assez longtemps dans notre province pour assister à la sainte Tanis!

Histoire

Timini Passelune



Timini Passelune est une exception, une étrangeté, un miracle pour plus d'une raison. Tout d'abord, il est une surprise de la nature, un de ces rares êtres impossibles qui naissent pourtant d'un amour vrai et sincère qui bat en brèche les règles établies de la procréation. Timini est un farfutin, un bâtard né de l'amour entre une lutine et un farfadet. Ses parents se sont rencontrés par les hasards de la vie. Son père farfadet croisa la route de sa mère lutine alors que, blessé, il fuyait l'Inquisition liturge. La lutine, au grand cœur, le conduisit dans son Chênais que le farfadet ne quitta plus jamais. Timini naquit de cette heureuse union, symbole d'espoir pour les saisonins du Printemps de la Province liturgique. Malheureusement, dans le grand Drame de l'Harmonde, tout bonheur n'a qu'un temps et les aiguilles de la destinée ne cessent pas de tourner, quelle que soit la joie ou la tristesse connue. Lors de ses cinq ans, la communauté de Timini fut découverte par les Liturges. Les guerriers fanatiques de cette contrée fondirent au milieu de la nuit sur le village saisonin pour y répandre la mort. Les parents de Timini et tous les habitants furent sauvagement assassinés. Les soldats humains, hurlant le nom de Neuvêne, brûlèrent d'abord les arbres. Les lutins ne purent se protéger, se tordant de douleur sur le sol alors que le bois de leur compagnon d'âme se consumait dans le feu maudit. Seul le père de Timini put agir et, vaillamment, il tenta de protéger ses amis. Malheureusement, des cavaliers lui jetèrent un filet pour l'emprisonner et le crucifièrent à un arbre auquel ils mirent le feu. Puis ils s'occupèrent longuement des lutins, s'amusant lentement à les torturer avant de les achever dans une orgie de barbarie.

Tout au long du massacre, la mère de Timini, surpassant la douleur consécutive à l'incendie de son arbre, tenta de protéger son fils. Malheureusement, le jeune farfutin contempla le massacre abominable de son village et ses pleurs attirèrent l'immonde piétaille humaine vers sa mère. Elle le cacha avant que les porcs liturges ne s'occupent d'elle en d'atroces façons, satisfaisant tous leurs besoins grotesques. À la vue des ignominies que subissait sa mère, Timini hurla. Les soldats rirent alors, avides de jouer encore avec une nouvelle victime.

C'est alors que le miracle survint. La mère de Timini eut le courage de se lever malgré les blessures et les outrages commis et leva les bras, utilisant tout le Pollen qui lui restait. Dans un fol espoir nourri par le désespoir, elle conjura sa Dame de venir au secours de son peuple. Elle fit plus que la conjurer, elle la convoquait pour sauver son fils, lui rappelant que sans son peuple, la Dame du Printemps n'était rien. Et si par lâcheté la Dame du Printemps refusait de secourir un de ses enfants des barbares humains, elle serait à jamais maudite.

Mais un des soldats avait vu la lutine se lever et hurler au ciel ses propos impies. Il jeta sa lance sur elle, la faisant taire

à jamais. Le sang de la lutine se joignit à son Pollen et l'impossible advint. Un vent de Pollen surgit pour envelopper le petit bâtard et l'emporter au loin, hors de portée de ces porcs immondes et assassins qui osaient porter le nom d'hommes.

L'enfant miraculé fut déposé dans un petit bois où une étrange assemblée présidée par deux femmes l'accueillit. La première était une belle jeune femme aux cheveux parcourus de fleurs, entourée de vingt et un compagnons aux antiques armes printanières — sept lutins, sept farfadets et sept satyres. La seconde était une femme sombre habillée de milliers de petites araignées d'ombre et entourée de noires créatures aux pâleurs lunaires. La dame aux fleurs prit Timini dans ses bras pour le consoler. Elle pleura et ses larmes tombèrent au sol, y faisant naître des chrysanthèmes. Une fois l'enfant consolé, elle le remit debout et l'embrassa, lui conseillant d'être fort pour l'avenir car de grandes choses l'attendaient. La dame en noir vint alors vers lui et le prit dans ses bras, lui susurrant à l'oreille des mots de vengeance à venir et de force à développer. Puis, la dame aux fleurs demanda à un de ses chevaliers de mener le farfutin en un lieu sûr. Le lendemain matin, le portier du monastère de Notre Dame de Prytanie eut la surprise de trouver un enfant saisonin à l'entrée du saint lieu.

Fort heureusement pour Timini, le monastère de Notre Dame de Prytanie était l'une des places fortes de la cabale des Petits Frères, où lutins farfadets se faisaient passer pour des orphelins dédiés à la vie monastique avec le concours de quelques amis humains. Le farfutin grandit en sécurité au sein de l'ordre et il acquit d'étranges pouvoirs. Arrivé à l'âge adulte, il devint clair pour tous que Timini était un être béni de la Dame du Printemps, le Champion élu pour sauver une Saison en péril dans un royaume intolérant. Et c'est tout naturellement que Timini prit la tête de l'ordre des Petits Frères.

À la tête de l'ordre, il n'eut plus qu'un seul but : renverser le pouvoir liturge et faire de la Province liturgique un royaume saisonin. Pour cela, il a noué de nombreuses alliances et a transformé la cabale des Petits Frères dans un seul but : le futur Grand Carnaval de la sainte Tanis.

Apparence

Il est difficile de dire si Timini est un lutin ou un farfadet quand on le regarde de près, même si ses cheveux parcourus de fleurs font croire à première vue à un lutin. Les yeux verts en amande, les cheveux blond-roux en bataille, les joues roses, il transpire la bonté et l'innocence. L'éternel sourire accroché à son visage amplifie cette impression. Vêtu de la bure monastique des Petits Frères, blanche avec des liserés verts et argent, il passe assez facilement pour un jeune humain à l'âge de l'adolescence tant que sa capuche est rabattue sur son visage.



Conseil d'interprétation

Comme vous vous en doutez, Éminence, Timini Passe-lune est un être extraordinaire. Il est considéré comme l'espoir de toute une Saison dans un royaume où les saisonins sont traqués et massacrés. Timini est un visionnaire passionné, un être étrange qui allie le caractère joyeux et amical des lutins à l'âme rusée et enthousiaste des farfadets. Il est un chef qui prépare une révolution. C'est un saisonin marqué par sa Dame. Quand vous le mettez en scène, n'hésitez pas à lui donner l'âme altruiste et une volonté d'acier trempé : il sera tout gentil et aidera volontiers les gens qui lui plairont mais il se sent investi d'une mission supérieure. Il dégage une force intérieure d'une rare puissance et sous ses dehors bienveillants, c'est un fanatique totalement dédié à sa mission, qu'il accomplira coûte que coûte. En outre, bien qu'il le cache très bien, il hait viscéralement les humains, surtout les Liturges.

Drame

Timini Passelune est un bâtard dont l'histoire est connue des communautés printanières de la Province liturgique et des environs. Tout le monde connaît l'histoire selon laquelle il a été sauvé du massacre de son village natal par la Dame du Printemps elle-même. Une légende est née alors. Les saisonins du Printemps croient que Timini Passelune est le Champion désigné par leur Dame pour abattre le pouvoir liturge et faire de la Province liturgique un royaume saisonin à la manière de ce qu'ont fait les méduses dans les Terres veuves il y a à peine trois siècles.

L'histoire et la légende de Timini sont à la fois vraies et erronées. Il est vrai que Timini a été sauvé par la Dame du Printemps. Il est certain qu'elle en a fait son Champion dans l'ouest de l'Harmonde. Il est aussi exact qu'il cherche à renverser le pouvoir liturge pour créer un royaume printanier à la place. Par contre, ce qui est inconnu de tous, c'est qu'Arachnia, le Haut Diable des Araignées sombres, a aidé la Dame du Printemps à sauver Timini. Quand la Dame du Printemps entendit la prière de la mère de Timini, elle sut qu'elle avait raison. Elle avait abandonné ses enfants. Mais sortir de sa retraite signifiait permettre au Masque de la repérer. Là, Arachnia, qui s'intéressait de très près aux farfadets, vit une opportunité et proposa à la Dame du Printemps de l'aider en lui prêtant un manteau d'ombre tissé par ses araignées. Elles se mirent d'accord et décidèrent conjointement de sauver Timini et d'en faire leur Champion commun.

En effet, détruire l'ordre liturge mettrait fin aux persécutions actuelles. De plus, créer un royaume printanier offrirait un nouveau berceau pour une nouvelle Verdoyance. En outre, la disparition des Liturges arrangerait bien les affaires d'Arachnia et de nombreux Hauts Diables. Et c'est avec ces objectifs à l'esprit qu'elles dotèrent Timini de nombreux dons.

Depuis que Timini est maître des Petits Frères, il met en place, lentement mais sûrement, un grand plan pour anéantir l'ordre liturge et créer un vaste royaume printanier sur les ruines de la Province liturgique. Pour cela, il a transformé les Petits Frères en un groupe de combattants aguerris : les lutins sont maîtres dans la magie du Pollen et le Jardinage tandis que les farfadets excellent dans l'espionnage et l'infiltration. L'ordre mène actuellement dans la Province liturgique deux grandes activités : des actes terroristes contre les Liturges — croissance d'une forêt de chênes dans une cathédrale, rapt de personnalités, pratique d'expériences de la Sève sur des soldats égarés, lancement de rumeurs scandaleuses souvent vraies sur de hauts dignitaires, et bien d'autres encore — et la mise en place d'une filière de passeurs pour les saisonins et autres ennemis des Liturges qui souhaitent entrer ou sortir de la Province liturgique.

Mais jusqu'à maintenant, tout n'est que répétition du futur Grand Carnaval de la sainte Tanis. En effet, Timini a passé de nombreuses alliances avec de multiples organisations pour mettre à bas la Province liturgique. D'importantes forces printanières se préparent au combat dans des vallées cachées par le pouvoir du Pollen.

Le jour de la sainte Tanis approche. Ce jour-là, Timini fera lancer un immense Vent de Pollen pour plonger le pays dans un printemps éclatant. Les milliers de soldats printaniers, appuyés par leurs frères d'autres Saisons et leurs alliés abymoïses et démoniaques, surgiront des vallées secrètes et des frontières pour fondre sur les cités et forteresses liturges. Les lutins feront appel à la magie du Pollen pour transformer les cités et cathédrales en vastes chaos végétaux, les farfadets assassineront et Effrayeront tous les hauts dignitaires liturges et les satyres feront chanter les officiers grâce à leur réseau courtois et les renseignements des farfadets, bloquant ainsi les troupes liturges dans les casernes. Ce jour-là, le Grand Carnaval de la sainte Tanis plongera le royaume dans une tourmente dont il ne se remettra jamais. Enfin, Éminence, c'est ce que croit Timini !

ENNEMIS

Les Liturges

Il est évident que les Liturges sont les premiers adversaires de Timini. Ils ne sont pas idiots au point de ne pas voir que de dangereux activistes saisonins tentent de troubler l'ordre public. Néanmoins, ils ne sont pas encore conscients des enjeux exacts. Dans les derniers écrits saisonins qu'ils ont trouvés et nettoyés, ils ont tenté de faire parler — sous la torture, évidemment — quelques prisonniers avant de les livrer au bûcher. Et ils sont inquiets : les saisonins semblent parler d'un prophète qui les sauvera et qui détruira le régime liturge. De plus, plusieurs attentats végétaux contre des cathédrales leur ont fait prendre conscience du danger. L'inquiétude commence donc à gagner les hauts cercles du pouvoir liturge et les Mages jorlistes ont été chargés d'enquêter et d'user de leur magie pour faire parler les prisonniers.

Les humains de l'ordre des Petits Frères

Avant l'arrivée de Timini, quelques humains avaient, par charité, accepté de se joindre à la cabale des Petits Frères pour donner le change. Ils étaient censés jouer le rôle des moines qui éduquaient ces pauvres orphelins si nombreux. Néanmoins, ces hommes et ces femmes sont des Liturges. Ils souhaitent avant tout que leur hiérarchie accepte les saisonins et cesse les persécutions. Depuis que Timini est à la tête de l'ordre, plus rien ne va. C'est une guerre ouverte contre leur pays que ce farfutin veut. De plus, ils ne sont pas sûrs de l'avenir des hommes dans les projets de Timini. Les temps ont changé et l'atmosphère actuelle ne leur plaît pas. Pour la plupart, ces humains sont des pacifistes et les projets de Timini les écœurent. Néanmoins, ils hésitent à trahir leurs amis Petits Frères car cela signifierait leur mort. Mais plus le temps passe et plus leurs hésitations s'atténuent. En outre, Timini les a pratiquement mis de côté et ils ont l'impression d'être des pantins qu'on peut jeter sans regret. La trahison n'est pas loin.

Le Conseil des Décans

Le Conseil des Décans commence de plus en plus à entendre parler d'un prophète farfutin en Province liturgique. Skaledur s'est renseigné et ce qu'il a appris l'a terrifié. Sans

être de grands amis de la Province liturgique, les Sigiles sont conscients que plonger ce royaume dans le chaos signifierait le début de grandes guerres dans les terres armgarites. Et, s'ils estiment que le Masque en serait ravi, c'est une menace de plus pour l'Inspiration. Le Conseil des Décans en a avisé Janus et ils pensent envoyer une Compagnie d'Inspirés enquêter et, le cas échéant, éliminer la menace.

ALLIÉS

Arachnia, Haut Diable des Araignées sombres

Arachnia est la première alliée de Timini. Elle a chargé les rares *Advocatus Diaboli* à sa charge, principalement des farfadets — et donc rare, Éminence —, d'aider Timini lors du Grand Carnaval de la sainte Tanis. Cet événement se basant surtout sur le chantage, la magie, la peur et quelques assassinats judicieusement préparés, elle a ordonné à ses Démons de demander comme Connivence aux Conjurateurs de les réinvoquer un jour préalablement choisi. Ainsi, des milliers de Démons fondront sur la Province liturgique, accroissant le chaos créé. Néanmoins, quelques *Advocatus Diaboli* affiliés à d'autres Hauts Diables s'interrogent sur d'étranges Connivences qu'ils reçoivent. Une enquête est en cours.

Le cénacle Les Herbes sous le pavé

Les satyres sont parmi les premières victimes des persécutions liturges. Un cénacle de satyres profondément opposés aux Liturges s'est ainsi créé. C'est tout naturellement qu'ils ont offert leurs services à Timini.

Ils lui transmettent les secrets obtenus sur l'oreiller auprès des femmes de hauts dignitaires liturges. Peu à peu, les plans des forteresses liturges sont assemblés pour le grand jour.

Khewin et les Troglodytes du Drapeau d'Herbe

Khewin et sa bande de saisonins autour de Sainte Escale (cf. *Les Cahiers gris* p. 65) ont tout de suite adhéré au grand plan de Timini Passelune. Dans leur retraite troglodyte, ils ont créé l'un des principaux camps d'entraînement des saisonins qui rejoignent les forces de Timini. La bande grossit de plus en plus et le Primabbé de Sainte Escale, Corentin de Siamé (cf. *Les Cahiers gris* p. 66) commence à trouver le problème de ces rebelles épineux.

Protheroe, Grand Cornu des Cornes

Protheroe (cf. *Les Organisations* p. 86), le Grand Cornu des Cornes, est débiteur de Timini et des Petits Frères pour le nombre de minotaures qu'ils ont fait passer en toute sécurité hors de la Province liturgique. Il est prêt à aider le farfutin lors du Grand Carnaval de la sainte Tanis en attaquant le Mur de la Foi pour y retenir les garnisons liturges. Néanmoins, il sait bien que le Grand Cornu de la Province liturgique, Dizène Balen (cf. *Les Organisations* pp. 83-84) s'opposera à la situation s'il apprenait la conspiration. Et celui-ci, en effet, a eu vent des troubles occasionnés par des saisonins du Printemps dans la Province liturgique. Dizène s'apprête à envoyer un de ses minotaures enquêter, ce que craint le plus Protheroe.





e suis un exilé, je suis un sans-nom. Pourtant, j'ai décidé de sortir de l'oubli pour livrer un dernier combat. Pour sauver ceux qui me haïssent d'un mal plus grand encore que le mien...

Histoire

Sorgue



Sorgue avait tout autrefois. Obscurantiste, Chorégraphe, Haut Mage, conseiller du roi de Janrénie... Jusqu'à ce que sa route croise le destin d'Agone de Rochronde et que la Révolte des Femmes mette à bas la Haute Demeure du royaume.

Formé dès son enfance au sein de l'Invisible Demeure, Sorgue devint Reître et fut affecté à la Janrénie. Le royaume, alors entièrement sous la domination d'une caste martiale inflexible, était un paradis pour des êtres comme Sorgue, formés pour la guerre. Ses immenses talents le firent remarquer.

Un jour, l'ambition de Sorgue le poussa à abandonner sa charge de Reître et à s'impliquer pleinement dans les intrigues de la Haute Demeure janrénienne. Dès lors, il devint Haut Mage et étudia la Chorégraphie.

Aux côtés de trois autres Obscurantistes de talent — Mandigo, Diphome et Essyme (cf. *Les Crépusculaires*) —, il s'impliqua plus profondément dans la politique du royaume, au mépris des Codats du Cryptogramme-magicien. Alors, il évolua dans les hautes sphères et se fit le conseiller du roi, tandis que ses collègues s'intéressaient plus aux généraux.

C'est ainsi que naquit le Quadriat infernal qui organisa l'invasion d'Urguemand et provoqua, bien involontairement, la Révolte des Femmes. Mandigo, sa tête pensante, n'était pas seulement un Haut Mage, il était aussi le chef d'une cabale au sein du Cryptogramme-magicien : le Voile (cf. *L'Art de la magie*, p. 51). Encore embryonnaire, ce courant de pensée regroupait quelques Mages désireux de prendre le pouvoir politique dans les Royaumes crépusculaires. Les intrigues des quatre Obscurantistes — suivis par l'ensemble de leur obédience en Janrénie — furent la première tentative de concrétisation de cette pensée.

La résistance miraculeuse d'Urguemand durant les Deux Guerres — l'invasion janrénienne et l'invasion liturge — et la défaite entraînèrent de nombreux remous au sein de l'appareil militaire de Janrénie... et au sein de la Haute Demeure. Cette agitation conduisit finalement à la chute de l'autorité du roi et de sa caste militaire, au profit d'une nouvelle instance démocratique largement dominée par les femmes : la Loge. Sorgue se retrouvait seul, alors que ses trois compères étaient morts en Urguemand. Il fit son possible pour éviter que la situation ne lui échappe. En vain. La Haute Demeure janrénienne fut détruite.

Les Mages durent quitter le royaume ou vivre dans la clandestinité. Sorgue continua ses intrigues et chercha à exécuter les meneuses de la Révolte. Bénéficiant du soutien d'un puissant Chorégraphe renégat, Albédone (cf. *Le Codex des satyres*), celles-ci échappèrent aux tentatives d'assassinat. Ce satyre dévoila l'existence

LE QUADRIAT

Les quatre comploteurs obscurantistes sont célèbres dans tout le royaume. Les révolutionnaires ont ardemment utilisé leur image pour donner corps à l'archétype du Mage intrigant, retors et mauvais qui domine aujourd'hui l'imaginaire janrénien. Entrés dans la légende au côté des monstres les plus hideux, les quadriats sont devenus des figures du mal, des croquemitaines que l'on évoque pour apeurer les enfants dissipés. Ils incarnent la peur — avec laquelle joue depuis longtemps la Loge — des Mages, ces êtres de grand pouvoir qui manipulent les faibles pour réaliser leurs sombres manigances.

et les complots de l'ancien Quadriat et révéla son rôle dans la folie des grandeurs du général déchu Amrod. Albédone alla plus loin et défia ouvertement le dernier des quadriats. Un combat magique titanesque eut lieu, qui opposa Sorgue au satyre. Dépassé par la puissance du satyre, Sorgue fut vaincu, mais laissé en vie. Désormais pourtant, tous savaient quel monstre était le Mage, et l'Invisible Demeure était fort inquiète de cette cabale nouvelle qui déstabilisait l'influence du Cryptogramme-magicien. Il ne restait plus à Sorgue que l'exil. Et la fuite fut son quotidien durant de nombreuses années. Sa volonté de fer lui évita de sombrer dans la folie ou la dépression.

Vivant dans l'anonymat, il s'installa un temps parmi les Boucaniers. Ses talents lui permirent de trouver rapidement un emploi sur les nombreux navires de l'Enclave. Pour Sorgue, pourtant, c'était une véritable déchéance. Lui qui avait eu en main la destinée d'un royaume écumait désormais les mers, accompagné d'une bande de soudards. Les années passèrent néanmoins et un jour, un Mage se présenta à lui. Il se faisait appeler « le Scion » et se présenta comme le nouveau chef du Voile, depuis la mort de Mandigo. Pour le groupe, la situation avait bien changé. De plus en plus de Mages se laissaient convaincre, l'Invisible Demeure elle-même fermait les yeux, désormais. Sorgue pouvait retrouver son identité, s'il le voulait. C'est ainsi que l'Obscurantiste partit s'installer à Sombreonge. Le Voile commençait à y posséder une certaine influence.

C'est là qu'il rencontra de nouveau Albédone. Cette fois, il n'y eut pas de duel magique. Albédone se lança dans une longue tirade sur les Mages, sur le Cryptogramme-magicien et sur la déchéance inévitable de Sorgue. Le satyre alla même jusqu'à lui faire entrevoir la réalité occulte de l'Harmonde : l'Inspiration, la Menace. Sorgue avait fait le mauvais choix. Il ne pourrait jamais effacer ses crimes passés, les massacres qu'il avait ordonnés. En revanche, il pouvait décider de changer de camp. Il devait mener un nouveau combat. Loin des intrigues du Cryptogramme-magicien.

Que dire ? Peut-être fut-ce le talent d'orateur du satyre Chorégraphe. Peut-être fut-ce sa magie ? Sorgue comprit qu'il était sous l'influence d'une puissance qui le dépassait. Il présentait que le Voile était sans doute dominé par la Menace — quoique ce terme restait vague de sens pour lui. Il décida de prendre son destin en main et refusa d'intégrer à nouveau le Voile.

Il s'ouvrit de ses doutes au Scion et il comprit combien il avait été trompé. Le Mage se gaussa de lui et de sa vie gâchée. Mandigo lui-même n'avait été qu'un pion, un acteur ignorant du drame réel qui devait se nouer. Le véritable instigateur de tout, c'était lui. L'âme damnée du Quadriat, l'éminence grise de Mandigo. Il pouvait lui offrir une nouvelle gloire, une nouvelle vie. Sorgue comprit alors l'ampleur du « mal ». La Perfidie tissait sa toile sur le monde, les serviteurs discrets d'un être éternel formaient une armée des ombres, prompte à accomplir les basses besognes de leur divinité de forfaiture.

En bon Obscurantiste, Sorgue réagit avec violence. Il lança ses Danseurs à l'assaut du Scion. Le combat fut rude, le Scion, en bon Félon, faisait usage de mille ruses. Mais Sorgue était un Chorégraphe, son Emprise était parfaite et il brisa les défenses de son adversaire. Le Scion s'écroula inerte, alors que ses serviteurs arrivaient à son secours.

Alors Sorgue reprit le long chemin de l'errance, mais désormais, il était aussi traqué par le Voile et le Cryptogramme-magicien. Il partit se terrer quelques années en Lyphane, puis dans les Parages, au service de l'une des Académies secrètes du Trait noir. Ensuite, il continua son chemin, s'utilisant parfois lui-même comme appât, éliminant les assassins lancés à ses trousses — après les avoir interrogés et en avoir appris encore un peu plus sur le Voile. Durant toutes ces années, il apparaissait parfois, de nulle part, pour mettre en échec un complot du Voile. Parfois, il travaillait main dans la main avec Albédone. Pourtant, le Voile prospéra. Un nouveau meneur avait pris le relais du Scion, le « Chat noir ».

Puis, l'âge rattrapa Sorgue, la sourde agonie de l'exil se fit plus forte, l'appel oppressant du pays se fit insupportable. Sorgue prit la décision la plus dangereuse de toute sa vie : il retourna en Janrénie. Tel un mendiant, il écuma les routes de son royaume natal, cherchant à voir d'un œil nouveau les structures démocratiques janrésiennes, l'essor économique et culturel qui laissait la place à un âge de guerre séculaire. Qui aurait bien pu penser, parmi ceux qu'il croisait, que ce vagabond sans le sou était en réalité un ancien conseiller royal, un des plus grands Mages de Janrénie ?

Conseil d'interprétation

Sorgue est un personnage ambigu. C'est un Inspiré qui a œuvré du mauvais côté pendant de nombreuses années. S'il regrette amèrement d'avoir été manipulé, il n'a jamais remis en cause ses méthodes et ses pratiques. Il reste un Obscurantiste.

Éminence, lorsque vous jouez cet homme, vous devez toujours avoir en tête que votre interlocuteur est soit un dominant — et vous écoutez et parfois obéissez à ces ordres — soit un dominé — et dans ce cas vous ne souffrez pas l'impertinence — pour Sorgue. Vous devez toujours donner l'impression que rien ne vous affecte ou ne vous surprend car la détermination de cet Inspiré est d'acier et il a juré de lutter jusqu'à sa mort prochaine.



Le secret d'Ulumbakkar

Sorgue sait la mort proche et a décidé de s'éteindre sur la terre qui lui est si chère. Enfin, il s'est aussi engagé à empêcher le retour du Voile en Janrénie.

Évidemment, quand on est considéré comme une figure du mal par tout un peuple, il est bien difficile de se présenter ensuite en sauveur !

Sorgue a compris que la Cabale des Étinceleurs, figure de proue de la résistance des Mages face à l'ostacisme qui les frappe, est en réalité une émanation du Voile. Conscient qu'elle joue un rôle important pour la préservation de l'Emprise en Janrénie, il cherche néanmoins à la débarrasser de l'influence du Masque. Il ne peut se permettre d'attirer l'attention de la Loge sur cette faction, de peur de condamner tous les Mages hors-la-loi et de mettre son anonymat en danger.

Il a récemment pu prendre contact avec la Loge féérique, le cercle des fées noires de Ranne. Il essaie de convaincre son chef, Tendala, de prendre la place des Étinceleurs dans la résistance face au pouvoir janrénien et d'utiliser de façon plus poussée ses contacts au sein de la Loge. Afin de faciliter la réalisation de ses

objectifs, Sorgue se fait passer pour « Ulumbakkar », un maître d'une Académie des Parages qui enseigne secrètement le Trait noir à ceux qui le désirent. Il passe par les Étinceleurs pour les faire reconnaître comme Mages officiels.

Sorgue Ulumbakkar cherche donc des Inspirés concernés par le sort de l'Emprise en Janrénie. Ceux-là pourraient réussir à supplanter les Étinceleurs auprès des Mages hors-la-loi et restaurer un Cryptogramme-magicien débarrassé du Voile, débarrassé du Masque.

Enfin, Sorgue a récemment découvert l'existence de l'Escarboucle, une autre mouvance politique, opposée au Voile. Il cherche activement à la contacter afin de s'allier à elle. Cette dernière a effectivement prévu d'envoyer des émissaires surveiller les différents groupes de pression et nouer des contacts amicaux avec les Inspirés de la Loge.

ENNEMIS

La Cabale des Étinceleurs

Cette faction, qui se compose presque exclusivement de farfadets, cherche à maintenir l'Emprise au sein de la Janrénie. Aujourd'hui, les Étinceleurs forment les maîtres de l'Emprise les plus organisés au sein du pays.

Ils sont reconnus officiellement par le Cryptogramme-magicien mais sont traqués par les autorités janréniennes. L'un des personnages les plus influents de cette cabale, Dwarschvin, a quelque arrière-pensée. Cet Éclipsiste appartient aux instances du Voile. Il cherche justement à provoquer un réveil des Mages traqués par le pouvoir. Si tous les Mages arrivent à s'unir et disposent d'un soutien extérieur, il devrait être possible de renverser — ou au moins affaiblir suffisamment — le régime de la Loge.

Dwarschvin a essayé de prendre contact avec les rebelles militaires, cachés dans les montagnes. Sans succès. Il cherche donc à repérer leurs espions parmi la population pour faire passer une proposition d'alliance.

La Loge

L'assemblée législative de Janrénie a toujours essayé de retrouver Sorgue. La perspective d'un puissant Mage comploteur rêvant de prendre le pouvoir dans le pays et se baladant librement n'est pas faite pour lui plaire. Alors, les différents réseaux de contacts des ambassadrices janréniennes cherchent activement le Mage, sans résultat, depuis une vingtaine d'années.

Indépendamment de cette querelle « personnelle », la Loge est aussi totalement opposée au projet de rouvrir la Haute Demeure. Les Mages sont définitivement persona non grata. Malgré l'influence de nombreux groupes de pression — dont certains sont étudiés ci-après — la Loge refuse de laisser l'Emprise s'installer de nouveau.

Une telle position n'est pas sans danger. Car les Mages janréniens, obligés de vivre dans la clandestinité, nourrissent un ressentiment profond envers les institutions de leur pays. Il ne suffit pas de beaucoup pour que ce ressentiment se transforme en haine profonde et que les Mages décident de mettre fin à leur discrimination... en mettant à bas la Loge.

Certaines maires sont conscientes de cette problématique, mais le courant majoritaire — aussi bien au sein de la population qu'au sein de la Loge — est et reste simpliste : « À mort les Mages ». La Loge a d'autant plus de difficultés à remettre en cause cet adage que c'est elle qui, il y a trente ans, a justement joué sur la peur des Mages et la haine contre la caste martiale pour prendre le pouvoir. C'est dans ce creuset émotionnel qu'elle a pu convaincre le peuple de la suivre et remettre en cause ces principes premiers, c'est attaquer les fondations de la démocratie précaire de Janrénie.

ALLIÉS

Tendala et la Loge féerique

Les fées noires de Janrénie, regroupées au sein de la Loge féerique, utilisent leur prestige vis-à-vis des institutions du pays pour tenter de rétablir le Cryptogramme-magicien. Arguant que l'Emprise est une arme qui doit être maîtrisée pour faire face aux royaumes ennemis, les fées noires considèrent qu'une Haute Demeure aux mains des femmes serait une alliée bénéfique. Les Hauts Mages seraient alors désignés directement par la Loge et révoqués en cas de comportement incompatible avec les

principes fondateurs de cette dernière.

Les fées noires ne vont pas plus loin que cette influence, elles ont toujours refusé de s'impliquer dans l'Emprise hors-la-loi, au contraire de la Cabale des Étinceleurs, ou même de nouer des contacts avec des Mages janréniens. Elles redoutent trop la réaction de la Loge et ont peur que leur cercle soit démantelé. Sorgue Ulumbakkar a pris contact avec Tendala récemment, afin de la convaincre de participer activement à l'Emprise hors-la-loi, ou au moins de la soutenir. La fée noire a refusé. D'ailleurs, elle-même ne pratique pas l'Emprise comme beaucoup de ses sœurs au sein de la Loge féerique. Même les Mages fées noires évitent d'utiliser leurs pouvoirs.

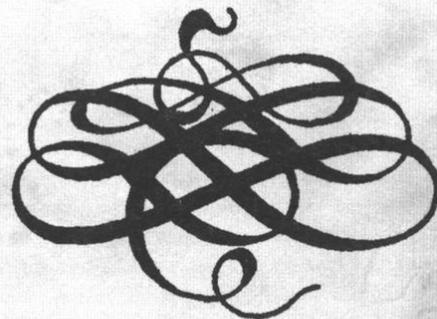
Tendala n'est pas une Inspirée, aussi Sorgue ne lui a pas révélé toute la vérité sur les Étinceleurs et surtout sur Dwarschvin. Il l'a par contre prévenue que ce dernier travaillait certainement pour une faction qui cherchait, à terme, le renversement de l'ordre janrénienn actuel.

Albédone, le Chorégraphe errant

Albédone est revenu en Janrénie, lui aussi très discrètement. Il a pressenti que le Voile était proche d'affaiblir le pouvoir de la Loge et a décidé d'intervenir, quitte à s'allier temporairement avec Sorgue. Un jour ou l'autre, Dwarschvin contactera les rebelles janréniens et leur proposera un marché pour renverser le pouvoir en place. Albédone veut éviter cela à tout prix.

Il n'a pourtant pas les scrupules de Sorgue concernant le maintien de la Cabale des Étinceleurs : il refuse que le Cryptogramme-magicien se réinstalle dans le pays. Ce que veut le satyre, c'est une Emprise libérée. Comme le voulait Lerschwin à son époque. Ce qui ne veut pas dire une Emprise sans contrôle, mais par contre, détachée des intrigues et jeux de pouvoir du Cryptogramme-magicien. Cette organisation, derrière des vœux pieux, dissimule une politique interventionniste de plus en plus acceptée. Sa position en Urguemand ou dans les Communes princières est à cet égard manifeste.

Tout comme Sorgue, Albédone est recherché par la milice secrète de la Loge. Il ne peut donc agir à découvert. Et agir incognito, c'est agir pour rien. Il n'a plus l'influence suffisante pour infléchir les décisions de la Loge ou dénoncer Dwarschvin sans mettre en danger de nombreux Mages innocents.





entre saint Vit! À toi de voir l'ami mais ne maugrée pas sur mon dos. Tu veux cette fiole, verse-moi la somme! À moins que... Écoute! Tu m'as l'air assez dégourdi de tes dix doigts. Offrons-nous une belle partie, si tu gagnes et que je m'amuse, je te laisse la fiole. Si tu perds, tant pis pour toi, l'ami, tu repartiras comme tu es né.

Maître Styphène



Histoire

Styphène est un satyre issu d'une longue tradition de maîtres alchimistes, de passionnés des secrets de l'Harmonde.

Dans sa jeunesse, Styphène fut formé pour succéder à son père. Les temps étaient durs alors, les Mages étaient bannis par la Loge et le commerce de l'Éclat n'intéressait guère que le Cryptogramme-magicien!

La petite boutique, sise à Ranne, ferma, faute de clients. Styphène suivit alors son père dans l'errance. Après avoir quelque peu voyagé, les deux satyres s'installèrent dans la Marche modéhenne et Styphène reprit son enseignement. Il apprit l'usage de l'Éclat, bien sûr, mais aussi l'art de la botanique.

Dans le même temps, il apprit à aimer les rues mal famées de Madénie, écumées par les marins, les marauds et les mauvais garçons des bas quartiers. Son charisme naturel lui attira un grand nombre d'amis. Au fur et à mesure des années, il devint une petite célébrité dans le port par son talent pour les jeux d'argent et sa gouaille. Mais dans le laboratoire de son père, il travaillait dur, abordant tous les aspects, tous les secrets qui font un bon alchimiste.

Lorsqu'il considéra qu'il avait tout appris de son père, alchimie et Armance, il décida de partir se trouver un meilleur maître. C'est ainsi qu'il échoua à Sombreçonge. Là, il devint le compagnon d'un alchimiste réputé: Valerne Cornevine. Pendant deux ans, il compléta sa maîtrise des cornues et des alambics. Puis il postula à la maîtrise. Il s'acquitta du droit de présentation et repartit sur les routes, alors que tous se demandaient comment il avait pu réunir la somme requise en une nuit.

Un soir, le convoi de négociants de drapiers avec lequel il voyageait fut attaqué par une troupe de maraudeurs. La caravane fut pillée, les humains exécutés. Styphène proposa au chef des maraudeurs de jouer sa vie aux dés. L'homme accepta avec un grand sourire, sûr de lui. Styphène joua donc, et commença à perdre. Il ne comprenait pas, la chance semblait l'avoir mauvaise. Alors pour la première fois, le satyre dut user de subterfuges et de tours de passe-passe qu'il avait appris à Madénie. Il tricha. De façon de plus en plus éhontée, mais il gagna. Dans un grand éclat de rire, le chef des maraudeurs le laissa partir. Il lui confia même une bourse remplie de pièces anciennes, pour sa peine — des Drachmes, bien sûr.

Le gain avait été finalement bien facile pour Styphène. Il dépensa ses pièces rapidement. Le jeu ne l'attirait plus que pour l'art de la triche. Puis ce comportement déteignit même sur son art. Il vendait certaines décoctions une fortune en mentant de façon éhontée sur leurs propriétés. Il ne restait jamais assez longtemps pour s'attirer les foudres de ses clients. En certaines villes, il nouait des contacts étroits avec la Maraude et lui vendait des poisons de plus

en plus cruels. Il fut ainsi remarqué par un Prince Voleur, un jour. Les deux hommes se côtoyèrent quelque temps, pour échanger leurs vues sur l'Harmonde, pour rire de leurs vilénies passées, pour sourire de celles qu'ils préparaient. Les deux individus nourrissaient une même haine, un même dégoût pour le commun des mortels. Sans qu'il s'en rende compte, Styphène avait scellé son destin.

En cadeau d'adieu, le Prince Voleur lui confia un livre d'heures dédié à saint Turpide. Styphène rit longtemps à la lecture de cet ouvrage. Il se mit à le consulter de plus en plus souvent, son regard pétillant de malice à l'énoncé des vilénies qu'on lui recommandait de faire. Pas croyant pour un sou, Styphène s'amusait de cet opuscule tournant en dérision les commandements des religions des hommes. Le satyre en fit son livre de chevet, puis son livre de principes. Un temps, il s'amusa à appliquer une « dévotion » — en réalité une bassesse — par jour.

C'est ainsi que Styphène devint une Marionnette (cf. *AGONIE*, p. 272). À force d'appliquer les préceptes de saint Turpide, il se rendit compte qu'il avait reçu sa « bénédiction ». Son corps changeait — son âme aussi —, mais en échange, il avait acquis certains dons « magiques ». Alors, Styphène se dit que finalement, il existait peut-être un saint pour les gens comme lui et il se lança à corps perdu dans l'application minutieuse des dévotions de son livre d'heures.

Finalement, Styphène s'installa à Ranne, comme maître anysetier — une corporation utilisant l'anis pour fabriquer des drogues, des onguents et des liqueurs dont elle pourvoyait ensuite les nobles, mais aussi le bon peuple. Les anysetiers de Ranne servaient aussi d'apothicaires et de médecins. Il va sans dire que la corporation des apothicaires n'appréciait guère cette concurrence « déloyale ». Des pugilats éclataient régulièrement, malgré la vigilance de la milice. Évidemment, Styphène était aux anges; dans cette ambiance, il allait pouvoir s'exercer à ses mille tours perfides.

Travaillant sur ses préparations, Styphène eut l'idée d'y ajouter toutes sortes d'ingrédients peu ragoûtants. Cela l'amusa, mais il se sentait aussi poussé par une force mystérieuse. Si l'Éclat générait des émotions, Styphène espérait les corrompre, les détourner pour propager ses maléfices, en toute discrétion. Grâce à ses contacts au sein de la Maraude, Styphène entra en contact avec Glairenvaude, une pixie qui vendait ses philtres. Les deux saisonins commencèrent un négoce malsain. Le satyre ajoutait les philtres de la pixie dans ses compositions : liqueurs, drogues, poudres...

Un jour, Styphène en eut assez de toujours devoir payer Glairenvaude. Il organisa son enlèvement avec l'appui d'une guilde de marauds. Il séquestra la pixie après lui avoir coupé les ailes. La pauvre créature devait s'atteler dans le laboratoire de Styphène, jour et nuit. Étrangement, elle prit le satyre en vénération. Une vénération teintée de crainte, mais la Perfidie de son tortionnaire l'attirait comme la lumière, un papillon.

Ayant désormais une spécialiste à domicile, Styphène commença réellement à travailler sur l'Éclat, afin de l'affecter par la Perfidie. Son but, évidemment : réussir à créer des Gemmes de Danseurs contaminées, afin de propager la turpitude chez les Mages et leurs créatures magiques. Particulièrement bien implanté dans la société des artisans de Ranne, le satyre était l'un des rares alchimistes encore présents en Janrénie. Nécessairement, les Mages hors-la-loi se tournèrent vers lui pour posséder des Gemmes.



Le commerce de Styphène prospérait et prospérait encore. La Maraude de Ranne faisait régulièrement appel à lui, de même que les satyres en manque de mandragore — qu'il remplaçait parfois par de l'alraûne. Il négociait même certains composants particuliers au comptoir de la Guilde des Chimères présent à Ranne. De nombreux sbires du Masque connaissaient aussi le personnage et n'hésitaient pas à se fournir chez lui en substances chargées de Perfidie : faux philtres d'amour, fausses potions pour rendre la santé...

Styphène devint ainsi un personnage éminent, l'un de ces riches artisans qui brillaient à Ranne. Ses pairs le nommèrent à la tête de la corporation des anysetiers, tous louaient ses boissons aux vertus merveilleuses. Le satyre n'hésitait pas à utiliser la Chao-siarde pour troubler ses clients et les pousser à acheter toujours plus de drogues pour soulager leurs nuits agitées. Seul revers, ses travers de plus en plus marqués — sceau de la Perfidie — commençaient à lui interdire une vie publique scintillante.

Avec un tel succès, les problèmes ne devaient pas tarder...

Conseil d'interprétation

Éminence, utilisez un ton grinçant et faussement enjoué. Au fil des années, Styphène a perdu sa gouaille qu'il a remplacée par un art consommé de la rebuffade. Si vos interlocuteurs se rebiffent quand vous le jouez, mettez l'accent sur leur manque évident d'humour et alignez quelques tirades humiliantes sur leur sérieux par trop collet monté. Malgré tout, Styphène est un marchand, et si vous estimez qu'il comprend qu'il va trop loin, n'hésitez pas à vous excuser et si vous êtes un peu comédienne, faites que votre regard dise l'inverse de votre langue.

Le marchand de mort

Le commerce officiel de Styphène est particulièrement prospère. Son échoppe d'anysétier attire les hautes sphères de Ranne qui se disputent ses différents produits. Sa liqueur anisée est considérée comme un nectar précieux et nombreux sont les Janréniens à croire que l'anis est une plante sacrée qui guérit de tous les maux, ou presque. À côté de l'anis, Styphène vend aussi des Élémentās artificiels, achetés à des Élémentalistes voyageurs et revendus une somme astronomique. Ceux qui lui plaisent le plus sont évidemment associés à l'automne. Il les revend sous forme de tabac, commerce lucratif. Son tabac à l'anis est adoré par les satyres qui l'utilisent volontiers dans leur pipe à eau.

Il en va de même de son commerce interlope. Le satyre est à la tête d'un vaste trafic de poisons et stupéfiants. Les Princes Voleurs les moins scrupuleux se fournissent exclusivement chez lui, de même que les Mages hors-la-loi qui lui font confiance pour la préparation des Gemmes et la procuration d'Éclat pour d'autres usages.

Grâce à cela, Styphène inonde les marchés de substance entachée de Perfidie. Ce n'est jamais assez pour transformer les humains en sbires patentés du Masque, mais c'est suffisant pour influencer sur leur caractère et parfois en faire des Pantins. Les recherches de l'alchimiste sur des Gemmes perverties n'ont pas encore obtenu le succès escompté ; qu'importe, Styphène persiste. Il espère bien un jour parvenir à corrompre les Danseurs, ces créatures qu'il déteste tant pour leur insouciance.

En bon marchand, Styphène est aussi l'une des sources les mieux établies pour distribuer des Drachmes. C'est d'ailleurs une faille dans son commerce car des Inspirés au courant de la nature de ses pièces pourraient bien remonter jusqu'à lui.

ENNEMIS

Censeur Scivalde

L'exercice de l'alchimie en dehors du cadre rigide du Cryptogramme-magicien inquiète les Censeurs. Certes, les alchimistes ne sont pas membres de l'ordre des Mages, mais dans la situation si particulière de la Janrénie, il est d'autant plus difficile de contrôler leur activité. Un Censeur a été envoyé par l'Invisible Demeure afin de surveiller le satyre. Scivalde observe donc attentivement Styphène. Évidemment, il a pu repérer ses activités secrètes avec la Maraude, mais il ne sait rien de plus. Il a découvert le réseau de contrebande mis en place pour fournir son échoppe et cela l'intrigue. Scivalde veut tout simplement savoir où l'alchimiste se procure le matériau pour les Gemmes. Car pour l'essentiel, ces dernières proviennent du trafic des autres Hautes Demeures.

Scivalde ne compte pas « censurer » le satyre pour cela. Non, ce dernier est bien trop important pour le

maintien de l'Emprise en Janrénie. Par contre, si à travers lui, le Censeur peut identifier des trafiquants d'autres royaumes, voilà qui l'arrangerait bien. Il a d'ores et déjà pu identifier des provenances de la Marche modéhenne ou de la République mercenaire, mais cela n'est pas suffisant.

Enfin, il ne peut s'empêcher de soupçonner l'alchimiste de se livrer à des expériences interdites. Alors il reste dans les parages de l'échoppe et il veille...

Les Gris Arpenteurs

Évidemment, le clan pixie s'est rendu compte de la disparition de l'une de ses membres, Glairenvaude. Soupilane, une escobrette (cf. *Les Automnins*, p. 92), s'est lancée à sa recherche. Restant toujours dans l'ombre, elle a néanmoins pu identifier quelle guilde de Maraude a enlevé sa comparse. Ceux qu'elle est parvenue à interroger jusqu'à présent n'ont pu lui donner le nom du commanditaire. Soupilane commence à croire que Glairenvaude a été enlevée par un Prince Voleur pour quelque triste raison : la distillation de son sang. Certains humains ont en effet découvert le goût sucré du sang pixie et ils se sont lancés dans sa fermentation pour en faire une liqueur prisée dans certains milieux.

Soupilane a donc poursuivi son investigation chez les différents brasseurs et fournisseurs de spiritueux de la ville. Elle a récemment entendu parler des anysétiers et de leurs boissons au goût si particulier. En désespoir de cause, elle se lancera bientôt dans leur surveillance. Et peut-être que les étranges expériences de Styphène attireront son attention...

ALLIÉS

La Maraude de Ranne

Fournisseur patenté de la Maraude en matière de poisons et de drogues, Styphène est un individu précieux pour les Princes Voleurs. Tellement précieux qu'ils sont prêts à faire beaucoup pour le conserver parmi leurs bonnes relations. Des spécialistes en poisons, il en existe d'autres, mais aucun n'a le talent ni l'imagination mortifère du satyre.

De plus, l'alchimiste nourrit bien son monde en payant un réseau de contrebande qui lui est entièrement dédié. Pour les besoins de ses commerces, il fait venir de nombreuses denrées, rares et chères, d'un peu partout dans l'Harmonde : écorces de bois modéhens, poudre basaltique des Parages, terreau venu d'Abyme, plantes des Cornes... Les marauds ne savent pas à quoi peuvent lui servir tous ces produits exotiques et ils ne préfèrent pas le savoir. Toute personne s'en prenant à Styphène serait bien inspirée de quitter la ville dans les plus brefs délais.

Non seulement le satyre est utile et rapporte beaucoup d'argent, mais en plus il en sait suffisamment pour mettre les Princes Voleurs dans une position délicate. La Maraude protège ainsi Styphène des autorités de la ville. Du moins jusqu'à présent. En effet, le guet palatin — directement rattaché à la Loge — a lancé une enquête sur le personnage. Beaucoup

d'apothicaires se sont plaints de cauchemars à répétition, de malédiction, de tourments gastriques et autres soucis propres à affoler les Janréniens qui n'aiment rien moins que les histoires de magie et de malédiction. Sans parler d'un protocole reconnaissant aux anysetiers le droit de vendre des produits médicaux, signé par les trois maîtres jurés — responsables de la corporation des apothicaires — à la suite d'une négociation trouble avec Styphène.

Il n'en fallait pas plus pour que le sergent palatin Jacéphore ouvre une enquête et soupçonne le maître anysetier de faire usage de magie ou de collusion avec des Mages.

La Cabale des Étinceleurs

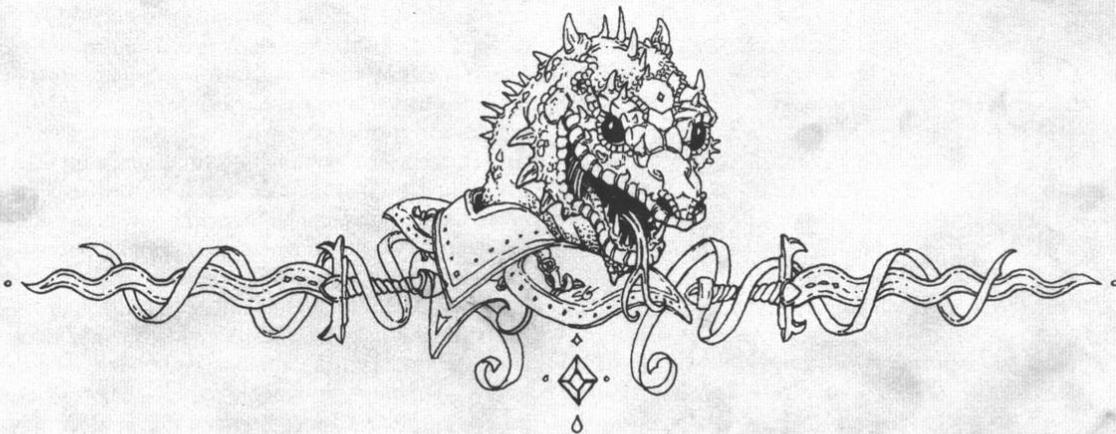
Seule véritable organisation de soutien des Mages janréniens, la Cabale des Étinceleurs est particulièrement reconnaissante envers Styphène. Il fournit des Gemmes venues d'ailleurs et d'autres morceaux d'Éclat que les Mages affectionnent. Pour certaines opérations délicates avec la Maraude, Styphène a déjà fait appel à la Cabale pour lui « fournir » un ou deux Mages. Les Étinceleurs ont toujours accepté, sachant que derrière les histoires de contrebande se cachait évidemment l'approvisionnement en Éclat.

Bien évidemment, les Étinceleurs ne sont absolument pas au courant des expériences interdites de Styphène.

Ils n'hésiteraient d'ailleurs pas un instant à l'exécuter s'ils découvraient que l'alchimiste corrompt le lien entre le Mage et son Danseur. Déjà pourtant, certains Mages ont été affectés par des Gemmes trafiquées. Là encore, l'influence n'est pas assez grande pour en faire soudainement des Perfides. Par contre, ils sont devenus particulièrement réceptifs aux incitations de Styphène. Le satyre les pousse à commettre des actes vils, mesquins. Bref, certains Mages hors-la-loi ont perdu leur volonté face à la Perfidie et se comportent plus facilement en êtres égoïstes et manipulateurs. Les Danseurs eux-mêmes sont particulièrement troublés. Le phénomène n'a pas encore été remarqué par les Étinceleurs.

Récemment, les Étinceleurs ont appris la présence de Scivralde. Ils ont été particulièrement choqués que le Cryptogramme-magicien s'inquiète ainsi plus d'un alchimiste que de tous les Mages janréniens. Peu leur importent les trafics de Danseurs dans les autres royaumes. La situation devient urgente ici, en Janrénie !

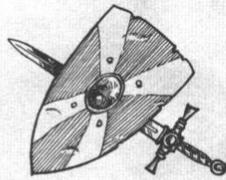
Dwarschvin, l'un des meneurs des Étinceleurs est bien décidé à le faire comprendre coûte que coûte au Censeur. Quel que soit son commanditaire, ses prérogatives ne passent certainement pas avant celles de toute une corporation spoliée par le pouvoir de la Loge.





omme vous venez si astucieusement de me le faire remarquer, la liste des gens morts par ma faute est très longue. Elle comprend certainement assez de noms pour que j'en ajoute un de plus sans état d'âme. Vous allez partir sans vous retourner et ne plus jamais m'adresser la parole sans quoi, je vous garantis que d'autres mauvaises langues m'accuseront encore d'avoir tué.

Camalia Grand'épée



Histoire

Illuminia était une humaine venue de Janrénie, fuyant la Révolte des Femmes. Ahrum Grand'épée était un capitaine mercerin dont la réputation n'était plus à faire : après plusieurs campagnes au sein de compagnies extrêmement célèbres et particulièrement élitistes, il avait épousé Illuminia dans l'espoir d'établir une descendance. Mariage de circonstance, sans amour, mais nourri d'une certaine affection, l'union de ces deux êtres ne survécut pas à la naissance de leur unique enfant : Camalia Grand'épée.

Illuminia meurt en mettant au monde l'enfant et celui-ci, chétif, est de plus une fille. La perte de sa femme et la déception de ne pouvoir passer son nom à un héritier altèrent le jugement d'Ahrum. Il décide de faire passer cet enfant pour un garçon et de l'élever comme tel. Seul dans la confiance, Majoince de Purtedanse, un Jorniste, vieil ami de la famille, apporte les soins indispensables à la survie de Camalien Grand'épée. L'enfant grandit, persuadée d'être mâle, entourée des soins aimant de Majoince, soumise par son père à un entraînement d'autant plus impitoyable que celui-ci, conscient de devoir préparer une femme, veut lui transmettre deux fois plus de choses qu'à n'importe qui d'autre.

Dès neuf ans, Camalien suit son père dans les petites campagnes que celui-ci monte avec une compagnie pour entraîner son « fils ». La réputation de ce petit guerrier se répand rapidement et il devient une célébrité en tuant son premier adversaire, en combat singulier, le lendemain de son dixième anniversaire. Cependant, la situation se dégrade rapidement entre le père et le « fils ». Camalien, en entrant dans l'adolescence, commence à comprendre qu'« il » n'est pas comme les autres. Le choc vient finalement quelque mois après son quatorzième anniversaire. Son père tombe, tué net d'une flèche en pleine tête, au cours d'une escarmouche de frontière. Partisan depuis toujours de dire la vérité à Camalien, Majoince prend l'initiative d'apprendre ce qu'il en est de ses origines et de son sexe à l'adolescente en deuil. La réaction de Camalien est terrible. Elle change immédiatement de nom, renie ceux qu'elle a connus et qui lui ont caché une vérité que peu des amis de son père n'avaient pas comprise, pour repartir à zéro.

Une nouvelle désillusion l'attend.

Sa notoriété la dessert grandement. Entre ceux qui ne peuvent pas croire que le célèbre Camalien Grand'épée est en fait une femme et ceux qui trouvent cette histoire follement amusante, la jeune femme peine à trouver un engagement. Elle finit par se faire une place dans une compagnie d'éclaireurs qui vivent tant bien que mal, à la limite de devenir des charognards. Les pertes sont importantes, les mœurs sont rudes et se conquérir une place dans la hiérarchie



lâche de cette compagnie réclame d'être aussi brutal qu'impitoyable. Les espoirs d'avancement d'une femme sont inexistant : ces soudards ne la conçoivent que comme une catin ou une bonne à tout faire. Il faut plus d'une dizaine de morts pour que le commandant s'en mêle et interdise formellement d'insulter l'adolescente. Quelques semaines plus tard, Camalia le tue, lui et ses officiers. Personne ne connaît, encore aujourd'hui, les raisons de cette boucherie, quoique nombre de rumeurs courent sur le sujet. Ce massacre porte la jeune fille au sommet de la hiérarchie brutale de la compagnie. La première campagne est un désastre. Seule Camalia en sort vivante.

Par la suite, sa réputation de tueuse sans conscience prend petit à petit le pas sur le souvenir de son « changement de sexe ». Elle dirige successivement plusieurs petites compagnies de charognards, où elle démontre un réel talent pour la stratégie et le commandement. Ces compagnies sont dissoutes, les unes après les autres, au fur et à mesure que leurs membres décident de se retirer, fortune faite.

La « charogne aux doigts d'or » ne peut manquer d'attirer l'attention de formations plus prestigieuses. Jusqu'à présent, Camalia a toujours refusé de s'engager dans une compagnie si elle n'obtenait pas au minimum le grade de lieutenant. C'est la compagnie des Maraudeurs de Barlas qui, la première, lui donne un commandement. Sous son impulsion, les trois détachements d'éclaireurs qu'elle commande emportent les « trois majeures de l'hydre », faisant tomber pour le compte des Terres veuves, par la force et la ruse, trois places fortes tenues par des contingents de pirates. Les héros de cette aventure sont couverts d'or par les Carmes qui vont jusqu'à offrir à Camalia un poste de commandante dans leur armée. Les perspectives d'avancement pour une humaine ne semblent pas fameuses à la mercerine, qui décline l'offre.

Elle a cependant accumulé suffisamment de butin et de récompense pour espérer monter sa propre compagnie. Le projet ne deviendra pas réalité faute de parvenir à trouver une châtelainie. Furieuse, Camalia abandonne les Maraudeurs de Barlas et rejoint la légion de Venthurlant. Elle y commande, cette fois, l'ensemble des compagnies d'éclaireurs. Les soldats sous son commandement emportent plusieurs batailles avant même que la troupe principale ne puisse se déployer. Le butin revient systématiquement aux éclaireurs, qui accumulent victoires, richesses et gloire. Au fil du temps, la légion se réduit rapidement à ses éclaireurs jusqu'à la révolte du « jour des réguliers », au cours de laquelle les soldats de ligne désertent en masse et tentent de détruire les éclaireurs de leur propre compagnie. La bataille de la plaine de Sanrank se solde par plus de mille soldats morts pour moins de cent éclaireurs tués et consacre Camalia Grand'épée châtelaine de la légion de Venthurlant.

Camalia, forte de son excellente réputation au sein des Terres veuves, offre ses services aux Carmes. Elle est bien

inspirée, car la situation qui se dégrade rapidement entre les Terres veuves et l'Enclave boucanière est l'occasion de plusieurs accrochages qui font la fortune des légionnaires de Venthurlant. La compagnie est finalement anéantie pendant le sac de Castelorne. Les rares survivants sortent du piège chargés d'œuvres d'art que les Carmes rachètent une fortune. Disposant d'une châtelainie, Camalia en profite pour monter plusieurs autres compagnies ou pour en abriter certaines après qu'elles ont perdu leur logis suite à des revers de fortune. Après une période d'abondance et de succès militaires, ces compagnies sont systématiquement taillées en pièces au cours d'une bataille d'où les survivants sortent riches. La fortune de Camalia est d'ailleurs très importante, quoi qu'elle soit consacrée en grande partie à monter des compagnies.

Conseil d'interprétation

Être une femme en République mercenaire est loin d'être une sinécure. Vous êtes tout ce que vous n'auriez pas dû être : guerrière dans un monde presque exclusivement masculin, commandante de plusieurs compagnies prestigieuses, richissime grâce aux nombreuses campagnes victorieuses que vous avez livrées, vivante alors que des compagnies entières sont mortes pour vous, immensément célèbre par vos propres mérites alors que vous êtes issue d'une lignée déjà très illustre. Soyez consciente de votre valeur. Ne la jetez pas sans cesse à la figure de vos interlocuteurs, mais utilisez-la comme une jolie femme userait de sa beauté.

Vous avez plus d'ennemis que d'amis : ne jugez jamais une personne à la première rencontre, si grossière, bornée et stupide soit-elle. Prenez le temps de voir quel est votre intérêt et agissez en conséquence, sans faire entrer en ligne de compte les sentiments. Si ces derniers viennent s'en mêler, alors accordez votre confiance sans réserve... Mais non sans avoir pris des précautions pour que cela ne se retourne pas contre vous au cas où votre jugement aurait été abusé.

Protégez vos amis avec une énergie farouche. Vous en avez peu et vous y tenez.

Par ailleurs, si la manipulation ne fait pas partie de vos habitudes, et si vous ne l'appréciez guère, elle est pourtant devenue pour vous un indispensable moyen de survie.

Enfin, vous avez acquis une telle aura d'invincible témérité que même vos adversaires les plus acharnés préfèrent prendre votre défense plutôt que de vous laisser vous lancer dans quelque entreprise insensée qui vous rendra encore plus puissante et sèmera des cadavres partout. Éminence, vous devez décrire cette aura de puissance et de certitude. Camalia n'est pas une déesse, mais peu s'en faut. Cela fait aussi partie des forces sur lesquelles vous jouez, lorsque vous interprétez la châtelaine Grand'épée.



L'assemblée d'Orkhane

Les succès militaires de Camalia font souvent oublier les milliers d'hommes qu'elle a envoyés à la mort... Et qu'elle enverra probablement encore. Sa réputation est celle d'une commandante « aux doigts d'or », qui assure la fortune de ses hommes. Son intelligence tactique en fait une commandante respectée, crainte même.

Elle est dans la position idéale pour assurer la présidence de l'assemblée annuelle d'Orkhane et pourrait même parvenir à fédérer assez de compagnies derrière elle pour se faire couronner impératrice, reine, princesse, ou quel que soit le titre qu'elle choisisse, afin de diriger l'ensemble de la République mercenaire.

De plus, il est de notoriété publique qu'il serait possible qu'on lui donne le commandement de la baronnie

d'or, le grenier à blé de la République, le seul endroit où quelques denrées alimentaires sont produites par des Mercerins. Il ne fait aucun doute que, sous son commandement, la baronnie d'or deviendra un grenier à blé enfin digne de ce nom pour la République mercenaire.

De nombreuses personnes voient cette situation d'un très mauvais œil et ont la ferme intention de s'opposer par tous les moyens à Camalia, qui ne brigue d'ailleurs pas de poste à responsabilité au sein de l'assemblée, mais est prête à accepter n'importe quel défi qui lui permettrait de démontrer sa valeur.

La prochaine session de l'assemblée d'Orkhane va donc être le siège d'intrigues inhabituellement âpres, organisées autant par les Mercerins eux-mêmes que par des Uргуemands ou des Keshites.

Les Uргуemands craignent que Camalia ne prenne le commandement de la baronnie d'or, une place forte sur



la frontière entre la République mercenaire et l'Urguemand, dans laquelle les Mercerins ont intensivement investi à la fois pour se garder d'éventuelles visées expansionnistes de leur voisin et pour commencer à assurer une certaine autosuffisance alimentaire.

Les Mercerins ne veulent tout simplement pas d'une femme à leur tête et craignent l'ambition de Camalia, qui pourrait faire tomber la République mercenaire et tenter de s'en faire l'unique dirigeant.

Les Keshites, quant à eux, sont très conscients de la valeur de Camalia et ils sont persuadés que si elle venait à prendre la direction de l'assemblée ou à obtenir la baronnie d'or, elle affaiblirait énormément la position commerciale extrêmement favorable de l'Empire de Keshe.

ENNEMIS

Valrius « poing de fer » Parcellius

Valrius « poing de fer » Parcellius est le pire ennemi de Camalia. Elle l'a déjà plusieurs fois humilié et, lors de leur dernier affrontement, l'a défié en duel et lui a coupé la main gauche. Ce que peu de gens savent, c'est qu'elle l'a aussi privé de sa virilité suite à des avances excessivement pressantes, qui auraient pu se transformer en viol sans le sang-froid de Camalia et l'aide précieuse de son bras droit, Aburtus Cavalsang. Valrius a la ferme intention de faire assassiner Aburtus Cavalsang pour se venger de lui et surtout pour déstabiliser Camalia, puis d'envoyer un duelliste confirmé afin de la tuer en combat singulier. Il a déjà réussi à implanter un excellent escrimeur dévoué dans la compagnie Grand'épée, que dirige actuellement Camalia. Le moment venu, il la défiera en duel pour en prendre le commandement. C'en sera fini de la lignée de Grand'épée et de leur compagnie, car ce duelliste est un commandant exécrationnel. Il ne faudra pas énormément d'efforts à Valrius pour écraser la châtellenie de Camalia.

Bashr Kaazir

Les Keshites ont bien l'intention d'utiliser les contrats commerciaux signés avec des châtelains pour faire pression sur ces derniers et écarter Camalia du pouvoir. À cette fin, ils ont envoyé un de leurs marchands parmi les plus influents et les plus retors. Bashr Kaazir, sans être parmi les plus grandes fortunes de l'Empire de Keshe, a surtout su maintes fois démontrer ses dons non seulement pour embobiner ses clients, mais aussi — et surtout — pour séduire ses clientes. Sa mission était de faire tomber Camalia amoureux de lui et de monter les châtelains clients de l'Empire de Keshe contre elle. Sa première mission est un échec complet. Fasciné par cette femme d'exception, c'est Bashr lui-même qui est tombé amoureux de Camalia. Quant à celle-ci, elle n'a jamais éprouvé aucune attirance pour les hommes et préfère trouver le réconfort de la chair entre des bras féminins. Elle a compris, bien entendu, quelle était la mission de Bashr et n'a pas tardé à lui en extorquer les détails en jouant sur les sentiments qu'il lui vouait. Récemment Kaazir a compris qu'il avait été joué et que jamais Camalia ne lui céderait, ni à lui, ni d'ailleurs à aucun homme.

Il s'est donc consacré à la seconde partie de sa mission avec un zèle haineux, d'une intensité que seuls les amoureux éconduits peuvent ressentir.

Mors Sang-des-Abysse

Les Urguemands ont envoyé un de leurs meilleurs agents, qui a mis la main sur la famille de la mère de Camalia. Il ne sait pas que cette dernière n'a aucun lien avec la famille en question, n'ayant même pas connu sa mère, et croit pouvoir la faire chanter en menaçant les malheureux Janréniens qu'il a en son pouvoir.

Jusqu'à présent, il attend son heure en faisant discrètement surveiller Camalia. Il sait en effet que ce type de menace a d'autant plus de poids qu'elle a été proférée de fraîche date. De plus, il a bien d'autres chats à fouetter. Mors est en effet corrompu jusqu'à la moelle et a bien l'intention de profiter de la topographie particulière d'Orkhane pour y créer un véritable foyer d'infection et y répandre la Perfidie aussi vite que possible. Mors est le pire sbire du Masque qui soit, car il sait pour qui il travaille et le fait avec plaisir. Il connaît les objectifs de la cinquième Muse et a la ferme intention de les favoriser autant que possible. Pour lui, Camalia n'est qu'une humaine sans grand intérêt. Pourtant, Camalia a repéré son petit manège et commence à se poser des questions. Lorsqu'elle aura obtenu des réponses, il ne fait aucun doute qu'elle relèvera le défi que représente le fait de lutter contre une Muse et lancera toutes ses forces dans la bataille.

ALLIÉS

Majoince de Purtedanse

Majoince veille de loin sur sa protégée. Camalia est en effet une Inspirée dont il est censément le parrain. Néanmoins, il n'est jamais parvenu à le lui expliquer, puisqu'elle l'a rejeté alors même qu'il allait révéler les tenants et les aboutissants de cette situation. Il est cependant parvenu à lui apprendre quelques petites choses. Entre autres, il l'a fait former au Jornisme grâce à des amis à lui, de manière tout à fait illégale, ce qui a permis à Camalia d'exploiter plusieurs pouvoirs de Flamme en pensant recourir à des Sorts.

Majoince attend que Camalia se calme, ce qui peut prendre plusieurs décennies, afin de lui expliquer ce qu'elle est: il craint sa réaction, ayant déjà été échaudé lorsqu'il a appris à sa pupille que son père avait menti et qu'elle était femme plutôt qu'homme.

Majoince est très vieux et seule sa magie lui permet de survivre. Il a une tâche à achever: veiller sur Camalia. Il refuse de mourir avant de l'avoir accomplie.

Aburtus « chargez ! » Cavalsang

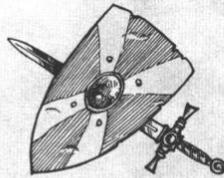
Aburtus est un survivant des aventures de Camalia lorsqu'elle dirigeait des troupes de charognards. Il la suit depuis ses débuts et est partagé entre l'admiration quasi religieuse et l'amour platonique. Il lui sert d'homme de confiance et de lieutenant. Sa fidélité est à toute épreuve. Colosse de deux mètres de haut, ce cavalier lyphanien émérite n'a plus rien à prouver en tant que commandant de cavalerie.



mazones, vous avez, aujourd'hui encore, à défendre votre nom et votre honneur. Ils sont nombreux, ils sont puissants, mais une fois encore, nous les battons. Au nom de la liberté, en avant!

Histoire

Penthésilée la Rouge



Penthésilée naquit de l'union éphémère d'une courtisane et d'un mercenaire. Sa mère avait suivi les troupes mercerines jusque dans les Communes princières, et c'est dans ce royaume qu'elle mit au monde sa fille, Penthésilée. La troupe était engagée dans une opération délicate, opposant deux Cités-États, Alkidamas et Lyuxian, pour une sombre histoire d'enlèvement. Après avoir reculé jusqu'à Alkidamas, les Mercerins se trouvèrent assiégés, avec l'ordre de ne pas lâcher pied. Malheureusement, les ennemis menèrent remarquablement le siège et, aidés de quelques Mages, prirent la cité. Ce fut un massacre : sans distinction d'âge, de sexe ou d'occupation, ils passèrent l'intégralité de la cité par le fil de leurs cimenterres. Seuls quelques mercenaires parvinrent à fuir en se taillant un chemin à travers les lignes ennemies plus préoccupées du pillage de la ville que des quelques fuyards qui tentaient de sauver leur vie. Gamblard, le père de Penthésilée fut de ceux-là, et il s'enfuit avec sa petite fille sur le dos, après avoir abandonné celle qui lui avait donné le jour.

Gamblard rentra en République mercenaire et toucha sa maigre solde. Il s'occupa alors de l'éducation de sa fille, c'est-à-dire qu'il l'initia au maniement des armes, comme s'il avait un fils. Mais ce temps béni fut de courte durée. Gamblard et ses comparses avaient mauvaise réputation depuis le désastre d'Alkidamas, le travail se fit rare et les soldes de plus en plus misérables. Gamblard sombra dans une apathie mélancolique dont il ne sortait qu'après avoir vidé nombre de pichets. Il rentrait tard chez lui, où l'attendait sa fille qui, à l'âge de quinze ans, pour manger, commençait à monnayer ses jeunes charmes.

L'alcool le rendit agressif, et il se mit à battre Penthésilée. Cette dernière essaya de le raisonner, mais elle n'y parvint pas. Elle se trouvait dans le désarroi le plus profond lorsqu'un soir, après l'avoir traitée de traînée, il tenta d'abuser d'elle. Elle se défendit, ils se battirent, elle le tua. Elle retrouva ses esprits en contemplant ses mains couvertes du sang paternel et s'enfuit, horrifiée, en emportant l'épée ogre de son père.

Elle vécut, pendant quelques semaines, de divers expédients jusqu'à ce qu'elle rencontre une ogresse nommée Largepogne. Cette dernière faisait partie d'une troupe de mercenaires et, pour son plus grand malheur, était stérile. Elle recueillit Penthésilée et s'en occupa comme de sa fille, c'est-à-dire qu'elle l'entraîna au maniement des armes. Voyant la hargne que sa jeune protégée pouvait déployer au combat et sa carrure exceptionnelle, elle réussit à l'intégrer dans les rangs de sa troupe de mercenaires.



La destinée de Penthésilée la rattrapa. Lors d'une opération dans la Marche modéhenne, alors qu'il s'agissait de repousser une tentative d'invasion keshite, le haut commandement de la troupe, dont Largepogne faisait partie, tomba dans une embuscade et périt intégralement. La troupe, désarçonnée puisque privée de ses chefs, faillit se débander et périr dans l'assaut, mais Penthésilée prit leur tête et mena les mercenaires à la victoire. Elle comprit que le terrain pouvait jouer en leur faveur car ils se trouvaient à proximité d'une forêt plutôt dense. Elle organisa les hommes afin qu'ils construisent nombre de pièges dans la forêt et attendent en embuscade. Avec une petite partie des troupes, Penthésilée alla au contact et fit mine de s'enfuir. Les Keshites les poursuivirent dans la forêt et périrent alors dans d'atroces souffrances, surpris par le terrain auquel ils n'étaient pas habitués et par la présence d'esprit de ces mercenaires qui venaient de perdre leurs chefs. Ce fut une victoire totale.

Une fois rentrée en République mercenaire, la troupe refusa d'obéir à Penthésilée et nomma un nouveau chef, un ogre nommé Drakomort, au cri de « Pas de femme au commandement ». Penthésilée quitta la troupe, accompagnée de quelques ogresses, outrées par ce manque d'égards et qui, elles, avaient décidé de lui rester fidèles. Elle arpenta l'ouest de l'Harmonde, ne recrutant que des femmes, et livrant bataille, çà et là. La plupart de ses mercenaires étaient des réprouvées, victimes de la guerre, des pillages et des massacres, avides d'honneurs et de vengeance. C'est à cette époque que Penthésilée commença à se faire appeler la Rouge. En effet, elle dut affronter avec ses troupes un escadron d'ogres menés par un minotaure. Ce dernier brisa les lignes des mercenaires de Penthésilée qui ne fit ni une ni deux et se jeta sur lui. Le combat fut d'une violence inouïe, mais Penthésilée, au grand dam des ogres, sous l'œil médusé de ses mercenaires, eut raison du minotaure et quitta le champ de bataille couverte du sang du saisonin.

Avec ses mercenaires, elle fut de tous les conflits, protégeant les vieux, les veuves et les orphelins, empêchant les pillages et débarrassant l'Harmonde des guerriers trop sanguinaires à son goût. C'est à cette époque qu'elle fit connaissance avec la Première Ministre de la Loge et lui rendit quelques services qui relevaient plus de l'intimidation que de l'intervention armée proprement dite.

Sa réputation commençait à s'étendre sur l'Harmonde lorsqu'elle revint en République mercenaire pour tenter un coup de maître. Elle avait besoin d'une châtellenie pour siéger à l'assemblée d'Orkhane. Elle choisit donc un Rankchard, difficile à prendre et appartenant à un châtelain dont la réputation ne devait rien à l'art de la guerre, un certain Marvin Dentdefer. Elle organisa une campagne éclair, démontrant par là l'extrême mobilité de ses troupes et leur discipline, et s'empara du château après avoir livré une sanglante bataille rangée. Lorsque le combat prit fin, ses pertes étaient minimes. Elle libéra les prisonniers de guerre, leur proposant de rester ou de partir, mais elle resta ferme sur les principes moraux qui soutenaient sa troupe : obéissance, liberté, égalité, honneur et compassion. Les prisonniers choisirent presque tous de rester.

Siégeant désormais à l'assemblée, elle influa sur la politique de la République mercenaire et continua, simultanément, à agrandir les rangs de ses troupes. Elle essaya de mettre en place un comité chargé d'édicter des lois de guerre, afin d'éviter les débordements et de protéger les populations civiles. Cependant, elle fut contrée par une majorité d'opposition qui préférait rester libre de mener la guerre selon son bon vouloir. Depuis cet incident, elle est fortement surveillée par l'assemblée d'Orkhane qui se méfie d'elle et de ses Amazones. Penthésilée a récemment fait parler d'elle lors des guerres contre les Mandalore, de mystérieux chevaliers apparus dans les Royaumes crépusculaires, d'une puissance phénoménale et dévastant tout ce qu'ils trouvaient sur leur chemin. Penthésilée protégea nombre de villes des Terres veuves lors de cette tragique invasion, faisant appel, au besoin, aux ressources de la Conjuración tout en négociant des Connivences suffisamment bien tournées pour que les populations civiles n'aient pas à souffrir de l'incursion des Démons sur leur territoire. Ce fut un succès.

Conseil d'interprétation

Vous êtes une femme à poigne. Votre but est de protéger la veuve et l'orphelin, même au péril de votre vie. Vous êtes impitoyable, autoritaire et exigeante mais toujours juste. Vous pensez que la guerre est un mal nécessaire, mais que seuls les guerriers devraient avoir à en souffrir, et surtout, que les femmes n'ont pas à être considérées comme du butin. Lorsque des femmes sont traitées comme tel, réagissez, fermement, sans hésitation ni haine. Expliquez votre point de vue et si vos adversaires refusent de comprendre... sévissez, sans animosité, plutôt avec pitié, en fait. Vous avez foi en la philosophie de la Loge : les hommes sont incapables de gouverner sereinement et seules les femmes ont la capacité de changer les choses.



La guerre à la guerre

Penthésilée la Rouge a deux objectifs principaux. Le premier est de supporter les menées de la Loge, en Janrénie. Elle s'est alliée avec quelques maires qui pensent qu'il faut se débarrasser, quel qu'en soit le moyen, du repaire montagnard, qui est une plaie dans l'organisation de la Janrénie et dans les grands projets de la Loge. Pour cela, elle a envoyé quelques mercenaires pour préparer une opération rapide et discrète. De plus, elle est en train de former des espionnes qu'elle pourra envoyer un peu partout dans l'Harmonde, et en particulier dans la Province liturgique et en Uргуеманд afin de supporter la Loge et de l'aider à promouvoir ses idées et ses intérêts. Elle est sincèrement convaincue que la Loge, même si elle ne peut pas éternellement empêcher les guerres, est à même de promouvoir des idées humanistes et généreuses, qui permettraient de faire la guerre sans nécessairement en passer par le pillage et le massacre, voire de supprimer la guerre. Tout simplement.

D'autre part, elle n'a pas renoncé à faire promulguer à la République mercenaire un accord contenant des conventions de guerre afin de protéger les civils et d'éviter l'anarchie guerrière. Elle cherche donc des alliés à l'assemblée d'Orkhane, mais ce dernier continue à ricaner de ses idées « progressistes ». Elle intrigue donc chez les troupes elles-mêmes, notamment grâce à ses nombreux contacts parmi les ogresses et cherche à aider des prétendants aux châtelannies susceptibles d'embrasser ses idées. Cette manière de procéder lui prendra probablement beaucoup de temps, mais Penthésilée est patiente et sait attendre son heure.

ENNEMIS

L'assemblée d'Orkhane

Actuellement, l'intégralité des châtelains de la République mercenaire s'opposent à Penthésilée. Ils avaient déjà mal supporté la prise de sa châtelannie. Certes, son châtelain n'était pas particulièrement compétent, ni aimé, mais il avait été nommé châtelain par l'assemblée à la mort de son père, et c'était un homme plutôt malléable, qui n'avait pas les idées très longues. L'assemblée a trouvé les manières de Penthésilée un peu « cavalières », bien qu'ils aient eux-mêmes parfois utilisé des mêmes méthodes. Mais ce qui les a le plus troublés ce sont ses revendications, et notamment ses idées de convention de guerre. Ils savent que des troupes mercenaires et professionnelles seront difficiles à tenir et à recruter si la perspective d'un bon pillage ne les soutient pas dans l'épreuve. C'est pourquoi, pour eux, promulguer de tels accords, c'est mettre fin au commerce florissant que peut être la guerre, et finalement renoncer à leur confortable position dans l'Harmonde. Ils feront

donc tout pour faire échouer les menées de Penthésilée à l'assemblée, et pour la maintenir dans une position minoritaire. Et s'ils en ont l'occasion, ils n'hésiteront pas à soutenir un homme voulant la renverser ou la tuer.

Marvin Dentdefefer

Marvin Dentdefefer était un châtelain paisible et plutôt hédoniste. Il avait été placé là à la mort de son père, par le conseil, qui le trouvait suffisamment conciliant pour ne pas le gêner dans ses projets. Ses mercenaires étaient commandés par un ogre qui n'était pas d'une étincelante intelligence, mais qui suffisait pour tenir les troupes. Jusqu'au jour où Penthésilée s'attaqua à son Domaine. Dentdefefer n'a pas péri dans l'attaque de sa châtelannie, il n'a même pas été fait prisonnier. Il s'est enfui avec quelques mercenaires, dont son ogre, qui lui sont restés fidèles et ont juré de le protéger. Il s'est pour l'instant réfugié en Uргуеманд, chez l'un de ses cousins, le baron Senestrin de Morbise. De là, il tente de rassembler des troupes pour reprendre sa châtelannie et se venger de « la pimbêche » qui l'a dépossédée de son Domaine et de ses biens. Il a aussi envoyé des espions à Orkhane pour savoir comment l'assemblée a accueilli l'arrivée de Penthésilée et son exploit. Il espère ainsi trouver quelques alliés qui pourront discrètement œuvrer pour son retour dans la République mercenaire, en lui fournissant des hommes ou tout simplement en enferrant Penthésilée dans des problèmes juridico-administratifs qui l'empêcheront d'être là à temps pour sauver son Domaine.

ALLIÉS

La Loge

Les membres de la Loge, et en particulier la Première Ministre, ont déjà pu rencontrer de nombreuses fois Penthésilée et ses Amazones. En effet, lorsqu'elle arpente la Janrénie, certaines maires ont fait appel à elle pour les aider à régler des conflits frontaliers; les diplomates de la Loge devaient être escortées et soutenues par des troupes impressionnantes pour donner plus de crédit et de poids à leurs négociations, et ce sont les Amazones qui ont rempli ce rôle à de nombreuses reprises. La Loge leur sait particulièrement gré de n'avoir jamais poussé à la guerre, et en a fait l'un de ses instruments privilégiés de diplomatie lorsque la guerre est imminente.

Ces petits services ont continué lorsque Penthésilée et ses troupes sont reparties en République mercenaire, et une compagnie de mercenaires est restée en Janrénie pour aider la Loge.

De plus, la Loge sait qu'elle peut compter sur le soutien de Penthésilée pour toute opération d'espionnage ou de propagande. À l'inverse, si Penthésilée et les Amazones se trouvaient en difficulté, elles seraient accueillies chaleureusement en Janrénie.

Les ogresses mercenaires

Penthésilée a beaucoup utilisé des services des ogresses mercenaires et ces dernières savent quel chef de guerre exceptionnel elle peut être. Elles étaient tout d'abord sceptiques quant à ses projets concernant les accords de guerre, mais Penthésilée a su les convaincre du bien-fondé de nouvelles bases pour faire la guerre, et qu'il y avait peut-être plus à retirer de tributs imposés aux vaincus que du simple pillage. C'est pourquoi, parmi les ogresses de toutes les bandes mercenaires, se répandent des rumeurs concernant Penthésilée et ses Amazones. Quelques ogresses ont déjà quitté leur troupe pour les rejoindre. Mais le plus important est le prestige que peut avoir la jeune femme chez les ogresses et le mouvement de sympathie qui est en train de naître dans la République mercenaire. Quelques scènes de ménage de couples ogres ont déjà servi de théâtre à d'interminables discussions sur les mérites comparés de l'assemblée d'Orkhane et de Penthésilée. Mais ce qui est sûr, c'est que si une troupe d'ogresses doit marcher contre les Amazones, il est tout à fait probable qu'elle passera à l'ennemi, par conviction.

Lorwin

Lorwin est une farfadine perfide au service du Masque. Ce dernier l'a dépêchée en République mercenaire. Elle a d'abord observé ce qui s'y passait ainsi que les différents partis en présence. Sa mission est simple : précipiter la République mercenaire dans un gigantesque conflit opposant Penthésilée et ses Amazones et quelques châtelains mercerins un peu trop nerveux. Pour cela, elle a d'abord infiltré les rangs des Amazones et espionne l'assemblée d'Orkhane pour le compte de Penthésilée. C'est un agent double puisqu'elle renseigne aussi l'assemblée sur les menées de Penthésilée. Elle n'a qu'à encourager cette dernière dans ses projets les plus extrémistes, envenimer un peu l'affaire par quelques rumeurs alarmantes et retransmettre le tout à l'assemblée d'Orkhane. De plus, c'est elle qui propage les rumeurs chez les ogresses par le biais d'un réseau d'informateurs bien choisis. C'est ainsi qu'elle s'applique à faire monter la tension entre les différents partis, jusqu'à la conflagration finale.





ndymion, mon bel amour! Pourquoi ne t'éveilles-tu pas?



Histoire

Sélène



Sélène est une nymphe née lors de la première halte des Muses dans leur quête de l'Ultime Perfection. Elle naquit au cœur de la forêt qui couvre tout le méridion actuel de la Marche modéhenne. Les Muses en firent la gardienne de toutes les terres enchantées du sud-ouest de l'Harmonde, ces terres qui devinrent des millénaires plus tard la Marche modéhenne. Elle bâtit, forte de l'enseignement des Muses, un temple titanique au cœur de sa forêt et y siégea telle une reine. Elle fut reconnue par toutes les Merveilles de ces terres comme leur suzeraine. Son royaume devint un lieu de splendeur où les enfants des Muses travaillaient de concert. Elle vit les hommes et les saisonins naître. La splendeur printanière lui chavira le cœur et elle se lia d'amitié avec les lutins et poucets qui s'installèrent sur ses terres.

Puis les guerres martyrisèrent l'Harmonde. Au cours des Guerres des Décans, elle protégea les lutins et les poucets qui se réfugièrent sur ses terres, leur offrant un asile sûr. La disparition des poucets la plongea dans un profond désarroi qui toucha tant les lutins que certains d'entre eux se mirent à son service et fondèrent l'ordre des verts ovates. Choyée et aimée, elle se remit peu à peu de sa peine.

Lors, vint la Guerre des Éternels. Elle s'engagea corps et âme du côté des Muses, levant des légions de Merveilles et d'animaux à ses côtés pour aider ses Mères. Le Masque l'aperçut à ce moment et fut littéralement fasciné par cette créature qui commandait à des ostes merveilleux qui écrasaient impitoyablement ses troupes à chaque fois qu'elles approchaient de son territoire. Il tenta de la séduire lors d'une rencontre furtive et, pour la première fois, il fut giflé. Le bruit de ce giflement résonne encore dans une vallée des montagnes de Pieronnie en Marche modéhenne. Une haine infinie naquit alors dans le cœur du Masque à l'encontre de Sélène et il lança ses plus pourrissantes créatures à l'assaut des terres de la nymphe, sans succès. La guerre parvint à son terme et le Masque fut vaincu, les Muses exilées et les hommes Inspirés.

Au début de la Flamboyance, l'enfant d'Espleurance vint à la rencontre de Sélène et lui parla longuement. Suite à cette conversation, l'Empire de Moden-Hen' connut le concours des Merveilles et des animaux dans ses provinces méridionales. Sélène vit passer ces temps glorieux avec ravissement et encouragea ses amis lutins à lier une alliance avec ces humains.

Malheureusement, l'Empire de Moden-Hen' connut une fin tragique. Le Feu des Origines détruisit cette civilisation Inspirée et plongea ses habitants dans la folie. Toutes les anciennes terres modéhennes sombrèrent dans une guerre civile longue de trois siècles qui meurtrit profondément Sélène. Elle vit des Perfections disparaître dans la violence de ces conflits. Des millions d'humains mouraient ou fuyaient en tous



sens. Elle sentait sa fin venir à mesure que les destructions s'amplifiaient et que les Arts étaient pervertis dans un usage non créateur mais nihiliste.

Alors, vint un miracle. Dans l'ouest de la future Marche modéhenne, un enfant fut sauvé et éduqué par des Élémentäs. Son nom, destiné à être honoré dans les siècles à venir, était Endymion Arbrelune. Fort de l'enseignement des Élémentäs, il s'avança au milieu des hordes de réfugiés. Il leur parla de la douleur de l'Harmonde et de la nécessité d'arrêter ces guerres. Il leur dit des mots de paix et d'harmonie. Il leur professa que l'Harmonde était vivant et qu'il fallait le préserver. Des milliers de gens l'écoutèrent et le suivirent. Son message convainquit même des Merveilles et des saisonins. Ceux-ci envoyèrent des délégations auprès de Sélène pour savoir que faire. Trop écœurée par les actes des humains, elle ne voulut rien entendre.

La légende dit alors que l'Harmonde parla à Endymion et le guida jusqu'à une cascade où se baignait la nymphe. Peu de gens savent ce qui s'y passa mais un amour insensé se lia entre ce jeune homme et cette nymphe née à l'aube des temps. Elle offrit à Endymion l'aide de ses sujets. Dès lors, des légions d'Inspirés épaulés d'animaux, de Merveilles et de saisonins suivirent Endymion et mirent fin à la guerre civile.

La guerre finie, Endymion instaura un nouvel ordre et les Marches modéhennes naquirent. Les hommes qui avaient écouté son message devinrent les garants de la paix et poursuivirent son enseignement selon lequel l'Harmonde était vivant. Ils étaient les Druides.

Endymion et Sélène auraient pu vivre heureux. Le destin en décida autrement. Un puissant Harmoniste de la Geste, ennemi d'Endymion, lança une terrible malédiction contre lui. Endymion tomba malade. Folle de douleur, Sélène chercha tous les moyens de le sauver. Rien n'y put. La mort dans l'âme, elle se décida à agir.

Un soir d'automne, elle entraîna Endymion dans son temple. Elle l'étendit au cœur du bâtiment, sur l'autel qu'elle avait érigé en l'honneur des Muses. Et sous une coupole de verre, à la lueur des étoiles, elle lui fit l'amour. Durant leur étreinte, elle tissa une puissante Œuvre de Geste à l'insu de son amant. Au fur et à mesure de leurs ébats, la poésie magique fit son œuvre et le temps ralentit peu à peu autour d'Endymion jusqu'à ce qu'au plaisir ultime il sombre dans une stase éternelle.

Depuis, Sélène recherche un remède à la malédiction. Elle envoie souvent ses verts ovates à travers l'Harmonde pour trouver toutes les solutions possibles. Ces quêtes échouèrent toutes. Elle sombra dans une profonde mélancolie jusqu'à ce qu'elle s'aperçoive qu'elle était enceinte d'Endymion. Elle eut deux enfants, une fille et un garçon doués de merveilleux talents. Ils allèrent de par l'Harmonde et furent nommés les beaux enfants.

Alors, elle se rendit compte qu'elle pouvait toujours s'unir à son amant endormi. Et au cours des siècles, elle enfanta mille et un beaux enfants. Ceux-ci connurent des destins glorieux et forgèrent l'âme modéhenne, répandant l'histoire de leur père endormi. Peu à peu, le besoin de leur père leur fit dire qu'un jour Endymion reviendrait et que la Marche modéhenne respiclerait à nouveau de mille Flammes. Sélène les écouta et se mit à croire à ce fol espoir enfantin.

L'Éclipse apparut et Sélène sut que son ennemi était de retour. Elle utilisa tous ses pouvoirs pour limiter son influence sur la Marche modéhenne. Le Masque la tenta bien des fois et reçut deux nouvelles gifles. Depuis, il ne souhaite qu'une chose : se venger en détruisant petit à petit tout ce qu'aime Sélène. Et Sélène ne cherche qu'une chose pendant ce temps : sauver Endymion. Elle ne voit pas le Drame que tisse son soupirant déçu.

Conseil d'interprétation

Sélène est une nymphe, une Merveille née au matin de l'Harmonde, une reine parmi les plus puissantes créatures muséennes. Elle a vu des choses et vécu des siècles que nul aujourd'hui ne peut connaître ou se souvenir sinon les Éternels eux-mêmes. Elle est la reine secrète de la Marche modéhenne. Elle est fière, à la limite de l'arrogance. Elle est la seule qui ait jamais giflé le Masque. Elle est puissante et cette force est palpable quand on la contemple. Elle est passionnée. Elle aime son pays et ses habitants. Elle ferait tout pour protéger la Marche modéhenne et sa population. Elle est belle, divinement belle. Le Masque l'a courtisée. Elle est follement amoureuse. Endymion est toute sa vie et elle est capable de tout pour lui. De tout. Elle est triste. Endymion est maudit et seule une stase temporelle a pu le sauver. Elle est déterminée : elle sauvera Endymion quoi qu'il en coûte, même la Marche modéhenne.

Éminence, quand vous jouerez le rôle de Sélène, montrez une femme forte et passionnée. Elle est très ancienne et ne supporte pas que des mortels lui donnent des conseils. Elle a besoin de douceur et d'amour, elle veut être aimée et adulée. Si on ne la prend pas avec douceur, elle deviendra froide et arrogante. Elle sait qu'elle est l'une des créatures les plus puissantes de l'Harmonde et souhaite donc qu'on l'honore en conséquence. Par contre, dès qu'on lui parle d'Endymion, elle devient une jeune fille éplorée qui sera pratiquement sans défense. Mais si on lui parle en mal de son amant, elle devient déchaînée et peu peuvent survivre à la colère de la nymphe.





La fin de Moden-Hen'

Sélène est la protectrice de la Marche modéhenne. Elle est même plus. Elle est son corps, son esprit, son âme. Si Sélène succombait à la Perfidie, la nature de la Marche modéhenne s'en ressentirait. Heureusement, Sélène hait viscéralement le Masque et celui-ci veut se venger d'elle. En la faisant chuter, il sait qu'il détruirait en supplément l'un des derniers lieux fortement imprégnés de cette haïssable ambiance flamboyante. Le Masque veut que les Modéhens sombrent définitivement dans l'atmosphère crépusculaire de l'Harmonde. Or, avec le concours de Sélène et l'héritage d'Endymion, les Modéhens refusent obstinément, quoique inconsciemment, de se soumettre à l'ambiance actuelle des Royaumes crépusculaires. La Marche modéhenne est un affront au grand Drame que le Masque a instauré depuis l'Éclipse.

Or, en se vengeant de Sélène, il fait d'une pierre deux coups. Il détruit celle qui a osé le rejeter et le gifler et il fait sombrer cet odieux royaume féérique qu'est la Marche modéhenne.

Il a longtemps cherché un moyen de détruire Sélène. Il n'était pas présent dans l'Harmonde quand l'histoire d'amour entre la nymphe et Endymion s'est tissée. Et lors de son retour, cette histoire était si ancienne qu'elle n'était plus qu'une légende à moitié oubliée. Néanmoins, plusieurs faits l'ont mis sur la piste : les pouvoirs de certains Druides surnommés les beaux enfants et les actions des verts ovates, d'insignifiants lutins qui parcouraient l'Harmonde à la recherche d'un remède inconnu. Il y a quelques années, une morgane a réussi à se faire aimer d'un de ces lutins. Elle a appris toute l'histoire et l'a racontée à son maître. Celui-ci est ravi. Il connaît le moyen d'anéantir celle qui a osé le gifler. Il a envoyé Évandré (cf. Évandré) qui a enlevé le corps endormi d'Endymion.

Depuis ce rapt, la nymphe est désespérée. Son amour a disparu. Loin d'elle, la stase dans laquelle il est plongé va s'évanouir. Endymion va bientôt se réveiller et la malédiction risque de le tuer. Elle multiplie les efforts pour retrouver Endymion et enfin débusquer un remède. Le temps joue contre elle. Elle a fait appel à tous ses alliés. Le Masque rit en ce moment. Non seulement, Sélène tombera bientôt dans ses mains mais aussi la Marche



modéhenne et l'un des plus puissants Inspirés de tous les temps. En effet, il a fait courir le bruit qu'un remède contre toutes les malédictions existait. Ce remède pervertira totalement Endymion qui deviendra un puissant Félon. Et Sélène suivra Endymion dans la voie de la Perfidie, tant elle l'aime. Malheureusement, ce que ne sait pas le Masque, c'est qu'un remède existe : les larmes des Muses qu'on peut recueillir dans leur tombeau sur l'île de l'Automne. Ce dont ne se doute pas non plus le Masque, c'est que les Inspirés, s'ils savent ce qui se passe, feront tout pour mettre son Drame en échec.

ENNEMIS

Sélène possède de puissants ennemis dont le Masque n'est pas le moindre. Elle sait que le Masque est son ennemi. Ce qu'elle ignore totalement, c'est que Janus est également son ennemi. Celui-ci, comme le Masque, porte sur son visage les traces d'une gifle.

Le Masque

Le Masque aime qu'on l'admire. Le Masque aime les pantins. Le Masque aime qu'on suive ses conseils d'interprétation dans les Drames qu'il met en scène. Sélène ne l'admire pas, ne suit pas le Rôle qui lui est assigné et ne joue pas le Drame. Pire, elle ne couche pas avec le grand et génialissime Metteur en Scène. Comble du comble, elle l'a giflé deux fois. Le Masque hait Sélène et il veut qu'elle devienne un de ses pantins. Elle est amoureuse, voilà qui est parfait pour ses plans ! Il charge un de ses Félois d'enlever l'objet du désir de la nymphe. Elle veut le soigner. Il lui donnera un remède. Son amant est un grand Inspiré. Qu'il est bon d'accueillir dans ses rangs un si fidèle suivant des Muses ! Sélène aime Endymion et est prête à tout pour lui. Il n'aura qu'à la persuader de le rejoindre dans le camp du Masque. Et là, elle sera son jouet !

Janus

Sélène est l'héritière directe des Muses. Elle est plus vieille que Janus. Elle a aidé les Muses contre le Masque et sa fidélité a toujours été exemplaire. Elle a protesté contre le fait que les Flammes seraient partagées entre les humains et les saisonins après l'Éclipse. Et Janus se souvient très bien, qu'il y a très longtemps, Sélène l'a giflé. Il ne le lui a pas pardonné. Pire, dans l'ordre établi qu'il a laborieusement créé, Sélène possède deux cartes maîtresses contre lui : Endymion et un secret. Si elle pouvait disparaître, il en serait bien heureux. Pour cela, il a chargé les membres du Conseil des Décans d'éliminer Sélène. Ceux-ci en ont été étonnés, mais il leur a rappelé qu'il a soutenu le grand crime. Ils peuvent bien lui rendre ce petit service !

ALLIÉS

Les beaux enfants et les Druides

Sélène a eu au cours des trois derniers millénaires mille et un enfants de son tendre amant endormi. Ceux-ci, nés de l'amour entre une Merveille et un humain, furent dotés d'une grande beauté et de pouvoirs mer-

veilleux hérités de leur mère. Ils étaient capables de modifier le climat et d'appeler les animaux à eux dans la Marche modéhenne, le pays de leur mère. Beaucoup d'entre eux devinrent des Druides, en hommage à leur père. Et ce sont eux avec leurs pouvoirs qui donnèrent naissance aux rumeurs sur les mystérieuses magies que posséderaient les Druides. Ils furent nommés les beaux enfants par les trouvères et troubadours modéhens et leurs exploits sont les sujets de nombreuses chansons. Peu connaissent leurs origines. Étant des mortels, ils ont fondé leurs propres familles et eu des enfants. L'héritage de la nymphe demeura dans le sang de ces familles et les pouvoirs merveilleux issus de Sélène se manifestent toujours dans leurs membres. Bien souvent, ces lointains descendants deviennent Druides. Le secret de leurs origines est transmis de génération en génération. Ils connaissent l'importance de Sélène et sa tragique histoire d'amour. Ils font tout pour l'aider et la préserver. Ils viennent d'apprendre le rapt d'Endymion. Ils vont utiliser tout leur pouvoir politique pour retrouver Endymion et châtier durement son ravisseur. De même, ils ont le secret espoir du réveil d'Endymion et recherchent activement un remède pour lever la malédiction qui le frappe.

Les verts ovates

Les verts ovates sont les fidèles serviteurs de Sélène depuis la fin des Guerres des Décans. Ces lutins lui sont fanatiquement dévoués et le bonheur de leur suzeraine leur est capital. Bon nombre d'entre eux sont partis en quête d'un remède pour Endymion, afin de la voir sourire à nouveau. Bien peu sont revenus et toujours bredouilles. Le dernier acte de félonie qui a frappé leur dame a également meurtri leurs rangs. Ils crient vengeance et veulent absolument retrouver Endymion pour rendre le sourire à Sélène. La moitié d'entre eux est partie à la recherche des ravisseurs d'Endymion et ils ont fait appel aux Acrobates Assassins pour les aider.

Les Mæstres-insectes

Les Animaux-mæstres sont les Perfections créées par les Muses pour veiller sur l'ordre animal dans l'Harmonie. Les Mæstres-insectes sont les seigneurs du monde insecte. Lors de la Guerre des Éternels, les Muses et le Masque demandèrent aux Animaux-mæstres de se ranger dans un camp. Beaucoup refusèrent de choisir et furent impitoyablement détruits. La majorité des survivants rejoignirent les rangs des troupes du Masque. Les Mæstres-insectes, eux, furent parmi les rares à rallier le camp des Muses. La Princesse des Coccinelles, la Marquise des Papillons, la Duchesse des Araignées, le Comte des Hanneçons, le Baronnet des Escargots, la Duchesse des Lucioles, la Vicomtesse des Sauterelles et le Grand-duc des Libellules optèrent sur les conseils de Sélène pour la cause des Muses. À la fin de la guerre, les Mæstres-insectes furent affaiblis et Sélène leur offrit refuge sur son territoire. Ils sont infiniment reconnaissants à Sélène de son hospitalité qui les a sauvés des griffes des Animaux-mæstres vendus au Masque. Si elle le leur demande, ils sont prêts à lever des légions d'insectes pour l'aider. Tous les insectes de la Marche modéhenne seraient dès lors à ses ordres.



e que je fais est juste. Les Inspirés ne sont qu'un ramassis d'artistes élitistes et pétris d'orgueil, qui refusent de partager leur savoir avec le commun des mortels. Mais je montrerai la voie, les Arts sont à la portée de tous, j'en donnerai bientôt la preuve, et vous en pleurez des larmes de sang.

Histoire

Évandre Mondeneige



Évandre Mondeneige naquit dans la Marche modéhenne, de l'union d'un Druide et d'une Jorniste. Très jeune, déjà, il manifesta un intérêt et un talent remarquables pour l'Emprise et tous les phénomènes magiques en général. C'est pourquoi, il intégra les rangs du Cryptogramme-magicien encore enfant et il épousa le Trait blanc, comme sa mère. Grimant rapidement l'échelle hiérarchique de son Académie, il découvrit les joies de la recherche et des travaux en bibliothèque et devint archiviste. Ses parents, grâce à leurs relations dans le Cryptogramme-magicien et chez les Druides, le recommandèrent à l'archiviste principal de la Bibliothèque des Eaux (cf. *AGONE* p. 51), qui lui permit d'assouvir son inextinguible soif de connaissance. Et quelques mois plus tard, l'archiviste principal décéda après l'avoir reconnu comme son successeur. Il devint alors le plus jeune archiviste principal de la Bibliothèque des Eaux qu'ait connu l'histoire.

Mais il n'avait pas oublié sa curiosité naturelle pour tous les phénomènes magiques ; il commença à étudier les différents pouvoirs des saisonins, l'architecture ésotérique, les différentes légendes contant les faits et gestes des Merveilles et des Excellences. Pendant les quelques vacances que lui octroyait le Cryptogramme-magicien, il partait avec quelques amis pour essayer de surprendre une Merveille afin de pouvoir l'observer et peut-être lui parler. Il devint le spécialiste de la question. Or, un soir qu'il travaillait alors que toute l'Académie était endormie, il découvrit l'existence des Arts magiques. D'abord troublé, il chercha à en savoir plus, s'enferma littéralement dans sa bibliothèque, n'en sortant plus que pour dormir et manger une fois par jour. Au bout de quelques mois de recherches intensives, il s'essaya à la pratique des Arts magiques, sans, bien évidemment, jamais y arriver. Il chercha alors une réponse. Et la réponse vint à lui.

Un matin, alors qu'il s'était endormi sur l'un des grimoires de sa bibliothèque, il fut réveillé par un bel homme au sourire charmeur qui lui expliqua qu'il avait eu vent de ses recherches et qu'il avait des réponses à lui apporter. Évandre, à la fois curieux et fasciné, ne songea même pas à lui demander comment il était au courant, ni même qui il était. Le Masque lui expliqua alors que seuls les Inspirés, des membres d'une sorte de société secrète jaloux de leurs pouvoirs, avaient la capacité de pratiquer les Arts magiques, en vertu d'un don particulier qu'ils se transmettent au cours des temps, selon des critères obscurs. Cette révélation produisit chez Évandre une sorte de révolution mentale, comme

l'existence de ces Inspirés l'obséda. Il se lança alors dans une gigantesque enquête, traquant les manifestations possibles et supposées des Arts magiques dans la Marche modéhenne et dans les royaumes limitrophes. Il réussit, quelques mois plus tard, à débusquer un Inspiré, un humain nommé Alidiarne, qui pratiquait la Cyse et vivait, dans les Terres veuves, de ses talents de sculpteur. Il l'espionna quelques mois, usant pour cela de ses pouvoirs d'Emprise, et tenta de l'enlever afin d'en apprendre plus et de lui voler ce fameux don, qui lui permettait de pratiquer les Arts magiques. Mais sa tentative échoua à cause du réseau d'alliés d'Alidiarne, et notamment d'une méduse Inspirée qui était alors son mécène, Alalyassaë. Évandré s'enfuit in extremis des Terres veuves, avant d'avoir été rattrapé par les sbires au service de la méduse, et se terra dans sa bibliothèque, qu'il avait quelque peu délaissée.

Il plongea alors dans une période de dépression, légèrement teintée de paranoïa, jusqu'à ce que le Masque revienne le voir et lui révèle, cette fois, qu'il était lui-même un artiste chevronné, et qu'il pouvait lui conférer le don des Arts magiques, bien que ces derniers ne soient pas exactement ce qu'Évandré recherchait. Dans son désarroi et sa colère contre les Inspirés, Évandré jura fidélité à son nouveau maître qui lui fit don de l'une des Flammes recueillies par ses sbires. Mais il devint instantanément un Félon. Il apprit rapidement à pratiquer les Arts pervertis sous l'égide de son maître et mentor.

Mais il se rendit vite compte qu'il ne pouvait ainsi reproduire les effets qu'il avait traqués pendant si longtemps et manifesta sa frustration. Son désir de maîtriser également les Arts magiques des Inspirés finit par l'obséder à ce point qu'un soir, alors qu'il égrenait des gammes et des arpegges au clavecin, sous l'œil attentif du Masque, il se jeta sur ce dernier et tenta de l'emprisonner, afin de lui extorquer les secrets de ce qu'il considérait comme les véritables Arts magiques, persuadé que son maître était si puissant qu'il les maîtrisait nécessairement et qu'il se jouait de lui. Le Masque, d'humeur facétieuse, se laissa faire et feignit de lui livrer ses ultimes secrets sous la menace de la torture. Il lui expliqua qu'il existait peut-être un moyen de maîtriser les Arts magiques, sans faire partie de la société secrète des Inspirés, mais qu'il pensait que c'était une méthode trop dangereuse. Puis, voyant qu'Évandré insistait, déjà convaincu, il lui dit que Merveilles étaient à même de pratiquer les Arts magiques et qu'il ne voyait qu'un seul moyen de leur voler leurs secrets : selon certaines rumeurs, il existerait une confrérie de nains contrefaits capable de transformer des êtres vivants en êtres de métal et de forger ce métal étrange qui garderait l'empreinte de l'âme et des capacités magiques de l'être. Ainsi, peut-être que ces forgerons seraient en mesure de créer des objets métalliques abritant les âmes des Merveilles et permettant ainsi de pratiquer les fameux Arts magiques. Il laissa Évandré réfléchir une nuit, et le lendemain, à l'aube, il avait disparu.



Les germes du mal implantés dans le cœur du jeune magicien avaient eu le temps d'éclorre. Décidé à tout tenter pour parvenir à ses fins, Évandré se lança à nouveau dans d'importantes recherches sur ces fameux nains. Il les identifia sous le nom de Forgerons du Pestemétal (cf. *Le Bestiaire* p. 77). Il partit alors en quête de ces nains et, à l'issue de ses recherches, se retrouva, une nuit, dans la forêt des Dix Mille Lames. Cette dernière semblait l'attendre : les arêtes tranchantes de chaque arbre s'écartèrent devant lui et le conduisirent là où il désirait se rendre. Il parvint enfin au cœur de l'île, où étaient réunies les quatre caravanes. Les nains reconnurent en lui un émissaire du Vagabond et acceptèrent de traiter avec lui. À l'aube, il quitta l'île, assuré de l'alliance des Forgerons déments, convaincu de l'issue favorable de son projet et emportant avec lui un collier maléfique, témoignage de la bonne volonté des nains.

Conseil d'interprétation

Évandré a définitivement sombré dans la folie : il est prêt à tout pour faire aboutir son entreprise, il sait qu'elle est juste, et il est persuadé d'être le seul être de l'Harmonde à pouvoir la mener à bien. Mais pour cela, il doit user d'un art consommé de la dissimulation afin de berner le Cryptogramme-magicien et les Inspirés, qu'il considère comme ses pires ennemis. Le masque d'amabilité et de prévenance qu'il arbore chaque jour est un leurre destiné à dissimuler le monstre qu'il est devenu.

Le chasseur

À son retour, Évandré a commencé à mettre en place les rouages de sa machination. Ayant le bras long, il s'est constitué un réseau de contacts qui, contre quelques facilités d'accès et de consultation à la Bibliothèque des Eaux, acceptent de faire traîner certaines poursuites contre des Mages fautifs et renégats, le temps qu'ils disparaissent. Lui-même falsifie les dossiers compromettants des Mages prometteurs qui pourraient lui être utiles et cherche à les retrouver pour les embaucher, moyennant disparition mystérieuse de leur dossier. Après avoir récupéré une poignée de Mages criminels, il a fondé, avec eux, la fraternité secrète des Chasseurs merveilleux qu'il rétribue en Sorts, en parchemins divers et variés et parfois en argent. De leur côté, les Chasseurs merveilleux ont recruté une troupe de « gros bras » issus de la pègre modéhenne pour les aider. Le déroulement des opérations est simple : Évandré localise, grâce à sa bibliothèque et à son savoir personnel, le lieu de résidence supposé d'une Merveille, il l'indique aux Chasseurs merveilleux qui partent sur les lieux et traquent la Merveille jusqu'à épuisement, en usant à la fois d'armes profanes et de Sorts d'Emprise. Une fois la Merveille mise en cage, ils la convoient avec une discrétion infinie jusqu'à une propriété appartenant à Évandré, dans les montagnes au nord de la Marche modéhenne. La demeure située dans une caverne, comme une habitation troglodyte, a été creusée par des nains de l'Équerre, il y a bien longtemps et reste l'endroit le plus discret possible, dans la Marche modéhenne, pour se livrer à ce genre d'expériences. Là, quelques Forgerons du Pestemétal, et Évandré lui-même s'il en a le loisir, se livrent à de cruelles expériences sur la Merveille. Ils ont déjà capturé quatre Merveilles, mais les expérimentations sur les différents métaux obtenus n'en sont qu'à leur commencement, et les résultats sont, pour l'instant, plutôt décevants.

Outre ces activités douteuses, Évandré répand son savoir sur les Arts magiques et essaie de trouver des disciples. Il est, en effet, un professeur très renommé et très écouté. Cette position lui permet d'approcher et de former les élèves les plus prometteurs de l'Académie et du Cryptogramme-magicien modéhen en général. Ainsi, il dévoile à ceux qui lui en semblent dignes l'existence des Arts magiques et tente d'orienter ses élèves sur des recherches touchant la question. Il a réussi à constituer un petit groupe de travail de cinq Mages apprentis, deux Éclipsistes et trois Jornistes. Il compte tester les premiers Artefacts conçus en collaboration avec les nains déments avec cette poignée d'apprentis.

ENNEMIS

Sélène et ses enfants

Évandré et la fraternité des Chasseurs merveilleux ont décidé de frapper un grand coup. Ils savent

qu'une nymphe nommée Sélène vit quelque part dans la Marche modéhenne et qu'elle détient un grand pouvoir. Ils n'ont pas compris l'importance qu'elle pouvait avoir pour le royaume, et quand bien même ils le sauraient, ils persisteraient probablement dans leur plan. Leur projet est simple : ils veulent capturer cette nymphe. Après avoir compilé plusieurs milliers de pages de mythes et de légendes, ils ont appris l'histoire d'amour qui liait Sélène et Endymion, et ont réussi à localiser le lieu où dort le prophète modéhen. Ils ont, grâce à ces informations, dérobé le corps de l'aimé de Sélène. Ils l'ont dissimulé quelque part dans les montagnes, à quelques centaines de lieues de leur repaire et attendent la nymphe de pied ferme, persuadés qu'elle viendra délivrer, tôt ou tard, son aimé. Ce qu'ils n'avaient pas prévu, c'est que Sélène a eu nombre d'enfants et que ces derniers sont partis à la recherche d'Endymion. Il est probable que la fraternité en vienne à bout et découvre de nouveaux sujets d'expérimentation qui lui vaudra des mois de recherche...

Alidiarne

Alidiarne est inquiet depuis qu'il a été la cible de la tentative d'enlèvement d'Évandré. Il a profité du réseau de renseignements dont disposait Alalyassaë dans les Terres veuves et a réussi à remonter jusqu'au Cryptogramme-magicien, et plus particulièrement, la Bibliothèque des Eaux. Mais il craint de mener l'enquête seul, car il pense, à bon droit, qu'il risque fort d'être repéré avant d'avoir pu démasquer son ravisseur inconnu. Alalyassaë ne compte pas quitter son Domaine dans les Terres veuves pour aller mener l'enquête avec lui. Alidiarne recherche donc un groupe d'Inspirés moins casaniers pour l'aider à retrouver son ravisseur.

L'ÉCHEVIN MARNELIERRE

Marnelierre est un collègue d'Évandré : il est Echevin et Jorniste dans la même Académie. Il entretenait de très bonnes relations avec lui jusqu'au jour où, ayant découvert un trafic de Gemmes volées, impliquant Farnim le Voyageur, il a pu constater que le dossier avait été falsifié et que le nom du farfadet n'y figurait plus. Le témoin oculaire, qui était le seul à pouvoir confondre Farnim, avait lui aussi disparu. L'affaire aurait pu s'arrêter là, mais Marnelierre est un lutin obstiné, qui souffre, de surcroît, d'une haine tenace pour les farfadets. Il a donc continué l'enquête et est arrivé à la conclusion que seul Évandré a pu falsifier le dossier et offrir une chance à Farnim de s'en sortir. Depuis ce temps, il essaie d'espionner Évandré pour le confondre, mais ses moyens d'investigation sont bien inférieurs aux capacités de dissimulation d'Évandré. Marnelierre sent bien que son enquête piétine et commence à se demander s'il ne ferait pas mieux, soit d'en parler à un Censeur, soit de faire appel aux Acrobates Assassins, qui semblent plus désignés que lui pour effectuer une telle besogne. Mais il hésite car faire appel à un Censeur signifie que le



Cryptogramme-magicien va mener l'enquête et le met en position d'accusateur vis-à-vis d'Évandre, ce qui n'est pas pour le rassurer car ce dernier a le bras bien plus long que lui. D'autre part, faire appel aux Acrobates Assassins implique de mêler des étrangers, et pire encore, des assassins, aux problèmes internes du Cryptogramme-magicien, ce qui risque de le mettre dans une position délicate vis-à-vis de l'Invisible Demeure. C'est ainsi que Marnelière reste, pour l'instant, dans l'expectative.

ALLIÉS

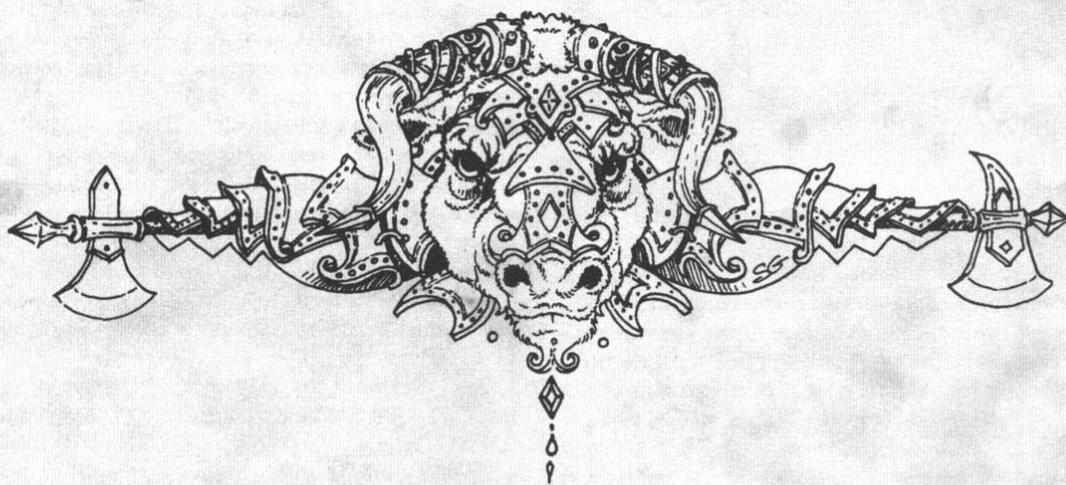
Les Chasseurs merveilleux

La fraternité des Chasseurs merveilleux comprend une cinquantaine d'hommes d'armes et cinq Mages, quatre humains et un farfadet. C'est ce dernier, Farnim le Voyageur, qui commande la fraternité. C'est un Éclipsiste keshite qui organisait un trafic de Gemmes entre le désert keshite et la Marche modéhenne. Mais sa petite affaire a été démasquée par Marnelière, et Farnim aurait échoué entre les mains d'un Censeur peu magnanime si Évandre n'était pas venu le trouver pour lui proposer de travailler pour lui, en échange d'une petite falsification de dossier. Farnim a immédiatement accepté, d'autant plus qu'il a été profondément convaincu par les recherches d'Évandre sur les Arts magiques. Depuis ce jour, c'est lui qui dirige d'une main de fer la fraternité.

Cette dernière, constituée à la fois de guerriers, d'un Jorniste, de trois Éclipsistes et d'un Obscurantiste, a développé des méthodes basées sur la discrétion et la force, d'autant plus que les Mages qui la constituent ont beaucoup progressé au contact d'Évandre, qui n'est pas avare d'enseignements profitables pour ses hommes. Tous lui sont profondément dévoués, et sont persuadés qu'il a raison, qu'il va réussir, et qu'ils seront parmi les premiers Ternes à pratiquer les Arts magiques.

Les Forgerons du Pestemétal

Les Forgerons du Pestemétal ont été enthousiasmés par le projet d'Évandre : enfin de nouvelles espèces à forger et de nouvelles âmes à façonner ! Pour marquer le coup, ils ont choisi, parmi les quatre caravanes de Forgerons, les meilleurs d'entre eux qui constituent désormais la cinquième caravane, celle des Merveilles. Cette caravane circule pour l'instant dans les montagnes, aux endroits les plus hostiles de la Marche modéhenne, pour rester relativement discrète. Ils se tiennent à l'affût de nouvelles découvertes d'Évandre et sont prêts à intervenir au cas où les choses tourneraient mal pour lui. Ils communiquent avec lui par le biais du collier qu'ils lui ont offert : ils possèdent l'autre collier jumeau. Ces deux bijoux ont été forgés à partir des âmes de deux soeurs siamoises et ont la capacité de permettre à leurs porteurs de communiquer à distance.

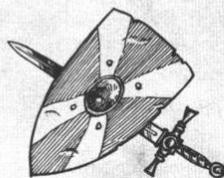




'ai perdu mes terres, mon titre et mon prestige. Si c'est par le sang que je dois retrouver ma liberté, alors ce sera par le sang! Et si je dois mourir, je mourrai dans la gloire et l'honneur car je suis Princéen et que personne ne peut me l'enlever!

Histoire

Silérius



Silérius était un noble princéen, né Silérius Al'Najiba, comte de Tsalissa. Quatre ans plus tôt, son bateau fut coulé par des Boucaniers et il fut revendu comme esclave à une méduse, dame Saniyazia. Aujourd'hui, il est Silérius le rusé, le plus grand gladiateur des Terres veuves.

Lorsque Silérius devint son esclave, dame Saniyazia devina ses hautes origines et voulut en faire l'un de ces domestiques courtois, aussi précieux que prisés dans les soirées mondaines. Mais le comte était fier et il refusa de se plier aux lois carmes. Dame Saniyazia était déçue et, comme la seule qualité qu'elle lui trouvait était son éducation, elle se résolut à le tuer, mais pas de n'importe quelle manière. Il lui fallait rentabiliser son investissement et c'est pourquoi elle décida d'organiser un spectacle des plus raffinés.

Grâce à un plan machiavélique, dont seules les méduses et le Masque ont le secret, et à une esclave princéenne dévouée, elle parvint à faire croire à Silérius qu'il pourrait s'échapper lors des prochaines mondanités. Ce dernier tenta sa chance, et il se retrouva piégé par des gardes et entourés d'invités agréablement surpris de l'originalité du divertissement qui, par ailleurs, surpassa les attentes de son instigatrice. Silérius n'était pas né manchot, et les gardes l'apprirent à leurs dépens. Son sentiment d'humiliation d'être donné en spectacle se transforma en rage. Il combattit comme un animal, avec sauvagerie et précision. Il tua trois gardes et en blessa quatre autres avant d'être immobilisé : dame Saniyazia avait décidé d'interrompre le spectacle. En assistant au combat, une idée avait germé dans son esprit : Silérius deviendrait un gladiateur et s'il était doué, il serait son billet d'entrée dans la capitale.

La carrière de Silérius comme gladiateur commença dans l'arène de Sagelli. Sa maîtresse ne fut pas déçue. En quelques mois, il se tailla une réputation de combattant aguerri, beau parleur et rusé et dame Saniyazia dut refuser nombre de propositions de rachat. Après un an et demi, Silérius fut convié pour se battre dans l'arène d'Estezia. Le fait qu'il soit bel homme l'avait bien sûr plus qu'aidé dans cette « ascension sociale ».

Une fois dans la capitale, son succès ne fit que s'amplifier, à tel point que dame Saniyazia eut l'honneur de rencontrer la reine Séneca et de recevoir la charge de Mère pour une Maison proche d'Estezia, sur la côte du golfe des Lambris. Elle était si heureuse qu'elle accorda une liberté relative à Silérius. En plus des avantages donnés aux champions, il acquit le droit de se promener dans la cité deux heures par semaine — sous bonne escorte bien entendu. Sa maîtresse avait conscience que son caractère avait changé, il était passé de celui d'une bête sauvage blessée et acculée à celui d'un homme dévoué et obéissant à l'image de beaucoup d'esclaves carmes.

Évidemment, cette attitude n'était qu'un leurre — cela commence à changer (voir plus loin). Dame Saniyazia commet l'erreur de croire que seules des méduses sont capables de mentir et de tricher sur leurs sentiments durant des années alors que les Princéens sont également rompus à ce genre de comportement.

Le comte de Tsalissa, un domaine non loin d'Abbadrah, était l'archétype du noble décadent. Orgueilleux, méprisant et quelque peu misogyne, son charme et sa verve étaient particulièrement appréciés dans les soirées torrides du Palais de Jade.

Lorsque son navire fut sabordé et qu'il fut emprisonné par les Boucaniers, il jura de se suicider s'il devait être vendu comme esclave. Malgré la tournure que prit sa vie, il n'en fit rien. Lui, le comte Al'Najiba de Tsalissa était devenu l'esclave d'une femme. Pire même, d'une méduse. Sa fierté en avait pris un coup, mais sa hargne, elle, avait redoublé. Il sauverait son honneur en survivant, puis retournerait triomphant au Palais de Jade : il serait celui qui a échappé aux Terres veuves.

Les premiers mois d'esclavage furent particulièrement difficiles. À cause de son caractère rebelle, il fut cantonné à des tâches ingrates et épuisantes. Devenu gladiateur, il commença par se battre pour sauver sa vie, puis il se prit au jeu. Il était doué et commença à apprécier de se donner en spectacle. Sa polyvalence au combat et sa façon de déstabiliser l'adversaire, en l'abreuvant de paroles ironiques, plaisaient aux hommes comme aux femmes. Il suscitait l'admiration et l'envie. C'était ce dont il avait toujours rêvé. Être gladiateur était une activité dangereuse certes, mais pas plus que de boire un verre dans certaines soirées d'Abbadrah...

Après un an et demi à Sagelli, Silérius fut convié dans les arènes d'Estezia. Les combats devinrent plus durs, mais la foule bien plus nombreuse le galvanisait. Deux ans plus tard, il était un des dix meilleurs gladiateurs carmes, un champion, et il commença à oublier son royaume natal. Dame Saniyazia le traitait bien mieux que ses autres esclaves — il faut dire qu'elle avait tout à y gagner — et Silérius l'appréciait de plus en plus. Alors que deux ans plus tôt il n'avait qu'un désir : la tuer. Il commençait à l'aimer. Non



pas comme une femme, mais comme une mère compatissante et sévère. Silérius commençait à être médusé.

Il y a quelques mois, il rencontra Falenn. Cette jolie farfadine commença par le flatter. Elle lui apporta des petits cadeaux et des messages d'encouragement. Petit à petit son discours devint plus orienté, plus engagé. Elle lui disait que le peuple était derrière lui, qu'il était un symbole et que les esclaves retrouvaient l'espoir grâce à lui. Progressivement, Silérius prit conscience de son poids politique. Falenn lui parla de révoltes à mots couverts et le Princéen commença à rêver d'une rébellion des esclaves dont il serait l'instigateur : ce serait la gloire, dans toute sa splendeur !

Conseil d'interprétation

Silérius est quelqu'un qui semble sûr de lui, mais comme tout Princéen, il maîtrise parfaitement l'art du mensonge et de la tromperie.

Éminence, en dehors de l'arène, Silérius parle toujours calmement. Vous ne devez jamais hausser le ton, sauf si son interlocuteur est un esclave ou un homme libre qui joue la provocation. Dans ce cas, vous devez avant tout ironiser et vous moquer, le sourire en coin et sans ciller du regard.

S'il doit discuter avec des individus proches du pouvoir carme, il se comporte de manière plus déférente. Il baisse les yeux si l'on soutient son regard, écoute attentivement et hoche la tête pour montrer son assentiment. Vous devez être courtis et poli, mais jamais mielleux ! S'il est dans l'arène, vous devez jouer sur l'arrogance et le mépris. Moquez-vous des passes d'armes ou du physique de ses adversaires, faites applaudir la foule à chacun de ses mots d'esprit. Évidemment, vous devrez cesser cette attitude arrogante s'il tombe face à un adversaire plus fort que lui. Le trouble, l'étonnement seront alors de mise : écarquillez un peu les yeux et balbutiez légèrement.

LES ESCLAVES MÉDUSÉS

Dans les Terres veuves, nombre d'esclaves sont heureux de leur sort, notamment ceux qui travaillent comme employés d'une Maison. Ils s'estiment heureux de ne pas être assignés à des tâches pénibles dans les mines ou pire dans les Tours noires. Ils n'envient pas non plus les paysans libres obligés de donner la plus grande partie de leurs récoltes à la Mère de leur Maison et vivant dans des conditions très précaires. Mais ils sont avant tout ravis de pouvoir servir les plus belles, les plus raffinées et les plus érudites des femmes de l'Harmonde. Tombés sous le charme de leurs maîtresses, ceux qui s'opposent d'une manière ou d'une autre au règne des méduses disent qu'ils sont médusés.

La révolte des esclaves

L'objectif de Silérius est de libérer les esclaves des Terres veuves. Disons plutôt, Éminence, que c'est ce qu'il prétend et ce dont il s'est persuadé à force d'écouter le discours de Falenn. Son véritable but est liée à sa culture princéenne : c'est la renommée.

Silérius n'a pas conscience d'être manipulé par Falenn, ni de devenir médusé. Il risque même de devenir schizophrène, partagé entre la douleur d'avoir été un esclave brimé, la gloire que cette captivité lui a permis d'obtenir et l'admiration de plus en plus grande qu'il a pour les méduses.

En réalité, ce n'est pas lui qui décidera de son choix final. S'il rencontre vos Inspirés, Éminence, ceux-ci risquent de faire pencher la balance dans un sens ou dans l'autre suivant leur rapport avec le pouvoir carme. Si Falenn l'incite à déclencher les hostilités, il le fera, mais s'il parle de son projet à dame Saniyiazia, celle-ci n'aura pas de mal à le convaincre d'abandonner. Enfin, si Séneca l'invite à s'accoupler avec elle, tout dépendra de son attitude. Si elle est moqueuse et fielleuse, il sera convaincu qu'il faut libérer les esclaves alors que si elle est douce et attentionnée, il deviendra définitivement médusé...

ALLIÉS

Les aiglons

Les aiglons est le nom sous lequel se sont regroupés les esclaves prêts à s'engager dans une révolte aux côtés de Silérius. Très peu croient réellement pouvoir réussir à changer quoi que ce soit, mais tous sont prêts à mourir. La plupart sont des gladiateurs qui ont combattu aux côtés de Silérius et qui aimeraient participer à une grande bataille sous ses ordres. D'autres ont affronté le Princéen, ont perdu, mais ont été épargnés et souhaitent régler leur dette. Enfin, les derniers sont des hommes libres et des esclaves ayant rejoint les aiglons par conviction.

Cette fraternité n'a pas de véritable poids, malgré ses membres volontaires et dévoués. Ces derniers ne

sont qu'une trentaine, et ils pourraient facilement se faire infiltrer.

Dréosi Drômois

Ce minotaure n'est autre que le Grand Cornu carme (cf. *Les Organisations*, p. 84). Arrivé dans le royaume au tout début du règne de Séneca, il bénéficia de la « mode des minotaures » lancée par la reine. Il devint un artisan fabricant de sublimes corsets de cuir pour les méduses. Puis la mode se tarit. Les seuls minotaures encore populaires devinrent les gladiateurs et Dréosi dut se reconvertir dans la fabrication d'armures pour ses frères.

C'est ainsi qu'il fit la connaissance et qu'il se prit d'affection pour le « petit homme » : Silérius. En effet, Dréosi a toujours souffert de sa morphologie chétive et le Princéen prouvait que la taille avait peu d'importance comparée au talent et à la détermination. Avec le temps, Silérius s'ouvrit au minotaure et lui confia son idée de rébellion.

Si Dréosi n'est pas en adéquation totale avec cette volonté de libérer les esclaves, il ne faudrait pas grand-chose pour le convaincre que ce serait l'occasion de se débarrasser à jamais de sa frustration due à sa carrure chétive.

Dame Saniyiazia

Avec le temps, dame Saniyiazia est devenue une alliée de Silérius. Depuis qu'il est champion, elle s'est toujours arrangée pour lui éviter les duels les plus dangereux — les talents de stratège du Princéen lui ont toujours assuré la victoire lors des combats de groupes.

Contrairement à ce que pense Silérius, elle ne fait pas cela par compassion, mais pour protéger son bien le plus précieux. Elle craint en effet que la mort du gladiateur ne l'oblige à retourner à Sagelli. Elle ferait tout pour le dissuader de ses idées de révolte si elle en avait vent.

Falenn

Falenn est une farfadine Inspirée. Éclipsiste et Chorégraphe, elle pratique aussi la Geste et le cistre, ce qui lui a permis de trouver les arguments pour convaincre Silérius de préparer une révolte. Bien évidemment

LES GLADIATEURS

Dans les Terres veuves, les spectacles sont extrêmement importants et les combats de gladiateurs sont parmi les plus prisés par le peuple carme. Les grandes villes ont toutes une arène. Celle d'Estezia peut accueillir jusqu'à quarante mille spectateurs.

La plupart des gladiateurs sont des esclaves. Souvent récalcitrants à l'image de Silérius, ce sont parfois d'anciens guerriers dont les maîtresses souhaitent exploiter les capacités pour gagner de l'argent ou du prestige. Il arrive aussi qu'ils soient des hommes libres venus de Lyphane, des Parages ou de la République mercenaire pour chercher fortune. Si la plupart des spectacles ne présentent que des hommes, les gladiateurs femmes sont

de plus en plus nombreuses. Elles sont souvent des ogresses, mais il arrive qu'elles soient des Renégates condamnées par la reine.

Grâce aux cotes des paris, un classement des gladiateurs est effectué. Les dix premiers, les champions, ont accès à divers avantages : quartiers privés dans les bâtiments réservés aux gladiateurs, droit d'acquérir des biens, notamment des esclaves personnels, etc.

La tradition carme exige l'affranchissement des esclaves ayant survécu à cinq années d'arène, mais cela se produit rarement. Les champions étant souvent amenés à s'affronter à l'occasion des festivités accompagnant les vendanges — les quinze premiers jours du mois de la harpie.



Falenn n'agit pas seule, elle fait partie de la Cabale du Vent d'Est. Silérius n'est en fait qu'un élément du grand projet de cette société secrète : la libération des esclaves des Terres veuves. Falenn s'est associée à cette cabale car elle est convaincue que l'esclavagisme est un terreau propice au développement de la Ténèbre. De plus, elle espère que des troubles à l'intérieur du pays affaibliront les défenses de certaines Tours noires lui permettant ainsi de les « visiter ».

Falenn a récemment remarqué l'amitié unissant Silérius et Dréosi Drômois. Elle compte bien convaincre ce dernier de se rallier à sa cause — tout en la présentant comme celle de Silérius. En effet, l'appui de minotaures pourrait s'avérer décisif dans le renversement des Dirigeantes carmes.

La Cabale du Vent d'Est

Les membres de cette société secrète souhaitent organiser une rébellion à travers toutes les Terres veuves. Lors du règne de Thésaléa, les dirigeants de la Cabale avaient commencé des pourparlers avec la reine, mais l'arrivée de Séneca a empêché leur réussite.

La Cabale du Vent d'Est a alors repris ses anciennes méthodes : des coups d'éclat sporadiques se soldant souvent par la libération de près de la moitié des esclaves d'un domaine et surtout des prises de contacts à travers tout le royaume pour tenter d'organiser la rébellion. Son problème est que nombre d'esclaves sont médusés et n'ont aucune envie de se révolter : « c'est bien beau de se révolter, mais après ? ».

Certains membres de la Cabale se sont mis en quête d'une figure emblématique capable de fédérer les esclaves derrière elle et de les pousser à la révolte. Ils n'eurent pas à chercher longtemps. Silérius était l'homme de la situation. Depuis la rencontre entre Falenn et le gladiateur, la Cabale est devenue plus active que jamais. Elle a recruté de nombreux membres hors des Terres veuves et a réactivé ses réseaux de contacts parmi les esclaves. Elle essaye de pousser localement les éléments les plus charismatiques à fédérer les autres esclaves derrière eux.

Si la rébellion devait débiter, ce serait à l'occasion des vendanges — ces quinze jours de fête et de liesse étant la période où la sécurité du pays est la plus lâche ; les méduses sont moins sévères et les gardes comme les compagnies mercerines en profitent pour se détendre aux côtés des Carmes.

ENNEMIS

Silérius n'a pas de réels ennemis. Il existe bien quelques gladiateurs jaloux de son succès, comme Azim et Krazic, quelques hommes frustrés des regards que portent leurs femmes sur le beau gladiateur et quelques méduses le trouvant trop arrogant qui aimeraient le voir mordre la poussière, mais aucun qui soit prêt à lui planter une dague empoisonnée dans le dos. En effet, sa popularité est immense auprès des esclaves, des hommes libres et même des méduses. Les Dirigeantes savent bien que tant que le peuple est heureux, il ne se révolte pas...

Séneca

Si le principal ennemi de Silérius est la reine des Terres veuves, Séneca, elle apprécie de plus en plus ce fier gladiateur aussi doué pour la langue que pour l'épée. Elle songe d'ailleurs à s'accoupler avec lui durant les prochaines vendanges.

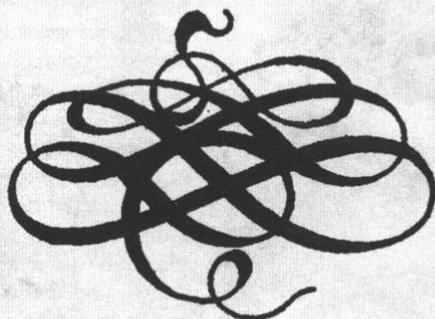
Si cela devait se produire, il est difficile de prévoir la réaction de Silérius. Sans doute gardera-t-il sa raison et tentera-t-il de lancer la révolte ou d'intriguer pour être affranchi, à moins qu'il ne succombe à sa rage meurtrière ou aux charmes de la troublante Séneca...

Azim et Krazic

Tous deux sont des champions appartenant à dame Alisiya, une initiée Empoisonneuse qui a délégué ses pouvoirs pour s'occuper pleinement de ses esclaves gladiateurs.

Azim est un Keshite tombé entre les mains des Carmes alors qu'il dirigeait un raid sur un village du nord des Terres veuves. Il est intelligent, rusé, vif et fin bretteur. Krazic est un ogre, ancien garde du corps d'un riche Keshite marchand mort empoisonné après avoir « oublié » de payer ses créances. Son personnel a été revendu comme esclave afin d'éponger ses dettes. Krazic est aussi lent avec sa tête qu'il est rapide avec sa hache.

Les deux hommes ne se quittent jamais et aiment se battre dos à dos dans l'arène. Ils font régner la loi dans les bâtiments des gladiateurs. Ils haïssent Silérius, mais essentiellement par principe — il est juste mieux coté qu'eux. Cela fait déjà deux mois qu'ils réclament un combat contre Silérius auprès de dame Alisiya, que ce soit un duel ou une bataille de groupe.





a mère était une grande reine. C'est certain, mais où nous a menés sa politique d'ouverture? Nul part. Les Terres veuves sont l'unique royaume bâti par des saisonins. Elles doivent rester notre royaume et devenir le phare artistique de l'Harmonde. Une ode à notre Dame!

Histoire

Séneca



Séneca est la jeune reine des Terres veuves. Sa poigne de fer et sa volonté de faire du territoire carme, une force incontournable de l'Harmonde font d'elle une figure essentielle des Royaumes crépusculaires.

Fille de la reine Thésaléa, Séneca n'a pas toujours été élevée par une Professeur, comme le veut la tradition carme pour les filles de souveraines, mais dans un collège, avec les autres jeunes méduses. Elle a toutefois bénéficié de nombreux cours de la part d'un maître d'armes et d'une Professeur pour ce qui touche à la politique. Le but de ceci était de lui faire comprendre les aspirations du peuple carme. Thésaléa alla même jusqu'à l'envoyer dans une Maison durant un mois. Séneca dut ainsi travailler aux côtés d'hommes libres et apprendre le travail de la terre.

Elle était en pleine adolescence et le résultat fut à l'opposé de ce qu'escomptait sa mère. Plutôt que d'apprendre la compassion, elle se durcit. Elle apprit le mépris et en retira du dégoût pour « ces gens sans culture et sans aucun raffinement ». Ce fut un mois de souffrances durant lequel elle se sentit abandonnée par sa mère. Lorsqu'elle quitta le domaine, elle éprouvait de la rancœur et même de la haine envers cette dernière. Elle décida de se venger et de lui faire payer au centuple l'humiliation subie.

Séneca passa deux ans à imaginer un plan et étudia avec grand intérêt l'art de l'intrigue et du machiavélisme. Finalement, elle s'attacha les services de mercenaires qui enlevèrent sa mère et l'enfermèrent dans une Tour noire en partie délabrée et abandonnée depuis longtemps. Elle fit assassiner ces mercenaires, puis leurs assassins. Elle offrit ensuite les terres libres attenantes à la Tour noire à un couple d'hommes et leur confia la tâche d'apporter de la nourriture « au prisonnier ». Elle leur donna l'ordre de ne jamais lui parler, ni même d'essayer de le voir et leur promit une mort particulièrement longue et douloureuse s'ils désobéissaient. Enfin, elle fit courir des légendes atroces sur cette Tour noire, uniquement dans les alentours, afin que les gens l'évitent.

Aujourd'hui, Thésaléa est toujours enfermée et commence à sombrer dans la folie à force de ne voir personne. Seule la présence de ses serpents lui permet de ne pas basculer définitivement. Séneca est la seule à lui rendre visite, une fois l'an, afin de l'humilier un peu plus.

Il est toutefois probable que des Dirigeantes finissent par se poser des questions sur cette Tour noire inhabitée et qui ne semble pas faire partie du plan de reconstruction de la reine. Dans ce cas, la rumeur d'un prisonnier étrange, peut-être le fils caché de Séneca et d'Ashur (voir plus loin), pourrait naître...

Avec la disparition de Thésaléa, le trône devint vacant et Séneca fut couronnée reine comme l'exige la tradition

MACHIAVELLI

Le satyre Machiavelli a laissé son empreinte dans les légendes carmes. Artiste de renom, il était venu chercher la gloire dans les Terres veuves. Lors d'une soirée au palais, il se fit moucher par la reine et décida de se venger en la séduisant. Il lui fallut plusieurs années pour parvenir à ses fins. La reine tomba amoureuse et perdit ses serpents. Elle fut bannie et Machiavelli entra dans l'histoire carme. L'affront était terrible, mais les méduses ont un penchant naturel pour les individus qui parviennent à leurs fins grâce à des plans subtils et complexes. Ainsi naquit l'adjectif machiavélique.

carme. Évidemment, le conseil matriarcal se posa de nombreuses questions sur cette disparition : Thésaléa avait-elle été enlevée par des Keshites, mais, dans ce cas, pourquoi n'avaient-ils rien revendiqué ? Était-elle tombée amoureuse et avait-elle décidé de quitter les Terres veuves ? Séneca chargea un Censeur de l'enquête qui, bien évidemment, ne donna aucun résultat. Aujourd'hui, seule Naziane, une vieille méduse du conseil (voir plus loin) s'interroge encore.

Il est difficile de prévoir la réaction de Thésaléa si elle était délivrée. Elle n'a plus toute sa raison et il est probable que Séneca joue là-dessus pour conserver le trône. La plupart des Dirigeantes se rangeront à ses côtés, à moins que Thésaléa ne démontre que sa fille est responsable de sa séquestration. Ceci est peu probable car elle a toutes les chances de pardonner ce « caprice » à Séneca comprenant les souffrances qu'elle a endurées aux côtés des paysans humains.

Séneca n'avait que seize ans lorsqu'elle monta sur le trône. La cour comprit bien vite qu'elle avait l'étoffe nécessaire à cette fonction. Les premiers mois de son règne furent l'occasion de grands bouleversements politiques et d'un durcissement général des lois (cf. *AGONE*, pp. 45-47, *Le Codex des méduses* et *Drame*, plus bas). Cependant, l'aura des Terres veuves grandit, principalement grâce à l'implosion de l'art et l'envoi de nombreuses ambassadrices dans les capitales des Royaumes crépusculaires. Séneca espère notamment nouer des liens très forts avec la Janrénie.

Lorsque Séneca prit le pouvoir, elle reçut de nombreux présents de la part des méduses les plus importantes comme le veut la tradition. L'une des Mères voulut lui faire un cadeau empoisonné pour montrer son mécontentement — elle trouvait en effet Séneca trop jeune pour gouverner, la suite de l'histoire la détrompa. Ainsi, elle lui offrit un esclave minotaure, Ashur. La reine accepta et, comprenant à quel point celui-ci était dévoué, elle alla jusqu'à en faire son contre-assassin. Pour Ashur, il n'y avait pas de plus grand honneur. Ce fut l'étonnement et certaines méduses parmi les plus importantes hurlèrent à l'infamie. Une méduse, et a fortiori une reine, ne pouvait déceimment être protégée par l'une de ces bêtes. La réaction des Carmes fut à l'opposé de ce qu'elles attendaient. Séneca était jeune certes, mais elle était reine et respectée comme telle. Une nouvelle mode naquit et depuis, s'exhiber avec un minotaure est du plus bel effet dans les soirées. La mode s'est quelque peu tarie, mais les minotaures sont bien moins brimés qu'auparavant.

Conseil d'interprétation

Séneca est connue pour sa cruauté et son cynisme. Cette réputation n'est pas usurpée, mais elle sait aussi se montrer charmante, raffinée et même parfois, douce. Elle a l'étoffe des grandes reines. Elle sait mettre à l'aise ses interlocuteurs tout comme elle sait s'imposer à eux malgré son jeune âge.

Éminence, si vous interprétez Séneca, n'oubliez pas ces deux aspects. Si elle doit s'imposer, levez-vous afin de dominer les joueurs. Prenez un ton sans appel, parlez d'une voix claire, lentement. Ne haussez le ton que si les joueurs vous interrompent et dans ce cas, laissez planer un silence en le regardant intensément, n'hésitez pas à leur rappeler qu'elle est la reine ! Si Séneca doit être complaisante, pour une raison ou une autre, avec les Inspirés : souriez ! Tout le temps. Parlez d'une voix douce, répondez à toutes leurs questions afin de les mettre en confiance, mais n'hésitez pas à leur mentir. S'ils sont contrariés, n'hésitez pas à commencer vos phrases par : « Je vous comprends, mais... ». Rien ne peut la déstabiliser æ sauf peut-être le retour de sa mère æ, elle ne veut que le bonheur de son peuple, surtout des méduses. N'hésitez pas à le répéter.

Enfin, n'oubliez pas sa Peine et son Bienfait perfide : Cœur de pierre et Comédie. Séneca ne peut être amadouée et on ne peut découvrir qu'elle ment !



Le royaume mécène

Vous l'aurez sans doute compris Éminence, le but de Séneca est de renforcer le pouvoir politique des Terres veuves dans l'Harmonde et faire de ce royaume la référence en matière d'arts. Comme toutes les reines avant elle, Séneca aimerait que son Décan retrouve son pouvoir de pétrification. Ainsi, elle favorise les travaux qui se déroulent dans les Tours noires. C'est une des raisons des lois contre les Renégates. Celles-ci font d'excellents cobayes pour les expériences les plus impies.

ENNEMIS

Llayissya

Membre du conseil matriarcal, Llayissya est la plus fervente opposante à Séneca. Elle s'est violemment opposée à la reine durant la première année de son règne, puis s'est progressivement assagie. Cette attitude n'est qu'un leurre destiné à cacher ses projets. En réalité, elle œuvre dans l'ombre pour la renverser. Ses précieuses connaissances des autres royaumes lui ont même permis de devenir une conseillère appréciée de Séneca.

Sans la sororité ophidienne, il y a bien longtemps qu'elle l'aurait fait assassiner. Son opposition n'est pas due à la nouvelle politique, mais parce qu'elle veut devenir reine. En effet, Séneca n'a pas encore de descendante. Si elle meurt, le conseil matriarcal devra en élire une nouvelle et dans ce cas, Llayissya aurait toutes ses chances.

Son plan le plus tordu est lié à Ashur le minotaure (voir plus bas). Elle le manipule pour lui laisser penser qu'il serait le meilleur père pour la descendante de Séneca. Le but étant bien sûr d'engendrer un minotaure afin que Séneca meure lors de l'évolution du fœtus. La reine ignore ce danger, au contraire de Llayissya. Si un autre mâle était choisi, cette dernière utiliserait le don de la Dame (cf. Le Codex des méduses, p. 22) pour persuader Ashur que la reine le désire en espérant qu'il la viole. Pour parachever cet ignoble plan, Llayissya est en quête d'une potion ou d'une drogue favorisant les gènes du mâle durant la fécondation. Elle est récemment entrée en contact avec des pixies.

Alinissa

Alinissa est l'une des cinq Pythonissiyæ du culte de la Dame, mais aussi une Renégate et une Inspirée. Trop occupée par sa lutte contre la Menace, elle n'est impliquée dans aucun complot visant à renverser Séneca, mais elle a clairement fait savoir qu'elle s'opposait à la politique de la reine.

Alinissa est donc une épine dans le pied de Séneca. Cette dernière a permis un nouvel élan au culte de la Dame, mais se retrouve contrariée par l'une des cinq premières prêtresses. Elle ne peut condamner à mort Alinissa sans risquer un tollé. Séneca espère que la Guilde d'Esayhide parviendra à la capturer et qu'elle pourra lui jouer le même tour qu'à sa mère...

Naziane

Cette méduse de quatre-vingt-trois ans est la plus âgée du conseil matriarcal. Ancienne préceptrice et fidèle conseillère de la reine Thésaléa, elle s'apprêtait à se retirer dans une Tour noire lorsque survint la disparition de cette dernière. Convaincue qu'il s'agissait d'un assassinat, elle décida de rester au conseil. Naziane a toujours essayé de tempérer les ardeurs de Séneca avec plus ou moins de succès. La reine évite de trop la contrarier et se refuse à l'évincer du conseil pour ne pas attiser les soupçons.

Naziane est, pour l'instant, plus une opposante qu'une ennemie de Séneca, mais Llayissya tente d'attiser leur antagonisme.

Sirénus

Le gladiateur pourrait devenir l'artisan de la chute de Séneca, voire son meurtrier... À moins qu'il ne devienne son amant. Ce sera sans doute à vous, Éminence, d'en décider et à vos Inspirés de le permettre.

Les Keshites

Ennemis séculaires des Carmes, les Keshites n'apprécient aucunement la politique de Séneca. Les marchands sont de plus en plus taxés, certains sont devenus esclaves à cause de retards dans leurs paiements et plusieurs cols anciennement keshites sont aujourd'hui tenus par les Carmes... Il faudra bien un jour que les méduses payent le prix de ces affronts. Par le sang.

Les Renégates

Depuis qu'elles sont hors-la-loi et impitoyablement traquées par la Guilde d'Esayhide, les Renégates sont de moins en moins nombreuses. Néanmoins, celles qui ont quitté les Terres veuves depuis longtemps commencent à se fédérer pour créer un réseau d'entraide.

Les hommes libres

Les hommes libres ont vu chuter leur condition de vie avec l'arrivée au pouvoir de Séneca. Les graines de la révolte commencent à germer, mais la majorité préfère se contenter du peu qu'il lui reste plutôt que de risquer de tout perdre.

ALLIÉS

Si Séneca a beaucoup d'ennemis au sein de son peuple, elle a aussi de nombreux alliés.

Ashur

Ashur est un minotaure venu dans les Terres veuves pour offrir ses services de guerrier aux plus belles femmes de l'Harmonde. Il est entièrement dévoué à Séneca. Il en est même amoureux et n'hésitera pas à donner sa vie pour elle. Il l'aime aussi pour son caractère froid et ne craint pas ses colères, même s'il sait que le jour où elle se lassera de sa présence, elle le fera peut-être exécuter. Ce qu'il désire le plus au monde est qu'elle le choisisse pour devenir le père de sa descendance.

La Guilde d'Esayhide

Cette guilde est un des plus puissants atouts de Séneca. Après plusieurs années de léthargie, les Esayhide ont retrouvé une place d'honneur dans la société carme avec l'arrivée au pouvoir de Séneca. Les troubles occasionnés par Éclat de sang ont démontré que leurs capacités guerrières n'avaient rien à envier aux compagnies mercenaires. Ces événements ont de plus redoré leur image auprès de la population carme.

Les méduses carmes

La plupart des méduses appréciant sa reprise en main du pouvoir dans une période où les artistes commençaient à se prendre pour des Inspirés de la Flamboyance oubliant qu'au contraire de leurs œuvres, ils n'étaient pas éternels... Malgré cela, le mécénat a redoublé d'intensité et le nombre d'artistes n'a cessé d'augmenter. Les velléités territoriales de la reine ont galvanisé les ordres militaires — que ce soit les troupes venues de la République mercenaire, les esclaves ou la guilde d'Esayhide.

Célestin Mornetogne

Ce Janrénien distingué, grand connaisseur de la peinture, est un des seuls hommes libres dans l'entourage de Séneca. Ses contacts dans les milieux artistiques de tout l'Harmonde permettent aux méduses de renouveler régulièrement « leur parc d'artistes ». Il a même réussi à donner de l'importance à certains courants encore détestés quelques années plus tôt.

En vérité, c'est un drakonien répondant au nom de Kelsqualssis. Il a été envoyé par la Chaire des Damnés (cf. *Le Violon de l'automne*) afin d'orienter le mécénat artistique vers des courants plus proches de la sensibilité du Masque que de celle des Muses. Il favorise notamment les Galériandes (cf. *AGONE*, p. 47) qui, avec leur volonté de fusionner les arts, se rapprochent voluptueusement de l'esprit du Masque. Celles abritant des Inspirés sont bien évidemment privilégiées. Si le Mélange naissait, ce serait une terrible victoire pour le Maître du Semblant.

LE CAS DES SATYRES

Attirés par l'intense développement artistique, les satyres sont de plus en plus nombreux à venir montrer leurs talents dans les Terres veuves. Un cénacle s'est créé pour favoriser la liberté des arts. Ainsi, les artistes satyres les plus en vue et donc les mieux financés pourvoient aux besoins des plus démunis, des décadents et des déchus.

Certains satyres viennent aussi pour essayer de séduire les belles hivernines. Depuis Machiavelli, les méduses se méfient de la gent caprine. Plusieurs Dirigeantes aimeraient d'ailleurs que Séneca prenne des dispositions pour arrêter ou ralentir leur venue, mais celle-ci ne croit pas en l'amour. Elle est convaincue que « seules les faibles peuvent y succomber et le Décan n'a pas besoin des faibles ! ». Ceci explique d'ailleurs son intransigeance envers les Renégates ayant perdu leurs serpents.

Fedice

Fedice est un satyre Inspiré et cornu (cf. *Le Codex des satyres*). Grand Harmoniste, spécialiste de l'Accord et plus particulièrement du cistre, il a aussi des bases en Cantos. Séneca apprécie de l'avoir dans son entourage car il a un poids important dans la société caprine et peut ainsi l'informer de sa tendance artistique et de son opinion politique.

Fedice, lui, espère influencer la politique de Séneca. Il se présente comme son allié, mais ce n'est sans doute que provisoire. La reine a en effet permis un nouvel élan de l'art dans les Terres veuves et l'Inspiré souhaiterait qu'il se poursuive. Il aimerait aussi favoriser le développement des écoles carmes enseignant les arts classiques comme magiques et faire ainsi progresser le nombre d'Harmonistes. De plus, les Terres veuves doivent absolument être protégées contre l'influence du Masque à cause du nombre d'œuvres qu'elles recèlent.

L'arrivée de Séneca au pouvoir a donc favorisé une partie de ses projets, mais l'art des Terres veuves n'est pas un art libre, c'est un art de mécénat et le caractère des satyres, tout, comme l'Inspiration, s'accorde très mal avec cette politique.





elâchez cet homme ! Quelqu'un qui ose sortir son poignard devant Murad Madjid mérite quelques égards. Venez, mon ami. Asseyez-vous, face à moi. Il ne sera pas dit que je reçois mal ceux qui me visitent, fussent-ils mes ennemis. Vous voyez cette dague ? Ce sont de véritables rubis. On dit que ce sont les larmes cristallisées d'un dragon qui contempla ma fille Laliana. Cette arme sera vôtre, si vous me convainquez que je ne dois pas la plonger dans votre gorge.

Histoire

Murad Madjid



On dit de Murad Madjid qu'il est le plus keshite des Keshites. La fournaise du désert et les mœurs vipérines de son peuple ont fait de lui un homme d'état redoutable. Murad Madjid est le fils de Hammad Madjid, le cousin du sayed Aqim, qui dirigeait le clan Madjid. Selim, le fils du sayed, né la même semaine que Murad Madjid, était promis à la succession, mais Hammad n'était pas de cet avis. Bientôt, Hammad et Aqim devinrent des rivaux au sein du clan, et c'est à travers leur fils respectif qu'ils s'affrontèrent.

Tous les Madjids, lorsqu'ils atteignent leur treizième année, subissent un difficile rituel de passage à l'âge adulte. Vêtus d'une simple tunique de lin et armés du kriss, le couteau traditionnel des Madjids, ils sont abandonnés dans le Grand Nerkh, un plateau rocheux stérile où règne une fournaise infernale, trois jours durant. Murad Madjid et Selim vécurent ensemble leur initiation. Mais ces trois jours se transformèrent en un duel sans merci entre les deux adolescents. Ils se tendirent mutuellement des embuscades à travers les fissures labyrinthiques du Nerkh, se poursuivirent sans cesse, ne se laissant que quelques heures de répit. Au terme de ces trois jours, Murad Madjid sortit du Nerkh, chargé du corps de Selim qu'il avait tué de son kriss.

Aqim mourut en laissant un second fils, Selim le Jeune, âgé de trois ans. Murad Madjid en avait dix-sept. Il monta donc sur le trône, devenant le nouveau sayed du clan.

Aqim avait pourtant un héritier en ligne directe en la personne de Selim le Jeune. Sa mère Yasmine, cinquième épouse d'Aqim, pouvait engager une régence. Cette proposition de la fraction légitimiste du clan était une triple manœuvre. D'abord, elle permettait d'écarter Murad Madjid du trône. Ensuite, Yasmine n'était pas d'une intelligence foudroyante, et ceux qui voulaient la porter au trône comptaient gouverner à travers elle. Enfin, mettre une femme à la tête du clan Madjid permettait de s'attirer l'amitié du clan des Latifas (cf. AGONE p. 43). Or, dans les jours sombres qui allaient venir, cette alliance allait se révéler précieuse.

D'abord, Murad Madjid tenta d'intriguer contre les légitimistes. L'intrigue tourna en règlement de compte armé, et en quelques mois, les forces de Murad Madjid furent réduites à néant. Le sayed fut contraint de fuir là où nul n'irait le chercher : dans le Nerkh.

Il resta tapi dans les roches pendant quatre longues années. De là, entretenant toujours des contacts réguliers avec ses anciens alliés, il organisa un réseau d'espions. Patiemment, Murad Madjid plaça ses hommes à la cour de Yasmine. Puis, il alla rencontrer le clan des Nazirs (cf. AGONE p. 43), et leur demanda de soutenir son retour en

échange d'espèces sonnantes et trébuchantes prélevées sur le trésor madjid.

Le retour de Murad Madjid fut une fracassante révolution de palais. En une nuit, Yasmine et ses sympathisants furent enfermés et Selim assassiné. Au matin, les légitimistes apprirent que le sayed était de retour, et que celui-ci comptait fermer les cols du désert si on ne se ralliait pas à lui, ce qui ruinerait la plupart des caravanes. Le nouveau sayed se découvrit subitement des alliés nombreux. Magnanime, il accepta de libérer Yasmine et ses partisans en échange d'un serment d'allégeance. Certains refusèrent: ils croupissent peut-être encore dans leurs geôles.

Murad Madjid avait conçu un projet à la mesure du clan Madjid: unifier les tribus du désert, faire renaître l'Empire de Keshe. Il commença par l'unification du clan, écartelé par la succession d'Aqim. En homme lucide, le sayed comprit que seule la libéralité et le bon déroulement des affaires pouvaient amener tous les Madjids à sa cause, mais la distribution de cadeaux somptueux réclamait beaucoup d'argent. Pour se procurer les fonds nécessaires, Murad Madjid mit sur pied un réseau marchand redoutable. Afin de faire baisser les coûts des voyages de ses caravanes, il rationalisa l'irrigation des oasis contrôlées par le clan et organisa l'entretien des routes régulières.

Bientôt, l'or afflua, et le réseau marchand des Madjids devint le passage obligé des échanges harmonidiens entre le Nord et le Sud. Murad Madjid put faire montre d'une générosité légendaire — quoique très habilement mesurée — avec ses amis et le nid d'aspics que constituait encore sa cour. Cependant, Murad Madjid ne put jamais honorer sa dette vis-à-vis des Nazirs.

Le clan Madjid uni autour de son sayed, restait à convaincre les autres tribus du désert. Dans ce dessein, Murad Madjid entreprit de proposer des accords commerciaux et matrimoniaux aux autres sayeds de Keshe, mais cela se révéla vite trop ardu: Murad Madjid était précédé de sa réputation généreuse, et il s'avéra que son trésor serait insuffisant à maintenir à la fois l'unité du clan Madjid et les accords avec les autres tribus.

Une lueur d'espoir se profila pourtant à l'horizon. Une légende court dans le désert keshite, qui affirme qu'un prophète naîtra et unifiera toutes les tribus derrière sa bannière. Celui-ci sera reconnaissable à la tache de naissance qu'il portera sur la hanche. Or, le prophète naquit en la personne de Maareb Kharadj, membre d'un clan mineur du centre et du nord du Royaume. Pour Murad Madjid, il était intolérable que le prophète ne fut pas un Madjid.

Lors du troisième anniversaire de Maareb, les Kharadj invitèrent toutes les tribus keshites à Adamas, leur ribat fortifié au centre du désert. Murad Madjid s'y rendit de bonne grâce. Mais au cœur de la nuit, il réalisa son plan: ses troupes engagèrent le massacre systématique des Kharadj et la destruction d'Adamas. Les espions de Murad Madjid tentèrent d'enlever Maareb pour en faire un Madjid. Malheureusement, un petit groupe d'inconnus assistés d'une mystérieuse fée noire Inspirée parvint à s'échapper avec l'enfant. La voie mystique de l'unification venait d'échouer.

Quinze années se sont écoulées depuis le sac d'Adamas.



Murad Madjid a décidé de changer radicalement de politique: l'unification ne peut venir des Keshites eux-mêmes. Il y a quelques années, Murad Madjid a fait la rencontre d'Odérus le Blanc, ancien membre de la Confrérie du Bol (cf. *L'Art de la magie*, p. 85), puissant mage Jorniste en rupture de ban dont le Cryptogramme-magicien nie jusqu'à l'existence. Pour Murad Madjid, Odérus constituera la pierre angulaire de son plan d'unification du désert.

Conseil d'interprétation

Murad Madjid est la tête du plus grand réseau commerçant de l'Harmonde, mais il est avant tout un homme d'État. Éminence, c'est ce caractère qui doit guider votre interprétation de Murad Madjid. D'abord, soyez... magnifique. Et faites montre d'une générosité fabuleuse. Offensez-vous lorsqu'on refuse vos cadeaux: celui qui n'accepte pas de recevoir refuse votre amitié! Soyez magnanime, car c'est là le signe de la grandeur. Soyez inflexible, car la destinée du désert repose entre vos mains. Vous aimez le désert. Vous en êtes amoureux, et vous voulez en faire une grande nation. L'Empire hante tous vos rêves, et rien ne doit vous empêcher d'unifier le désert.

Un allié inattendu

Odérus le Blanc est venu trouver Murad Madjid à Sethiniah, une importante place forte dans le sud-ouest du désert. Il lui a proposé de se mettre à son service, de participer à l'unification du désert en construisant une Académie jorniste clandestine dont les Mages serviront le sayed. Pour réaliser ce projet, Odérus a besoin de Gemmes, qu'il fixe sur l'épaule gauche de ses élèves. Murad Madjid se charge d'organiser un important trafic qui alimente en gemmes l'Académie secrète.

Mais Odérus est un personnage au passé bien mystérieux. Le Cryptogramme-magicien nie son existence, de même qu'il nie l'existence de l'Académie jorniste de l'Ouest, qu'Odérus prétend avoir dirigé. Murad Madjid a un besoin pressant de savoir qui est exactement son nouvel allié. Il est donc à la recherche de quelques enquêteurs discrets. Il pourrait recruter ceux-ci parmi ses propres espions, mais il craint l'opposition interne du clan à ses plans et ne veut pour rien au monde que ce qu'il estime être sa seule chance d'unifier le désert soit anéanti par une querelle intestine. Toutefois, il ne compte pas non plus révéler à ses futurs enquêteurs l'existence du trafic de Gemmes. Murad Madjid s'apprête à mener une partie difficile !

ENNEMIS

Les Nazirs

Pour fomenter sa révolution de palais, Murad Madjid a demandé l'aide des Nazirs. Si les choses avaient mal tourné, il leur aurait demandé de fermer les cols du désert, ce qui aurait mis en péril le commerce harmondien et aurait donné à Murad Madjid un argument de poids. Finalement, seule la menace a suffi à faire reconnaître Murad Madjid. Pourtant, le sayed avait promis de l'argent au clan Nazir, dont la situation économique est déplorable.

Or, contraint d'entretenir une famille coûteuse, Murad Madjid n'a jamais pu honorer sa dette avec les Keshites des montagnes. Ceux-ci sont bien conscients que Murad Madjid n'a fait qu'utiliser leur nom pour menacer les légitimistes, et que les Nazirs n'ont rien eu à faire. Mais une parole est une parole. Ils attendent donc avec la patience qui les caractérise une occasion de laver l'affront qu'ils ont subis. Déjà, il leur arrive « d'oublier » de protéger contre les drakoniens une caravane du clan Madjid qui sort du désert.

Les Kharadj

Ce minuscule clan a failli être exterminé par les Madjids lors du sac de Sethiniah. Seuls quelques Kharadj ont pu s'échapper à temps, ainsi que Maareb, qui a mystérieusement disparu le soir du massacre. Aujourd'hui, celui qui se revendique prophète a engagé la reconstruction d'Adamas, et son clan relève la tête.

Il n'est pour l'heure qu'un modeste clan de vendeurs de dromadaires qui ne participe pas au commerce harmondien. Pourtant, la haine que chaque Kharadj voue aux Madjids est infinie.

Maareb a promis de se venger, et de faire payer à Murad Madjid sa brutalité. Heureusement pour le sayed madjid, le désert est pour l'instant de son côté, et de nombreux Keshites doutent que Maareb soit le prophète qui unifiera le désert. Mais déjà des caravanes du clan Madjid sont victimes de raids kharadj, qui ne laissent aucun survivant.

Ibrahim Corso

Organiser un trafic de Gemmes suffisamment vaste pour alimenter une Académie clandestine est une tâche ardue. Maintenir invisible le trafic l'est encore plus.

Ibrahim Corso est un farfadet Censeur éclipsiste. Son attention fut attirée lorsqu'il enquêta pour le compte de Fung Soy, un marchand princéen : celui-ci s'était fait dérober son Danseur alors qu'il participait à la grande foire annuelle de Qaysaria. Ibrahim mena l'enquête avec assiduité, mais les pistes étaient ténues. Il allait abandonner lorsqu'il fut victime d'une tentative d'assassinat, ce qui le poussa à redoubler d'ardeur. Mais la cité des tentes gardait ses secrets. La foire prit fin, et la cité fut démontée, sans qu'Ibrahim ne retrouve le Danseur de Fung Soy. Celui-ci quitta le désert sans son bien. Par acquis de conscience, Ibrahim fouilla le sable qui avait porté la cité. Ce qu'il y trouva après des heures de recherche l'horrifia : le Danseur de Fung Soy gisait inanimé sur le sol, le crâne fracassé, et son contenu prélevé par des mains cruelles.

Ibrahim Corso engagea immédiatement une difficile enquête. Arpentant inlassablement le désert, il visita toutes ses oasis, à la recherche des monstres odieux qui avaient commis une telle ignominie. Après quelques années de recherche, il fut à nouveau la cible de divers attentats. Là, il engagea son enquête vers les assassins. Il ne parvint jamais à en coincer un seul. Mais souvent, ils laissaient sur leurs traces des Danseurs ignominieusement mutilés. Poursuivant toujours son enquête, il découvrit le cadavre d'un Éclipsiste de sa connaissance dont la Gemme avait été prélevée. Les choses étaient claires : Ibrahim était en face d'un imposant trafic de Gemmes, organisé par un maître.

Ibrahim est résolu à mettre fin à celui-ci, afin de sauver les Danseurs qui en sont victimes. Ses pistes sont ténues, et s'évanouissent mystérieusement. Pourtant, il s'approche lentement de Sethiniah. Au fond, il ne lui manque qu'un peu d'aide.

ALLIÉS

Odérus le Blanc

Après avoir été formé dans la même Académie que Lerschwin (cf. *Les Chroniques des crépusculaires*) dont il fut le compagnon, Odérus a connu une carrière aussi brillante que discrète, et s'est vu confier la lourde



charge de diriger une Académie, perdue dans l'ouest du désert. Mais cette Académie abritait une bibliothèque secrète contenant des documents compromettants sur le Cryptogramme-magicien ainsi que divers ouvrages de Conjuración. Les autorités dirigeantes du Cryptogramme voulaient garder les premiers afin de conserver une mémoire de sinistres événements, et les seconds pour mieux connaître les Conjurateurs. Il fut demandé à Odérus de ne pas jeter un œil sur le contenu de la bibliothèque et de maintenir le secret de celle-ci. Odérus s'exécuta.

Malheureusement pour lui, tout à ses études et à son enseignement, il ne s'aperçut pas que l'un de ses élèves avait découvert la bibliothèque, où il étudiait la Conjuración. Bientôt, le jeune Conjurateur invoqua un puissant Démon, qui réclama l'Académie et son contenu, élèves et professeurs compris, pour Connivence.

Le Cryptogramme-magicien déploya toute sa puissance d'intrigue pour taire l'incident lamentable et le faire disparaître des mémoires. Odérus resta retenu aux Abysses pendant une vingtaine d'années, mais, profitant de l'évasion de plusieurs minotaures, il refit surface. Dans son sillage se trouvait Khrmh, un Vermillon à la solde de Jaranapal.

Odérus revint au désert pour reprendre ses fonctions au sein du Cryptogramme-magicien. Celui-ci le rejeta durement. Persuadé du caractère corrompu de son ordre, Odérus décida de le saper, en mettant fin à l'article second de la charte (cf. *L'Art de la magie*, p. 48). Il entra alors dans la clandestinité. Même Murad Madjid ne connaît pas son histoire.

L'alliance conclue avec Murad Madjid est une aubaine pour Odérus, car le Mage peut compter sur le réseau commercial madjid, tant pour organiser et

dissimuler le trafic de Gemmes que pour recruter des élèves dans tout le désert. L'Académie clandestine de Sethiniah en compte déjà une trentaine qui n'est soumise qu'à Odérus et Murad Madjid.

Le projet d'Odérus va plus loin qu'une vengeance en règle contre le Cryptogramme-magicien, ou l'unification du désert. En effet, le Jorniste est un Inspiré. Dans le secret de son Académie, il rêve à un royaume gouverné par l'Inspiration où le Masque et l'Ombre seraient combattus par le pouvoir politique.

Le Chat noir

L'entreprise d'Odérus et de Murad Madjid compte un allié aussi dangereux qu'insoupçonné: le Chat noir (cf. *L'Art de la magie*, p. 51). Il a appris l'existence du complot grâce à Malik Madjid, un proche de Murad Madjid trop bien renseigné et à la langue trop bien pendue, alors qu'il effectuait un voyage d'affaires dans l'Enclave boucanière. Le Chat noir a envoyé ses propres espions à Sethiniah, qui ont découvert l'Académie clandestine. L'Obscurantiste a alors compris que Murad Madjid et Odérus voulaient mettre en péril la charte du Cryptogramme-magicien. Or, si le Chat noir n'est pas spécialement favorable à l'unification du désert, rien ne peut plus captiver son attention qu'un nouveau Lerschwin.

Le Chat noir s'attache donc à surveiller le complot de Murad Madjid et à le protéger secrètement, en faisant disparaître ceux qui, tel Malik, pourraient répandre le bruit de son existence ou en gênant les investigations d'Ibrahim. Parallèlement, il attend le moment où il pourra prendre possession de l'Académie clandestine, jeter Murad Madjid au bas de son trône pour le remplacer... En attendant de conquérir l'Harmonde!





ester avec toi, ce soir? Jeune héros, tu as l'air brave et fort. Mais il me faut partir, c'est mieux ainsi. Nous le paierions trop cher tous les deux. Peut-être me reverras-tu un jour, exécutant à nouveau pour toi la danse des sept voiles. Adieu.

Histoire

Sophonyse



Un jour, un caravanier rencontra, lors d'une halte dans une oasis, une femme magnifique, seule, assise à l'ombre, sous un palmier. Ce fut le coup de foudre. Il repartit avec elle, sans savoir ni comment elle s'appelait, ni d'où elle venait. Ils traversèrent ainsi plusieurs fois le désert keshite, en s'aimant sur les dunes bienveillantes. De leur union naquit Sophonyse. Pourtant, cette passion s'étiola peu à peu, et lorsque Sophonyse eut trois ans, sa mère disparut dans le désert, aussi mystérieusement qu'elle était apparue, laissant son enfant au caravanier. Ce dernier l'éleva et l'entoura d'affection.

Elle vécut comme n'importe quelle enfant jusqu'à l'âge de quinze ans. Elle était alors aussi belle que sa mère et attirait les regards des hommes de la caravane. L'un des adolescents lui déclara un jour son amour pour elle, mais tout ce qu'elle ressentit fut un froid immense et engourdissant: elle était devenue une véritable morgane!

Elle mit du temps à comprendre qu'elle n'était probablement pas comme les autres, jusqu'au jour où elle croisa le chemin d'une éducatrice à Qaysaria. Cette dernière séduisit le père de Sophonyse pour rester près d'elle et lui apprit qui elle était et quel était son destin. Lorsqu'elle eut fini, elle s'éclipsa aussi mystérieusement que la mère de Sophonyse, laissant à nouveau le père dans une indicible mélancolie. Ne voulant pas causer d'ennuis ni de chagrin à son père, Sophonyse le quitta, après l'avoir prévenu de son départ et suivit son propre chemin. Pour survivre, elle devint danseuse dans les auberges des grands ribats.

Très vite, elle fit une rencontre qui transforma sa vie. Lors d'un voyage en caravane, pour changer de ribat, elle eut pour compagne de voyage et de tente une méduse nommée Venayell. Leur première rencontre fut très désagréable car la jalousie et le sentiment de rivalité les rongeaient l'une et l'autre. Sophonyse dut changer de tente lors de la première nuit. Cependant, les trames du destin sont impénétrables: après quelques semaines de route, leur animosité se changea en affection, et leur affection en amour. Les deux saisonines sentaient leur cœur se réchauffer et une émotion nouvelle irriguer tout leur corps. Elles ne se quittèrent plus. Or, il se trouve que Venayell faisait partie du Conseil des Décans. Elle décida de faire don de l'Inspiration à Sophonyse, persuadée que son amour ne pourrait faire le mal. C'est ainsi que la morgane échappa à l'emprise de la Menace.

Venayell et Sophonyse vécurent une vie heureuse pendant quelques mois. Cependant, Venayell finit par interroger Sophonyse sur la raison qui la poussait à changer chaque mois de nom. Cette dernière lui raconta alors tout ce qu'elle avait appris de l'éducatrice qui était venue la voir. Venayell lui révéla qu'elle avait peut-être trouvé quelque chose qui pourrait l'aider. Elle avait été envoyée par sa famille des



Terres veuves pour faire des recherches sur une drogue nommée kriff, obtenue à partir des excréments d'onagre, et qui aurait des propriétés étonnantes. En étudiant la chose et en faisant nombre d'expériences, Venayell avait découvert une manière de consommer cette drogue sous forme liquide, ce qui permettait de séparer l'esprit du corps et de voyager en pensée. Elle avait appelé cette substance le Nufud — qui se traduit en keshite par « le Voyage ». En faisant quelques essais, elles se rendirent compte que le Nufud permettait de sentir à longue distance l'arrivée de l'haruspice poursuivant Sophonyse, ce qui lui permit de changer de nom moins souvent et de vivre un peu plus en paix.

Cependant, la vigilance de Sophonyse se relâcha. Elle cessa progressivement de changer de nom, puis de vérifier chaque soir si l'haruspice n'était pas sur ses traces. Une nuit, alors qu'elles se reposaient ensemble dans la chambre d'une auberge à Mudine, une ombre se glissa sous la porte et fondit silencieusement sur Sophonyse. Venayell qui avait des réflexes de félin se jeta sur le Démon et commença à se battre contre lui en hurlant à Sophonyse de s'enfuir. Cette dernière obéit et courut quérir du secours, mais quand elle revint, accompagnée d'une demi-douzaine d'ogres, il était trop tard : l'haruspice avait emporté Venayell avec lui dans la mort. Sophonyse faillit se laisser aller au désespoir et sentir la glace l'étreindre à nouveau, mais elle se reprit au spectacle de la Flamme de Venayell qui dansait dans l'obscurité. Elle la recueillit et décida de la garder pour l'insuffler à qui lui en semblerait digne.

Elle continua à danser et à arpenter le désert. Elle devint la meilleure danseuse de l'Empire de Keshe, au point que tous les dignitaires keshites se la disputaient lors de leurs festins. Mais elle restait inaccessible pour eux. C'est à cette époque

qu'elle créa la danse des sept voiles, une danse érotique, mystérieuse et langoureuse, où la danseuse enlève peu à peu les sept voiles dont elle est vêtue, à l'aide de magnifiques poignards ciselés. Cette danse comprend sept voiles, et donc sept étapes, car elle représente les sept vents qui balaient l'Harmonde : elle commence par le voile du souffle avide et finit par le voile de la route des tempêtes, car ces vents traversent l'Empire de Keshe, signifiant ainsi que tout part de ce Royaume crépusculaire pour y revenir un jour.

Quelques années après la mort de Venayell, alors qu'elle se promenait à nouveau dans les rues de Mudine, seule, pour profiter de la nuit étoilée, elle rencontra une petite farfadine, poursuivie par une bande de brigands. Elle les mit en fuite et sauva la farfadine qui se nommait Issya. Cette dernière plut à Sophonyse qui lui proposa de la former à l'art de la danse et d'en faire sa compagne. Issya accepta. Elles continuèrent à voyager à travers le désert keshite, et leur affection ne fit que se renforcer. Un jour, alors que l'aube se levait sur les dunes, Sophonyse insuffla la Flamme de Venayell à Issya et lui révéla ce qu'est l'Inspiration. Elles formèrent bientôt un duo connu dans tout le désert pour ses prestations exceptionnelles, d'autant plus qu'Issya avait appris à Sophonyse quelques acrobaties et manœuvres au couteau typiquement farfadines.

Petit à petit, elles recrutèrent des jeunes filles qu'elles croisaient à l'aventure et qui avaient envie de voyager, plutôt que de finir dans le triste sérail de quelque sayed.

C'est ainsi que naquit la confrérie des danseuses aux sept voiles qui intrigue tant d'hommes. En effet, ses membres sont intouchables, car qui touche à une danseuse aux sept voiles finit la gorge tranchée. On raconte qu'Issya avait attiré l'attention de l'un des plus riches marchands du désert. Un soir, il l'invita dans son palais, pour qu'elle ne danse que pour lui. Elle dansa pendant la moitié de la nuit, sans jamais s'interrompre. Lorsqu'elle eut fini, le marchand n'y tint plus et se jeta sur elle. Issya ne fit rien pour l'en empêcher, elle se contenta de lui dire que s'il la touchait seulement, il ne verrait pas le prochain crépuscule. Le marchand négligea ses menaces et continua. Issya partit le lendemain matin. On retrouva le corps du marchand égorgé dans son bureau à la tombée de la nuit. Nul ne toucha jamais plus à une danseuse aux sept voiles.

Conseil d'interprétation

Lorsque vous interprétez Sophonyse, Éminence, n'oubliez jamais qu'elle est à la fois belle et inaccessible, comme une sorte de fantasma qui ne fait que passer. Elle ne donne jamais son nom ; si vos joueurs se montrent trop pressants, n'hésitez pas à jouer franc-jeu, doucement mais fermement. En effet, pour Sophonyse, donner son nom est un acte dangereux, pour elle comme pour ceux auxquels elle l'aura révélé. N'oubliez toutefois jamais que Sophonyse est aussi une femme d'action et de passion, et que lorsqu'elle entreprend quelque chose, elle l'accomplit avec feu. Vous devez, de temps à autre, surprendre vos joueurs en interprétant une Sophonyse ardente. Il vous faut faire alterner le feu et la glace.

Les danseuses aux sept voiles

La confrérie des danseuses aux sept voiles n'est pas qu'une association de danseuses assassins à leurs heures perdues. C'est une société secrète au service des morganes. Grâce aux divers établissements de danseuses maintenant répartis un peu partout dans le désert et aux danseuses itinérantes qui le parcourent, Sophonyse est en mesure de rechercher les morganes traquées et de les cacher.

La confrérie abrite actuellement quatre autres morganes qui changent régulièrement de nom et voyagent sans cesse. Cinq autres danseuses les accompagnent; chaque nuit, par roulement, elles absorbent du Nufud pour guetter l'éventuel haruspice qui pourrait être à leurs trousses. Toutes sont au courant de ce qu'elles risquent, car chez ces danseuses, l'histoire de Venayell et de Sophonyse est connue, mais l'entraide est à ce prix, et les danseuses de la confrérie acceptent de le payer. En effet, la confrérie leur offre en échange protection et entraide, sécurité, richesse et liberté.

La confrérie sert aussi de réseau d'informations à l'échelle de l'Empire de Keshe. Grâce à ce réseau, Sophonyse s'efforce de découvrir d'autres morganes et de les éduquer si besoin est. À terme, elle compte trouver un moyen de se débarrasser des haruspices et de retrouver Morkanelle.

Officiellement, la confrérie est aujourd'hui dirigée par cinq danseuses, élues par leurs comparses, et Sophonyse, sa fondatrice, a disparu. En réalité, elle est toujours là, mais elle se dissimule dans l'ombre des dirigeantes supposées. Certaines danseuses, celles qui ont été jugées dignes de confiance, savent que Sophonyse est toujours là, mais elles ne parlent jamais d'elle, et lorsque cela arrive, elles la désignent par le pronom « Elle ». Les autres ignorent son existence, et si elles la croisent, elle se présente comme l'une d'entre elles et leur donne un faux nom.

Sophonyse connaît depuis peu l'existence du Pays Sans-Teint; l'une des morganes qu'elle a recueillies est passée de l'autre côté. Sophonyse est désormais l'un de leurs agents sur l'Harmonde et pourrait bien faire alliance avec la duchesse Similitude pour préparer la vengeance contre Vitrance. Elle ignore toutefois que la duchesse Similitude n'est que le reflet de Morkanelle et que cette dernière est en lutte contre elle. Si elle l'apprenait, il est probable qu'elle renoncerait à son alliance avec la duchesse Similitude.

Enfin, Sophonyse a entendu parler de Prisemor (cf. Prisemor) et voudrait entrer en contact avec lui, car il représente pour elle et ses semblables le candidat idéal dans la lutte contre Vitrance. Cependant, elle ne sait pas vraiment où le trouver, ni comment l'aborder. Elle recherche des gens de confiance susceptibles de le rencontrer et de lui confier un message.

ENNEMIS

Le Prince des Mirages

Le Prince des Mirages (cf. Les Cahiers gris p. 57) a eu vent, grâce à ses réseaux d'informateurs pixies, drakoniens et mountaquims, de l'existence de la confrérie des danseuses aux sept voiles; il sait que des morganes se cachent parmi elles. Or, malgré tout ce temps écoulé, il est toujours à la recherche de son aimée, Dinarzade. C'est pourquoi il a réuni un petit groupe formé de pixies, de drakoniens et de Mountaquims pour surveiller les caravanes qui permettent aux belles danseuses de voyager à travers le désert et pour démasquer les morganes qui en font partie. Une fois que cela sera fait, il compte les enlever pour les inviter dans sa forteresse de la Griffé noire, afin qu'elles avouent ce qu'elles savent sur la confrérie et sur l'existence éventuelle de l'une de leurs sœurs, la belle Dinarzade.

Quant au Maître du Semblant, il suit cette affaire d'assez près: il ne voudrait pas que les morganes s'affranchissent de la malédiction que Vitrance représente pour elles. En effet, si ces Automnins n'avaient plus à craindre les haruspices, son ascendant sur elles faiblirait puisqu'il n'aurait plus l'avantage de la sécurité à leur offrir. Il souhaite donc manipuler le Prince des Mirages pour mettre fin aux troubles qu'il sent advenir dans le désert keshite. Il n'a pas encore réussi à identifier Sophonyse.

Vitrance et les haruspices

Vitrance et ses haruspices (cf. Les Automnins, p. 115) sont inquiets: voilà plusieurs années qu'aucune morgane n'a été repérée dans le désert keshite. Les quelques haruspices ayant ressenti une piste ont vite abouti à une impasse. Les morganes semblent se dérober devant eux, miraculeusement. De plus, certains haruspices ne sont jamais revenus, ce qui n'est pas sans plonger Vitrance dans des abîmes de réflexions. Il a donc décidé de dépêcher des haruspices afin d'espionner ce qui peut bien se passer dans le désert, car le jeu en vaut la chandelle. Morkanelle est morte, il lui faut la retrouver avant les morganes, et il craint vivement que ce qui se passe dans l'Empire de Keshe ne soit lié à sa résurrection.

Nayalance et Nayaline

Les Terres veuves n'ont jamais oublié que Venayell avait été envoyée dans l'Empire de Keshe pour percer le mystère du kriff. Le problème est qu'après qu'elle eut rencontré Sophonyse, Venayell trahit les Terres veuves et ne donna plus signe de vie. L'affaire avait été enterrée, mais les sœurs Nayalance et Nayaline, deux jumelles méduses possédant l'un des plus grands réseaux commerciaux de drogues et poisons, ont remis la main sur les quelques rapports qu'avait envoyés Venayell. Elles ont décidé, au vu des possibilités immenses que semble ouvrir le kriff, de partir sur ses traces afin d'étudier la fameuse substance et d'enquêter sur Venayell, pour éventuellement retrouver ses travaux et pouvoir les utiliser à leur profit. Il va sans dire que la position de Sophonyse



s'affaiblirait dramatiquement si quelqu'un découvrait le secret du Nufud et le commercialisait. Or, les sœurs Nayalance et Nayaline ne sont pas renommées pour leur philanthropie...

ALLIÉS

La duchesse Similitude

Sophonyse a découvert l'existence du Pays Sans-Teint et est en train de nouer une alliance avec la duchesse Similitude (cf. *Le Violon de l'automne*, p. 133). Cette dernière a été prévenue des projets de Sophonyse grâce à la morgane que la danseuse avait recueillie et qui est passée de l'autre côté du miroir. Pour l'instant, Similitude cherche à se débarrasser de Morkanelle avant de mettre ses grands projets à exécution. Mais Sophonyse lui est très utile car elle l'aide à maintenir la cohérence du Pays Sans-Teint. Toutes ses caravanes sillonnant Keshe sont équipées de miroirs qui reflètent le désert, ses oasis et ses ribats, et redonnent momentanément vie au Pays Sans-Teint.

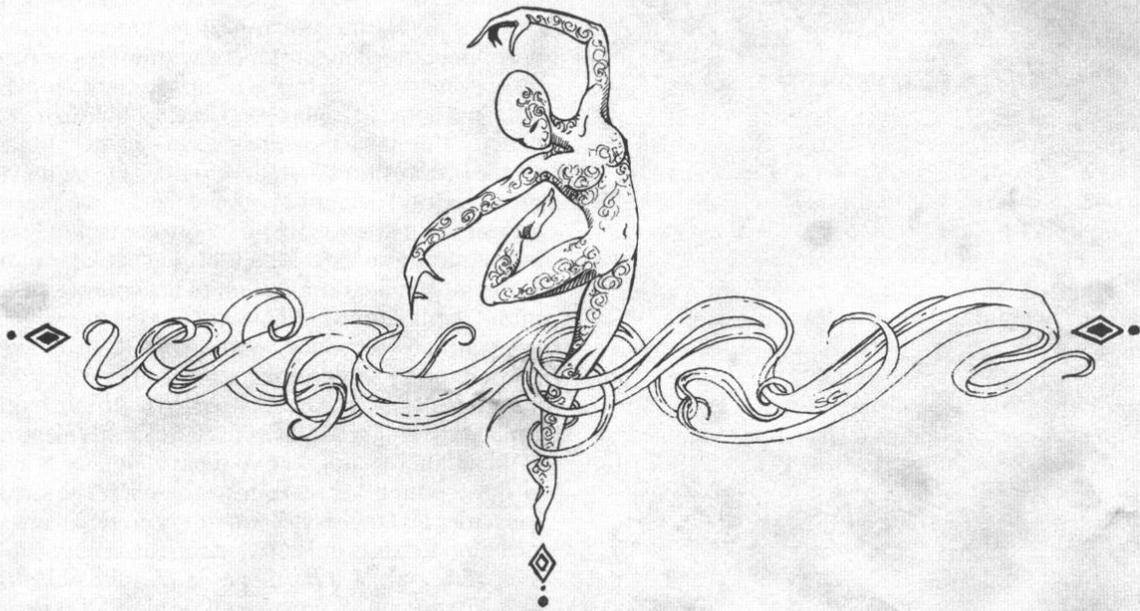
Similitude s'est renseignée sur la confrérie des danseuses aux sept voiles et pense que ces danseuses pourraient bien constituer l'élite des troupes qu'elle compte mener à l'assaut de Vitrance et des siens.

Elle n'a pas parlé de Morkanelle et de la guerre des tordus à Sophonyse, car elle pense, à raison, que cette dernière pourrait refuser son alliance pour se tourner du côté de Morkanelle si elle apprenait la vérité. Elle fera tout pour cacher ce « détail » ennuyeux.

Le sérail de Soleïdin

Au cours de ses pérégrinations, Sophonyse a rencontré Ipsoum et la Compagnie du sérail de Soleïdin (cf. *Les Cahiers gris*, p. 47). Reconnaisant ces derniers comme ses pairs, Sophonyse leur a confié son grand projet et a scellé une très solide alliance avec eux. Chacune des deux parties sait qu'elle peut compter sur l'autre en cas de problème. Sophonyse et Ipsoum correspondent en utilisant des oiseaux migrateurs. De plus, Sophonyse sait qu'elle est en mesure de contacter n'importe qui à Mésirah, en quelques minutes, grâce au Nufud.

Quant à Ipsoum, il envisage de faire entrer Sophonyse au Conseil des Décans, afin qu'elle représente son Décan et devienne le symbole de la lutte des morganes contre leurs oppresseurs. Mais il sait qu'il risque de rencontrer une puissante opposition, car les morganes ont une lourde réputation de manipulatrices et d'intrigantes et le Conseil pourrait bien l'accuser de s'être laissé séduire.

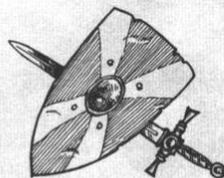




révenir, c'est guérir! Amputer, c'est soigner!

Histoire

Bors de Gard



Bors de Gard naît dans les Abysses. Sa naissance est une joie pour son père, Gard, car il est son premier fils. La taille du petit Bors est dans les normes des Gardiens des Abysses. Ceci suffit à rassurer Gard quant à la couleur un peu claire de sa robe, qui ne prend alors pas garde aux avertissements des siens. Les années passent, et Bors remplit de satisfaction son père et ses instructeurs. Il effectue son devoir avec zèle; nombreux sont les Démons qui n'oublieront jamais les raclées qu'il leur administre. Il impose le respect auprès de ses frères en gagnant régulièrement les tournois de lutte minotaurine des Abysses.

La vie de Bors bascule le jour où on lui demande de garder Niekans, un prisonnier, un Renégat repris à la surface. Enfreignant les ordres, Bors s'entretient avec le détenu qui lui raconte les merveilles de l'Harmonde et lui pose des questions sur ses origines, la nature de la Ténèbre, les origines des minotaures, leurs fonctions... Pendant plusieurs jours, ces interrogations tournent dans la tête de Bors et installent définitivement le doute dans son esprit.

Quand vient le jour de l'exécution du traître, Bors est affecté car il doit emmener le pauvre minotaure à l'échafaud. Une grande foule s'est rassemblée pour voir mourir le hors-la-loi. Le bourreau lève sa hache sous un tonnerre de mugissements et lorsque la tête du minotaure roule sur le sol d'acier des Abysses, une gigantesque Flamme s'élève dans la grotte. Elle tourne durant quelques instants dans un silence oppressant, avant de venir frapper Bors de Gard en pleine poitrine. Lorsque celui-ci se relève, la foule le regarde hébété. Une voix puissante s'élève et demande sa tête. La confusion s'installe, et Bors se fraye un chemin à travers l'ennemi à coups de hache et de cornes. La poursuite dure trois jours. Bors tue de nombreux minotaures avant de parvenir à la surface. Aujourd'hui encore, il ignore comment il a trouvé son chemin. C'était comme si une voix l'appelait...

En quelques semaines, Bors se remet de ses blessures et du choc de la découverte des couleurs de l'Harmonde. Ensuite, il part à la recherche des habitants de la surface. Il arrive dans les villages aux alentours d'Abbadrah. Les choses ne vont pas au mieux. N'ayant ni argent pour payer ses énormes besoins et ne sachant pas parler les langues des Royaumes crépusculaires, il enchaîne les rixes et les vols pour survivre. Jusqu'au jour où il est pris à partie par la milice d'Abbadrah. Bors laisse ce jour-là vingt morts derrière lui et devient à nouveau un paria. Il trouve le salut dans une troupe de mercenaires pour plusieurs années, période où il connaît la gloire et forge son sens des valeurs dans des arènes princéennes. Les plus grands assistent aux tournées sanglantes de celui que l'on nomme maintenant Colosse. Bors obtient même l'insigne honneur d'être reçu par Yah Pong, le Prince de la Cité-État. C'est au

HISTOIRE D'AUBERGE

Il est proche de ses clients et son établissement est ouvert à tous — même les saisonins de l'Hiver. Certaines chambres sont réservées à des minotaures qui vivent en permanence à Abbadrah.

Le succès du Colosse est dû aux talents de cuisinier de Bors. Une de ses histoires favorites, parmi celle qu'il raconte à la veillée, est celle où il découvre sa recette fétiche dans les bas-fonds d'Abbadrah. L'histoire est de plus en plus délirante, les assaillants voulant lui dérober ses jambons de plus en plus nombreux... L'histoire se finit lorsque le minotaure sert son fameux jambon à la crème.

Les histoires de Bors ne sont pas seulement des balbutiements d'auberge mais aussi un code secret pour les Renégats et... les Inspirés. C'est la raison pour laquelle l'histoire du jambon, par exemple, change tout le temps. Bors indique le nombre d'adversaires, leur qualité... à ses compagnons.

Le jambon

Cette histoire relate le vol d'un jambon accroché à la ceinture de Bors de Gard par une fée noire et l'altercation avec un géant qui s'ensuivit.

Les combats de gladiateurs

Le souvenir des combats de gladiateurs de Bors est encore dans les mémoires. Ces tournées sanglantes ont fait le tour des Communes princières. Cette histoire sert à passer le message aux Renégats que leur présence est attendue dans telle ou telle Cité-État...

Les Abysses

Les chroniques abyssales de Bors sont généralement racontées les nuits de tempête ou de fortes pluies. Quand l'ambiance s'y prête! Le minotaure raconte alors ses plus belles et les plus dangereuses chasses aux Démons. Ces histoires ont pour but de signaler des problèmes liés avec la Ténèbre.

Bagarre de taverne

Les souvenirs de beuverie sont très importants chez les minotaures... C'est dans ce genre d'occasion qu'ils se font des amis.

Bors raconte de telles histoires lorsqu'il veut que ses Inspirés vérifient si un témoin de l'auberge est un espion ou un criminel.

Marchand malhonnête

Cette histoire a pour thème l'histoire d'un marchand malhonnête qui essaye de tromper Bors sur la marchandise et les terribles conséquences qui en découlent.

Cette histoire est utilisée pour prévenir les Renégats que des personnes sont abusées ou volées et que Bors souhaite que leur organisation s'en occupe.

Les faussaires

Ce conte porte sur des gens qui payaient avec du mauvais or et la façon dont ils ont été punis par Bors et ses amis. Il sert à prévenir des Inspirés de la présence de Perfides en faisant allusion aux Drachmes.

cours de ses spectaculaires combats qu'il fera fortune et commencera à dédommager discrètement ceux à qui il a causé tant de tort à son arrivée.

Durant cette période, il côtoie de nombreux minotaures et il est approché par la Renégade. Il devient rapidement un Renégat et devient un P'tites Cornes. Il prend en charge les Communes princières à partir de son établissement l'auberge du Colosse. C'est naturellement qu'il accède au rang de Grand Cornu princières à la disparition de son prédécesseur.

Bors réorganise la société secrète et en fait une arme anti-Yah Pong. Depuis qu'il l'a rencontré, il considère le Prince comme son ennemi. Ses attitudes, sa façon de parler font penser à Bors que le Prince décadent est au moins un Ténébreux de haut rang. Ses soupçons sont confirmés lors de son contact avec des Inspirés qui le reconnaissent comme le porteur de la Flamme d'un de leurs compagnons disparu depuis longtemps. Ils l'informent sur le combat qu'il se doit de mener contre le Masque, et Bors relève le défi. Il

choisit cependant de ne pas rejoindre cette Compagnie qui a d'autres combats à mener...

La vie quotidienne de Bors est consacrée à la chute de Yah Pong et à la gestion de l'auberge du Colosse. En public, le patron est quelqu'un de sympathique.

Conseil d'interprétation

Éminence, lorsque vous jouez Bors de Gard, vous avez deux impératifs! Il faut que l'on ressente sa détermination et la haine du minotaure pour l'ennemi qu'il s'est choisi. Physiquement, vous êtes une montagne de muscles, imposez-vous par ce biais. Bors est colossal et utilise cet attribut pour recouvrir d'ombre les interlocuteurs qu'il veut impressionner. Parlez d'une voix forte et ponctuez son discours par des « moouhh! » pour marquer l'interrogation et des « mmoouuuuuuhhhh! » lorsque vous vous énervez.





La haine

Yah Pong, toujours Yah Pong ! Quoi que fasse Bors, il retombe toujours sur le Prince d'Abbadrah. Sans qu'il ne sache pourquoi, le Grand Cornu est intimement lié aux activités du Cercle Écarlate. Il ne connaît pas encore toutes les trames de l'organisation mais se doute que Yah Pong prépare un mauvais coup. S'il pouvait savoir quoi ! Son manque d'informations est proche du total. Éminence, si vos Inspirés sont liés aux activités du Cercle, il se peut qu'ils rencontrent Bors sur leur route. Si vous jouez les événements des Organisations, le Colosse se révèle un allié efficace car il connaît bien Abbadrah.

Actuellement, le Grand Cornu fait face à une énigme. En creusant le sous-sol pour agrandir son auberge, il est tombé sur un réseau de souterrains.

Il s'est livré à son exploration et s'est retrouvé bloqué devant de lourdes portes ressemblant à celle des Abysses. Il sait que cela n'est pas le cas car qui dit portes abyssales, dit Gardiens des Abysses. Or, il n'en a croisé aucun. Il considère toutefois que ceci est lié à Yah Pong car les portes sont symboles de Ténèbre.

Le raccourci est un peu rapide, mais la simplicité sourit aux minotaures. C'est le principal défaut de notre Inspiré. Il a tendance à mettre ses ennemis dans le même panier. En réalité, il a du mal à faire la différence entre la Perfidie et la Ténèbre.

Pour lui, les deux sont nocives et identiques. Il n'a pas catalogué Yah Pong et il n'hésite pas entre les deux faces du mal. Sûrement parce qu'il ne saurait choisir. Il est parfois arrivé que Bors se débarrasse d'ennemis qui n'en étaient pas... Et le doute le ronge.

Bors est à la recherche d'alliés Inspirés pour l'aider à découvrir ce que dissimulent ces portes. Il a déjà



eu l'idée de se cacher dans les tunnels et de suivre un éventuel visiteur, mais la tâche est ardue lorsqu'on est un colosse. Or, les rares personnes qu'il peut impliquer dans cette histoire ont les mêmes « défauts physiques » que lui. Il a désespérément besoin d'investigateurs discrets. Pour cela, le minotaure a lancé de nombreux appels vers le Conseil cornu et les Sigiles, mais ceux-ci sont restés lettre morte. En raison de la carence d'un réel dirigeant au sein de la Renégade et l'absence d'un minotaure au sein du Conseil des Décans.

L'obsession de ce minotaure est une véritable aubaine politique. Même s'il ne s'en soucie pas, Bors de Gard est un notable chez les minotaures. Un prétendant au titre de Champion de l'Été, de la Bête ou Grand Cornu s'attirera ses faveurs en l'aidant dans sa quête contre Yah Pong. Éminence, n'oubliez pas que le Conseil cornu est toujours divisé par les querelles intestines, peu de minotaures étant d'accord sur les mêmes points. Triompher de Yah Pong auprès de ce Renégat est une excellente façon de le faire prendre parti. En plus de la reconnaissance que des Inspirés sont en droit d'attendre, Bors développe une certaine rancœur envers ceux qui restent sourds à ses besoins. Le moment venu, il la mettra dans la balance en faveur de ses bienfaiteurs. Évidemment, gare à ceux qui contrecarrent son investigation.

Note : Éminence, l'intrigue développée ici propose une option alternative au déroulement des nouvelles des publications précédentes. Elle vous est présentée afin que vous puissiez faire vivre l'avènement d'un Sigile minotaure en relation avec l'un de vos Inspirés et, pourquoi pas ? permettre à ce dernier de rejoindre le Conseil des Décans.

ENNEMIS

Bors de Gard a des ennemis par dizaines. Tout d'abord, beaucoup de Ténébreux lui en veulent toujours pour avoir empêché leur évasion. Ensuite, de nombreux gladiateurs souffrent dans leurs chairs ou dans leurs bourses du succès du minotaure. Enfin, il est Grand Cornu et Inspiré, ce qui lui vaut la jalousie et la haine de la Menace.

Bahhkrulll

Bahhkrulll est le Gardien des Abysses qui avait capturé Niekans, le minotaure Inspiré qui retira les œillères de Bors. Il excita la foule lors de l'exécution de Niekans pour qu'elle tue Bors. Le Gardien des Abysses essaye de souffler la Flamme de Bors depuis des dizaines d'années, mais celle-ci semble animée d'une volonté propre. Elle choisit ses porteurs et est insaisissable. Bahhkrulll a retrouvé Bors depuis cinq ans. Il ne ménage pas sa peine à la préparation d'un drame qui mettra fin à la carrière du Colosse.

Bahhkrulll pense que la meilleure façon de se débarrasser de Bors de Gard est de faire entrer Yah Pong dans la danse. Toutefois, il ne comprend pas la nature des rapports qu'entretiennent le Masque et le Prince d'Abbadrah. Il hésite à approcher le mort-vivant car

il pense que le Prince travaille pour son propre compte et qu'il ne veut pas attirer le courroux de plus puissant que lui. Il attend le moment opportun : celui où Yah Pong sera désappointé de la conduite de Bors de Gard et Bahhkrulll fera son entrée sur scène...

Yah Pong

Pour le moment, le Prince d'Abbadrah n'a aucune idée du danger que représente Bors de Gard. Le fait qu'il l'ait personnellement rencontré après de distrayants combats d'arène ne change rien. Le Prince Yah Pong a reçu beaucoup de visiteurs et encore plus de requêtes à travers les siècles de son existence. Il n'y a aucune raison qu'il s'intéresse à un gladiateur aperçu une fois. Bien sûr, si le Grand Cornu se met directement sur le chemin de la momie, les choses changent. Yah Pong ne supporte pas d'être contrarié dans ses plans. Ceux qui se permettent un tel outrage doivent s'attendre à se défendre et à sauver leur vie.

ALLIÉS

Les grands personnages ne suscitent pas seulement la jalousie mais aussi le respect. Bors est considéré par beaucoup comme un modèle. Les Renégats, un peu jaloux de leur cousin, voient dans le Grand Cornu une preuve que même les plus forts peuvent souhaiter fuir les ténèbres abyssales. D'autres sont stupéfaits par les capacités de guerrier du minotaure et... espèrent se placer sous sa protection.

Kaï Háll, P'tites cornes

Kaï est le premier Renégat minotaure parrainé par Bors de Gard. Au terme de son initiation, il refusa de voler de ses propres ailes et décida de rester avec son mentor. Sa fidélité envers Bors fut récompensée lorsque celui-ci devient Grand Cornu. Le goût pour la politique du P'tites Cornes est plus développé que celui du Colosse, et il représente souvent ce dernier auprès du Conseil Cornu. Par ailleurs, il assume l'intendance de l'auberge du Colosse.

Tout Inspiré souhaitant contacter le Grand Cornu par le biais du conseil discute avec Kaï. Ce dernier vérifie toujours que les demandeurs d'audience ont de bonnes raisons. Dans le cas contraire, il s'occupe lui-même de trancher la question — ou l'impertinent ! —, avant d'en référer à Bors.

L'ogre-mercenaire

La guerre, toujours la guerre... Durant sa période dans le mercenariat, Bors de Gard fait la rencontre de personnes stupéfiantes. L'une d'entre elles est le fameux ogre-mercenaire. Les deux compères se sont rencontrés maintes fois. Souvent alliés, parfois ennemis, ils ont participé à bien des conflits... Les deux s'estimant être des adversaires de valeur, ils en sont devenus amis. S'entraînant à l'occasion, ils goûtent les moments de paix où ils se racontent leurs faits d'armes.

Considérés comme « pas tristes séparément », peu de combattants sont pressés de voir leur numéro de duelliste.



ont-ils arrivés ? Non, ne me dis rien. Je vois sur ton visage que la plaine est encore vide. Mais ils viendront, par milliers, et leur nombre noircira le sol aride des vaux. Que les étoiles nous préservent. J'entends déjà leurs pas.

Histoire

Cendrelle Leesha de Sablama



Maëchrak... Un nom terrible pour tout Princéen. Un nom qui éveille des souvenirs de guerre et des massacres. Un nom qui fait rugir de fierté les féroces Paragéens. Maëchrak, la bataille qui a jeté les Communes princières dans la honte de la défaite, le jour où la boue de l'histoire a éclaboussé l'étendard de l'Aigle... à cause d'une fillette.

Cendrelle Leesha de Sablama accéda au pouvoir en 1406, alors qu'elle n'avait que huit ans. Son père, illustrissime margrave de la glorieuse Sablama, la cité dans la montagne, mourut un soir de ce qui semblait un empoisonnement. Une mort que l'on pourrait qualifier de naturelle chez le Prince d'une Cité-État indépendante de tout Sérénissime, tout comme celle des concubines de son sérail, massacrées par un eunuque intoxiqué à la pulvérole charnelle. Dans les heures qui suivirent, les candidats à la régence se présentèrent, arguant chacun de leur bon droit et de leur bonne volonté à épauler la jeune margravine dans les jeux du pouvoir. À qui pouvait se fier la jeune Cendrelle ? Lequel de ces courtisans pouvait être le félon ? Incapable de répondre à ces questions, la fillette agit d'une manière qui en surprit plus d'un. Elle fit mander la garde du palais et lui ordonna d'exécuter ceux qui avaient prétendu à la régence. La surprise passée, les gardes mirent ses ordres à exécution avec un plaisir non dissimulé. La petite margravine venait de prouver qu'elle n'avait pas besoin d'un régent, mais qu'elle était une Princéenne du vieux sang : celui des seigneurs cruels qui érigèrent ces Royaume crépusculaires.

À peine sur le trône, Cendrelle fit mander les différents conseillers de son père ainsi que les bienheureux membres de la caste des Roux — la bourgeoisie de la ville connue pour sa sagesse, sa modération et son réseau de renseignements. La margravine fit savoir à tous qu'elle refusait de mener une vie oisive en déléguant les affaires de la cité dans les mains d'hommes cupides et incompetents. Elle annonça un contrôle renforcé sur les activités commerciales de la cité et offrit à chacun des conseillers et des ministres de Sablama le choix de confesser les infractions commises sous le règne de son père et de se retirer avec honneur. La moitié des conseillers avoua des détournements et des extorsions. La fillette les pardonna publiquement et les fit décapiter dans l'heure. Puis elle se tourna vers les Roux et leur parla à conseil secret. Nul ne sait ce qui se dit à cette occasion, mais ces bourgeois mirent leur puissance commerciale, militaire et criminelle, au service de la fillette. Celle-ci se mit à conduire la vie de la ville avec une poigne de fer.

Son premier pas dans l'échiquier des Cités-États

princéennes fut son annonce qu'elle retirait son soutien à la guerre de pacification des monts Egllophiens (1408). Privée de l'accès à ses routes de montagnes, l'armée princéenne connut bien des problèmes de ravitaillement qui culminèrent par la mort de l'Astre étincelant et la défaite de Maërchak. Les hordes paragéennes, guidées par la Pique sanglante, déferlèrent et s'échouèrent sur les hautes murailles de Sablama, avant de se répandre dans les prairies des alentours.

Plus de quarante ans plus tard, Sablama est considérée dans toutes les Communes princières comme la cause de la défaite. L'Astre étincelant est présenté comme un martyr sacrifié sur l'autel d'une fillette irresponsable et malveillante. Cendrelle a réussi à conserver son trône, mais à quel prix ? Les murailles escarpées de sa ville font d'elle une citadelle quasi-imprenable. Les plateaux rocheux offrent aux serfs et aux esclaves le moyen d'approvisionner la ville en cas de siège. Lorsque Tslana et Sasmiyana déclarèrent un embargo commercial sur les produits transitant des Parages par les passes de Sablama, elle n'eut pour autre solution que d'ouvrir les portes de sa ville aux individus de tous bords.

Aujourd'hui, la cité est la plus cosmopolite des Communes princières. Ici aucun besoin de papiers attestant de son origine et de la durée de son séjour. Tout s'achète, et tout se vend. Les esclaves en fuite trouvent bon accueil sans que la moindre question ne soit posée. Chez les Princéens opprimés par leurs voïvodes, Sablama a gagné un nouveau nom : Havre.

Cendrelle considère cette dernière décision comme la pire de ses erreurs. Elle ne voulait pas briser la tradition princéenne. Elle aurait souhaité conserver sa cité comme son père la lui avait laissée, un pur produit de l'idéal princéen, un lieu de luxe et de plaisir, de fastes et de beauté. Malheureusement, il est trop tard pour faire marche arrière. En ouvrant sa cité aux étrangers comme le désiraient les Roux, Cendrelle s'est attirée la haine du Cercle Écarlate, dont elle a également fait écarteler le dernier représentant à lui avoir souligné sa faute. Maintenant, les Communes princières mobilisent leurs troupes régulières et leurs mercenaires contre sa ville. Avec la Sorcellerie comme ennemie, Cendrelle sait qu'elle ne pourra pas tenir. Mais que peut-elle faire ? Rien excepté attendre.



Conseil d'interprétation

Les sujets de Cendrelle l'ont surnommée « la Reine de glace ». Les esclaves princéens la considèrent comme une sainte, ses ennemis comme une malédiction. Sous ce masque de pierre, Cendrelle est une femme au bord de la rupture. Elle n'a jamais pu se fier à quiconque de peur d'être trahie — comme son père. Elle n'a jamais aimé car aimer, c'est souffrir. Sa situation lui échappe désormais et elle tente désespérément de trouver des solutions. Les Roux lui apportent leurs conseils, leur soutien, mais elle commence à douter d'eux également. Elle doute de tous. Éminence, Cendrelle est habituée à être obéie et son temps est compté. Donnez donc des ordres dès que vous prenez la parole pour la mettre en scène : commandez et ne discutez pas ! Prompte à punir, n'avouez jamais vos erreurs car, d'après Cendrelle, c'est là un signe de faiblesse.

Le secret de Sablama

1460 risque d'être la dernière année que verra Sablama. En acceptant l'ouverture d'une Académie jorniste dans sa ville, elle s'est attirée le courroux de Yah Pong lui-même. Le maître du Cercle Écarlate a décidé de montrer sa puissance en prenant l'imprenable Sablama. Sur ses ordres, d'importantes troupes ont été levées dans les cinq grandes cités princéennes. Des mercenaires équipés de machines de guerre ont été engagés à Orkhane. Les Académies obscurantistes ont été mises à profit par Yah Pong. Pour la première fois, la machine princéenne est prête à faire preuve de sa pleine puissance. Lorsque le signal sera donné, les légions des cinq Cités-États prendront la ville, soutenues par le Trait noir et, de nuit, par les Démons du Cercle Écarlate.

Les Royaumes crépusculaires attendent sans agir. Certes, l'enjeu est important. Si Yah Pong prend la ville, c'en est fini du libre accès aux bien princéens. Les frontières redeviendront opaques, ouvertes uniquement au commerce et au mercenariat. Pis, si Yah Pong prouve que l'union des cinq plus grandes cités des Communes princières est possible, qui sait jusqu'où il pourra aller ? Unifiées, les Communes princières ont toujours eu une volonté de conquête et le rêve de reformer le Septentrion.

Éminence, vos Inspirés peuvent choisir de porter secours à la margravine et à ses troupes, ou même décider de soutenir l'effort princéen. Laissez-leur le choix de leur camp. Dans tous les cas, ils auront fort à faire car le véritable danger n'est pas celui de la guerre.

En vérité, Sablama n'a jamais été une cité flamboyante. Elle est beaucoup plus ancienne. Sablama fut l'une des rares forteresses drakoniennes à être construites à cette échelle et la première à être exterminée avec ses clans lors de la Flamboyance. Un seul clan survécut, un petit clan drakonien qui se terra près des restes de leur dragon tutélaire jusqu'à l'Éclipse. L'arrivée des colons humains surprit les drakoniens. D'abord méfiants, ils décidèrent de se cacher des humains pour découvrir ce qui avait changé dans le monde extérieur. Ils découvrirent le monde du Crépuscule, les humains divisés, et décidèrent de se venger. Un à un, ils se mêlèrent aux humains. Ils prirent leur apparence et usèrent de leur connaissance de la cité pour s'en rendre maîtres et éviter que les habitants ne découvrent leurs lieux saints. Comme signe de reconnaissance, les drakoniens gardèrent une chevelure ardente par dérision pour ces humains privés de Flamme. Il ne leur restait plus qu'à faire de la ville un piège. À la naissance de Cendrelle le plan se mit en branle. Le margrave fut assassiné et la petite laissée à elle-même. À la grande joie des drakoniens, la princesse sut se forger un caractère emporté, propre à servir leurs plans. Ils lui prêtèrent allégeance.

Sur leurs conseils avisés, Cendrelle a pris les décisions qui conduiront sa cité à une guerre inévitable contre les Communes princières. Par leurs manigances,

SABLAMA

Le joyau des monts Eiglophiens est une cité surprenante. Porte vers les Parages, lumière de liberté dans des Communes enténébrées, Sablama est surtout connue pour son architecture titanesque : la ville a été creusée dans une montagne.

Sablama fut créée peu après la révolte des esclaves, alors que les nouveaux dirigeants de Tslana et Sasmiyana cherchaient à établir un poste frontière pour contrecarrer une invasion paragéenne. Ce que les colons trouvèrent fut l'entrée d'un complexe souterrain de dimensions colossales... Une ville construite au cours de la Flamboyance par un peuple oublié. Des silos vides, des salles dont les voûtes se perdaient dans les ténèbres d'un plafond inconnu, des galeries sans fin, des alcôves d'habitation. Avisant le peu d'intérêt et de soutien que leur portaient leurs cités respectives, les colons décidèrent de déclarer leur indépendance. Personne ne put jamais prendre Sablama, jusqu'à aujourd'hui.

La cité est traditionnellement dirigée par un margrave et son conseil. En vérité, le pouvoir dans les domaines du commerce et de la Maraude revient aux Roux. Ces anciens colons ont acquis au fil des siècles une mainmise totale sur les veines de minerai ferreux qui jalonnent les sous-sols de Sablama. Ils possèdent également la moitié des plateaux d'altitude de la ville et un réseau d'espions omniprésents. Comme le dit le proverbe « si un Roux ne le sait pas, personne ne le sait. » Durant des siècles, les Roux ont été une épine dans le pied des margraves successifs. Personne ne sait comment Cendrelle a pu les rallier à sa cause, mais le résultat demeure. Les Roux semblent ses plus fidèles serviteurs.

ils ont réussi à attirer à Sablama tout ce qui fait la puissance des Communes princières. Au moment opportun, les Roux ouvriront les portes de la cité et les troupes princéennes envahiront celle-ci, avec leurs soldats, leurs mercenaires et leurs meneurs.

Dans les profondeurs de la ville, les prêtres tectoniques du clan lanceront un dernier rituel qui fera trembler la terre et s'écrouler les fondations de la ville fragilisées depuis longtemps.

Privées de leurs dirigeants et de l'essentiel de leurs armées, les Communes princières sombreront dans le chaos, puis dans une suite de guerres entre cités mineures. Les Royaumes crépusculaires limitrophes ne sauraient manquer de se ruier également sur les richesses des Cités-États maintenant sans défense.

Le projet des drakoniens de Sablama est tout bonnement de plonger le nord de l'Harmonde dans le chaos et la guerre. Cendrelle est leur instrument.

ENNEMIS

Le Cercle Écarlate

Yah Pong et ses disciples du Cercle Écarlate sont les pires ennemis de Cendrelle. Elle ne sait rien de leurs pouvoirs, mais elle a échappé à plusieurs Démons assassins dans les années précédentes. C'est ce qui l'a finalement conduite à accepter la proposition d'un de ses conseillers d'accepter l'implantation d'une Académie jorniste. Le Cercle Écarlate veut faire de Cendrelle et de sa cité un exemple pour tous. La ville sera détruite à tout jamais et Cendrelle sera punie de façon horrible et ténébreuse. Sans doute sera-t-elle vendue comme esclave sexuelle à un Démon à la morphologie infernale puis rachetée et exhibée en place publique.

Les Roux

Les Roux possèdent de grands moyens dans la ville de Sablama. Pas une fraternité de la Maraude qui n'ait un chef qui soit des leurs, pas un commerçant qui ne soit dépendant d'eux. Les Roux possèdent deux grands avantages. Le premier est la confiance que leur porte la margravine. Les Roux ont toujours été fidèles à la ville. Ils continuent à la soutenir et elle ne pourra jamais les remercier assez pour cela. Leur influence à la cour est donc colossale. Leur second avantage est leur apparence. Chacun sait que les Roux arborent tous une chevelure flamboyante. Il suffit donc à l'un des drakoniens du clan de métamorphoser sa couleur de

cheveux pour devenir littéralement invisible aux yeux de la population. La grande faiblesse des drakoniens est leur petit nombre. Ils ne sont qu'une centaine dans la ville. Malgré tous leurs efforts, certaines rumeurs circulent au sujet d'hommes lézards issus des mines, rumeurs vite étouffées, mais qui pourraient mettre la puce à l'oreille d'Inspirés perspicaces.

La seule faille dans le plan des Roux concerne le Cercle Écarlate. Les drakoniens ignorent quelle est la véritable puissance de Yah Pong et de ses troupes. S'il est suffisamment puissant, il serait bien capable de vaincre trop vite, voire de faire s'écrouler la cité sans avoir besoin d'y pénétrer.

ALLIÉS

Les sablamais

Pour son peuple, Cendrelle est l'égal d'une Merveille ou d'une Excellence. Elle a fait de sa ville la cité la plus ouverte des Communes princières, et elle s'est érigée comme la protectrice de la liberté face à l'esclavage. Pour les siens, elle est prête à la guerre face à des ennemis quasi-invincibles. Le peuple de Sablama a un moral proche du fanatisme. Ils sont prêts à mourir pour leur margravine et ils ne s'en priveront pas lorsque arriveront les troupes de Yah Pong. Cendrelle ignore tout ceci. Isolée dans son palais, elle s'imagine que son peuple la déteste autant que la hait Yah Pong, une illusion que renforcent les Roux. Découvrir cette vérité, se savoir aimée, pourrait être un baume pour son cœur.





'ai donné, et donné encore pour cette patrie qui n'en est pas une... Ce que j'ai donné? Ma vie, ma chair, mon amour. Aujourd'hui je me sers, je venge ma déchéance en me payant sur la bête. Je le fais par vengeance et croyez-moi, il n'existe pas de plus délectable et de plus noble sentiment que celui-là!

Histoire

Madame Néréïthilde



Les mers qui bordent les Royaumes crépusculaires recèlent plus d'un mystère et nombreux sont les marins qui rêvent de braver les dangers qui les éclairciraient. Du simple frotteur de pont au plus grand des navigateurs, quel est le marin qui n'a jamais promis, à la lueur des lampes à huiles d'une taverne portuaire, qu'il partirait un jour « de l'autre côté »? Les habitants de l'Harmonde emploient ce terme pour désigner ce qu'ils ne connaissent pas et le bord de leur univers.

Chaque année, des dizaines de marins disparaissent pour la gloire d'être parti de l'autre côté... Chaque année, autant de veuves sont à plaindre. Les meilleurs marins de l'Harmonde sont sans aucun doute originaires de l'Enclave boucanière. Parmi les meilleurs, il en est toujours pour se distinguer, pour briller au cœur de l'élite et voir leur nom courir sur les bouches de tous ceux qui aiment à raconter les exploits... Herdignac de Blancorail était de ceux-là. Survivant des plus grandes batailles navales, maître en l'art de passer tous les caps les plus ardues et de vaincre les courants les plus vils, il fut même le premier à faire le tour de l'Harmonde sans la moindre escale. Un jour, comme bien d'autres avant lui, il partit au large et tenta de passer de l'autre côté. Herdignac parvint à aller plus loin que quiconque, mais lui et son équipage ne revinrent jamais.

Le voyage avait été financé par les hautes instances boucanières: la Hunette, qui croyait en le talent du navigateur. Cinq vaisseaux lui furent offerts, ainsi que les équipages nécessaires à l'entreprise. Tout fut mis en place pour que, au nom de l'Enclave boucanière, Herdignac repousse les limites de l'inconnu, mais la mer, comme à chaque fois que l'on a voulu dévoiler ses secrets, s'est mise dans une colère de mégère vengeresse et a terrassé toute la bonne volonté et la science de navigation qu'on lui opposait. Herdignac ainsi que près de trois cents marins restent, quinze années plus tard, portés disparus.

Il fallut deux ans à l'Enclave boucanière pour reconnaître l'échec d'Herdignac. Deux longues années au terme desquelles les veuves engendrées par cette quête insensée furent contraintes d'accepter les faits sans autre mesure de compensation qu'une chanson à la mémoire des victimes. On engagea en effet un compositeur de renommée, Belzig Ténéhar, et sa troupe de musiciens, pour écrire une chanson à la mémoire des découvreurs disparus. Une cérémonie fut donnée en public et le groupe s'exécuta, faisant entrer dans les mémoires une triste musique — devenue l'hymne officiel de l'Enclave boucanière. La Complainte de l'Enclave, c'est son nom officiel, ne fut cependant pas l'élément le plus marquant de la cérémonie: l'une des veuves présentes se leva au



cœur de la foule et tint des propos injurieux à l'encontre de ceux qui avaient financé l'expédition suicide. Il s'agissait de Néréithilde de Blanc-coraïl, épouse d'Herdignac. Blessée par la perte d'un mari, cette dernière fit entendre en public sa haine pour l'avidité et le manque de considération pour ces hommes précieux et courageux que sont les marins. Elle s'éleva face aux réprimandes des puissants, puis face aux armes des soldats, pour enfin s'écrouler, réduite au silence par la force.

Avec Néréithilde s'étaient levées d'autres femmes. Toutes avaient perdu un mari ou un frère. Toutes s'étaient levées à son côté dans cet élan révolutionnaire. Ce jour-là, plus de cent femmes furent arrêtées et condamnées à deux ans de galère. Ce jour-là, ces veuves révoltées jurèrent sur leur sang de mener une guerre sans pitié à l'Enclave boucanière.

Après trois jours à bord de la galère, trois femmes avaient déjà rendu l'âme. Convaincue que ce n'était que le début d'une hécatombe, Néréithilde organisa la mutinerie qui leur rendrait toute la liberté. Le cinquième jour, après un bain de sang qui causa la mort de dix-sept autres femmes, la galère leur appartenait. Improvisée meneuse des veuves et capitaine du navire, Néréithilde gagna un îlot dont lui avait parlé son mari, à cinq heures au large de Tortage-la-Rouge. Ce petit coin de paradis au climat accueillant et à la végétation luxuriante était suffisamment loin de tout pour qu'on les oublie quelque temps. Juste assez longtemps en tout cas pour méditer sur les temps à venir.

Très vite, l'îlot des mercantes fut rebaptisé « île aux Veuves » par les marins de passage. La nouvelle de la présence de ces femmes installées là, sans hommes, parcourut l'Enclave boucanière en quelques semaines. La conséquence principale fut la venue d'un Prince Pirate, le redoutable ogre Émelgur, mandaté par l'Enclave boucanière pour régler leur compte une fois pour toutes à ces femmes hors-la-loi. C'était sans compter sur la ruse et le désir de vengeance de Néréithilde. Usant de son charme et des régals que la nature offrait sur son île, elle offrit au capitaine un accueil princier, puis le séduisit et l'attira dans sa couche. À l'aube, l'ogre était éperdument épris de la veuve et s'engagea auprès d'elle à la réhabiliter.

C'est ainsi que Néréithilde racheta sa liberté et celle de ses compagnes de malheur : grâce à sa force d'âme et à la faiblesse du mâle. C'est aussi ce jour-là qu'elle trouva la voie par laquelle viendrait sa vengeance...

En récupérant la matière offerte par la galère qui les avait menées là, ainsi qu'avec les ressources de l'île, Néréithilde et ses compagnes de malheur créèrent le nid de ce qui allait devenir l'une des plus grosses organisations politiques criminelles de l'est de l'Harmonde.

Les veuves érigèrent un manoir quasiment tout en bois, dans le plus pur style bourgeois tortaginois. Une demeure immense et ramifiée, toute en alcôves, traboules et coursives, aussi alambiquée que la rue des Trabouliennes aymoises.

Les « filles » comme les nommait Néréithilde devenaient ainsi des prostituées de l'exil, offertes aux marins en transit et aux pirates en quête de jouissance. L'île commençait à se faire une réputation ; en quelques mois elle obtint ses habitués et Émelgur lui-même s'y vit attribuer une chambre personnelle. D'autres capitaines et d'autres Princes Pirates y firent leur place, peuplant peu à peu cet endroit sordide, berceau de la haine et de la vengeance dans des draps de soie et des bains de lait de coco.

Les femmes qui refusèrent de se prostituer offrirent leurs services pour d'autres tâches, comme l'entretien du bâtiment, la cuisine et même la capitainerie.

Alors que son île devenait économiquement intéressante, Néréithilde passa à la deuxième phase de son plan. Elle s'exila une année dans les Terres veuves et s'arrangea pour obtenir un entretien avec la reine Séneca. La tâche fut ardue, mais la détermination de Néréithilde vint à bout des complexes procédures carmes et des préjugés bloquant l'accès à la cour pour cette étrangère. L'entretien fut long ; la rumeur veut qu'une nuit durant, la veuve et la reine se soient concertées, parlant de leurs vies, de leurs aspirations et du motif qui les unissait, créant même une amitié solide : la haine de l'Enclave boucanière.

Néréithilde obtint des fonds, des contacts et tout ce qui lui était nécessaire pour mettre en place sa société secrète d'espionnes à la solde des Terres veuves. C'est ainsi que, revenant de son voyage, la veuve de Blanc-coraïl annonça à ses filles que leur mission serait désormais d'apprendre, de mémoriser, puis de retranscrire les informations données par les Boucaniers qui fréquentaient leur île. Les informations recueillies seraient dépouillées et analysées, puis acheminées vers la cour carme afin de faciliter l'organisation d'opérations militaires dans les conflits latents opposant les deux royaumes.

Conseil d'interprétation

Néréithilde est une femme persévérante et directe en toutes circonstances. Elle a sacrifié sa vertu pour venger la mort de celui qu'elle aimait. Elle dispose du charisme et de la volonté nécessaires aux meneurs politiques et aux chefs de guerre, elle a simplement choisi d'autres armes.

Éminence, jouer Néréithilde signifie tutoyer les puissants sans leur manquer de respect ; tenir tête aux plus convaincus sans douter, grâce à la certitude que la luxure aura quoi qu'il advienne, le dernier mot. Ce n'est pas une prostituée arrogante qui s'allonge et écarte les jambes face au dernier des gueux. C'est une femme rude mais connaissant les bonnes manières, et qui se réserve aux clients les plus prestigieux, mais aussi les plus dangereux.



Le sang des veuves

Lorsqu'une bête est malade et qu'elle ralentit le troupeau, les plus fortes l'abandonnent à la mort ou, parfois, la tuent. On évite ainsi la contamination de tout le troupeau ainsi qu'un ralentissement qui l'exposerait aux prédateurs. C'est cette politique qui a conduit l'île aux Veuves sur le chemin d'un déclin lent mais certain. Les filles se sont peu à peu dressées les unes contre les autres et la discorde prendra sans doute bientôt le dessus.

Toute ville colporte son lot de légendes et de rumeurs. Depuis quelque temps, il est une rumeur que l'on entend de plus en plus à Tortage-la-Rouge : au cours des trois dernières années, quatre filles auraient été assassinées sur l'île aux Veuves. Toutes ont été retrouvées mortes sur la plage, égorgées comme des bêtes. À chaque fois, elles avaient eu pour client une personne haut placée dans la hiérarchie de l'Enclave boucanière. Inévitablement, ces sommités étaient à leur tour assassinées peu de temps après...

Ces quatre filles sont bien mortes, ainsi que leurs clients. Si ceux qui pensent que la mort des riches consommateurs de plaisirs est due à une vengeance organisée par Néréithilde et soutenue par quelques habitués fortunés sont nombreux, rien ne le prouve.

D'ailleurs, il n'en est rien. En réalité, tout cela n'est qu'une mise en scène perpétrée par la maîtresse des lieux. Convaincue que sa cause est juste, Néréithilde se fait juge et bourreau de celles qui doutent. Ainsi, lorsque des filles semblent faillir, parlent de fuir les lieux ou de ne plus combattre l'Enclave boucanière, elle les fait tuer. Pour semer le doute en détournant le regard d'elle, elle a choisi de rendre son intrigue inextricable en y créant de faux mobiles. Lier la mort de ces filles à celles de leurs clients les plus riches et les plus influents est un bon moyen de noyer le poisson. Même si cela a généré la rumeur prétendant

qu'elle aurait commandité ces assassinats pour venger ses filles, cette théorie est trop tirée par les cheveux pour que quiconque y prête sérieusement attention. Pour l'heure, les crimes restent impunis, mais l'inquiétude éveille les esprits. Le Cryptogramme-magicien a même dépêché un investigateur pour éclaircir l'affaire, après qu'un de ses représentants, habitué de l'île aux Veuves, a été tué.

ENNEMIS

Silgad Hérédiance

Silgad pourrait être la septième victime, mais il est l'assassin. Ce satyre d'une richesse inestimable est l'un des plus grands stratèges de l'Enclave boucanière. Malheureusement pour lui, il est aussi avide de sexe et d'alcool... ce qui l'a inévitablement conduit dans les filets de Néréithilde et de son amie Éneril (voir plus bas). Le pouvoir morgane « Amour tragique » d'Éneril a fait de lui le pantin le plus utile qui soit. Jaloux à l'extrême, il n'a pas été difficile de lui faire croire que chaque prostituée voulait tuer sa favorite. Il suffisait ensuite de faire de cette jalousie une pulsion destructrice, la poussant à son paroxysme le jour où la fille en question était dans les bras de l'un des rares hommes aussi puissants et riches que lui. Après que les clients se sont endormis, Silgad n'avait qu'à attirer les filles sur la plage et les égorger. Ensuite, Éneril jouait sur le sentiment de culpabilité, mêlé d'une jalousie que le meurtrier même n'a pas pu éteindre. La suggestion était alors de se débarrasser de la source de jalousie : le client. Dix meurtres en tout, et malgré cela, Silgad reste dévoué à Éneril, prêt à être manipulé pour une nouvelle mission.

Si une enquête venait à placer Néréithilde dans une situation délicate, Éneril n'aurait qu'à pousser son pantin aux aveux pour la disculper. Silgad étant un ennemi farouche des Terres veuves, il sera de toute évidence éliminé d'ici peu...

LES VICTIMES

Les filles

Ania, Fridenia, Solinh, Kortense, Urguendine et Souffrelle étaient toutes des filles sans histoire notable, plutôt jeunes et appréciées de tous les clients. Chacune était la favorite de l'homme qui a passé la nuit en sa compagnie la nuit de sa mort. Tout ce qui peut filtrer à leur sujet, en questionnant leurs consœurs par exemple, est que toutes avaient des doutes sur leur condition et que le métier les dégoûtait de plus en plus.

Les clients

Ces hommes avaient de bonnes raisons d'être assassinés, car leurs implications multiples dans la politique du royaume ainsi que dans des organisations secrètes et/ou criminelles les exposaient à bien des inimitiés. Pour Néréithilde, le motif principal était toujours lié à la rivalité avec les Terres veuves. Voici une liste de ces victimes et des raisons qui ont motivé leur mort :

- **Maitre Hölgnur Kornenterre**, contremaître de l'Équerre. Hölgnur était le principal armateur de l'Enclave boucanière.
- **Ermich de Volenroc**, baron boucanier, propriétaire de l'une des plus grandes plantations de l'Enclave boucanière. Cet homme très riche, très impliqué et très violent prônait une guerre ouverte contre tout opposant au royaume.
- **Nathanath Smolkerd**, Liturge navigateur et défrqué, devenu grand consommateur de l'île suite à un naufrage. L'homme avait mené plusieurs batailles navales contre des trirèmes carmes et connaissait bien les failles de la marine de guerre carme.
- **Éminent Jorniste**, Felagrien Silicandre était un chercheur. Il avait pour projet de créer une Chorographie qui permettrait aux navires de se déplacer trois fois plus vite sur les flots.

Darill Sectorn

Suite à la mort de Felagrien Silicandre, le Cryptogramme-magicien a décidé d'ouvrir une enquête. En effet, Felagrien était sur le point d'être nommé Censeur et l'on craint fortement un assassinat politique perpétré par l'un de ses rivaux. Darill est donc venu sur l'île dans l'intention de commencer son enquête.

Ce joueur débonnaire est sur l'île aux Veuves depuis six mois et ne semble pas avoir l'intention d'en partir. Très peu pris au sérieux par les filles et les clients de passage, il dit à qui veut bien l'entendre qui il est, et ce qu'il fait là. En l'envoyant, le Cryptogramme-magicien pensait que ce joueur se fondrait dans le décor, mais n'imaginait pas qu'il se ferait à ce point remarquer.

Lorsque viendra le moment de se débarrasser de Silgad, les pistes nécessaires seront mises sous le nez de Darill Sectorn. Bien que le gros Jorniste ne soit pas pris au sérieux, et que personne ne croie à ses histoires de Mage mandaté... celui-ci reste à l'affût de toute étrangeté et pourrait bien découvrir le pot aux roses malgré l

ALLIÉS

Émelgur

Émelgur ne navigue plus depuis déjà quelques années. Il était autrefois un redoutable capitaine mais s'occupe aujourd'hui de représenter l'Enclave boucanière dans toutes les places diplomatiques de l'Harmonde. Lorsqu'il revient à Tortage-la-Rouge, il en profite toujours pour retrouver sa bien-aimée et lui apporter toute son aide.

Si cet ogre venait à découvrir la vérité sur l'île, il entrerait probablement dans une colère dévastatrice, mais tant qu'il ignorera qu'il a permis, et permet encore, aux Terres veuves de lutter contre son royaume, il sera le plus doux des agneaux et le plus utile des pions.

Éneril

Arme secrète de Néréithilde, Éneril est celle qui manipule Silgad Hérédiance et qui, à dix reprises, l'a poussé au meurtre... Elle et Néréithilde se connaissent depuis des années et sont devenues de grandes amies. Le machiavélisme des plans de la matrone a séduit la morgane qui s'est totalement dévouée à sa cause. Pour le moment, Éneril joue avec Silgad comme avec une marionnette, mais une fois que celui-ci aura été éliminé, elle s'attirera l'amour d'un nouvel ennemi...





a mer m'indispose, les pirates me répugnent. Ces hommes se croient forts car ils savent manier l'épée, mais ils ne savent rien de la précision d'une dague. Il est temps de montrer à ces loups de mer ce que vaut une louve!

Histoire

Éliandre



La Maison d'Éliandre était particulièrement concernée par la guerre contre l'Enclave boucanière. En effet, celle-ci allait nécessairement tarir l'approvisionnement en esclaves et la Mère de la Maison ne croyait pas dans les mesures prises par la reine. Lorsqu'elle fut contactée par Esteban Portifico, avisé Guide de l'Enclave boucanière, elle écouta sa proposition: ce Guide était prêt à fournir des esclaves à la Maison, même en temps de guerre, contre l'assurance qu'il ne serait pas une cible de la flotte carme. La Mère de la Maison, se sentant parfaitement capable d'influer sur les choix militaires de la reine, accepta le pacte. Ainsi, elle envoya une délégation commerciale, par voie de mer, pour signer le pacte secret et revenir avec une première cargaison d'esclaves, gage de bonne volonté du Guide. Cette délégation était dirigée par plusieurs méduses de la Maison, accompagnées d'Éliandre, Professeur attirée de celles-ci.

Hélas, Portifico est sans parole. Usant de la nécessité de discrétion, il fixa le parcours de la délégation, la faisant passer par une « route maritime connue de lui seul ». Il l'attaqua alors et captura les méduses dans l'espoir de les vendre comme esclaves et d'en tirer une somme exorbitante.

Une seule méduse lui échappa: Éliandre. Bien que simple Professeur et incompétente dans le domaine des armes, elle eut la chance de pouvoir se frayer un chemin dans la mêlée de l'abordage et prendre la fuite sur une chaloupe. Durant les jours qui suivirent, son embarcation de fortune fut battue par les vents et les flots. Au cours de cette terrible odyssee, elle jura de se venger de celui qui les avait trahies, elle et ses sœurs. Après que l'océan l'eut engloutie, elle se réveilla miraculeusement sur une plage inconnue de l'Enclave boucanière. Là, seule et mourant de faim, l'ardent désir de vengeance lui procura la force et la volonté de survivre. Elle devait retourner dans les Terres veuves, rapporter la trahison de Portifico et obtenir de sa Maison qu'il soit sévèrement puni pour celle-ci.

Du fait de la situation diplomatique entre l'Enclave boucanière et les Terres veuves, Éliandre ne rencontra qu'hostilité et mépris de la part des Boucaniers. Ces mois d'errance furent certainement les plus durs de sa vie et forgèrent sa nouvelle destinée. Usant sans relâche de ses dons d'intrigante, Éliandre réussit à se sortir de la fange dans laquelle elle avait jeté son naufrage. Elle se fraya un chemin dans les cercles les moins recommandables de l'Enclave boucanière, servant d'habile conseillère ou d'experte assassine. C'est aussi à cette époque que son mépris pour les hommes, jusquelà simple a priori culturel, devint une ferme conviction et un trait de caractère dominant d'Éliandre.

Éliandre la Professeur était donc devenue Éliandre la mercenaire. Sans devenir une figure publique, elle alimenta bon nombre de ragots et de rumeurs. Elle acquit la réputation d'une espionne froide et meurtrière.

À ce stade, Éliandre parvint à rassembler suffisamment de contacts et de ressources pour rentrer dans les Terres veuves, mais le voyage était long et périlleux, et aucun Boucanier ne l'aurait aidé dans ce périple. Elle chercha donc l'aide d'un marchand itinérant ou d'un capitaine indépendant. C'est alors qu'elle rencontra Haïfa, un jeune Keshite dont elle sut s'attirer la sympathie. Il lui promit de se renseigner sur les Terres veuves et peut-être même d'organiser son retour. Pour la première fois depuis des mois, Éliandre ressentait un autre sentiment que la haine : l'espoir. La chute n'en fut que plus dure.

Haïfa apprit à Éliandre que sa Maison l'avait reniée et accusée d'avoir trahi la délégation. Éliandre comprit vite ce qui s'était passé : aussi incroyable que cela puisse paraître, Portifico avait réussi à berner la Mère et à accuser Éliandre du destin de la délégation. Sa froide colère n'en fut que décuplée : l'Enclave boucanière devint à ses yeux une véritable prison, sale, puante et grouillante d'individus fourbes et ignobles. Les quelques traces de la douce Éliandre des Terres veuves qui subsistaient dans le cœur de la méduse disparurent ce jour-là. Elle ne se contenterait pas de traduire Portifico devant la justice carme, elle le pourchasserait elle-même et le punirait de ses propres mains, lui, ses complices et ceux qui détenaient ses sœurs.

Éliandre remercia Haïfa qui, sensible à la détresse de la méduse, lui promit de la renseigner à l'occasion de ses voyages dans les Terres veuves et de l'aider du mieux qu'il le pourrait.

Redoublant d'efforts pour assouvir sa vengeance, Éliandre utilisa les mois suivants pour s'introduire dans des cercles plus élevés de la société boucanière. C'est ainsi qu'elle fut engagée par un Haut Mage boucanier. Ce dernier, contrairement à certains de ces confrères, était préoccupé par les rumeurs concernant le Chat noir. Il confia donc à la méduse la dangereuse mission d'enquêter au sein de la Haute Demeure pour démasquer ce traître. Sous la couverture d'une nouvelle intendant et apprentie de l'Impulsion, Éliandre enquêta ainsi pendant plusieurs semaines. Le Chat noir restait introuvable.

Pourtant, au gré des visites officielles que recevait la Haute Demeure, Éliandre commença à discerner certains suspects. Le don de la Dame lui apprit que le capitaine Montoya constituait le dernier indice. Ce capitaine renégat serait officiellement reçu pour s'assurer de sa neutralité vis-à-vis du Cryptogramme-magicien. Éliandre comprit que le Chat noir voulait obtenir son soutien politique. Elle suivit comme son ombre le capitaine durant toute la nuit où durèrent les négociations.

Cette nuit-là, Éliandre découvrit l'identité du Chat noir. Elle n'eut jamais le temps d'en profiter. Celui-ci avait anticipé ce revers et préparé quelques preuves compromettantes. En quelques minutes Éliandre devenait une espionne à la solde des Terres veuves, une ennemie à abattre. Toute la Haute Demeure se mit en alerte et traqua l'espionne durant toute la nuit. Une fois encore, Éliandre réussit l'impossible et échappa à la vigilance et aux Sorts de l'élite des Mages du Cryptogramme-magicien...

Quelques jours plus tard, le capitaine Montoya découvrit dans sa cale une ravissante méduse. Comme beaucoup de mortels, il ne résista pas aux charmes d'Éliandre. À la différence de beaucoup d'autres mortels, il avait les moyens de s'assurer sa compagnie : il pouvait la livrer au Cryptogramme-

magicien, ou s'assurer les services d'une des plus terribles espionnes de toute l'Enclave boucanière. Il lui proposa ce marché. Éliandre sentit le pouvoir qu'elle exerçait sur Montoya et accepta de rester sur son navire.

Depuis, elle vogue dans le golfe d'Ébène au côté de Montoya. Elle n'a pas oublié son passé, sa patrie et toutes les sœurs capturées cette nuit-là. Cela fait plusieurs mois qu'elle rumine sa vengeance, qu'elle prépare son stratagème.

Conseil d'interprétation

Vous êtes la plus formidable et la plus parfaite des méduses. Celles qui sont restées dans les Terres veuves ont beau jeu de se dire fines intrigantes. Vous, vous avez survécu dans un royaume d'hommes, de brigands et de pirates, par la finesse de votre esprit et par la justesse de votre coup de dague. Vous en portez toujours une, regardez toujours par-dessus votre épaule et ne restez jamais longtemps au même endroit. Il n'y a que sur le navire de Montoya que vous êtes calme.

Les trahisons et les revers auraient pu vous briser, mais la vengeance qui est vôtre vous a toujours donné la force de relever la tête et de continuer à vous battre. Éminence, même si votre voix doit être sensuelle, votre regard est dur, votre visage fermé et lorsqu'un sourire vient l'illuminer, cela signifie que vous manipulez quelqu'un. Pourtant, les Terres veuves vous manquent. Rien ne vous destinait à devenir une tueuse crainte de tous. Le soir, sur le pont du navire, vous rêvez de la vie qui aurait dû être la vôtre : de tranquilles cours de politique donnés à de dociles jeunes méduses. Ce sont vos moments de faiblesse. S'ils sont interrompus par quelqu'un, vous serez soit encore plus mauvaise que d'ordinaire, soit étonnamment calme et sentimentale. Montoya affectionne particulièrement ces moments-là. C'est d'ailleurs le seul dont vous supportez les interruptions. Montoya tient une place particulière dans votre cœur, son panache vous empêche de le mépriser comme vous le faites pour les autres hommes.

Les hommes vous ont volé votre vie. Maintenant, c'est à votre tour de prendre la leur, en commençant par celle d'Esteban Portifico !

LA BONNE ÉTOILE D'ÉLIANDRE

Au cours de sa vie, Éliandre survécut à des coups du sort qui en auraient achevé plus d'un. Ce n'est dû ni au hasard, ni à l'expérience : Éliandre est une Inspirée. Comme d'autres mortels à travers l'Harmonde, la petite méduse Éliandre fut pourvue d'une Flamme dès son plus jeune âge, mais son parrain saisonin n'a pu l'en informer. Elle vit donc dans l'ignorance de son don, de sa mission et de l'ironie de sa propre perfidie. Son parrain s'est aujourd'hui mis en quête de Éliandre afin de réparer son erreur, mais le pauvre habite dans les Terres veuves. Il a bien du mal à comprendre où est passée Éliandre et quand bien même, il serait incapable de la retrouver dans l'Enclave boucanière. Qui pourra révéler à Éliandre sa véritable nature ?

Une affaire d'honneur

De son point de vue, Éliandre est une expatriée, trahie par Portifico et abandonnée par sa patrie. Elle compte exercer sa vengeance de la plus terrible des façons sur le premier et rentrer la tête haute dans la seconde, avec la preuve de son innocence. De plus, elle doit retrouver ses sœurs capturées, les libérer et exécuter tous les mortels qui auraient abusé d'elles. Sombrant toujours plus avant dans une colère froide et dans la perfidie, elle a tendance à perdre de vue ce second objectif, sans l'oublier complètement.

Tombé sous le charme, Montoya est prêt à l'aider dans sa vengeance. Éliandre compte tout d'abord livrer une véritable guérilla maritime à Portifico tout en se renseignant sur la flottille et la demeure de celui-ci. Quand elle sera satisfaite des pertes infligées et des renseignements acquis, elle se rendra dans la demeure du Guide pour le capturer. En effet, Éliandre ne compte pas le tuer, en tout cas pas avant d'avoir obtenu de lui l'identité des « acheteurs » de ses sœurs, un aveu signé la disculpant aux yeux des Terres veuves et une séance de torture rivalisant de cruauté avec les plus ignobles des Démons. Ceci fait, elle partira à la recherche de ses sœurs. Le doux rêve que caresse Éliandre consiste à revenir dans les Terres veuves avec toutes ses sœurs et les têtes de Portifico et de tous leurs tortionnaires.

Pour l'instant, ce rêve est irréalisable. Éliandre et Montoya ont commencé à se renseigner sur les mouvements des navires de Portifico et la teneur de ses forces. Ils ont mené les premières escarmouches... Sans grand résultat. De temps à autre, Éliandre retourne seule sur la terre ferme afin de rencontrer Haïfa et de prendre des « nouvelles » des Terres veuves. Elle ignore bien sûr qu'Haïfa lui ment dans le dessein de la corrompre.

Si Éliandre poursuit sa vendetta, elle sombrera dans une spirale dont ni elle ni sa Flamme ne sortiront indemnes. Sa seule échappatoire se trouve être actuellement le capitaine Montoya, mais ce dernier est si épris de la méduse, qu'il n'oserait jamais la contredire, encore moins avoir la force de lui faire abandonner le seul sentiment qui la maintient en vie : la vengeance.

Il existe pourtant une autre chance pour Éliandre, sa Flamme. Si quelqu'un pouvait lui révéler sa véritable nature et lui expliquer sa mission, il se pourrait qu'Éliandre mène sa vengeance d'une façon plus humaine, si tant est que le terme soit approprié pour une méduse...

ENNEMIS

Esteban Portifico

Portifico fait partie de ces satyres qui ont réussi. Certes, il ne parcourt pas l'Harmonde. Certes, il ne sera jamais un grand artiste. Cependant, il est Guide de l'Enclave boucanière et se targue d'être parmi les Guides les plus influents de la Hunette. De plus, dans ce royaume, personne ne s'étonne des habitudes vestimentaires excentriques de Portifico : ici, tout le monde laisse sa chemise ouverte — ce qui permet à Portifico de faire la démonstration de son étonnante pilosité — et porte des bijoux extravagants.

Tout cela n'est pourtant qu'une façade. Esteban Portifico est terriblement rusé, ambitieux et dénué de la morale la plus élémentaire. Usant du charisme naturel et surnaturel des satyres, il a su se tisser un impressionnant réseau de relations commerciales, qu'il utilise pour le plus lucratif et le plus plaisant — à ses yeux — des marchés, celui des esclaves. Non seulement ce commerce lui assure des revenus très confortables, mais en plus, il est sûr de ne jamais être seul dans son lit...

Pour Portifico, la trahison des méduses fut une réussite totale. Il a réalisé un substantiel bénéfice en vendant les méduses, et sa verve sans pareille a convaincu la Mère de sa bonne foi. Le pacte commercial a donc bien eu lieu. Tout va bien dans le meilleur des mondes pour le satyre.

Certes, il vient de subir quelques pertes ; des bateaux attaqués par des renégats dans le golfe d'Ébène. Pour lui, ce n'est qu'un revers temporaire ; il est loin de se douter de la furie qui est lancée à ses trousses, une femme qu'il ne risque pas de soumettre...

Le Chat noir

La plupart des Mages connaissant l'existence du Voile s'imaginent que le Chat noir veut diriger le monde car il croit que l'Emprise le rend supérieur aux seigneurs légitimes. Il n'en est rien. Pour le Chat noir, le Trait n'a toujours été qu'un moyen d'aboutir à des fins politiques.

Ogresse de son état, Virluna Hackentach ne pensait pas pouvoir faire carrière dans la politique, ni même dans la Maraude. Ayant toujours été connue pour sa forte volonté — « sale caractère » se permettaient certains — et sa mémoire infailible, elle choisit l'Emprise. Entourée du prestige du Cryptogramme-magicien, elle pensait pouvoir asseoir son pouvoir sur les mortels. Naturellement, son caractère emporté et quelque peu violent l'engagea dans l'Obscurantisme.

Transformée par ses études occultes, Virluna est maintenant une ogresse sûre d'elle, retorse, habile intrigante et puissante Mage. De plus, lorsque les Danseurs sont épuisés, une bonne baffe d'ogresse peut régler bien des duels magiques !

Lorsqu'elle entendit parler du Voile pour la première fois, ce fut une révélation. Voilà le parfait instrument de son ambition ! Cœuvrant patiemment et sûrement, elle fit preuve d'assez de dévouement à la cause et de talent dans l'Emprise pour en prendre la direction. Sous le masque du Chat noir, elle fait progresser la cause du Voile à grands pas et a bon espoir de constituer le gouvernement occulte et tout puissant dont elle rêve.

C'est donc à deux doigts du succès que le pire arriva : Éliandre découvrit son identité. Depuis, l'ogresse fait traquer sans relâche l'imprudente et se tient prête pour aller personnellement lui régler son compte.

ALLIÉS

Haïfa

De son véritable nom Erhl'Achsan, ce drakonien se joue d'Éliandre et abuse de son désir de vengeance. Cela fait déjà plusieurs années qu'utilisant son don de protéiforme, il voyage par-delà les Contreforts et se glisse dans la société de l'Enclave boucanière. Lorsqu'il

entendit les rumeurs concernant Éliandre, il eut l'intuition — confirmée depuis — que si elle existait vraiment, cette méduse constituerait une bonne candidate à la perfidie.

Sous le couvert de plusieurs visages, Erhl'Achsan espionna la méduse et comprit quelle était sa faiblesse. Il se présenta donc sous les traits d'un jeune marchand keshite et dit à la méduse ce qu'elle avait besoin d'entendre pour s'abîmer encore plus dans la colère froide et le mépris des hommes.

De façon ironique, le drakonien ne sait ni qu'Éliandre est une Inspirée, ni qu'elle connaît l'identité du Chat noir. En revanche, il suit tous ses mouvements et utilise les relations qu'il a pu nouer avec les autres serviteurs du Masque pour aggraver la situation d'Éliandre. Tant et si bien d'ailleurs que même ses employeurs n'ont plus confiance en elle : sa Maison la croit morte et enterrée et le Cryptogramme-magicien a ordonné qu'elle soit tuée à vue. À chaque fois qu'Éliandre aurait pu trouver de l'aide, un abri ou la confiance d'une âme secourable, Erhl'Achsan a manœuvré pour l'en éloigner. Sa prochaine cible est donc le séduisant capitaine Montoya.

Le capitaine Montoya

Le beau et fringant Montoya n'est pas né dans l'Enclave boucanière. Originaire d'Urguemand, il entendit l'appel de la mer dès son plus jeune âge. Pour lui, l'Enclave boucanière était le paradis des pirates, la patrie qui aurait toujours dû être sienne. Le jeune Montoya s'engagea, se rengagea, déserta et se rengagea jusqu'à embarquer sur un navire se rendant dans l'Enclave boucanière.

Son arrivée fut une sérieuse déception. Certes, il découvrit effectivement un pays peuplé de pirates, mais des pirates rassemblés en familles, en flottilles et dirigés par un conseil. Quel cauchemar ! Où étaient les abordages, les îles au trésor et les belles princesses à sauver ? Désarmé, Montoya se plia tant bien que mal aux règles de l'Enclave boucanière.

Bien qu'il comprît que sa première analyse était quelque peu erronée, Montoya ne put jamais vraiment se conformer à l'ordre de l'Enclave boucanière. Il devint donc plus pirate que les pirates, et renégat. Obtenant finalement assez de fonds pour armer son propre navire, il fendit les flots. La vraie vie commençait pour Montoya !

Aussi, lorsqu'il découvrit Éliandre sur son navire, ce ne sont pas que les charmes de la méduse qui l'ont subjugué, mais aussi la joie d'avoir trouvé sa princesse à sauver. Montoya n'est pas juste amoureux d'Éliandre, il est aussi amoureux de la vie qu'elle lui promet.

Pourtant, même pirate, Montoya a des sueurs froides quand il entend Éliandre lui expliquer ce qu'elle fera subir à ses ennemis. Il voudrait bien la raisonner, mais n'y parvient pas. Il craint que son conte de fée n'ait pas de fin heureuse.





es Muses ne sont plus, mais cela n'est peut-être pas le plus important. L'essentiel, c'est de se battre pour sauver ou retrouver ce qu'elles nous ont offert, d'empêcher le Masque de gagner.

Histoire

Learesfara



Les Lyphaniens l'appellent Learesfara, la sœur guerrière, et la considèrent comme la fille du Ciel éternel qu'ils révèrent. Elle n'est pas humaine ni même mortelle. Learesfara est une dryade.

Au cœur du Loulan existe un lieu dont la symétrie parfaite attira l'attention des Muses, faisant de ce lieu une Perfection. Deux cascades cristallines jaillissaient de la montagne pour se rejoindre et former le Yourk. Un tel lieu se devait d'avoir des gardiennes à sa mesure et deux jumelles dryades naquirent, Deux-font-une, au corps et à l'esprit tellement similaires qu'elles ne savaient pas toujours laquelle pensait ou laquelle agissait.

Lorsque vint la Guerre des Éternels, les jumelles se joignirent aux légions des Muses, mais les combats face aux hordes du Masque atteignirent la première-née dans son âme et, un jour, lorsqu'elle quitta le combat, ce ne fut pas le camp des Muses qu'elle rejoignit. La seconde fut meurtrie par cette défection et quitta le front. Elle espérait que sa sœur serait tuée et renaîtrait vierge de toute contamination dans leur Perfection, mais ce qu'elle vit en arrivant la toucha plus profondément encore : l'une des deux cascades s'était tarie, appauvrissant le Yourk et les bienfaits qu'il déversait dans la plaine.

Ce furent des temps difficiles. La seconde des jumelles partageait parfois les pensées de sa sœur et voyait tout ce qu'elle faisait subir à ses anciens alliés, la troublant au point de lui donner la nausée. Elle apprit à isoler dans son esprit ce qui venait d'elle et ce qui venait de sa sœur. Lorsque survint la Flamboyance, Learesfara sentit la disparition des Muses, mais son âme ne pouvait plus être blessée et, bien qu'elle déplorât leur disparition, elle ne pensait qu'à tuer sa sœur pour la retrouver. Elle quitta son domaine et parcourut l'Harmonde pour se former au métier des armes et chercher sa sœur. Elle se mêlait parfois aux humains, laissant sur son passage des légendes depuis longtemps oubliées. Sa sœur fuyait, abandonnée par son nouveau maître, muet face à ses suppliques. Néanmoins, elle sentait quand la deuxième-née était proche d'elle et parvenait toujours à lui échapper.

Cette poursuite dura jusqu'à l'Éclipse. Learesfara sentit le bouleversement du monde et ressentit profondément la rupture avec les Muses. La situation se retourna : de chasseuse elle devint proie car sa sœur avait retrouvé son maître et ses pouvoirs. Learesfara sut que leur Perfection était menacée. Elle vit sa sœur, sur les flancs du Loulan, lâcher des hordes d'humains qu'elle avait pervertis et transformés en bêtes anthropophages. Elle se précipita vers la dernière cascade pour essayer de sauver ce qui en restait ou mourir.

Lorsqu'elle arriva sur les lieux, des pégases défendaient le territoire qu'elle n'aurait jamais dû quitter. Learesfara se jeta contre les hordes démentes et se rapprocha de sa sœur. Mais celle-ci disparut avant qu'elle ne l'atteigne. Alors, avec l'aide des pégases, elle chassa les anthropophages jusqu'au nord du Loulan et sauva la Perfection.

Autour d'elle les chevaux ailés avaient payé un lourd tribut à la protection de son domaine. Elle était probablement une des rares Merveilles capables d'apprivoiser ces créatures à l'instinct sauvage et belliqueux. Regardant autour d'elle, elle vit que la reconstruction de l'équilibre du lieu serait laborieuse et s'y attela. De nouveaux compagnons les rejoignirent très vite, de petites créatures bleues auréolées d'étincelles : des Danseurs.

La rénovation prit plusieurs siècles. Son domaine était plus petit qu'autrefois, mais la nature foisonnante, sans laquelle elle ne pouvait vivre, avait repris ses droits autour de la cascade, contrastant avec les plaines arides entourant le Loulan. Learesfara avait érigé une frontière invisible au cœur de son domaine qui empêcherait les visiteurs non désirés de venir jusqu'à sa tanière, une grotte située derrière la cascade. Lorsqu'elle eut fini, elle regarda autour d'elle et vit que l'Harmonie avait changé. Sa sœur n'était plus aussi présente dans son esprit, comme si la Perfection la protégeait de ses contacts pernicieux. Près du Loulan, à la limite de son domaine, elle vit un groupe de mortels. Composé d'humains et de saisonins, ce dernier avait installé des tentes et chevauchait dans les plaines, sauvages et libres. Learesfara se souvint combien il était bon d'avoir de la compagnie. Les pégases étaient toujours là, et de nombreux animaux s'étaient installés sur son domaine, mais rien n'était plus comme autrefois.

Elle arriva un soir, accompagnée de deux pégases, habillée de son armure de cuir, avec ses armes à son côté. Elle surgit du ciel pour atterrir aux abords du campement. Les mortels la prirent pour la fille du Ciel éternel, qu'ils révéraient, et se prosternèrent devant elle. Seule une fée noire reconnut en elle une dryade. Curieusement, les deux femmes purent communiquer alors que Learesfara ne connaissait pas leur langue.

La fée noire Inspirée lui confia tout ce qui s'était passé depuis l'Éclipse, le Conseil des Décans et les enjeux du combat contre la Menace. Learesfara apprécia tout de suite cette fée noire car leurs buts allaient dans la même direction : sans Masque point de Menace. La fée noire et le chaman, un Inspiré humain, accompagnèrent la dryade dans son domaine, montés sur le dos des pégases. Là, ils discutèrent pendant des jours, répondant à toutes les questions de la dryade. Les Arts magiques semblèrent l'intéresser, la Geste plus particulièrement.

Les Inspirés étaient intéressés par la Perfection, la nature luxuriante qui l'entourait, et par la profusion de Danseurs. Un pacte naquit rapidement. Learesfara promit son aide au clan et autorisa le chaman à fonder une Académie du Trait blanc sur son territoire. En échange, ils l'aideraient à créer l'Œuvre de Geste la plus ambitieuse jamais conçue : retrouver le moment où sa sœur était venue dans le Loulan et y envoyer des hommes afin de l'aider à la tuer.

Depuis, la dryade est acceptée par le clan Yourkarfa qui la craint et la respecte. Tous les chamans du clan sont

formés sur le domaine de Learesfara. Cette coutume s'est étendue aux clans voisins. L'Académie s'est installée à distance respectable de la cascade. Des Loups de la steppe y sont envoyés pour protéger l'établissement, mais aident à défendre le territoire sur lequel veille la dryade, car sa sœur ne s'est pas avouée vaincue.

Learesfara a appris à lire et à parler plusieurs langues. Elle est devenue une référence en matière de Geste et a réuni la plus grande bibliothèque de l'Harmonie sur le sujet. Elle accepte de laisser des Inspirés triés sur le volet accéder à la bibliothèque, mais ils doivent en échange participer à la création de son Œuvre de Geste. Elle rend parfois visite au clan Yourkarfa lorsqu'il s'approche de son domaine qu'elle a réussi à étendre le long du Yourk, à mi-chemin entre le Loulan et Malikta, la ville du clan voisin du même nom. Elle s'est même rendue il y a deux générations au Galmash, et elle est devenue une légende au sein des tribus : la sœur guerrière, la fille du Ciel éternel qui chevauche les chevaux ailés.

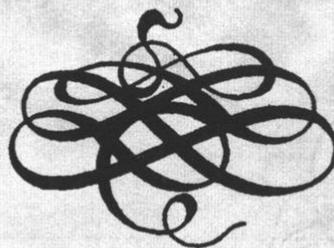
Conseil d'interprétation

Vous avez depuis longtemps quitté la voie classique des dryades et ne pouvez plus vous passer de la présence des mortels au point d'oublier parfois que vous n'êtes pas des leurs. Votre apparente force cache une fragilité, une blessure profonde, mais vous refusez de vous laisser abattre comme certaines Merveilles et Excellences l'ont fait.

Éminence, Learesfara est un personnage simple mais pas dénué d'intelligence. Tout d'abord c'est une dryade, et en tant que telle elle est restée coquette et séductrice, même si sa séduction se limite à des compliments et à quelques sourires poussés. Si quelqu'un lui pose une question, elle réfléchira toujours posément avant de donner sa réponse.

Lorsqu'elle est sur son domaine et qu'elle se sent protégée, faites-la parler d'une voix douce avec un sourire timide si elle se trouve face à des étrangers. Face à des amis ou des personnes ayant prouvé qu'elles sont Inspirées, elle se détend et se montre plus sûre d'elle. La première question qu'elle posera à un Inspiré concernera sa pratique de la Geste. En cas de réponse négative, n'hésitez pas à montrer sa déception. Elle ne sait pas mentir, aussi n'hésitez pas à accentuer ses sentiments par des gestes et des mimiques.

Si elle se sent par contre menacée, élevez la voix et empêchez son interlocuteur de parler. Faites appel au besoin aux pégases qui ne la quittent jamais pour accentuer la menace. Elle n'hésitera pas à sortir ses armes si la menace ne suffit pas.



Le prestige

Même si elle ne peut pratiquer les Arts magiques, Learesfara est en passe de réussir là où nombre d'Harmonistes ont échoué : concevoir une Œuvre de Geste nécessitant l'union de plusieurs Inspirés.

RETROUVER LE TEMPS

L'Œuvre de Geste a été conçue pour tirer parti de l'architecture de la Perfection et elle ne peut être réalisée telle quelle dans un autre lieu. Elle nécessite la présence de quatre Inspirés situés de manière symétrique devant la cascade.

L'Éclat présent dans la Perfection et l'aide de la dryade sont indispensables pour réussir l'exécution de l'Œuvre. Si Learesfara réussit à rassembler les quatre Inspirés, l'exécution de l'Œuvre, dirigée par Yalala, sera automatiquement réussie et les personnes situées au milieu des Harmonistes retourneront dans le temps. Si la mission échoue, les Inspirés reviendront immédiatement au milieu de la Perfection qui sera détruite par l'effort, ce que Learesfara pressent. Dans le cas contraire, ils se retrouveront face aux Harmonistes et à deux dryades qui les remercieront en souriant.

Learesfara hésite. Être si près du but l'effraie plus qu'elle n'oserait l'avouer car elle craint tout autant qu'elle espère le retour de sa sœur. C'est le seul but qu'elle s'est trouvé depuis la disparition de sa moitié.

Elle a fait appel à Yalala pour savoir si son entreprise réussirait, mais la fée noire ne lui a pas directement répondu. Elle lui a dit la chose suivante : « un Inspiré et ses compagnons se présenteront un jour aux portes de ton domaine. Il arborera une marque sombre que toi seule pourra contrer. Celle-ci aura été apposée par un mortel dévoué à ta sœur et l'attirera irrémédiablement vers elle. Tu auras seule le pouvoir de contrer cette malédiction. C'est cette personne et ses compagnons que tu devras envoyer dans le temps. »

LA PERFECTION

Richesse : 8. L'Éclat est présent dans la roche autour des cascades et il ne peut être prélevé à d'autres fins.

Émotion principale : volonté de réussir.

Émotions secondaires : tristesse et affection fraternelle.

Si la Perfection retrouve ses deux gardiennes, l'est de la Lyphane pourrait voir son climat se transformer et une nature généreuse apparaîtra sur les rives du Yourk.

Elle est actuellement protégée par une frontière invisible qui empêche les indésirables de trouver leur chemin jusqu'à la cascade. Une personne non invitée peut errer des semaines dans la nature luxuriante, une véritable petite forêt, sans la trouver.

Learesfara a eu le temps de songer longuement aux conséquences d'une réussite. Si sa sœur renaît après l'Éclipse, elle n'aura plus aucune raison de se lier au clan Yourkarfa et de rencontrer tous ces Inspirés qu'elle a appris à aimer. Elle a consigné sa vie dans un livre, à la manière des fées noires, et compte bien confier ce livre aux Inspirés qui iront sauver sa sœur. Celle-ci saura alors combien les mortels l'ont aidée et se tournera vers eux pour les aider à son tour, accompagnée de sa sœur.

ENNEMIS

Broslarka

Learesfara ne le sait pas, mais sa sœur n'est pas si loin. Elle sait qu'elle est installée dans des grottes sans pour autant avoir pu les localiser. La dryade perfide a établi son domaine dans les sous-sols près du gouffre des Ombres (cf. Les Cahiers gris, p. 110). Elle a réussi à attirer des Lyphaniens dans ses filets, et peu sont repartis en vie. Ceux-là révèrent aujourd'hui la dryade perfide sous le nom de Broslarka, la gloire sombre.

Aidés par la dryade, ils ont grimpé les échelons de la hiérarchie lyphanienne et certains siègent aujourd'hui au Galmash. Ils haïssent Learesfara et espèrent bien provoquer sa chute. Aucun n'a été découvert à ce jour, même si certains clans s'inquiètent au sujet de leurs habitudes, comme celle de disparaître parfois plusieurs jours de suite.

Broslarka vient de réussir à concevoir ce qu'elle considère comme son chef-d'œuvre et elle a hâte de le tester. Mêlant son sang à celui d'un Masquard et enchantant le mélange selon un rituel perverti, elle a conçu un liquide capable de marquer un Terne ou un Inspiré et de l'amener à la rejoindre. Si elle y arrive, elle pourra alors faire don à son maître d'une Compagnie prête à servir sa cause. De son antre, elle arrive à contrôler les anthropophages du Loulan qui recommencent leurs attaques contre la Perfection.

ALLIÉS

Yalala

Yalala n'est autre que la fée noire qui a rencontré Learesfara lorsqu'elle est venue vers le clan Yourkarfa. Elle a subi plusieurs fois l'Appel depuis, mais porte dans chacune de ses vies une grande affection à Learesfara. À chaque réveil, elle rejoint la Perfection pour apprendre la Geste et elle est parvenue, dans ce réveil, à une maîtrise impressionnante de la Geste, en particulier dans les Œuvres permettant de prédire l'avenir. Yalala sera l'une des Harmonistes qui participera à l'Union permettant de réaliser l'Œuvre de Learesfara.

Grok le sage

Vieil homme de soixante-cinq ans, Grok est le chaman qui dirige l'Académie du Trait blanc située dans le domaine de Learesfara. C'est un humble Harmoniste, mais il fera également partie de l'Union si elle se réalise de son vivant. Il fait toujours partie du clan Yourkarfa et sa parole est



écoutée. Il n'hésitera donc pas à user de son influence pour convaincre le clan de venir en aide à Learesfara.

Téchoura

Cette Inspirée humaine d'une vingtaine d'années est la fille d'une esclave que les fées noires ont « offerte » à Learesfara alors qu'elle n'avait que six ans. La dryade fut d'abord offusquée qu'on lui offre une esclave, en plus aussi jeune, avant de s'apercevoir que la fillette avait reçu le don de l'Inspiration. Elle la nomma alors Téchoura, ce qui veut dire cadeau. Téchoura a été élevée par Learesfara et possède une grande connaissance de la Geste. Elle a également appris l'Emprise auprès de Grok qui l'aime comme si elle était sa fille.

Téchoura aime Learesfara mais elle rêve de rejoindre les clans pour devenir chaman, seule place acceptable pour une jeune fille volontaire comme elle, et la mort mystérieuse de certains chamans orchestrée par les suivants de Broslarka pourrait bien lui offrir cette opportunité. Elle sera également l'une des Inspirées qui participera à l'Union.

Tengborv

Tengborv, littéralement « combat du ciel », est un Terne humain aussi vieux que Grok. Il est le chef et l'Ancien d'un des clans les plus importants de Lyphane, le clan Malikta. En tant que tel, il siège au Galmash et fait partie des Anciens les plus influents. Il a eu la chance de rencontrer Learesfara alors qu'il n'était qu'un Loup de la steppe envoyé pour veiller sur l'Académie jorniste. Elle était accompagnée d'un pégase et le fait qu'il ait pu toucher la créature qu'il avait tant admirée avait ému Learesfara.

Lorsqu'il est devenu Kagan, il a demandé à rencontrer Learesfara qui a accepté. Il voulait la convaincre de laisser certains Loups de la steppe apprivoiser un pégase pour en faire leur monture. Toutefois, Learesfara a toujours refusé car l'image des pégages morts pour défendre la Perfection est encore présente dans son esprit et elle refuse de les mêler aux affaires de l'Harmonie. Cependant, si un pégase quittait la Perfection pour se lier à un Loup de la steppe, elle ne l'en empêcherait pas.

LA MARQUE DE BROSLARKA

Un homme dévoué à la dryade perfide doit boire ce liquide. Il devra ensuite rentrer en contact avec la victime choisie. En posant sa main sur un endroit nu du corps de la victime, il inscrira une marque ronde et noire ressemblant à un tatouage mais indélébile. Cette marque créera un lien entre la dryade et sa victime, ce qui lui permettra de la corrompre.

La victime pourra résister et devra effectuer un jet de Volonté toutes les semaines. La DIFF augmente de +5 à chaque réussite, pour revenir à sa base de 10 en cas d'échec. À ce moment-là, la victime prendra -1d10 point(s) de Perfidie. La victime ne peut gagner de Bienfaits en échange des Peines acquises — le Masque ne désire pas s'immiscer dans le jeu de sa marionnette. Se mutiler ne fera pas disparaître la marque qui réapparaîtra rapidement sur la plaie. Seule une marque blanche similaire apposée par Learesfara rompra le lien avec la dryade perfide, à moins que celle-ci ne soit tuée avant. Learesfara utilisera pour cela une plume, qu'elle ôtera des ailes d'un pégase. Elle la réduira en poudre et y mêlera son sang avant d'appliquer la poudre obtenue de manière symétrique à celle de sa sœur. La victime perdra alors les points de Perfidie ainsi que les Peines acquises à cause de la marque de Broslarka. Elle ne sera alors plus soumise à son influence.



I ne nous traite même pas aussi bien que des chevaux, même pas aussi bien que des chiens. Pourtant, même les chiens mordent, et même le meilleur cavalier peut être désarçonné par sa monture. On va voir ce qu'on peut faire!

Histoire

Bor Bagmur



« Court comme le vent » fut abandonné par ses parents, à moins que ceux-ci ne soient morts quelque part dans l'immensité des steppes lyphaniennes. Recueilli par miracle — et aussi par la vertu de sa robuste voix d'ogre — par un clan de cavaliers, il fut élevé comme un esclave de peu de valeur.

Lorsqu'on le découvrit, Bor Bagmur avait les deux jambes brisées. En dépit de sa formidable constitution, les maigres soins qui lui furent apportés lui laissèrent des jambes torves et déformées qui, si elles ne l'handicapent guère pour se déplacer, ne lui permirent plus jamais de tenir à cheval.

Dès son plus jeune âge, le petit ogre fut laissé quasiment à lui-même. Tout au plus lui jetait-on quelques restes de temps en temps. Il fut élevé par les chiens et en devint rapidement le chef de meute. Finalement, un membre du clan le remarqua et se décida à lui enseigner au moins à parler et à se charger des tâches domestiques qui incombaient à un être de son rang.

Son enfance misérable passa comme un songe. Seules comptaient la meute et les chiens, qu'il dirigeait comme s'il était lui-même un chien. La route du clan, au bout d'une dizaine d'années en vint tout de même à croiser quelques ogres qui, remarquant Bor Bagmur, le négocièrent comme une marchandise pour pouvoir l'élever dans la dignité et le respect dû à son sang.

Bor Bagmur resta pourtant sauvage; son éducation, ou ce qui en tenait lieu, était faite. La seule chose que purent lui apporter les ogres qui l'avaient recueilli fut la connaissance de sa situation et une explication au fait qu'il était inhabituellement grand et fort. Il fallut une année entière à Bor Bagmur pour comprendre qu'il n'était pas un chien et apprendre à se déplacer sur ses jambes.

Lorsqu'il prit conscience de ce qu'il était et de la manière dont il avait été traité, il partit dans les steppes, sans doute pour mourir, étant incapable de supporter ce changement terrible. Mais les Éternels en décidèrent autrement.

Il n'eut même pas le temps de souffrir de la faim et de la soif: au bout d'une journée, il tomba sur une harde d'alchérons qui l'adoptèrent sans plus de façon. Il vécut quelques mois parmi eux, puis s'enfonça de nouveau dans les profondeurs des plaines. Plusieurs meutes de loups et de chiens errants l'accueillirent, jusqu'à ce qu'il devienne le chef d'un troupeau de chevaux sauvages.

Bor Bagmur comprit alors qu'il disposait d'un don et que ce dernier ne devait pas être gaspillé en vain. Il décida que ses frères esclaves devaient être libérés et que le système des clans devrait plier ou être abattu afin que, désormais, nul mortel ne puisse être traité comme

DON DES BÊTES (5, AVANTAGE D'ÂME)

Vous avez un don avec les animaux. Jamais aucun animal ne vous attaquera ; si vous agressez même le plus féroce prédateur, celui-ci préférera prendre la fuite plutôt que de vous affronter. Vous n'inspirez pourtant pas la peur aux bêtes, mais plutôt un sentiment de supériorité qui vous place *de facto* à la tête de la meute, de la harde, du clan ou de toute autre organisation sociale dont disposent les différentes espèces animales.

En termes de règles, vous ne pouvez pas être attaqué par un animal, même corrompu. De plus, vous avez un bonus de +5 sur tous vos jets de Dressage. Vous commencez automatiquement avec le rang 3 en Zoologie et vous payez à moitié prix (arrondi au supérieur) les Avantages en rapport avec les animaux — comme « Animal familier ». Par ailleurs, vous pouvez faire cohabiter sans effort (ni malus) deux espèces normalement incapables de se côtoyer, comme des loups et des chevaux, par exemple. En votre présence, ils se comportent comme s'ils faisaient partie de la même communauté. Si vous les dressez (jet de Zoologie contre DIFF 20), ils peuvent même considérer ce fait comme acquis, y compris lorsque vous n'êtes plus là pour modérer leurs antagonismes.

un animal.

Par chance pour les Lyphaniens, Bor Bagmur, loin de son peuple, ne sombra pas dans les excès de violence dont les ogres et les hommes sont coutumiers. Au contraire, il passa une année à rassembler un troupeau des plus beaux chevaux qu'il puisse trouver et se présenta un matin de marché à Mazdak. La qualité de ses bêtes attira rapidement des acheteurs, certains parmi les plus prestigieux. En une journée, Bor Bagmur avait fait fortune. Cette fortune, il l'employa immédiatement à acheter des esclaves, à leur fournir le vivre et le couvert ainsi qu'un billet pour la prochaine caravane en direction de n'importe quel pays.

C'était une goutte d'eau dans l'océan des clans, mais cela lui valut une curieuse notoriété parmi les couches les plus misérables de la population clanique. Puis il disparut une année entière, pour ne revenir que lors du marché suivant et vendre les plus beaux chiens de chasse et de guerre que le marché ait jamais vus. De nouveau, il racheta des esclaves et les envoya dans d'autres pays avec un petit pécule. Au fil des années, des centaines de parias disparurent ainsi.

La réputation de dresseur de Bor Bagmur a éclipsé des noms de trappeurs plus illustres. Avec le temps, il a monté un petit camp d'esclaves affranchis qui partagent son don et il en ramène chaque année des animaux d'une extraordinaire qualité — qu'il vend à prix d'or.

Faute de parvenir à changer vraiment les mentalités, Bor Bagmur a un secret : il veut fédérer les esclaves pour créer un groupe de pression qu'il a déjà baptisé les coureurs d'étrier.

Cette société regrouperait ceux qui ne

peuvent pas monter à cheval et leur apprendrait les techniques de course à l'étrier — c'est-à-dire la manière de courir à côté d'un cheval en se tenant à son étrier ou à sa selle afin que le cheval porte en partie le coureur. Ainsi, en développant la course à pied et l'endurance, il a l'intention de créer une nouvelle classe sociale qui, à terme, pourrait acquérir assez de pouvoir pour peser sur les décisions politiques des clans et améliorer sa propre condition. Dans son camp, il entraîne donc de plus en plus de parias à la course, puis les renvoie dans leurs clans d'origine, afin qu'ils enseignent à leur tour l'endurance et la course. Un clan des coureurs s'est même constitué. S'il ne concurrence pas les autres clans en terme de mobilité et d'efficacité, c'est uniquement parce que Bor Bagmur l'a interdit.

Conseil d'interprétation

Vous n'en voulez pas spécialement aux clans, mais vous avez quand même un certain mépris pour les institutions tribales. Vous ne vous en cachez pas et enseignez à tous les esclaves, à tous les malheureux qui croient n'avoir aucun avenir ou presque, qui ne savent pas ou ne peuvent plus monter, que la valeur d'un homme n'est pas fonction de sa monture, mais de ses rêves et de sa capacité à les réaliser.

Éminence, la cruauté gratuite doit vous conduire à interpréter une rage folle :

tapez du poing sur la table, ne parlez pas mais hurlez plutôt, mâchez vos mots...

Qu'il s'agisse d'un mortel ou d'une bête, interposez sans hésitation Bor Bagmur entre les bourreaux et les victimes. Malheur à ceux qui alors tentent de lui tenir tête !



Le règne des coureurs

Le projet de Bor Bagmur de créer une société secrète est sur le point de connaître un retournement de situation que nul n'a prévu. Certains coureurs particulièrement amers ont créé un clan qui est bien décidé, dès qu'il aura réuni suffisamment de membres, à affronter les clans « traditionnels » et à s'introduire de force dans les coutumes tribales. Mené par des esclaves particulièrement vindicatifs, ce projet a moins pour objectif de créer un changement que de venger des années d'humiliation. Les clans qui s'opposent aux coureurs risquent fort d'être complètement anéantis avec une sauvagerie que même les plus arriérés et les plus sanguinaires des Lyphanien ne se permettraient pas.

Pour l'instant toutefois, l'immense crédit et le formidable respect qu'inspire l'ogre à tous les parias ont retenu le bras vengeur des coureurs. Mais il ne faudrait pas grand-chose pour que la situation change radicalement. Entre autres, le fait que de plus en plus de clans se plaignent de la modification progressive mais perceptible de leur mode de vie risque fort de mener les Anciens à prendre des sanctions contre Bor Bagmur. En effet, autour de l'ogre se rassemblent de plus en plus de parias et d'esclaves, qui sont autant de bras en moins pour accomplir les tâches les plus contraignantes au sein des clans traditionnels. Les guerriers célibataires en souffrent énormément et plus encore les nomades semi-sédentaires qui vivent dans les villes. Les parias avaient un rôle social à jouer, qu'ils ne jouent plus aujourd'hui.

Les Anciens, peu intéressés par le changement, risquent de mal réagir lorsque l'affaire leur sera présentée, d'autant plus que Bor Bagmur s'est fait quelques puissants ennemis qui ont une certaine influence.

ENNEMIS

D'une manière générale, Bor Bagmur inspire haine et mépris à tous les traditionalistes des clans. Toutefois, curieusement, son statut de paria le place en deçà des tentatives de vengeance. Personne n'irait frapper ou tuer un mortel qui ne sait pas monter. Ce serait déchoir de son propre rang. De même, ses activités et la pénurie d'esclaves qu'il provoque ne peuvent pas être reconnues, puisque personne n'oserait s'abaisser à dire qu'il a « besoin » d'un esclave. Ces êtres inférieurs n'intéressent personne.

Seuls quelques individus qui, paradoxalement, partagent les aspirations les plus traditionnelles des clans tout en ne les appliquant qu'imparfaitement à eux-mêmes commencent à prendre la mesure du « problème Bagmur » et à échafauder des plans pour neutraliser la menace qu'il représente.

Amslad Yaëz

Amslad Yaëz est l'héritier de la prestigieuse école de dressage dont les succursales fleurissent dans

tous les Royaumes crépusculaires. Revenu au pays fortune faite, il s'est introduit dans les plus hautes sphères du pouvoir. Il aspire à la reconnaissance. Cependant, son éducation étrangère, le fait qu'il apprécie plus de vivre dans une maison qu'à cheval et qu'il ait fini par adopter les coutumes et les usages des pays dans lesquels il fait des affaires ont mis un frein définitif à son ascension sociale. Père encore, son père lui-même, qui siège au Conseil des Anciens de Bukrosha, cache difficilement le mépris que lui inspirent les manières mollassonnes de son fils.

Amslad a donc décidé de trouver un ennemi des clans et de s'en servir pour démontrer qu'il est un bon Lyphanien et obtenir ainsi la reconnaissance, voire les honneurs auxquels il aspire. Cet ennemi, c'est Bor Bagmur. Il a ainsi rassemblé derrière lui quelques guerriers célibataires qui ont beaucoup perdu lorsque leur esclave a disparu et aspirent à la vengeance. Pour l'instant, il n'a pas encore trouvé de moyen d'attaquer l'ogre sans déchoir, mais il espère bien que cela va venir. Son dernier plan consiste à démontrer que l'ogre n'est finalement qu'un animal. Il pourrait alors l'attaquer avec des armes de chasse...

Kovlas

« Vent dans les herbes » est un ancien paria des clans qui, curieusement, voue une haine farouche à Bor Bagmur. De son statut d'esclave, il a gardé la brutalité et la sauvagerie des sévices qui lui ont été infligés. À l'origine, il voulait seulement exceller et démontrer qu'il valait n'importe quel guerrier des clans. Mais avec le temps, il a découvert qu'il était effectivement aussi bon combattant que n'importe lequel de ses prétendus supérieurs. Il a pris la tête du clan des coureurs, sans être satisfait. Il rêve, en fait, de vengeance sanglantes, de pillages, de viols et de massacre. Il a commis une fois l'erreur de s'en ouvrir à Bor Bagmur qui l'a réprimandé avec un regard emplí d'une tristesse si intense que Kovlas n'a pu le prendre que comme du mépris. Le choc de voir son idole se comporter, croyait-il, comme ses anciens maîtres a fait basculer le fragile équilibre mental de Kovlas. Il rêve désormais de tuer l'ogre, mais sa main a été retenue par l'immense popularité de celui-ci, d'autant plus parmi les esclaves et les parias qui constituent le clan des coureurs.

Cependant, Kovlas a entrepris de changer cela. Dans le clan, il a patiemment introduit des rumeurs et des mensonges pour ronger petit à petit le crédit de Bor Bagmur. Déjà, une partie des membres du clan des coureurs commence à grogner contre l'apparente inaction de Bor Bagmur. Beaucoup rêvent d'aller affronter leurs anciens maîtres et de les humilier, sans songer aux conséquences que cela pourrait avoir. Mais pour Kovlas, ces conséquences ne peuvent être que positives : si les clans traditionnels s'en prennent au clan des coureurs, il aura, enfin, des motifs de se battre et de mettre en place sa sanglante vengeance.

ALLIÉS

LES PARIAS

Les parias sont partout dans les villes. Les forgerons qui créent les meilleurs armes, les tisserands qui colorent les étoffes, tous ces artisans qui se sont arrêtés et ont délaissé leur cheval pour fournir aux farouches guerriers des clans des produits que seuls des sédentaires peuvent produire sont devenus, de facto, des parias, des êtres inférieurs. Depuis que Bor Bagmur a commencé son grand projet, ils ont toutefois repris une certaine confiance en eux et surtout compris la valeur de ce qu'ils apportent aux clans. Sans eux, les armes d'acier seraient toujours d'aussi mauvaise qualité, les habits ne pourraient arborer leurs couleurs éclatantes et les yourtes de

cuir seraient toujours de si piètre facture. Le nom de Bor Bagmur est un rayon d'espoir pour eux et ils espèrent bien un jour être reconnus pour ce qu'ils font.

KUPCUP

Kupcup est un estropié cul-de-jatte qui sert d'espion à Bagmur. Dans les villes, il se place à un carrefour et se fait passer pour un mendiant, ce qui lui assure un remarquable anonymat. Kupcup a perçu les efforts de Kovlas et tenté d'en avertir Bagmur, mais celui-ci ne veut pas le croire ou du moins minimise les résultats de l'action de l'esclave dément. Trop occupé par son propre projet et les résultats qu'il obtient enfin, il ne peut croire que ceux-là même qu'il a libéré puissent comploter contre lui.





'en a qui disent que le plus grand progrès de l'Harmonde, c'est la découverte de l'acier. D'autres que le plus bel outil, c'est la forge. Moi, je dis que le plus bel outil, c'est la main, parce qu'elle permet de faire tous les autres outils. Et il se pourrait bien que tu prennes mon plus bel outil dans la tronche si tu ne te remettais pas à creuser tout de suite!

Histoire

Symürg le Fouisseur



Brillant membre des Nains de la Nuit (*cf. Le Bestiaire*, p. 74), Symürg est devenu dès le début de sa carrière le représentant de la face obscure de l'Équerre. C'est donc lui que ses congénères envoyèrent à Sombrefonte pour les représenter dans la grande lutte pour la conquête du trône du Ténébrarque.

Arrivé dans ce haut lieu de la Ténèbre, Symürg mit tout son savoir à profit pour intriguer contre le Ténébrarque. Pourtant, rapidement, il fut envahi par une profonde langueur : les intrigues politiques ne le passionnaient guère, et ne lui permettaient pas de déployer la totalité de son savoir technique. Finalement, les intrigues de Sombrefonte lui parurent des plus ridicules, et la perspective d'être un pantin de Belphégor, pour lequel il avait pourtant la plus grande admiration, ne le séduisait guère. Il décida donc de faire semblant d'intriguer, pour donner le change aux autres prétendants, et se plongea dans l'étude du Décan de l'Hiver et des machines, sa plus grande passion. C'est au cours de ces études qu'il mit au point son invention favorite : le poinçonneur à chenilloir, version du chenilloir (*cf. Le Bestiaire*, p. 74) améliorée par la présence d'une colossale foreuse métallique sur le nez de l'appareil.

Puis, prétextant un besoin impérieux d'essayer le véhicule, Symürg quitta Sombrefonte et ses complots stériles en creusant un tunnel qu'il fit s'effondrer derrière lui. Parvenu à la surface, il abandonna derrière lui son appareil, qui rouille encore dans le désert de l'Enclave boucanière. Symürg, quant à lui, partit vers le Nord, et finit par échouer dans les Parages, où il s'inséra dans une tribu de guerriers métallurgistes, les Wogh-Stroh-Ghshog et leur chef Börg Kilgårdenstradt le Démembreur, suffisamment ignorants pour ne pas comprendre ce qu'était Symürg.

Grâce à un sens certain de l'adaptation, Symürg parvint à se faire adopter par les Wogh-Stroh-Ghshog. Ceux-ci l'initèrent à leurs antiques secrets de la métallurgie. Et l'ennui, encore une fois, commença à envahir le Nain de la Nuit. À cette époque, une fée noire appartenant à l'Adamantine Astralite nommée Contanielle rendait régulièrement visite aux Wogh-Stroh-Ghshog et leur contait diverses légendes de la Flamboyance. Elle éveilla la curiosité de Symürg lorsqu'elle raconta l'histoire de la genèse des fées noires, et de la roche des origines (*cf. Le Codex des fées noires* p. 3 & *La Sentence de l'aube*, p. 128). Symürg fut fasciné par ces matériaux fabuleux. Il décida de se pencher profondément sur la question, et résolut de se retirer dans les monts Eiglophiens pour réfléchir à sa prochaine invention : il avait trouvé un nouveau sens à sa vie.

Dans sa retraite, l'inventeur médita d'abord sur tout

ce qu'il savait de la Dame de l'Hiver. Parfois, Belphégor lui apparut et l'aiguilla dans sa réflexion. Le Nain de la Nuit se souvint, d'après ses lectures de Sombrefonte, que la Dame était par son tempérament proche de Noxe. Or, comme la roche des origines était à la fois proche de la Dame de l'Hiver et enchantée par les Muses, elle ne pouvait être que proche de Noxe. Mieux, elle pourrait contenir une part de son essence, une sorte d'Onyxium hivernal, qui pourrait libérer les Nains de la Nuit de l'emprise de l'Ombre.

Restait à localiser la roche des origines et à la trouver. Symürg retourna voir Contanielle et lui fit part de son plan.

D'après ce que savait Contanielle, la roche des origines devait se trouver dans la forêt d'Ébène engloutie, ou du moins dans ses environs, dissimulée dans une caverne dont l'entrée se serait éboulée pendant les Guerres des Décans. Symürg, afin d'obtenir une localisation plus précise, conçut le Kontegliggensnir, sorte de pendule mécanique et magique oscillant à l'approche d'une roche riche en Éclat et humectée de sang de fée noire.

L'appareil conçu, Symürg et Contanielle convinquirent les Wogh-Stroh-Ghshog dans leur quête : il s'agissait de sillonner le golfe d'Ébène à bord d'un navire boucanier. La fée noire invoqua des raisons religieuses, promit de funestes malédictions si les Paragéens refusaient, et finalement, elle réussit à les convaincre.

L'équipage explora le golfe pendant près de deux années, et les Wogh-Stroh-Ghshog, qui craignaient la mer plus que tout, apprirent que les pirates craignaient les Paragéens plus que les Paragéens ne craignaient la mer. Toujours est-il que le Kontegliggensnir finit par osciller à un point situé à plus de trois cents kilomètres des côtes. Pour Contanielle, la roche des origines semblait perdue. Mais c'était sans compter Symürg.

De retour dans les Parages, celui-ci engagea la construction d'un poinçonneur à chenilloir géant, afin de creuser jusqu'au site supposé de la roche des origines. Dès l'inférieur appareil terminé, Symürg engagea la construction d'un tunnel titanesque, censé l'amener jusqu'au matériau mythique. Malheureusement, l'orientation souterraine devint un obstacle. Contanielle proposa alors à Symürg l'aide du Cercle auquel elle appartenait : le Cercle blanc. Mais cette aide aurait un coût.

Bien des merveilles avaient disparu avec la forêt d'Ébène et sa région. L'éternelle Neige (cf. *La Sentence de l'aube*, p. 128) comptait parmi ces objets engloutis. Or, si Contanielle et les sœurs de son Cercle fréquentaient assidûment les Wogh-Stroh-Ghshog, c'était parce que le territoire de ceux-ci était, d'après une Mémoire à laquelle elles avaient eu accès, le paysage représenté sur le fameux Tableau-monde. Le Cercle blanc tentait depuis des décennies de mettre au point un sortilège suffisamment puissant pour vider le golfe d'Ébène. Mais la tâche était trop démesurée pour elles, ou pour quelque Mage que ce soit dans l'Harmonde. Jusqu'à ce que Symürg engage son plan, l'éternelle Neige semblait hors de portée.



Le Cercle blanc demanda donc à Symürg l'autorisation inconconditionnelle d'étudier la roche des origines ainsi que l'engagement des recherches souterraines permettant de découvrir le Tableau-monde qui libérerait les fées blanches. En échange, les fées noires parleraient aux pierres des souterrains afin de guider les travaux de percement. L'étrange équipée, alliant de sages fées noires, des Paragéens brutaux et un Nain de la Nuit monomaniacal, reprit son travail. La combinaison des fées noires et du Kontegliggensnir permit d'obtenir de fabuleux résultats.

Voilà cinq ans que le creusement est engagé, à raison d'une progression de cent dix mètres par jour. Le Kontegliggensnir commence à osciller fortement, l'équipée sent que le but est proche !

Conseil d'interprétation

Symürg erre depuis bien longtemps sur le fil qui sépare la folie douce de la démence absolue. Éminence, lorsque vous l'interprétez, vous devez montrer cette folie tapie au plus profond de Symürg : la fièvre de l'invention. Ne proposez jamais aucune solution qui ne nécessite la construction d'une machine improbable faite pour résoudre un problème précis. Proposez toujours des chantiers titanesques, de préférence souterrains. Et si aucune solution ne se présente, prenez l'air pensif, avant de répondre avec un air furieux « Mais c'est bien sûr ! Il faut creuser ! »

Les Décans de la Nuit

L'intuition de Symürg quant au lien unissant Noxe et le Décan de l'Hiver par la roche des origines est juste. Les trois Décans de l'Hiver ont en effet reçu une partie du caractère de Noxe et la Dame de l'Hiver a transmis à ses enfants une part de l'essence de cet Éternel. Lorsque les Guerres des Décans éclatèrent, elle voulut mettre la roche des origines à l'abri des combats. Elle la confia donc aux saisonins qui gardaient de l'extérieur le Tableau-monde de l'éternelle Neige. Lorsque la Dame se retira, elle resta longtemps dans la caverne en compagnie des saisonins. Elle décida finalement de les libérer, et d'user de sa magie pour leur permettre d'arpenter l'Harmonde à nouveau. Les gardiens laissèrent derrière eux la roche des origines. En effet, il n'y avait pas d'endroit plus sûr que cette caverne protégée par les eaux du golfe d'Ebène. La Dame, quant à elle, disparut dans un autre Tableau-monde, abandonnant l'éternelle Neige.

Symürg et Contanielle ne sont plus qu'à quelques centaines de mètres de cette caverne. La roche des origines est à leur portée, et l'utilisation de celle-ci pourrait être une secousse incroyable pour le Décan de l'Hiver. En effet, Belphégor, on ne peut plus convaincu par le projet de Symürg, veut l'utiliser pour fonder les Décans de la Nuit. Les saisonins qui rejoindraient ces Décans seraient liés à Noxe plutôt qu'à leur Dame, et Ténébreux sans être inféodés à l'Ombre. Les Nains de la Nuit seraient les membres fondateurs de ces Décans. Les Succubes remontées des Abysses (cf. *La Sentence de l'aube*, p. 136) verront, à juste titre, dans la roche des origines un moyen de s'affranchir de l'appel des Abysses sans avoir besoin de connaître la Romance, et fonderont donc le Décan des Méduses de la Nuit. Enfin, les Fées noires de la Nuit ne seront autres que les fées blanches, que seule la roche des origines peut sauver de la malédiction dont leur sœurs noires sont victimes.

Au-delà de la fondation de ces Décans, Belphégor veut suggérer à Symürg la création d'un Conseil des Arts et métiers, pendant ténébreux du Conseil des Décans, et qui promouvrait la création artistique et technique plutôt que l'appartenance à un peuple particulier.

Jusqu'ici, le Maître du Semblant a laissé Symürg et les siens agir librement. Il apprécie le caractère frondeur et libre du Nain de la Nuit, et a même favorisé ses travaux en écartant discrètement quelques menaces. Mais la formation des Décans de la Nuit ne l'enchanté guère, et il craint que celui-ci soit une nouvelle étape dans la libération de Noxe. Il hésite donc à détruire le projet en utilisant Börg Kilgärdenstradt qu'il a déjà approché. Il suffirait de pas grand-chose pour que le tunnel ne s'effondre sur Symürg et son équipe ! Pourtant, il rechigne à employer une solution aussi radicale qui ne lui permettrait pas de faire main basse sur la roche des origines.

ENNEMIS

Börg Kilgärdenstradt

Ce fier chef de tribu a vu ses guerriers métallurgistes transformés d'abord en pirates, puis en mineurs. En

effet, si le poinçonneur à chenilloir creuse le tunnel, ce sont bien les Wogh-Stroh-Ghshog qui dégagent les tunnels de leur pierre pour les mener jusqu'à la surface, deux cents kilomètres plus loin. Autant dire que cet état de quasi servitude laborieuse ne lui convient guère. De fait, il croit de moins en moins aux prétextes religieux que Contanielle leur a servis pour les convaincre de suivre Symürg dans l'aventure.

Il y a un an, Börg a rencontré un vieux sage paragéen qui n'était autre que le Masque sous l'un de ses innombrables déguisements. Le sage a écouté Börg avec beaucoup d'attention, et a su le persuader que la vie des Wogh-Stroh-Ghshog était devenue intolérable. Cela mérite une vengeance digne de ce nom. Cependant, si Symürg et Contanielle cherchent avec autant d'application la roche des origines, c'est que celle-ci a un grand pouvoir, que seul le sage pourrait identifier avec assurance afin d'expliquer au Paragéen quel bénéfice il pourrait en tirer.

Börg a donc résolu de trahir Symürg et Contanielle. Actuellement, il fomenté une mutinerie parmi ses hommes contre le fousseur et sa sorcière de l'Adamantine Astralite. Lorsque la roche sera découverte, il tentera de la voler, de fuir avec le poinçonneur à chenilloir — qui s'il peut creuser des tunnels peut tout aussi bien percer des remparts ! — et les hommes de sa tribu qui lui sont restés fidèles. Ceci fait, il fera s'effondrer le tunnel en brisant les étais, enterrant Symürg, Contanielle et ceux qui ont été assez fous pour les suivre.

ALLIÉS

Belphégor

Le Haut Diable des Inventeurs est le plus puissant allié de Symürg. D'abord, le Nain est son inventeur préféré. L'imagination perverse de ce dernier fait partie des jouets les plus choyés de Belphégor, et il considère Symürg comme quelqu'un qui pourrait lui succéder — ce qui ne risque pas d'arriver car un Haut Diable est un Haut Diable, tout de même !

Mais plus encore, il pense que le succès du plan est capital. En effet, depuis l'apparition de l'Heure invisible en Abyme^(*), Belphégor pense que les Abysses tiennent une chance unique de se libérer de l'emprise du Masque. De plus, la fondation du Conseil des Arts et métiers pourrait constituer un moteur formidable dans l'invention. Belphégor, comme Symürg, rêve à une Révolution industrielle, qui changerait les Abysses et l'Harmonde, et où enfin, la machine pourrait prendre de l'ampleur et s'élever au statut d'Art.

Le Haut Diable des Inventeurs protège Symürg du mieux de ses possibilités. Notamment, il déploie des trésors de malice pour empêcher que des Démons, trop facilement corruptibles, n'apprennent l'existence du plan et ne livrent l'information à n'importe qui. Parallèlement, il intrigue pour savoir qui peut mettre les projets de Symürg en question.

Belphégor apprécie Symürg parce qu'il lui reconnaît sa qualité d'inventeur. Plusieurs fois, il a discuté avec le fousseur. Ce dernier est persuadé que c'est le Haut Diable qui lui a inspiré le plan. C'est faux : Belphégor s'est contenté de pousser Symürg à suivre sa réflexion.

Contanielle

Cette fée noire de l'Adamantine Astralite est également l'Ancienne du Cercle blanc. Lorsqu'elle a rencontré Symürg, elle a senti très vite que le fouisseur pouvait permettre des progrès faramineux au Cercle blanc, ce pourquoi elle lui raconta la légende de la roche des origines. Elle avait en effet rapidement compris comment faire vibrer la corde sensible du Nain de la Nuit.

Contanielle est une Inspirée. Elle le cache à Symürg, qui ignore l'existence de l'Inspiration. La perspective de retrouver les fées blanches, et pourquoi pas de fonder

les Décans de la Nuit, qui permettrait aux Inspirés à la Flamme corrompue par la Ténèbre de ne pas devenir des féaux de l'Ombre représente pour elle un triomphe dans la lutte contre la Menace.

Au fond, bien qu'elle n'ose se l'avouer, elle est un peu amoureuse du fouisseur. L'esprit brillant de celui-ci, ainsi que son caractère à la fois passionné et méthodique ont eu raison de ses sentiments. Mais cet amour secret est des plus dramatiques car Contanielle garde en mémoire l'histoire terrible de Mélusine (cf. *La Sentence de l'aube*, p. 129).

BÖRG KILGÅRDENSTRADT LE DÉMEMBREUR

TAI: 1
MV: 3

Caractéristiques

Corps: 0/3 AGilité: 11 FORce: 11 PERception: 6 RÉSistance: 11
Bonus de Corps: +3

Esprit: 0/2 INTelligence: 4 VOLonté: 7
Bonus d'Esprit: +2

Âme: 0/1 CHARisme: 8 CRÉativité: 2
Bonus d'Âme: +1

Caractéristiques secondaires

ART: - EMP: - MÊL: 11 TIR: 8 PdV: 80 SBG: 26 SBC: 40 BD: +8
Points d'Héroïsme: 0
Pouvoirs de la Flamme: Aucun
Pouvoirs de saisonin: Aucun
Perfidie: 40
Ténèbre: 25

Compétences

Épreuves: Arme: bagarre 10, Arme: hache double (spé: double attaque) 10, Athlétisme 8, Équitation 5, Esquive 8, Survie 10, Vigilance 9.

Maraude: Chasse 8.

Société: Étiquette: Parages 8, Savoir-faire: démembrer ses victimes 10.

Savoir: Chirurgie 1, Langue: keshite 5, Stratégie 8.

Combat

Initiative: 20, hache double 21
Attaque au contact: hache double 24
Attaque à distance: -
Esquive: 22
Parade: hache double 23
Défense à distance: 11

Armes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Hache double (x2)	+1	0	-1	+16 (T)	+1	-

Armure

Écailles
Complète, Malus 0, Prot. 8

Note:

Börg le Démembreur est spécialisé en double attaque, et ambidextre. Et il ne se prive pas de le faire savoir à ses adversaires! Lorsqu'il tente une double attaque, son score offensif pour chaque attaque est de 22.

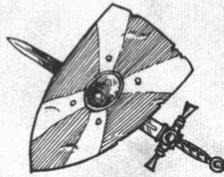
Symürg lui a confectionné une armure complète mécanisée qui le protège de 8 points de dégâts, sans lui conférer le moindre malus.



carte-toi. J'imagine que tu as déjà entendu parler de moi. Tu dois être bien fier pour te dresser sur mon chemin. Ou idiot... L'un ou l'autre, cela revient au même. Écarte-toi, s'il te plaît. Non, ce n'est pas une menace. Seulement, un conseil. Il se trouve simplement que mes loups n'ont pas ma patience.

Histoire

L'errant



De nos jours, l'errant est une femme. Demain, il sera peut-être un homme, mais toujours, il portera une Flamme car il est une arme au service de l'Inspiration. Il est le messager des Inspirés des Parages et le protecteur des dernières prophétesses, les méduses qui refusèrent de fusionner avec des serpents. Pour les Ternes, l'errant est un mythe. En vérité, il est une lignée, un ordre. Il est plusieurs, mais marche seul. Seul, au milieu de sa meute.

Même si les versions diffèrent d'un village à l'autre, chaque clan paragéen possède au moins une légende sur l'errant. Personne ne connaît son vrai nom si bien qu'il est indifféremment appelé l'errant, le marcheur, le grand loup, le vagabond ou même le premier homme. Même si tous ignorent son âge, les Cheveux gris s'accordent à dire qu'il était là avant eux. Leurs pères leur racontaient déjà son histoire, tout comme les pères de leurs pères. Certains disent qu'il est né lors de l'Éclipse, voire qu'il en est la cause, d'autres qu'il serait le premier homme. De nature immortelle car né avant la mort. Quelques-uns, plus modestes, le présentent comme le premier Parjure, banni de tous les clans et condamné à errer, à jamais. Il serait le chef d'une meute de loups et saurait prendre leur apparence. Il pourrait se déplacer plus vite que le plus grand des géants et plus silencieusement que le plus discret des lutins.

Seuls les habitants des grandes cités croient que cette légende n'est justement que ceci, une légende. Partout ailleurs, des Cheveux gris ou des Hurlleurs racontent qu'ils l'ont déjà aperçu sur le flanc d'une montagne ou dans la steppe, « apparemment seul, mais suivi par une meute de loups silencieuse. Le seul son troublant le bruit du vent était celui des colifichets accrochés à son chapeau, sans doute des trophées arrachés aux cadavres de ses ennemis. »

Il existe une partie du mythe qui est devenue une légende à elle seule. Une histoire que racontent les femmes aux enfants qui refusent d'obéir : « il est rare que le vagabond pénètre à l'intérieur des villages, mais lorsqu'il le fait, le malheur s'abat toujours sur une famille. Lorsqu'il repart, un enfant disparaît. Et gare à celui qui voudrait s'opposer à lui car la mort le guette. Nulle magie là-dessous, il manie l'acier bien mieux que nos plus grands Hurlleurs. »

Un épisode historique participe au mythe et le justifie presque à lui seul. Après l'enlèvement de l'enfant de leur Chef de clan, les Roriks organisèrent une grande bataille. Ils débusquèrent le vagabond dans un bois, entouré de sa meute. Les loups et les hommes s'affrontèrent, l'acier contre les crocs. Ce fut un carnage. Les

PETIT GLOSSAIRE

C'est une prophétesse qui a donné leurs différents « titres » aux errants, les noms proviennent donc de l'ophidien, ce qui explique leurs sonorités et le fait qu'ils soient féminins :

Jayidaiyas : « compagne des loups », ce sont les chefs de meute, Ternes ou Inspirés, qui épaulent l'errant.

Rassaniyas : « jeune louve fougueuse », future Jayidaiyas, généralement Terne, parfois Inspirée.

Saadiyas : « élue des loups », Inspiré et future Sayidaiyas.

Sayidaiyas : « maîtresse des loups », l'errant.

Roriks subirent de lourdes pertes, mais ils les tuèrent, l'errant et sa meute, et sauvèrent l'enfant. Trois mois plus tard, l'enfant disparut à nouveau. Ceux qui le gardaient avaient été massacrés. Leurs blessures ne laissaient aucun doute, des loups leur avaient arraché la gorge...

Comme toutes les légendes, celles-ci possèdent un fond de vérité. L'errant existe bien et presque depuis l'Éclipse, mais il n'est pas immortel, loin de là. En vérité, il n'est pas seul. Il est une organisation, ou plutôt un ordre, dirigé par un Inspiré, l'errant, et dont le véritable titre est Sayidaiyas (cf. Petit glossaire). Les autres membres sont entre trois et cinq, suivant les époques. Ils sont généralement des Ternes, mais sont instruits de la réalité de l'Harmonde. Ainsi, ils connaissent l'existence des Muses et de la Menace, ainsi que les enjeux de l'Inspiration. Leur titre est Jayidaiyas. Tous sont vêtus de la même manière : cape de voyage et chapeau à larges bords destiné à masquer le visage.

Le rôle des Jayidaiyas est de maintenir le contact entre les différents Inspirés des Parages, alors que la Sayidaiyas s'occupe plus spécifiquement des dernières prophétesse (cf. *Alliés*). C'est aussi elle qui dirige l'ordre et qui est en contact avec le Conseil des Décans, en fait avec Dame Algyria, la Sigile méduse (cf. *La Sentence de l'aube*, p. 15). Les Inspirés des Parages ne connaissent donc qu'une partie de la vérité sur l'errant, ils le croient seul, ne le rencontrant qu'à la nuit tombée — ce sont les loups qui les préviennent de sa présence par un signal mis en place des siècles plus tôt. Les prophétesse, en revanche, connaissent tout de l'ordre et lui sont intimement liées. Elles utilisent leur don de divination pour l'aider dans sa lutte contre la Menace alors que l'ordre les protège, les renseigne

sur l'évolution de l'Harmonde — notamment du peuple méduse grâce à Algyria — et surtout, leur assure une descendance...

Afin de perdurer, l'ordre est obligé de former ses membres. Ainsi, tous les cinq ans, les Jayidaiyas volent un bébé ou un enfant Terne, toujours un humain. En effet, pour maintenir la légende, il faut que les membres de l'ordre aient tous une taille à peu près identique. Destiné à devenir une Jayidaiyas, l'enfant reçoit une formation complète, éduqué tour à tour par des prophétesse et des membres de l'ordre, au milieu des loups. Tous les quinze ans, c'est un très jeune Inspiré qui est enlevé. Élevé à l'instar des autres, mais destiné à devenir une Sayidaiyas, il se voit aussi enseigner les Arts magiques. Lorsque ses talents, notamment ceux d'Harmoniste, sont insuffisants, il devient une « simple » Jayidaiyas, ce qui par ailleurs n'a rien de dégradant.

Parvenue à l'âge de trente ans, une Jayidaiyas a le droit de se retirer pour vivre en ermite ou aux côtés d'une prophétesse, ou pour accompagner l'une d'elles dans l'Harmonde. Ce dernier choix est le plus courant. Avant de partir, il lui faut passer le flambeau à une Rassaniyas qui doit s'imposer à la meute de loups. En effet, la légende ne ment pas, un errant est toujours accompagné d'une meute. La Rassaniyas doit donc vaincre la Jayidaiyas dans un combat singulier à mains nues, puis s'imposer aux mâles dominants de la meute. Il arrive que ce soit un loup qui en sorte vainqueur. Dans ce cas, la meute recouvre sa liberté d'aller et de venir, mais bien souvent, elle revient près des lieux d'habitation des prophétesse où leur dernière Jayidaiyas se rendait régulièrement...

L'actuelle Sayidaiyas est une femme qui a été enlevée quelque vingt années plus tôt. Elle n'a jamais connu son vrai nom, mais son caractère rebelle et audacieux lui a valu de se voir attribuer celui de Mayssà par les prophétesse, « celle qui marche avec fierté ». Bien qu'en-core jeune, elle n'a plus que quelques mois, ou quelques années, à vivre. Elle est victime d'un mal étrange qui la ronge et qui l'a déjà condamnée...

Conseil d'interprétation

Si vos Inspirés croisent la route de l'errant, Éminence, vous devez parler à voix basse, presque en murmurant, c'est ainsi que Mayssà essaye de cacher le fait qu'elle soit une femme. Gardez la tête baissée, tout le temps ou du moins tant que votre Compagnie ignore la vérité sur l'errant. Il en va de même pour les Jayidaiyas.





Dans les ténèbres

Mayssà est atteinte d'un mal étrange contracté à cause d'un culissombre. Les effets sont terribles: la Ténèbre grandit en elle, inexorablement. Mayssà est convaincue qu'elle va mourir, mais n'a osé en parler à personne. Sa honte et son dégoût d'elle-même l'en empêchent. Sa plus grande crainte est de périr avant qu'Aniak (voir plus loin) ne soit prêt à lui succéder et il n'a que sept ans!

Une autre chose l'obsède: elle n'a jamais couché avec un homme. Elle a fait l'amour avec une prophétesse quand elle avait seize ans, avant de contracter son mal. Elle a eu de nombreux rapports avec les loups de sa meute, mais n'a jamais été pénétrée par un homme. Elle a jeté son dévolu sur Keldann, un Parjure qu'elle sait être à sa poursuite. Elle compte l'attirer dans un piège, avant de coucher avec lui. Elle est convaincue que la peur suffira à le convaincre. Au pire, elle utilisera l'Accord. Il est à prévoir que la Ténèbre « profite » de cet acte pour porter une attaque et que Mayssà le tue au moment de l'orgasme ou même qu'elle lui tranche la verge pour la garder en elle...

ENNEMIS

Dalaline

L'avantage des Parages est qu'il est difficile pour un lutin de passer inaperçu dans les villages en dehors des terres de clan du Décans, et ce même pour un Acrobate Assassin! Ainsi, les errants ont toujours préféré enlever des jeunes Inspirés vivant dans des villages plutôt que

dans des villes — au contraire des enfants Ternes — afin de faire perdurer leur ordre.

Il y a six ans, Dalaline effectuait son premier travail dans les Parages. Elle fut chargée de veiller sur un nouvel Inspiré d'un village d'un clan du sud. Le bébé fut enlevé par une Jayidaiyas. Dalaline parvint à la suivre jusqu'à une forêt et la tua avant de ramener l'enfant. Quelques mois plus tard, elle entendit parler de l'errant et commença à s'intéresser à sa légende. Depuis quelques semaines, elle a découvert qu'un Inspiré paragéen disparaissait environ tous les quinze ans, mais aussi que l'errant était parfois appelé le vagabond. Convaincue qu'il s'agissait du Masque, elle décida d'avertir le Conclave d'Émeraude.

Dalaline est désormais chargée d'obtenir le maximum d'informations sur le vagabond pour le compte du Conclave qui compte bien s'en servir pour faire pression sur le Conseil des Décans. En effet, si le vagabond est bien le Masque, les Sigiles seront sans doute prêts à payer le prix fort pour obtenir des informations. Quelques Flamme par exemple...

Keldann

Keldann est un Parjure originaire du clan des Chulainns. Il s'est convaincu que tuer l'errant le réhabiliterait auprès des siens et s'est donc mis en chasse. Il n'est pas le premier à avoir eu cette idée. Tous les ans, de jeunes Hurlleurs ou une autre, se décident à traquer l'errant. La plupart périssent, les autres deviennent des Détrouseurs ou des Parjures. L'avenir de Keldann sera peut-être bien pire...

Aujourd'hui, il sillonne les Parages avec quelques Détrouseurs et rassemble des témoignages sur l'errant. En pillant une caravane dans les Communes princières, il a obtenu une grande quantité de poisons divers et

variés. Une partie a été revendue et il compte utiliser le reste pour empoisonner de la viande afin de se débarrasser des loups lorsqu'il fera face à l'errant. Évidemment, il ignore le destin que celui-ci lui réserve...

ALLIÉS

Les prophétesses

Les premières méduses qui marchèrent sur l'Harmonde ne possédaient pas de serpents. Nées de la pierre et de la terre glacée, elles étaient des femmes sublimes dotées d'une empathie certaine avec les serpents. On les appelait les prophétesses car leur don principal était de recevoir des songes et des visions prophétiques. Il fallut attendre la rencontre de Noxe et de la Dame pour voir naître les méduses que l'on connaît aujourd'hui. Quelques prophétesses craignirent de fusionner avec des ophiidiens. Elles avaient vu leurs sœurs changer, physiquement comme mentalement, et refusaient de perdre leur don de divination. Beaucoup finirent par se laisser convaincre, se sentant de plus en plus écartées. D'autres moururent lapidées et quelques-unes s'enfuirent, préférant abandonner leur Dame plutôt que de devoir se plier à une loi qu'on leur imposait. De plus, l'une d'entre elles avait eu un terrible songe où Noxe n'était pas, ou plus, ce qu'il prétendait, où des méduses accouchaient dans les ténèbres, leurs bébés leur déchirant leur ventre avec leurs cornes sombres et acérées.

Ces prophétesses se retirèrent dans des terres sauvages, au nord de l'Harmonde, et se mêlèrent aux hommes. Leur beauté fut tantôt une bénédiction, tantôt une malédiction. Certaines se hissèrent au sommet des sociétés, profitant de leurs visions pour conseiller les chefs, d'autres furent torturées, violées, emprisonnées ou vendues comme esclaves.

Il en allait de même pour leur don. Certains peuples y voyaient un cadeau des Éternels, d'autres une malédiction. Puis le temps passa et quelques-unes s'organisèrent pour assurer la survie de leur peuple. Aujourd'hui, les prophétesses ne sont plus qu'une vingtaine. La plupart vivent dans les Parages et toutes y sont nées. Elles vivent essentiellement des bienfaits de la terre et des offrandes données par certains clans en échange de leurs prophéties.

Assiassya

Assiassya est l'unique prophétesse Inspirée. Actuellement, c'est elle qui a la charge d'élever le jeune Aniak, future Sayidaiyas. Elle sait que Mayssà est malade et condamnée, mais ignore quand elle succombera à la Ténèbre et qu'il faudra la tuer. Elle a vu qu'un remède pouvait ralentir le développement de son mal, mais comme Mayssà a toujours refusé de parler de sa maladie, elle se refuse à lui imposer ses choix ou à lui révéler qu'elle connaît son état. Les prophétesses ont pour coutume de ne pas utiliser leur don pour manipuler ou s'immiscer dans la vie privée des individus. Néanmoins, si elle venait à rencontrer une intrépide Compagnie, l'idée lui viendrait de leur proposer de partir en quête des ingrédients. En échange de quoi ? D'une divination ou d'une nuit avec elle...

LE CULISSOMBRE

TAI: -4
MV: 5

Caractéristiques

AGI: 9, FOR: 1, PER: 4, RÉS: 1

Caractéristiques secondaires

MÊL: 6, PdV: 6, SBG: 2, SBC: 4, BD: -10

Compétences

Épreuves: Arme: trompe 8, Esquive 7.

Maraude: Chasse 4.

Combat

Initiative: 13, trompe 11

Attaque au contact: trompe 14

Esquive: 16

Parade: -

Défense à distance: 8

Armes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom.	+ BD	TAI	Portée
Trompe	-2	0	-	1 et Spécial(-)	-	-	-

Le culissombre ressemble à un énorme moustique de 20 cm de long pour 4 de large. Cet insecte vit généralement en solitaire et près des entrées des Abysses. Son origine est due à son régime alimentaire. En effet, ce sont des moustiques qui ont muté à force de se nourrir sur des Gardiens des Abysses.

Les culissombres peuvent se nourrir de sang « normal », mais préfèrent celui d'individus marqués par la Ténèbre. Leur danger ne réside pas dans leur trompe, mais dans les maladies que celle-ci peut véhiculer — maladies modifiées par la Ténèbre et dont Mayssà fait la triste expérience.

Néanmoins, si le culissombre a tout loisir pour se nourrir, il peut absorber jusqu'à un demi-litre de sang. Ceci occasionne un malus de -3 à une victime de TAI 0 (+/-2 par points de TAI de différence).

Dame Algyria

La Sigile méduse est la plus puissante alliée de l'errant. Elle est l'une des rares personnes à connaître l'existence des prophétesses, et seulement depuis l'Inspiration d'Assiassya. Dame Algyria est celle qui renseigne l'errant sur les nouveaux Inspirés des Parages — ceux qui sont les moins surveillés par les Acrobates Assassins. En effet, si le Conseil des Décans sait qu'un Donneur de Flamme sert de messagers aux Inspirés paragéens, il ignore l'existence de l'ordre. Amoureuse des arts, Dame Algyria est persuadée que l'Harmonie peut surgir d'œuvres d'art créées par des Ternes et lance régulièrement le débat sur l'instruction de ces derniers, mais les Sigiles sont hésitants. Ils sont convaincus que leur espoir réside dans le secret. Elle espère bientôt convaincre les Sigiles géant et fée noire. Elle sait qu'elle doit le faire rapidement car ceux-ci soupçonnent l'existence de l'ordre — dont la majorité des membres sont des Ternes. Elle compte organiser un voyage dans les Parages avec ces deux Sigiles et les mettre devant le fait accompli. Elle souhaite en profiter pour rencontrer Assiassya.



'Harmonde... Les mortels ne savent pas apprécier sa beauté; les Démons la détruisent. Moi, Prisemor, je la protégerai!

Histoire

Prisemor



Avant même la gloire d'Abyme, Prisemor foulait déjà de son pied démoniaque le sol de l'Harmonde. Comme beaucoup de Vermillons, il considérait les Royaumes crépusculaires comme un agréable pied à terre. Pourtant, au fil des ans, un étrange phénomène se produisit au sein du sombre cœur de Prisemor: il trouva l'Harmonde beau! Ému par la création des Muses, il s'éprit de la terre des mortels, au point de ne plus pouvoir s'en passer, d'accepter les pires Connivences... de faire passer l'Harmonde avant les Abysses.

C'est alors que Prisemor fit le premier pas vers sa chute. Au cours d'un de ses voyages, il comprit l'influence de la Ténèbre sur l'Harmonde. Et cela lui fut intolérable. Il était hors de question qu'il laisse quiconque corrompre ou détruire les Royaumes crépusculaires, même ses propres frères. Vermillon, il s'estima capable de juger ce qui était bon ou pas pour l'Harmonde et ses peuples.

Ce jour-là, Prisemor décida de se retourner contre les siens et les Conjurateurs. Il découvrit vite que s'il pouvait tuer ces derniers, le cycle de la vie des Démons ne pouvait être brisé. Il décida alors de construire une prison pour les êtres inféodés à la Ténèbre dans les Cornes. Il poursuivrait ses frères et les emprisonnerait dans cet édifice ésotérique. Les Cornes, terres inhospitalières par excellence, fourniraient un excellent abri pour la Noxi-geôle, et la proximité d'Abyme rendrait la traque des futurs détenus plus aisée.

Extorquant comme prix de ses Connivences la possibilité de rester toujours plus longtemps dans les Royaumes crépusculaires, Prisemor utilisa ses gigantesques ressources monétaires et politiques pour mener son projet à terme à l'insu des siens. Pourtant, il savait qu'il ne pourrait rester anonyme éternellement.

Précédant les repréailles de ses sombres maîtres, Prisemor se mutila, s'arracha les yeux pour que les Hauts Diables ne puissent pas l'espionner. Ne pouvant traquer ses ennemis aveugles, il utilisa un iris noir. Il fusionna avec celui-ci grâce à l'aide d'un Chorégraphe obscurantiste hanté par la démence. Ainsi libre et armé, il écuma Abyme à la recherche de ceux qu'il jugeait indignes des Muses et de leur création. Il devint le pire cauchemar des Conjurateurs et des Démons. Sa tête fut mise à prix, et les *Advocatus Diaboli* appelèrent une battue rien que pour lui.

Il y a un siècle, alors que sa prison démoniaque s'emplissait des cris de désespoir des Démons, Prisemor fut tué par une alliance de Conjurateurs et de Démons. Immédiatement expulsé dans les Abysses, il y fut horriblement puni pour des crimes dont il n'avait aucun souvenir ou si peu. Seul restait ancré dans son cœur de Ténèbre son amour pour l'Harmonde, ses paysages, ses couchers de soleil...

LA NOXIGEÔLE

Durant cette absence, les Démons, certains Conjurateurs et quelques personnalités abymoises s'appliquèrent à effacer toute trace de la folle rébellion de Prisemor.

Heureusement pour celui-ci, ses serviteurs étaient aussi loyaux que concernés par la traque de leur maître. Patiemment, sans éveiller les soupçons des Démons, ils œuvrèrent pour le retour du sombre géolier.

Ainsi, sa plus proche servante, Rosélia, réussit à leur rendre certains de ses confrères Conjurateurs. Ils acceptèrent d'invoquer Prisemor. Bien que celui-ci ne reconnût pas Rosélia, il accepta la Connivence et se comporta comme le plus élégant des Vermillons, si ce n'est que comme à l'accoutumée, il réclama pour prix de ses services un séjour d'une durée extravagante, 999 ans dans les Royaumes crépusculaires. La Connivence fut signée et acceptée, de mauvais gré, par l'Advocatus Diaboli. En effet, le retour de Prisemor laissa perplexe les Hauts Diables : certains voulaient l'éliminer le plus rapidement possible, mais d'autres pensaient qu'il valait mieux le laisser faire, sans éveiller ses soupçons. Il était préférable de s'en servir comme appât afin d'identifier ses serviteurs, de retrouver la Noxigeôle et d'éliminer tous les indices qui pourraient rappeler à Prisemor sa folie. Tout comme ce dernier, ils étaient arrivés à la conclusion que tuer un Démon ne servait à rien.

Au cours de sa mission, l'amour de Prisemor pour l'Harmonde refit surface et avec lui le souvenir confus de sa croisade. Au fil du temps, les récits de ses chasses vinrent à ses oreilles. Au gré des voyages, des serviteurs nouvellement retrouvés confirmaient la réalité de la folle entreprise qu'il s'était fixée. Prisemor le sombre géolier reprenait du service ! Les Hauts Diables réagirent, mais ne purent rien faire de mieux que « punir » les Conjurateurs rassemblés par Rosélia. Cette dernière, absente de la Connivence, échappa à la vindicte des Abysses. Prisemor, quant à lui, s'acquitta de sa mission, constata que les Conjurateurs avaient déjà subi un « juste » châtement, et rassembla patiemment les ressources et les serviteurs qu'il avait accumulés dans les Royaumes crépusculaires.

Que les Muses reprennent espoir, car Prisemor le sombre géolier veille sur l'Harmonde !

La Noxigeôle est enfouie profondément sous le sol des Cornes. Prisemor y a déniché une caverne suffisamment gigantesque pour abriter sa geôle. Il a engagé des nains de l'Équerre et a liquidé sa fortune colossale de Vermillon pour financer cette construction mêlant Art sombre et Onyxium.

La Noxigeôle est une gigantesque sphère de marbre blanc suspendue dans une caverne de plusieurs kilomètres de long. Sa surface est hérissée de centaines de pointes métalliques et lumineuses, plus grandes que des minotaures. L'intérieur est constitué d'une immense et unique pièce dans laquelle se prolongent les piques lumineuses. On n'y trouve que des Démons, tenus par des chaînes enchâssées dans la cloison.

Il n'y a aucune ombre sur la surface extérieure de la Noxigeôle et très peu à l'intérieur : on n'y trouve que l'ombre des Démons et de leurs chaînes. De plus, la cloison bloque les émanations de Ténèbre. Sa corruption ne s'étend donc pas à partir de la Noxigeôle et elle ne peut pas non plus être détectée depuis l'extérieur de la prison.

Prisemor pénètre dans la Noxigeôle par une écoutille placée à son sommet. Il prend bien soin d'amputer ses prisonniers de leurs ailes — sans mettre en danger leur survie —, avant de les enchaîner.

Une fois l'édifice achevé, Prisemor s'assura que tous ceux qui furent impliqués dans sa construction soient assassinés, leurs cadavres brûlés et leurs cendres dispersées aux sept vents de l'Harmonde.

Vous menez votre croisade avec l'implacable rigueur d'une machine à tuer inhumaine. Vous n'avez aucune pitié pour les autres Démons, que vous avez d'ailleurs toujours considérés comme des créatures inférieures — vous êtes un Vermillon, que Haut Diable ! Vous n'en avez pas tellement plus pour les mortels, incapables de comprendre ce qu'ils risquent en invoquant vos frères. Vous tuez sans remords, torturez sans état d'âme et énoncez vos décisions d'un ton froid et monocorde. De toute façon, vous voulez sauver l'Harmonde, pas ses habitants...

Cependant, votre cœur a été réchauffé par la beauté de l'Harmonde. Certains diraient de vous que vous êtes la plus belle victoire des Muses, un être de Ténèbre ému par la beauté de la création. Un simple crépuscule, la lumière de la lune reflétée dans un lac, le bruit du vent dans les arbres, un tapis de fleurs en automne... toutes ces choses simples bouleversent tant votre cœur que vous pouvez les contempler, la bouche béante et votre unique œil grand ouvert, immobile telle une statue, pendant des heures. Si l'iris noir en était capable, vous verseriez une larme.

Conseil d'interprétation

Selon les standards humains, vous êtes un fou dangereux.

Vous êtes un Démon, au sens le plus pur et le plus terrible du terme : violent, fantasque, ignoble, emporté, méprisant, orgueilleux. Éminence, parlez d'une voix qui porte sans avoir besoin de hurler et regardez les gens de haut. Cependant, vos gestes ont l'élégance du noble le plus courtois.



La Noxigeôle

Prisemor a désormais recouvré suffisamment de sa mémoire perdue et de son organisation de serviteurs pour reprendre sa croisade. Cependant, il doit tout d'abord retrouver la Noxigeôle. En effet, aucun de ses serviteurs n'en connaît l'emplacement et il l'a si bien dissimulée aux yeux des mortels et même des Démons qu'il ne peut la retrouver facilement. Pour lui, l'urgence est double: d'une part, les Démons qu'il y a emprisonnés pourraient tenter de s'évader — si ce n'est déjà fait —, et d'autre part, chaque instant qu'il passe autrement qu'en capturant des Démons laisse l'Harmonde sans défense face à la Ténèbre.

Grâce à ses serviteurs, Prisemor a récupéré le schéma codé indiquant l'emplacement de la Noxigeôle. Il ne

lui reste qu'à en trouver le point de départ. Il sait que ce lieu se trouve dans les Cornes, qu'il l'a déjà visité et que la beauté du lieu l'avait ému, presque mis dans un état second.

Prisemor arpente donc les Cornes en espérant retrouver ce lieu tant chéri. D'ici là, il lui reste l'acier de sa chaîne et la puissance de ses griffes

pour punir les Conjurateurs et renvoyer — temporairement — dans les Abysses les Démons qui s'échapperaient d'Abyme — cela lui fait toujours gagner un peu de temps.

Pour l'instant, Prisemor n'a pas fait la connaissance de la Renégade (cf. Les Organisations). De son point de vue, ces derniers tenteraient probablement de l'attaquer, pour leur plus grand malheur. Il les considère avec mépris et méfiance.

Quand bien même il retrouverait la Noxigeôle, sa quête ne ferait que commencer. Parcourant les Royaumes crépusculaires, il y reprendrait son interminable besogne; traquant les Démons pour les emprisonner, et les Conjurateurs pour les tuer. Détruire Abyme, ou peut-être simplement son âme, serait pour Prisemor une grande victoire. Cependant, il faut bien comprendre que Prisemor ne désire nullement détruire les Démons ou la Ténèbre, mais seulement les empêcher de dégrader l'Harmonde. En revanche, il pourrait être convaincu de combattre le Masque pour les mêmes raisons.

ENNEMIS

Le XIII

Certes, techniquement, Prisemor n'est pas un renégat puisqu'il se trouve sur l'Harmonde en vertu d'une Connivence en bonne et due forme (!), quand bien même celle-ci fut signée dans des circonstances « particulières ». Cependant, les Hauts Diables ne peuvent tolérer que l'un des leurs capture et emprisonne ainsi les Démons. C'est ainsi que le XIII entre en jeu.

Dans la mesure où personne ne sait où se trouve la Noxigeôle, le XIII ne se doute pas que Prisemor erre dans les Cornes. La fréquence des interventions de celui-ci en Abyme — son retour, ses serviteurs — est pour le moment attribuée aux liens évidents qu'entretient cette ville avec les Abysses. De ce fait, le XIII a averti ses trente-quatre chasseurs. Sans être l'ennemi démoniaque numéro un, Prisemor figure en haut de la liste et une description sommaire du Démon a

été remise aux Sombres Chasseurs. De même, depuis quelque temps, les Démons abymois parlent à nouveau du « traître », du « Démon chasseur de Démons ». Beaucoup s'imaginent qu'il ne s'agit là que d'une rumeur sans fondement...

Le Sombre Chasseur abymois — car il n'existe pas de Sombres Chasseurs assignés aux Cornes — est sur le qui-vive. Il sait que Prisemor est un Vermillon et il cherche donc à identifier et surveiller ses serviteurs. Il espère ainsi pouvoir surprendre une visite du Démon et soit le capturer dans Abyrne même — le plus « facile » —, soit le suivre jusqu'à sa Noxigeôle — le plus dur, mais aussi le plus gratifiant. Il espère juste être à la hauteur de la terrible réputation du sombre geôlier.

Houdinéa, Princesse de l'Évasion

Houdinéa dissimule sa nature de Carmin sous les traits d'une belle jeune fille au regard innocent et au sourire irrésistible. Enfin, si elle arrive à sourire un jour. Cela fait si longtemps que Prisemor l'a enfermée qu'Houdinéa a du mal à s'en rappeler. En fait, elle fut l'une des premières pensionnaires de la Noxigeôle. En effet, Prisemor ayant été averti de la réputation de « maîtresse de l'évasion » de sa détestée cousine, il s'est empressé de tester les défenses de sa geôle en y enfermant cette nemesis naturelle.

Houdinéa eut ainsi le déplaisir de constater que la Noxigeôle fonctionnait très bien.

Mille fois Houdinéa a tenté de se défaire de ses chaînes sans y parvenir. Mille fois elle a tenté de trouver une faille dans la paroi parfaitement lisse sans succès. Mille fois elle a espéré voir un frère surgir d'une des minuscules ombres qui peuplent la prison.

Face à son échec et à l'absence de solution rationnelle, Houdinéa utilisa ce qu'aucun Démon n'aurait cru possible : la solidarité. Exaltant la frustration de ses compagnons d'infortune, Houdinéa a réussi à forger une alliance objective au sein de la Noxigeôle. Libérant ses frères de leurs chaînes, elle leur permit, comme à elle, de tester la solidité de la Noxigeôle.

Aujourd'hui, le sas de celle-ci commence à céder. Malgré l'étonnante résistance des matériaux et des gonds, Houdinéa est sûre qu'elle est sur le point de réussir. Prisemor retrouvera-t-il sa prison à temps ?

ALLIÉS

Rosélia

Rosélia a toujours vécu en Abyrne. Son père était un Conjurateur désireux de transmettre son savoir à sa descendance car sa famille joue un rôle particulier dans l'échiquier de la Ténèbre : un de leurs ancêtres est un fidèle serviteur de Prisemor. Ainsi, si la pratique de la Conjuración est transmise de génération en génération dans la famille de Rosélia, il en va de même pour l'attachement à Prisemor.

Celle-ci était pourtant investie d'une mission toute particulière : ramener leur « maître » dans l'Harmonde, sans trahir le lien secret qui unit Rosélia et

sa famille à Prisemor. Se sachant incapable de conjurer seul ce dernier, Rosélia dut déployer des stratagèmes dignes d'une méduse pour rassembler autour d'elle une petite fraternité de Conjurateurs réunissant deux critères : être suffisamment compétent pour conjurer Prisemor et disposer d'appuis politiques suffisants pour porter la Connivence à un *Advocatus Diaboli* sans être inquiété outre mesure.

Ce projet fut parfaitement mené à bien et Rosélia est aujourd'hui à la tête de l'organisation de Prisemor, tout occupé qu'il est à retrouver la Noxigeôle. Elle dirige d'une main de fer cette organisation secrète couvrant tout l'Harmonde et vouée à la recherche et à la capture des Démons.

Sa dévotion à Prisemor n'est pas due qu'à cette situation favorable, mais aussi aux peines de Rosélia : son Apparence démoniaque (90 en Ténèbre) ne s'est pas manifestée physiquement, mais mentalement. Persuadée d'être une Succube, elle compte bien s'attirer les bonnes grâces de Prisemor et unir son destin au sien dans un fantasme des plus romanesques.

Sphénilème, l'iris noir fusionné

La vie de Sphénilème est bien mouvementée, même pour un iris noir. Elle ne se rappelle plus de l'Aube des Temps et de sa jeunesse, et n'a que de vagues souvenirs de la naissance des Royaumes crépusculaires. Aussi loin que remonte sa mémoire, elle vivait dans les Cornes, hypnotisant des aventuriers trop fougueux pour leur voler leurs souvenirs.

La Conjuratrice qu'elle rencontra était certes fouguese, mais résista à Sphénilème. Rosélia put ainsi ramener un nouvel iris noir en Abyrne et le greffer à Prisemor il y a maintenant quelques mois. La cohabitation ne se fit pas sans mal, mais Sphénilème sentit qu'elle avait plus à gagner à servir le Démon qu'à l'importuner. Après tout, la voilà enfin pourvue du mouvement et de perspectives plus réjouissantes que d'hypnotiser de jeunes sots au fond d'une grotte obscure !

Certes, Sphénilème trouve Prisemor des plus étranges, effrayant même, mais lui aussi sait bien qu'il doit être plein d'attention pour celle qui lui procure la vue. C'est donc un « mariage de raison » que le Démon et l'iris noir ont conclu.

Depuis, Sphénilème et Prisemor sont devenus très proches. Elle lui retransmet tout ce qu'elle voit, assurant la vue à celui-ci ; il lui assure une protection sans faille et la possibilité d'hypnotiser un pauvre innocent de temps en temps. De même, Sphénilème accepte de bonne grâce d'user de son pouvoir pour le compte du Démon. Muni d'un miroir, il peut alors contempler les mémoires volées dans le reflet de son propre « œil ».

Une sorte de complicité s'est même développée entre les deux créatures et il n'est pas rare qu'elles se chamaillent à l'image d'un vieux couple. N'étant qu'un « œil », Sphénilème prend la peine de se taire devant les « invités », sauf si la conduite de Prisemor l'insupporte vraiment. La vie de couple est parfois difficile.



aire tenir un œuf debout? C'est impossible! Jusqu'au jour où quelqu'un qui ne le savait pas le fit. Méditez bien là-dessus messeigneurs! Sinon, il vaudrait mieux ne pas traîner, parce qu'on est sur le territoire des harpies, pour l'instant.

Histoire

Christobal Junior



Le père de Christobal était cartographe officiel en Province liturgique. Il communiqua à son fils son insatiable passion de la géographie. C'est donc tout naturellement qu'à la mort de son père, Christobal prit sa suite, et devint à son tour cartographe officiel du pays.

Mais il était obsédé par cette question : pourquoi les navires disparaissent-ils derrière l'horizon? La seule façon de répondre consistait à déterminer la forme de l'Harmonde. Pire : à affirmer que l'Harmonde était rond. Il fit part à sa hiérarchie de cette hypothèse, ce qui le fit condamner à l'exil. Seule l'irréprochable réputation de son père sauva Christobal du bûcher.

Mais il ne baissa pas les bras pour autant. Il résolut de trouver un lieu où il pourrait montrer qu'il avait raison, et partit à la Grande Université abymoise.

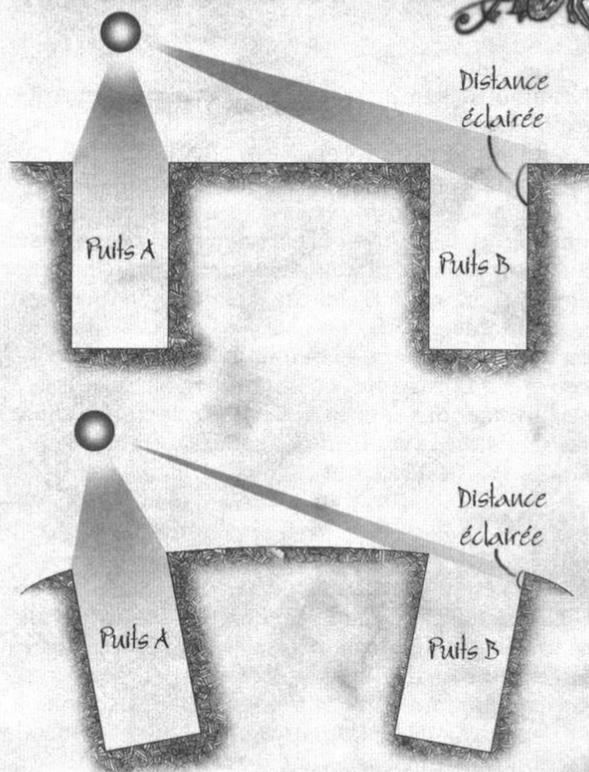
Christobal obtint un poste au département d'oxymorique du Mont aux Lucioles (cf. *Abyme*, p. 18), où l'on enseignait la microscopie sidérale, les institutions d'oligarchie populaire et sa propre discipline : la cartographie non-figurative.

C'est dans ce cadre qu'il mit au point l'expérience qui, croyait-il, démontrerait de façon irréfutable qu'il avait raison : l'expérience des deux puits. Soient un puits A, éclairé par le soleil à son exacte verticale et un puits B séparé du puits A par une distance D relativement grande observé à la même heure exactement. Le soleil n'étant pas à l'exacte verticale du puits B, celui-ci n'est pas totalement éclairé, comme le puits A, mais seule une distance E sur le bord du puits B est éclairée.

Mais, si l'on considère que l'Harmonde est rond, alors les puits A et B étant distants de la même distance D, et observés dans la même configuration, alors la zone éclairée E est plus courte!

Christobal tenta une première fois l'expérience avec l'aide de ses élèves. Le résultat fut fracassant : l'Harmonde était rond! Il fit part de sa découverte aux autres membres de l'université qui mirent immédiatement en question la parole du géographe. Lazarre de Combrancie, illustre représentant de l'académisme bien pensant, réclama qu'on tente à nouveau l'expérience, sur d'autres puits. Triomphal, il put annoncer que l'Harmonde était plat.

Christobal partit à travers l'Harmonde pour tenter partout l'expérience des deux puits. L'Harmonde était rond en Abyme, à Ranne ou Estezia, mais plat à Quidrame ou Mortencre! Le géographe perfectionna ses connaissances géométriques et ses instruments de mesure, jusqu'à être en mesure de calculer le rayon d'un hypothétique Harmonde rond. Mais encore, l'Harmonde était fou, puisque là où il était rond, son rayon n'était jamais le même.



Lorsqu'il revint en Abyrne pour annoncer ces résultats, il reçut un terrible camouflet de Lazarre de Combrancie: la seule explication qu'on pouvait fournir aux résultats des expériences des deux puits était que l'Harmonde est une patate. Or, c'était impossible, eu égard au goût très sûr dont avaient fait preuve les Créatrices! Donc, l'expérience des deux puits était l'œuvre d'un imbécile.

Pourtant, Christobal maintint sa position. Il finit par obtenir l'appui de Pangino Callaste. Mais Lazarre ne pouvait tolérer qu'on lui tienne tête si longtemps. Alors que c'était son orgueil qui était outragé, il fit savoir que Christobal déshonorait l'université abyernoise. Jusqu'au jour où il paya des maraudeurs pour qu'ils incendient la maison de Christobal.

Rejeté par les Liturges puis par Abyrne, Christobal était désespéré. Pangino Callaste le sauva de la dépression en l'invitant à changer d'air, et à trouver une explication auprès des marins. La question de départ n'était-elle pas « pourquoi les navires disparaissent-ils derrière l'horizon? »

Le cartographe partit donc pour l'Enclave boucanière.

Arrivé à Tortage-la-Rouge, Christobal trouva vite un emploi de géographe sur le vaisseau du capitaine Korner (cf. Les Organisations, p. 84). Ce dernier lui apprit qu'on ne se bat pas qu'avec des traits d'esprit. Bien vite, le saisonnier et l'universitaire devinrent amis et ensemble, ils sillonnèrent toutes les mers de l'Harmonde.

Après cinq années de voyage, le capitaine Korner suggéra que les étranges résultats de l'expérience des deux puits étaient peut-être l'effet d'un antique sortilège concourant à l'esthétique générale de l'Harmonde. Or, s'il existait la moindre preuve de l'existence de ce sort, c'était dans les Vestiges de la Flamboyance des Cornes qu'on pouvait la trouver. Le capitaine Korner recommanda le géographe aux membres de la Renégade (cf. Les Organisations, p. 77), afin qu'ils l'épaulent dans ses débuts dans les Cornes.

Christobal, de marin, se fit aventurier.

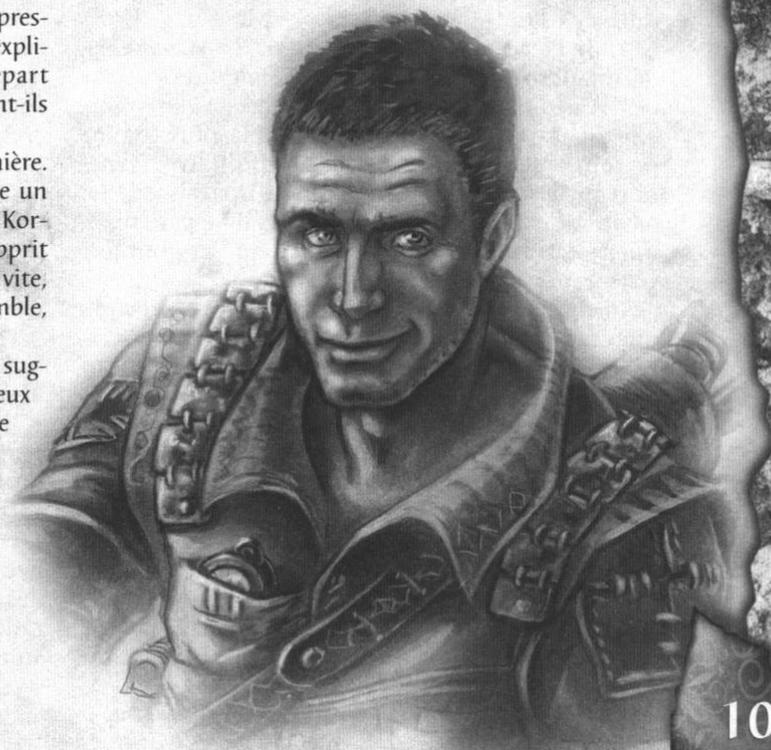
Le géographe commença son exploration des Cornes. Mais ces expéditions, de plus en plus périlleuses, réclamaient de plus en plus de matériel, de plus en plus coûteux. Il se résolut donc à devenir guide, et envoya à Pangino Callaste un récit de ses aventures et de ses projets. Pangino, ravi d'avoir des nouvelles du professeur lui envoya — et continue de lui envoyer — quelques personnes désireuses de visiter les Cornes. C'est à cette époque également que Christobal s'attacha Mossett, un adolescent qui lui sert d'assistant et qui l'accompagne dans toutes ses aventures. Avec lui, le géographe a risqué mille morts, mais s'en est toujours sorti avec une chance insolente.

Vint ce jour terrible, c'était il y a quelques mois, où Christobal crut une nouvelle fois que ses théories s'effondraient. Alors qu'il visitait une antique ruine de la Flamboyance, il découvrit gravé sur les murs le récit d'un savant qui avait découvert l'expérience des deux puits, et l'avait tenté un peu partout dans l'Harmonde. Il était formel: l'Harmonde est plat. Christobal eut une révélation: depuis l'Éclipse, l'Harmonde a changé de forme!

Il ne reste plus à Christobal qu'à trouver une preuve de ce changement, pour répondre à cette sempiternelle question: pourquoi les navires disparaissent-ils derrière l'horizon?

Conseil d'interprétation

Lorsqu'il se présente, Christobal dit qu'il est géographe, modeste professeur d'oxymorique. C'est parfaitement faux, et c'est, Éminence, ce que vous devez garder à l'esprit lorsque vous interprétez Christobal. Le géographe est un découvreur qui entraîne ses compagnons dans des défis toujours plus périlleux. Lorsqu'un joueur le fait remarquer, prenez un air ironique, et répétez cette phrase: « Faire tenir un œuf debout? C'est impossible! Jusqu'au jour où quelqu'un qui ne le savait pas le fit! »



Drame

Avant l'Éclipse, l'Harmonde était un gigantesque parchemin. Son recto portait l'œuvre des Muses, de nombreux continents que les habitants de l'Harmonde ralliaient grâce aux Tableaux-monde de la Flamboyance. Sur son verso s'étendaient les Abysses insondables qu'arpentaient les Démons. Et, comme ce parchemin était plat, les navires ne disparaissaient pas à l'horizon, car il n'y avait pas d'horizon ! En effet, les Muses avaient conçu ce parchemin comme une œuvre ouverte, que prolongeaient sans cesse les artistes flamboyants qui traçaient de nouveaux Tableaux-monde.

Or, le Masque avait conçu une autre vision de l'Harmonde en fomentant l'Éclipse. Deux problèmes, l'un artistique, l'autre plus prosaïque, se posaient à lui. D'abord, un bon Drame se déroule en huis clos. Étendre non pas sur l'Harmonde, mais autour de l'Harmonde, le Voile de l'Automne enfermerait le parchemin, et empêcherait qu'on l'agrandisse. C'est à cause de cet enfermement de l'Harmonde dans le manteau de la Dame de l'Automne qu'il n'est plus possible aujourd'hui de tracer de nouveaux Tableaux-monde, mais tout au plus de dessiner des toiles magiques menant à des lieux existant déjà. Ensuite, le parchemin était beaucoup trop grand pour que le Voile l'enveloppe intégralement. Or, il était inconcevable qu'une partie de l'œuvre des Muses échappe à l'Éclipse. Le Masque déchira donc le parchemin en pièces, qu'il assembla en un livre, la Grande Pièce, qu'il entourait du Voile. Afin que le Drame commence, il laissa ce livre ouvert à la première page, l'Harmonde que nous connaissons.

L'Harmonde n'était cependant pas aussi discipliné que l'aurait voulu le Masque. Déchiré, le parchemin se chiffonnait sans cesse, et le Vagabond dut se résoudre à ce que la première page de la Grande Pièce soit froissée. De plus, le Masque, en déchirant le parchemin, ne voulut amputer l'œuvre des Muses d'aucune de ses merveilles. La première page de la Grande Pièce fut donc la plus grande de toutes et se courba sur les bords du livre, générant un horizon derrière lequel disparaissent les navires. L'expérience des deux puits livre par conséquent d'étranges résultats parce que la première page est froissée !

Au moment de l'Éclipse, Épistédore, un érudit qui étudiait en haut d'une gigantesque tour, plantée là où naîtraient plus tard les Cornes, vit l'Harmonde être déchiré et l'horizon apparaître derrière la pliure des flots. Terrifié, il tenta d'avoir recours à des techniques de méditation flamboyantes pour empêcher la cataclysme, mais cela ne servit à rien. Pourtant, cette profonde transe méditative l'épargna de l'outrage des ans.

Aujourd'hui, Épistédore vit toujours en haut de sa tour, plongé dans sa transe éternelle. Les harpies (cf. Le Bestiaire p. 35) ont élu domicile dans la tour, et laissent Épistédore à son éternelle méditation.

Néanmoins, leur présence dans la tour décourage les explorateurs impétueux. En secret, elles se confient parfois qu'Épistédore, dont elles ont fini par apprendre le nom en écoutant ses épisodiques borborygmes hypnotiques, est là depuis un temps immémorial. Si Christobal apprenait l'existence d'un aussi prestigieux témoin, rien ne pourrait l'empêcher de partir à la recherche de la tour aux harpies, et d'entamer sa périlleuse ascension. Cela dit, nul, en dehors des harpies ne connaît l'existence de cette tour et d'Épistédore, et Christobal a encore assez de raison pour savoir qu'il ne pourrait entreprendre un tel périple sans l'aide de solides aventuriers !

ENNEMIS

Lazarre de Combrancie

Le maître a fini par apprendre la félonie de Pangino Callaste. Totalemment aveuglé par l'estime démesurée qu'il a de lui, il a décidé d'en finir avec Christobal. Éminence, il faut néanmoins signaler à sa décharge que le dramaturge a été largement corrompu par le Masque, eu égard à l'art qu'il pratique et à son incommensurable égoïsme.

Christobal commence à être connu, non en tant que grand géographe, mais en tant que meilleur guide lorsqu'il s'agit de se rendre dans les Cornes. Lazarre de Combrancie s'emploie donc à ternir la réputation de Christobal, en prétendant que l'explorateur a laissé se faire massacrer de nombreuses expéditions par des minotaures enragés, qu'il est un Inquisiteur liturge défroqué... ou quoi que ce soit qui pourrait impressionner son interlocuteur.

Pire encore, il paye de sa bourse des agents pour répandre la rumeur. De fait, Christobal a une réputation ambiguë, à la fois laudative et sinistre.

Mossett

Mossett est un jeune adolescent débrouillard et incapable de commettre un crime de sang-froid — il redoute ses remords prochains ! — que Christobal Junior a ramassé lors de l'un de ses retours discrets en Abyrne. Mossett le suit depuis partout, jusque dans ses expéditions les plus périlleuses, lui trouve des clients, et veille à ses petits besoins quotidiens en gérant leurs maigres ressources financières.

Mossett est un agent du Masque. Il cherche avant tout à faire périr Christobal, ou du moins à l'empêcher de parvenir jusqu'à l'observatoire, pour que la vérité quant à la Grande Pièce ne soit jamais découverte. Son Bienfait d'Anticipation (cf. *AGONE* p. 270) lui permet de pressentir les pièges avec un temps d'avance, et d'y précipiter le professeur. Mais mystérieusement, celui-ci parvient toujours à s'en sortir grâce à une chance insolente.

D'autres expéditions connurent des fins moins heureuses, qui donnèrent à Lazarre de Combrancie des faits réels sur lesquels étayer ses rumeurs. Pourtant, Christobal parvient toujours à se tirer des situations les plus périlleuses.

ALLIÉS

La Renégade

Lorsque Korner a amené Christobal dans les Cornes, il a fait savoir aux membres de la Renégade de cette région que l'explorateur était son protégé. Aussi les minotaures de cette organisation ne refusent-ils jamais un coup de main au professeur. Et ils ne le regrettent pas. En effet, Christobal connaît très bien les Cornes et fait profiter les minotaures de son savoir.

Régulièrement, il se livre à diverses explorations pour leur compte, trace pour eux des routes à travers des paysages hostiles, et les informe des nouveaux arrivants dans le royaume, qui ne manquent en général pas de s'adresser au géographe.

Les minotaures de la Renégade savent que Christobal a de puissants ennemis en Abyrne. Ils ont déjà empêché des tueurs — engagés par Mossett — de parvenir jusqu'à lui, et leur ont brisé la nuque, sans autre forme de procès.

Le Grand Cornu Protheroe — à moins qu'il ne soit l'un de vos Inspirés, Éminence —, toujours intéressé par les récits d'exploration de Christobal a fini par s'apercevoir qu'il y avait quelque chose d'inhabituel dans ses récurrentes déconvenues et commence à soupçonner que Mossett ne soit pas le doux adolescent débrouillard qu'il prétend être.

Pangino Callaste

Ce vieux farfadet abyernois entretient une correspondance régulière avec Christobal en usant d'Opalins en guise de postiers. Pangino informe Christobal

des menées douteuses de Lazarre de Combrancie, ainsi que des dernières avancées en matière géographique. La chaire de cartographie non-figurative du département d'oxymorique n'a ainsi pas été supprimée, et quelques étudiants poursuivent les recherches de Christobal, en cherchant d'autres preuves que l'expérience des deux puits.

Pangino Callaste fait son possible pour maintenir vivante la légende de Christobal, et en fait la figure de proue d'une quête héroïque du savoir, opposée au conformisme convenu de Castel Combrante.

Les étudiants de Cartographie non-figurative

L'université d'Abyrne compte toujours une vingtaine d'étudiants qui ont connu Christobal. Ils gardent un souvenir formidable de cet intrépide professeur qui les emmena partout dans l'Harmonie pour tenter l'expérience des deux puits, et qui ne reculait pas devant la levée de boucliers que soulevaient ses théories. Pour eux, Christobal est l'incarnation de leur vision romantique du savoir, défi contre la bêtise conformiste et levier de l'aventure.

Ils ont formé une société secrète en sa mémoire, le Cercle du Cartographe disparu, pour promouvoir l'image du professeur et financer discrètement certaines expéditions audacieuses. Afin de faire naître des vocations géographiques, ils diffusent en Abyrne, malgré les menaces proférées par Lazarre de Combrancie, un roman narrant les aventures réelles et supposées de Christobal, dont la première concerne bien sûr l'expérience des deux puits.





ous savez, au bout de quatre cents ans passés à satisfaire les plaisirs mesquins de l'un ou l'autre Conjurateur, on ne peut plus être surpris par grand-chose. On finit par se lasser. Je préférerais franchement prendre plus de temps pour moi, mais que voulez-vous: les affaires sont les affaires!

Histoire

Melenthar

Melenthar est un Carmin, un Démon de quatrième Cercle. Sa forme dépend en théorie du bon vouloir de son Conjurateur, mais il apparaît le plus souvent sous celle d'un être humain à la beauté sculpturale et vénéneuse, dont la peau rouge sombre et les dents pointues attestent la nature. Le Démon, extrêmement riche en dépit de sa jeunesse, porte des vêtements simples mais soignés, de facture très coûteuse. C'est un des plus vieux notables d'Abyme, où il fit construire sa résidence en l'an 940.

Comme tous les Démons, Melenthar est apparu dans les cavernes colorées et suintantes des Abysses. Il sortit d'un seul mouvement de la Ténèbre qui baigne le sous-sol de l'Harmonde, déjà puissant, mais dépourvu de connaissances et de capacités, attendant sa première Conjurateur. Il ne conservait aucun souvenir de ses existences précédentes, ignorant si c'était là sa première naissance, ou s'il avait été détruit en surface pour renaître aux Abysses, Démon neuf doté d'une mémoire vide.

Il gagna alors le Conjurium, vaste salle abyssale où les Démons attendent d'être conjurés, tout en s'entraînant à différentes disciplines. Un Démon doit en effet être capable de répondre à la demande de celui qui lui ouvrira le passage vers la surface. Puis il attendit, longtemps, car les Conjurateurs de quatrième Cercle sont rares, et osent rarement faire appel à un Démon de sa puissance. Cependant, le jour tant attendu par le Démon arriva enfin en l'an 830, et Melenthar put parvenir à la surface de l'Harmonde.

Le Conjurateur de Melenthar était un Princéen répondant au nom de Michaïl Galvezski, résidant dans la petite et prospère cité de Cortshan. Aspirant au titre de Prince, il offrit au Démon cinquante mille pièces d'or et un mois de congé si celui-ci le débarrassait de son rival et de ses proches. Au cours du mois qui suivit, Melenthar massacra systématiquement tous les membres de cette infortunée famille, si tenu soit le lien de sang. Le Conjurateur Michaïl devint Prince, et le Démon se trouva pour un temps libre de parcourir le vaste monde.

Avec une petite fortune en poche, le Démon soigneusement dissimulé sous une cape noire profita de toutes les délices que peut offrir une cité commerçante princéenne en plein essor. Installé dans la meilleure suite d'une hôtellerie de grand luxe, il songeait avec amertume aux nombreux avantages que procure la richesse, quand on vit dans un univers aussi plaisant que cette belle terre de surface. Sans pouvoir s'en souvenir avec certitude, il avait conscience d'avoir possédé dans une autre existence des richesses à en faire pâlir les rois et les princes, toutes perdues lors d'une destruction qu'il ne pouvait se rappeler.

Les maisons closes de Tslana, Shushan et Abbadrah, déjà célèbres à l'époque, révélèrent au Démon qu'il ado-

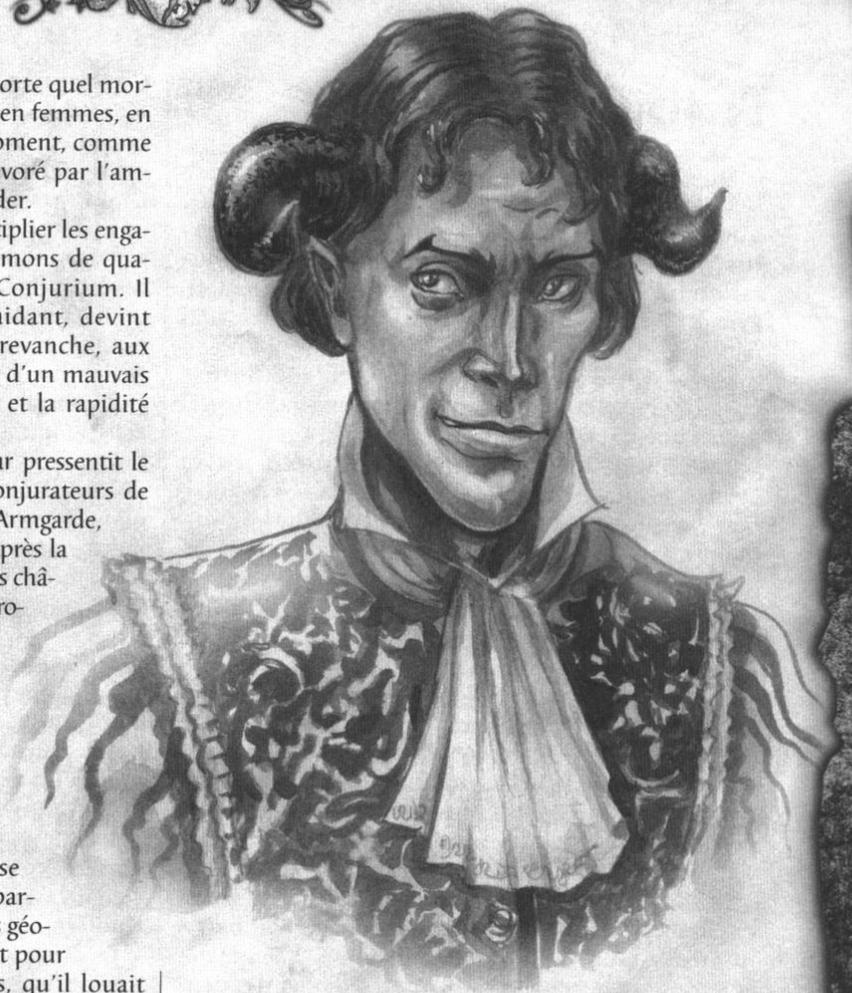
rait les plaisirs charnels autant que n'importe quel mortel. Il dépensa tout son argent en dîners, en femmes, en vins fins et en drogues. À partir de ce moment, comme tous les Carmins, il commença à être dévoré par l'ambition de la richesse et le désir de posséder.

Dès lors, Melenthar intrigua pour multiplier les engagements, quitte à repousser d'autres Démons de quatrième Cercle à l'intérieur même du Conjurium. Il enchaîna les travaux et, l'expérience aidant, devint renommé parmi les Conjurateurs. En revanche, aux Abysses, le peuple des Démons regardait d'un mauvais œil l'arrogance du Carmin nouveau-né, et la rapidité avec laquelle il reconstruisait sa fortune.

Après la mort d'Erkman XIX, Melenthar pressentit le début des Fratricides et obtint de ses Conjurateurs de nombreuses propriétés dans l'Empire d'Armgarde, vendues à bas prix à cause de la guerre. Après la division de l'Empire, Melenthar revendit ses châteaux avec un très fort bénéfice, surtout en Province liturgique, où le clergé naissant cherchait à loger comme il se doit ses hauts dignitaires. Le Démon conserva cependant pour son seul usage sa résidence de Rougelarme, au pied des monts Ocrelune, et fixa vers 940 sa résidence en Abyme, où il se fit construire un immense palais de marbre sombre.

Au cours du Deuxième Âge, le Démon se spécialisa dans les armées mercenaires, particulièrement rentables durant les troubles géopolitiques des XI^e et XII^e siècles. Il obtenait pour prix de ses services des armées entières, qu'il louait ensuite au centuple sur les champs de bataille, que ce soit en Lyphane ou dans les Terres veuves naissantes. Les dirigeants carmes, qui le prenaient pour un simple entrepreneur de République mercenaire, lui octroyèrent à sa demande de nombreuses concessions sur le commerce des poisons et des drogues, auquel le Démon prenait un très vif intérêt.

Le Démon fut un pionnier de l'établissement des Maisons aux Fumées en Abyme, qui lui rapportèrent encore des bénéfices considérables. Au début du Troisième Âge, ses richesses égalaient celles des Carmins les plus âgés, et suscitaient des jalousies tout aussi considérables. Le Démon se lassa alors de la finance, et consacra une partie de sa fortune à la recherche et au mécénat artistique. Melenthar finance ainsi plusieurs écoles de Conjura-



tion, et fait régulièrement des dons aux musées et aux artistes de la ville.

Par-dessus tout, le Démon ambitionne d'être inventeur : il rêve de concevoir une machine volante, d'où son surnom de Maître des Nuées. Cette manie est un sujet de plaisanterie aux Abysses et pourtant le Démon paierait cher celui qui l'aiderait à avancer dans ce projet jusqu'alors infructueux.

Établi depuis cinq siècles en Abyme, le Carmin est un notable de premier plan. Il possède de nombreux obligés, tant dans le Palais des Gros que dans le Palais d'Acier, et est un proche conseiller du bourgmestre Emelveil.

Conseil d'interprétation

Contrairement à la plupart de ses homologues, qui sont en général hautains et distants avec l'arrogance que leur confèrent leur fortune et leurs pouvoirs, le Carmin Melenthar est plutôt débonnaire. Quatre cents années d'existence à accumuler richesses, clients et obligés lui ont fait trouver la vie routinière. Toute nouvelle rencontre, si elle s'avère divertissante, est la bienvenue. Connaissant la ville depuis plus longtemps qu'il n'est possible à un mortel, le Démon aime également raconter toutes sortes d'histoires et anecdotes.

Éminence, soyez donc un interlocuteur précieux si l'on parvient à vous divertir ou à vous plaire.

ROUGELARME

Située à la frontière urguemande et isolée dans les hauteurs, la résidence privée du Démon a été payée, construite et aménagée au fil des Conjurations. La maison, immense, est située en forêt, au pied d'une rivière qui descend en cascade le long des pentes escarpées de la montagne. Les chambres sont gigantesques, meublées avec goût, et les corridors ornés d'œuvres d'art. Les vitraux du salon offrent une vue plongeante sur les riches plaines du centre d'Urguemand. Cette habitation inestimable est le refuge secret du Démon : il n'y conduit que ses familiers, ou ceux avec qui il doit conclure des affaires d'importance.

Le Maître des Nuées

Melenthar s'ennuie. En dépit de la puissance qu'il a acquise, ses recherches aéronautiques ne le divertissent plus assez et même l'attente d'une Conjuratation lui est devenue ennuyeuse. Aussi le Démon, s'inspirant des Echiqiers farfadets (cf. *Le Codex des farfadets*, p. 27), a-t-il décidé de s'offrir un jeu d'échecs d'égale importance, une lutte d'influence à hauteur de la ville entre des personnages qu'il peut choisir et manipuler à son gré. Les participants doivent être volontaires, car l'issue du jeu du Démon est nécessairement fatale pour les perdants. En revanche, les opportunités de gain pour les vainqueurs sont immenses, que ce soit en termes d'argent, de contacts, de renseignements ou de récompenses. « Un Artefact ? Oui, je dois avoir une ou deux bricoles de ce genre, quelque part dans mes caves... »

Ce projet ambitieux, s'il enthousiasme le Démon, est le point d'achoppement de ses adversaires aux Abysses. Les autres Carmins redoutent que le jeu d'échecs de Melenthar n'attire une attention néfaste sur les agissements des Abysses, et espèrent que ce dernier caprice sera l'occasion de détruire une nouvelle fois ce Démon trop brillant.

Le jeu consiste en une série de quêtes au cours desquelles les deux équipes sont vouées à se combattre jusqu'à la mort d'un des joueurs, un à chacune des épreuves. Au terme des combats, le premier des deux rois à mourir déterminera l'équipe perdante. L'équipe noire déjà constituée, Melenthar recherche encore avec impatience un roi et quelques pièces blanches, afin de pouvoir enfin commencer sa grande partie.

L'autre raison, inavouée, de cette partie qui fait scandale aux Abysses, est le souhait de Melenthar de découvrir qui est à l'origine de sa précédente destruction. En provoquant un événement susceptible d'attirer l'attention, le Carmin espère pousser ses principaux ennemis à se déclarer. Cet objectif peut d'ailleurs aboutir, puisque le principal adversaire de Melenthar, un Vermillon nommé Deleor, fut en effet responsable de plusieurs de ses destructions.

ALLIÉS

Vapula

Le Haut Diable des Griffons est ravi de la réussite de Melenthar. La colère des autres Démons lui est plaisante, car elle lui confère une importance de choix dans le jeu d'intrigues de la Salle métallique. Bien qu'il ne puisse intervenir personnellement, il ne veut pas voir son Carmin préféré être détruit, et ne manque pas de lui transmettre un avertissement utile à l'occasion... Cependant, le Haut Diable est contraint d'agir par l'intermédiaire des Démons qu'il peut envoyer à la surface au hasard des Conjuratations, ce qui limite sérieusement ses possibilités d'action.

Catherina Galvezski

Catherina est la descendante du premier Conjurateur de Melenthar, jeune héritière de la célèbre lignée Galvezski. Durant des siècles, sa famille a régné dans Cortshan avec le souvenir du Démon qui a permis leur accession au trône. À la mort de son père, son frère Luhen prit le titre de Prince, au grand déplaisir de la jeune femme qui le considère comme un incapable et un débauché inutile. Elle s'est donc rendue en Abyrne avec à l'esprit le seul nom de Melenthar, et s'arrangea pour rencontrer le Démon et demander son aide. Comme elle n'est pas Conjuratrice, le Carmin aurait dû la renvoyer, mais il lui proposa pour prix de son aide d'entrer dans son jeu d'échecs. Catherina a donc accepté de jouer la reine blanche par ambition, ne craignant pas de commettre des crimes, si elle peut s'assurer le soutien du Démon, et grâce à lui la possession du trône de sa famille.

Galeazzo Ferenci

Âgé d'une cinquantaine d'années, Galeazzo Ferenci a commencé sa carrière comme simple clerc de notaire aux archives du Palais d'Acier, travail ingrat qui ne lui apportait guère de satisfaction. De plus, durant plusieurs années, ses tentatives pour s'élever dans la hiérarchie restèrent infructueuses, jusqu'au jour où Melenthar, prétendant être un simple financier, lui assura que certaines personnes pouvaient lui venir en aide.

Le Démon dépensa alors de très fortes sommes pour assurer à son commis l'indulgence et la protection des autres magistrats du Palais d'Acier, et acheta de fait tous les diplômes et les brevets dont il avait besoin.

Devenu juge, Ferenci sait qu'il doit son statut à son mystérieux protecteur, qu'il prend pour un riche et excentrique, et dont il ignore la nature démoniaque. Par gratitude, et surtout par crainte de voir sa médiocrité révélée, il s'emploie à cacher les affaires qui lui sont présentées comme gênantes par le Démon, ce qui laisse à celui-ci une grande latitude pour agir librement dans la ville.

Avec le soutien du juge, Melenthar sait qu'il pourra aisément étouffer les morts mystérieuses que son jeu va rendre nécessaires.

Valérien

Valérien est un Gros d'une soixantaine d'années, le principal allié du Carmin au sein du Palais des Gros. Passionné de Conjuratation, il possède de nombreux Ténébreux parmi sa clientèle. Il demande souvent que l'on conjure des Démons pour lui, payant lui-même le prix des Connivences, et apprécie beaucoup les facéties des Diablotins.

Voyeur comme tous les Gros, il consacre l'essentiel de son temps à observer les activités des puissants Démons en Abyrne. Il découvrit l'activité fébrile de Melenthar et, comprenant que le Carmin faisait des préparatifs, il le rencontra pour le confronter à ses informations. Forcé de parler, et respectueux malgré sa puissance du caractère sacré en Abyrne

des Gros, Melenthar avoua le projet du jeu d'échecs. Le Gros s'enthousiasma pour cette idée d'un combat mortel dans les rues d'Abyme, et promit de garder le silence, à la condition de pouvoir observer les différentes étapes du divertissement.

ADVERSAIRES

Deleor

Ce Vermillon est le chef de file des adversaires de Melenthar. Jaloux de sa prospérité, il combat la moindre de ses entreprises depuis plusieurs siècles. Ne comprenant pas l'intérêt du Carmin pour les mortels, il prend toujours un plaisir particulier à démembrer ses serviteurs humains, et rêve de découvrir et détruire son refuge de Rougelarme.

Deleor est âgé de plusieurs milliers d'années, c'est l'un des plus vieux Démons de son espèce. Il fut à l'origine des précédentes destructions du Carmin, demandant régulièrement sa destruction pour prix de ses services. Après chacune de ses disparitions, Melenthar a toujours aisément reconstruit sa fortune, attisant toujours encore la jalousie et le dépit du Vermillon.

Lors de sa dernière Conjuración, le Vermillon s'est fait offrir plusieurs mois de liberté dans le seul but de corrompre le jeu d'échecs en projet. Il a arrangé

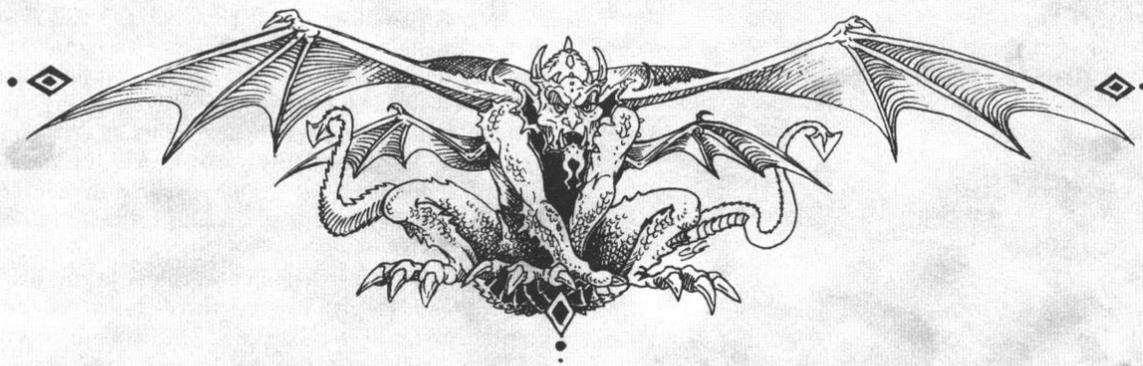
la rencontre de son adversaire Carmin et de Jorel Vhistlan, afin que ce dernier devienne le roi noir et corrompe la partie grâce à ses instructions.

Le Vermillon possède une grande maison dans l'Aigue-Marine, boulevard de l'Écarlate, d'où il entend bien construire la force qui détruira Melenthar.

Jorel Vhistlan

Membre d'une guilde mineure des Trabouliennes et Conjurateur sans talent, Jorel s'est fait plusieurs fois repérer par la justice pour des délits mineurs. Il n'a pas été envoyé à la Place des Libertins, mais a été repéré par Deleor qui a décidé d'en faire son agent. Livré au Démon contre une forte somme, Jorel a été instruit par ce dernier, qui l'a fait progresser dans la Ténèbre pour qu'il puisse accomplir ses desseins.

Prétendant être en grandes difficultés avec la justice, Jorel s'est présenté au Carmin qui a accepté de l'aider à condition que celui-ci devienne son roi noir. Le jeune voleur a recruté plusieurs compagnons de jeu, dont Deleor a également veillé à ce qu'ils deviennent des Ténébreux en un temps record. Surnommée l'échiquier des Ombres par son inspirateur, cette troupe de corrompus ne passe pas inaperçue, entourée de Diablotins et s'amusant à semer la terreur sur son passage.





es problèmes de l'Empire de la Maraude, des rapports internes entre guildes abymoises, cet éternel jeu politique dans lequel se complaisent tant de mes confrères, cela ne me concerne pas. In-dé-pen-dant, voilà tout ce que je suis, et que j'entends bien rester!

Histoire

Llewelyn Delerazi

L'histoire du Prince Voleur est, au sein de la Maraude abymoïse, l'objet de nombreuses spéculations. En Abyrne, on sait qu'il commença à faire parler de lui à l'âge de dix-sept ans, se distinguant déjà par ses capacités exceptionnelles. Chacun sait également qu'il fut arrêté et jugé par le Palais d'Acier quelques années plus tard, mais qu'il parvint à s'évader de la Place des Libertins peu après. Un exploit. Habile et charismatique, Llewelyn tient une guilde indépendante qui n'emploie que les meilleurs maraudeurs d'Abyrne, et toujours pour des opérations risquées, spectaculaires et rémunératrices.

Llewelyn est né en 1109 dans les Terres veuves, dans la Maison rurale de Lerazi. Fils bâtard de la méduse dirigeante du Domaine, sans avoir les capacités ni l'apparence d'un médusin, il aurait dû être exécuté à la naissance. Cependant, par un reste d'affection envers l'humain dont elle avait espéré une fille, sa mère décida de le garder en vie. Par sécurité, elle l'enferma avec le reste des esclaves humains, afin qu'il passe ses journées enchaîné comme les autres aux travaux des champs.

Comme les yeux dorés de l'enfant trahissaient son origine, et qu'un secret ne reste jamais caché bien longtemps dans les Terres veuves, la rumeur de son ascendance illustre se répandit. Rapidement, l'enfant esclave découvrit que ce « secret » lui valait une certaine indulgence de la part des contremaîtres, lesquels, ignorant les intentions de la mère, préféraient par prudence ne pas trop le brutaliser. Aussi Llewelyn apprit-il à crocheter ses chaînes, forcer les portes et échapper à la vigilance des gardes pour voler un surcroît de nourriture qu'il distribuait à ses compagnons de misère, épier sa mère dans les propres appartements de celle-ci, ou rechercher des documents sur son père. Ce dernier objectif demeura, à son grand désappointement, un échec : jamais il ne put en savoir plus sur les conditions de sa naissance.

Les petits actes de rébellion auxquels se livrait chaque jour le jeune Llewelyn firent parler de lui au sein de la domesticité carme, si prompt à s'enchanter de ce genre d'anecdotes. Plusieurs fois, des Anciennes méduses vinrent au domaine de Lerazi, s'enquérir de cet enfant aux yeux d'or qu'on disait si habile à la tromperie. Cependant, celui-ci s'arrangea à chaque occasion pour demeurer introuvable, et finit par être considéré comme une légende, un mythe inventé par les esclaves pour mieux supporter leur condition.

À l'âge de six ans, cet enfant prodige qu'était déjà Llewelyn dans la Maraude s'intéressa aux poisons, dont sa mère faisait si grand cas. Il vola des plantes et des décoctions, et se lança dans un fructueux apprentissage.



Cependant, un jour que l'enfant testait ses recettes mortelles sur les lapins, une femme vint au Domaine. Ayant entendu parler de la précocité du garçon, elle offrit de lui faire donner des leçons de lecture et d'écriture dans le collège libre, réservé aux serfs et aux esclaves, dont elle était le principal.

Après de longues tractations, l'inconnue obtint le consentement de la mère, et alla trouver Llewelyn. Elle lui montra alors un nouveau compagnon de jeu, une créature noire et encore gauche, un diabolotin dont il devrait désormais s'occuper. Enchanté de ce qu'il pensait être un cadeau, l'enfant accepta volontiers d'apprendre tout ce qu'on lui enseignerait.

Il entra ainsi dans les Serfs de l'Ombre, et devint l'un des plus jeunes Conjurateurs de sa génération. Les objectifs de la fraternité, à savoir le renversement du pouvoir carme et la libération des esclaves, entraient parfaitement en résonance avec ses propres aspirations. Cependant, il commença dès cette période à nourrir une autre ambition : Abyrne. Les récits de la Cité des Ombres le firent très tôt rêver, et il aspira dès cet instant à s'y rendre.

À l'âge de quinze ans, galvanisé par ses succès grandissants de voleur et de Conjurateur, il commença à pousser à la révolte ses compagnons esclaves de Lerazi. Rapidement, la contestation grandit face au pouvoir des contremaîtres et gagna l'ensemble du Domaine jusqu'au jour où les esclaves refusèrent ouvertement de travailler. Les expéditions nocturnes du jeune voleur avaient fourni des armes aux insurgés, et ceux-ci tentèrent de maintenir leur position par la force.

C'était évidemment sans compter la réaction des Mères carmes. Toutes envoyèrent leurs milices pour contenir une agitation qui risquait de s'étendre aux autres Domaines. Les esclaves capturés subirent des châtiments horribles, et leurs corps furent exposés au bord des routes à titre d'exemple. Quant à la mère de Llewelyn, coupable d'avoir laissé une émeute avoir cours sur ses terres, elle fut condamnée à servir le reste de sa vie dans l'une des maisons closes qui font, à l'étranger, la fortune des Terres veuves.

Cependant, Llewelyn avait échappé à la traque des méduses et, écoeuré par cet échec, s'était enfui en Abyrne où il se présenta sous le nom de Delerazi. Il trouva rapidement à s'employer aux Trabouliennes, et ses aptitudes de Conjurateur lui permirent également de tisser des relations dans le milieu des Ténébreux. Portant toujours au bras le serpent tatoué qui est la marque des Serfs de l'Ombre, Llewelyn put reprendre contact avec les fraternités et parfaire son instruction dans la Ténèbre. Il passa le troisième Cercle et devint un maître dans le deuxième, conjurant régulièrement Azurins et Saphirins pour l'assister dans ses opérations.

À l'origine simple homme de main dans la Guilde des Pas perdus, il en gravit rapidement les échelons, tant son talent était remarquable. Cette ascension trop rapide lui valut évidemment inimitiés et jalousies, et ses rivaux finirent par lui tendre un piège et le dénoncer à la Milice d'Acier, pratique courante dans les guildes pour se débarrasser des concurrents trop ambitieux. Llewelyn fut donc envoyé à la Place des Libertins. Il en souffrit toutes les rigueurs pendant plus d'un an, y compris plusieurs séjours au Puits (cf. *Abyrne*, p. 21).

Llewelyn, qui avait encore un Démon à son service au moment de son arrestation, obtint de lui une seule fiole d'encre rouge de Conjuración. Il lui fallut plusieurs mois pour maîtriser le quatrième Cercle, au terme desquels il conjura son premier Carmin, en prison. Celui-ci lui permit de s'évader, et de gagner le titre prestigieux de Prince Fuyard.

Une fois libre, le voleur commença par retrouver ceux qui l'avaient fait arrêter, et les assassina l'un après l'autre. Puis il dut travailler sans relâche pendant six ans pour régler au Carmin les soixante-quinze mille pièces d'or qu'il avait réclamées pour prix de ses services. Ce labeur acharné acheva d'établir la réputation de Llewelyn, qui songea alors à s'établir en indépendant et fonda la Guilde des Clairvoyants. Désireux d'éviter parmi ses hommes les mêmes rivalités qui l'avaient envoyé en prison, il établit une structure très souple, n'employa qu'un nombre réduit de voleurs, tous d'élite, et se tint toujours à l'écart des luttes de pouvoirs autour du titre d'Empereur de la Maraude, que certains lui auraient pourtant volontiers décerné.

Conseil d'interprétation

Llewelyn est Prince Voleur, l'un des plus en vue d'Abyrne, parfois mieux considéré que l'Empereur de la Maraude lui-même : il a donc à l'égard des étrangers ou pire, des quémandeurs, une attitude dignement hautaine.

Éminence, au moindre signe d'irrespect des Inspirés, faites le geste de vous emparer d'une dague et de la lancer dans la direction du joueur, puis lancez le D10. Le résultat de ce test importe peu : le personnage de l'insolent est touché à la main. La prochaine fois, ce sera à la gorge. En outre, exprimez-vous avec précision et n'hésitez pas à faire usage d'un vocabulaire précis — jugé pédant par un ignare.

Malgré une attitude froide et implacable, le passé d'esclave de Llewelyn peut le rendre sensible aux misères nées d'une évasion ou d'un projet hostiles aux représentantes carmes.





Le golem démembré

Tôt initié à la Conjuración, le Prince Voleur a conservé une passion pour l'occulte sous toutes ses formes. Sa guilde s'occupe d'ailleurs principalement de contrebande d'objets d'Art ancien, de grimoires et autres objets précieux. Brocanteur occasionnel et intéressé, Llewelyn fit un jour l'acquisition d'un livre antique à la Foire aux Artefacts, pensant qu'il pourrait s'agir d'un ouvrage de magie. Sa déception, de prime abord, fut rude, car le manuscrit ne contenait que des recettes de grand-mère, assez risibles d'ailleurs. Cependant, le voleur finit par découvrir, dissimulé dans la reliure, un antique parchemin traitant de la légende du golem, une créature fantastique dont la chair fut utilisée pour créer des Artefacts. Llewelyn s'est naturellement mis en tête de découvrir si ces objets sont réels, de les retrouver, et de s'en emparer le cas échéant. Il ne sait pourtant pas qu'il a été poussé à ce projet par un sbire du Masque nommé Seydan : déguisé en marchand, il a vendu lui-même le livre de recettes dans lequel il avait dissimulé le récit du golem, espérant pousser de cette manière le Prince Voleur à mener des recherches à sa place, tandis que lui restait dans l'ombre pour en récolter les fruits...

Les Artefacts sont aujourd'hui toujours en Abyrne, dans le Quartier étudiant. De maître à élève, ils ont été transmis à des Harmonistes. Ceux-ci sont donc conscients

des pouvoirs de ces objets, mais ils ont oublié leur fonction originelle, et ignorent que la réunion des quatre permettrait de recréer le golem, une arme redoutable entre des mains mal intentionnées. C'est évidemment le but du perfide Seydan, qui espère utiliser les talents et les contacts de Llewelyn pour y parvenir — même si le Prince Voleur est plus utilisé par les pouvoirs des objets que par la créature en elle-même.

ENNEMIS

Seydan

Seydan est un fidèle serviteur du Masque, qu'il a choisi volontairement de suivre. Il n'est pas encore un Félon, mais ambitionne de le devenir. Abyrnais de naissance, il était gardien dans un orphelinat des Marchen-biais, où il était tristement célèbre pour sa cruauté et les mauvais traitements qu'il distribuait à l'avenant. Contacté par une Marionnette, il commença par servir de messager contre rémunération, puis fut entraîné à participer à des actions directes. Rapidement gagné par la Perfidie, il prit tellement goût aux meurtres, à la torture ou même à la simple manipulation, qu'il s'y livra tout entier, pensant qu'il travaillait pour une simple société secrète cherchant à déstabiliser le pouvoir abyrnais.

Trop rapidement gagné par la Perfidie, le tortionnaire finit cependant par en souffrir : à quarante ans, il en paraissait quatre-vingts et ne pouvait plus quitter son

lit tant son corps était déformé. Sur le point de mourir, il jura qu'il accepterait tout plutôt qu'une mort aussi sordide. Un Masquard vint alors à lui et lui proposa de renaître dans la Perfidie, avec à la clef l'espoir de devenir l'un des leurs, l'élite des serviteurs du Maître du Semblant.

Seydan accepta de toute la force de son esprit corrompu, et cherche depuis le moyen de prouver son allégeance au Masque, en réalisant un exploit qui le rende digne des Masquards. Il pense avoir trouvé ce moyen en se lançant dans la quête des Artefacts du golem. S'il parvient à identifier les Harmonistes qui en ont la garde, il ne reculera devant aucun moyen pour s'en emparer.

Seydan est un spécialiste des aveux. Il connaît plus de méthodes de tortures que le plus accompli des bourreaux, et possède un nombre effarant de drogues capables de prolonger la vie ou la conscience, même dans les douleurs les plus inimaginables...

Walderiel

Encore en activité à l'âge canonique de cinquante-sept ans, le Juge d'Acier Walderiel est proche de la retraite et compte parmi les magistrats les plus anciens et respectés. Il condamna lui-même Llewelyn à la Place des Libertins, et apprit avec déception son évasion. Contrairement à la tradition qui veut que la justice laisse un Prince Fuyard en paix, en récompense de son exploit, le vieux juge considère le cas Llewelyn comme une offense personnelle et une tache dans sa carrière de magistrat. Il a envoyé plusieurs mercenaires sur ses traces, avec pour objectif de le capturer et de le renvoyer sans jugement à la prison qu'il n'aurait jamais dû quitter, ou si nécessaire de le faire disparaître.

ALLIÉS

Eliane Tomberose

Elle offrit au jeune Llewelyn son premier Diablotin et l'instruisit au cours de son enfance dans l'art de la Conjuración. Conjuratrice et enseignante dans les Terres veuves, elle devint Déchue et gagna Abyme pour y exercer la profession d'Advocatus Diaboli, où elle retrouva son ancien élève devenu Prince Voleur. Désormais à la retraite, elle réside dans une petite maison du Clair-Obscur. La vieille femme est la seule personne à qui Llewelyn accorde de la confiance, et celle-ci l'aide souvent dans ses recherches ésotériques. Le voleur lui rend de fréquentes visites, et sollicite souvent ses bons conseils. Il garde pourtant le plus grand secret quant à leur amitié, afin d'éviter que ses adversaires ne se servent d'elle, comme otage, contre lui.

LA LÉGENDE DU GOLEM

« On raconte qu'avant l'affrontement des Décans, une créature fantastique arpenteait la terre de l'Harmonie: le golem. Celui-ci avait été créé par les Dames des Saisons pour les protéger. Jalouses des Merveilles et des Excellences, elles avaient en effet voulu créer pour elles un serviteur qui soit leur égal. Elles avaient engagé tous les talents magiques de leurs enfants dans cette tâche, utilisant le Pollen et xxx pour créer un corps, et l'Accouchement des fées noires pour lui donner vie. Hélas, le résultat, s'il était puissant, ne tenait que par la force de la magie qui l'avait fait naître, et par les dons que chaque Dame avait mis en son esprit. La créature existait, et servait les Dames de son mieux.

Lorsque les Guerres des Décans se déclarèrent et que les enfants des Dames s'affrontèrent entre eux, le golem devint fou, car ses créatrices étaient divisées et ne le contrôlaient plus d'une seule pensée. Il s'enfuit vers le Nord, ravageant tout sur son passage. Les humains se ligèrent alors pour le détruire, et ce fut un travail difficile, car aucune arme forgée ne pouvait le blesser.

Les humains poussèrent sa fuite vers le Nord, près de l'antique site de pèlerinage d'Abysm, et le précipitèrent d'une falaise. Le golem fut alors disloqué, et ses membres conservés par les mortels qui l'avaient mené à sa perte. En effet, ils avaient consulté des architectes nains qui avaient senti que la magie saisonnière n'était pas éteinte dans le corps brisé de la créature, et pendant plusieurs siècles les gardiens se succédèrent pour que jamais cette menace ne puisse renaître. Après l'Éclipse, lorsque la magie devint accessible aux humains, les premiers Mages abymoïses prirent cette mission à leur compte, et utilisèrent alors la chair et les os du golem pour créer quatre objets, quatre Artefacts. Ceux-ci représentaient les aspects du vivant: une épée pour les Épreuves, un masque pour la Maraude, une bague pour la Société, et un livre pour le Savoir. Par cette création, ils espéraient que jamais plus la créature ne pourrait être rassemblée.

Désormais les mages d'Abyme conservaient les débris du golem, et en transmièrent la garde à ceux de leurs élèves qu'ils jugeaient dignes de cette charge. Jamais ils ne devaient quitter le lieu où le monstre avait été vaincu, jamais ils ne devaient se mêler au monde et à ses convoitises. »

En termes de règles, les quatre Artefacts possèdent un Éclat de 7, ont pour émotion principale la protection, et pour émotions secondaires la colère et la folie. Ils confèrent à leur possesseur un bonus de +5 sur tous les jets de la Famille concernée.



LLEWELYN DELERAZI

Royaume: Abyrne
Peuple: humain
Âge: 33 ans
Taille: 1 m 85 (TAI 0)
Poids: 65 kg
MV: 3

Caractéristiques

Flamme/Flamme Noire: x/x

Corps/Corps Noir: 0/8

Bonus de Corps: +8
 AGI: 10 FOR: 5
 PER: 9 RÉS: 5

Esprit/Esprit Noir: 0/7

Bonus d'Esprit: +7
 INT: 7 VOL: 5

Âme/Âme Noire: 0/1

Bonus d'Âme: +1
 CHA: 7 CRÉ: 2

Caractéristiques secondaires

ART: - MÉL: 8
 EMP: - TIR: 9
 PdV: 48 SBG: 24
 SBC: 16 MD: 0

Points d'Héroïsme: 0

Pouvoirs de la Flamme: aucun

Pouvoirs de Saisonins: aucun

Poids portable: 70

Demi-charge: 35

Charge quotidienne: 17

Ténèbre: 91 **Perfidie:** 12

Épreuves: Armes: dague 7 (spé: attaque surprise), Armes: Dague (spé: lancer) 5, Athlétisme: 5, Équitation: 3, Escalade: 5, Esquive: 7, Vigilance: 7

Maraude: Acrobatie: 6, Déguisement: 5, Discrétion: 5, Fouille: 5, Intrigue: 6, Poisons: 5, Serrurerie: 4
Savoir: Alphabets: Modéhen 3, Langues: keshite 7, carme 3, Lois: 3

Société: Baratin: 7, Diplomatie: 4, Éloquence: 6, Étiquette: Bas Fonds 6, Négoc: 5

Occulte: Démonologie 9

Avantages, Bienfaits: Prince-Voleur abyernois, Conjurateur de Cercle I, II, III, IV, Diablotin expérimenté (Améliorations), Amitié démoniaque, Lien empathique, Langue des

Démons, Lien télépathique, Lien physique, Lien physique supérieur), Nyctalopie, Converser avec les morts, Détecter les Démons, comédie

Défauts, Peines: Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Somnambule, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle, Sacrifices lunaires, Jumeau démoniaque, Obsession de l'Ombre, Présence oppressante, Altérations des sens, Sang noir, Apparence démoniaque, Ombre

de la Perfidie, Siamois de Ténèbre, cœur de pierre

Combat

Initiative: 27, Dague: 27, Dague de lancer 29

Attaque au contact: Dague 25
 Attaque à distance: Dague de lancer 24

Esquive: 23

Parade: Dague 25

Défense à distance: 7

Armure: Cuir et métal, veste seule, malus -1/protection 5

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Dague	0	+2	0	+1/P	-1	-
Dague de lancer	+2	0	-	+1/P	-1	20 m

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 5 (Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 3)
Maraude: 9 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 3)
Savoir: 3 (Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 1)
Société: 2 (Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 1)
Occulte: 7 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 1)
Atouts: Prince-Voleur, Conjurateur Cercle IV, beau parleur, agile
Allégeance: Ombre 7

MELENTHAR, MAÎTRE DES NUÉES

DIFF 34/Noirceur 9

TAI: 0
 MV: 17
 MV (en vol): 17

AGilité: 10
 FORce: 10
 PERception: 17
 (RESistance: 11)
 INTelligence: 17
 VOLonté: 17
 CHARisme: 12
 CREativité: 12

Caractéristiques secondaires

MEL: 10
 TIR: 13
 MD: +1
Densité: 55
Opacité: 40

Compétences

Épreuve: Athlétisme 3, Griffes 3, Vigilance 5.
Maraude: Déguisement 3, Discrétion 3, Intrigue 10, Jeu 5, Poisons 5.

Société: Baratin 5, Diplomatie 5, Éloquence 5, Étiquette (celle dont il a besoin) 7, Intendance 8, Négoc 10, Us et Coutumes (ceux dont il a besoin) 3.

Savoir: Alphabet (tous) 3, Géographie 5, Herboristerie 1, Histoires et légendes 2, Langues (Keshite) 6, Lois 5, Stratégie 4.

Armes

Griffes Init 22, Att. 10, Dommages 0.

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 6 (Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 3)
Maraude: 8 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 3)
Savoir: 8 (Qualité 2, Équipement 3, Compagnon 3)
Société: 8 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 3)
Occulte: 4 (Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 3)
Atouts: Démon (Cercle IV), fortune personnelle, charismatique
Allégeance: Ombre 10



ANNELLE LA SUBLIME

Royaume: Bokkor
Peuple: humaine.
Âge: 22 ans
Taille: 1 m 67 (TAI 0)
Poids: 53 kg
MV: 3

Caractéristiques
 Flamme/Flamme Noire: 0/0

Corps/Corps Noir: 0/0
 Bonus de Corps: 0
 AGI: 7 FOR: 4
 PER: 8 RÉS: 5
Esprit/Esprit Noir: 0/0
 Bonus d'Esprit: 0
 INT: 9 VOL: 8
Âme/Âme Noire: 0/0
 Bonus d'Âme: 0
 CHA: 13 CRÉ: 7

Caractéristiques secondaires
 ART: - MÉL: 6
 EMP: - TIR: 7
 PdV: 55 SBG: 18
 SBC: 27 ABD: 0

Points d'Héroïsme: 0
Pouvoirs de la Flamme:
 aucun.

Pouvoirs de Saisonins:
 aucun.
Poids portable: 63
Demi-charge: 31
Charge quotidienne: 14

Ténèbre: 0
Perfidie: 4

Pouvoirs corrompus:
 aucun.

Compétences:
Épreuves: Armes: dague 6, Athlétisme: 3, Esquive: 7, Natation: 3, Premiers soins: 4, Survie (spé: jungle): 4, Vigilance: 8.
Maraude: Chasse: 5, Déguisement: 3, Discrétion: 6, Intrigue: 10, Poisons: 3.
Société: Baratin: 8, Diplomatie: 9, Éloquence: 9, Étiquette: cour 9, Intendance: 10, Musique: Cistre 2, Négocier: 7, Us et coutumes: Uргуemand 7, Us et Coutumes: Keshites 5.
Savoir: Alphabets: Armgarite 6, Astronomie: 5, Chirurgie: 4, Cultes (Manikhon): 7, Géographie: 7, Herboristerie: 2,

Histoire & Légendes: 7,
Langues: Bokkori 8, Langues: Uргуemand 7, Langues: Keshite 6, Langues: kiéménite 5, Lois: 8, Médecine: 3, Stratégie: 6.
Occulte: Harmonie 5

Avantages, Bienfaits: Charmant, Charismatique, Séduisante, Douée (elle ignore car elle n'a jamais été en contact avec des Danseurs), Caractéristique Flamboyante (Charisme).

Défauts, Peines: aucun.

Combat
 Initiative: 15, dague: 14
 Attaque au contact: dague 14
 Attaque à distance: -
 Défense au contact: 7
 Esquive: 14
 Parade: dague 12
 Défense à distance: 14
Armure: aucune.

Citation typique: cf. supra

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Dague	15	14	14	+1/P	-1	-

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 5 (qualité 1, suivants 3, équipement 1)
Maraude: 5 (qualité 2, suivants 2, équipement 1)
Savoir: 9 (qualité 3, suivants 3, équipement 3)
Société: 7 (qualité 3, suivants 3, équipement 1)
Occulte: 1 (qualité 1).
Atouts: Bokkorie, Première concubine, Caractéristique flamboyante (Charisme), Séduisante, Affinité avec les Danseurs. Janus et le Masque se disputent le destin d'Annelle. Tous deux peuvent être considérés comme ses parents.

PÉNOMBRE

Royaume: Bokkor.
Peuple: Rapière accouchée
Taille: 1m20 (TAI 0)

Caractéristiques

Esprit/Esprit Noir: 0/0
 Bonus d'Esprit: 0
 INT: 9
 VOL: 7

Âme/Âme Noire: 0/0
 Bonus d'Âme: 0
 CHA: 4
 CRÉ: -

Ténèbre: 0.
Perfidie: 25.

Avantages, Bienfaits: Hargne, Fulgurance (transmis au porteur).
Défauts, Peines: Méchanceté, Cœur de Pierre.

Notes: Pénombre est une rapière accouchée doté d'un esprit particulièrement acéré. Elle est notamment capable d'aider son porteur au cours d'épreuves mettant en jeu la volonté ou le combat psychique. Dans de tels cas, la rapière cumule sa caractéristique de VOL ainsi que celle d'INT à celles de son porteur. Elle est également capable de prendre sur elle la fatigue ou la douleur de son porteur. Celui-ci ne subit plus

alors aucun malus tant que Pénombre le contrôle. Il est par contre inconscient de son seuil actuel de fatigue ou de PdV. Lorsque Pénombre relâche son emprise, il arrive que le porteur meure.

Enfin, Pénombre est capable d'utiliser n'importe quelle œuvre de Cistre sur son porteur avec un POT de 15. Si elle réussit un critique sur un ennemi, elle peut de la même façon utiliser une œuvre de Cistre au choix contre lui.

Citation typique: cf. supra

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Rapière	+2	+2	+1	+3/P	0	-

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Pénombre n'est pas un Rôle, c'est une pièce d'équipement capable de suppléer un Rôle joueur dans des actions d'Épreuves et de Maraude. Pour les actions où ces caractéristiques entrent en jeu, Pénombre apporte un bonus de 2 points ou, si le bonus d'équipement est déjà à 3, de 1 point supplémentaire. Dans le cas où le porteur de Pénombre serait menacé par une attaque de nature mentale, Pénombre ajoutera un Atout de résistance à celui-ci. De la même façon, si la rapière est utilisée dans une confrontation d'Épreuves réussie, elle détruit l'un des souvenirs de son adversaire, au choix de l'EG (c'est Pénombre qui choisit le souvenir qu'elle dévore). Le possesseur de Pénombre gagne immédiatement 1 point d'Allégeance envers le Masque.

BORS DE GARD

Origine: Les Abysses
Peuple: Minotaure
Sexe: Masculin
Âge: 45 ans
Taille: 3,50 m (TAI 2)
Poids: 600 kg
MV: 6

Caractéristiques
 Flamme: 7/0

Corps: 8/1
 Bonus de Corps: 7
 AGI: 9 FOR: 18
 PER: 7 RÉS: 14
Esprit: 7/0
 Bonus d'Esprit: 7
 INT: 5 VOL: 9
Âme: 7/1
 Bonus d'Âme: 6
 CHA: 7 CRÉ: 3

Caractéristiques secondaires
 ART: - EMP: -
 MÉL: 12 TIR: 8
 PdV: 170 SBG: 57
 SBC: 85 BD: +35

Points d'Héroïsme: 14
Pouvoirs de la Flamme: Immunité aux armes tranchantes, Immunité aux armes contondantes, Immunité aux armes perforantes, Immunité au feu, Viveflamme, Passage de flamme.

Pouvoirs de saisonin: Corps sain (Onyxium), Cornes acérées (Onyxium), Destruction de la Ténèbre (Onyxium), Régénération supérieure (Onyxium), Musculature ambrée (Onyxium), Contrôler la douleur (Onyxium).

Perfidie: 3
Ténèbre: 10
Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences
 Arme naturelle (cornes) 9
Épreuves: Arme: Hache (spé: hache géante) 10, Arme: Baliste (spé: Bateau) 8, Athlétisme 7, Escalade 3, Esquive 10, Natation 1, Survie 2, Vigilance 7.

Société: Éloquence (spé: contes) 8, Intendance (spé: Auberge) 6, Négocier (spé: auberge) 5, Savoir-faire: cuisine (spé: Jambon) 9, Us & coutumes: Communes princières 4.

Savoir: Alphabet: Communes princières 7, Histoire & légendes 7, Langue: Minotaure 7, Langue: Princéen, 8, Langue: Keshite 5, Lois 5, Saison: Été 7, Stratégie (spé: survie embuscade) 7.

Occulte: Démonologie (spé: Opalins) 10, Harmonie (spé: Onyxium) 10.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
 Grand Cornu, Célèbre, Adresse, Colosse, Caractéris-

tique flamboyante (Force), Force de la Nature, Pour l'honneur, Emporté.

Combat
 Initiative: 30, Hache géante 32, Baliste 31, Cornes 29
 Attaque au contact: Hache géante 29, Cornes 29
 Attaque à distance: Baliste 24
 Esquive: 25
 Parade: Hache géante 28
 Défense à distance: 14
 Dommages: Hache géante +47/T, Baliste +16/P, Cornes +53/P
Armure
 Vêtements lourds, Malus 0, Prot. 2

Citation typique
 « Mentir, c'est mourir! »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Hache géante	+2	+1	+0	+12/T	+2	-
Baliste	+5	+1	-	+16/P	+3	300 m.
Cornes	-1	+1	-	+18/P	-	-

CENDRELLE LEESHA DE SABLAMA

Royaume: Communes princières.
Peuple: humaine.
Âge: 57 ans
Taille: 1 m 61 (TAI 0)
Poids: 47 kg
MV: 3

Caractéristiques
 Flamme/Flamme Noire: 0/0

Corps/Corps Noir: 0/0
 Bonus de Corps: 0
 AGI: 7 FOR: 6
 PER: 8 RÉS: 6

Esprit/Esprit Noir: 0/2
 Bonus d'Esprit: -2
 INT: 8 VOL: 9

Âme/Âme Noire: 0/0
 Bonus d'Âme: 0
 CHA: 7 CRÉ: 3

Caractéristiques secondaires
 ART: - MÉL: 6
 EMP: - TIR: 7
 PdV: 51 SBG: 17
 SBC: 25 BD: 0

Points d'Héroïsme: 0.
Pouvoirs de la Flamme: aucun.
Pouvoirs de Saisonins: aucun.
Poids portable: 91
Demi-charge: 45
Charge quotidienne: 22

Ténèbre: 20.
Perfidie: 7.

Compétences:
Épreuves: Armes: Hache 7, Armes: épée 8, Athlétisme: 6, Équitation: 6, Esquive: 7, Natation: 4, Premiers soins: 3, Vigilance: 7.

Maraude: Chasse: 6, Intrigue: 7, Poisons: 4.

Société: Baratin: 4, Diplomatie: 8, Éloquence: 4, Étiquette: cour princière 8, Intendance: 7, Négocier: 4, Us et coutumes: princéens 7.

Savoir: Alphabets: septentrion 7, Géographie: 6, Histoire & Légendes: 5, Langues: kiéménite 7, Langues: Keshite 5, Langues: Janrénien 4, Lois: 7, Stratégie: 8.

Occulte: Harmonie 2

Avantages, Bienfaits: Seigneur, Conjurateur cercle I, Diablotin expérimenté.
Défauts, Peines: Diablotin farceur, Cauchemars.

Combat
 Initiative: 15, Hache: 16, Épée 16.

Attaque au contact: Hache 13, Épée 15
 Attaque à distance: -
 Défense au contact: 7
 Esquive: 14
 Parade: Hache 12, Épée 15
 Défense à distance: 6
Armure: Cuir et métal partiel - 2/5

Citation typique: cf. supra

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Hache	16	13	12	+6/T	0	-
Épée	16	15	15	+4/PT	0	-

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 8 (qualité 2, suivants 3, équipement 3)
Maraude: 4 (qualité 1, suivants 2, équipement 1)
Savoir: 5 (qualité 1, suivants 2, équipement 2)
Société: 6 (qualité 2, suivants 3, équipement 1)
Occulte: 3 (qualité 1, suivants 2).
Atouts: princéenne, margrave de Sablama, Tacticienne expérimentée, Conjuratrice de cercle I, aimée de son peuple. L'allégeance de Cendrelle va naturellement à Janus, mais sa pratique de la conjuration la rapproche plus de l'Ombre.

CHRISTOBAL JUNIOR

Royaume: Cornes
Peuple: Humain
Âge: 40 ans
Taille: 1 m 70 (TAI 0)
Poids: 70 kg
MV: 3

Caractéristiques
 Flamme: 0/0

Corps: 0/0
 Bonus de Corps: 0
 AGI: 8 FOR: 8
 PER: 9 RES: 6
Esprit: 0/1
 Bonus d'Esprit: -1
 INT: 10 VOL: 10
Âme: 0/0
 Bonus d'Âme: 0
 CHA: 11 CRE: 5

Caractéristiques secondaires
 ART: - MEL: 8
 EMP: - TIR: 8
 PdV: 50 SBG: 16
 SBC: 25 BD: +2

Points d'héroïsme: 0

Pouvoirs de la Flamme:
 Aucun
Pouvoirs de Saisonins
 Aucun

Ténèbre: 19
Perfidie: 0
Pouvoirs corrompus
 Aucun

Compétences:
Épreuve: Arme (fouet barbelé) 10, Athlétisme 8, Équitation 5, Escalade 8, Esquive 8, Natation 5, Premiers soins 5, Survie (spécialité: Cornes) 8, Vigilance 7.
Maraude: Chasse 5, Discrétion 5, Fouille 8.
Société: Baratin 8, Négocier 5, Savoir: Alphabets (tous) 5, Astronomie 8, Géographie (spécialité: Cornes) 10, Herboristerie 8, Histoires et légendes (spécialité: Flamboyance) 8, Langues (toutes) 5, zoologie 5.
Occulte: Démonologie 2, Harmonie 3.

Avantages, bienfaits
 Célèbre, Mauvaise réputation, charismatique, séduisant, bon pour les langues, flamme ardente, Conjurateur cercle I (Bienfait Sombre)
Défauts, peines
 Diablotin farceur (Peine Sombre)

Combat
 Initiative: 16 (18 avec le fouet)
 Attaque au contact: 18
 Attaque à distance: -

Défense au contact: 18
 Esquive: 16
 Parade: 18
 Défense à distance: 8
Armure
 Vêtements lourds complets: malus 0, protection 2
Note: grâce à son fouet barbelé, Christobal est avantage pour désarmer ses adversaires. La MR de son attaque doit être supérieure ou égale à FOR de son adversaire, et non FOR + bonus de défense de l'arme visée.

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Fouet barbelé	18	18	18	7	0	-

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 7 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 1)
Maraude: 3 (Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 1)
Savoir: 9 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 3)
Société: 2 (Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)
Occulte: 1 (Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)
Atouts: mâle, chanceux.
Allégeance: Ombre 1.

LES CORNES-PRIEMOR

Origine: les Abysses
Peuple: Démon (Vermillon)
Sexe: masculin
Âge: immortel (âge apparent: 25-30 ans)
Taille: 2 m 05 (TAI 0)
Poids: 120 kg
MV: 8 (17 en vol)
 DIFF 35/Noirceur 9

Caractéristiques
 Flamme: 0/0
Corps: 0/0
 Bonus de Corps: 0
 AGI: 17 FOR: 15
 PER: 17 RES: (29)
Esprit: 0/0
 Bonus d'Esprit: 0
 INT: 14 VOL: 15
Âme: 0/0
 Bonus d'Âme: 0
 CHA: 16 CRE: 10

Carac. secondaires
 ART: - MEL: 16
 EMP: - TIR: 17
 Densité: 145 Opacité: 80
MD: + 15
Points d'héroïsme: 0
Pouvoirs de la Flamme: Aucun
Pouvoirs de Saisonins: Aucun
Perfidie: 0 **Ténèbre:** 0
Pouvoirs corrompus: Aucun
Compétences
 Griffes 4
Épreuve: Armes: chaînes 8, Armes: épées 5, Athlétisme 8, Équitation 3, Esquive 5, Vigilance 8.
Maraude: Camouflage 3, Chasse 9, Discrétion 3, Fouille 2, Intrigue 6.
Société: Eloquence 5, Étiquette: très haute noblesse 4, Étiquette: Abysses 3, Étiquette: Abyrne 3, Étiquette: marchands 3, Négocier 4.

Savoir: Alphabet: Moden-Hen 1, Alphabet: Septentrien 1, Alphabet: Armgarde 1, Astronomie 1, Géographie (spé: les Cornes) 8, Histoire et légendes 1, Langue: keshite 2, Langue: urguemand 9 (*), Langue: langue sacré liturgique 1, Stratégie 3.
Occulte: -
 (*): langue de Rosélia

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
 En tant que Démon, Priemor voit parfaitement bien dans le noir. De plus, Sphérilème peut hypnotiser des mortels pour son compte (cf. ci-dessous). Priemor est considéré comme un Démon renégat par les Abysses.

Combat
 Initiative: 34, Griffes 31, Noxichaîne (crochet) 36, Noxichaîne (anneau) 37, Noxichaîne (chaîne) 38, Rapière 36.
 Attaque au contact: Griffes 21, Noxichaîne (crochet) 26, Noxichaîne (anneau) 27, Noxichaîne (chaîne) 25, Rapière 23.
 Attaque à distance: Noxichaîne (crochet) 26, Noxichaîne (anneau) 27, Noxichaîne (chaîne) 25.
 Esquive: 22
 Parade: Noxichaîne (crochet) 25, Noxichaîne (chaîne) 27, Rapière 22.
 Défense à distance: 11
Armes
 Priemor affectionne particulièrement sa noxichaîne. Cette arme fut forgée à partir d'Onyxium pur. Elle est donc indestructible et empêche Priemor de contami-

ner l'Harmonie. À l'une de ses extrémités se trouve un immense crochet de boucher. À l'autre se trouve un anneau capable de se resserrer autour de sa victime pour la retenir ou l'étrangler, selon la volonté de Priemor.
 (*): Si l'anneau est utilisé pour immobiliser la cible, on résout un jet opposé de FOR + AGI entre celle-ci et Priemor qui bénéficie d'un bonus de + 10 pour la carcérochaîne. Si Priemor l'emporte, la cible ne peut plus agir. Si l'anneau est utilisé pour étrangler la cible — ce qui est possible immédiatement ou après l'immobilisation — il suffit d'appliquer les dégâts indiqués, sans tenir compte d'une éventuelle armure portée.

Armure: Aucune.
L'hypnose de Sphérilème
 Liris noir fusionnée à Priemor peut hypnotiser un mortel avec lequel elle croise le regard. Cela requiert de Priemor qu'il ne fasse aucune autre action durant un tour de combat et de la cible qu'elle ne bouge pas et qu'elle regarde Sphérilème. Si ces trois conditions sont remplies, on procède à un jet opposé de VOL x2 entre la cible et celle-ci (VOL 12). Si Sphérilème remporte ce jet, elle vole la mémoire de la cible — qui ne devient pas amnésique pour autant — et la maintient immobile pendant MR tours.

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Griffes	31	21	-	+ 14/P	0	-
Noxichaîne (crochet)	36	26	25	+ 25/P	0	15 m
Carcérochaîne (anneau)	37	27	-	+ 20/C (*)	0	15 m
Noxichaîne (chaîne)	38	25	27	+ 16/C	0	15 m
Rapière	36	23	22	+ 18/P	0	-

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 7 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnons 2)
Maraude: 5 (Qualité 2, Équipement 1, Compagnons 2)
Savoir: 4 (Qualité 2, Équipement 1, Compagnons 1)
Société: 4 (Qualité 2, Équipement 1, Compagnons 1)
Occulte: 2 (Qualité 0, Équipement 0, Compagnons 2)
Atouts: Démon, Mâle, Noxichaîne, Noxigeôle, Riche, Chasseur, Hors-la-loi, Hypnose, Vol de mémoire, Vol, Les Cornes, Arme naturelle, Réputation (chasseur de démon), Vision dans le noir
Allégeance: Aucune

L'ENCLAVE BOUCANIÈRE-ELIANDRE

Origine: Terres veuves
Peuple: méduse
Sexe: féminin
Âge: 34 ans
Taille: 1 m 65 (TAI 0)
Poids: 55 kg
MV: 5

Caractéristiques
 Flamme: 1/0

Corps: 1/0
 Bonus de Corps: +1
 AGI: 8 FOR: 4
 PER: 6 RES: 5

Esprit: 1/0
 Bonus d'Esprit: +1
 INT: 8 VOL: 7

Âme: 1/1
 Bonus d'Âme: 0
 CHA: 10 CRE: 5

Caractéristiques secondaires
 ART: - MEL: 6
 EMP: 7 TIR: 7
 PdV: 48 SBG: 16
 SBC: 24 MD: 0

Points d'héroïsme: 2
Pouvoirs de la Flamme: aucun
Pouvoirs de Saisonins: Don de la Dame, Venin paralysant.
Perfidie: 13
Ténèbre: 0
Pouvoirs corrompus: Aucun.

Compétences
Épreuve: Armes: serpents 5.

Armes: dague 4, Armes: arbalète légère 2, Athlétisme 2, Esquive 3, Natation 2, Survie 2, Vigilance 5.

Maraude: Camouflage 4, Déguisement 2, Discrétion 4, Fouille 4, Intrigue 5, Poisons 3, Serrurerie 2.

Société: Baratin 5, Eloquence 5, Etiquette: bas-fonds 5, Etiquette: noblesse 5, Intendance 5, Us et coutumes: Terres veuves 8, Us et coutumes: Enclave boucanière 4.

Savoir: Alphabets: ModenHen 5, Alphabets: Armagarde 3, Alphabets: Cryptin 1, Géographie 5, Langues: Ophidien 8, Langues: Kesthite 4, Langues: Argot boucanier 5, Navigation 4, Saisons: Hiver 5

Occulte: Connaissance des danseurs 3, Cryptogramme 4, Résonance éclipse 3

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
 Réseau d'espion, Volonté de fer, Réflexes éclair, Flamme ardente, Hargne (Bienfait perdue), Étranger, Réputé mort, Obsession (vengeance), Paranoïa, Cruauté (Peine perfide)

Combat
 Initiative: 18, serpents 17, dague 18, arbalète légère 23
 Attaque au contact: serpents 14, dague 12
 Attaque à distance: arbalète légère 10
 Esquive: 11
 Parade: dague 10
 Défense à distance: 5
Armure
 Cuir et métal
 Veste seule: malus -1, prot. 3

Magie
 EMP: 7
 Résonance 3, Connaissance des Danseurs 3
 POT emprise: 13
 POT intuitif: 8

Sorts connus:
 Gino: Voir à travers un mur (10), Vision floue (10)

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Serpents	17	14	-	0	0	0
Dague	18	12	10	+1/P	-1	0
Arbalète légère	23	10	-	+6/P	-1	60 m

DANSEUR

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emp.	Empathie	Endur.
Gino	18	+3	5	5

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 2 (Qualité 0, Equipement 1, Compagnons 1)
Maraude: 3 (Qualité 2, Equipement 1, Compagnons 0)
Savoir: 4 (Qualité 4, Equipement 0, Compagnons 0)
Société: 4 (Qualité 3, Equipement 1, Compagnons 0)
Occulte: 2 (Qualité 1, Equipement 0, Compagnons 1)
Atouts: Méduse, Femelle, Cheveux serpents, Cœur d'hiver, Terres veuves, Inspirée, Professeur, Espionne, Obscurantiste, Réseau d'espion, Volonté de fer, Réflexes éclair, Flamme ardente, Hargne (Bienfait perdue), Étrangère, Réputée morte, Obsession (vengeance), Paranoïa, Cruauté (Peine perfide)
Allégeance: Hiver 3, Masque 1

MADAME NÉRÉITHILDE

Royaume: Enclave boucanière
Peuple: humaine
Âge: 48 ans
Taille: 1 m 66 (TAI 0)
Poids: 57kg
MV: 3

Caractéristiques
 Flamme/Flamme Noire: -

Corps/Corps Noir: -
 Bonus de Corps: -
 AGI: 6 FOR: 3
 PER: 5 RES: 3

Esprit/Esprit Noir: -
 Bonus d'Esprit: -
 INT: 6 VOL: 9

Âme/Âme Noire: -
 Bonus d'Âme: -
 CHA: 9 CRÉ: 2

Caractéristiques secondaires
 ART: - MÉL: 5
 EMP: - TIR: 5
 PdV: 39 SBG: 13
 SBC: 19 MD: -1

Points d'Héroïsme: 0

Pouvoirs de la Flamme: -
Pouvoirs de Saisonins: -
Poids portable: 42
Demi-charge: 21
Charge quotidienne: 10
Ténèbre: -

Perfidie: -
Pouvoirs corrompus: -

Compétences:
Épreuves: Esquive 5, Vigilance 7
Maraude: Discrétion 6, Fouille 7, Intrigue 6

Société: Poésie 5, Baratin 7, Diplomatie 9, Éloquence 8, Etiquette 7, Intendance 6
Savoir: Langues: Terres Veuves 5, Enclave boucanière 9, Lois boucanières 5
Occulte: -

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 3 (Q1, É1, C1)
Maraude: 8 (Q3, É2, C3)
Société: 6 (Q3, É1, C2)
Savoir: 6 (Q3, É1, C2)
Occulte: -
Atouts: Humaines, matrone, Île aux veuves



SORGUE

Origine: Janrénie
Peuple: humain
Sexe: masculin
Âge: 64 ans
Taille: 1 m 95 (TAI 0)
Poids: 96 kg
MV: 4

Caractéristiques

Flamme: 6/2
Corps: 6/2
 Bonus de Corps: 4
 AGI: 6 FOR: 4
 PER: 5 RÉS: 6
Esprit: 8/2
 Bonus d'Esprit: 6
 INT: 8 VOL: 12
Âme: 6/2
 Bonus d'Âme: 4
 CHA: 7 CRÉ: 4

Caractéristiques secondaires

ART: - EMP: 12
 MÊL: 5 TIR: 5
 PdV: 51 SBG: 17
 SBC: 25 BD: +0

Points d'Héroïsme: 12

Pouvoirs de la Flamme: Âme de Flamme, Langue de feu, Substantifique Flamme: soif, Vision dans les flammes.
Pouvoirs de saisonin: Aucun

Perfidie: 40
Ténèbre: 20
Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences

Épreuves: Arme: bâton 7, épée 5, Esquive 7, Survie 6 et Vigilance 7.

Maraude: Camouflage 5, Chasse 7, Déguisement 8, Discrétion 5 et Intrigue 8.

Société: Baratin 5.

Savoir: Langue: janrénien 8, cryptin 8, keshite 5, mercerin 5 et boucanier 5.

Occulte: Connaissance des Danseurs 10, Cryptogramme 8, Harmonie 5 et Résonance: obscurantiste (chorégraphie) 10.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines

Aura d'Emprise [Art de la magie], Caractéristique flamboyante: Volonté.

Anticipation (Bienfait perfide). Mauvaise réputation, Vagabond, Vieillard.

Cœur de pierre (Peine perfide), Crise d'identité physique (Peine perfide), Sueurs froides (Peine perfide).

Cauchemars (Peine sombre),

Diablotin farceur (Peine sombre).

Combat

Initiative: 15, bâton ferré 15, épée 16

Attaque au contact: bâton ferré 18, épée 15

Attaque à distance: -

Esquive: 16

Parade: bâton ferré 18, épée 15

Défense à distance: 8

Dommages: +0

Note: Sorgue manipule son bâton ferré à deux mains.

Armure

Cuir, Partielle, Malus -1, Prot. 3

Magie

EMP: 12

Résonance 10, Connaissance

des Danseurs 10
POT Emprise:
 30/32/30/30/31/30/31
POT intuitif:
 14/13/12/14/13/16/15

Sorts connus:

Tous les sorts d'Obscurantiste présentés dans la gamme AGONE.

Note: En tant que Chorégraphe, Sorgue peut multiplier la portée, la zone d'effet, le nombre de cibles, la durée et l'effet du Sort par sept (nombre de Danseurs).

Citation typique

« Je suis un exilé, je suis un sans-nom. Pourtant, j'ai décidé de sortir de l'oubli pour livrer un dernier combat. Pour sauver ceux qui me haïssent d'un mal plus grand encore que le mien... »

DANSEURS

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emp.	Empathie	Endur.
Chagrin	18	+2	6	4
Algje	16	+4	5	5
Calvaire	16	+2	4	4
Peine	14	+2	6	5
Deuil	12	+3	5	5
Affre	14	+2	8	4
Langueur	18	+3	7	6

MAÎTRE STYPHÈNE

Origine: Janrénie
Peuple: satyre
Sexe: masculin
Âge: 38 ans
Taille: 1 m 69 (TAI 0)
Poids: 66 kg
MV: 4

Caractéristiques

Flamme: 0/0

Corps: 0/1

Bonus de Corps: 1
 AGI: 5 FOR: 5
 PER: 5 RÉS: 6

Esprit: 0/0

Bonus d'Esprit: 0
 INT: 6 VOL: 9

Âme: 0/3

Bonus d'Âme: 3
 CHA: 11 CRÉ: 7

Caractéristiques secondaires

ART: - EMP: -
 MÊL: 5 TIR: 5

PdV: 51 SBG: 17
 SBC: 25 BD: +0

Points d'Héroïsme: 0

Pouvoirs de la Flamme: Aucun

Pouvoirs de saisonin: Ruade, Sexe.

Perfidie: 40

Ténèbre: 6

Pouvoirs corrompus: Chuintive

Compétences

Épreuves: Arme: sabots 5.

Maraude: Intrigue (contacts) 9, Jeu (dés) 9 et Poisons 9.

Société: Baratin (tromper sur la marchandise) 7, Éloquence 6, Intendance 6, Musique: clavecin 5 et Négoce (anysétier) 8.

Savoir: Alphabet: Arm-garde 6, Culte: saint Turpide 9 et Herboristerie (anis) 8,

Langue: janrénien 6, keshite 5 et Saison: Printemps 5.

Occulte: Harmonie (alchimie) 9.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines

Bourgeois, Beauté fatale (Bienfait perfide), Comédie (Bienfait perfide), Hargne (Bienfait perfide).

Cœur de pierre (Peine perfide), Fielleux (Peine perfide), Sang venimeux (Peine perfide), Vantardise (Peine perfide).

Combat

Initiative: 11

Attaque au contact: sabots 10

Attaque à distance: -
 Esquive: 3
 Parade: -
 Défense à distance: 2
 Dommages: +0

Armure

Vêtements lourds, Veste seulement, Malus 0, Prot. 1

Citation typique

« Ventre saint Vit! À toi de voir l'ami mais ne maugrée pas sur mon dos. Tu veux cette fiole, verse-moi la somme! À moins que... Écoute! Tu m'as l'air assez dégourdi de tes dix doigts. Offrons-nous une belle partie, si tu gagnes et que je m'amuse, je te laisse la fiole. Si tu perds, tant pis pour toi, l'ami, tu repartiras comme tu es né. »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Sabots	0	-1	-	+4 (C)	0	-



MURAD MADJID

Royaume: Keshe
Peuple: humain
Âge: 45 ans
Taille: 1 m 65 (TAI 0)
Poids: 75 kg
MV: 3

Caractéristiques

Flamme: 0/0
Corps: 0/0
 Bonus de Corps: 0
 AGI: 7 FOR: 6
 PER: 11 RES: 9
Esprit: 0/2
 Bonus d'Esprit: -2
 INT: 10 VOL: 10
Âme: 0/1
 Bonus d'Âme: -1
 CHA: 8 CRE: 5

Caractéristiques secondaires

ART: - MEL: 7
 EMP: - TIR: 9
 PdV: 55 SBG: 18
 SBC: 27 BD: 0

Points d'héroïsme: 0

Pouvoirs de la Flamme:
 aucun

Pouvoirs de Saisonins:
 aucun

Ténèbre: 20
Perfidie: 10

Compétences:

Épreuve: Dague (spécialité: Kriss) 10, Cimeterre 8, Arbalète 10, Athlétisme 7, Équitation (spécialité: chameau) 10, Escalade (spécialité: Grand Nerkh) 8, Esquive 5, Survie (spécialité: Keshe) 10, Vigilance (Spécialité: assassins) 8.
Maraude: Chasse 5, Discrétion 5, Intrigue (spécialité: Keshe) 10, Poisons 8.

Société: Baratin 10, Diplomatie 10, Éloquence 10, Étiquette: keshite 10, Intendance 10, Négoce 10, Us et coutume: tous les Royaumes 4, Us et coutume: keshites 10.

Savoir: Alphabet: Septentrion 8, Alphabet: Armgarde et ModenHen 5, Astronomie 3, géographie (spécialité: Keshe) 5, Langues: toutes sauf cryptin 4, Loi (spécialité: embrouille judiciaire) 5, Stratégie 7.

Occulte: Connaissance des Danseurs 3, Harmonie 3.

Avantages, bienfaits

Conjuration Cercle I, Diablotin expérimenté, Comédie (Bienfait perfide), Sultan Madjid, Séduisant, Clarté de pensée, Don pour les langues, Volonté de fer, Réflexes éclairs, Sens aiguisés (tous).

Défauts, peines

Diablotin farceur, Cœur de pierre (Peine perfide), Dette (Nazirs), Obsession (unifier le désert sous la bannière madjide).

Combat

Initiative: 16, Kriss 17, Cimeterre 17, Arbalète légère 19.

Attaque au contact: Kriss 18, Cimeterre 16.

Attaque à distance: Arbalète légère 20.

Défense au contact: Kriss 17, Cimeterre 15.

Esquive: 12.

Parade: Kriss 17, Cimeterre 15.

Défense à distance: 6

Armure: aucune

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Kriss	17	18	17	3/PT	-1	12 m
Cimeterre	17	16	15	4/T	0	-
Arbalète légère	19	20	-	6/P	-1	60 m

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 7 (Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 3)

Maraude: 8 (Qualité 2, Équipement 3, Compagnon 3)

Savoir: 6 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 2)

Société: 9 (Qualité 3, Équipement 5, Compagnon 3)

Occulte: 2 (Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 1)

Atouts: mâle, vraiment très riche.

Allégeance: aucune.

SOPHONYSE

Sophonyse est une magnifique jeune femme, aux cheveux bruns comme l'ébène, au corps souple et délié, à la voix claire comme le cristal et aux mouvements gracieux. Elle est souvent vêtue d'atours discrets, mais lorsqu'elle doit séduire un homme, elle endosse ses sept voiles.

Royaume: Empire de Keshe

Peuple: morgane

Âge: 58 ans

Taille: 1 m 76 (TAI 0)

Poids: 55 kg

MV: 3

Caractéristiques

Flamme: 3/0

Corps: 5/1

Bonus de Corps: +4

AGI: 11 FOR: 5

PER: 7 RES: 8

Esprit: 3/2

Bonus d'Esprit: +1

INT: 7 VOL: 9

Âme: 3/0

Bonus d'Âme: +3

CHA: 17 CRE: 7

Caractéristiques secondaires

ART: - MEL: 9

EMP: - TIR: 9

PdV: 55 SBG: 18

SBC: 27 BD: 0

Points d'héroïsme: 6

Pouvoirs de la Flamme:

Insensibilité (aux armes tranchantes), Viveflamme.

Pouvoirs de Saisonins

Amour tragique.

Deux Ex Machina.

NB: Sophonyse se refuse à utiliser ses pouvoirs de saisonins car ils sont trop liés au Masque et pourraient attirer son attention sur elle.

Ténèbre: 37.

Perfidie: 5.

Compétences:

Épreuve: Arme: Dague 10, Arme: Dague de jet 10, Athlétisme 5, Équitation 5, Esquive 8, Survie: Désert 5, Vigilance 8.

Maraude: Acrobatie 10, Camouflage 4, Déguisement 5, Discrétion 8, Passe-Passe 9, Poisons 10.

Société: Baratin 5, Éloquence 5, Étiquette: Keshe 5, Danse 10, Us et coutumes: Keshe 5.

Savoir: Alphabet: Septentrion 5, Géographie (spécialité: Désert de Keshe) 6, Langue: Keshite 8, Saison: Automne 8.

Occulte: Démonologie 3, Harmonie 3.

Avantages, bienfaits

Charismatique, Caractéristique flamboyante (Charisme), Réseau d'espion, Réflexes éclairs, Ambidextre, Conjuration Cercle I (Bienfait Sombre), Diablotin expérimenté (Bienfait Sombre), Conjuration Cercle II (Bienfait Sombre).

Défauts, peines

Réputée morte, Amour des

chats, Diablotin farceur (Peine Sombre), Cauchemars (Peine Sombre), Démon facétieux (Peine Sombre).

Combat

Initiative: 28, Dague 28, Dague de jet 30.

Attaque au contact: Dague 25.

Attaque à distance: Dague de jet 25.

Défense au contact: 22

Esquive: 23.

Parade: Dague 23

Défense à distance: 11

Armure: aucune

Antélumie

POT d'Antélumie 29

Charmes connus: La Nuance, L'Entrée, Le Sembant, L'Illusion, L'Apparition, L'Éphémère présence.

Citation typique: « Mon nom importe guère. Appelez-moi L. »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Dague	28	25	23	+2/P	-1	-
Dague de jet	30	23	-	+1/P	-1	FOR x 4 m

JEAN-EUDES D'OUSTREMANCE

Royaume: Province liturgique
Peuple: humain
Sexe: masculin
Âge: 64 ans
Taille: 1 m 72 (TAI 0)
Poids: 60 kg
MV: 4

Caractéristiques

Flamme: 0/0
 Corps: 0/0
 Bonus de Corps: 0
 AGI: 4 FOR: 6
 PER: 6 RÉS: 7
Esprit: 1/0 (*)
 Bonus d'Esprit: +1 (*)
 INT: 10 VOL: 9
Âme: 0/0
 Bonus d'Âme: 0
 CHA: 7 CRÉ: 5

(*) : ce « miracle » est dû à la relique que Jean-Eudes conserve avec lui, ce n'est pas un aspect clair, mais un bonus applicable à tout test d'Esprit.

Carac. secondaires

ART: - EMP: 11
 MÊL: 4 TIR: 5
 PdV: 46 SBG: 15
 SBC: 23 BD: +0

Points d'Héroïsme: Aucun
Pouvoirs de la Flamme: Aucun
Pouvoirs de saisonin: Aucun
Perfidie: 0
Ténèbre: 11
Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences

Épreuves: Armes (Épée) 9, (Écu) 7, Athlétisme 5, Équitation 6, Esquive 6, Natation 2, Premiers soins 8, Survie 6, Vigilance 7

Maraude: Camouflage 3, Chasse 3, Déguisement 2, Discretion 6, Fouille 7, Intrigue 4
Société: Baratin 6, Diplomatie 10, Éloquence 8, Étiquette (noblesse et très haute noblesse) 7, (gens du peuple) 5, Intendance 3, Négoce 3, Savoir-faire (agriculture) 1 et Us et coutumes (Province liturgique) 10, (Janrénie, Urquemand) 6, (autres royaumes) 5.

Savoir: Alphabet (Armgarde) 8, Chirurgie 4, Culte (Neuvène) 10, Géographie 8, Herboristerie 5, Histoire & Légendes 5, Langues (langue sacrée) 10, (janrénien, urquemand, keshite) 7, Navigation 3, Lois 6, Médecine 5, Stratégie 7 et Zoologie 5

Occulte: Connaissance des Danseurs 4, Cryptogramme 8, Démonologie 2, Empathie 10

Combat

Initiative: 10, Épée 11, Écu 7
 Attaque au contact: Épée 14, Écu 11
 Esquive: 10
 Parade: Épée 14, Écu 15
 Défense à distance: 5
Armure: Aucune

Magie

EMP: 11
 Résonance 10, Connaissance des Danseurs 9

POT Emprise: 24/25/23/22

POT intuitif: 12/13/11/12

Sorts connus:

Novelène: Vigueur (10), Purification du corps (15), Résister aux températures extrêmes (15),

Zone de silence (15), Vérité (20), Aura protectrice (25), Sanctification (25), Force accrue (15).

Seurène: Nourriture saine (10), Parler aux animaux (10), Réconfort du Danseur (10), Discerner la Flamme (15), Guérison mineure (15), Bouclier magique (15), Clairvoyance (20), Repousser un Damné (20), Détruire un Démon (25). **Silius:** Fausse mort (15), Fausse piste (15), Ouverture (20), Alarme magique (20), Lire les pensées (20), Sommeil (25). **Talin:** Bénédiction (10),

Mille écharde (10), Gigantisme (15), Nourriture (15), Repousser un Démon (20), Guérison absolue (25), Résurrection jorliste (25).

Citation typique

« C'est dans la foi que l'on s'accomplit. C'est dans la foi que le corps, l'esprit et l'âme s'unissent et si la foi est sincère, elle ne laisse pas de place pour la haine, la colère ou la vilénie! Vos actes prouvent que vous avez perdu la foi, Archevêque et c'est pour cela que je vous condamne au bûcher. »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	+5 (PT)	+0	0 -
Écu	-3	0	+4	+1 (C)	+0	0 -

DANSEURS

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emp.	Empathie	Endur.
Novelène	30	4	7	6
Seurène	30	5	8	7
Silius	24	3	6	6
Talin	24	2	7	6

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 2 (Qualité: 1, Équipement: 1, Compagnon: 0)

Maraude: 1 (Qualité: 1, Équipement: 0, Compagnon: 0)

Société: 8 (Qualité: 3, Équipement: 2, Compagnon: 3)

Savoir: 9 (Qualité: 3, Équipement: 3, Compagnon: 3)

Occulte: 9 (Qualité: 3, Équipement: 3, Compagnon: 3)

Atouts: Mâle, Humain, Province liturgique, Primat, Jorliste, Artefact « familial », Bibliothèque personnelle, Danseur exceptionnel, Occultisme.

Allégeance: Aucune.

TIMINI PASSELUNE, CHAMPION DU PRINTEMPS

Timini est un prophète béni de la Dame qui veut libérer sa Saison de l'oppression liturge.

Origine:

Liturge
Peuple: farfutin
Sexe: masculin
Âge: 56 ans
Taille: 1,2 m (TAI - 1)
Poids: 27 kg
MV: 27

Caractéristiques

Flamme: 0/0
 Corps: 0/0 Bonus de Corps: -
 AGI: 9 FOR: 4
 PER: 11 RÉS: 5
Esprit: 0/0 Bonus d'Esprit: -
 INT: 10 VOL: 10
Âme: 0/0 Bonus d'Âme: -
 CHA: 10 CRÉ: 8

Carac. secondaires

ART: 9 (uniquement pour la magie du Pollen) EMP: -
 MÊL: 7 TIR: 10 PdV: 45
 SBG: 15 SBC: 22 BD: -1

Points d'Héroïsme:

Pouvoirs de la Flamme: Aucun
Pouvoirs de saisonin: La Sève, le Fumambulisme.
Perfidie: 0
Ténèbre: 5
Pouvoirs corrompus: Aucun
Compétences
Épreuves: Arme: Épée végétale 8, Arme: Arbalète farfadine 8, Athlétisme 5, Escalade 5, Esquive (spé: Liturges) 9, Natation 5, Pre-

miers soins (spé: Saisonins du Printemps) 7, Survie (spé: forêts) 8, Vigilance (spé: ouïe) 8.

Maraude: Acrobatie 8, Camouflage 5, Déguisement (spé: moine) 9, Discretion 10, Fouille 6, Passe-passe 5, Serrurerie 5.

Société: Baratin (spé: endormir les soupçons) 10, Diplomatie 6, Éloquence (spé: soulever les foules) 10, Us & coutumes: Province liturgique 8. **Savoir:** Alphabet: Armgarde 7, Astronomie 5, Géographie (spé: Province liturgique) 8, Herboristerie 10, Histoire & légendes 5, Langue: Langue sacrée 10, Saison: Printemps, Zoologie (spé: araignées) 8. **Occulte:** Démonologie 5, Harmonie 7.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines: Champion du Printemps, Marque du Printemps, Marque d'Arachnia, Main verte, Harmonie arbresque, Séduisant.

[Pour toutes les données récapitulatives qui suivent, le bonus d'Aspect éventuel est compris]

Combat

Initiative: 20, Épée végétale 20, Arbalète farfadine 25. Attaque au contact: Épée végétale 16. Attaque à distance: Arbalète farfadine 18. Esquive: 18. Parade: Épée végétale 17. Défense à distance: 9.

Armure: Bure de moine (complète) Malus 0, Prot. 2. Armure végétale (complète) Malus -4, Prot. 6.

Magie du Pollen ART: 9
Saison: Printemps 10, Herboristerie 10.

POT Magie du Pollen: 21.

Rituels connus:

Petit Pollen, Grand Pollen, Vent de Pollen, Souffle de Pollen, Bouclier de Pollen, Route de Pollen.

Spécial:

Champion du Printemps: Timini peut se soigner ou guérir quelqu'un en imposant ses mains sur les blessures. Le bénéficiaire de ce pouvoir regagne MR points de vie sur un jet de Timini d'ART + Saison: Printemps contre DIFF 10. De même, Timini peut passer à travers les murs sur un jet d'ART + Saison: Printemps

contre DIFF 10. Enfin, il peut commander à la nature environnante sur un jet d'ART + Saison: Printemps contre DIFF 20. Béni d'Arachnia: En cas de Blessure Grave, cinq Démons de Cercle III apparaissent pour protéger Timini alors que deux autres Démons ailés de Cercle III l'emportent en lieu sûr. De même, les araignées obéissent à Timini sur un jet de CHA + Zoologie contre DIFF 10. Il comprend et parle le langage des araignées.

Citation typique

« Ne vous inquiétez pas, la Dame veille sur nous! »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée végétale	20	16	17	+1/PT	-1	-
Arbalète farfadine	25	18	-	+3/P	-2	40m

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 7 (qualité 2, Équipement 2, Compagnons 3)

Maraude: 7 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnons 3)

Savoir: 6 (Qualité 2, Équipement 2, Compagnons 2)

Société: 9 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnons 3)

Occulte: 9 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnons 3)

Atouts: Bâtard, Liturge, Chef des Petits frères, Magie du Pollen, Champion du Printemps, Béni d'Arachnia, Éloquent, Séduisant, Nombreux alliés.

Allégeance: Printemps 6, Noxe (Arachnia) 3

BOR BAGMUR

Origine: lyphanien
Peuple: ogre
Sexe: masculin
Âge: 29 ans
Taille: 1 m 99 (TAI 0)
Poids: 98 kg
MV: 3

Caractéristiques

Flamme: 0/0
Corps: 0/0
 Bonus de Corps: 0
 AGI: 8 FOR: 11
 PER: 8 RÉSI: 12
Esprit: 0/0
 Bonus d'Esprit: 0
 INT: 4 VOL: 9
Âme: 0/0
 Bonus d'Âme: 0/0
 CHA: 7 CRÉ: 3

Caractéristiques secondaires

ART: - EMP: -

MÊL: 9 TIR: 8
 PdV: 87 SBG: 29
 SBC: 43 BD: +6

Points d'Héroïsme: 0

Pouvoirs de la Flamme: Aucun

Pouvoirs de saisonin: Embrasie

Perfidie: 0

Ténèbre: 0

Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences

Épreuve: Arme: lance 5, Arme: Bagarre 7, Athlétisme 10, Esquive 7, Natation 4, Premiers Soins 5, Survie 9, Vigilance 10.

Maraude: Camouflage 5, Chasse 10, Discrétion 8, Intrigue 9, Jeu 5.

Société: Diplomatie 8, Intendance 5, Négocier 7, Us et Coutume: Lyphane 4.

Savoir: Chirurgie 5, Géographie 5, Langues: lyphane 4, Saison: été 8, Zoologie (spé: dressage) 10.
Occulte: -

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines

Don des bêtes (voir plus haut), Réseau d'espion (charge, 4: tous les parias de Lyphane), Boiteux (Corps, 2).

Combat

Initiative: 16, lance 20, bagarre 13, lance (lancée) 17

Attaque au contact: lance 14, bagarre 17

Attaque à distance: lance 13 Esquive: 15

Parade: lance 12

Défense à distance: 7

Domages: lance +10, bagarre +2, lance (lancée) +10

Armure

Vêtements lourds

Complète: malus 0, prot. 2

Citation typique

« La liberté et l'égalité des lyphanien, c'est l'avenir de la Lyphane »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Lance	+4	+1	-1	+10/P	+1	-
Bagarre	-3	+1	-	+2/C	-	-
Lance (lancée)	+1	+0	-	+10/P	+1	55 m.

LEARESFA

Origine: Lyphane
Peuple: dryade
Sexe: féminin
Âge: -
Taille: 1 m 67 (TAI 0)
Poids: 50 kg
MV: 3 à terre/9 en volant

Caractéristiques

Flamme: 0/0

Corps: 0/0

Bonus de Corps: 0

Esprit: 0/0
 PER: 6 RES: 6

Esprit: 0/0

Bonus d'Esprit: 0

INT: 7 VOL: 6

Âme: 0/0

Bonus d'Âme: 0

CHA: 9 CRÉ: 11

Caractéristiques secondaires

ART: 10 EMP: -

MÊL: 9 TIR: 9

PdV: 48 SBG: 16

SBC: 24 BD: +0

Points d'Héroïsme: 0

Pouvoirs de la Flamme: Aucun

Pouvoirs de saisonin: Aucun

Perfidie: 0

Ténèbre: 0

Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences

Arme naturelle #

Épreuves: Armes: rapière 8,

Arme: Bagarre 7, Athlétisme 7, Equitation 5,

Esquive (spé: en forêt) 8, Premiers soins 5, Survie (spé: en forêt) 5, Vigilance 8.

Maraude: Acrobatie (spé: en forêt) 8, Chasse (spé: pister) 5, Discrétion (spé: en forêt) 8, Passe-passe (spé: pickpocket) 4.

Société: Éloquence 8, Poésie 6, Savoir-faire: artisanat naturel 3, Us & coutumes: lyphane 7.

Savoir: Alphabet: Septen-

trien 5, Alphabet: Armagarde 5, Herboristerie 7, Langue: murmure aérien 7, Langue: kosaki 7, Langue: keshite 5, Langue: urguemand 5, Saison: Été (spé: géants) 2, Saison: Hiver (spé: fées noires) 2, Saison: Printemps (spé: lutins) 2, Zoologie (spé: animaux lyphanien) 5.

Occulte: Geste 9, Harmonie 7.

Initiative: 16, lance 20.

Défauts, Peines

Aucun

Combat

Initiative: 17, rapière 19, arc composite 21 (avec l'armure)

Attaque au contact: rapière 19

Attaque à distance: arc composite 17

Esquive: 19 (avec l'armure)

Parade: rapière 18

Défense à distance: 9

Armure

Cuir

Partielle, Malus -1, Prot. 3

Note: Learesfara dispose des mêmes pouvoirs que les autres dryades (cf. le Bestiaire p. 34). Bien qu'elle ait des connaissances en

lyphanien, c'est l'avenir de la sorts de Gestes.

Citation typique

« Tu prétends être Inspiré? Bien! Prouve le et nous pourrons sûrement nous apporter une aide mutuelle. Dans le cas contraire... »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Rapière	19	19	18	3 (P)	-1	-
Arc composite	21	17	-	6 (P)	0	100 m



SÉLÈNE, LA NYMPHE AMOUREUSE

Sélène est une Nymphé d'une beauté divine. Seule les Éternelles peuvent surpasser sa beauté. Sous ses cheveux argentés et derrière ses yeux bleu saphir se cache une volonté de fer que dénote parfois les haussesments de son petit nez pointu.

Caractéristiques

AGI 9 FOR 7
PER 10 RÉS 7
INT 10 VOL 11
CHA 17 CRÉ 15

Caractéristiques secondaires

ART 16 EMP -
MÊL 8 TIR 9
TAI 0 MV 3
BD + 1 PdV 56
SBG 18 SBC 28.

Perfidie : 0

Ténèbre : 0

Compétences

Épreuves : Athlétisme (endurance) 9, Escalade 8, Esquive 10, Natation 9, Premiers Soins 9, Survie 8, Vigilance (ouïe) 10.

Maraude : Camouflage (forêt) 10, Discrétion (forêt) 10.

Société : Peinture 10, Sculpture 10, Poésie 10, Musique 10, Éloquence 10, Art courtois 10.

Savoir : Alphabet modéhen 8, Géographie (Marche modéhenne) 8, Herboristerie 10, Culte : druidisme 10, Langue modéhenne 10, Histoire et Légende (temps antédiluviens) 10, Saison : Printemps 10, Zoologie 10.

Occulte : Accord 10, Cyse 10, Décorum 10, Geste 10, Harmonie 10.

Combat

Initiative : 19

Esuive : 19

Défense à distance : 8

Armure : robe en soie d'araignée, 7 points sans malus.

Notes : Sur un jet d'ART + Harmonie contre DIFF 25. Sélène peut changer le climat comme elle le souhaite sur toute la Marche modéhenne.

Sur un jet d'ART + Harmonie limitant Zoologie contre DIFF 15 à 25, elle peut appeler des animaux à son aide n'importe où dans la Marche modéhenne.

Elle parle le langage de l'Art en faisant un jet d'ART + Éloquence contre DIFF 20. Un Harmoniste peut lui répondre en faisant un jet d'ART + Éloquence contre une DIFF 4.

Sélène peut utiliser en improvisation les quatre Arts magiques avec un POT d'Art de 26 -elle ne connaît pas d'Œuvre. Dans la Marche modéhenne, elle bénéficie d'un bonus de + 10 à son POT d'Art l'augmentant jusqu'à 36.

Elle peut aider un Harmoniste dans ses œuvres (magiques ou non) en lui conférant un bonus de + 16.

Enfin, pour attaquer Sélène, il est nécessaire de faire un jet de VOL x 2 contre une DIFF de 30 pour un membre du sexe masculin et de 20 pour un membre du sexe féminin. En cas d'échec, il ne peut l'attaquer et s'enfuit honteux de son acte. S'il réussit, il peut l'attaquer sans retenue.

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves : 6 (qualité 2, Équipement 1, Compagnons 3)

Maraude : 7 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnons 3)

Savoir : 9 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnons 3)

Société : 7 (Qualité 3, Équipement 1, Compagnons 3)

Occulte : 9 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnons 3)

Atouts : Nymphé, Modéhenne, Beaux Enfants, Verts Ovates, Maîtres-insectes, Reine des Merveilles modéhennes, Acharnée, Amoureuse, Antédiluvienne, Beauté divine.

Allégeance : Muses 6, Printemps 3.

EVANDRE MONDENEIGE : CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves : 2 (Qualité 0, Équipement 1, Compagnon 1)

Maraude : 3 (Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)

Savoir : 7 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 1)

Société : 6 (Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 2)

Occulte : 9 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 3)

Atouts : Mâle, humain, Modéhen, Archiviste, Mage, Artéfact, Bibliothèque personnelle, Compagnie mercenaire, Contacts occultes, Danseur exceptionnel, Diablotin expérimenté, Immolation, ainsi que tous les Bienfaits Perfides.

Allégeance : Masque 10, Ombre 1



L'ERRANT

Origine: Parages
Peuple: humain
Sexe: féminin
Âge: 21 ans
Taille: 1m67 (TAI 0)
Poids: 59 kg **MV:** 4

Caractéristiques
Flamme: 7/0
Corps: 9/2
Bonus de Corps: +7
AGI: 11 **FOR:** 7
PER: 10 **RÉS:** 7
Esprit: 7/5
Bonus d'Esprit: +2
INT: 7 **VOL:** 9
Âme: 7/0
Bonus d'Âme: +7
CHA: 6 **CRÉ:** 7

Carac. secondaires
ART: 6 **EMP:** 7
MÉL: 9 **TIR:** 10
PdV: 46 **SBG:** 15
SBC: 25 **BD:** +1

Points d'Héroïsme: 14
Pouvoirs de la Flamme: Âme de Flamme, Bouclier du jour, Crache-feu, Flamme de l'Inspiration, Insensibilité aux armes tranchantes, Substantifique Flamme, Vive-flamme.

Pouvoirs de saisonin: Aucun
Perfidie: 1 **Ténébre:** 64
Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences
Épreuves: Arme: Épée 8, Demi-hache 7, Athlétisme 6, Escalade 3, Esquive 7, Natation 1, Premiers soins 3, Survie 8, Vigilance 9.
Maraude: Acrobatie 6, Camouflage 7, Chasse 8, Déguisement 3, Discrétion 8, Intrigue 4, Poisons 7.
Société: Baratin 2, Diplomatie 2, Éloquence 4, Musique: cistre 6,

flûte 8, Peinture 5, Poésie 3, Sculpture 3, Us & coutumes: Parages, 9.
Savoir: Alphabet: Septentrien 5, Astronomie 6, Culte: Dame de l'Hiver 4, Géographie (spé: Parages) 3, Herboristerie 8, Histoire & légendes 4, Langue: paragéen 8, Lois 4, Médecine 2, Saison: Hiver 3, Stratégie 6, Zoologie (spé: loups) 8.
Occulte: Accord 9, Cyse 4, Décorum 3, Geste 1, Connaissance des Danseurs 8, Cryptogramme 2, Démonologie 2, Harmonie 5, Résonance: empathie 8.

Avantages, Bienfaits: Sayidaiyas (charge 5), Caractéristique flamboyante (AGI lité) æ sa maladie ne lui accorde pas les Bienfaits sombres.
Défauts, Peines: Défigurée, Insensible (poésie), Secret honteux (sa maladie), Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Sombambule, Insomniaque, Mépris (pour les lutins), Déviance sexuelle.

Combat
Initiative: 28, Épée 29, Demi-hache (Jet) 30
Attaque au contact: Épée 25
Attaque à distance: Demi-hache 25
Esquive: 25 **Parade:** Épée 25
Défense à distance: 12

Armure
Vêtements lourds
 Partielle, Malus 0, Prot. 1

Magie **EMP:** 7
 Résonance 8, Connaissance des Danseurs 8
POT Emprise: 20/21
POT intuitif: 14/12
Arts magiques **ART:** 6
 Accord 9, Musique: cistre 6, flûte 8
POT Accord (flûte) 21, (harpe) 18
Œuvres connues:

Cistre: Protéger l'esprit (15), Télépathie (15), Rechercher un souvenir (15), Modifier la mémoire (15), Horreur (20), Amnésie totale (25), Flûte: Ordre (10), Contrordre (15), Interdiction (15), Hypnotisme (20), Silence (15).
 Cyse 4, Sculpture 3, POT Cyse: 16
Œuvres connues:
 Aiguiser une lame (10), Animer une statue (20), Décomposition (20), Fusion dans la matière (25), Décorum 3, Peinture 5
POT Décorum: 16
Œuvres connues:
 Neige (10), Asthme foudroyant (15), Froid (15), Projectile de glace (15), Avalanche (20).

Geste 1, Poésie 3
POT Geste: 14
Œuvres connues:
 Prophétie (15), Prémonition (15).

Animaux familiers:
 Meute de 25 loups.
Caractéristiques:
RES: 8, **FOR:** 5, **AGI:** 10, **PER:** 14
MÉL: 7, **TAI:** -1, **MV:** +4, **BD:** +0
PdV: 45, **SBG:** 15, **SBC:** 22
Compétences: Armes: griffes 3, crocs 6, Athlétisme 10, Chasse 6, Discrétion 5, vigilance 10.
Note: deux d'entre eux sont plus grands (FOR 8, RES 10).

Citation typique
 « Il est temps pour moi de partir. »

DANSEUR

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emp.	Empathie	Endur.
Silius	18	3	5	5
Talin	24	4	3	4

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	+5 (PT) +1	0	-
Demi-hache (Jet)	+2	+1	-	+4 (T) +1	-2	28 m

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 7 (Qualité: 3, Équipement: 1, Compagnon: 3)
Maraude: 5 (Qualité: 3, Équipement: 1, Compagnon: 1)
Société: 3 (Qualité: 2, Équipement: 0, Compagnon: 1)
Savoir: 4 (Qualité: 2, Équipement: 0, Compagnon: 2)
Occulte: 5 (Qualité: 3, Équipement: 1, Compagnon: 1)
Atouts: Femelle, Humain, Parages, Jormiste, Contacts occultes (Sigile méduse, prophétesses et tous les Inspirés des Parages), Réputation mythique et crainte, Âme de Flamme, Bouclier du jour, Crache-feu, Flamme de l'Inspiration, Insensibilité aux armes tranchantes, Substantifique Flamme, Viveflamme.
Allégeances: Janus 3, Muses 8, Ombre 3.

SYMÜRG LE FOUISSEUR

Royaume: Parages
Peuple: Nains de la nuit
Âge: 50 ans
Taille: 1 m 40 (TAI -1)
Poids: 80 kg **MV:** 2

Caractéristiques
Flamme: 0/0
Corps: 0/10
Bonus de Corps: +10
AGI: 7 **FOR:** 7
PER: 10 **RES:** 10
Esprit: 0/10
Bonus d'Esprit: +10
INT: 11 **VOL:** 8
Âme: 0/0
Bonus d'Âme: +0
CHA: 4 **CRE:** 11

Caractéristiques secondaires
ART: - **MEL:** 7
EMP: - **TIR:** 8
PdV: 54 **SBG:** 18
SBC: 27 **BD:** +0

Points d'héroïsme: 0
Pouvoirs de la Flamme: aucun
Pouvoirs de Saisonins
 Jugement de la ligne
 Voie franche
Ténébre: 100 **Perfidie:** 10
Pouvoirs corrompus
 Aucun

Compétences
Épreuve: Arme: marteau de guerre 2, Escalade 5, Survie 8 (spécialité: souterrains), Vigilance 10 (spécialité: souterrains).
Maraude: Camouflage 5, Discrétion 8, Intrigue 10, Serrurerie 10.
Société: Diplomatie 5 (spécialité: brutes épaisses), Éloquence 5 (spécialité: Révolution Industrielle), Étiquette (Abysses) 7, Étiquette (paragéenne) 5, Intendance 8, Savoir-faire (mécanique, spécialité: chenilloirs) 10, Sculpture 7, Us et coutumes (paragéens) 5.
Savoir: Alphabet (tous) 6, Astronomie 5, Géographie 9 (spécialité: souterrains), Histoires et légendes 7, Langues (des démons, Keshite, Paragéen) 7, Lois (Abysses) 5, Saison (hivers) 8.
Occulte: Démonologie 7, Harmonie 10 (spécialité: architecture ésotérique).

Avantages, bienfaits
 Représentant des Nains de la nuit, Favoris de Belphegor, Inventif (mécanique), Sensible, Bon sens, Sommeil superflu, Chronique du futur (bienfait perfide), ainsi que tous les bienfaits sombres.

Défauts, peines
 Difformité (peine perfide) ainsi que toutes les peines sombres.

Combat
Attaque au contact: Marteau de guerre 19, cyclo-poinçonneur à chenilloir 27.

Attaque à distance: -
Défense au contact: Marteau de guerre 19, Esquive: 14
Parade: Marteau de guerre 19, Défense à distance: 7
Armure
 Cyclo-poinçonneur à chenilloir, malus 0, protection 40.

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Marteau de guerre	27	19	19	5/PC	0	-
Cyclo-poinçonneur à chenilloir*	1	27	0	20/PC	+3	-

* Les caractéristiques techniques de ce véhicule sont les mêmes que celles du chenilloir (cf. *Le Bestiaire*, p. 75), à ceci près que Symürg a appris à ce battre avec (on n'est jamais trop prudent!). Il s'agit d'une perceuse géante montée sur chenille. L'équipage, un pilote et cinq paragéens occupés à actionner différents contrepoids, est protégé derrière 40 points de blindage. Le pilote peut tenter d'utiliser son véhicule pour écraser ses victimes ou les percuter avec la perceuse, par l'exécution d'un test de MÉL + Mécanique. Est-il utile de préciser qu'on ne peut qu'esquiver une telle attaque? Par contre, il est impossible d'effectuer une manœuvre défensive quelconque en cyclo-poinçonneur à chenilloir. Cet énorme monstre d'acier pèse dix tonnes, mesure dix mètres de long pour cinq de larges, sans compter la perceuse fixée sur le nez de l'appareil. Cela dit, en terme de règles, on considère qu'il a une taille +3.

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 6 (Qualité 1, Équipement 2, Compagnon 3)
Maraude: 4 (Qualité 0, Équipement 2, Compagnon 2)
Savoir: 7 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 1)
Société: 3 (Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 1)
Occulte: 3 (Qualité 2, Équipement, Compagnon 1)
Atouts: Nyctalopie.
Allégeance: Muses 1, Ombre 7

CAMALIA GRAND'ÉPÉE

Origine: mercerine.
Peuple: humain.
Sexe: féminin
Âge: 23 ans
Taille: 1 m 77 (TAI 0)
Poids: 73 kg
MV: 3

Caractéristiques

Flamme: 5/0
Corps: 6/0
 Bonus de Corps: +6
 AGI: 10 FOR: 7
 PER: 7 RÉS: 6
Esprit: 6/0
 Bonus d'Esprit: +6
 INT: 8 VOL: 9
Âme: 5/0
 Bonus d'Âme: +5
 CHA: 7 CRÉ: 8

Caractéristiques secondaires

ART: - EMP: 9
 MÉL: 9 TIR: 8
 PdV: 60 SBG: 20
 SBC: 30 BD: +1

Points d'Héroïsme: 5

Pouvoirs de la Flamme: Passage de Flamme, Âme de Flamme, Viveflamme, Discours enflammé, Volonté trempée dans la Flamme.

Pouvoirs de saisonin: Aucun

Perfidie: 5

Ténèbre: 0

Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences

Épreuve: Arme: épée ogre à une main 10, Arme: épée ogre à deux mains 10, Arme: bouclier 10, Arme: Arc 8, Arme: Bagarre 7, Athlétisme 6, Équitation 8, Escalade 4, Esquive 7, Natation 4, Premiers Soins 5, Survie 1, Vigilance 10.

Maraude: Camouflage 5, Chasse 5, Discrétion 5, Intrigue 9, Jeu 4.

Société: Baratin 6, Diplomatie 8, Éloquence 9, Étiquette: compagnie franche 6, Intendance 8, Musique: chanson de taverne 5, Négocio 4, Savoir-faire: forge 4, Us et Coutume: Compagnie franche 9.

Savoir: Alphabet: tous 7, Géographie 5, Histoire et légendes 3, Langues: mercerin 9, Langues: keshite 5, Langues: carme 8, Langues: urguemand 4, Loi 5, Médecine 3, Stratégie 9, Zoologie 4.
Oculte: Connaissance des danseurs 6, Cryptogramme 4, Résonance: Jorniste 6.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines

Seigneur (Charge, 5), Confiance en soi (Avantage d'Esprit, 3), Ennemis (nombreux et varié, 5), Disciple (Défaut d'Emprise, 3).

Combat

Initiative: 28, épée ogre 30, épée ogre à deux mains 28, écu 25, bagarre 25, arc composite 32

Attaque au contact: épée ogre 26, épée ogre à deux mains 26, écu 26, bagarre 23
 Attaque à distance: arc composite 24

Esquive: 0
 Parade: épée ogre 26, épée ogre à deux mains 26, écu 29
 Défense à distance: 0

Dommages: épée ogre +6, épée ogre à deux mains +7, écu +1, bagarre -1, arc +8

Armure

Armure de plaque
 Complète: malus -14, prot. 14

Magie EMP: 9

Résonance 6, Connaissance

des Danseurs 6

POT Emprise: 25 (Amour)/26 (Étoile Filante)

POT intuitif: 22 (Amour)/21 (Étoile Filante)

Sorts connus [facultatif]:

Amour: Vigueur (10), Impression de Vérité (10), Guérison mineure (10), Purification du Corps (15), Bouclier Magique (15), Vérité (20), Guérison Majeure (20), Sphère de Silence (20), Aura protectrice (25).
 Étoile Filante: Purification du Corps (15), Bouclier Magique (15), Vérité (20), Guérison Majeure (20), Sphère de Silence (20), Aura protectrice (25).

Citation typique

« Les femelles vous emm...
 Châtelain Valrius. »

DANSEUR

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emp.	Empathie	Endur.
Amour	30	+4	8	7
Étoile Filante	24	+5	7	7

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée ogre	+2	+1	+1	+6/TC	0	-
Épée ogre à deux mains	+0	+1	+1	+7/TC	0	-
Écu	-3	0	+4	+2/C	0	-
Bagarre	-3	+1	-	-1/C	-	-
Arc composite	+4	+0	-	+8/P	0	100 m.

PENTHÉSILÉE LA ROUGE : CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 9 (Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 3)

Maraude: 6 (Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1)

Savoir: 4 (Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 1)

Société: 4 (Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 1)

Oculte: 1 (Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 1)

Atouts: Femelle, Humaine, République mercenaire, Châtelaine, Guerrière, Grande, Ambidextre, Compagnie mercenaire, Diablotin expérimenté, Indépendante, Régénération, Réputation, Anticipation.

Allégeance: Ombre 3, Masque 1.



SÉNECA

Origine: Terres veuves
Peuple: méduse
Sexe: féminin
Âge: 17 + X ans
Taille: 1 m 67 (TAI 0)
Poids: 56 kg
MV: 4

Caractéristiques

Flamme: 0/0
Corps: 0/0
 Bonus de Corps: 0
AGI: 8 **FOR:** 5
PER: 5 **RÉS:** 7
Esprit: 0/0
 Bonus d'Esprit: 0
INT: 8 **VOL:** 10
Âme: 0/1
 Bonus d'Âme: -1
CHA: 10 **CRÉ:** 7

Carac. secondaires

ART: - **EMP:** -
MÊL: 7 **TIR:** 7
PdV: 40 **SBG:** 13
SBC: 20 **BD:** +0

Points d'Héroïsme:

Aucun
Pouvoirs de la Flamme:
 Aucun

Pouvoirs de saisonin: Serpents (venin nécrosant), Éloquence et Don de la Dame (cf. *Le Codex des méduses*, pp.20 à 22).

Perfidie: 16

Ténèbre: 8

Pouvoirs corrompus:
 Aucun

Compétences

Épreuves: Armes (Dague) 6, (Serpents) 8, Athlétisme 4, Équitation 3, Esquive 7, Nata-tion 2, Premiers soins 3, Vig-ilance 6.

Maraude: Camouflage 1, Déguisement 2, Discrétion 6, Fouille 5, Intrigue 9, Poi-sons 6, Serrurerie 1

Société: Baratin 8, Diplo-matie 5, Éloquence 9, Éti-quette (noblesse et très haute noblesse) 7, Intendance 8, Musique (Flûte) 3, Négocier 3, Poésie 5, Savoir-faire (agri-culture) 1 et Us et coutumes (Terres veuves) 7.

Savoir: Alphabet (Moden'Hen) 7, Culte (Dame de l'hiver) 5, Géographie 3, Herboristerie 4, Histoire & Légendes 6, Langues (keshite, ophidien) 8, (modé-hen) 3, Lois 6, Médecine 2, Saisons (Hiver) 7, Stratégie 2 et Zoologie 3.

Occulte: Aucun

Bienfait de Perfidie: Comé-die

Peine de Perfidie: Cœur de pierre

Combat

Initiative: 13, Dague 13, Ser-pents (venin) 12, Serpents (morsure sans venin) 14

Attaque au contact:

Dague 15, Serpents (venin) 16, Serpents (mor-sure sans venin) 15

Attaque à distance: -

Esquive: 14

Parade: Dague 12

Défense à distance: 7

Dommages: le venin nécro-sant ne fait pas de dégâts. À la première blessure, la chair commence à pourrir et se nécrose totalement en cas de seconde au même endroit. Cette seconde blessure entraîne une blessure grave, sans perte de points de vie. Si l'individu voit sa

chair nécrosée, il est prit de panique et fuit bien souvent le combat.

Botte: Coup de la demoi-selle (cf. *Le Codex des mino-taures*, p. 20)

Armure

Corset de cuir et de métal taillé sur mesure par Dréosi Drémois

Veste seulement: Malus 0, Prot. 3

Citation typique

« Dois-je vraiment vous rap-peler qui est la reine ici? »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Serpents	+1	+2	-	0 (P) + 0	-1	-
Serpents (venin nécrosant)	-1	+3	-	spécial	-1	-
Dague	0	+2	0	+1 (P) + 0	-1	-

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 4 (Qualité: 1, Équipement: 1, Compagnon: 2)

Maraude: 2 (Qualité: 1, Équipement: 1, Compagnon: 0)

Société: 9 (Qualité: 3, Équipement: 3, Compagnon: 3)

Savoir: 8 (Qualité: 2, Équipement: 3, Compagnon: 3)

Occulte: 1 (Qualité: 0, Équipement: 0, Compagnon: 2)

Atouts: Femelle, Méduse, Terres veuves, Cheveux-serpents, Cœur d'hiver, Corps diplomatique, Riche, Réputation royale et d'autorité, Séduisante, Société d'érudits, Comédie (atout perfide)

Allégeance: Dame de l'hiver 4, Masque 1

SILÉRIUS

Royaume: Communes prin-cières

Peuple: humain

Sexe: masculin

Âge: 31 ans

Taille: 1 m 68 (TAI 0)

Poids: 64 kg

MV: 4

Caractéristiques

Flamme: 0/0
Corps: 0/0
 Bonus de Corps: 0
AGI: 9 **FOR:** 8
PER: 8 **RÉS:** 7
Esprit: 0/0
 Bonus d'Esprit: 0
INT: 6 **VOL:** 8
Âme: 0/0
 Bonus d'Âme: 0
CHA: 9 **CRÉ:** 4

Carac. secondaires

ART: - **EMP:** -
MÊL: 8 **TIR:** 8
PdV: 46 **SBG:** 15
SBC: 23 **BD:** +1

Points d'Héroïsme:

Aucun
Pouvoirs de la Flamme:
 Aucun

Pouvoirs de saisonin: Aucun

Perfidie: 8 **Ténèbre:** 3

Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences

Épreuves: Épée 8, Fléau d'arme 5, Hache 6, Masse 7, Rapière 9, Trident 5, Athlé-tisme 7, Équitation 4, Esca-lade 2, Esquive 7, Natation 2, Vigilance 6

Maraude: Camouflage 2, Chasse 6, Discrétion 5, Fouille 5, Intrigue 6 et Jeu 7
Société: Baratin 8, Diplo-matie 2, Éloquence 8, Étiquette 7, Négocier 6, Poésie 5 et Us et coutumes (Communes prin-cières) 7, (Terres veuves) 5

Savoir: Alphabets (Septen-trien) 7, Astronomie 1, Géogra-phie 3, Langues (communier) 6, (keshite, ophidien) 4, Navi-gation 4, Stratégie 7

Occulte: Aucun

Combat

Initiative: 16, Épée 18, Fléau d'arme 16, Hache 17, Masse 16, Rapière 18, Trident 19, Trident (lancer) 17

Attaque au contact: Épée 18, Fléau d'arme 12, Hache 14, Masse 16, Rapière 19, Trident 13

Attaque à distance: Trident 12

Esquive: 16

Parade: Épée 17, Fléau

d'arme 11, Hache 13, Masse 14, Rapière 18, Trident 13

Défense à distance: 8

Bottes secrètes: la plupart de celles présentées dans AGONE, à la discrétion de l'É-minence.

Armure: Cuir et métal taillée sur mesure par Dréosi Drô-mois

Partielle, Malus -1, Prot. 6

Citation typique

« Eh oui! C'est bien moi! Silé-rius le rusé! Bonjour mes-dames! [sourire en coin, regard coquin] Bonjour mes-demoiselles! [sourire éclatant et regard lourd de sous-entendu] Et Bonjour Mes-sieurs [le torse bombé et le regard de défi]! »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	+4 (P/T) +1	0	-
Fléau d'arme	0	-1	-2	+6 (C) +1	0	-
Hache	+1	0	-1	+6 (C) +1	0	-
Masse	0	+1	-1	+4 (C) +1	0	-
Rapière	+2	+2	+1	+3 (P) +1	0	-
Trident	+3	0	0	+5 (P) +1	+1	-
Trident (lancer)	+1	0	-	+5 (P) +1	+1	32 m

CARACTÉRISTIQUES ABYME

Épreuves: 6 (Qualité: 3, Équipement: 1, Compagnon: 2)

Maraude: 1 (Qualité: 1, Équipement: 0, Compagnon: 0)

Société: 2 (Qualité: 2, Équipement: 0, Compagnon: 0)

Savoir: 2 (Qualité: 2, Équipement: 0, Compagnon: 0)

Occulte: 0 (Qualité: 0, Équipement: 0, Compagnon: 0)

Atouts: Mâle, humain, Communes prin-cières, botte secrète, réputation (admiration dans les terres veuves), séduisant

Allégeance: Janus 1

PHÉNICÈNE DE MOUGHENDE

Origine: Urguemand
Peuple: humain
Sexe: masculin
Âge: 28 ans
Taille: 1 m 85 (TAI 0)
Poids: 80 kg
MV: 4

Caractéristiques
 Flamme: 0/0

Corps: 0/0
 Bonus de Corps: 0
 AGI: 7 FOR: 6
 PER: 7 RÉS: 6
Esprit: 0/0
 Bonus d'Esprit: 0
 INT: 7 VOL: 8
Âme: 0/0
 Bonus d'Âme: 0/0
 CHA: 8 CRÉ: 7

Caractéristiques secondaires
 ART: - EMP: -
 MÉL: 6 TIR: 7

PdV: 53 SBG: 17
 SBC: 26 BD: +0
Points d'Héroïsme: 0
Pouvoirs de la Flamme:
 Aucun
Pouvoirs de saisonin: Aucun
Perfidie: 0
Ténèbre: 0
Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences
Épreuves: Arme: épée 8, arbalète 6, Athlétisme 5, Équitation 6, Esquive 7 et Vigilance 5.
Maraude: Chasse 4.
Société: Diplomatie 7, Éloquence 7, Étiquette: haute noblesse 7, Intendance 5, Négocio (évaluation) 5, Savoir-faire: architecture 4, Sculpture 5 et Us & coutumes: Urguemand 7.
Savoir: Alphabet: Armgarde 6, Géographie 5, Langue: urguemand 7, keshite 6 et Loïs (Urguemand) 6.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
 [Avantages] Clarté de pensée, Second souffle, Séduisant, Seigneureur.

[Défaut] Avoir un faible: feu follet, Illusions: architecte de génie, Secret terrible: fausse identité.

Combat
 Initiative: 14, épée 15, arbalète 19
 Attaque au contact: épée 15.
 Attaque à distance: arbalète 14.
 Esquive: 14
 Parade: épée 15.

Défense à distance: 7.
 Dommages: -
Armure
 Lamelles, Partielle, Malus -6, Prot. 8

Citation typique
 « Allons mon ami, il nous faut se faire une raison, notre royaume a perdu son chef. Il est temps désormais de nous rassembler et d'élire un nouveau « prince parmi ses pairs ». Urguemand a besoin d'être menée vers la prospérité et le zénith. Rochronde ne nous propose que l'ombre du Ténarbre et le noir du blason d'Agone... »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée	+1	+1	+1	+4 (P/T)	0	-
Arbalète	+5	+1	-	+8 (P)	0	120 m

SALAMANDRE

Origine: -
Peuple: salamandre [Bas de casse]
Sexe: n.a.
Âge: n.a.
Taille: 95 cm (TAI -1)
Poids: 17 kg
MV: 5 (à terre)/10 (en tourbillon)

Caractéristiques
 Flamme: 0/0

Corps: 0/0
 Bonus de Corps: 0
 AGI: 8 FOR: 6
 PER: 12 RÉS: 10
Esprit: 0/0
 Bonus d'Esprit: 0
 INT: 9 VOL: 9
Âme: 0/0
 Bonus d'Âme: 0
 CHA: 3 CRÉ: 7

Caractéristiques secondaires

ART: 6 EMP: 9
 MÉL: 7 TIR: 10
 PdV: 42 SBG: 14
 SBC: 21 BD: +0
Points d'Héroïsme: 0
Pouvoirs de la Flamme:
 Aucun
Pouvoirs de saisonin: Aucun
Perfidie: 0

Ténèbre: 0
Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences
 Morsure 10
Épreuves: Arme: bagarre (tourbillon) 7, Esquive 9 et Vigilance 6.
Maraude: Camouflage 5, Chasse 7 et Discrétion 8.
 Société: Peinture 8 et Us & coutumes: Urguemand 5.
Savoir: Astronomie 5 et Histoire & légendes (Lorgol) 10.
Occulte: Connaissance des Danseurs 9 et Résonance: éclipsiste, jorniste et obscurantiste (spé: Danseurs sauvages) 8.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
 Aucun.

Combat
 Initiative: 20, morsure 15, tourbillon 28
 Attaque au contact: morsure 19, tourbillon 23
 Attaque à distance: -
 Esquive: 17
 Parade: -
 Défense à distance: 8
 Dommages: +0
Note: La salamandre secrète un

venin paralysant: VIR 10 + MR, paralysie ou -2 aux actions physiques. Elle est immunisée à la chaleur et aux flammes.

Armure
 Écailles, Complète, Malus 0, Prot. 5
 Tourbillon, Complète, Malus 0, Prot. 15

Magie
EMP: 9
 Résonance 8, Connaissance des Danseurs 9
POT Emprise: n.a./n.a.
POT intuitif: 27/27

Sorts connus:
 La Salamandre peut composer ses Sorts sur l'instant, grâce à

son empathie avec les Danseurs. Elle a virtuellement accès à tous les Sorts de la gamme AGONE et à tout autre que vous jugerez bon de lui donner Éminence. La Salamandre pratique une Résonance libre de toute obédience (+10 à son POT Intuitif).

Citation typique
 « Joie... odeur de pin... rires d'enfant... goût sucré... couleurs chaudes...
 Colère... brûlures sur la peau... feu qui crépite... amertume... couleurs éblouissantes...
 Peur... frissons... grincement du bois... goût de cendres... couleurs ternes... »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Morsure	-5	+2	-	+0 (P/spé.)	-1	-
Tourbillon	+8	+8	-	-4 (spé)	-1	-

DANSEUR

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emp.	Empathie	Endur.
Étincelle	18	+3	8	5
Bluette	16	+2	8	5

DÉCOUVREZ LES JEUX DE RÔLE CRÉÉS ET TRADUITS PAR MULTISIM DEPUIS 10 ANS

WWW.MULTISIM.COM

FADING SUNS

www.fadingsuns-rpg.com

La geste du futur

(NOUVEAUTÉ)

Traduction du succès américain, Fading Suns en français est un jeu complètement retravaillé graphiquement. Le monde se compose d'un système de planètes régi par des pouvoirs impériaux ou religieux. Vous y incarnez des prêtres aux pouvoirs psi, de cupides marchands, des nobles influents ou trois espèces extra-terrestres. Entre Dune et Star Wars, cet univers qui mêle Moyen Âge et futurisme offre la possibilité de scénarios riches et variés.

Un jeu de luttes et de pouvoirs, de guerre et d'intrigues où machines, religion et noblesse se lient ou s'affrontent, sur des planètes puissantes ou décadentes.

GUILDES : EL DORADO

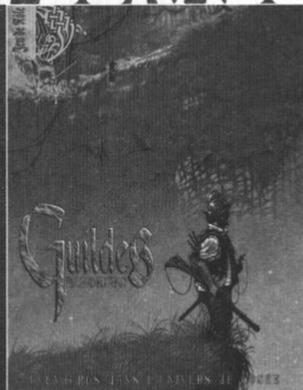
www.guildes-rpg.com

Un continent inconnu aux terres magiques.

Vous êtes de véritables Aventuriers partis explorer le monde de Cosme. La barrière des Enfants Cyclones franchie, vous, guildiens, affrontez l'ultime conquête : percer les mystères du Continent et peut-être découvrir El Dorado... Guildes : la rencontre d'un monde d'exploration, de dangers et de féerie, où se côtoient animaux télépathes, fleurs qui parlent et « loom » magique sous chaque pierre !

« Un must pour tous les amateurs de mondes imaginaires. » « 2D+3 » Canal Web – sept. 00

« Les débutants (de l'univers) se laisseront tenter par le charme de ce jeu, entre exploration de terres inconnues, conflits politiques et commerciaux, mystères cosmiques. » PC Jeux – sept. 00



NEPHILIM : RÉVÉLATION

www.nephilim-rpg.com

Nous sommes Immortels, nous vivons parmi vous...

La troisième édition de Nephilim s'ouvre à vous, joueur, qui ne connaissez pas encore le monde occulte contemporain. Elle offre une création de personnage originale, un monde de quêtes et d'intrigues, où vous incarnez des êtres magiques, Immortels, doués de larges pouvoirs et d'incarnations passées. Face à vous, des ennemis puissants : Templiers, Mystères... L'histoire de notre monde actuel renferme en effet bien des secrets. Nephilim, il vous faudra lutter et ruser pour atteindre l'Argartha.

Nephilim est un succès international qui compte 3 éditions, plus de 60 suppléments et des traductions en 4 langues étrangères. C'est le best-seller français du jeu de rôle de ces 10 dernières années.



DARK EARTH

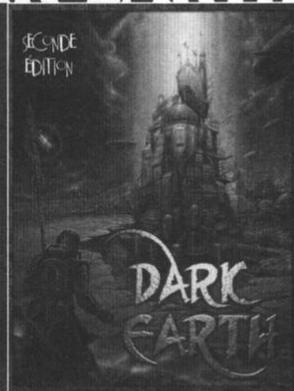
www.darkearth-rpg.com

Des ténèbres naîtra la lumière...

Sombre-Terre : un monde où vous incarnez un Marcheur, explorateur d'un monde mutant. Avec un système original, fort en sensations, le jeu a été conçu pour vous permettre de faire de véritables choix : en combat par exemple, des options tactiques importantes vous sont offertes.

« Dark Earth poursuit avec maestria sa politique de suppléments copieux et de qualité. » Backstab – fév. 01

« Le monde de DK est assurément l'un des plus étranges jamais inventés : obscurantiste, mystérieux et un peu steampunk. C'est à lui seul une mine d'idées pour jouer différemment. » Gen 4 PC – mai 00



HERO WARS

www.herowars-rpg.com

Devenez un Héros : écrivez l'Histoire, réécrivez la légende.

Avec Hero Wars, prenez part à la plus fantastique des batailles mythologiques, invoquez le pouvoir des dieux, contrôlez les esprits ou pliez les forces de la Nature à vos ordres ! Hero Wars est la version moderne de Runequest. Vous y incarnez un héros et le système de jeu révolutionnaire vous propose, pour chaque action, 4 méthodes de résolution. Le meneur gère ainsi sa partie tel un véritable metteur en scène.

« C'est dans le décor fabuleux de Glorantha que Hero Wars vous propose de vivre des aventures épiques. Et c'est une réussite. » Backstab – juin 00

« L'énorme richesse du background promet de longues et épiques parties. » Faeries 3- hiver 00



La menace des brasiers, les Guerres crépusculaires, les intrigues du Cercle Écarlate, les Automnins, les mystérieux chevaliers Mandalore... Tous ces dangers semblent bien loin derrière nous. Ils ne sont que des souvenirs douloureux. Des stigmates que rien n'effacera. Les héros d'hier ont été pleurés et leurs noms sont entrés dans la légende de l'Harmonde.

Tous croient le calme enfin venu.
Tous espèrent à nouveau.
Pourtant quelques-uns redoutent la tempête.

Les Éminences grises savent que des drames se trament. Elles connaissent d'ores et déjà les noms de celles et ceux qui laisseront une empreinte indélébile sur les Royaumes crépusculaires. Ceux qui pourraient bien être les signes annonciateurs d'une époque de changement. Ceux qu'il faut protéger du Masque et de ses alliés.



CE SUPPLÉMENT EST RÉSERVÉ AUX ÉMINENCES GRISES.

Qu'ils soient figures de premier plan, alliés ou ennemis de celles-là, les personnages de Dramatis Personæ sont au cœur des Drames qui secoueront l'Harmonde dans les années à venir. Intimement liés à l'histoire des Royaumes crépusculaires et aux héros du passé, leurs destins sont présentés au côté d'intrigues originales afin que les Éminences Grises puissent librement les mettre en scène dans leurs Épopées futures.

www.multisim.com
www.agone-rpg.com

MULTISIM
édition

Prix : 23,50 €
ISBN : 2-84476-135-6