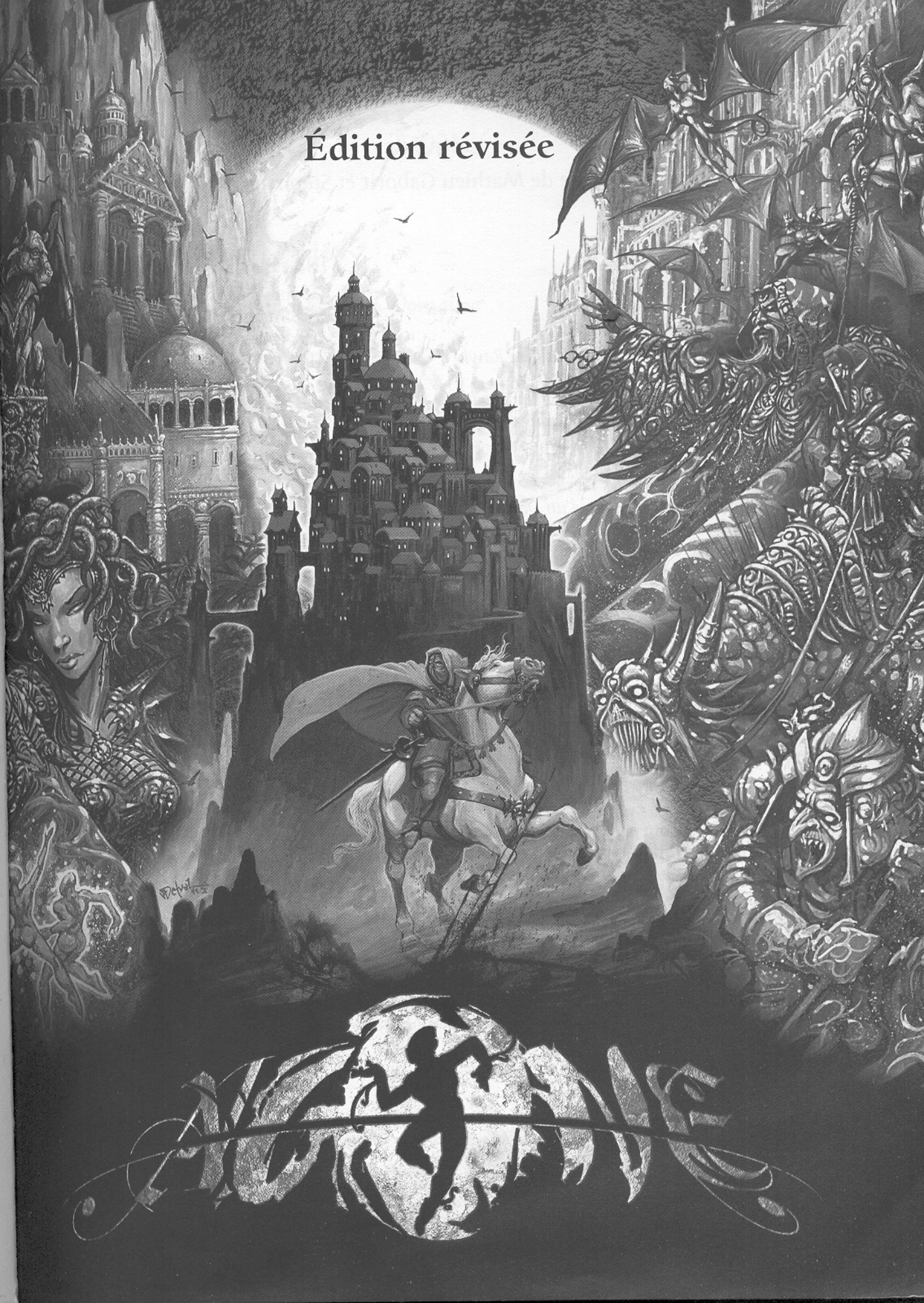
Les Cahiers Gris

Un Compendium des Royaumes Crépusculaires


Édition révisée

Crédits

AGONE

un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan

Nouvelle
Mathieu Gaborit

Textes
David Benoit *(Les Roches Pourpres, Et'Han Rawk)*
Mathieu Gaborit *(la faune)*
Raphaël Granier de Cassagnac *(Le sérail de Soleïdin, La Horde, Scénario : Tragédie Ophidienne)*
Benjamin Gruet *(Sainte Escale, La Baronnie d'Arboline)*
Jean-Rémy Lerin *(les métiers)*
Jean-Baptiste Lullien *(Les règles d'un Domaine, Beaucieux, Le Pic du Dragon-Foudre* sur une idée de Jean-Rémy Lerin)
Stéphane Marsan *(Ventermitage)*
Xavier Spinat *(Les Hauts de Hainemont, Laeghdoved)*

Couverture
Franck Achard & Julien Delval

Logo Agone
Franck Achard

Illustrations intérieures
Double page : Gérard Trignac
Les Domaines : Boris Courdesses
Le scénario : Sophie Guilbert

Maquette
Patrick Mallet

Chargés de gamme
Mathieu Gaborit & Stéphane Marsan

Responsable production
Nicolas Hutter

Corrections
Catherine Louvel et Christelle Belloni

Révisions techniques
Jean-Baptiste Lullien

Direction éditoriale
Frédéric Weil

Remerciements

XS remercie tous ceux qui ont partagé avec lui le Monde du Jeu 99, que ce soit pour parler d'*Agone*, de régime, d'amitié de Lapinot, de muscat ou du Cryptogramme. Puisse le destin nous réunir encore, autour d'une table ou d'un verre pour un autre moment de bonheur ou de folie.

Gloire soit rendue à Nathalie Besson, Sylvestre Delacour, Gildas Dénecé et Sébastien Duverger-Nédellec qui furent les premiers acteurs de la tragédie ophidienne (Raphaël).

Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan remercient tous ceux qui se sont immédiatement enthousiasmés pour le jeu et son univers, en particulier les Éminences de la mailing list Agone, XS l'homme qui n'a pas d'amis (et nous, alors?) et Gordias, l'ogre mercenaire, pour leur aide précieuse et dévouée.

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

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999

Table des matières

L'Âme bosselée	06
1 ~ Les règles d'un Domaine	08
2 ~ Laeghdoved	16
3 ~ Beaucieux	28
4 ~ Ventermitage	38
5 ~ Le sérail de Soleïdin	47
6 ~ Sainte Escale	60
7 ~ Les Monts de Hainemont	71
8 ~ Les Roches Pourpres	80
9 ~ Pic du Dragon-Foudre	90
10 ~ Arboline	99
11 ~ La Horde	108
12 ~ Et Han Rawk	116
Scénario	128
La faune de l'Harmonde	143
Les Métiers	146
Errata	153
Parchemin	158

L'âme bosselée

Sous une pluie glacée, Jad accompagnait sa plus fidèle compagne dans les ruelles de Sombreçonge, la cité des Mages. Enveloppé d'un lourd manteau de laine noire, il avançait à pas lent, une main refermée sur celle d'Ashaïs, la fée noire qui l'avait éduqué durant vingt longues années. Ashaïs avait pleuré toute la nuit car, la veille, son cœur avait vibré du son lourd de l'Appel, cette injonction à laquelle une fée noire ne pouvait se soustraire. Elle ignorait pourquoi les Éternels l'avaient condamnée au sommeil de l'oubli mais elle obéissait parce qu'elle était une fée noire et qu'aucune, jusqu'à ce jour, n'avait failli face à son devoir.

À l'aube, elle avait pris ses dispositions auprès d'un homme de loi afin que le caveau où elle s'apprêtait à s'enfermer demeure inviolé jusqu'à son réveil. Elle avait également pris soin de léguer à Jad l'ensemble de sa fortune afin de le mettre à l'abri pour le restant de ses jours. Pour autant, Ashaïs savait qu'il lui restait une dernière chose à accomplir avant de disparaître de la surface de l'Harmonde. Une confession… un secret que les membres de la confrérie ne révélaient qu'en toute dernière extrémité. L'heure était venue pour Jad de savoir et cette perspective emplissait le cœur d'Ashaïs d'une angoisse indicible.

Il fallait une heure pour traverser d'un bout à l'autre ce quartier de Sombreçonge qui s'élevait sur le dos d'une Lamantine comme tous les autres quartiers de la cité. Celui-ci n'abritait que des résidences où vivaient de vieux Mages penchés sur d'antiques grimoires de la Flamboyance…

Lorsque le soleil fut au zénith, Ashaïs et Jad se présentèrent devant le mince rempart de bois sombre qui séparait le quartier proprement dit de la gueule de l'animal. Au-delà vivaient les Timoniers, ceux qui étaient chargés de conduire la Lamantine à travers le dédale fluvial de la République mercenaire. Cinq ogres en armure noire accompagnés d'un jeune Obscurantiste au teint cireux veillaient sur la porte principale. La présence de la fée noire les dissuada de pratiquer une fouille réglementaire. Même ici, au cœur d'une cité acquise à toutes les magies, les mystérieuses fées noires demeuraient intouchables. L'Obscurantiste apposa le sceau des Timoniers sur le parchemin tendu par Jad et s'effaça pour le laisser entrer, lui et Ashaïs.

Sur la gueule de l'animal se dressaient de petites tours carrées solidement ancrées dans la structure osseuse de la Lamantine. Ils s'y engouffrèrent et parvinrent quelques minutes plus tard à hauteur d'une étroite et curieuse pyramide construite à l'extrémité de la gueule. Conçue pour être immergée lorsque la Lamantine plongeait la tête dans l'eau douce des fleuves, elle permettait d'accéder à la nécropole d'ivoire. Plusieurs nains de l'Équerre en livrée noire les invitèrent à entrer. Ashaïs savait que la Lamantine ne pouvait garder très longtemps la gueule hors de l'eau. Avant le crépuscule, la nécropole d'ivoire érigée dans les dents de l'animal serait immergée et en théorie inaccessible.

D'autres personnes attendaient leur tour au sein de la pyramide. Ceux-là enterraient l'un de leurs proches et portaient le deuil en silence. Un nain de l'Équerre glissa jusqu'à Ashaïs et s'empara de son parchemin avec respect :

– Veuillez me suivre, je vous prie.

La fée noire et son compagnon lui emboîtèrent le pas dans un étroit escalier en colimaçon qui s'enfonçait dans la mâchoire de la Lamantine. Quelques secondes plus tard, ils débouchèrent dans la bouche de l'animal, une énorme cavité où régnait une douce tiédeur. Malgré les récits d'Ashaïs, Jad frissonna en distinguant la langue de la Lamantine qui ondulait doucement dans l'obscurité, à l'arrière de la nécropole. Une Chamane modéhenne se tenait non loin de là, un Danseur sur chaque épaule. Chaque dent de l'animal abritait de trois à cinq caveaux où reposaient les plus illustres dignitaires du quartier. Le nain invita Ashaïs à rejoindre le sien et ouvrit une petite porte d'argent qui permettait d'accéder à l'intérieur.

– Vous êtes chez vous, dame Ashaïs, déclara-t-il en les invitant à entrer. Vous pouvez constater que nous avons scrupuleusement respecté vos exigences. Je reviendrai dans une heure pour sceller le caveau.

Il s'inclina et sortit de la pièce. Le cœur pincé, Jad embrassa cette pièce étroite où Ashaïs allait s'endormir pour plusieurs dizaines d'années. Elle avait exigé un lit confortable, un bureau, une écritoire ainsi qu'un arbuste modéhen dont les racines plongeaient dans la chair de la Lamantine. Les baies de cet arbuste lui permettraient de manger à sa faim jusqu'à ce que l'Appel ferme ses yeux. Elle disposait en outre d'une jarre enchantée par un Harmoniste de la Cyse qui lui fournirait à satiété une eau saine pour étancher sa soif.

Jad n'osait bouger tandis qu'Ashaïs vérifiait le contenu de l'écritoire. Elle comptait bien mettre à profit le temps

qui la séparait de son sommeil pour se raconter, pour coucher sur le papier cette mémoire que l'Appel effacerait à jamais. Lorsqu'elle eut achevé son examen, elle s'assit sur le bord du lit et invita Jad à faire de même. Intimidé, l'adolescent s'exécuta.

– Tu ne dois pas être triste, mon enfant, murmura-t-elle en lui caressant la joue de sa main ridée.

– Je n'y arrive pas, avoua Jad en retenant les larmes qui menaçaient aux frontières de ses yeux. Pour moi, c'est comme si tu allais mourir.

– La vie et la mort sont un, souffla-t-elle, de même que le fleuve et l'océan sont un. Le secret de la mort réside dans le cœur de la vie. Si tu accomplis ton destin, je vivrai par toi et en toi.

La voix douce d'Ashaïs rompit les digues de son chagrin. Il ferma les yeux et laissa les larmes couler sur ses joues.

– Pleure, mon enfant, mais que ses larmes abreuvent ton âme et la fortifient. Lorsque l'Appel fermera mes paupières, mon âme doit s'envoler sans regret. Je veux être fière de toi, être certaine que tu poursuivras le chemin que j'ai tracé pour toi.

– Que dois-je faire ? fit-il en essuyant ses larmes avec sa manche.

– Retire ta chemise, mon enfant. J'aimerais le contempler une dernière fois.

Jad obéit et présenta son dos enflé à Ashaïs. Cinq années auparavant, il ne s'agissait encore que d'un renflement. À présent, Jad passait pour un bossu aux yeux des étrangers. Il sentit les mains de la fée noire s'attarder sur les contours de cette créature qui grandissait dans son corps. Au début, la présence dans son dos le remplissait d'effroi. Il n'avait que onze ans et préférait souvent se réfugier dans le lit d'Ashaïs pour qu'elle caresse sa bosse en murmurant des paroles rassurantes. Aujourd'hui, âgé de seize ans, il assumait ce mystère de la vie, il ne le redoutait plus et se laissait peu à peu attendrir, pénétré par une émotion comparable à celle d'une mère.

– Nous en avons parlé si souvent, fit Ashaïs en rabaissant la chemise sur le dos de son protégé. J'ignore si tu survivras à sa naissance mais ce jour-là, tu ne seras pas seul.

Jad se retourna vers elle :

– Que veux-tu dire ?

Jamais elle n'avait laissé entendre qu'il puisse y avoir quelqu'un d'autre. Et pour la première fois, Jad lut le remords dans les yeux de la fée noire.

– Le secret est partagé par une confrérie. La confrérie du Bossu.

Jad eut le sentiment que son cœur, soudain, avait cessé de battre. Ainsi d'autres partageaient la même expérience que lui… Il ne savait plus s'il devait pleurer ou crier tant sa joie était profonde et sincère.

– Pardonne-moi, mon enfant. Je ne pouvais prendre le risque de t'en parler avant. La confrérie du Bossu ne tient pas à attirer l'attention et ses membres font l'impossible pour que personne ne découvre son existence.

– Je dois les rencontrer ! s'exclama Jad.

Les ailes cendrées de la fée noire battirent faiblement dans la pénombre du caveau.

– Oui, sans doute. Mais tempère ton impatience, elle te mettra en danger.

– D'autres bossus… murmura Jad.

– Oui, reprit Ashaïs. Des enfants, comme toi. Des jeunes gens, saisonins et humains, enfantés par l'Éclat de la Flamboyance.

– Pourquoi ? protesta faiblement Jad. Pourquoi me dire tout cela maintenant, au moment où tu disparais ?

– Ne soit pas en colère, je n'avais pas le choix. Pour que cette… créature puisse voir le jour, il fallait te préserver, faire de toi l'éternel promeneur, le symbole de cette cité.

Dans l'esprit de Jad tournoyèrent les souvenirs de ces marches nocturnes à travers les quartiers de Sombreçonge, la manière dont Ashaïs le conduisait dans chaque recoin de la cité mouvante afin qu'il ressente la ville dans sa chair, qu'elle lui soit aussi familière que son propre corps.

– Pour l'heure, la confrérie tâtonne dans le noir. Nous ignorons encore ce que les dos des bossus livreront au jour de la naissance. Jad, vous n'êtes qu'une dizaine à travers l'Harmonde… Avant vous, la confrérie a consenti des sacrifices qui feraient frémir le Félon lui-même.

– Des sacrifices ?

– Oui. Des enfants comme toi, soumis à des expériences magiques qui ont échoué… Ils sont devenus des monstres, des créatures incontrôlables que la confrérie a enfermées dans des Tableaux-monde de l'Hiver.

– Mais moi, gémit Jad, ne suis-je pas comme eux ?

– Un monstre ? Oh non, mon enfant, tu es… tu es ce que l'Harmonde a fait de plus beau. Le réceptacle d'un avenir, le creuset d'une nouvelle Flamboyance.

Elle se raidit brusquement et émit une plainte sourde :

– Ashaïs ! fit Jad en la saisissant par les épaules

– L'Appel, souffla-t-elle. Il m'oppresse, il envahit mon corps. Écoute-moi attentivement, ajouta-t-elle d'une voix pressée. Tu vas quitter Sombreçonge et rallier Kofre afin de rencontrer un certain Dent-de-Lune, un voleur qui sert la confrérie. Il te guidera, il t'aidera pour comprendre, pour mener l'expérience à son terme.

Les mots lui coûtaient et le souffle court, elle s'allongea sur le lit :

– Je n'aurai même pas le temps de sauver nos souvenirs, avoua-t-elle en montrant l'écritoire. Sauve-toi, maintenant. Garde notre maison. Tu seras sans doute amené à revenir dans cette cité.

– Pourquoi ? gémit Jad tandis que les paupières de la fée noire se fermaient doucement comme un pétale de fleur.

– Parce que… parce que tu portes en toi l'âme de cette ville.

À suivre.

1 ~ Les règles d'un domaine

Le domaine, comme l'Inspiré, est défini par un certain nombre d'Aspects ou de caractéristiques qui permettent d'évaluer sa richesse, la puissance et le degré d'organisation de ses forces militaires, le nombre d'individus résidant sur les terres qu'il recouvre... Et aussi l'instabilité politique, le mécontentement des habitants du Domaine, les révoltes et autres jacqueries en devenir voire déjà advenues.

Les Aspects sont regroupés en trois paires : le Corps/Corps noir, l'Esprit/Esprit noir, l'Âme/Âme noire.

Le Corps/Corps noir

Il représente la puissance physique du Domaine. Il gère à la fois l'importance de ses troupes, la quantité d'habitants qu'il abrite, la fréquence et la puissance de ses ouvrages militaires, l'étendue et l'état de son réseau routier... Un Domaine possédant un Corps faible sera mal organisé, mal défendu, peu peuplé ou toute combinaison de ces trois aspects.

À l'inverse, le Corps noir est la plaie d'un Domaine. Il indique la part de sédition et de révolte qu'il doit gérer. Une caractéristique de Corps noir forte indique que les terres sont la proie d'incessantes révoltes paysannes, que les vassaux tentent sans arrêt de prendre leur indépendance, etc. Cet Aspect se soustrait à toutes les caractéristiques de Corps du Domaine. Si le Corps noir est supérieur au Corps Clair, le Domaine est la proie d'une guerre civile.

Du Corps dépendent quatre caractéristiques.

Armée

L'Armée est la force du Domaine. Une caractéristique Armée importante indiquerait que le Domaine dispose d'un système militaire puissant et efficace. Une caractéristique faible serait la marque de forces militaires faibles et mal organisées.

Défense

La Défense évalue la facilité qu'il y a à défendre le Domaine, que ce soit parce qu'il est encerclé par une infranchissable barrière de montagnes ou parce qu'il est parcouru à intervalles réguliers d'impressionnantes forteresses. Un Domaine possédant une Défense élevée serait lourdement défendu à l'aide de nombreux châteaux forts répartis sur tous les points stratégiques.

À l'inverse, un Domaine possédant une caractéristique Défense faible est ouvert à tous vents et prêt à être cueilli par le premier voisin ambitieux venu.

Habitants

Les Habitants sont la force vive d'un Domaine. Ils se chargent de l'entretenir, d'y produire des denrées, bref, de le faire vivre. Sans lui, il ne sera qu'un désert peu propice à la vie. Une caractéristique Habitants importante indique que le Domaine est très peuplé et que l'on ne peut guère y progresser dix minutes sans rencontrer un hameau ou un village. Une caractéristique Habitants faible indiquerait au contraire une population clairsemée et peu nombreuse.

Organisation

La caractéristique Organisation représente tous les aspects qui peuvent entrer dans cette catégorie : à la fois l'état de son réseau routier, le nombre de messagers qui le parcourent, la répartition des tours de guets, la coordination des différents organes de pouvoir qui gouvernent le Domaine... Une Organisation forte indique un réseau routier étendu, bien entretenu, régulièrement patrouillé, un gouvernement strictement hiérarchisé dont tous les organes fonctionnent en harmonie. À l'inverse, si l'Organisation est faible, le Domaine possède peu de routes, rarement empruntées. Chaque village se gère comme il le veut et répond assez mal aux commandements de son seigneur.

Esprit/Esprit noir

L'Esprit représente la puissance non physique. Cela regroupe à la fois les aspects financiers (de quelles ressources le Domaine dispose) et sa puissance en terme de renseignements et d'informations sur ses voisins.

Si le Domaine a un Esprit élevé, il est riche et possède de nombreux réseaux de renseignements qui, grassement payés, lui fournissent des moyens de pressions, des informations vitales etc. À l'inverse, si le Domaine est pauvre, ne dispose que de moyens réduits et ne peut guère se permettre de prendre des renseignements sur ses voisins, son Esprit sera bas.

L'Esprit noir représente tout l'inverse : il quantifie l'importance des problèmes de traîtrise, d'espionnage, de coups d'états en préparation... Un Esprit noir élevé est la marque de problèmes de succession, lorsque les différents héritiers se battent entre eux pour savoir à qui ira le Domaine. Il signifie que les traîtres et les espions rôdent en nombre dans le Domaine et cherchent des occasions de faire leur sinistre ouvrage de félon. Cet Aspect se soustrait à toutes les caractéristiques d'Esprit du Domaine. Lorsque l'Esprit noir dépasse l'Esprit Clair, le Domaine est victime d'un coup d'État.

L'Esprit regroupe deux caractéristiques.

La Finance

La Finance représente les ressources monétaires dont dispose le Domaine. Ce sont à la fois les denrées de valeur qu'il peut produire – un Domaine contenant des mines de métaux précieux posséderait une caractéristique de Finance élevée – mais aussi la capacité de son suzerain à les mettre en valeur, notamment en accueillant des routes de commerce, en organisant des foires, bref en attirant les commerçants et leur richesse. Une Finance forte indique une activité commerciale développée et très fructueuse. À l'inverse, une Finance faible indique que le Domaine a des problèmes d'argent chroniques.

Le Renseignement

Le Renseignement est un indicateur de la capacité du Domaine à se procurer des informations sur ses ennemis... et ses amis aussi. Il permet de connaître les mouvements de troupe, de savoir qu'un voisin intrigue auprès d'une autorité pour obtenir des privilèges dangereux, de deviner qui est derrière la recrudescence de bandits de grand chemin. Un Renseignement fort est la marque d'un système d'espions efficace et bien implanté. Un Renseignement faible prive le Domaine de toute information et est souvent la marque d'un certain désintérêt pour ce qui se passe autour de lui.

L'Âme/Âme noire

L'Âme est le plus intangible des trois Aspects. Elle regroupe à la fois les capacités magiques du Domaine et ses capacités diplomatiques. Un Domaine possédant un score d'Âme élevé abritera sans aucun doute une académie de

ÉCHELLE DES CARACTÉRISTIQUES

	Armée	Défense	Habitants	Organisation	Finance	Renseignement	Capacité Magique	Relations Diplomat
1	5 paysans dépenaillés	Un simple mur de terre	20 habitants	Le chaos	Aucune ressource	Autarcie complète	La magie est une légende	Ne connaît pas l'exis de ses voisins
3	10 soldats fatigués	Un donjon	100 habitants	Quelques routes et une visite annuelle du seigneur	Fins de mois difficiles	Connaît les événements les plus graves	N'aime pas la magie	En guerre avec ses v
5	50 soldats entraînés	Une forteresse	500 à 1000 habitants	Un représentant du seigneur par village	Le domaine joint les deux bouts	Un début de réseau	Un mage en permanence	Relations tendues m de guerre
7	2000 à 5000 hommes, de nombreux chevaliers bien entraînés	réseau de fortins	10000 habitants	Bureaucratie efficace	Deux foires par an : l'argent n'est pas un problème	Réseau étendu et redouté	Une école de magie	Possède des ambass
10	10000 à 50000 hommes très bien organisés	Forteresses aux points sensibles, châteaux forts ailleurs	100000 et plus	Bureaucratie complexe	Carrefour commercial majeur	Rien ne lui échappe	Les mages sont intégrés à la vie de tous les jours	Fait la loi chez ses v

NOTE : ce tableau est fourni à titre d'exemple et n'est valable que pour un domaine de type baronn

magie, voire possédera un ou plusieurs Accordés exerçant leur talent et acceptant de les enseigner. Cela sera aussi l'indication que ses relations avec ses voisins sont plutôt bonnes et que ceux-ci entretiennent des relations si ce n'est cordiales, du moins polies avec le seigneur du Domaine. Un score d'Âme faible indique que les terres sont vides de toute magie, voire que celle-ci est déconsidérée. Quant à la diplomatie... C'est un mot bien compliqué auquel on préfère la force et la bataille.

L'Âme noire est la mesure des menaces magiques qui pèsent sur le Domaine. Lorsque cet Aspect est élevé, les Démons rôdent et le Masque a envoyé ses créatures hanter le Domaine afin d'y répandre le malheur grâce à leurs pouvoirs surnaturels. Cet Aspect se soustrait à toutes les caractéristiques d'Âme du Domaine. Lorsque l'Âme noire est supérieure à l'Âme Claire, le Domaine est la proie d'une catastrophe surnaturelle.

L'Âme est divisée en deux caractéristiques.

La Capacité Magique

La Capacité Magique donne la mesure des moyens surnaturels dont dispose le Domaine. Peut-être a-t-il des accords avec une école d'obscurantistes qui lui apportent occasionnellement leur aide. Il peut aussi abriter des Vestiges de la Flamboyance dont les capacités magiques sont reconnues et utilisées.

Si cette caractéristique est haute, une école de magie et des accords étroits avec des Mages offriront au seigneur du Domaine de puissants moyens d'action et lui permettront de tenir à l'écart les dangers surnaturels les plus menaçants. Si cette caractéristique est faible, rien ne peut protéger les habitants des fléaux surnaturels ou des attaques d'origine magique.

Les Relations Diplomatiques

Les Relations Diplomatiques mesurent les liens qu'entretient un Domaine avec ses voisins. Si cette caractéristique est haute, il dispose d'accord de défense et d'entraide mutuelle, il est respecté par les autres seigneurs qui lui font confiance et n'hésitent pas à se reposer sur lui. Si elle est basse, les relations sont tendues, peut-être même une guerre est-elle en cours.

Créer un Domaine

L'histoire, les origines et tous les événements qu'a vécus un Domaine ne peuvent guère être résumés en quelques chiffres jetés sur une feuille de papier. Pour cela, il faut que son seigneur consulte l'Éminence Grise et se mette d'accord avec elle sur les éléments d'historique qui transformeront quelques chiffres en un ensemble vivant et cohérent.

En revanche, en ce qui concerne ces chiffres, la méthode est simple.

Suivant la taille du Domaine, tous ses Aspects commenceront à un certain niveau. Les terres gérées par un simple chevalier représentent un niveau 1 dans tous les Aspects. Les terres gérées par un baron représentent un niveau 5 tandis qu'un royaume peut atteindre 10 dans chacun des Aspects.

Les caractéristiques dépendant de chacun d'entre eux commencent au même niveau que ceux-ci, à moins que l'EG ou son créateur n'en décide autrement. Dans ce cas, pour chaque point en dessous de l'Aspect correspondant, un point peut être ajouté dans une caractéristique dépendant du même Aspect. Reste encore à trouver une raison à cela. De même, pour chaque point soustrait à un Aspect, un autre peut être augmenté d'un point.

Par ailleurs, chaque Domaine commence avec un point d'Aspect noir pour chaque modification faite selon ce processus. Les déséquilibres, les faiblesses, attirent la convoitise de l'Ombre et du Masque.

Exemple : La baronnie de Molnodav possède pour l'instant des scores d'Aspect de 5. L'EG décide que les terres plates et désolées qui constituent l'essentiel de la superficie de la baronnie ne sont guère propices à l'établissement d'un grand empire commercial, d'autant plus qu'elles ne produisent rien qui puisse avoir une quelconque valeur. L'Aspect Esprit passe donc à 4.
Ce point est réinvesti dans le Corps, permettant à la baronnie d'obtenir une armée conséquente et une population somme toute assez nombreuse.
En retour, le score d'Esprit médiocre offre à son futur seigneur des revenus faibles et peu de renseignements. Afin de parer à ce dernier point, celui-ci décide que l'armée et l'entretien des forteresses qui parsèment son Domaine lui coûtent fort cher. Il baisse les Finances d'un point, de sorte qu'elles tombent donc à 3, et rehausse le Renseignement à un 5 moyen.
Le Domaine ayant subi deux modifications (un point transféré d'Esprit à Corps et un point transféré de Finance à Renseignement), il débute avec deux points d'Aspect noir qui sont attribués à l'Âme.

Il ne faut cependant pas perdre de vue que ce système de création est prévu pour les Inspirés et doit leur permettre de créer une baronnie. En ce qui concerne les royaumes ou les petites parcelles de terre, c'est à l'EG d'en définir les paramètres. Elle n'a, dans cette optique, aucune raison de respecter les règles qui viennent d'être énoncées. Les Domaines décrits dans le présent ouvrage ne le font d'ailleurs absolument pas et sont calibrés en fonction de leur description.

Gérer un Domaine

Une fois que le Domaine est créé, il reste encore à son maître à le faire s'épanouir ou, à défaut, à permettre qu'il survive à ses ennemis.

Pour ce faire, les compétences Stratégie, Intendance et Diplomatie vont intervenir.

Dans la plus grande partie des situations, le Domaine se gère finalement de manière presque automatique. En fait, tant que rien d'extraordinaire ne se produit, aucun jet ni aucune attention particulière ne sont requis de son seigneur. Cependant, lorsqu'une situation exceptionnelle se présente, il va s'agir pour le maître du Domaine de réagir.

Chaque fois qu'un jet est réclamé, il s'effectuera avec les caractéristiques du Domaine et les compétences des individus qui sont en charge du problème concerné. Ainsi, un problème diplomatique se résoudrait à l'aide de la caractéristique Relations Diplomatiques du Domaine et la compétence de l'individu chargé de résoudre l'affaire.

Les jets et les aventures

Il y a deux manières de résoudre un problème concernant le Domaine. Soit son seigneur décide de jouer la résolution de l'affaire, auquel cas l'EG dispose d'une excellente occasion de faire vivre aux Inspirés un scénario d'intrigues ou de batailles, suivant la situation.

D'autre part, il se peut que le seigneur ne puisse pas ou ne souhaite pas jouer la résolution de la situation. Ce peut être le cas s'il n'est pas là lorsqu'advient la difficulté, de sorte que c'est un intendant qui doit y faire face. Mais il est aussi possible que l'affaire ne présente pas suffisamment d'intérêt pour générer une occasion de jeu. Dans ce cas, on fera appel à un jet.

QUELQUES EXEMPLES DE DIFFICULTÉS

Stratégie

Organiser des manœuvres afin d'impressionner ses voisins	15
De même, mais en se conservant l'option d'attaquer	20
De même, mais en permettant une attaque par surprise	25
Écraser une petite révolte paysanne	10
Écraser une révolte importante	15
Écraser une révolte de ses vassaux	20
Réprimer une révolte soigneusement préparée et soutenue par un voisin ambitieux	25
Mener une guerre contre un adversaire	jet en opposition

Intendance

Gérer une mauvaise récolte	15
Gérer une disette (plusieurs mauvaises récoltes d'affilée) ou une récolte catastrophique	20
Gérer une récolte entièrement détruite ou une famine	25
Gérer une catastrophe mineure (glissement de terrain)	10
Faire face à une catastrophe dangereuse (début d'épidémie animale)	15
Faire face à une catastrophe majeure (petit tremblement de terre, début d'épidémie)	20
Catastrophe extraordinaire (éruption volcanique, épidémie foudroyante)	25

Diplomatie

Résoudre un incident de frontière	15
Négocier un traité de paix avec un ennemi peu motivé	20
Négocier un cessez-le-feu avec un ennemi héréditaire	25
Obtenir la neutralité dans une guerre lointaine ou un allié est engagé	10
Obtenir un accord de paix et de respect des frontières auprès d'un voisin peu entreprenant	15
Négocier une alliance	20
Négocier un traité d'entraide mutuelle et d'amitié éternelle	25

Modificateurs :

Déléguer (envoyer un représentant plutôt que d'agir soi-même)	+2
Situation peu favorable (des intérêts importants sont en jeu, l'autre partie est en guerre et apprécie assez peu l'ingérence…)	+3
Situation déplorable (les intérêts sont majeurs, la guerre est en train de mal tourner)	+4
Situation désespérée (les intérêts en jeu sont vitaux, la guerre est perdue)	+5
L'autre partie est un ennemi héréditaire prêt à tout	+5
L'autre partie est bien connue (allier de toujours, réactions prévisibles)	-2
Position dominante (négocier un traité de paix auprès d'un adversaire plus faible que soi et déjà engagé dans une guerre)	-3
Position de force (négocier un armistice avec un ennemi vaincu)	-4
Position écrasante (suzerain face aux vassaux)	-5

Stratégie, Intendance et Diplomatie

Les affaires militaires (révoltes de paysans à réprimer, invasions, guerres, mouvements de troupes) font appel à la Stratégie. C'est la compétence par excellence des barons Urguemands, qui aiment à résoudre tous leurs problèmes par la force.

Les affaires intérieures relevant de la gestion (récoltes à problèmes, négociations de matières premières, gestion de catastrophes naturelles) utiliseront plutôt la compétence Intendance. Les liturges sont les grands spécialistes de ce Domaine ou leur sens aigu de la bureaucratie et de la hiérarchie est un immense avantage.

Enfin, lorsque l'heure de négocier avec ses Ennemis, les diplomates entrent en lice. Que ce soit pour négocier la reddition des paysans en révolte en faisant couler le moins de sang possible ou pour obtenir d'un voisin un prêt, un accord de non-agression voire une alliance éternelle, on utilisera Diplomatie.

N'importe laquelle des huit caractéristiques peut être associée à ces trois Compétences. Un Domaine pourrait fort bien se lancer dans une guerre économique, associant Stratégie et Finances ou tenter de faire jouer des alliances afin de convaincre ses alliés d'attaquer un voisin gênant, de sorte que cette fois Stratégie serait associée à Relations Diplomatiques.

Les conséquences de la réussite ou de l'échec à l'un de ces jets sont traitées dans l'évolution du Domaine, plus bas.

Les Aspects noirs

Il existe deux manières de faire augmenter les Aspects noirs du Domaine. Soit en obtenant un fumble sur un jet (ou en échouant lamentablement un scénario susceptible de les influencer), soit en étant la victime des manipulations diaboliques de l'Ombre ou pire encore, du Masque.

Les fumble, non contents d'avoir les répercussions habituelles en terme de catastrophe (voir le livre de base), augmentent automatiquement l'Aspect noir correspondant à l'Aspect Clair impliqué d'un point. Ainsi, un fumble en Corps + Diplomatie face à une situation de crise mettant en jeu l'Aspect Corps du Domaine augmente d'un le Corps noir.

Lorsque les deux Éternels précédemment mentionnés interviennent, les choses se corsent. Si le seigneur du Domaine est conscient de la menace, il peut tenter de s'y opposer en tentant un jet sous la caractéristique impliquée plus la Compétence appropriée à difficulté 30. En cas de réussite, les plans des deux puissances sont

contrariés... Mais ce n'est que partie remise. En cas d'échec, l'Aspect noir concerné augmente, mais cette fois sans limites. Ainsi, si le Masque décide de jeter le Domaine dans la guerre civile, celui-ci obtiendra autant de points de Corps noir qu'il le faudra. Les Éternels ne jouent pas pour rire...

Exemple : la première crise du Domaine de Molnodav est une porte directement reliée aux Abysses, vomissant des hordes de Démons suite à une connivence maladroite. Le baron décide de régler l'affaire en mobilisant les troupes et en détruisant physiquement le portail. Il fera donc un jet d'Armée + Stratégie. Malheureusement peu compétent, il décide d'envoyer son chef de guerre.
Le jet s'effectuera donc à difficulté 15 (les Démons ne sont pas très nombreux, mais ils sont difficiles à tuer : la situation est grave mais pas désespérée) + 2 (le seigneur n'est pas personnellement présent pour soutenir le moral des troupes) + 5 (les Démons se battront jusqu'aux derniers) – 4 (les soldats sont vraiment plus nombreux) — 2 (les Démons n'ont pas d'autres choix que de défendre la porte, ce qui simplifie singulièrement la tâche du stratège) pour une DIF finale de 16. La base du général est de 6 (Armée) + 7 (Stratégie), soit 13. Il obtient 1 puis 10 et encore 3, soit un résultat de 1. C'est un fumble. Non seulement les troupes sont repoussées et battues à plate couture de manière complètement ridicule, mais le Domaine gagne encore 1 point d'Aspect noir, en l'occurrence en Âme.
Si l'Ombre elle-même avait été derrière cette affaire et qu'elle avait tenté de détruire la baronnie, la difficulté serait passée à 30. Par ailleurs, peu importe la manière dont le général aurait échoué, le Domaine aurait obtenu non pas 1 mais 3 points, ce qui, avec son score de départ de 2, est suffisant pour créer une catastrophe magique.

Guerre civile, coup d'état et catastrophe magique

À partir du moment où un Aspect noir dépasse un Aspect Clair, le Domaine cesse d'être commandé par son suzerain. C'est l'EG qui le prend en main et décide de son devenir. Dans le premier cas, la guerre et les massacres forcent le suzerain à fuir, dans le second, il est dépossédé de son trône par un ambitieux, dans le troisième... Mieux vaut ne pas évoquer cette dernière possibilité. Les contrées parcourues par les serviteurs du Masque ou de l'Ombre ne sont plus guère hospitalières...

Le Domaine reviendra ou ne reviendra pas entre les mains de son possesseur suivant si l'EG l'autorise et si l'Inspiré qui l'a perdu parvient à trouver un moyen de renverser la tendance... Cela peut, encore une fois, être l'occasion de longues séances de jeu.

Faire évoluer un Domaine

En général, un Inspiré dont la charge est de gérer un Domaine, petit ou grand, espère le voir grandir en force et en puissance, veut que sa population croisse, qu'il soit toujours plus riche et, d'une manière générale, ambitionne de le voir figurer en bonne place des puissances politiques, militaires, financières ou magiques avec lesquelles il faut compter.

À l'inverse, les Domaines peuvent régresser, leur population peut être décimée et leurs ressources disparaître.

Les promesses

Il existe deux méthodes pour faire croître un Domaine : l'occasion et l'effort.

L'occasion

Toute aventure met en relation des Inspirés et des personnages non-joueurs. Certains seront bien intentionnés ou disposeront de richesses que les Inspirés sont en mesure d'obtenir... Ce sont des occasions. Lorsqu'un Inspiré disposant d'une charge est mis en face de celle-ci, il peut les saisir et faire croître son Domaine directement. Il n'y a pas de système pour gérer cela. L'EG est libre de considérer quels avantages il est possible de tirer d'un scénario.

Il faut bien garder à l'esprit, cependant, l'échelle des caractéristiques d'un Domaine. Si son Corps est de 1, par exemple, recueillir une centaine de survivants d'une puissante caravane qui a été anéantie peut lui permettre d'obtenir 2 points de plus dans la caractéristique Habitant si les survivants décident de s'installer sur le Domaine de leur sauveur. Mais si ce Domaine était plus peuplé (s'il avait un score de 7 en Habitants, par exemple), ce petit ajout de population n'aurait rien représenté et n'aurait donc pas fourni le moindre point de caractéristique supplémentaire.

Provoquer l'occasion

Il est aussi possible de provoquer l'occasion de grossir, par exemple en attaquant son voisin. Dans ce cas, l'affaire est résolue en effectuant des jets en opposition avec la caractéristique du choix de l'Inspiré et la compétence Stratégie contre celles de la cible. En cas de réussite, la victime perd un point et le gagnant en

obtient un. Le risque, c'est que si l'attaquant ne remporte pas la confrontation, non seulement il s'est fait un ennemi plus puissant qu'il ne le pensait, mais surtout c'est son Domaine qui perd le point de caractéristique et son adversaire qui le gagne. Enfin, en cas de fumble de l'un ou de l'autre, deux points sont volés, en plus des conséquences habituelles.

Si une caractéristique devait tomber à 0 par ce moyen, le vainqueur annexerait purement et simplement le perdant, obtenant par là même les gains de caractéristiques appropriés.

Encore une fois, il est important de respecter l'échelle des caractéristiques. Absorber une minuscule baronnie n'est rien pour un royaume. Si ses Finances sont de 9, par exemple, l'ajout du 2 de la baronnie défunte ne lui fournira rien. Il faut donc choisir un adversaire à sa mesure pour espérer obtenir quelque chose.

L'effort

L'autre possibilité consiste à consacrer du temps et des efforts à son Domaine. Cet Aspect, en revanche, est géré par les points d'Expérience.

En premier lieu le fait de disposer d'une Charge et d'un Domaine permet de bénéficier d'occasions supplémentaires de recevoir de l'Expérience.

Il ne reste plus maintenant qu'à faire usage des points obtenus. Il n'y a d'ailleurs pas de différence entre ceux glanés en cours d'aventure et ceux obtenus par la gestion. Ils peuvent être investis dans les statistiques de l'Inspirés ou dans le Domaine selon la méthode normale, peu importe leur provenance.

Le barème des points et de la progression des Aspects et des caractéristiques du Domaine suivent dans l'encadré ci-dessous.

Par ailleurs, il est bien entendu que l'EG reste complètement libre de permettre ou non d'investir de l'expérience dans un Domaine. Au contraire même, nous l'encourageons vivement à obtenir des Inspirés qui souhaitent voir grandir leurs terres, une explication quant à la méthode qu'ils comptent employer. Comment parviendront-ils à en faire croître la population, par exemple (et donc obtenir de faire augmenter sa caractéristique Habitants) : favoriseront-ils l'implantation d'immigrants en fournissant gratuitement des terres ? En baissant les impôts ? En éliminant toute trace de banditisme ? S'il n'existe aucune possibilité pour faire ce que le maître du Domaine souhaite réaliser, l'EG est invitée à ne pas permettre de dépenser les points d'Expérience.

COÛT DE LA PROGRESSION D'UN DOMAINE

Changement	Coût
Augmenter une caractéristique	Niveau suivant x 20
Baisser un Aspect noir	Niveau actuel x 15

L'augmentation d'un Aspect s'effectue si tous les scores de caractéristiques qui dépendent de lui sont supérieurs à son niveau actuel. Il passe alors, sans coût, au niveau de la plus petite d'entre elles.

La décadence

Mauvaise gestion

Un Domaine ne fait pas que progresser. Il lui arrive de perdre des soldats, de voir ses mines s'épuiser, et ainsi de suite. En général, ce type de mésaventure intervient lorsque le seigneur ne gère pas ou mal la charge dont il est responsable.

Le système de gestion de la décadence d'un Domaine part en tout cas de ce postulat. La gestion des terres est une affaire sérieuse, qui ne doit pas être prise à la légère. Lorsque l'on se moque de savoir si sa femme et ses enfants sont en sécurité, si on laisse de côté la direction des hommes chargés de les défendre, si, d'une manière générale, on aborde avec une certaine désinvolture une charge aussi importante que la gestion d'une terre et de ses habitants, on s'expose au moins au mécontentement général, si ce n'est à une révolte

POINTS D EXPÉRIENCE OBTENUS PAR LA GESTION D'UN DOMAINE

Circonstance	Nombre de points d'Expérience gagnés
Consacrer une année entière (pas plus de 2 mois sans le gérer personnellement)	5
Résoudre un problème de Stratégie, de Diplomatie ou d'Intendance, selon la DIF :	
DIF 10	1
DIF 15	2
DIF 20	5
DIF 25	10
Le problème a été résolu de façon extraordinaire (idée brillante, réussite critique)	2

ou à une trahison. Y a-t-il plus désagréable surprise que de découvrir que sa femme, après « juste » deux ans d'absence, vous a cru mort et s'est remariée avec un voisin, qui a depuis uni son Domaine au vôtre ?

Donc, lorsque son seigneur est absent, un Domaine subit des problèmes, qui nécessitent que l'intendant chargé de gérer les terres réussisse un jet de la Compétence concernée. Plus le temps passe, plus les problèmes se multiplient, jusqu'au moment ou l'irréparable se produit... (les conséquences d'un échec sont traitées plus bas).

La colonne « Temps écoulé » indique le temp écoulé depuis le dernier passage du seigneur. Un passage, pour être pris en compte, doit avoir duré au moins deux semaines. Cependant, dès que le seigneur a consacré cette période de temps à son Domaine, le calcul de la DIF repart à zéro.

PÉRIODE ET DIFFICULTÉ DES JETS

Un jet doit être effectué à la fin de chaque période.

Temps écoulé	DIF du jet*
6 mois	12
9 mois	12
12 mois	12
14 mois	14
16 mois	14
18 mois	16
20 mois	18
22 mois	20

(et ainsi de suite, de deux mois en deux mois)
la DIF augmente de 2 toutes les deux périodes

*le modificateur de – 2 dû au fait que la responsabilité est déléguée est déjà pris en compte.

Malchance

Chaque fois qu'un problème intervient et n'est pas correctement géré par son seigneur, c'est-à-dire que le scénario est un échec ou que le jet n'est pas réussi (qu'il soit effectué par un intendant ou le suzerain lui-même), le Domaine peut s'affaiblir. La méthode est simple. Un échec normal implique que la caractéristique impliquée (celle qui a été ciblée par le problème, peu importe laquelle a servi à effectuer le jet) baisse d'un point. L'EG peut décider que les conséquences sont plus ou moins graves : elle peut décider, par exemple, que les caractéristiques du Domaine restent inchangées ou au contraire faire perdre plusieurs points dans une ou plusieurs statistiques.

Lorsqu'une caractéristique atteint 0, le Domaine est abandonné. Ses habitants le quittent, ses soldats désertent, les mines s'effondrent, les marchands l'évitent... Il faut le reconstruire, si c'est possible.

Alternativement, l'EG peut décider qu'il est victime d'une annexion (voir plus haut, « provoquer l'occasion ») ou d'une catastrophe (voir plus haut « guerre civile, coup d'état et catastrophe magique »).

2 ~ Laeghdoved

Très cher maître,
Vous me demandez un rapport bref sur le Haï Shul de Laeghdoved. Très bien, le voilà : malgré certaines similitudes, Laeghdoved n'est pas le Souffre-Jour.
Sérieusement, je ne saurais vous résumer en quelques pages la complexité de Laeghdoved. Rien n'est simple. Rien ne se résume vraiment. Laeghdoved est une cité-État isolée dans une vallée glaciale au milieu de montagnes hostiles. Et c'est pourtant une ville pleine de vie, ouverte sur le monde et réputée à travers tous les Royaumes. Le Haï Shul est le plus grand centre universitaire des Communes princières. On croise là l'élite des cités-États et les érudits du monde entier.
Imaginez deux influences, deux traditions qui s'opposent : le grandiose décadent des Princéens et la mystique pacifique des Jio Min.
Imaginez le Souffre-Jour sans le secret, sans sa protection magique. Un collège phénoménal ouvert à tous, à condition de payer le prix. Imaginez les bibliothèques les plus anciennes de l'Harmonde accessibles à toutes les bonnes volontés. Imaginez des intrigues à n'en plus finir, des fraternités qui cultivent le mystère comme un art de vivre.
Ici, j'ai appris, et j'apprends encore, que la connaissance est une ressource pour laquelle on se bat, pour laquelle on vit ou on meurt.
Ce que je vous livre n'est qu'un aperçu.

Histoire

L'origine

Pendant la Guerre des Décans, les monts Eiglophiens furent un terrain de bataille très important. En particulier, le haut de la vallée de la Doved était, malgré un relatif isolement, le centre stratégique d'une faction hivernale renégate.

Sous la direction de Laeghon, ces saisonins refusèrent toujours de se soumettre à l'autorité de la Dame de l'Hiver. Depuis sa forteresse de Laeghdoved, Laeghon se donnait le titre de Roi d'Hiver. Lui et les siens résistèrent longtemps. La bataille de Laeghdoved, qui marqua la fin de la Guerre des Décans, fut d'une sauvagerie indicible et d'une violence inouïe. Au terme de plusieurs mois d'atrocités, Laeghon fut vaincu et Laeghdoved fut rasée. Mais l'influence de l'Hiver avait à jamais marqué le lieu.

Le Shul Kao

Avec la Flamboyance, Laeghdoved devint un mausolée commémorant les victimes de la Guerre.

Pendant la montée de l'Empire du Septentrion, une poignée d'humains s'installa dans la vallée de la Doved et s'imprégna du message de paix et d'amour qu'irradiait Laeghdoved. Opposés à toute forme de violence, ils ne s'intéressaient qu'à la méditation et à la recherche de la sagesse ultime. Ainsi naquit le Shul Kao, la voie du Sage. Son message se répandit au-delà de Laeghdoved. Un réseau de monastères se développa, d'abord en marge des institutions de l'Empire du Septentrion, puis de plus en plus intégré à la société. Prêchant la non-violence, les frères Shul Kao sortaient parfois de l'isolement et de l'ascèse pour conseiller les plus grands.

LAEGHDOVED

Royaume : Communes princières
Régime : méritocratie dirigée par le Seng Ido, conseil des sept Vénérables.
Effectif : varie régulièrement, une dizaine d'Inspirés en moyenne et entre 2 000 et 4 000 Ternes

CORPS : 6/1
Armée : 7
Défense : 6
Habitants : 6
Organisation : 7

ESPRIT : 5/3
Finance : 5
Renseignement : 7

ÂME : 7/7
Capacité Magique : 7
Relations Diplomatiques : 8

Le Jio Min

En coopérant avec l'Empire, les frères Shul Kao attirèrent sur eux la haine des esclaves. Leur message de paix universelle et leur volonté d'arbitrer tous les conflits finirent par faire d'eux les ennemis de tous ceux qui avaient une raison de se battre.

À la chute de l'Empire, pendant les révoltes, les monastères Shul Kao furent tous détruits. Seuls quelques survivants, renonçant à la tradition de non-violence, parvinrent à préserver certains secrets des ancêtres : ils se regroupèrent à Laeghdoved. Là, dans le lieu où la doctrine Shul Kao était née, ses héritiers formèrent le Jio Min, le Cercle-Croix.

Lentement, à l'écart du monde, le Jio Min reconstruisit ce qui avait été détruit. Sous la direction de leur doyen, les frères Jio Min se consacraient à l'étude et à la recherche de la perfection dans les quatre voies, une par branche de leur croix : le Won Kao (voie de la Guerre), le Kati Kao (voie de la Paix), le Daeli Kao (voie des Sciences) et l'Atu Kao (voie de l'Art).

Le Jio Min resta longtemps une communauté fermée et méfiante. Seuls les frères du Kati Kao quittaient parfois Laeghdoved, mais en descendant la vallée de la Doved, ils se heurtaient à une certaine hostilité des Princéens.

L'alliance avec les Erzelski

En 834, Yevan Erzelski, Prince de Kilaïa, décida d'étendre ses terres en commençant par s'attaquer à ses voisins les plus faibles. Avant de se lancer dans la conquête de Laeghdoved, le Prince Erzelski reçut la visite de Siu Wan, le doyen du Jio Min. Leurs entretiens restèrent secrets, mais ils marquèrent le début d'une alliance entre la famille Erzelski et le Jio Min.

En échange de l'indépendance de Laeghdoved et de quelques faveurs, le Jio Min fournirait au Prince Erzelski et à ses descendants des conseillers fiables et compétents.

Cette coopération profita à la Principauté de Kilaïa, qui devint en quelques années une puissance de premier plan, enchaînant les conquêtes et les succès.

Les Tigonov

Une communauté naine liée à l'Équerre vint travailler pour le Jio Min, aux frais des Erzelski. Ces bâtisseurs furent surnommés les Tigonov, du nom de leur premier maître architecte. La première tâche des Tigonov fut de construire une route fiable entre Kilaïa et Laeghdoved. Il fallut plusieurs années pour achever la Treli Skia (route droite en kiéménite). Cet ouvrage qui ne comprend pas moins de trois viaducs permet de voyager de Kilaïa à Laeghdoved qu'il neige ou qu'il vente.

Ensuite, les Tigonov travaillèrent à l'aménagement de Laeghdoved construisant principalement le Sotiumin, le Palais du Cercle, qui marque toujours le cœur de la cité.

Le Noke Govlim

Mais en 981, Osev Erzelski estima que le Jio Min avait assez profité de la situation et que la Principauté ait plus à gagner à annexer la vallée de la Doved plutôt

qu'à avoir un conseiller. Il brisa donc le pacte et envoya ses troupes marcher vers Laeghdoved.

Alors que tout semblait perdu, il suffit d'une nuit, terrible et miraculeuse, pour renverser la situation. Pendant le Noke Govlim (« nuit du cratère » en kiéménite), Laeghdoved gagna son statut de puissance majeure.

Ce soir-là, alors que la nuit tombait, un brouillard glacé envahit toute la vallée de la Doved. Dans le froid des ténèbres, avalanches, blizzard, foudre et tremblements de terre s'abattirent sur l'armée de Kilaïa. Les forces de l'Hiver se déchaînèrent avec une violence qu'on n'avait pas vue depuis des siècles. Seuls les ouvrages construits par les Tigonov restèrent intacts.

En plus de mettre en déroute ses attaquants, Laeghdoved se dota en même temps d'une protection inespérée. Au matin, quand la tempête cessa et que les brumes gelées se dissipèrent, un mur de pierre, presque circulaire, entourait Laeghdoved, comme si la ville avait été construite au centre d'un véritable cratère. Ce rempart irrégulier, haut environ d'une dizaine de mètres, fut rapidement aménagé par les Tigonov qui construisirent des portes, un chemin de ronde, etc. Le Govlim allait devenir le symbole de l'indépendance de Laeghdoved.

Le Haï Shul

Une semaine après le Noke Govlim, Yidan Takeno, le doyen du Jio Min, fut reçu par le Prince Osev. D'âpres négociations s'ensuivirent. Il leur fallut un mois entier pour parvenir à un nouvel accord. Laeghdoved devint une cité-État indépendante ayant pour but d'abriter le Haï Shul (la Sagesse de l'Éternel), une école universelle, à la fois lieu d'enseignements et de recherches.

Le Haï Shul reprenait l'organisation en quatre voies, les Jio Kao, chacune dirigée par un Jio Seng. Le Jio Min en tant que tel disparaissait : dissous dans la structure hiérarchique du Haï Shul, il ne se réduisait plus qu'à une caste réservée aux enseignants les plus prestigieux et aux étudiants les plus prometteurs.

Sous la direction du Seng Ido, le conseil des Vénérables, Laeghdoved prospérait. Alors que la famille Erzelski déclinait, le Haï Shul devint rapidement le lieu de formation de l'élite des Communes princières et une institution incontournable au niveau mondial.

Le XiosNao, la voie de la Magie

En 1130, grâce à sa position auprès de l'Astre Étincelant, le Cercle Écarlate *(cf. AGONE)* parvint à faire modifier la constitution de Laeghdoved. Les Seng furent obligés d'accepter un nouveau membre dans leur conseil. La Magie devint la cinquième voie, dirigée par le Xios Seng. Le but du Cercle Écarlate était de prendre le contrôle du Haï Shul mais, avec la défaite de l'Astre Étincelant à Maëchrak contre les Paragéens, les sorciers perdirent une grande partie de leur influence et durent renoncer à leur plan de domination de Laeghdoved.

Le QynNao, la voie de la Femme

En 1431, l'influence grandissante des Terres veuves dans les domaines artistiques et scientifiques a imposé un nouveau changement. Les femmes (et les saisonins de sexe féminin) étaient jusqu'ici interdites dans le Haï Shul, aussi bien parmi les étudiants que parmi les enseignants. Sous la pression extérieure, la constitution de Laeghdoved fut donc modifiée. Une nouvelle branche était créée : la voie de la Femme. Et un septième vénérable, la Qyn Seng, siège au conseil depuis lors.

L'histoire récente

En 1441, une sérieuse affaire de corruption a touché le Kati Kao. Visiblement, une partie des œuvres d'art et des livres appartenant au Haï Shul était vendue à des acheteurs étrangers sous des prétextes fallacieux et le Kati Kao s'enrichissait ainsi au détriment du patrimoine. Une fois le scandale révélé, le Kati Seng Ganelkov Chipric se donna la mort pour laver son honneur, mais le Kati Kao et son intérêt pour l'argent restent mal vus des autres voies depuis cette affaire.

Les Lieux

Comment se rendre à Laeghdoved

La vallée de la Doved, très encaissée, descend des monts Eiglophiens vers les plaines des Communes princières à l'Ouest.

Au bas de la vallée, la ville de Kilaïa est située à peu près à mi-chemin de Lakmashi et Sasmiyana, à une semaine de marche de Tslana. Cette cité est désormais le fief de la famille Ylenov.

La Treli Skia permet d'aller facilement de Kilaïa à Laeghdoved en deux jours. La route est sûre et très fréquentée. Avant l'arrivée à Laeghdoved, au franchissement du viaduc du Gorshk, on atteint les limites des terres des Erzelski. Laeghdoved n'est alors plus qu'à une petite heure de marche.

Les alentours

Le domaine du Prince Vladej Erzelski est réduit à sa plus simple expression. Laeghdoved est entourée par les pics Blancs, des montagnes escarpées et inhospitalières. À moins d'utiliser la Treli Skia vers l'ouest, il est impossible de s'éloigner de plus de six kilomètres de la ville sans l'aide d'un guide expérimenté et sans le matériel adapté.

Le climat étant de plus particulièrement hostile, tous les sujets du Prince Vladej vivent en fait dans les environs immédiats de la cité. Pendant les beaux jours, des bergers montent s'installer dans les alpages, utilisant souvent d'anciennes ruines troglodytes comme abri. Et quelques trappeurs s'aventurent parfois, même au plus dur de l'hiver, dans les pics Blancs.

Laeghdoved

En approchant de Laeghdoved, on réalise tout de suite que la ville est en fait composée de deux cités distinctes : Doveda, la ville extérieure, et Laeghan, l'intérieur du cratère.

La dualité est réelle : Doveda est officiellement dirigée par le Prince Vladej tandis que Laeghan, à l'intérieur du Govlim, est sous la juridiction du Seng Ido.

Le Govlim, bien visible au centre de Doveda, masque la plupart des bâtiments du Haï Shul mais quelques hautes tours, comme celles du Sotiumin, permettent d'imaginer le contraste entre Laeghan, belle et riche, et Doveda, crasseuse et miséreuse.

Doveda

Traversée par la Doved, un torrent capricieux impropre à la navigation, Doveda est une ville étrange. Là vivent tous ceux qui n'ont pas leur place dans l'université. Les femmes ne sont pas les seules à avoir du mal à entrer dans Laeghan. Les paysans, les trappeurs et même certains marchands ne sont pas désirés à

l'intérieur du Govlim à moins d'avoir une autorisation spéciale. Cela dit, tous les habitants de Doveda (en tout cas les hommes) ont en général l'occasion de rentrer dans Laeghan au moins une ou deux fois par an, pour rencontrer un employeur, pour remplir un contrat pour le Haï Shul, etc.

Les bâtisses de Doveda sont en général de petits chalets de bois. Aucun bâtiment n'est très grand ou très haut. Tous ceux qui atteignent un certain statut trouvent en général le moyen de vivre à Laeghan. C'est ce qui donne à Doveda cet air incomplet.

Officiellement, c'est la famille Erzelski et sa milice, le Liposk, qui dirige Doveda. Mais le Seng Ido ne l'entend pas toujours de cette oreille et fréquemment le Won Taïdu, la police du Haï Shul, intervient hors du Govlim.

Le Govlim

Le mur du cratère, haut d'une dizaine de mètres et épais d'un à deux mètres, a une forme approximativement circulaire. Un chemin de ronde faisant tout le tour de Laeghan, protégé par des créneaux, a été aménagé par les Tigonov.

Le Govlim a été percé de six portes, une pour chaque branche. Quatre portes seulement furent d'abord construites : la Won Tulev au Nord, l'Atu Tulev à l'Ouest, la Daeli Tulev à l'Est et la Kati Tulev au Sud.

Deux portes furent percées plus tard : la Xios Tulev au Sud-Est puis la Qyn Tulev au Sud-Ouest.

L'accès à Laeghan est sévèrement contrôlé par le Won Taïdu. Les gardes sont consciencieux et savent que la moindre défaillance leur vaudra d'être remplacés. Ils préfèrent appliquer le règlement à la lettre.

Le passage du Govlim est toujours une expérience marquante : il fait toujours plus froid (deux ou trois degrés de moins) à l'intérieur de l'enceinte. C'est un des signes de la marque de l'Hiver sur Laeghdoved. Cette influence est toujours présente, plus ou moins fortement, et elle agit sur tous les phénomènes magiques.

Laeghan

Laeghan est divisé en grands quartiers appelés Uqis, correspondant aux voies du Haï Shul. Quatre grandes avenues (Tien) relient le Govlim au Sotiumin, au centre de Laeghan. Chacune part d'une des quatre portes d'origine et traverse un Uqis. Par exemple, le Won Tien part de la Won Tulev et traverse le Won Uqis.

Les quatre Jio Uqis sont bien sûr les plus développés, faits de luxueux bâtiments de pierre construits par les nains de l'Atu Kao.

Le Xios Uqis, au Sud-Est, et le Qyn Uqis, au Sud-Ouest, sont chacun entourés d'une palissade qui limite les allées et venues entre ces quartiers et le reste de la ville. Il faut dire que les femmes et les Mages ne sont pas forcément les bienvenus dans les autres Uqis.

L'accès au Sotiumin est également sévèrement réglementé : le Palais du Cercle est une vraie forteresse, c'est le saint des saints, là où les secrets les plus précieux du Haï Shul sont conservés. Le Sotiumin est aux mains du Min Taïdu, l'administration toute puissante du Haï Shul.

Chaque voie du Haï Shul a un siège principal (appelé Sika) situé dans son Uqis, c'est là que la plupart des cours sont dispensés, que les professeurs se réunissent. Le Daeli Sika, centre des Sciences, contient la plus importante bibliothèque du Haï Shul (et sans doute la mieux fournie de toutes les Communes princières), même si les ouvrages rares sont conservés au Sotiumin.

La crypte de Laeghon

Sous le Sotiumin, dans une grotte profonde, repose Laeghon, enfermé dans une sculpture de glace. Contrairement à ce que tout le monde croit, il n'a pas été tué. Il est magiquement emprisonné et il médite sur ses méfaits pour l'éternité.

La crypte de Laeghon regorge d'Éclat. L'Émotion principale induite est l'humilité et les Émotions secondaires sont la loyauté et la patience.

La richesse en Éclat de Laeghdoved est, en moyenne, de 1 à l'intérieur du Govlim, 3 à l'intérieur du Sotiumin et 7 dans la crypte de Laeghon.

Mais pendant le solstice d'hiver et les quelques jours qui suivent, ces valeurs augmentent, en général d'un point. À l'inverse, elles sont plus basses en été.

L'existence de la crypte est un secret bien gardé. Seuls quelques membres du Shul Kao connaissent le moyen de s'y rendre. Ils utilisent l'aura du lieu pour s'assurer la loyauté des nouveaux membres pendant des rites d'hiver.

Le Haï Shul, organisation

Les Kao

Le Haï Shul est d'abord divisé en six voies correspondant à des thèmes d'enseignement.

Le Won Kao regroupe tous les arts guerriers, principalement l'escrime et la stratégie militaire. Mais,

vestige de l'époque Shul Kao, certains arts martiaux ancestraux sont également enseignés aux élèves les plus doués (ils font en général partie du Jio Min).

Le Kati Kao est le domaine le plus hétéroclite. La voie de la Paix s'intéresse à tout ce qui permet de vivre ensemble en harmonie. Cela inclut en général les langues étrangères, la politique, la diplomatie, le commerce. Sur certains de ces points, le Kati Kao est parfois en conflit avec le Daeli Kao pour savoir dans quelle voie il convient d'enseigner telle ou telle matière.

Le Daeli Kao consiste en l'étude livresque de domaines aussi différents que la médecine, l'histoire, les mathématiques, la botanique, etc., c'est la voie pour laquelle Laeghdoved est réputé à travers tous les Royaumes et c'est donc celle qui regroupe le plus d'étudiants.

L'Atu Kao regroupe l'étude et la pratique de tous les arts. Si on excepte l'enseignement de l'architecture par les Tigonov, la voie de l'Art n'est pas très développée, notamment à cause de la concurrence que les mécènes des Terres veuves ont pu exercer depuis des décennies. Il devient de plus en plus difficile pour le Haï Shul de se procurer des œuvres (ou des artistes) de haut niveau.

Le Xios Kao est l'étude de la magie et des Danseurs. Ce domaine est soumis en grande partie à l'autorité du Cryptogramme-magicien (ou plus précisément du Cercle Écarlate).

Le Qyn Kao est la seule voie qui n'a pas de thématique claire. C'est le moyen que les femmes ont trouvé pour entrer dans le Haï Shul, en copiant le précédent introduit par les Mages. L'enseignement dispensé dans cette branche n'est pas restreint à un domaine précis. Seules les compétences des enseignantes recrutées limitent les sujets.

Les Taïdu

Trois corps importants encadrent les voies du Haï Shul.

Le premier, le Won Taïdu, est la milice du Haï Shul ; il assure la sécurité de Laeghdoved.

Le second, le Min Taïdu, est le service administratif du Haï Shul ; il assure la coordination entre les différentes voies.

Le dernier, le Jio Taïdu, regroupe tous les autres employés subalternes du Haï Shul. Il est principalement composé des Tigonov qui continuent de construire et d'entretenir les bâtiments de l'université.

Officiellement, les deux Taïdu sont au service de toutes les voies. En fait, le Won Taïdu est la main armée du Won Seng tandis que le Min Taïdu est l'instrument du Min Seng.

Quant au Jio Taïdu, il est, au travers des Tigonov, principalement aux ordres de l'Atu Kao.

Les Shavem

Tout le Haï Shul est organisé autour de six grades différents, les Shavem. Ils ne résument pas bien sûr tous les degrés de hiérarchie du Haï Shul. Au sein d'un même grade peuvent coexister des différences énormes de statut, de salaire, de prestige, d'emploi, etc. Mais les Shavem sont la partie la plus visible de la structure de pouvoir : en général, quand on s'adresse à « un supérieur », on est tenu de mentionner son Shavem en plus de son nom. Le nom de la voie peut être mentionné pour plus de précision.

Par exemple, « Siba Karl », « Daeli Zitos Tania D'Olbec » « Min Kedan Sturim » ou « Wueldin Akim Elgazar » sont des dénominations adéquates... Sans mentionner les diverses fonctions honorifiques que certaines personnes occupent et qu'elles aiment voir rappeler quand on s'adresse à elles. L'art du dialogue n'est pas une chose aisée dans le Haï Shul.

Le premier Shavem est celui du Siba (visiteur). En général, c'est simplement un individu de passage auquel on a délivré un visa temporaire. Il n'est pas autorisé à suivre des cours. Il est à noter que certains marchands (ou bien la famille de professeurs importants) peuvent se voir donner un statut exceptionnel de Aransiba (visiteur permanent) sans date d'expiration.

Les Siba sont presque des sans-droits comparés aux autres Shavem.

Le premier grade universitaire à part entière est le Zitos (étudiant) ; C'est le statut le plus répandu. Il est donné pour six mois et peut être renouvelé ou non en fonction des résultats obtenus.

Ce statut donne simplement le droit d'assister aux cours. Il est obtenu en payant des droits d'inscriptions plus ou moins élevés en fonction des capacités de l'élève : c'est un examen d'entrée qui fixe la somme à verser. Plus l'élève est mauvais, plus il devra payer cher son passage au Haï Shul.

Les Kedan (apprentis) sont répartis en deux groupes : les Bokedan et les Lirkedan.

Les Bokedan se destinent à la recherche et à l'enseignement. Ce sont des Zitos qui ont réussi un cycle de trois ans d'études avancées dans une voie. Le statut de Kedan leur est donné pour deux ans, renouvelable.

Les Bokedans sont affectés au service d'un professeur auquel ils rendent en général de petits services (se procurer des livres en

bibliothèque, recopier des textes, etc.). Les Bokedans sont payés mais s'engagent à ne pas quitter Laeghdoved sans une autorisation spéciale.

Les Bokedan se spécialisent dans un domaine et doivent produire un travail novateur et prometteur. Un jury, présidé par le Seng de la voie concernée, décide si l'épreuve est concluante. Le Bokedan est alors accepté comme au grade supérieur.

Les Lirkedan sont des employés du Haï Shul. Ils reçoivent toujours une formation, mais leur vie n'est plus centrée sur les études : ils utilisent leur compétence pour servir le Haï Shul. Certains Lirkedan sont engagés sur dossier, sans avoir accompli un cycle de trois ans comme étudiants. Ils doivent néanmoins prouver leur compétence dans l'emploi désiré avant d'être admis.

Le Sawall (compagnon) est un jeune professeur. À partir de ce grade, les membres du Haï Shul font partie de « la noblesse » de Laeghdoved... En conséquence, ils renoncent à tout titre qu'ils pouvaient posséder auparavant. C'est pour cela que très peu de nobles princéens continuent leurs études au-delà du grade de Kedan.

Du point de vue de l'enseignement, les Sawall constituent le maillon essentiel. Ils assurent les cours, organisent l'ensemble des sujets, encadrent les Zitos, etc. Ils sont bien payés et peuvent même, s'ils font preuve de zèle et s'imposent dans leur voie, gagner des salaires bien supérieurs à ceux de professeurs plus expérimentés grâce à un système de primes honorifiques et de prix de recherche.

Le grade de Sibsawall est parfois donné pour six mois ou un an à de jeunes professeurs invités à Laeghdoved. Le Haï Shul se targue en effet d'avoir pu accueillir les spécialistes mondiaux de tous les domaines. En échange de salaires impressionnants (ou d'un accès à des livres rares), les Sibsawall dispensent des cours de haut niveau et collaborent avec les équipes du Haï Shul. Certains étrangers découvrent Laeghdoved par ce biais et finissent par s'y installer.

Les Eldin (maîtres) sont des professeurs plus confirmés. Ce statut est obtenu à vie et ne peut être retiré que par le Seng Ido. Les Eldin ne donnent que des cours très avancés (ils enseignent pour les Kedan, pas pour les Zitos) et se consacrent surtout à leur recherche.

Certains professeurs étrangers peuvent obtenir le grade convoité de Wueldin. Ils ont les avantages du statut de Maître mais peuvent malgré tout quitter Laeghdoved assez régulièrement sans remettre en cause leur position.

Les Seng (doyen) sont les directeurs de chaque voie (plus le Min Seng). Ils sont élus pour cinq ans par l'ensemble des Eldin. Le Min Seng, lui, est véritablement un « doyen » : c'est le plus ancien frère Jio Min en exercice dans le Haï Shul. Chaque Seng dispose d'une voix au Seng Ido.

Le Jio Min

Le Jio Min est une voie en dehors des voies, une sorte de loge, qui n'a plus vraiment de sens mystique mais qui organise un favoritisme officiel.

Ceux qui en font partie portent le titre de Min au lieu du nom d'une des voies. Cette désignation est le signe de multiples privilèges.

Par exemple, les frères Jio Min ont simplement plus de facilité avec l'administration pour tout ce qu'ils entreprennent. Les Min Zitos sont les seuls étudiants à pouvoir librement suivre des cours de n'importe quelle voie. Les Min Sawall sont payés plus et ont moins d'obligations.

Bref, obtenir le titre de Min vous place au-delà de la mêlée habituelle des Kao, sous la tutelle directe du Min Taïdu.

C'est un privilège inestimable. Mais à peine 1 % des membres du Haï Shul font partie du Jio Min. On devient Min en étant choisi par une cellule Jio Min. On est alors convié à un certain nombre de réunions plus ou moins secrètes. Si le candidat est effectivement jugé digne, il est initié au cours d'une cérémonie traditionnelle.

Figures

Prince Vladej Erzelski

Le Prince est un homme aigri. Sa famille a eu une période de grandeur, mais la trahison du Prince Osev a marqué le début du déclin. Peu à peu, les Erzelski ont tout perdu. Maintenant, ils ne survivent que par les bonnes grâces du Haï Shul qui leur laissent gérer les environs de Laeghdoved. La milice du Prince, le Liposk, est un ramassis de brutes incompétentes et corrompues qui n'arrive pas à la cheville du Won Taïdu.

Dans son manoir rempli de vieilleries, Vladej ne peut éviter de penser au passé. Il aimerait trouver un moyen de reprendre le dessus. Mais il ne voit pas comment il pourrait faire. Pour l'instant, il a envoyé ses cinq enfants (trois garçons, deux filles) dans le Haï Shul, en espérant bien qu'ils pourront tirer de leurs études un moyen de relever la famille.

Ho Chide — Min Seng

Le Min Seng a maintenant 83 ans et, même s'il a encore toute sa tête, il n'est pas prêt à accepter le changement. Il s'est battu contre la création du Qyn Kao et l'arrivée des femmes dans le Haï Shul. Il a en tête des souvenirs idylliques de "l'ancien temps" quand tout était bon et beau. Pour lui, progrès signifie Perversion, Corruption. À sa manière, ce vieillard réactionnaire est un formidable adversaire du Masque. Mais il est enfermé dans un système dépassé de castes et de tradition qui ne correspond plus à la réalité de Laeghdoved.

Le Jio Min n'est plus qu'une institution vide de tout sens et aux mains d'arrivistes sans scrupule. Et, face à l'enthousiasme progressiste de la Qyn Seng, Ho Chide s'enfonce chaque jour un peu plus dans une attitude de refus borné du changement.

Bayud Oshram — Kati Seng, humain

Venu de Keshe, Bayud Osham a un sens inné des relations humaines. Il sait se faire aimer ou craindre selon les situations. Il n'a aucun scrupule et c'est ce qui lui a permis de devenir, à 34 ans, le plus jeune Kati Seng de l'histoire du Haï Shul. Le scandale qui a touché son prédécesseur ne l'a pas atteint mais il a compris que la prudence était de mise car le Haï Shul n'était pas encore prêt à comprendre son formidable potentiel commercial.

Bayud a développé un réseau d'influence au sein du Min Taïdu et il s'arrange pour contrôler une partie des échanges commerciaux de Laeghdoved, principalement avec Keshe. Sans être vraiment illégales, ses pratiques sont pour le moins douteuses. Mais la peur d'être découvert l'empêche d'aller plus loin.

Patril Leo — Daeli Seng

Ce nain très compétent n'est pas seulement un érudit hors pair. C'est aussi le chef secret du Shul Kao. Cette confrérie secrète connaît l'existence de la crypte sous la ville et commémore les enseignements Shul Kao. Patril essaie de résoudre les conflits souterrains du Haï Shul.

Depuis la dernière cérémonie Shul Kao, il a pressenti la menace qui ronge Laeghdoved et réalise que la présence hivernale dans la crypte est en train de se libérer. Malgré tous les documents que Patril a rassemblés, il ne sait pas à qui il a à faire. Il envisage de se confier à un autre Seng pour résoudre le problème, mais il hésite entre Drek Mordant et Esvam Ideritch.

Anoch Griess — Atu Seng

Ce satyre vieillissant a trouvé le moyen de sublimer ses pulsions sexuelles en inspiration artistique. Il insiste d'ailleurs sur le fait que l'Art, pour susciter l'émotion, doit également naître de l'émotion. C'est un sculpteur accompli, mais il a également quelques dons en poésie et en peinture. Comparé aux autres Seng, il est relativement excentrique et trop inconstant pour avoir une réelle influence au sein du Seng Ido. Mais il est extrêmement populaire chez les Tigonov, qui connaissent la ville mieux que quiconque et lui assurent un soutien majeur.

Anoch Griess est aussi un être profondément meurtri. Il a constaté que certains artistes peuvent faire des œuvres enchantées et qu'il en est incapable. Depuis, il éprouve pour les Harmonistes une jalousie parfois proche de la haine.

Esvam Ideritch — Xios Seng

Bâtard d'un Prince d'une cité-État du sud, Esvam Ideritch a trouvé sa voie dans le Cryptogramme magicien. C'est un Éclipsiste plutôt médiocre, mais il a de grandes qualités de diplomate et il a su se faire apprécier des obscurantistes. Son rôle à Laeghdoved est principalement de vérifier que les ordres de ses supérieurs du Cercle Écarlate sont appliqués convenablement. Accaparé par des contraintes diverses, le Xios Seng a plus un rôle de représentation que de décision et c'est la seule raison pour laquelle ce n'est pas un obscurantiste qui occupe ce poste.

Même ainsi, la Magie garde une aura très sombre à Laeghdoved et rares sont les nobles princéens qui décident d'étudier cet art. Par contre, le passage au Haï Shul est, pour beaucoup de futurs dirigeants, l'occasion de tisser des contacts avec des étudiants qui deviendront des Mages à part entière.

Esvram voit plus loin que ce que ses supérieurs attendent de lui. Il ne veut pas être un simple instrument. Attentif à tout ce qui se passe dans le Haï Shul, il cherche des alliés avec qui il gagnera la liberté d'agir et le pouvoir.

Drek Mordant — Won Seng

Cet ogre incarne un succès du Haï Shul. Arrivé en tant que mercenaire, il a réussi à progresser dans le Won Taïdu et s'est finalement tourné vers l'enseignement.

Alors qu'il est un saisonin de l'été, il a fini par s'habituer à l'atmosphère hivernale de Laeghdoved. C'est un maître d'armes accompli, qui vit en accord avec ses principes. Tout en lui n'est que sens du devoir et droiture. Il obéit fidèlement (mais pas aveuglément) au Min Seng.

Drek Mordant est un Inspiré et a deviné une partie de ce que le Masque représente. Confronté à la Perfidie, il cherche à échapper à toute Corruption en se réfugiant exagérément dans un code d'honneur des plus stricts.

Olgreta Savansk — Qyn Seng

Cette dynamique princéenne est une féministe accomplie. Portée au Seng Ido par la création de la voie de la Femme, Olgreta incarne à elle seule les forces du changement à Laeghdoved. Éloquente, elle a su rallier à sa cause nombre de professeurs. Son ennemi déclaré est le Min Seng, avachi confortablement dans ses souvenirs du passé. Depuis presque vingt ans, Olgreta fait feu de tout bois "pour que ça change".

Ses projets lui tiennent tellement à cœur qu'elle a fini par s'allier avec le Masque pour parvenir à ses fins. Elle est prête à tout pour que le système s'écroule : détournements de fond, corruption, etc. Elle cherche une à une toutes les failles du système du Haï Shul et s'engouffre dedans.

Par exemple, c'est elle qui, après avoir un moment favorisé cette entreprise, a dénoncé le scandale du Kati Kao.

Aktos Sunantelos — Atu Wueldin

Ce jeune homme originaire de l'Enclave boucanière est un grand voyageur, mais c'est également un poète renommé, spécialisé dans les légendes et épopées lyriques. Malgré son manque prononcé de goût pour les autres arts, Aktos est un professeur des plus populaires à cause de sa simplicité, de sa clarté et de la passion qui l'anime.

DREK MORDANT

Peuple : ogre
Âge : 41 ans
Taille : 1 m 92 (TAI 0)
Poids : 94 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 2/0

Corps : 4/0
Bonus de Corps : +4
AGIlité : 9
FORce : 9
PERception : 5
RESistance : 8
Esprit : 2/0
Bonus d'Esprit : +2
INTelligence : 5
VOLonté : 7
Âme : 2/0
Bonus d'Âme : +2
CHArisme : 7
CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
MEL : 9
TIR : 7
PdV : 54
SBG : 18
SBC : 27
BD : +2

Points d'Héroïsme : 4
Pouvoirs de la Flamme : Volonté trempée dans la Flamme
Ténèbre : 3
Perfidie : 8

Compétences :
Savoir : Alphabet : Septentrien 5, Chirurgie 5, Géographie 4, Histoire et légendes 3, Langue : kiéménite 6, Langue : keshite 2, Langue : mercerin 4, Lois 6, Saison : été 5, Stratégie 9.
Épreuves : Arme : hache 10, Arme : bouclier 9, Arme : épée 4, Arme : arbalète 5, Bagarre 7, Athlétisme 5, Équitation 7, Escalade 5, Esquive 6, Natation 5, Premiers soins 7, Survie 6, Vigilance 8.
Société : Diplomatie 5, Éloquence 5,
Étiquette : militaires 4, Intendance 5, Us et coutumes : Princéens 5.
Maraude : Chasse 6, Discrétion 4, Intrigue 3, Jeu 5.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Charge (Won Seng), Bottes secrètes (Le feu sous la rivière, La lumière honorable, La grande Boucliade).

Le feu sous la rivière (réaction) [bouclier, 17]
Condition : ne pas avoir l'initiative, l'adversaire a une MR de -5 (ou moins) face à la parade.
En plus de dévier l'arme, le défenseur utilise aussi le bouclier pour porter un coup, il a droit à une attaque à -3 avec son bouclier.

La lumière honorable (action) [hache ogre, 21]
Condition : avoir l'initiative, avoir une MR de 9 au moins, adversaire armé de TAI +1 au plus. Bien qu'il ait l'initiative, le combattant attend que son adversaire soit prêt à répliquer, puis il lance une attaque éclair d'une force et d'une précision surprenantes. Cette attaque inflige les dommages habituels tout en constituant une manœuvre de désarmement.

Combat
Init : 18, hache ogre 19, écu 15
Attaque au contact : hache ogre 23, écu 22
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : hache ogre 21, écu 26
Défense au contact : 5

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Hache ogre	+1	0	-2	+8 (T)	0
Ecu	-3	0	+4	+1 (C)	0

Armure
Cotte de maille
Partielle : Malus -8, Prot. 11

Citation typique : « Misérable étranger, tu contreviens aux règles du Haï Shul. Je ne tiens pas à écourter ta vie, mais ton existence déshonore tes ancêtres. Soumets-toi ou prépare-toi à mourir. »

OLGRETA SAVANSK

Peuple : humain
Âge : 47 ans
Taille : 1 m 74 (TAI 0)
Poids : 68 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/1
Bonus : -1
AGIlité : 6
FORce : 4
PERception : 8
RESistance : 5

Esprit : 0/0
Bonus : 0
INTelligence : 10
VOLonté : 9

Âme : 0/1
Bonus : -1
CHArisme : 9
CREativité : 7

Caractéristiques secondaires
MEL : 5
TIR : 7
PdV : 45
SBG : 15
SBC : 22
BD : 0

Ténèbre : 0
Perfidie : 22

Compétences :
Savoir : Alphabet : septentrien 6, Alphabet : keshite 3, Géographie 5, Herboristerie 5, Histoire et légendes 5, Langue : kiéménite 7, Langue : keshite 2, Lois 4, Saison : Hiver 2.
Épreuves : Arme : rapière 8, Athlétisme 4, Équitation 3, Esquive 7, Premiers soins 4, Vigilance 5.
Société : Baratin 8, Diplomatie 9, Éloquence 6, Étiquette : marchands 4, Étiquette : nobles 4, Intendance 6, Négoce 6, Us et coutumes : Princéens 5.
Maraude : Discrétion 4, Intrigue 7, Poisons 4.
Occulte : Cryptogramme 2, Démonologie 2, Harmonie 2.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Charge (Qyn Seng), Comédie, Sang venimeux, Hypocrisie.

Combat
Initiative : 13, rapière 15
Attaque au contact : rapière 14
Défense au contact :
Esquive : 8
Parade : rapière 13
Défense à distance : 4

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Rapière	+2	+2	+1	+3 (P)	0

Armure
Cuir complète : Malus -4, Prot. 6

Citation typique : « Cela ne peut pas durer. Le temps des privilèges est révolu, mes amis. Les choses doivent changer et c'est ensemble que nous parviendrons à faire évoluer la situation. Ce vieux débris qui nous sert de Min Seng ne pourra pas éternellement s'opposer aux forces du progrès. »

AKTOS SUNANTELOS

Peuple : humain
Âge : 33 ans
Taille : 1 m 76 (TAI 0)
Poids : 72 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : 1
AGIlité : 8
FORce : 6
PERception : 9
RESistance : 7
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : 1
INTelligence : 6
VOLonté : 5
Âme : 2/0
Bonus d'Âme : 2
CHArisme : 8
CREativité : 10

Caractéristiques secondaires
ART : 9
MEL : 7
TIR : 8
PdV : 50
SBG : 16
SBC : 25
BD : 0

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 3
Perfidie : 0

Compétences :
Savoir : Alphabet : septentrien 10, Alphabet : armgarde 5, Géographie 5, Histoire et légendes 8, Langue : argot boucanier 8, Langue : kiéménite 8, Langue : keshite 8, Langue : urguemand 4, Langue : mercerin 3, Langue : nordik 2, Lois 3, Navigation 2.
Épreuves : Arme : épée 4, Arme : arc 4, Athlétisme 3, Équitation 2, Esquive 6, Premiers soins 3, Vigilance 2.
Société : Diplomatie 2, Éloquence 5, Étiquette : artistes 3, Négoce 4, Poésie 10, Us et coutumes : boucaniers 5, Us et coutumes : Princéens 5.
Maraude : Camouflage 4, Chasse 2, Fouille 2, Intrigue 3.
Occulte : Cryptogramme 2, Démonologie 2, Geste 10, Harmonie 4.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Charge (Eldin), Célèbre, Don pour les langues, Enthousiaste, Insensible (Peinture, Musique, Sculpture)
Arts magiques :
POT Geste 21

Œuvres
Érosion (10), Temps d'Avance (15), Psychométrie (15), Voir le Passé (20), Esquive Temporelle (25)

Combat
Initiative : 18, épée 19, arc 22
Attaque au contact : épée 13
Attaque à distance : arc 13
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : épée 13
Défense à distance : 5

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée	+1	+1	+1	+4 (PT)	0
Arc	+4	0	0	+7 (P)	0

Portée : 80 m

Armure
Écaille partielle : Malus -4, Prot. 7

Citation typique : « Oui, cette ode de Déolphus m'a coûté les yeux de la tête, mais elle représente un tournant de la carrière de ce poète. C'est une œuvre irremplaçable et cela justifie à la fois mon départ secret pour Urguemand, mon absence de plusieurs mois et la somme que j'ai payée. »

Il reste assez étranger aux intrigues du Haï Shul et voyage au moins six mois par an. Il a un mandat spécial de l'université qui lui permet d'acheter des œuvres pendant ces voyages. Autant que des poèmes perdus, c'est l'inspiration et des élèves qu'il recherche pendant ses mois d'errance. Car Aktos est un Inspiré et un maître Harmoniste de la Geste.

Il ne fait pas démonstration de ses talents inutilement, d'autant plus qu'il a remarqué l'antipathie de l'Atu Seng pour les Harmonistes.

Intrigues

Le Qyn Kao

La situation actuelle ne pourra pas durer longtemps.

Le Qyn Kao devrait, à lui tout seul, égaler les cinq autres voies pour bien faire son travail et offrir un véritable enseignement aux étudiantes. Ce n'est bien sûr pas possible. De rares étudiantes parviennent à obtenir une dérogation pour suivre quelques cours des autres voies.

Mais la Qyn Seng a trouvé un moyen de contourner tout cela. Elle engage des enseignantes méduses dont les travaux intéressent une autre voie, puis elle négocie un échange (temporaire) entre cette méduse et des professeurs de la voie en question. Ainsi, les étudiantes du Qyn Kao peuvent recevoir des cours de tous les domaines.

Cela semble profiter à tout le monde puisque cela permet aussi aux Kao de s'ouvrir aux méduses.

Mais ce phénomène montre bien que le système et ses contraintes ressemblent de plus en plus à une farce. Tôt ou tard, la constitution devra être révisée, et une simple création d'un nouveau Kao ne suffira pas à résoudre la question.

Les fraternités

En réaction à cette « loge » privilégiée, vestige d'un autre temps, qu'est le Jio Min, des fraternités secrètes se sont créées dans le Haï Shul. Elles regroupent des étudiants comme des professeurs et constituent un système parallèle de liens de cooptation, de délation, etc.

Les mystères se multiplient et les lieux de réunion discrets commencent à manquer. Le Min Seng veut lutter contre cette ridicule tendance aux comploteries mais trop de personnes ont intérêt à la prolifération des fraternités. Le Shul Kao, par exemple, se félicite de la présence de cet écran de fumée, sans comprendre qu'au final, c'est la Qyn Seng et, à travers elle, le Masque, qui profitent de cette atmosphère de complot perpétuel si adaptée à la Perfidie.

Laeghon

Lentement, alors que la Perfidie se répand dans le Haï Shul, l'influence de l'Hiver est attaquée. Des fissures apparaissent dans le Govlim, la température est toujours plus élevée que la moyenne, etc. Laeghon se réveille lentement de son sommeil millénaire. Les Tigonov et le Shul Kao sont pour le moment les seuls à avoir compris ce phénomène, mais ils ne savent pas comment réagir.

En fait, il est difficile de prévoir comment Laeghon réagirait s'il était libéré.

Ce saisonin exceptionnel pourrait bien devenir un formidable parrain pour Laeghdoved. À moins qu'il ne succombe à l'idée de se venger de ceux qui l'ont enfermé et ne s'allie au Masque. Il lui faudra en tout cas quelque temps avant de pouvoir réclamer à nouveau son titre de Roi d'Hiver.

En tout cas, si la nature particulière de Laeghon venait à être révélée, tous les saisonins de l'Hiver, méduses, nains et fées noires, verraient là la redécouverte d'un héritage perdu, une chance de retrouver des secrets perdus.

Avantages et défauts

Avantages

Grade dans le Haï Shul **variable**

Le personnage a suivi certains cours de l'Haï Shul. En plus des contacts qu'il a pu lier, il gagne des points de création supplémentaires (à utiliser dans une seule famille de compétences correspondant à la voie choisie).

GRADE DANS LE HAÏ SHUL

	Coût	Points de compétence supplémentaire
Zitos	1	4
Kedan	2	7
Sawall	3	10
Eldin	4	12
Seng	5	15

Si un PJ choisit le grade de Seng, l'EG doit considérer que le Seng correspondant est mort ou a été démis et que le PJ le remplace depuis peu. Bien sûr, rien n'empêche que le PJ soit rétrogradé au grade d'Eldin lors de la prochaine élection des Seng.

Jio Min 1 (2 pour une femme)

Le PJ a été sélectionné par le Jio Min. Il est nécessaire de posséder un grade universitaire avant de choisir cet avantage.

Il en retire un grand nombre de privilèges au sein du Haï Shul. Il peut notamment dépenser ses points d'expériences supplémentaires dans n'importe quelle famille.

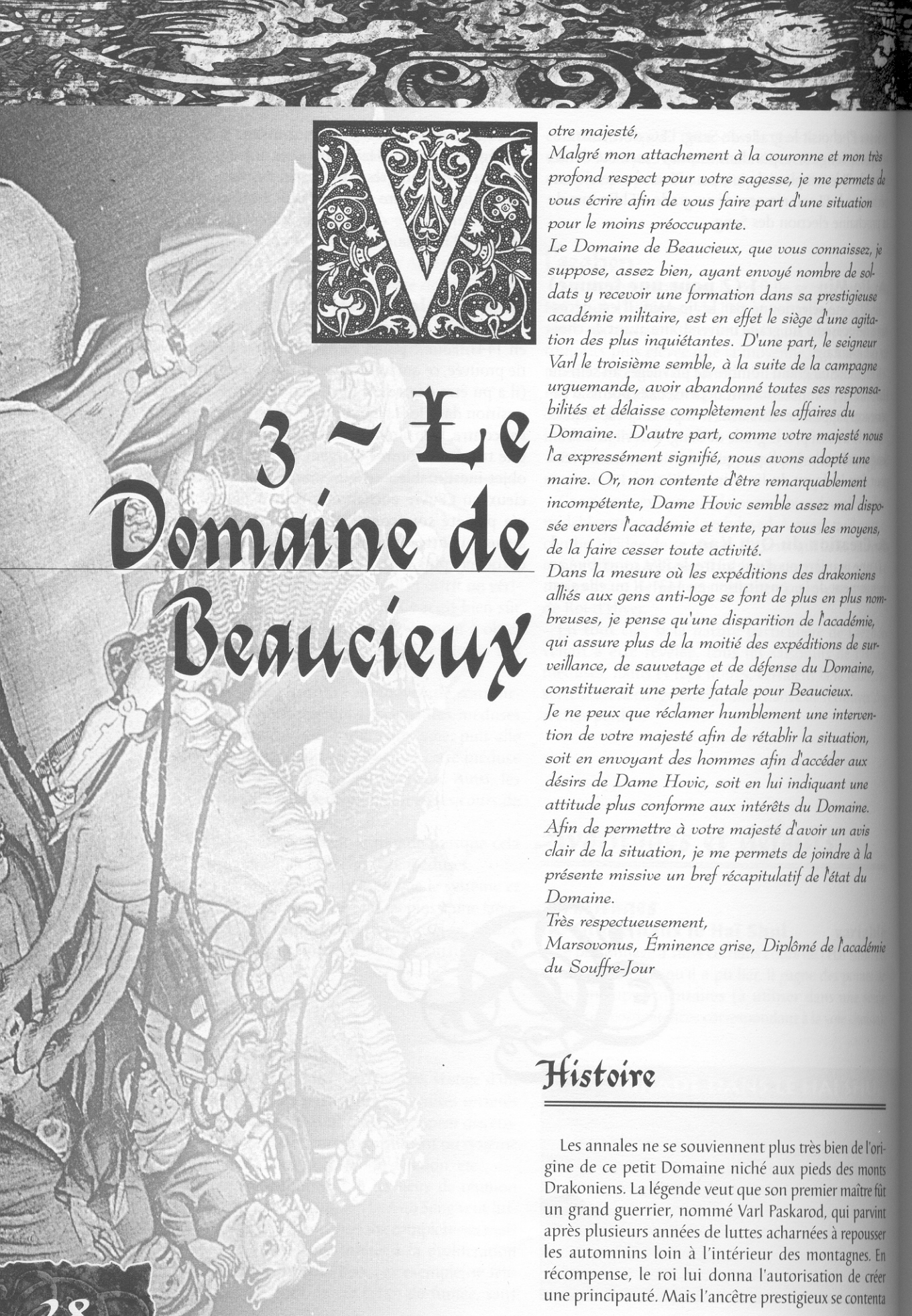
Si le PJ a aussi pris le grade de Seng, il devient le Min Seng (mais cela implique qu'il doit être assez vieux pour être le doyen du Jio Min).

Création du Qyn Kao 1

D'une manière ou d'une autre, le PJ a contribué au changement de la constitution en 1431. Il ou elle s'est battu(e) pour que les femmes puissent accéder aux enseignements du Haï Shul. Cela lui a gagné une réputation de progressiste auprès des fraternités. La Qyn Seng considère qu'elle a une dette envers le PJ et elle sera toute disposée à l'aider. Le Min Seng réagira à l'inverse.

Scandale du Kati Kao 1 ou 3

Le PJ a été impliqué dans le scandale du Kati Kao en 1441. Pour 1 point, sa participation a été en partie prouvée, ce qui lui a causé de nombreux problèmes (il a pu être dégradé si l'EG l'estime nécessaire) et sa position dans le Haï Shul est désormais compromise. Par contre, il en a retiré un certain avantage (au choix une très forte somme d'argent ou la possession d'un objet inestimable - relique mineure, grimoire précieux ou Œuvre enchantée). Pour 3 points, le PJ n'a pas été soupçonné, il garde l'avantage sans aucune contrepartie, si ce n'est le risque d'être découvert plus tard.



3 ~ Le Domaine de Beaucieux

Votre majesté,
Malgré mon attachement à la couronne et mon très profond respect pour votre sagesse, je me permets de vous écrire afin de vous faire part d'une situation pour le moins préoccupante.
Le Domaine de Beaucieux, que vous connaissez, je suppose, assez bien, ayant envoyé nombre de soldats y recevoir une formation dans sa prestigieuse académie militaire, est en effet le siège d'une agitation des plus inquiétantes. D'une part, le seigneur Varl le troisième semble, à la suite de la campagne urguemande, avoir abandonné toutes ses responsabilités et délaisse complètement les affaires du Domaine. D'autre part, comme votre majesté nous l'a expressément signifié, nous avons adopté une maire. Or, non contente d'être remarquablement incompétente, Dame Hovic semble assez mal disposée envers l'académie et tente, par tous les moyens, de la faire cesser toute activité.
Dans la mesure où les expéditions des drakoniens alliés aux gens anti-loge se font de plus en plus nombreuses, je pense qu'une disparition de l'académie, qui assure plus de la moitié des expéditions de surveillance, de sauvetage et de défense du Domaine, constituerait une perte fatale pour Beaucieux.
Je ne peux que réclamer humblement une intervention de votre majesté afin de rétablir la situation, soit en envoyant des hommes afin d'accéder aux désirs de Dame Hovic, soit en lui indiquant une attitude plus conforme aux intérêts du Domaine.
Afin de permettre à votre majesté d'avoir un avis clair de la situation, je me permets de joindre à la présente missive un bref récapitulatif de l'état du Domaine.
Très respectueusement,
Marsovonus, Éminence grise, Diplômé de l'académie du Souffre-Jour

Histoire

Les annales ne se souviennent plus très bien de l'origine de ce petit Domaine niché aux pieds des monts Drakoniens. La légende veut que son premier maître fût un grand guerrier, nommé Varl Paskarod, qui parvint après plusieurs années de luttes acharnées à repousser les automnins loin à l'intérieur des montagnes. En récompense, le roi lui donna l'autorisation de créer une principauté. Mais l'ancêtre prestigieux se contenta

d'un simple Domaine dont les limites seraient fixées par l'ombre de deux pics situés à proximité. Ainsi naquit Beaucieux, dont le nom provient très certainement de ce que, contrairement à ses voisins, le matin y est clair et l'ombre des monts tellement proche ne le couvre pas jusqu'à midi.

Du fait de son passé et de la proximité des tribus drakoniennes, le Domaine vit naître de nombreux guerriers, dont certains furent parmi les plus illustres de leur génération. Finalement, le roi décida d'y implanter une école de guerre, qui devint rapidement l'Académie Militaire Royale. Malgré son nom, cette académie n'est en rien reliée à la couronne de Janrénie. Il s'agit d'une véritable académie, qui a accueilli la fine fleur de nombreux royaumes avoisinants.

Malheureusement, les archives ne commençant qu'avec l'implantation de l'Académie Militaire Royale, l'histoire n'a pas non plus gardé trace de la date exacte de l'implantation de cette prestigieuse institution. On sait simplement que Gonoldon IV régnait sur le Domaine et que Janren III était son suzerain.

Ce fut, à partir de cette date, une période faste pour Beaucieux. Non seulement la faveur royale lui attirait de prestigieux élèves qui furent autant d'amis sincères, d'appuis précieux auprès de la cour et parfois de défenseurs du Domaine.

Malgré sa grande richesse et en dépit de nombreuses tentatives de ses voisins de l'annexer, la petite vallée demeura indépendante, résistant envers et contre tout à ses ennemis. L'académie grandit en prestige, augmenta ses effectifs, et son rayonnement dépassa très largement les frontières du royaume. En l'an 1300, elle atteint le summum de son influence. On trouvait en ses murs des ressortissants de pratiquement toutes les régions connues et les professeurs se battaient, quelquefois à mort même pour obtenir le privilège d'enseigner entre ses murs. L'académie abrita jusqu'à mille élèves en même temps.

Lorsque Govolus Ier accéda à la couronne de Janrénie, cette période se termina. Renvoyé de l'académie à deux reprises et finalement définitivement exclu suite à plusieurs affaires de mœurs assez sordides, le roi fit lourdement sentir sur le Domaine le poids de son mécontentement. Il empêcha les étudiants étrangers de l'atteindre, fit renvoyer un certain nombre de professeurs et attribua à Beaucieux la charge de veiller sur l'immense zone montagneuse qui la surplombait. Cette tache titanesque, pratiquement impossible, fut pourtant très salutaire pour l'académie. En effet, le seigneur Gonoldon VI, qui régnait alors à la fois sur les terres de Beaucieux et sur l'académie, mit les élèves de celle-ci à contribution. Si l'enseignement n'en devint que plus difficile, il gagna en qualité, apportant aux élèves une précieuse expérience du terrain. Il y eut beaucoup de pertes, et les professeurs eux-mêmes connurent la peur.

LE DOMAINE DE BEAUCIEUX

Royaume : Janrénie
Seigneur actuel : Varl le troisième
Effectif : 5 Inspirés, 3000 Ternes.

CORPS : 6/1
Armée : 6
Défense : 7
Habitants : 6
Organisation : 6

ESPRIT : 5/0
Finance : 5
Renseignement : 5

ÂME : 5/1
Magie : 5
Diplomatie : 5

Puis la routine s'installa. Les drakoniens apprirent à craindre les petites expéditions qui partaient du Domaine.

Jusqu'à la guerre contre Urguemand, la situation demeura en l'état. Il y eut quelques alertes, mais les élèves parvinrent toujours à résoudre les difficultés.

Lieux

La Forteresse de Beaucieux

Cette forteresse se dresse sur les premiers contreforts des monts Darkoniens, sur une large éminence rocheuse. Elle possède vingt-quatre tours, trois enceintes de douze mètres de haut, dix barbacanes et surtout un extraordinaire système de double donjon. Chacun d'entre eux atteint près de cent vingt coudées de haut et domine la plaine sur des centaines de lieux à la ronde. Par beau temps, les guetteurs se vantent de pouvoir apercevoir les fumées de Ranne. À l'intérieur de l'édifice, on trouve vingt-cinq puits, quarante-deux bâtiments, douze trébuchets, vingt-quatre balistes et près de deux cents chaudrons. Les réserves d'huile et de plomb de la forteresse représenteraient près de soixante tonnes.

En plusieurs endroits de cet ouvrage, on trouve les symboles de l'Équerre et de Vulborg de Ranne, l'architecte qui pensa « l'imprenable », la forteresse qui défend la capitale de la Janrénie.

LE GRAND DRAKONIQUE MAJEUR

Il y a environ une cinquantaine d'années, une trentaine d'élèves organisèrent une grande expédition de chasse aux drakoniens. Ils firent route au plus profond des montagnes et finirent par trouver un de leurs villages troglodytes. L'endroit fut mis à sac et les drakoniens tous passés au fil de l'épée. Sans le savoir, la petite troupe venait de mettre en branle l'un des éléments responsables du déclin de l'académie.

Il semble que la majorité des plus puissants drakoniens de ce village étaient absents lorsque leur communauté fut massacrée. En revenant, ils ne purent que constater l'étendue du désastre : les ruines fumantes, les grottes effondrées, les cadavres de leur famille, de leurs amis. Ils décidèrent de s'unir pour obtenir vengeance.

Ils étaient plus d'une vingtaine et tous acceptèrent de fusionner afin de devenir un grand Drakonique. En fait, leur nombre leur aurait aisément permis de former un dragon noir. Mais faute de disposer du soutien de l'une de ces créatures, ils ne purent parvenir à ce résultat.

Il n'en reste pas moins que la fusion s'opéra et que le grand Drakonique partit en chasse. Tous les récits s'accordent pour décrire la monstrueuse créature comme le plus puissant spécimen de grand Drakonique jamais observé.

Il mesurerait quarante à cinquante mètres de long, sa gueule démesurée pourrait engloutir d'un coup un cavalier et sa monture.

On a d'ailleurs retrouvé, ce qui donne une inquiétante réalité à ces estimations, des traces de griffes de près d'un mètre de longueur dans certaines de ses zones de chasses privilégiées.

Il hante les montagnes, pourchassant les élèves de l'académie.

On lui accrédite la disparition de plus de cent élèves en quelque cinquante ans d'existence, au point que les professeurs commencent à être réticents lorsqu'il s'agit de monter une de ces expéditions.

À l'intérieur de ces murs, les soldats se font malheureusement rares. Entre les incursions des drakoniens, qui sont de plus en plus audacieux, les désertions dues aux Chevaliers anti-loge et surtout depuis que la Maire fait campagne contre cette profession, les effectifs ne se renouvellent plus, les jeunes désertent les murs.

Pire encore, les femmes du bourg ont entrepris de faire pousser toutes sortes de plantes grimpantes, installer des jardinières et, d'une manière générale, décider de fleurir l'austère forteresse. Indépendamment du fait que cette entreprise diminue grandement l'efficacité de l'ouvrage, elle contribue surtout à transformer les chemins de ronde en parcours romantique, les vieilles tours trapues en terrain de jeu pour les enfants. Certains marchands ont même offert au seigneur Varl le troisième d'intéressantes sommes d'argent afin d'obtenir le droit d'utiliser les tours comme entrepôt, tandis que plusieurs villageois réclament le droit de percer l'épaisse muraille afin de construire dans l'épaisseur même des murs des habitations. Jusqu'à présent, le seigneur n'a pas donné suite à ces demandes.

La mairie

Depuis que la Révolte des Femmes a atteint Beaucieux, ce vieux bâtiment est devenu l'un des points de rassemblement de toute la gent féminine du Domaine. Cette ancienne tannerie a été attribuée par le Varl le troisième aux femmes après plusieurs semaines de débats, lorsque finalement le roi lui-même ordonna qu'un lieu spécifiquement réservé aux débats politiques (deux mots que le vieux seigneur n'avait jamais imaginés voir associés). La majorité de la population féminine du Domaine pense sincèrement qu'il s'est cruellement moqué en leur attribuant le bâtiment. En effet, malgré tous les efforts, les odeurs de tannerie persistent, au point que les « politiciennes », et notamment la maire, sont surnommées « putois » par leurs opposants locaux. Comme pour ajouter encore de l'huile sur le feu bouillant de ces jeunes passions politiques, Varl a fait rénover le bâtiment par le biais des corvées, ajoutant une somme de travail non négligeable à une paysannerie déjà réticente aux étranges réformes venues de Ranne. Habileté politique ou simple maladresse, il n'en reste pas moins que ce bâtiment est un symbole incontournable de l'agitation du pays. À la fois inesthétique et neuf, empli de remugles peu engageants et fréquenté par l'élite intellectuelle du Domaine...

L'Académie Militaire Royale

Ville dans la ville, cette petite place forte Cyse au pied de l'énorme forteresse de Beaucieux n'est plus désormais que l'ombre d'elle-même. Curieusement, l'enseignement y a gagné en qualité. Les professeurs, encore nombreux, ont suffisamment peu d'élèves pour leur accorder une attention beaucoup plus soutenue.

Cette enclave se compose de deux séries de bâtiments : de grands hémicycles de pierre, découverts, accueillent par tous les temps les savants enseignements des professeurs de stratégie, d'intendance militaire, de géographie, de géostratégie. La philosophie de l'académie est de soumettre en permanence les élèves à des conditions d'apprentissage rudes si ce n'est insupportables (les cours de stratégie ont traditionnellement lieu au plus fort de l'hiver) car le soldat doit se soumettre aux conditions climatiques et non l'inverse. Ainsi, les jeunes stratèges qui sortent de cette académie sont-ils capables d'élaborer des plans de batailles même lorsque l'encre gèle sur les plumes. Entre les

grands amphithéâtres de pierre, on trouve des reconstitutions, à échelle réduite, de champs de bataille sur lesquelles les stratèges en devenir expérimentent leurs toutes nouvelles connaissances.

L'autre moitié de ce petit village est constitué de salles d'armes, d'enclos destinés aux joutes, aux combats, de forges et d'armureries où les meilleurs artisans viennent indiquer comment reconnaître une arme de qualité, faire la démonstration des dernières inventions en matière d'armement... Le cœur de cette deuxième partie est constitué par une petite forteresse intérieure que les étudiants utilisent régulièrement afin de simuler sièges et prises de places fortes. Accessoirement, cet ouvrage est tout à fait fonctionnel et peut servir d'abri en cas d'attaque de la ville.

L'échoppe de Grond Lourd-marteau

Forgeron d'exception, Grond Lourd-marteau est aussi un guerrier d'exception, dont les cours sont réputés auprès de la majorité des pratiquants du marteau de guerre. Malheureusement, le maître a subit une très grave blessure à la jambe cependant la campagne de Rochronde, qui s'est par la suite infectée dans les marais, forçant les chirurgiens à l'amputation. Grond Lourd-marteau a donc fait contre mauvaise fortune bon cœur et s'est retiré dans l'académie, où il met à la disposition des élèves son immense connaissance du maniement du marteau de guerre et forge, « pour le plaisir », toute sorte d'armes de très grande qualité. Son échoppe, située à l'entrée de l'enceinte qui abrite l'académie, est d'ailleurs accessible aux visiteurs.

Le Tombeau de Varl Paskarod

Situé très à l'écart de la ville, cet austère édifice de pierre reste l'un des chefs-d'œuvre de l'architecture janrenienne primitive. Un simple gisant, mais dont la longueur doit avoisiner les vingt coudées, marque l'emplacement supposé de la sépulture du héros. Le temps a effacé beaucoup de détails, mais l'ensemble conserve une certaine majesté. Il représente un guerrier muni d'une grande épée, d'un écu aux armes de Beaucieux, vêtu d'une armure de métal ancienne, très travaillée. Son casque ouvert ne révèle plus grand-chose du visage qu'il a trop longtemps offert aux éléments et dont ne subsistent plus que des esquisses de relief.

De nombreuses légendes courent au propos de ce tombeau, et notamment que son occupant ne serait pas mort mais seulement endormi, qu'il pourrait revenir en cas de grand danger pour le Domaine. La plus pittoresque prétend qu'un accordé de la Cyse aurait réalisé le gisant de manière à ce que la statue serve de réceptacle à l'âme de Varl Paskarod et lui permette, à l'occasion, de revenir apporter ses extraordinaires capacités de combattant au Domaine. Bien entendu, en ces temps troublés, nombreux sont ceux qui prétendent avoir vu la sculpture s'animer.

Vulkum

Cette bourgade fortifiée, située assez profondément dans les Monts drakoniens, est l'un des centres économiques majeurs du Domaine. On y exploite des mines de fers qui sont pour beaucoup dans la richesse de la région.

Si la forteresse de Beaucieux peut paraître austère, ce village a des allures de camp retranché ou de prison. Toutes les maisons semblent avoir été construites pour résister à un siège : peu ou pas d'ouvertures, en dehors des portes et des meurtrières, tout est construit en pierre massive sans aucune concession à l'esthétique, sans aucune décoration. Les toits sont crénelés, les rues sont soigneusement dégagées, on y tend des chaînes la nuit...

Pourtant, depuis que Varl I[er] a définitivement repoussé les automnins au cœur des montagnes, l'agglomération n'a pas subit d'attaque — cela fait maintenant plusieurs siècles -, si ce n'est quelques incursions d'éléments isolés qui ont été rapidement neutralisés. Cependant, la tradition du couvre-feu, de la milice reste extraordinairement vivace. Au point que la révolte des Femmes s'est heurtée à un refus catégorique et définitif, y compris de la part de la population féminine locale. Cependant, depuis que les Chevaliers anti-loges se sont réfugiés dans les profondeurs des monts Drakoniens, ces traditions paranoïaques commencent à payer. Plusieurs razzias ont échoué devant les murailles de la ville et la milice a déjà eu l'occasion de pendre plusieurs espions drakoniens venus en reconnaissance.

Les tours de guets des monts Drakoniens

À intervalles réguliers, systématiquement en vue de la forteresse de Beaucieux, ces petites tours jalonnent les limites du Domaine. Symbole de la vigilance des seigneurs qui se sont succédés à sa tête, chacune d'elle possède un nom et une anecdote amusante ou tragique. Elles abritent chacune une équipe de guetteurs chargée de prévenir le château de toute incursion dans les limites des terres de Beaucieux,

et ont d'ailleurs déjà rempli plus d'une fois leur office. Chaque seigneur se fait un devoir, lorsqu'il prend les rênes du pouvoir, d'en faire construire une.

Certaines sont réputées avoir abrité les amours discrètes d'un seigneur et d'une princesse venue de pays lointains, une autre aurait vu la mort d'un seigneur, qui se serait jeté de son sommet, et ainsi de suite. Chaque équipe guetteur connaît d'innombrables histoires sur sa tour, dont elle est fière d'assurer elle-même l'entretien et la surveillance.

Les figures

Varl le troisième

Varl le troisième est un homme vieux et fatigué. Il a quarante-deux ans, mais sa musculature d'Hercule ne l'a pas abandonné. Ses mains puissantes, couturées de cicatrices récoltées sur tous les champs de batailles de Janrénie, sont encore très capables de briser le cou d'un homme comme une brindille. Sa chevelure blanche et son air d'épuisement trahissent cependant l'esprit brisé d'un mortel qui ne vit plus que par habitude, qui ne meurt pas parce que même l'effort nécessaire pour mettre fin à ses jours est au-dessus de ses forces.

L'épouse de Varl le troisième est morte en couches en mettant au monde son troisième fils, qui n'a pas lui-même survécu à l'accouchement. Puis il y a eu la catastrophe de Rochronde. Le Domaine de Beaucieux soutint sans faiblir le généralissime Amrod, qui sortait de son académie. Il envoya la fine fleur de sa chevalerie, ses meilleurs soldats. Sur la bruyante troupe de près de deux cent hommes qui partit seule une poignée d'individus, épuisés, minés par la défaite revinrent. Les fils de Varl n'étaient pas de ceux là. Depuis, le seigneur délaisse complètement les affaires du Domaine. À de rares occasions, des traces de l'homme qu'il fut transparaissent, comme lorsqu'il ordonna l'attribution de l'ancienne tannerie pour abriter la mairie. Mais en général, c'est un individu apathique qui ne vit plus que de rêveries sombres et mélancoliques.

Dame Horic

Cette grande femme entre deux âges réussit un tour de force peu commun : son visage au menton effacé, au nez peu prononcé et aux joues larges semble être celui d'une femme un peu enveloppée, alors que son corps maigre, longiligne, plat, porte toutes les marques de la plus extrême maigreur. Malgré ce physique ingrat, Dame Horic a épousé un chevalier du Domaine, mort à la guerre pendant le dramatique épisode de Rochronde. Depuis, ses yeux brillent d'une lueur maladive et elle s'ingénie à servir la cause pacifiste par tous les moyens. Cette attitude fanatique n'est pas le fruit du hasard, mais de la rencontre de Dame Horic avec une Marionnette du Masque, qui l'a rencontrée à l'occasion d'un de ses voyages à Ranne et convaincue de la justesse de la cause féministe.

C'est une extrémiste de la première heure. Elle a obtenu le poste de maire sans difficulté et s'ingénie désormais à faire disparaître la « soldatesque », comme elle aime à appeler toute personne portant

VARL LE TROISIÈME

Peuple : humain
Âge : 42 ans
Taille : 1 m 87 (TAI 0)
Poids : 91 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 9
FORce : 10
PERception : 5
RESistance : 8
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 1(7)
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 8
CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 9
EMP : -
TIR : 7
PdV : 59
SBG : 16
SBC : 29
BD : +4

Pts d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 3
Perfidie : 1

Compétences :
Savoir : Alphabet : Armgarde 6, Astronomie 1, Géographie 5, Histoire et légendes 5, Langue : janrénien, Langue : urguemand 2, Lois 8, Stratégie 7.
Épreuves : Arme : épée 8, Arme : bouclier 8, Arme : lance de cavalerie 7, Athlétisme 4, Équitation 7, Esquive 6, Premiers soins 3, Vigilance 5.
Société : Diplomatie 5, Éloquence 5, Étiquette : noblesse janrénienne 7, Intendance 6, Négoce 3, Us et coutumes : janréniens 5.
Maraude : Chasse 4, Intrigue.
Occulte : Cryptogramme 1.
Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Charge (seigneur janrénien), Vieux

Combat
Initiative : 14, épée 15, lance 19, écu 11
Attaque au contact : épée 18, écu 17, lance 16
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 0
Parade : épée 18, écu 21
Défense à distance : 0

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée	+1	1	1	+6 (PT)	0
Lance	+6	0	-2	+9 (P)	+1
Ecu	-3	0	+4	+1 (C)	0

Armure
Harnois
Complète : Malus -14, Prot. 14

Citation typique : « Quel intérêt? Pourquoi? Peu importe, je vais y réfléchir… Plus tard… »

DAME HORIC

Peuple : Humain
Âge : 37 ans
Taille : 1 m 77 (TAI 0)
Poids : 46 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/1
Bonus de Corps : -1
AGIlité : 5
FORce : 5
PERception : 6
RESistance : 6
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7
VOLonté : 7
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 3
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 5
EMP : -
TIR : 5
PdV : 45
SBG : 15
SBC : 22
BD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 11

Compétences :
Savoir : Alphabet : Armgarde 4, Herboristerie 6, Histoire et légendes 4, Langue : urguemand 6, Lois 1, Zoologie 1.
Épreuves : Vigilance 7.
Société : Musique 3, Poésie (spé : pamphlet à caractère politique) 6, Baratin 5, Diplomatie 1, Éloquence 6, Étiquette : bourgeoisie 5, Intendance 1, Négoce 1, Us et coutumes : Beaucieux 5.
Maraude : Intrigue 1.
Occulte : -
Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Décrépitude (Peine perfide)

Combat
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : -
Parade : -
Défense à distance : -

Arme(s)
Aucune.

Armure
Aucune.

Citation typique : « Vous ne pouvez pas dire ça ! Vous avez bien vu ce qu'ils ont fait à notre pays ! Ce sont des monstres ! Seule une femme, avec une sensibilité de femme... Vous ne m'écoutez pas ! Vous êtes bien comme tous les hommes, des... de la... *soldatesque !* »

une arme. Fondamentalement peu préparée au rôle de maire et laissée complètement seule face aux difficiles décisions relevant de la gestion d'un Domaine depuis la défection de Varl le troisième, Dame Horic tente tant bien que mal de faire front. Malheureusement, les réunions à la mairie ne durent jamais assez longtemps (l'odeur...) et ses propres obsessions lui ont fait prendre quelques décisions qui pourraient s'avérer lourdes de conséquences. Mais Dame Horic fait de son mieux.

Maître Philestas de Mortencre

Maître Philestas est un vieux farfadet arrivé, depuis bien longtemps déjà, au Crépuscule de sa vie. Eclipsiste doué, sa vie n'est dirigée que par les Danseurs et la magie, sa passion exclusive. Il possède, à lui tout seul, vingt-trois Danseurs, dont certains l'accompagnent depuis plus de quarante ans.

Frêle, mince comme si le temps l'avait vidé de sa substance, sa figure n'est plus qu'un réseau de rides profondes au cœur duquel brillent deux yeux dont la vitalité semble intacte malgré le poids des ans qui a courbé, tordu, voûté ce petit homme. Sa voix rauque, sourde, incapable de s'élever au-dessus d'un murmure, trouve toujours une ou deux oreilles attentives. Il faut dire que la rumeur prétend que le maître connaîtrait tous les sorts jamais inventés. On murmure même qu'il ferait partie de l'élite de la magie et qu'il pratiquerait la chorégraphie...

Grond Lourd-marteau

Grond Lourd-marteau est en fait un demi-ogre, Inspiré de surcroît. Il s'est installé ici parce que l'activité des drakoniens lui paraissait des plus suspectes, mais finalement, la tranquillité de la vie dans cette petite ville de province, auquel s'est ajoutée la longue convalescence suite à sa terrible blessure l'ont convaincu de s'arrêter quelque temps et de prendre une ou deux années pour souffler. Les années commencent d'ailleurs à s'accumuler discrètement sans qu'il s'en aperçoive.

Grond est un homme très musclé, affable au point d'en être bavard, à la voix étrangement rauque, presque menaçante, dont la réputation en matière de femmes n'est plus à faire, et ce malgré sa jambe manquante.

MAÎTRE PHILESTAS DE MORTENCRE

Peuple : Farfadet
Âge : 71 ans
Taille : 90 cm (TAI -1)
Poids : 20 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 5
FORce : 1
PERception : 8
RESistance : 1
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 10
VOLonté : 10
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 7
CREativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 3
EMP : 10
TIR : 6
PdV : 24
SBG : 8
SBC : 12
BD : -4

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 9
Perfidie : 9

Compétences :
Savoir : Alphabet : Armgarde 8, Astronomie 3, Géographie (spé : Danseurs) 7, Histoire et légendes (spé Danseurs) 7, Langue : janrénien 7, Saisons : printemps 6.
Épreuves : Athlétisme 1, Escalade 7, Esquive 10, Premiers soins 5, Vigilance 8.
Société : Musique 4, Baratin 5, Diplomatie 3, Éloquence 6, Négoce (spé : Danseurs) 7, Us et coutumes : Janrénie 5.
Maraude : Acrobatie 8, Camouflage 3, Chasse (spé : Danseurs) 10, Déguisement 2, Discrétion 8, Fouille 3, Passe-passe 10, Serrurerie 5.
Occulte : Cryptogramme 6, Connaissance des Danseurs 10, Harmonie (spé : Danseurs) 10, Résonance 10.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Nombre incroyable de Danseurs, Vieux, très vieux

Combat
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 15
Parade : -
Défense à distance : 7

Arme(s)
Aucune (sinon ses Danseurs)

Armure
Aucune

Emprise
POT d'EMP éclipsiste 27
21 Danseurs, endurance totale 145

Sorts connus
Le maître connaît effectivement tous les sorts jamais inventés, ainsi que bon nombre d'autres qu'il a personnellement mis au point. Accessoirement, il pratique effectivement la chorégraphie mais ne souhaite pas que quiconque le sache : sa neutralité vis-à-vis des ordres de magie en souffrirait et Philestas n'aspire plus qu'à finir paisiblement ses jours à Beaucieux.

Citation typique : « Hmm… Viens par-là, toi. Gentil Danseur… Hmm. Voyez-vous comme ses gestes sont précis et gracieux? Voyez-vous comme il génère la magie sans même s'en rendre compte? Je vais vous montrer un sort amusant… Hmm… Ou est-il? Ha ! Te voilà, petit galopin ! Regardez, c'est très intéressant, la coordination et l'impulsion, hmm… »

Intrigues

Le seigneur endormi

L'état de Varl le troisième n'a en fait rien de naturel. De ses campagnes en Urguemand, il a en effet ramener non seulement quelques fâcheuses conséquences magiques (il était parmi les proches d'Amrod et a donc subit une partie des sévices magiques infligés à ce dernier par les Obscurantistes qui rendirent le général fou), mais aussi une fâcheuse propension à attirer les puissances les plus maléfiques. Entre autre, il est notamment la cible d'un puissant envoûteur de la Cyse, caché dans les montagnes Drakoniques, qui lui fait progressivement perdre la raison. Ce damné, car s'en est un est parvenu à introduire dans ses appartements plusieurs tapisseries impies, des Œuvres d'Art Perverti, qui distillent pendant le sommeil du souverain un irrépressible sentiment de lassitude et de dégoût de la vie. Une fois le seigneur mort, sa descendance ayant été fauchée sur le champ de bataille, le chaos de la succession lui permettra en effet, du moins il l'espère, de fédérer autour de lui tous les drakoniens et de prendre le contrôle de la vallée.

Les profanateurs

Dans le secret des monts Drakoniens, une petite expédition s'apprête à commettre une erreur qui pourrait se révéler catastrophique pour l'équilibre géopolitique de la région. Une équipe de

GROND LOURD-MARTEAU

Peuple : Peuple : Humain
Âge : 39 ans
Taille : 1 m 73 (TAI 0)
Poids : 95 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 7/1

Corps : 9/1
Bonus de Corps : +8
AGIlité : 6
FORce : 9
PERception : 5
RESistance : 8
Esprit : 7/1
Bonus d'Esprit : +6
INTelligence : 5
VOLonté : 7
Âme : 8/2
Bonus d'Âme : +6
CHArisme : 8
CREativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : 8
MEL : 7
EMP : -
TIR : 5
PdV : 54
SBG : 18
SBC : 27
BD : +2
Noirceur : 1

Points d'Héroïsme : 14
Pouvoirs de la Flamme : Insensibilité (feu), Crache-feu, Bouclier du jour, Vision dans les flammes, À la vitesse d'un incendie, Immolation
Ténèbre : 12
Perfidie : 23

Compétences :
Savoir : Alphabet : armgarde 5, Alphabet : keshite 4, Chirurgie 3, Géographie 6, Histoire et légendes 5, Langue : janrénien 6, Langue : urguemand 4, Langue : kosaki 4, Langue : nordik 5, Langue : langue sacrée 3, Langue : mercerin 4, Médecine 3, Stratégie 3.
Épreuves : Arme : marteau de guerre 10, Arme : pavois 10, Arme : arbalète à cric 8, Athlétisme 7, Équitation 7, Escalade 6, Esquive 10, Natation 4, Premiers soins 8, Survie 5, Vigilance 8.
Société : Sculpture 7, Baratin 2, Diplomatie 3, Éloquence 3, Négoce (spé : armes) 7, Savoir-faire : forge 10, Us et coutumes (de pratiquement partout) 2.
Maraude : Acrobatie 4, Camouflage 6, Chasse 3, Déguisement 1, Discrétion 7, Fouille 5, Intrigue 1, Jeu 3, Passe-passe 2, Poisons 2, Serrurerie 1.
Occulte : Cyse 7, Cryptogramme 2, Connaissance des Danseurs 1, Démonologie 5, Harmonie 2.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Charge : maître d'arme, célèbre, botte secrète : la botte du musicien, botte secrète : la poinçonnade, funeste sapience, sensualité, membre en moins, diablotin farceur, voix éraillée, lectures funestes, grandiloquence.

Combat
Initiative : 19, Marteau de guerre 19, Pavois 15, Arbalète 24
Attaque au contact : marteau de guerre 25, pavois 25
Attaque à distance : 22
Défense au contact : Esquive : 22
Parade : marteau de guerre 25, pavois 29
Défense à distance : 11

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Marteau de guerre	0	0	0	+7 (PC)	0
Pavois	-4	-1	+5	+4 (C)	1
Arbalète à cric	+5	+1	-	+12 (P)	-

Portée : 150 m

Armure
Cuir et métal
Partielle : Malus-2, Prot. 5
Bouclier : 29 (pavois)

Arts magiques :
POT de Cyse : 21

Œuvres connues :
Point faible (10), Altérer l'usure (10), Remodeler (10), Aiguiser une lame (10), Changement d'état (15).

Citation typique : « Par la malemort! Cette majestueuse, magnifique, extraordinaire lame d'une qualité supérieure et tout à fait exceptionnelle est le joyau, que dis-je, le parangon, l'aboutissement d'une quête longue, difficile, interminable, semée de dangers et d'obstacles infranchissables, celle de l'arme parfaite. Je ne peux vous la vendre à un prix aussi calomnieux, scandaleux, inadmissible. »

pilleurs de tombe professionnels s'est en effet réunie afin de rendre visite au tombeau de Varl Paskarod. La sépulture abriterait plusieurs artefacts de la Flamboyance, dont notamment une épée aux pouvoirs extraordinaires.

Leur projet implique malheureusement de détruire le gisant. Or, l'un des principaux freins à une attaque massive des drakoniens est justement la légende prétendant que cette statue pourrait s'animer afin de défendre les humains de la vallée. Les légendes drakoniennes à ce sujet sont très explicites. La sculpture s'animera véritablement et deviendra le fléau des automnins, les repoussant encore plus loin que le Varl Paskarod ne l'avait fait, les massacrant sans pitié et détruisant toutes traces de civilisation drakonnienne sur ce flanc des monts. De nombreux villages sont d'ailleurs construits sur les flancs opposés à Beaucieux afin de se préserver de la malédiction du gisant.

Mais si les pilleurs venaient à détruire l'effigie du héros, alors la révolte des drakoniens serait inévitable avec des conséquences terribles pour toute la région : Beaucieux est le nœud stratégique. Si le Domaine tombe, tous ses voisins le suivent.

La révolte de Vulkum

Derrière le refus catégorique de Vulkum de s'aligner sur les réformes féministes se cache en fait un véritable courant de révoltes. Les plus extrémistes de ces révoltés sont partis rejoindre les Chevaliers anti-loges dans leur repaire montagnard. Cependant, certains d'entre eux n'ont pu partir, soit parce qu'ils ne souhaitaient pas abandonner leur famille, soit parce qu'ils pensaient pouvoir être plus utiles en restant dans la ville.

C'est ainsi qu'un petit réseau de soutient aux chevaliers a vu le jour, qui lui fournit armes et vivres. Cependant, sans le savoir, les villageois alimentent les pillards drakoniens qui laissent les chevaliers en paix en échange de quelques armes de fer et d'armures plus élaborées que celles qu'ils sont capables de fabriquer. Là où les Vulkumites pensent aider à équiper une armée, ils ne font en fait que soutenir quelques hommes hagards, encore à la recherche d'un refuge sûr et alimentent en fait les foyers de révolte drakoniens. Pour l'instant, ce secret est bien gardé et nul ne sait ce qu'il en est réellement de la prétendue armée des anti-loges. Cependant, si les villageois apprenaient la vérité sur cette affaire, les exilés seraient sans doute rapidement dénoncés ou assassinés...

Avantages et défauts

Avantages

Participation à la bataille de Rochronde (unique) 3

Vous faites partie des rares survivants. Vous en êtes revenu et pour cela, la majorité des gens de la région vous respecte. Par ailleurs, vous avez accumulé une expérience non négligeable. Vous obtenez gratuitement une spécialisation en survie (marais) et gagnez un point dans une compétence d'arme.

Passage à l'Académie Militaire Royale 3

Vous avez fait cette prestigieuse académie, qui vous a beaucoup appris, notamment sur la survie et sur les automnins. Vous obtenez gratuitement un point de bonus dans les compétences Survie et saisons : automne.

Par ailleurs, vous serez toujours le bienvenu dans cette académie, qui peut, entre autre, vous enseigner toutes les bottes utilisant le marteau de guerre, vous vendre des armes de qualité supérieure...

Chef-d'œuvre de Grond 3

Grond vous a confié un de ses chefs-d'œuvre, une arme de qualité vraiment exceptionnelle. L'une de ses caractéristiques (initiative, attaque, défense ou dommages) est augmentée d'un point.

Confident de Maître Philestas 5

Vous savez que maître Philestas est un chorégraphe. En fait. le farfadet vous apprécie suffisamment pour vous apprendre cette discipline, pour peu que vous en ayez les capacités.

Élite féminine 1

Si vous êtes une femme, vous connaissez bien Dame Horic et celle-ci vous apprécie. Vous pourriez accéder à de nombreux secrets de la gestion du Domaine si vous vous donniez la peine de faire parler la vieille femme. Dans tous les cas, vous serez toujours bien accueilli à Beaucieux et logerez peut-être au château.

Défauts

Brisé au cours de la bataille de Rochronde (unique) 5

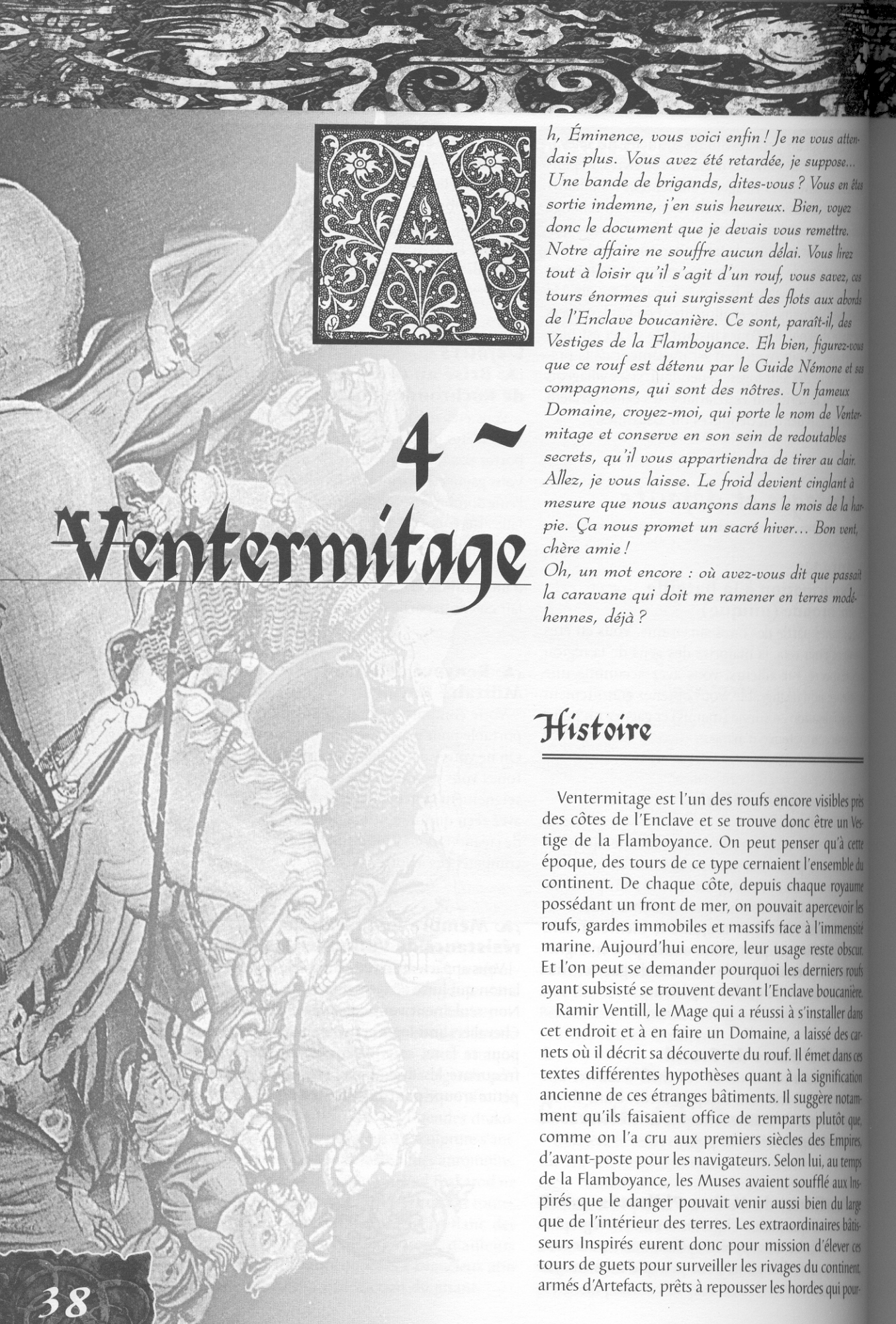
Vous êtes revenu de cette bataille... Mais à quel prix ! Vous n'êtes plus que l'ombre de vous-même et ne supportez pas que l'on vous parle de cette terrible défaite. Vous gagnez 10 points de Ténèbre et n'obtenez pas la Peine Sombre associée à votre nouvel état (ni les Bienfaits afférents s'il y a lieu) mais la Peine « Brisée », qui vous inflige de redoutables flash-backs lorsque l'on vous parle de cette bataille. Votre Esprit noir augmente d'un point. L'EG est libre de choisir ou non un Bienfait en contrepartie de cette Peine...

Renvoyé de l'Académie Militaire Royale 2

Votre comportement a été suffisamment insupportable pour vous faire renvoyer de cette académie. On ne vous y accueillera plus jamais et les autochtones vous regardent avec mépris. De plus, l'enseignement parcellaire et tronqué que vous y avez reçu diminue de cinq le nombre de points de créations dont vous disposez pour acheter des compétences à votre Inspiré.

Membre du réseau de résistance de Vulkum 2

Vous appartenez à cette frange de la population qui lutte activement contre les loges. Non seulement vous vous devez d'aider les Chevaliers anti-loges et prenez de gros risques pour ce faire, mais vous avez suffisamment fréquenté les drakoniens engagés dans leur petite troupe pour gagner 3 points de Perfidie.



4 ~ Ventermitage

Ah, Éminence, vous voici enfin ! Je ne vous attendais plus. Vous avez été retardée, je suppose... Une bande de brigands, dites-vous ? Vous en êtes sortie indemne, j'en suis heureux. Bien, voyez donc le document que je devais vous remettre. Notre affaire ne souffre aucun délai. Vous lirez tout à loisir qu'il s'agit d'un rouf, vous savez, ces tours énormes qui surgissent des flots aux abords de l'Enclave boucanière. Ce sont, paraît-il, des Vestiges de la Flamboyance. Eh bien, figurez-vous que ce rouf est détenu par le Guide Némone et ses compagnons, qui sont des nôtres. Un fameux Domaine, croyez-moi, qui porte le nom de Ventermitage et conserve en son sein de redoutables secrets, qu'il vous appartiendra de tirer au clair. Allez, je vous laisse. Le froid devient cinglant à mesure que nous avançons dans le mois de la harpie. Ça nous promet un sacré hiver... Bon vent, chère amie !

Oh, un mot encore : où avez-vous dit que passait la caravane qui doit me ramener en terres modéhennes, déjà ?

Histoire

Ventermitage est l'un des roufs encore visibles près des côtes de l'Enclave et se trouve donc être un Vestige de la Flamboyance. On peut penser qu'à cette époque, des tours de ce type cernaient l'ensemble du continent. De chaque côte, depuis chaque royaume possédant un front de mer, on pouvait apercevoir les roufs, gardes immobiles et massifs face à l'immensité marine. Aujourd'hui encore, leur usage reste obscur. Et l'on peut se demander pourquoi les derniers roufs ayant subsisté se trouvent devant l'Enclave boucanière.

Ramir Ventill, le Mage qui a réussi à s'installer dans cet endroit et à en faire un Domaine, a laissé des carnets où il décrit sa découverte du rouf. Il émet dans ces textes différentes hypothèses quant à la signification ancienne de ces étranges bâtiments. Il suggère notamment qu'ils faisaient office de remparts plutôt que, comme on l'a cru aux premiers siècles des Empires, d'avant-poste pour les navigateurs. Selon lui, au temps de la Flamboyance, les Muses avaient soufflé aux Inspirés que le danger pouvait venir aussi bien du large que de l'intérieur des terres. Les extraordinaires bâtisseurs Inspirés eurent donc pour mission d'élever ces tours de guets pour surveiller les rivages du continent, armés d'Artefacts, prêts à repousser les hordes qui pour-

raient surgir de la mer. Car les Muses savaient que la Ténèbre grondant dans les profondeurs de la terre pouvait aussi faire jaillir ses rejetons à travers les fonds marins et envahir les territoires enchantés à l'improviste. Dès l'origine, conclut Ventill, les roufs furent des bastions. En tant que Mage Inspiré, il a donc tenu à restaurer cette fonction afin de construire un Domaine apte à combattre l'Ennemi sur ce front peu pourvu.

Les roufs expliqueraient donc pourquoi les mortels des Royaumes crépusculaires ont tant tardé à prendre le large et à partir vers l'inconnu des océans. Ventill a compris qu'ils étaient des remparts contre une menace venue de la mer, des bornes destinées à marquer le passage entre le connu et l'inconnu, et il prétendait d'ailleurs que Rugello, l'Urguemand fondateur de l'Enclave, était arrivé dans ces parages fort peu accidentellement, mais qu'il avait été au contraire attiré par les puissantes émanations magiques des roufs, comme si ces bâtisses enchantées résonnaient encore des avertissements des Muses contre les périls ténébreux issus des flots... Pourtant, bien qu'il ait été très précoce dans la prise de conscience du rôle fatidique des Inspirés de l'Harmonde, Ventill n'a pu définir concrètement cette menace de son vivant. C'est en vérité sa mort qui en révélera davantage à ce propos...

Ramir Ventill était un humain qui venait de la Marche modéhenne où il exerçait le noble art de l'Emprise sur les chemins verdoyants de cette ravissante contrée. En tant que Mage jorniste, il vivait entouré de Danseurs et allait par les routes, amusant les bonnes gens et leurs enfants, monnayant les bienfaits que dispensaient ses sorts.

Les Éminences colportent la légende selon laquelle il rencontra l'une des leurs, du nom de Sagus Nevantes, qui avait l'embarrassant défaut d'être un peu trop portée sur la gent masculine pour l'honorable fonction d'Éminence grise. L'inconvenante Éminence se rendait à Sombreçonge pour une réunion de Mages mais, ravi de sa rencontre, elle prit le temps de deviser longuement avec Ventill. C'est ainsi, un soir qu'ils digéraient leur pique-nique sous le regard bienveillant de l'astre lunaire, que Nevantes conta les mythes relatifs aux Vestiges de la Flamboyance à son compagnon, avant de lui révéler d'autres mystères, bien plus charnels, dans le secret d'un bosquet voisin.

Le lendemain, les deux se quittèrent, l'un pour gagner la cité des Mages, l'autre pour les roufs, qui avaient frappé son imagination parmi les récits de l'Éminence. On sut plus tard, grâce au témoignage d'un membre de la caravane de Soleïdin, Domaine keshite de renom, que Sagus Nevantes s'était montrée capable de discerner la Flamme chez Ventill. Elle l'avait de ce fait habilement dirigé vers l'un de ces Vestiges boucaniers afin que cet Inspiré en perce le secret.

Ramir Ventill mit le pied sur la flottille de Rocher-Chantant en l'an 1393. Il avait trente-neuf ans. Il négocia la traversée en direction du rouf de son choix avec un capitaine désargenté et téméraire et atteignit son objectif un soir où la mer était grosse et où un vent retors sifflait entre les rochers dégoulinant d'écume.

Or les vieux boucaniers le savent : les roufs ne se laissent pas séduire si facilement. De fait, le Jorniste a dû conquérir ce rouf pour y pénétrer et s'y installer. Il a pu lui-même établir par la suite qu'il n'avait réussi à s'en emparer durablement que parce que le Vestige l'avait accepté. Il en avait eu la certitude dès son arrivée. Les autres roufs demeurent en effet inaccessibles et refusent de se laisser approcher et visiter au moyen de tous les prodiges dont un Vestige de la Flamboyance se trouve doté : certains roufs se volatilisent purement et simplement, ne restant visibles que de loin et disparaissant à partir d'une certaine distance ; d'autres génèrent des forces magiques qui repoussent ou assaillent les imprudents qui s'aventurent un peu trop près, tels ces loups au pelage minéral et dentelé qui, selon les témoins survivants, émergent des rochers et dévorent les intrus. Ventill était un Inspiré, certes, et sa résonnance avec le Vestige constitua son sauf-conduit. Mais il est clair également qu'il a dû user de ruse, de courage et des facultés étonnantes de ses Danseurs pour franchir l'enceinte du rouf.

Ventill vécut en ces lieux durant quarante longues années, dans la solitude la plus stricte, excepté ses Danseurs. Il se nourrissait de poissons, de coquillages et d'algues. Il se plongea dans la contemplation du large, dans la méditation et devint très sensible aux rumeurs de la mer. Il se fit bientôt un adepte de l'Accord dans le but de refléter les mélodies

VENTERMITAGE

Royaume : Enclave boucanière
Maître actuel : Némone Boute-Feu
Effectifs : 3 Inspirés, 40 Ternes.

CORPS : 2/0
Armée : 5
Défense : 3
Habitants : 2
Organisation : 3

ESPRIT : 5/0
Finance : 5
Renseignement : 6

ÂME : 5/3
Capacité magique : 5
Relations diplomatiques : 5

inédites rapportées par les éléments marins. On dit qu'il ne quitta son repaire que pour se procurer une harpe et un maître afin d'exprimer son nouvel Art. Il se rendit périodiquement à Tortage-la-rouge le temps de s'initier à l'Accord et revint ensuite dans le rouf pour s'exercer et adapter ses connaissances nouvelles à la rumeur océane.

Peu avant sa mort, en 1433, Ventill fit cependant appel à un compagnon. En effet, la flottille de Rocher-Chantant décida de lui envoyer une ambassade, les familles étant à la fois inquiètes de savoir ce puissant Mage dans ses encablures et curieuses de savoir à quelles occupations il se livrait. Les surprenantes mélodies échappées de son antre ne leur avaient évidemment pas échappé. La flottille envoya une jeune femme courageuse, nommée Némone, fille d'un Guide de grande réputation, pour prendre contact avec Ventill et se renseigner sur lui et ses agissements. Elle rapporta peu de choses de son entrevue, se contentant de rassurer la Hunette et son père, et se dépêcha d'engager quelques individus qu'elle avait remarqués à terre : Crust, un ogre qui officiait dans les cuisines d'une auberge de Tortage et un loup de mer farfadet. Puis elle repartit s'installer dans le rouf. Elle avait dix-sept ans.

Némone ne savait pas qu'elle était une Inspirée à cette époque. Elle ne l'apprit que plus tard, après la mort de Ramir Ventill (si l'un de vos joueurs occupe sa Charge, il l'apprend aujourd'hui, bien entendu). Mais lui avait su s'en rendre compte et avait remercié la providence que la Hunette lui ait fait ce cadeau. Il sentait la mort venir et ressentait le besoin de léguer ses découvertes et l'étonnant Domaine qu'il s'était approprié.

Une nuit, au début de l'automne 1435, Némone se trouvait dans le rouf, en compagnie de Crust l'ogre cuistot, en train d'explorer les sous-sols qui descendent sous le niveau des eaux, quand elle entendit un cri déchirant venu des hauteurs. Elle remonta rapidement, se hissant dans les cordes installées par le farfadet pour permettre l'exploration du rouf malgré l'absence d'escaliers, et arriva au sommet pour apercevoir Ventill debout au bord du rouf. Son corps était strié d'éclairs bleutés projetés par les nuages sombres réunis autour du bâtiment et ses Danseurs s'éparpillaient dans les airs, pris de panique. Némone n'eut pas le temps d'agripper la robe du Jorniste avant qu'il ne chute vers les profondeurs tumultueuses.

Némone hérita du rouf, qu'elle rebaptisa Ventermitage, en hommage à son premier propriétaire, et s'employa à développer de nombreuses relations avec la côte de l'Enclave : commerce, rôle militaire face aux attaques des vaisseaux des Terres veuves et d'Urguemand, droit de visite à des Harmonistes curieux... Peu à peu, Ventermitage est devenu un lieu de renom et Némone et ses compagnons des figures respectées. Les années passant, ils s'illustrèrent victorieusement dans des batailles contre les assaillants de l'Enclave et cultivèrent les acquis magiques du Jorniste. Némone est devenue une Guide à la mort de son père, la première de son sexe. Autour de Ventermitage se sont construits des pontons, des navires amarrés, des baraques pour abriter des travailleurs et leur famille dans le prolongement de la flottille de Rocher-Chantant...

Mais la menace qui eut raison de Ramir Ventill n'a pas disparu...

Lieux et organisation

Le rouf est une énorme tour de pierre sombre, de plus de cinquante coudées de hauteur et assez large pour accueillir un appartement complet à chaque étage. Il n'a bien sûr pas été conçu pour ça et Némone et ses acolytes ont donc eu du mal à y établir leurs logements. Ils ont aménagé cinq étages et ont laissé les caves dans l'état d'origine, se contentant de les sceller par une lourde trappe manœuvrée par un système de poulies, et que seul Crust est capable de soulever par la seule force de ses bras. Mais les véritables problèmes de Ventermitage sont liés à sa nature première : ses murs constellés d'éclat diffusent une atmosphère envoûtante, propre à enchanter leurs locataires ou à les rendre fous...

Par exemple, le sel ramené par les vagues qui s'écrasent sur les rochers cernant la tour sur soixante coudées de rayon se colle aux murs du rouf. Il s'accumule et acquiert progressivement un pouvoir particulier. Ses qualités sont augmentées par les ressources magiques de l'endroit. Il devient une denrée extrêmement précieuse, que Némone ne se prive pas de commercialiser à petites doses pour un prix astronomique. Il est en effet très nourrissant et accompagne les riches caravanes qui voyagent longtemps dans des contrées hostiles où nul ravitaillement n'est possible, telles que le désert keshite. Se nourrir de ce sel est un palliatif excellent à toute alimentation (mais durant un mois maximum ; au-delà, on risque de graves carences entraînant des déficiences : jet de Résistance à DIF 15), avec tout de même pour effet pervers de donner une soif que, curieusement, seule l'eau de mer peut étancher.

Dans le même ordre d'idée, l'eau qui submerge les fondations du rouf parvient à pénétrer les parois de pierre en un endroit précis. Elle est alors filtrée par l'éclat présent dans le mur. Cette eau se dote dès lors de capacités mystérieuses, et seul un nain versé dans la distillation, comme Boratch, un ami de Némone, peut la recueillir. Il fabrique avec une sorte d'eau-de-vie au goût d'huître qui permet notamment de discerner

précisément la silhouette d'une morgane à plus de cinquante mètres (jet de PER + Vigilance avec bonus de 5).

Mais le rouf a également des effets néfastes sur ses habitants. Les habitants de Ventermitage ne savent pas qu'ils sont sous la menace d'une terrible maladie, l'érosia : en effet, l'érosion du bâtiment se communique à ceux qui y vivent trop longtemps. C'est une sorte de lèpre : la peau devient rugueuse et part progressivement en poussière. Elle met heureusement du temps à se déclencher (VIR : 20, Périodicité : un mois, Rareté : 20).

C'est l'une des malédictions que les albâtres ont jetées sur l'endroit. Les albâtres sont de grands oiseaux locaux, semblables à des albatros d'un blanc immaculé. Ils sont sous l'emprise de l'Automne et viennent voler autour du rouf. Ils représentent un mauvais présage pour les Boucaniers des flottilles.

Figures

Némone Boute-Feu

Guide et maîtresse du Domaine (Inspirée)

Némone fut la première femme à siéger dans l'assemblée de la Hunette. Elle est la fille du pirate Kive Boute-Feu, qui se rendit célèbre par ses abordages incendiaires : il enduisait son sabre de poix et y mettait le feu avant de s'élancer sur le bateau convoité. Son plus grand plaisir était d'effrayer les officiers urguemands en faisant passer son sabre enflammé devant leurs yeux.

Némone dirige le Domaine de Ventermitage avec fierté, autorité et diplomatie. Elle partage son temps entre la demeure de son père, à flanc de falaise, avec son frère et ses deux sœurs, et Ventermitage, où elle consacre le plus clair du temps libre que lui laisse sa Charge de Guide au sein de la Hunette. Elle a le teint halé des arpenteurs des flots. Ses longs cheveux perpétuellement emmêlés par le vent capricieux sont incrustés de cristaux de sel. Elle porte généralement une veste verte dont les pans atteignent ses genoux, une chemise échancrée qui laisse paraître un tatouage rouge en forme d'étoile de mer entre ses seins et une paire de pantalons bruns qui s'engouffrent dans ses bottes à revers.

NÉMONE BOUTE-FEU

Peuple : Humain
Âge : 34 ans (née en 1416)
Taille : 1 m 70 (TAI 0)
Poids : 55 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 2/0

Corps : 3/0
Bonus de Corps : +3
AGIlité : 7
FORce : 6
PERception : 7
RESistance : 6
Esprit : 2/0
Bonus d'Esprit : +2
INTelligence : 7
VOLonté : 8
Âme : 2/0
Bonus d'Âme : +2
CHArisme : 8
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 6
EMP : -
TIR : 7
PdV : 47
SBG : 15
SBC : 23
BD : 0

Pts d'Héroïsme : 4
Pouvoirs de la Flamme : brûloir des armes
Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences :
Épreuves : Arme : Dague 6, Arme : Dague de jet 6, Arme : Sabre 6, Athlétisme 8, Escalade 6, Esquive 8, Natation 9, Premiers soins 4, Survie : en mer 6, Vigilance 6.
Maraude : Acrobatie 2, Camouflage 2, Chasse 2, Discrétion 5, Fouille 6, Intrigue 2, Jeu 4, Passe-passe 4.
Société : Baratin 2, Diplomatie 6, Éloquence 6, Étiquette : Hunette 6, Intendance 4, Négoce 4, Us et coutumes : Enclave boucanière 7.
Savoir : Alphabet : Armgarde 5, Géographie (spé : côtes de l'Enclave boucanière) 5 (6), Histoire & légendes : roufs 5, Médecine 4, Navigation 7, Stratégie 5.
Occulte : Arts Magiques : Accord 3, Harmonie 3.

Combat
Initiative : 17, sabre 18, dague de jet 19
Attaque au contact : Sabre 16, Dague 17
Attaque à distance : Dague 16
Esquive : 17
Parade : Sabre 16, Dague 15
Défense à distance : 8

Arme(s)

Arme	Init	Att.	Déf.	Dom+BD
Sabre	+1	+1	+1	+4 (P/T)
Dague	0	+2	0	+1 (P)
Dague de jet	+2	0	-	+1 (P)

(portée 24 m)

Armure
Cuir
Veste seule : Malus -1, Prot. 3

Citation typique : « Je veux savoir où est passé ce bateau, sinon demain matin, vos couilles orneront la porte de Ventermitage ! »

ORIF

Peuple : Farfadet
Âge : 68 ans (né en 1392)
Taille : 1 m 35 (TAI -1)
Poids : 45 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 3/0

Corps : 3/0
Bonus de Corps : +3
AGIlité : 8
FORce : 4
PERception : 9
RESistance : 4

Esprit : 3/0
Bonus d'Esprit : +3
INTelligence : 9
VOLonté : 7

Âme : 3/0
Bonus d'Âme : +3
CHArisme : 5
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 6
EMP : 9
TIR : 8

PdV : 33
SBG : 11
SBC : 16
BD : -1

Pts d'Héroïsme : 6
Pouvoirs de la Flamme : Crache-feu, Volonté trempée dans la Flamme
Ténèbre : 4
Perfidie : 0

Compétences :
Épreuves : Arme : canne-épée : 7, Arme : Dague 7, Arme : Arbalète farfadine 7, Athlétisme 4, Escalade 9, Esquive 9, Natation 7, Premiers soins 5, Survie : en mer 9, Vigilance 8.
Maraude : Acrobatie 7, Chasse 7, Discrétion 7, Fouille 7, Passe-passe 5, Serrurerie 5.
Société : Diplomatie 5, Éloquence 5, Étiquette : Tortage-la-rouge 8, Intendance 6, Us et coutumes : Enclave boucanière 8.
Savoir : Alphabet : Armgarde 7, Astronomie 4, Géographie : Mer d'Orion 8, Histoire & légendes : contes marins 9, Langue : princéen 4, Médecine 3, Navigation 7, Stratégie 7.
Occulte : Connaiss. des Danseurs 4, Résonance : jorniste 1.

Combat
Initiative : 20, dague 20, canne-épée 21, arbalète farfadine 25
Attaque au contact : canne-épée 18, dague 18
Attaque à distance : Arbalète 18
Esquive : 19
Parade : canne-épée 17, dague 16
Défense à distance : 9

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	Portée
Canne-épée	+1	+2	+1	+1 (P)	-
Dague	0	+2	0	+1 (P)	-
Arbalète farfadine	+5	0	-	+4 (P)	40 m

Armure
Cuir Partielle : Malus -1, Prot. 3

Citation typique : « T'ai-je déjà raconté comment le Volatile a éperonné sept vaisseaux urguemands avant de découvrir l'île du Coupe-Gorge ? Oui? Alors, c'était un soir d'été… »

Nul chroniqueur ne peut répertorier le nombre de ses amants, boucaniers ivres de gloire à ses côtés et de plaisirs sauvages entre deux pillages, nobles urguemands ayant rompu avec leur lignage pour ses beaux yeux et errant maintenant, déchus, dans les ruelles sordides de Tortage, marchands keshites ayant tenté de l'enlever pour vivre avec elle dans les dunes du désert...

Némone détient le sceau qui ouvre le rouf. C'est un objet en forme d'étoile de mer sculptée dans du corail rouge qui s'intègre dans un emplacement précis creusé dans le bois de la haute porte au bas du rouf. Contrairement à ce que croient les compagnons de Némone, ce dispositif ne date pas de la Flamboyance. Il s'agit d'une serrure complexe conçue par Boratch, nain de son état et membre considéré de l'Équerre, à la demande de la Guide.

Orif — loup de mer farfadet (Inspiré)

Orif est un farfadet âgé qui, à l'entendre, a été de toutes les guerres, de tous les abordages et de toutes les chasses au trésor du siècle passé, mais gare à qui osera douter de la véracité de ses dires : il goûtera à sa canne-épée qu'il manie toujours avec prestesse. Il connaît le coin comme sa poche et peut citer le nom d'au moins cent contacts dans les ports de l'Harmonde. De plus, Orif connaît le secret des obulles, des coquillages dans lesquels on entend la mer, mais aussi les appels des malheureux à bord de vaisseaux en perdition. Il a commencé à monter une équipe de secouristes pour venir en aide aux naufragés. Il réside en général au sein du rouf mais se promène beaucoup en omettant de dire où il va.

Il a une longue barbe blanche qui tombe sur sa vareuse grise et des pantalons larges sur des souliers à boucle. Ses yeux perçants et sa voix aigrelette expriment sa sagacité et un certain cynisme par rapport à la vie. Il a dû être marié, autrefois, mais nul ne sait ce qu'il est advenu de son épouse. Sa dague ne le quitte jamais. Il a élu domicile au sommet du rouf, d'où il exerce entre autres la fonction de vigie. Il entretient d'étranges rapports avec les forces mystérieuses qui planent sur Ventermitage mais n'en dit pas tout à ses compagnons. Il est en effet doté d'une intense empathie avec les Danseurs de Ventill qui n'ont pas tout à fait quitté l'endroit...

CRUST

Peuple : Ogre
Âge : 34 ans
Taille : 1 m 90 (TAI 0)
Poids : 95 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 2/0

Corps : 3/0
Bonus de Corps : +3
AGIlité : 6
FORce : 9
PERception : 6
RESistance : 10
Esprit : 2/0
Bonus d'Esprit : +2
INTelligence : 5
VOLonté : 6
Âme : 2/0
Bonus d'Âme : +2
CHArisme : 4
CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 7
EMP : -
TIR : 6
PdV : 65
SBG : 21
SBC : 32
BD : +2

Pts d'Héroïsme : 4
Pouvoirs de la Flamme : Passage de Flamme
Ténèbre : 4
Perfidie : 0

Compétences :
Épreuves : Arme : Épée 7, Arme : Sabre 9, Arme : Hache-double 5, Athlétisme 8, Esquive 5, Natation 5, Premiers soins 5, Survie : en mer 6, Vigilance 6.
Maraude : Fouille 4, Jeu 5.
Société : Éloquence 5, Us et coutumes : Enclave boucanière 5.
Savoir : Alphabet : Armgarde 3, Chirurgie 5, Géographie : Côtes de l'Enclave 5, Langue : Urguemand 3, Navigation 4, Stratégie 4.

Combat
Initiative : 15, épée 16, sabre 16, hache-double 16
Attaque au contact : Épée 18, Sabre 20, Hache double 15
Esquive : 13
Parade : Épée 18, Sabre 20, Hache double 14
Défense à distance : 6

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée	+1	+1	+1	+6 (PT)	0
Sabre	+1	+1	+1	+6 (P/T)	
Hache double	+1	0	-1	+10 (T)	

Armure
Cuir
Partielle : Malus -1, Prot. 3

Citation typique : « Pas bouger. »

Crust

ogre cuistot et mercenaire (Inspiré)

Crust est un ogre musculeux, couvert de poils et coiffé de cheveux noirs, longs et filasses. Il aime à se vêtir d'une cuirasse de cuir et de chausses rouge vif. Il va pieds nus, ses plantes de pied étant aussi dures que les meilleures bottes.

Il occupe les fonctions de cuistot, intendant et sergent. Il a sous ses ordres une dizaine de jeunes marins qu'il entraîne avec professionnalisme et qui forment sa garde d'élite lorsqu'il s'engage pour une mission en mer avec des capitaines de l'Enclave. Il n'a qu'une peur, hélas largement fondée : ce sont les morganes qui apparaissent périodiquement sur les récifs et les falaises avoisinantes. Crust se sait faible du point de vue moral et craint de ne pas pouvoir toujours compter sur ses biceps et sa lame effrayante. Ces plats sont succulents. Il continue à régaler les clients du Sacré Bullot, sis à Tortage, qu'il a rachetée à son ancien propriétaire, et y habite. Quant à son ustensile de cuisine préféré, c'est la hache-double. Est-ce bien clair ?

Phèb Charme-l'œil,

capitaine armateur (Terne)

Ce garçon avenant aux traits fins est blond et impeccablement vêtu. Recrue récente du Domaine, il détient plusieurs navires dans la flottille de Rocher-Chantant. Il appartient à une famille d'Armateurs et fait travailler de talentueux architectes, parmi lesquels Boratch, nain de l'Équerre. Il procure à Némone des navires pour voyager et combattre, si besoin est. Phèb réside dans une superbe maison dans la flottille de Rocher-Chantant.

Il a un grand respect pour Orif, qu'il écoute des nuits entières conter ses exploits et l'histoire de l'Enclave, et pour Crust, dont il craint toutefois les maladresses, sans que ce dernier ne lui en ait jamais donné l'exemple. Il est en fait si impressionné par la stature de l'ogre qu'il est persuadé qu'il provoquera un jour une véritable catastrophe. D'autre part, Phéb se méfie de Némone qu'il a du mal à cerner à cause de sa réputation de séductrice impénitente. De plus, Phéb n'est pas un Inspiré et ne saisit pas toujours le sens de ce que se disent les autres entre eux. Mais Némone le considère comme un excellent compagnon et un ami fidèle.

PHÉB CHARME-L'ŒIL

Peuple : humain
Âge : 28 ans
Taille : 1 m 79 (TAI 0)
Poids : 75 kg
MV : 3

Caractéristiques

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 7
FORce : 7
PERception : 6
RESistance : 7

Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7
VOLonté : 6

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 8
CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 7
EMP : 7
TIR : 6
PdV : 48
SBG : 16
SBC : 24
BD : +1

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

Compétences :
Épreuves : Arme : Dague 4, Athlétisme 6, Esquive 5, Natation 7, Survie : en mer 5, Vigilance 5.
Société : Diplomatie 3, Éloquence 4, Intendance 4, Négoce 5, Savoir-faire : Architecture navale 6.
Savoir : Alphabet : Armgarde 3, Lois : Enclave boucanière 6, Navigation 8.

Combat
Initiative : 13
Attaque au contact : dague 13
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : dague 11
Défense à distance : 5

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Dague	0	+2	+0	+2 (P)	-1

Armure
Cuir
Veste seule : Malus -1, Prot. 3

Citation typique : « Euh, attends… Il va où, là, l'ogre ? Pas sur mon nouveau bateau, n'est-ce pas ? N'est-ce pas ?… Oh non ! »

Intrigues

Le Mage Ventill est mort mais son aura n'a pas disparu dans les limbes. De son cadavre disloqué et rongé par les courants marins, s'est extirpée son âme, car Ventill avait eu le temps de devenir un Génie. Ses restes humains sont ensevelis sous le rouf, où les lames de fond les ont poussés, mais son Génie désincarné veille sur le rouf en attendant que les Inspirés parviennent à prendre contact avec lui. Faire de Ventermitage un Sanctuaire ne sera toutefois pas chose facile, d'abord parce qu'il est connu de beaucoup de monde et ensuite en raison de sa situation périlleuse face à l'Ombre venue du large.

Il a laissé, outre ses carnets, des partitions pour l'Accord qu'il avait établies. Celles-ci ont été religieusement rangées et cachées par Némone, car elle n'est pas harmoniste elle-même et craint que ces trésors soient volés. Dans ces partitions, Ventill a analysé le murmure de la mer et est parvenu à distinguer la menace qui avait convaincu les hommes Inspirés de la Flamboyance de construire les roufs pour s'en protéger. Cette musique, une fois retranscrite et apprise, recèle non seulement des nouvelles Œuvres d'Accord de harpe, mais aussi des moyens de contrer pied à pied les maléfices venus du large.

En effet, ce que savaient les Muses, c'est que des gouffres sous-marins étaient des portails vers les Abysses et que des Démons, à l'origine des légendes que se racontent les loups de mer à la veillée, en émergeaient parfois. Une fois réunis et encadrés, ces Démons pourraient former des hordes pour envahir les terres. Ventill avait su décrypter leurs grognements et les paroles démoniaques dans les sons apportés par le vent. Mais les Démons l'ont également repéré et l'ont assassiné.

Les fondations du rouf sont en contact avec ces créatures abyssales : certains Démons commencent à remonter à partir du fond et s'insinuent dans la tour en laissant des incrustations de Ténèbre dans les caves de Ventermitage. On peut notamment remarquer des craquements, de légers affaissements des parois, des vibrations, des échos morbides et des chuchotements, voire même des chocs violents qui inquiètent Némone et ses amis.

La menace s'incarne également dans les morganes, qui se font plus nombreuses d'années en années, et plus férocement encore dans des tempêtes qui assaillent de plus en plus souvent Ventermitage et les flottilles environnantes.

Ce fut le cas le soir où Ventill a trouvé la mort. Des nuées noires s'amoncellent au sommet de la tour, des éclairs frappent le sommet, au risque de foudroyer les habitants.

Mais heureusement les Danseurs de Ventill sont restés vigilants. Seul Orif sait qu'ils sont toujours présents. Ils se sont en effet hissés sur les nuages, dont la densité exceptionnelle permet de supporter leur poids, et voyagent ainsi au-dessus des eaux. À chaque retour des nuées, ils descendent sur les nappes de brouillard jusqu'au rouf grâce à la puissance énergétique et magique qui relie la tour aux nuages. Orif apprend peu à peu à les manipuler, mais sans effet particulier car il n'est pas Mage et se juge trop vieux pour s'y mettre. Pourtant, Crust se doute de quelque chose car il a remarqué les étincelles que les Danseurs laissent dans la barbe du farfadet.

Orif n'en a pas encore parlé à Némone, mais il est persuadé que pour repousser l'Ombre, il faudrait réunir les Flammes des Inspirés pour créer un feu de phare enchanté. Ce ne sera possible que lorsque le dialogue aura été établi avec le Génie de Ventill.

Avantages et défauts

Avantages

Avoir connu Ramir Ventill (5)

Pour ainsi dire il n'y a guère que Némone, Crust et Orif qui l'ait côtoyé sur la durée. Mais on peut également compter certains habitants de Tortage et de la flottille de Rocher-Chantant qui ont pu faire sa rencontre quand il allait rencontrer son maître d'Accord. Le bénéfice est réel pour ceux du Domaine, car ils ont pu profiter des paroles d'un Génie et acquérir + 1 en Âme, ainsi que des connaissances en consultant ses carnets (+1 en Harmonie, +1 en Accord : Harpe).

Posséder un Danseur des nuées noires (4)

Si l'un des joueurs accède à ce privilège grâce à Orif, il récupère un Danseur aux capacités exceptionnelles :

Les Sorts connus par le Danseur sont jornistes et éclipsistes. Pour les découvrir, la présence d'Orif donne un bonus de +5.

Danseur des Nuées Noires	
Mémoire	25
Bonus d'Emprise	+6
Empathie	6
Endurance	7

Missionné par la Guide (3)

Le joueur ayant fait montre de ses qualités a été remarqué par la Guide qui fait appel à lui pour des courses importantes. Il côtoie dès lors Phèb et s'initie à la navigation et aux techniques de combat en mer. Il a désormais ses entrées parmi l'élite des flottilles.

Défauts

Touché par un éclair bleu (4)

Les dommages de l'éclair bleu sont terribles : POT 15. Les jets d'Esquive sont quasiment impossibles. En plus des blessures dues aux brûlures, un joueur ayant acquis ce défaut devient très réceptif aux tempêtes de l'Ombre et se sent irrépressiblement attiré par l'avancée des nuées noires. Ses chances d'être touché à nouveau par un éclair sont d'une sur dix. En contrepartie, sa Résonance avec les Danseurs est augmentée de 1 point.

Atteint par l'érosia (3)

L'Inspiré a contracté la maladie. Il perd donc 1 Pdv par jour. Dans son cas, cependant, la maladie est incurable ; même s'il réussit les jets de RES, il ne s'en débarrassera pas. Ce défaut rapporte 10 points de Perfidie et remplace la Peine perfide « Altération du corps ». Les Bienfaits éventuellement associés sont laissés à l'appréciation de l'EG.

Envoûté par les morganes (2)

L'Inspiré a vu une de ces créatures. Il a croisé son regard et depuis il rêve de la revoir. Peut-être ne le comprend-il pas encore, mais il est éperdument amoureux de l'une d'entre elles. Un jour elle l'appellera pour qu'il vienne vivre à ses côtés, dans les profondeurs de l'océan. Dans l'intervalle, il lui faut lutter quotidiennement contre l'appel de la mer, qui semble l'attirer irrésistiblement les jours de tempête. Ce défaut donne en plus 7 points de Perfidie.

5 - Le sérail de Soleïdin

Cher ami,
J'ai longtemps voyagé dans le désert de Keshe auprès d'une étrange caravane, dont les rangs dissimulent certains de ceux qui portent notre espoir. Ensemble, nous avons sillonné le désert, combattu des drakoniens, et cherché nos semblables. J'ai aussi visité leur sérail, situé dans une petite cité du nom de Mésirah, qui élève ses minarets à la frontière entre le désert et la mer. C'est là, auprès de la mémoire vivante de ce Domaine, que j'ai appris toute son histoire, depuis l'arrivée de Soleïdin, son fondateur et prophète jusqu'à la terrible bataille de Piérombre. Je te laisse découvrir ses figures et ses lieux enchanteurs dans ces cahiers et te souhaite de poser un jour tes babouches sur le désert. Puisses-tu toi aussi partager le thé avec la belle Albane à l'ombre d'une oasis…

Histoire

Les tribus et la mer

Au terme d'une longue et périlleuse traversée du désert de Keshe, le voyageur découvre sa frontière orientale : la Mer Écarlate. Elle renferme de nombreuses richesses et les tribus du désert ne manquent pas d'y faire halte de temps à autre. Elles y pèchent de nombreux poissons multicolores qu'elles laissent sécher et se saler sur de grandes bâches pleines d'eau de mer étendues au soleil. Cette nourriture peut se conserver plusieurs mois et les tribus en font grande provision avant de repartir sillonner le désert. D'autres poissons fournissent des drogues médicinales, concoctées à partir du venin contenu dans leurs piquants. Les keshites utilisent au mieux les produits de la mer : des coquillages deviennent des récipients et certaines algues se tressent comme de l'osier. Mais les nomades ne restent jamais bien longtemps sur ces côtes. L'eau douce leur manque, de même que les fruits et le bois des oasis de l'intérieur du pays.

Tel était l'unique visage des côtes avant que les marchands d'autres contrées ne s'y intéressent. À mesure que les tribus commencèrent à marchander avec les caravanes étrangères, elles s'intéressèrent aux autres richesses que pouvait leur procurer la mer : les perles et le corail principalement. Ce nouveau commerce attira l'attention d'audacieux marchands qui organisèrent d'immenses caravanes pour atteindre les côtes. Ils découvrirent la richesse des profondeurs marines et décidèrent d'y fonder des comptoirs commerciaux.

Fondation de Mésirah

En 1021, un marchand urguemand du nom de Mésiriem accompagna une tribu sur les côtes orientales du désert. Il fut séduit par l'eau claire et les trésors qu'elle cachait et il émit l'ambitieux projet d'établir une cité en cet endroit désertique et pauvre. Ce fut l'œuvre de toute une vie, et il érigea la première et la plus grande des cités côtières : Mésirah.

Il fit venir d'Urguemand des nains, ingénieurs de l'Équerre, qui creusèrent pour lui des puits pour aller chercher l'eau douce et rendre la région habitable. Il s'entoura de quelques jeunes plongeurs des tribus keshites qui lui ramenèrent perles et coraux du fond de l'océan. Sa fortune ainsi faite, il acheta nombre de matières premières qu'il fit venir par bateau depuis les Marches modéhennes. Les boucaniers commencèrent à s'intéresser à cette nouvelle colonie et coulèrent plusieurs navires modéhens. Ils accostèrent même pour s'attaquer à ce nouveau village, mais Mésiriem s'était entouré de farouches guerriers du désert qui protégeaient ses caravanes et son comptoir. Les boucaniers préférèrent s'en tenir à une lutte maritime, mais plusieurs navires parvinrent à Mésirah, les flancs plein de bois et de divers matériaux de construction.

Séduits par cette terre vierge et ensoleillée, quelques nains restèrent auprès du marchand et créèrent une nouvelle architecture adaptée au désert. Ils battirent des palais blancs aux minarets bulbeux, rafraîchis par des fontaines et des canaux. Par leurs soins, Mésirah fut également reliée à une oasis par un aqueduc qui alimente toujours des jardins suspendus magnifiques.

La ville grandissait et le rêve de Mésiriem s'accomplissait. Ses caravanes sillonnaient le désert, commerçant bijoux de perles et de corail avec les royaumes d'Urguemand, de Janrénie et les Marches modéhennes. Les méduses des Terres veuves furent sans nul doute ses meilleures clientes.

À la mort du fondateur, des employés les plus ambitieux ainsi que de nouveaux venus montèrent chacun leur commerce et se livrèrent à une guerre commerciale et loyale. Le palais de Mésiriem et ses dépendances furent partagés et les marchands y installèrent leurs affaires que l'on dénomme toujours du nom de sérail. Leurs activités se diversifièrent et Mésirah prit le visage d'une grande cité, avec ses artisans, ses auberges, sa milice et ses intrigues. Depuis cette époque, elle est gouvernée par le conseil des cinq marchands les plus riches : les « Fortunes ».

Quelques autres cités virent le jour sur ce modèle. Gébir, Allanah, Souafi ou Harkesh ponctuent ainsi l'interminable côte écarlate, mais Mésirah reste la plus grande d'entre elles.

LE SÉRAIL DE SOLEÏDIN

Royaume : Keshe
Maître actuel : Ipsoum le matois
Effectif : 14 Inspirés, 200 Ternes.

CORPS : 3/1
Armée : 5
Défense : 3
Habitants : 4
Organisation : 6

ESPRIT : 6/1
Finance : 9
Renseignement : 6

ÂME : 7/2
Magie : 7
Diplomatie : 7

Un étranger

Un beau jour de 1229, un étranger arriva à Mésirah. Les mésiréhens auraient pu remarquer cet homme qui avait traversé seul le désert, au mépris de tous ses dangers, mais il se montra d'une absolue discrétion, ne se vantant nul part de cet exploit. C'est à peine si l'on remarqua la gemme enchâssée dans son front prouvant son appartenance au Cryptogramme. Mais plus que sa qualité de Jorniste, c'est sans doute celle d'Harmoniste du Décorum, dévoué au règne de l'été, qui lui avait permis de traverser seul le désert. Il s'appelait Soleïdin et sa Flamme brillait déjà d'un grand éclat.

Il proposa ses services à Hékatoum, l'un des cinq marchands de la ville siégeant au conseil. Il devint rapidement, mais sans heurts ni jalousie le second du sérail des Perles, l'affaire florissante d'Hékatoum. Tous les employés appréciaient cet étranger bon, juste et généreux, et le respectaient pour ses qualités de caravanier, de négociant et de chef. Ses conseils étaient toujours judicieux et il guidait les caravanes dans le désert avec une intelligence et une confiance exceptionnelles.

Mais Soleïdin avait d'autres préoccupations. Il commença à repérer discrètement et à recruter quelques Inspirés, dans les rues de Mésirah ou dans les tribus du désert. Il leur révéla la Flamme qui brûlait en eux et leur offrit un refuge où l'attiser. Ses premiers apprentis le surnommèrent alors « le prophète ». Jamais il ne leur révéla son passé lorsqu'ils le lui demandaient timidement. Craignant de rouvrir d'anciennes blessures, ils n'insistèrent pas, si bien qu'aujourd'hui encore, personne ne sait qui il était réellement. Mais la force de sa Flamme laissait soupçonner un passé hors du commun.

À la mort du marchand, il devint naturellement le maître du sérail, dont la vocation secrète devint de recruter de jeunes Inspirés et de les protéger des attaques du

Masque pour qu'ils puissent perfectionner leurs talents. L'activité commerciale du comptoir ne fut pas abandonnée et les nombreux ternes qui le composaient ne soupçonnèrent rien des aspirations de leur nouveau chef.

Soleïdin plaça certains Inspirés dans un ribat jorniste perdu au milieu du désert, dans lequel il semblait avoir travaillé. Il enseigna à d'autres les œuvres du Décorum qu'il connaissait. Il apprit également à tous ses protégés à se battre et leur enseigna tout ce qu'il savait du Masque et de ses alliés : l'Ombre et la Dame de l'automne. Parfois, il laissait les rênes du comptoir à son second, l'ogre Haktopek et il partait seul dans le désert.

Le sérail de Soleïdin

Un jour, il ne revint pas d'une de ces mystérieuses escapades. Les Inspirés du sérail étaient alors neuf et ils formèrent une longue caravane avec laquelle ils sillonnèrent le désert à la recherche d'une trace de leur mystérieux maître. Bredouilles, ils revinrent à Mésirah et tinrent conseil. Décision fut prise de prolonger l'œuvre du prophète et le sérail des Perles devint sérail de Soleïdin. Ils découvrirent plus tard que leur maître leur avait laissé un héritage : un Danseur capable de dénicher les Inspirés et une étrange mosaïque.

Aujourd'hui, le temps a passé et les Inspirés se sont succédés au sérail, gardant la mémoire de toute son histoire en la personne de Gordeline, une fée noire que Soleïdin avait découverte dans les Terres veuves. Elle est la seule survivante de l'époque grandiose où le « prophète » les guidait. Elle garde jalousement la mosaïque, héritage de son mentor (voir encadré).

En transmettant le Danseur de Soleïdin de Jorniste en Jorniste, le sérail a toujours servi l'idéal du prophète, en continuant à les chercher et à les recueillir, en s'aventurant de plus en plus loin dans les royaumes voisins, sous prétexte de commerce. Il s'est également fixé d'autres objectifs, s'opposant plus directement aux plans du masque.

La bataille de Piérombre

La caravane du sérail commença à aider les tribus Madjids contre les Mountaquims alliés aux drakoniens. Les escarmouches se firent nombreuses dans le désert et le sang des drakoniens se mélangea à celui des Inspirés.

Il y a dix ans eut lieu une terrible bataille opposant les deux camps. Le sérail y avait engagé sa caravane qui fut à moitié décimée. Six Inspirés moururent ce jour-là, mais la bataille fut remportée par le sérail et les Madjid. Les survivants racontent encore avec émotion comment ils virent sortir d'un halo de ténèbres un être encapuchonné monté sur un terrifiant éale : le Prince des Mirages des légendes Madjid, un damné à la solde du masque. Le monstre fut combattu et le géant Balthasim parvint à le blesser. L'horreur s'évapora alors, mais elle avait déjà tué plusieurs Inspirés.

Cette bataille reste ancrée dans l'histoire du sérail et de la région, sous le nom de bataille de Piérombre, car elle se déroula au pied d'un immense roc de forme sphérique portant ce nom.

Une rencontre dans le désert

Toujours, les Inspirés du sérail qui traversent le désert gardent l'espoir insensé de trouver trace de Soleïdin. Il y a quelques mois, un petit groupe d'Inspirés a rapporté une étrange rencontre dans le désert avec un être fantomatique nimbé de bleu. Ils crurent reconnaître ce que leurs pères leur avaient dit être un génie. Ils furent bouleversés par cette rencontre et affirment avoir rencontré la Flamme sublimée de Soleïdin. Malheureusement, la fée Gordeline n'était pas parmi eux pour reconnaître son maître disparu...

L'autre jour, je me suis faufilé dans l'antre de Gordeline et figure-toi qu'elle n'y était pas. Je sais ce que tu vas me dire : je n'aurais pas dû, ils m'ont tiré de mon village et m'ont offert une nouvelle vie. Ils m'ont révélé ma nature et je devrais leur faire confiance ? Et bien non, fais ce que tu veux, mais moi, je veux en savoir plus. J'ai soulevé le drap de soie qui couvre le plancher et sais-tu ce que j'ai découvert ? Une mosaïque fantastique représentant un cirque rocheux qui semble s'enfoncer dans le sol. Des créatures volent près des parois et je crois que ce sont les phénix des légendes. Au fond, j'ai cru distinguer d'autres merveilles, mais je ne suis sûr de rien. Quand j'ai voulu repartir par la trappe et l'escalier qui court autour du minaret, il m'est arrivé une chose bien étrange. Je me suis retrouvé sur un chemin de montagne, au bord d'un à pic. J'ai pris peur quand un oiseau de feu s'est approché de moi et je suis remonté en courant jusqu'à la chambre de Gordeline. Je suis sûr que la mosaïque est en fait un tableau-monde créé par notre prophète Soleïdin. Ce soir, j'y retourne. Viendras-tu avec moi ?

Lieux

Mésirah

Mésirah est une cité cosmopolite, héritière des marchands et de leurs équipages. On y parle surtout le keshite, mais il n'est pas rare d'entendre des murmures ophidiens, urguemands ou mercerins au fond de ruelles obscures.

Mésirah fut bâtie sur la pente douce où le désert meurt dans la mer. Son centre, au sommet d'une petite colline, est occupé par les sérails érigés par les nains de l'Équerre. Les plus riches marchands y vivent et le conseil y siège. Autour de ce petit quartier s'étend la casbah : labyrinthe de petites maisons blanches abritant les artisans, des entrepôts et les auberges, tout ce qui fait la vie d'une cité. Le tout est encadré d'une enceinte fortifiée. À l'extérieur, au nord et au sud se dressent les forêts de tentes des caravanes en partance. L'Ouest est entièrement occupé par des jardins suspendus et l'Est s'ouvre sur la mer et un petit port.

L'aqueduc et les jardins

Mésirah est reliée à une lointaine oasis par un aqueduc, œuvre des ingénieurs de l'Équerre. Il alimente les jardins suspendus qui s'étendent à l'ouest de la ville, avant de la traverser et de se jeter dans la mer. Il fournit de l'eau potable à la moitié des foyers, l'autre s'alimentant aux puits.

Les jardins se composent de magnifiques promenades enjambant de petits canaux sur des ponts de roseaux, à l'ombre des palmiers. Les plantations (souvent clôturées) se partagent entre les floralies des parfumeurs et les vergers des maraîchers. On y croise de nombreux couples d'amoureux, ainsi que des marchands discutant affaires.

Un camp de toiles

Au nord et au sud, à l'extérieur de l'enceinte de la ville, s'étendent deux camps de toiles en perpétuelle mutation. C'est là que s'installent les caravanes, près des gigantesques caravansérails qui accueillent les voyageurs, leur offrant le gîte et le couvert. Les voleurs l'apprécient beaucoup car on y trouve de l'argent mal surveillé. Dans ces camps, les nuits sont calmes... tant que l'on reste sous sa tente ! Mieux vaut en effet ne pas croiser un voleur ou un espion fouillant le contenu d'une caravane tout juste arrivée.

Le jour se lève avec le brame des onagres qui rythment toutes les activités de la journée. Ces animaux sont entassés dans les enclos des éleveurs qui proposent également toutes sortes de montures du désert pour

équiper les caravanes : chevaux, mules, dromadaires, chameaux, et même parandres apprivoisés. C'est également dans ce quartier que finissent les plus pauvres, mendiant quelques dirhems aux riches négociants.

L'enceinte et la caserne

Mésirah est protégée par une enceinte que Mésiriem fit dresser par les nains pour se protéger de l'Enclave boucanière. Aujourd'hui, les boucaniers ne s'en prennent plus à Mésirah : les hautes murailles rehaussées d'observatoires et les quais du port alignant balistes et trébuchets les en dissuadent sans doute.

Les marchands partagent une armée composée des convoyeurs, veilleurs et guides de caravanes que leurs employeurs mettent au service de la cité pour le temps du repos. Ils sont dirigés par des officiers professionnels et permanents : les Mardjouks. C'est un devoir pour chaque marchand de fournir des hommes pour assurer l'ordre, sous le commandement suprême du conseil des cinq fortunes.

Le bazar

Dans ce labyrinthe de rues couvertes s'ouvrent de nombreuses échoppes sous des arcades. Citons celles que fréquentent souvent les Inspirés :

Le bon œil d'Ibn'Azar. Ce vieil homme travaille le verre et en tire des merveilles. C'est lui qui a équipé les tours de guet de ses magnifiques longues-vues de cuivre. Il en vend également de plus petits modèles pour le voyageur du désert.

1001 nectars. Chez Mudjekin, on trouve toutes sortes de potions, d'onguents et de drogues, particulièrement dans le domaine des aphrodisiaques. Mais ce vieux satyre apothicaire ne limite pas son commerce à ce domaine et vend également des épices, des décoctions médicinales et du poison. Mudjekin est un expert en fragrances et il compose ses propres parfums.

Chez Izelda. Cette armurerie est tenue par une ogresse bouillante qui lui donne son nom. Elle y vent les armes que fabriquent pour elle des nains plus ou moins consentants. La boutique du bazar n'est qu'une vitrine, la forge se trouvant non loin de là, dans la casbah. Les armes d'Izelda sont d'excellentes factures, mais le choix se limite aux armes de contact.

À l'enseigne de la cible. Pour ceux qui chercheraient des armes de traits, on trouve les meilleurs arcs de la ville dans cette échoppe, tenue par un vieux chasseur madjid : Arkoum al Ramaz. La boutique est modeste, mais le vieil homme est un expert et ses arcs sont sans pareil, particulièrement son arc composite court, très pratique à cheval.

Les minaretistes. Sous une enseigne représentant un toit bulbeux, une simple porte s'ouvre sur une toute petite pièce. Derrière un bureau, on y trouve un farfadet qui enfume l'endroit de ses ronds de fumée. C'est le seul lieu connu où contacter les minaretistes. Ces farfadets n'ont pas leur pareil pour escalader les toits bulbeux et attraper les Danseurs qui adorent y faire des glissades ou tournoyer autour des flèches. Ils sont les petits chasseurs de Mésirah. Les échanges ne se font jamais dans la boutique, mais plutôt dans un lieu vertigineux choisi par les minaretistes.

L'échoppe d'al Afhrat. La démonologie n'est pas un art répandu à Mésirah. Un unique advocatus diaboli s'occupe des connivences passées dans la cité, et il a bien plus souvent affaire aux étrangers qu'aux Mésiréhens. Sa boutique s'ouvre dans le bazar et il y vend ses encres et archive les connivences. Il possède également une petite bibliothèque de démonologie dont il prêterait volontiers les volumes à un Mésiréhen qui voudrait se tourner vers l'art des Abysses.

Bien sûr, la liste des boutiques du bazar ne s'arrête pas là. D'aucuns disent que l'on peut tout trouver à Mésirah.

Le port

Il n'y a pas à proprement parler de port à Mésirah, du fait de la proximité de l'Enclave boucanière et de ses navires pirates. La mer est bordée de quelques pontons où viennent s'amarrer des barques, au mieux de petits bateaux à voiles. Ce sont les embarcations des plongeurs qui ramènent du fond de l'eau le corail et les perles magnifiques. Certains bateaux plus solides sont utilisés pour la pêche au harpon. Les baleineaux qui peuplent les côtes sont fort prisés pour leur chair succulente et l'ambre gris que l'on utilise en parfumerie.

Sur le front de mer s'étendent de nombreuses tavernes où plongeurs et pêcheurs se retrouvent après de dures journées de labeur. Ce sont tous des nomades, madjids d'origine, qui ont quitté leur tribu pour des raisons souvent obscures. La solidarité de tous ces hommes est exceptionnelle devant les menaces de la mer qu'ils sont seuls à affronter. Méfiez-vous de ne pas vous attirer les mauvaises grâces de l'un d'eux ou vous aurez tout un quartier contre vous.

Les sérails

Au centre de la ville se dressent les magnifiques palais, œuvre des ingénieurs de l'Équerre. Ils furent bâtis sur une colline basse mais assez abrupte que l'on gravit par des escaliers à larges marches, praticables à cheval.

Les rues pavées s'ouvrent sur de petit palais somptueux, dont les pièces se couvrent de marbres ou de mosaïques naines. Partout, de l'eau glougloute et rafraîchit le client venu négocier un gros contrat. Car les sérails sont les propriétés des plus riches marchands et de nombreuses affaires s'y nouent et s'y dénouent.

La plupart des sérails furent dotés par les nains de salles aux trésors possédant des systèmes de fermeture complexes et parfois même piégés. Souvent, ils possèdent aussi un minaret donnant sur la casbah et permettant au maître d'une maison marchande de surveiller de sa longue-vue les faits et gestes de ses employés (et parfois de ses concurrents). Certains patrons envoient des ordres à leurs subalternes par des cordelettes à poulies les reliant à un entrepôt en contrebas. D'autres systèmes, comme les codes à miroirs ou les singes apprivoisés sont également utilisés.

Au centre du quartier, se dresse le Grand sérail, palais merveilleux où siège le conseil des marchands, sous le dôme d'or, symbole du pouvoir de l'argent à Mésirah.

J'te le dis, mon gars : un vrai gruyère c'te caillou. La faute aux nains, parole d'el Nhanjar. Pas confiance dans le patron Mésiriem, c'est bien naturel ça ! Passe-moi le narghilé, veux-tu ? Donc, les petits gars de l'Équerre ont creusé des tunnels. Toutes les salles aux trésors reliées, t'imagines ça ? Ils se seraient tirés avec tout l'or du marchand à la moindre menace. Futés les p'tits hommes, hein ? Seulement voilà, ils ont laissé traîner un plan quelque part. Et tu sais où il est ce plan ? Au conseil, pour sûr ! Mais moi, j'ai réussi à le voir, quand je bossais là-haut. Mais avec ma patte folle, j'peux plus en profiter, tu vois ? Mais si ça t'intéresse, j'te le vends 200 dirhems.

Le sérail de Soleïdin

Les dépendances

L'activité principale du sérail de Soleïdin est le commerce de corail et de perles, bruts ou travaillés, insérés dans des bijoux. Pour exercer cette activité le sérail possède :

Un **entrepôt** sur le port où le corail brut est stocké. Le sérail emploie directement de nombreux pêcheurs qu'il rétribue en fonction de la quantité pêchée, plongeurs solitaires pour les perles, ou petite bande de marins pour les blocs de corail.

Un **atelier** dans la casbah où des joailliers fabriquent des bijoux. Il est dirigé par un terne du nom de Moussa el'Sarkif, qui dirige une demi-douzaine d'employés et autant d'apprentis.

Une **petite boutique** dans le bazar. Elle sert juste de vitrine puisque la plupart de la production est exportée. Un satyre du nom de Coralin y exerce ses talents de séducteur sur les dames attirées par les bijoux.

Des **tentes** et un **enclos** dans le camp de toiles quand la caravane est en ville.

Le palais

Il s'organise autour d'une cour intérieure où s'élèvent de gigantesques palmiers. On y trouve de nombreuses chambres, un réfectoire, une salle d'entraînement et une petite bibliothèque. Sa population est d'environ cinquante personnes (ternes et Inspirés) lorsque la caravane est en ville, une vingtaine sinon.

Une aile comprend l'administration de la fortune du Domaine. Le bureau de son actuel dirigeant, le farfadet Ipsoum le matois, est un fouillis incroyable de poufs, de tapis, de coussins et de rideaux, d'entre lesquels surgissent des meubles surchargés de bibelots. Dans ce chaos apparent et du plus mauvais goût sont cachés tous les comptes du sérail, admirablement bien tenus. Trois ou quatre tapis dissimulent également la trappe permettant d'accéder à la salle du trésor, où sont entreposés un petit stock de perles et quelques coffres de dirhems. Aujourd'hui, les finances vont plutôt bien.

Le lieu le plus insolite du sérail est sans nul doute le dernier étage du minaret. De son temps Soleïdin y vivait, mais il n'y recevait personne. À sa disparition, les Inspirés découvrirent que leur maître avait réalisé une merveilleuse mosaïque sur le sol de son repère. Aujourd'hui, l'endroit est devenu l'antre de la fée Gordeline, et vous aurez de la chance si elle daigne soulever un coin du tapis de soie qui recouvre la mosaïque.

La caravane de Soleïdin

Contrairement à la plupart des caravanes, celle des Inspirés change d'itinéraire d'un voyage à l'autre. Ses marchandises étant légères, elle est en effet assez mobile, et son but réel n'est pas fixe.

Elle se compose typiquement d'une centaine de personnes, dont à peine dix sont des Inspirés. Son actuelle dirigeante est Albane, secondée par le Mage Hélicien et le géant Balthasim (voir les figures). Étant donnée la valeur de la marchandise, tous les membres de la caravane doivent savoir se battre. Ce sont essentiellement des guerriers madjids complètement dévoués depuis que la caravane aide régulièrement leurs frères face aux mountaquims. Le personnel compte aussi un intendant, quatre éclaireurs (dont trois lutins) et un ogre cuisinier. Les montures sont surtout des dromadaires. Voici quelques lieux dans lesquels elle passe régulièrement.

Qaysaria

Souvent la caravane fait halte dans cette ville de toiles dédiée au commerce que dressent une fois l'an les tri-

bus du désert. C'est l'occasion de recruter d'éventuels Inspirés, de discuter avec les sayeds des clans et de collecter toutes les rumeurs sur les événements marquants de l'année passée.

Les ribats

Les ribats sont des forteresses bâties dans le désert, autour de certaines oasis. Des académies du Cryptogramme-magicien se sont installées dans certains d'entre eux, et la caravane de Soleïdin ne manque pas de s'y arrêter. Certains Inspirés y étudient et la caravane les y dépose ou les y récupère. Citons un exemple de chaque obédience :

Le ribat des tempêtes est une académie jorniste située dans le sable au pied des montagnes, dans le prolongement d'une vallée encaissée. Le vent s'y engouffrant soulève des tempêtes de sable qui entourent la forteresse. Du haut des tours, les jornistes lâchent leurs Danseurs dans les bourrasques et observent leurs arabesques.

La cour des mirages est un ribat Éclipsiste construit autour des ruines d'un temple de la Flamboyance. De nombreux héros et prophètes reposent sous les dalles de pierre recouvertes de sable. Il n'est pas rare de croiser le spectre de l'un d'entre eux entre les colonnes effondrées, rejouant une des scènes que la légende a retenue de lui. Mais ce ne sont qu'illusions et c'est précisément pour cette raison que les éclipsistes se sont installés ici, pour étudier ces mirages. On dit que parfois, par des journées écrasantes de chaleur, le ribat se trouve plongé au cœur d'une bataille spectrale : un reflet de la Guerre des Éternels.

L'académie du soleil est la seule académie obscurantiste du désert. Les Mages y étudient le supplice du feu et de la chaleur sur les Danseurs. Au sommet des minarets, des petits groupes d'étudiants regardent des Danseurs sautiller sur des plaques de cuivre chauffées par le soleil implacable. Dans les caves, des Danseurs sont marqués au fer rouge ou jetés dans des braseros.

Figures

Des Inspirés

Voici quelques figures d'Inspirés du sérail, parmi les plus importants. Ceux dont les caractéristiques sont fournies peuvent être endossés par vos joueurs, par exemple pour jouer le scénario de ce supplément. Leur niveau est tout juste supérieur à celui d'un Inspiré « débutant ».

Gordeline

Gordeline est une fée noire des plus âgées, puisqu'elle faisait partie des neufs apprentis qu'avait Soleïdin lorsqu'il disparut. Elle en est la seule survivante et donc la mémoire de toute l'histoire du sérail.

Quand elle découvrit la mosaïque qu'avait laissée son maître derrière lui, elle s'absorba dans sa contemplation. Elle s'y trouve encore aujourd'hui, près de deux cents ans plus tard. Gordeline vit recluse, au sommet du minaret où elle passe ses journées à contempler les rayons du soleil qui baignent la mosaïque sous des angles changeants. Parfois elle disparaît pour quelque temps dans ce tableau-monde et n'en ressort que plusieurs jours plus tard, en débitant des paroles incohérentes.

Tant d'années ont atteint sa raison, et les autres Inspirés, bien qu'éprouvant un respect infini pour elle, la savent folle. Certains viennent toutefois apprendre l'Art auprès d'elle. Leur patience est toujours récompensée. Gordeline, autrefois disciple de Soleïdin, est une véritable experte.

Ipsoum le matois

Ce farfadet est aujourd'hui le maître du sérail. Il ne s'aventure que rarement dans le désert et préfère mille fois les rues étroites et encombrées de Mésirah. Il y traîne ses babouches comme simple camelot et ouvre bien ses oreilles à l'affût du moindre ragot. Mais ne vous laissez pas tromper par ce personnage grimé ; il s'agit bien d'Ipsoum le matois, un des cinq marchands qui siègent au conseil de la ville et président à son destin. S'il est impitoyable en affaire, il n'en est pas moins un cœur tendre, prêt à aider les pauvres et répugnant les manières brutales.

Dans sa jeunesse, Ipsoum fut placé par ses parents, originaires de Mésirah dans une académie

Éclipsiste (la cour des mirages). Il y étudia les mirages de la Flamboyance et en garde quelques sorts fort utiles. C'est là qu'il fut repéré par la caravane et que sa nature d'Inspiré lui fut révélée. De retour à Mésirah, il gravit rapidement les marches du palais, aidé par son enthousiasme pour la ville plutôt que pour le désert, et par son Danseur aussi...

La nuit, Ipsoum part parfois se promener sur les toits de Misérah, en compagnie des minaretistes, à pratiquer la petite chasse. Il a lui-même capturé son Danseur actuel, sur les toits du grand sérail, exploit dont il n'est pas peu fier.

S'il doit partir à l'aventure, Ipsoum laisse les rennes du sérail à son second, le satyre Coralin, lui aussi Inspiré.

Albane

Albane mène la caravane de Soleïdin à travers le désert. Il faut la voir, à la tête de plus de cent hommes, montée sur son pur-sang et fixant l'horizon. Ses longs cheveux roux flottent au vent et sa peau blanche brille sous le soleil. Alors que tous les autres doivent s'enturbanner pour se protéger du soleil, la jeune femme peut aller tête nue, sa peau d'albâtre ayant l'étrange faculté d'être totalement insensible au soleil.

Cette Inspirée est née esclave dans le manoir des Roches Pourpres et elle en fut discrètement libérée par la caravane. Elle garde de son enfance servile une certaine animosité envers les méduses, et il n'est pas facile de la tempérer lorsque l'une d'entre elles vient à la provoquer... Et Albane sait se battre ! Elle manie le sabre et surtout l'arc. Elle est cliente régulière de la boutique d'Arkoum al Ramaz.

Il y a deux ans, Albane et quelques autres ont rencontré un génie dans le désert. Elle en est sortie transformée et a décidé de se tourner vers la magie du Décorum. Elle est depuis l'apprentie de Gordeline.

Hélicien

Hélicien est un jeune homme sombre, généralement dissimulé sous une cape bleu-nuit. Sa capuche rabattue dissimule son visage et son Danseur. Quand on parvient à distinguer ses yeux, ils donnent le sentiment de voir bien plus que ceux du commun des mortels.

IPSOUM LE MATOIS

Origine : Mésirah (Keshe)
Genre : Masculin
Peuple : Farfadet

Âge : 58 ans
Taille : 1 m 21 (TAI -1)
Poids : 52 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 9
FORce : 5
PERception : 10
RESistance : 3
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 7
VOLonté : 4
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 8
CREativité : 1

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 7
EMP : 5
TIR : 9
PdV : 39
SBG : 13
SBC : 19
BD : 0

Pts d'Héroïsme : 2
Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences
Épreuves : Arme : main gauche 4, Escalade 6 (mur), Esquive 4.
Maraude : Acrobatie 4, Chasse (danseur) 5, Déguisement 9, Discrétion 6, Fouille 4, Intrigue 7, Jeu 2, Passe-passe 5, Serrurerie 5.
Occulte : Connaissance des Danseurs 4, Cryptogramme 2, Résonance Éclipsiste 5.
Savoir : Alphabet : septentrien 5, Langue : keshite 7, Lois 5, Saison : Printemps 5.
Société : Baratin (faire parler) 8, Diplomatie 5, Étiquette (marchands) 5, Intendance 8, Négoce 5, Us et coutumes : keshites 7.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
Maître du Sérail (5), Mémoire eidétique (3), Insensible : mauvais goût (-1), Cœur tendre (-2)

Combat
Initiative : 20
Attaque au contact : Main gauche 12
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive 14
Parade : Main gauche 15
Défense à distance : 7

Armes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Main gauche	0	0	+3	+1 (P)	-1

Armure
Aucune

Emprise :
POT d'EMP éclipsiste : 12

1 Danseur, endurance totale 4

Sorts
Voir à travers un mur (10), Verrouiller (10), Fausse piste (10).

Citation typique : « Cher ami, je ne doute pas que mon dernier prix sera le vôtre. Disons, 100 dirhems par quintal de corail brut, livraison comprise et croyez-moi, il n'est pas aisé de parvenir jusqu'à votre khalifat. Signez en bas de ce parchemin. »

ALBANE

Origine : Manoir des Roches Pourpres (Terres veuves)
Genre : Féminin
Peuple : Humain

Âge : 25 ans
Taille : 1 m 72 (TAI 0)
Poids : 63 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 9
FORce : 6
PERception : 6
RESistance : 9
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 5
Âme : 2/0
Bonus d'Âme : +2
CHArisme : 7
CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : 6
MEL : 8
EMP : -
TIR : 7
PdV : 59
SBG : 19
SBC : 29
BD : 0

Pts d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences
Épreuves : Arme : arc 10, Arme : fouet 4, Arme : sabre 6, Athlétisme 4, Équitation 8, Esquive 6, Survie (désert) 8, Vigilance 6.
Maraude : Chasse 4.
Savoir : Alphabet : septentrien 5, Astronomie 4, Langue : keshite 6, Langue : ophidien 5. Saison : été 5.
Société : Intendance 6, Négoce 5, Peinture 2, Us et coutumes : keshites 6.
Occulte : Décorum 3.

Avantages, bienfaits, défauts, peines
Maître caravanier (4), Immunité à la chaleur (2), Rencontre du Génie : Âme (5), Emportée (surtout avec des méduses) (-2), Phobie : serpent (-2)

Combat
Initiative : 15
Attaque au contact : Sabre 16, Fouet 16
Attaque à distance : Arc 18
Défense au contact :
Esquive : 14
Parade : Sabre 16
Défense à distance : 7

Armes

Arme	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Sabre	+1	+1	+1	+4(P/T)	0	-
Fouet	-1	+3	0	0 (T)	0	-
Arc composite	+4	0	-	+8 (P)	0	100 m
Arc court composite (à cheval)	+4	0	-	+4(P)	-1	100 m

Armures
Cuir et métal partielle : Malus -2, Prot. 5

Œuvres
Prolonger la Vie

Monture
Un magnifique pur-sang blanc.

Citation typique : « Debout compagnons, la route nous appelle. Si vous êtes braves, nous nous baignerons ce soir à l'ombre des palmiers de l'oasis de Kalbar. Allons ! »

Originaire des forêts d'Urguemand, il fut repéré lors du passage de la caravane dans son village de bûcherons. Constatant très vite son intérêt et son empathie pour les Danseurs, il fut confié par le sérail au ribat des Tempêtes. Il en sortit jorniste accompli. Le Danseur de Soleïdin (capable de repérer la Flamme contenue dans toutes choses) lui fut confié et son rôle est aujourd'hui de signaler les Inspirés qui croisent la route de la caravane.

L'humeur d'Hélicien est secrète et triste. Particulièrement depuis qu'il est tombé dans une audacieuse embuscade tendue par les drakoniens tandis qu'il sortait du ribat pour retrouver son Danseur emporté trop loin par le vent. Les Automnins le trouvèrent avant qu'il ne trouve le Danseur. Une expédition du sérail, appuyé par un clan nazir, finit par le retrouver et le libéra de la grotte où il était retenu. Le Danseur de Soleïdin était revenu au sérail et tout rentra dans l'ordre. Mais Hélicien reste fort marqué par sa captivité, il veut se venger et est sûr d'y parvenir.

Durant sa captivité, il a rencontré son diablotin et il s'aventure désormais sur le chemin des Abysses (voir les Intrigues).

Balthasim

Il fut accueilli par le sérail il y a déjà trente ans. La caravane s'était arrêtée près d'un clan de géants sauvages et le Jorniste d'alors avait senti la présence d'un Inspiré. Balthasim était un jeune géant dont les cheveux blonds n'avaient pas encore roussi. Il se montra très intéressé par l'histoire que lui comptèrent les voyageurs et se joignit à eux aussitôt, faisant des adieux sobres à sa famille.

Les Inspirés l'avaient trouvé au bon moment. Il rêvait depuis quelques mois d'une créature abjecte et menaçante qui semblait l'attendre dans le nord du désert. Balthasim la rencontra vingt ans plus tard à la bataille de Piérombre dont il est l'un des rares survivants. Combattant exceptionnel, le géant mena un détachement jusqu'à l'ombre qui dirigeait les drakoniens et les mountaquims. Il y découvrit un Damné qu'il combattit vaillamment, parvenant même à le blesser (d'un point d'Hé-

HÉLICIEN

Origine : Urguemand
Genre : Masculin
Peuple : Humain

Âge : 38 ans
Taille : 1 m 65 (TAI 0)
Poids : 60 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 6
FORce : 4
PERception : 8
RESistance : 5
Esprit : 1/2
Bonus d'Esprit : -1
INTelligence : 10
VOLonté : 8
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 5
EMP : 10
TIR : 7
PdV : 50
SBG : 16
SBC : 25
BD : 0

Pts d'Héroïsme : 2
Ténèbres : 23
Perfidie : 0

Compétences
Épreuves : Équitation 5, Esquive 4, Premiers soins 6, Survie 6, Vigilance 5.
Maraude : Fouille 2.
Occulte : Connaissance des danseurs 9, Cryptogramme 7, Démonologie 4, Résonance jorniste 10.
Savoir : Alphabet : septentrien 7, Astronomie 6, Herboristerie 4, Langue : keshite 10, Langue : urguemand 5.
Société : Us et coutumes : keshites 10.

Avantages, bienfaits, défauts, peines
Héritier de Soleïdin (4), Bonne école : Ribat des Tempêtes (3), Présomptueux (-1), Obsession : se venger des drakoniens (-1), Diablotin farceur, Conjuration Cercle I, Cauchemars, Diablotin expérimenté (Langue des démons).

Combat
Hélicien ne se bat jamais.
Esquive : 11.

Armure
Aucune

Emprise :
POT d'EMP : 25
1 Danseur (Danseur de Soleïdin), endurance totale 7

Sorts
Discerner la flamme (15), Nourriture saine (10), Vigueur (10), Réconfort du danseur (10), Vérité (20), Guérison majeure (20), Repousser un Damné (20), Aura protectrice (25).

Citation typique : « Ce miséreux est l'un des nôtres, je vous le garantis. Avec ça, nous ne sommes pas près de chasser les drakoniens du désert. »

BALTHASIM

Origine : Keshe
Genre : Masculin
Peuple : Géant

Âge : 68 ans
Taille : 4 m 10 (TAI +3)
Poids : 610 kg
MV : 8

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 2/1
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 3
FORce : 17
PERception : 5
RESistance : 14
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 8
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 4
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 6
EMP : -
TIR : 4
PdV : 149
SBG : 49
SBC : 74
BD : +31

Pts d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 11

Compétences
Épreuves : Arme : Rocher de lancer 5, Arme : Épée géante 9, Arme : Hache Géante 5, Arme : Baliste 7, Arme : Bouclier 6, Athlétisme 7, Escalade 4, Esquive 4, Premiers soins 4, Survie (désert) 8, Vigilance 3.
Maraude : Chasse 5.
Savoir : Géographie : 5, Saison : Été 5, Langue : keshite 5, Stratégie 9.
Société : Us et coutumes : keshites 5.
Occulte : -

Avantages, bienfaits, défauts, peines
Maître d'armes (4), Bataille de Piérombre (5), Sommeil lourd (-1), Sauvage (-3), Aveuglement (peine perfide)

Combat
Initiative : 9, Épée géante 12, Hache géante 11, Pavois 5, Baliste 14, Rocher 11
Attaque au contact : Épée géante 17, Hache géante 12, Pavois 12
Attaque à distance : Baliste 13, Rocher 11
Défense au contact :
Esquive 5
Parade : épée géante 17, hache géante 11, pavois 20
Défense à distance : 2

Armes

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI	Portée
Épée géante	+3	+1	+1	+39	+2	-
Hache géante	+2	0	-1	+43	+2	-
Pavois	-4	-1	+5	+33	+1	-
Baliste	+5	+1	-	+16	+3	300 m
Rocher	+2	+1	-	+37	+2	34 m

Armure
Cuir (veste seule) : Malus -3, Prot. 5

Citation typique : « Salut à toi gamin, et bienvenue sous les feux brûlants du désert. Méfie-toi, sous la lumière se cachent les ombres les plus profondes »

roïsme). Le Prince des Mirages disparut dans les plis de son manteau. Le géant se jura de le tuer un jour...

Balthasim est sans nul doute le combattant le plus aguerri du sérail. Il entraîne ces compagnons et se charge de leur trouver de bonnes armes chez son amie l'ogresse Izelda, meilleure armurière de la ville. Les séances d'entraînement sont fort curieuses, le maître ne se battant pas avec ses petits élèves, mais les conseillant du haut de sa stature de géant.

Intrigues

Les activités du sérail

L'activité la plus lucrative des héritiers de Soleïdin est le commerce de perles et de corail, sous toutes leurs formes. Tout le monde connaît cette activité, mais le sérail et sa caravane en cachent d'autres.

La quête des Inspirés

Depuis toujours, la principale quête du sérail et de la caravane est de trouver et de recueillir des Inspirés. Cette tâche est possible grâce au Danseur de Soleïdin que les Jornistes du sérail se transmettent et protègent, tel une relique. La petite créature léguée par Soleïdin possède en effet le sort discerner la Flamme.

La caravane les recherche dans des endroits variés et toujours plus éloignés :

Dans la population cosmopolite de Mésirah.

Parmi les tribus croisées dans le désert, de Madjids ou de géants.

Parmi le peuple des oasis et des ribats, en particulier chez les lutins des palmeraies.

Dans les Terres veuves, tout particulièrement parmi les esclaves.

Aux frontières avec Urguemand, la Janrénie et la République mercenaire.

Les ternes murmurent qu'Albane et Ipsoum méditeraient une expédition bien plus longue, un tour des Royaumes qui leur prendrait plus d'une année.

Du commerce des Danseurs

Les minaretistes de Mésirah ne trouvent pas beaucoup de clients pour leurs Danseurs dans la ville même, la plupart des magiciens de l'empire de Keshe se cloîtrant dans leurs académies au milieu du désert. L'amitié d'Ipsoum et des petits chasseurs a ouvert un nouveau commerce.

La caravane de Soleïdin convoie en grand secret — la plupart de ses membres ne le savent pas — des Danseurs, qui seront vendus dans les académies. Les farfadets ne se joignent presque plus au convoi et font désormais confiance aux Mages de la caravane pour vendre le produit de leur chasse.

Des autres Domaines

L'aspect itinérant de la caravane favorise les contacts avec d'autres Domaines.

Certains Inspirés ne font qu'un bref passage dans le sérail, avant de partir vers de nouveaux Domaines. Ce fut le cas d'Eyhidiaze *(cf. AGONE)* qui fut tirée de son manoir des Terres veuves par Izoun, un farfadet Harmoniste, et placée dans une académie du désert où elle apprit son art de l'Emprise. Le satyre Elzeve, que l'on peut rencontrer au Domaine d'Et-Han Rawk est également un ancien du sérail qu'il quitta de façon mouvementée.

Récemment, Albane a été contactée par Mélifène le bâtard des Roches Pourpres qui lui demande l'aide de sa caravane dans sa lutte contre les méduses jumelles. La jeune femme a accepté (voir scénario).

Le masque menaçant

La Griffe Noire

Le masque contrôle désormais le nord du désert. Sa place forte est la Griffe Noire, un pic qui s'élève au milieu du désert, non loin des monts Drakoniens.

La Griffe Noire est dirigée par un Damné connu sous le nom de Prince des Mirages (voir encadré). L'endroit est longtemps resté un territoire vierge que tout le monde redoutait, de nombreux aventuriers de tous bords s'enfonçant dans les grottes creusant ses entrailles, pour ne jamais en ressortir. Il y a quelques années, le Prince réalisa cet exploit et comprit quelle était la cause des disparitions : un dragon sommeille en son sein, sa respiration fétide et sa magie inconsciente tuant les plus valeureux.

Une horde de drakoniens a rejoint le Prince et œuvre pour le réveil de la merveille. Ils vivent dans les grottes et leur nature les protège du monstre.

La deuxième faction cantonnée au pic est constituée d'une tribu mountaquin. Ils résident à l'extérieur et ignorent tout du dragon. Le Prince leur a promis une victoire définitive sur les madjids et ils font régulièrement des raids sanglants dans le rang des monteurs de chevaux, aidés par les drakoniens.

Des pixies vivent au sommet du pic et porte les messages du Prince à travers les royaumes.

LA LÉGENDE DU PRINCE DES MIRAGES

Dans sa cité montagnarde, un ancien khalife dont le nom a été oublié entretenait un gigantesque harem. Un jour, on lui amena une nouvelle houri, dont il tomba éperdument amoureux. Mais la belle Dinarzade se refusait à lui et il ne pouvait se résoudre à la forcer, tant il l'aimait.
Il fit alors appel à un vieux sage qui passa avec lui un pacte : le khalife séduirait la jeune femme s'il tuait un esclave et en mangeait le cœur. Il le fit et se rendit auprès de Dinarzade. Le lendemain, il se réveilla sans le moindre souvenir de la veille. Le vieil homme lui montra dans un miroir les images de la nuit passée : il avait possédé Dinarzade, mais l'avait perdue alors qu'elle lui faisait boire un filtre d'oubli. Prévenu, le khalife eut de nouveau recourt au pacte. Et il se réveilla de nouveau sans souvenir. Cela se répéta durant 1 001 nuits.

C'est ainsi que le khalife vendit sa Flamme au Masque. Il fut damné et devint le Prince des Mirages. Dinarzade disparut, mais certains affirment qu'elle était une morgane, illusionniste et manipulatrice experte, une servante du Masque, qui aime à parcourir Keshe sous la forme d'un vieil homme sage…

Menace aquatique

À Mésirah même, l'influence du Masque se fait plus subtile. Au large, sur un rocher émergeant de l'eau vit une colonie de morganes. Le roc est loin du port et a triste réputation, si bien que les pêcheurs ne l'approchent jamais. Les morganes nagent jusqu'à eux et plongent à leur rencontre. Sous l'apparence de sirènes magnifiques, elles les aident dans leur labeur. Elles leur demandent de taire leur existence, menaçant de ne plus revenir s'ils parlent d'elles à quiconque.

Et les pêcheurs leur racontent volontiers ce qu'ils savent. Les morganes écoutent attentivement ces informations et en répètent certaines à leur allié le Prince des Mirages. Elles s'insinuent petit à petit dans leur esprit et sont prêtes à manipuler cette importante masse de la population mésiréhenne. Le sérail n'a pas encore connaissance de cette manipulation qui pourrait lui être fatale. N'oublions pas qu'il emploie de nombreux plongeurs...

Hélicien

Mais la plus grande menace viendra sûrement de l'intérieur. De tout temps, le sérail a été protégé de l'influence du Masque par le Danseur de Soleïdin. Il est en effet capable de distinguer la Flamme noire qui peut croître dans le cœur de l'Inspiré. Quand ceci arrivait, l'Inspiré était aussitôt pris en charge par ses compagnons qui diminuaient la tentation.

Seulement, pour la première fois depuis sa création, le Mage qui porte le Danseur est tenté par la Ténèbre. Lorsqu'il était prisonnier des drakoniens, torturé et affamé, elle s'est glissée en lui. Depuis, grâce à son diablotin et à l'advocatus diaboli al Afhrat, Hélicien progresse sur les voix de la démonologie. Il est tiraillé entre le pouvoir que lui confère son nouvel art (en particulier celui de se venger un jour) et la Ténèbre que son Danseur voit en lui. Une chose est sûre : si un autre Inspiré venait à développer sa Flamme noire, Hélicien ne le signalerait plus aux autres...

Soleïdin

Le génie que les Inspirés du sérail ont rencontré il y a deux ans est bien celui de son fondateur et prophète : Soleïdin. Lorsqu'il partit dans le désert pour la dernière fois, il savait qu'il ne reviendrait pas : il devint un génie.

Depuis, il a erré dans les Royaumes, évitant soigneusement le Masque et cherchant des réponses à ses questions. Il en a trouvées certaines et revient dans le désert pour renouer avec ses héritiers.

Sa quête principale est de parvenir à conserver les Flammes éphémères des phénix et il va guider le sérail dans cette voix. La mosaïque qu'il a laissée derrière lui est un tableau-monde, communicant avec d'autres Œuvres de l'Art Ancien datant de la Flamboyance. Il est possible d'y voyager et d'y rencontrer des Excellences emprisonnées. Ce n'est pas sans danger, et Gordeline en est d'ailleurs devenue folle. Soleïdin veut guider de nouveaux Inspirés dans ces anciens mondes pour que les phénix leur confient le secret de leur Flamme.

Il leur demandera ensuite de construire un sanctuaire dans un lieu précis du désert où les phénix viennent se poser aux premiers jours de l'été, lorsque leurs corps s'animent de Flammes portant l'inspiration des Muses. Les Inspirés devront alors sacrifier les Excellences pour récolter leurs Flammes, selon un rituel bien précis.

Soleïdin leur révélera alors où trouver le Conseil des Décans et ils devront lui apporter les nouvelles Flammes conservées dans des lanternes, pour qu'ils les étudient et essayent de les confier à de nouveaux Inspirés.

Telles sont les inspirations de Soleïdin, mais le Masque ne manquera pas de poser des obstacles sur la route du sérail.

Note : un scénario complet viendra développer cette intrigue dans un prochain supplément.

Jouer au sérail

Les Inspirés du sérail sont souvent des personnages débutants, révélés par le Danseur de Soleïdin. Quatre personnages clefs ont été proposés, mais vous pouvez créer les vôtres, remplaçant ou accompagnant Ipsoum, Albane, Hélicien et Balthasim sur le sable du désert ou dans les ruelles de Mésirah. Pour ce faire, voici quelques avantages propres aux Inspirés du sérail.

Charges

Maître du sérail (5, unique)

Vous êtes le seigneur du sérail. Vous tenez les comptes et répartissez l'argent dans les différents besoins du sérail, salaires, matériels, montures, etc. Vous décidez des marchandises qui sont achetées, vendues ou convoyées. Pour les routes empruntées par la caravane, vous vous en remettez généralement au maître caravanier.

Quand les finances sont bonnes (Bonus d'Esprit supérieur à 5) le sérail siège au conseil des cinq fortunes et votre avis compte donc pour un cinquième dans toutes les décisions concernant Mésirah. Quand vous partez à l'aventure votre second peut y siéger.

Quand plusieurs candidats briguent cette charge, le sérail procède à un vote. Une excellente compétence en Intendance (8 ou plus) est bien sûr appréciée.

Héritier de Soleïdin (4, unique)

Pour obtenir cette charge, vous devez être un Jorniste accompli en étant par exemple passé par le ribat des Tempêtes. On vous a alors confié le Danseur que le prophète Soleïdin a laissé en héritage. Grâce à lui, vous voyez la Flamme, et la discernez de la Flamme noire. Vous êtes donc chargé de repérer les Inspirés à contacter, et vous êtes également censé surveiller que les Inspirés du sérail ne soient pas corrompus par l'Ombre.

Maître caravanier (4, unique)

Vous êtes le chef de la caravane de Soleïdin. Vous décidez des itinéraires, de l'ordre de marche, des campements, etc. Vous avez de nombreux contacts dans les endroits que vous avez traversés, en particulier parmi les tribus keshites et les ribats du Cryptogramme.

Événements

Rencontre du génie (5)

Vous étiez parmi le petit groupe d'Inspirés à avoir rencontré un génie, il y a deux ans de cela, dans le désert. Vous êtes persuadé qu'il s'agit de Soleïdin, mais les autres membres du sérail sont sceptiques. Sa présence vous a profondément marqué et vous gagnez un point en Corps, Âme ou Esprit (équivalent des avantages Marque de l'Été, Perfection ou Erreurs profitables).

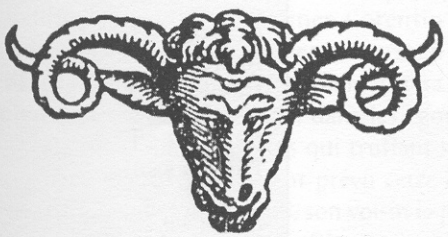
Bataille de Piérombre (5)

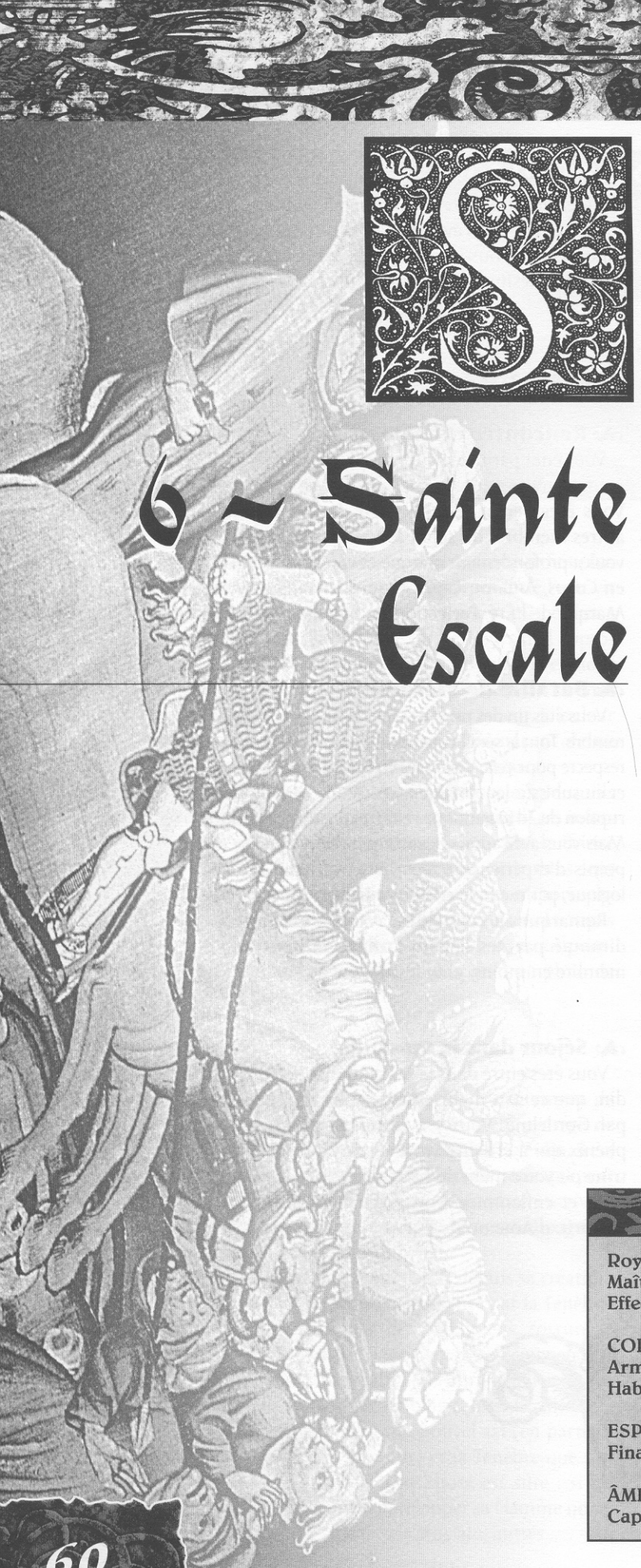
Vous êtes un des rares rescapés de la bataille de Piérombre. Tout le sérail vous admire, vous plaint et vous respecte pour cela. Vous avez vu le Prince des Mirages et en subissez les conséquences (jet de VOL ou Corruption de 2d10 ainsi que Peines et Bienfaits associés). Mais vous avez appris beaucoup de cette épreuve (50 points d'expérience à répartir en tachant de rester logique, par exemple en Épreuves et en Aspect).

Remarque : le coup de cet avantage est souvent diminué par des défauts comme boiteux, un membre en moins, phobie, marque de l'ombre...

Séjour dans la mosaïque (5)

Vous êtes entré dans la mosaïque de Soleïdin, que ce soit malicieusement ou invité par Gordeline. Vous y avez rencontré un phénix qui a effleuré votre tête, votre poitrine ou votre main du bout de son aile Inspirée et enflammée. Vous gagnez un point d'Esprit, d'Âme ou de Corps.





6 ~ Sainte Escale

Salut à toi Éminence. Le rapport qui suit me vient d'un confrère infiltré au plus haut de la Province Liturgique. Il fait état d'une région importante pour ce Royaume sur le plan militaire. Et les révélations qu'il contient n'en sont que plus angoissantes. Une fois encore, l'Ennemi nous montre ici combien il excelle dans le Domaine de la duperie et des faux-semblants. Alors que rien ne paraît, la situation de Sainte Escale est critique et risque de dégénérer d'un instant à l'autre. Bien que je sois conscient de tes priorités et des obligations auxquelles font déjà face les Inspirés qui te secondent dans notre lutte, il est plus qu'urgent que l'un des nôtres agisse dans ce Domaine pour y rétablir l'ordre qui n'y règne qu'en apparence... Courage mon frère ! Et puissent les Muses venir en aide aux tiens dans la bataille vers laquelle leurs Flammes les mènent aujourd'hui...

L'histoire de Sainte Escale remonte à la création du Mur de la Foi. Alors que l'invraisemblable forteresse voyait le jour sous le regard attentif de ses concepteurs, la nécessité d'une annexe prenant en charge son administration et centralisant les flux de contingent en provenance, ou à destination, de celle-ci se fit sentir. Le Premier Liturge réquisitionna donc une abbaye placée à la croisée des routes principales de la région pour en faire une place forte. Le choix de l'abbaye ne fut pas le résultat du hasard. En effet, étant placée sur la route principale menant à Abyme, elle a toujours constitué une étape importante pour les diplomates et autres voyageurs se rendant à la cité autonome. Cet état de fait a permis à la Province d'en faire une place commerciale importante ainsi qu'un lieu de propagande pour la religion de Saint Neuvêne. Cette diversification des activités a très vite entraîné la nécessité d'en faire une unité administrative autonome. Et c'est ainsi que le Domaine de Sainte Escale vit le jour.

Les plus hautes strates de l'administration de ce Domaine sont aujourd'hui aux mains du Masque. La situation est critique et l'Ombre a bien failli prendre possession des lieux voilà quelques années. Ayant profité d'une période de trouble pour s'infiltrer au sein de Sainte Escale, l'Ennemi y exerce son influence à l'insu de tous, et personne ne soupçonne le danger qui plane sur ce Domaine.

SAINTE ESCALE

Royaume : Province liturgique
Maître actuel : Corontin de Siamé
Effectif : 5 Inspirés et 8000 Ternes dont un sur deux de passage.

CORPS : 7/3
Armée : 8 — **Défense :** 8
Habitants : 7 — **Organisation :** 7

ESPRIT : 5/1
Finances : 8 — **Renseignements :** 5

ÂME : 4/6
Capacité Magique : 4 — **Relations Diplomatiques :** 5

Histoire

Loin des tumultes qui agitèrent les Royaumes crépusculaires au cours de leur histoire, Sainte Escale n'a cessé de prospérer depuis sa création. Mais la croisade qu'organisa le Premier Liturge pour soutenir la Janrénie dans l'invasion du royaume d'Urguemande provoqua un regain d'activité dans toutes les régions à forte concentration militaire de son royaume. Et, bien que reclus aux confins de la Province, Sainte Escale ne fut pas épargnée par ce phénomène. Le retour des croisés vaincus par Agone de Rochronde poussa le Premier Liturge à restructurer ses armées. Nombre de responsables furent destitués pour laisser place à certains de leurs concurrents, plus jeunes et dynamiques. Ce renouvellement profita énormément à Sainte Escale dont le Primabbé, maître au sein du Domaine, laissa place à un très jeune Vicaire aussi ambitieux qu'efficace : Corentin de Siamé. Sous sa direction, les lieux connurent un dépoussiérage sans précédent. L'administration militaire fut largement optimisée alors que se mettaient en place d'importantes structures commerciales telles que de véritables caravansérails et de luxueuses hôtelleries destinées à offrir une halte confortable aux commerçants en route pour Abyme.

Une prospérité tumultueuse

Cette optimisation du potentiel de la région ne s'est pas réalisée sans heurt, le jeune Primabbé manquant cruellement d'expérience au début de sa carrière. Ainsi, la douce léthargie qui caractérisait le règne de son prédécesseur le poussa dès son arrivée à mettre en place quelques opérations hautes en couleurs pour reprendre le Domaine en main. Dans cette optique, il détourna à grands frais la rivière souterraine qui traverse la région pour alimenter la ville en eau potable et faire de son lit asséché un réseau d'égout naturel. Si cette initiative permit d'assainir grandement le complexe urbain de Sainte Escale, elle fit de la forêt avoisinante un marécage impraticable, la rivière détournée se répandant dans les sous-bois sans aucun contrôle... La forêt de Saint Mathieu, située au sud de la ville, est aujourd'hui un lieu marécageux et difficilement praticable, saccagé par cette initiative inconsidérée. Mais ces travaux ont porté leurs fruits et la ville jouit encore à l'heure actuelle de l'eau courante ainsi que du réseau d'égouts dont ils l'ont dotée.

Alors que l'agitation provoquée par ce renouveau retombait, les conséquences les plus néfastes de l'invasion récente de la Janrénie en Urguemande se firent sentir dans la Province. Les milliers de réfugiés fuyant la guerre quelques années auparavant avaient trouvé asile au sein de ce Royaume, trop heureux d'accueillir tant d'âmes à convertir à la religion de Neuvêne. Mais la croisade dirigée par le Premier Liturge, et ses conséquences désastreuses pour le pays, relégua ces nécessiteux au second plan. Ce surplus de population fut entassé dans d'insalubres camps de fortune disséminés dans toute la Province. En quelques années, ces lieux de misère se muèrent en autant de foyers de famines et générèrent de sporadiques révoltes que les forces liturgiques, en pleine restructuration, eurent beaucoup de mal à étouffer. Cette situation sulfureuse ne prit sa véritable ampleur que lorsque quelque temps plus tard, de terribles épidémies de peste ravagèrent ces camps et s'étendirent à l'ensemble du pays. Si Sainte Escale, n'abritant aucun camp de réfugiés, fut épargnée par le fléau, Corentin de Siamé pris sur lui de venir en aide à l'un d'entre eux situé non loin de son Domaine, dans l'arrière pays. Il sut tirer avantage de cette situation avec une adresse certaine. D'une part, les survivants comptaient essentiellement des orphelins qui furent par la suite élevés au sein de l'abbaye. Ils composent aujourd'hui sa garde personnelle et lui sont dévoués corps et âme, leur éducation strictement militaire en faisant des combattants d'élite. D'autre part, les vestiges du camp furent par la suite restaurés et annexés à Saint Escale, avec l'accord du Premier Liturge. Ils firent l'objet de travaux herculéens et devinrent un village, Passe-Misère, destiné à alimenter l'Abbaye des Forts en cas de siège. L'essentiel des travaux consista à relier la bourgade à l'abbaye par le biais d'un tunnel artificiel débouchant sur les fondations de la ville. Cette initiative audacieuse value tous les honneurs à Saint Escale qui reçu pour l'occasion la visite du Premier Liturge en personne, mais ne manqua pas de susciter la jalousie de son voisin. En effet, Ronand d'Emvernilles, perdit la partie de son Domaine qu'occupait le camp et se fit sévèrement réprimander pour ne pas avoir su gérer cette crise. De fait, il ne fut pas étonnant de le retrouver, cinq ans plus tard, dans l'ombre des vicaires de Sainte Escale qui se soulevèrent pour détrôner le Primabbé.

Galvanisé par les alléchantes promesses d'Emvernilles, un petit groupe séditieux tenta d'assassiner Corentin de Siamé. Ce dernier fut totalement pris au dépourvu et dut se retrancher, avec sa garde personnelle, dans les égouts et souterrains qui truffent son Domaine. Ayant prévu cette opération de repli, son voisin le prit à revers en s'y infiltrant par le passage de Passe-Misère. Le Primabbé ne leur

échappa qu'en se terrant au plus profond du réseau de grottes souterraines. Ses ennemis tinrent la ville pendant une semaine. Sur le point de venir à bout des derniers hommes de Corentin, harcelés jour et nuit dans les étroits tunnels, ils furent à leur tour trahis par la population qui se révolta sous la direction de la bourgeoisie locale. En effet, le règne de Corentin de Siamé avait déjà énormément profité aux commerçants et hôteliers locaux. Tant et si bien que ces derniers prirent parti pour lui et réussirent à bouter les félons hors du Domaine malgré l'importance des forces engagées dans l'opération.

C'est avec ce retournement de situation imprévu que s'est achevée cette triste aventure. La plupart des traîtres furent exécutés par les hommes de Corentin de Siamé, mais certains réussirent à échapper à la mort tandis que d'autres furent graciés. Le Primat d'Emvernilles réintégra quant à lui son Domaine où son fils gouverne depuis sous le contrôle attentif de l'Inquisition. Les Bourgeois qui témoignèrent une fervente fidélité au Primabbé obtinrent récompenses et titres, pour la plupart, et ont depuis un poids conséquent dans la direction des affaires civiles de la cité.

Événements récents

Depuis la révolte des Vicaires, six ans de calme relatif se sont écoulés. Ces années n'ont pas été de tout repos pour autant, mais aucun trouble majeur n'est venu perturber le bon fonctionnement de Sainte Escale pendant cette période.

Cette relative quiétude, a permis au Primabbé de Siamé de réaffirmer son autorité sur les lieux. Pour ce faire, il s'est penché sur la Forêt de Saint Mathieu qui recouvre le sud du Domaine. Cette région marécageuse est de sinistre réputation et nombre de légendes effrayantes couraient, et courent encore dans une moindre mesure, à son sujet. De Siamé y lança donc ses troupes locales pour, selon ses propres termes, *« rendre à Mathieu la Sainteté qui lui appartient »*. Ainsi, l'attention du peuple se détourna bien vite des récents événements qui le mirent à mal pour se reporter sur le marécage boisé. Les expéditions qui le traversèrent de part en part mirent à jour une chapelle abandonnée datant des premières intrusions liturgiques dans la région. Abritant une petite communauté de fées noires, l'endroit fut bien vite considéré comme diabolique, et mis à sac par les forces liturgiques qui massacrèrent ses occupantes et laissèrent aux Flammes le soin de purifier le site.

C'est alors que d'autres saisonins de la forêt se manifestèrent. Un certain Khewin, lutin de son état, aidé de quelques compères commença à harceler les voyageurs ou les villageois qui s'y aventuraient sans protection. Cette bande de brigands constitue encore à l'heure actuelle une épine dans le pied de Corentin, rendant la forêt et les routes alentours moins sûres que par le passé.

De plus, il y a de cela moins de deux ans, le Mal (comprenez le Masque, bien évidemment) a tenté une incursion dans ce saint lieu. Utilisant les égouts pour s'infiltrer au cœur de la cité, des créatures impies ont tenté de désorganiser les forces de Saint Escale pour permettre à leurs sœurs venues des Cornes de venir à bout du Mur. Les pertes furent lourdes, mais cette attaque vicieuse fut tout de même repoussée et l'invasion endiguée. Malgré ces quelques événements regrettables, Sainte Escale reste, grâce aux trente années de règne de Corentin de Siamé, un Domaine reconnu comme exemplaire par l'ensemble de la Province Liturgique.

Géographie

Le Domaine de Sainte Escale est à peu près circulaire. Son centre est occupé par la ville où siège l'Abbaye des Forts, et n'est éloigné que d'une petite journée de marche (quinze à vingt kilomètres) des frontières. Celles-ci englobent l'ensemble du bois qui s'étend au sud de la cité, et sont délimitées par des tours fortifiées construites sur toutes les routes qui traversent le Domaine. On compte de plus deux dépendances attachées à Sainte Escale, le village de Passe-Misère, situé à cinq kilomètres de la limite est du Domaine, et la Forteresse des Premiers Saints.

La forêt de Saint Mathieu, qui porte le nom du croisé qui fit de cette région païenne une Province de Neuvêne, n'est que très peu exploitée par les habitants. Dense et relativement peu praticable du fait de sa nature marécageuse, elle abrite tout de même le couvent des Sœurs de la Mélopée, ainsi qu'un calvaire érigé à la mémoire de ceux qui moururent pour le préserver du Mal tapi dans les Cornes. C'est aussi l'endroit où se trouve le repaire des Troglodytes, la communauté de saisonins qui semble décidée à tenir tête à l'hégémonie liturgique dans la région.

L'Abbaye des Forts est le centre de Saint Escale à tous les points de vue. La bâtisse d'origine a subi de vastes travaux d'expansion au fur et à mesure de son histoire et ressemble maintenant à une véritable forteresse. Les auberges, boutiques et caravansérails qui se sont agglutinés autour au fil des ans ont aussi contribué à faire une véritable petite ville de ce lieu en marge du reste du pays.

La ville

Bâtie au sommet d'une colline, la ville de Sainte Escale ne s'étend pas outre mesure. Le réseau de grottes qui accueillait le cours d'eau a été asséché et est aujourd'hui largement exploité par les autorités de la ville. Ces galeries s'étendent sous l'ensemble du Domaine, mais ne sont pas toutes praticables. Une bonne partie d'entre elles sert d'égout et permet à la cité de rester relativement saine malgré la promiscuité qui y règne. D'autres ont été séparées du reste du réseau par d'épais murs de pierres et servent d'extension à l'Abbaye (cachots, salles d'entraînement...). C'est sur cette même partie indépendante que débouche la liaison souterraine avec Passe-Misère. Enfin, la majeure partie de ces galeries n'est pas utilisée et reste partiellement explorée, s'enfonçant très profondément et s'étendant bien au-delà des frontières du Domaine.

La haute muraille qui ceint l'agglomération rappelle à chaque instant à ses habitants que la région est dangereuse, ne laissant voir au voyageur qui passe son chemin que l'immense Croix de Neuvêne qui trône au sommet de l'Abbaye. Cependant, une fois la grande porte passée, c'est une tout autre atmosphère que le chaland découvre.

La grande porte s'ouvre sur les caravansérails qui rappellent en tous points ceux que l'on rencontre dans le lointain Empire de Keshe et qui sont destinés à accueillir les caravanes à destination d'Abyme. Ces Halles démesurées laissent place, alors que l'on remonte le long de la rue principale qui mène à la forteresse, à une multitude de commerces, auberges et tavernes où l'on peut trouver toute sorte de biens et de consommations étonnants venant des quatre coins des Royaumes crépusculaires. Les étroites rues qui permettent de circuler dans ce quartier débouchent régulièrement sur de petites fontaines et des places où il fait bon flâner le soir venu. La population de Sainte Escale est composée pour moitié de gens de passage (Diplomates, voyageurs, pèlerins...). Ces individus disparates constituent le cœur cosmopolite de la ville et n'ont pour ainsi dire qu'un poids économique. Les Liturges, composés du contingent militaire et de la bourgeoisie locale qui exploite le potentiel commercial de la ville, leurs imposent en effet une discipline drastique et punissent d'exclusion le moindre écart. Mais dans les faits, l'argent permet à celui qui le détient d'infléchir nombre de lois.

Il règne à Sainte Escale une animation suscitée par les nombreux soldats qui y passent leurs permissions. De ce fait, la prostitution y est tolérée, chose exceptionnelle en Liturgie. De plus, étant un lieu de passage que beaucoup d'étrangers traversent, la ville est au fil du temps devenue une véritable vitrine pour la religion de Neuvêne. Elle est perpétuellement arpentée par des prêtres passés maîtres dans l'art de la rhétorique qui n'ont d'autre but que celui de faire de nouveaux adeptes. Bafouer ou taire certains des principes élémentaires de la religion de Neuvêne ne leur pose pas vraiment de problèmes. Ainsi, si l'essence de la philosophie liturgique y est quasiment absente, tout y est mis en place pour convertir le non croyant. Les Escaliens profitent aussi beaucoup de cette particularité pour faire de l'argent. Ainsi, on ne compte plus le nombre de marchands qui proposent aux crédules des reliques religieuses (notamment des crucifix en verre) prétendument dotées du pouvoir de repousser le Mal sous toutes ses formes, ou d'attirer la bonne fortune sur leur possesseur...

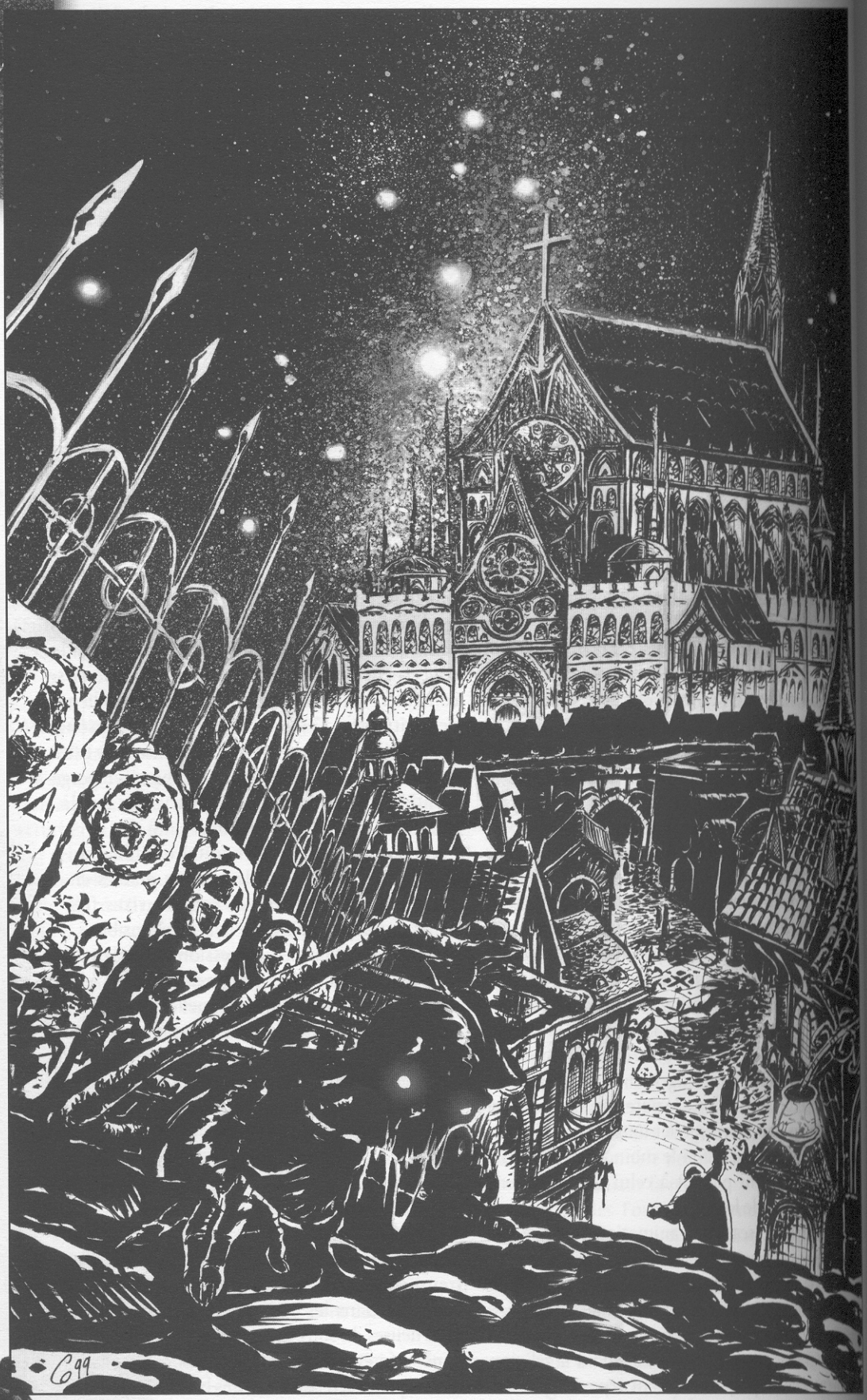
l'Abbaye des Forts

Ce saint lieu est l'unique centre administratif, religieux et militaire de la ville. Les ecclésiastiques y mènent une vie autarcique sous la tutelle du Primabbé Corentin de Siamé. C'est un monde à part qui ne s'ouvre à la populace que pour assurer l'office, tous les matins dans le hall. Le reste est strictement réservé aux moines soldats. Il en va de même au niveau de l'organisation interne de l'établissement, les différents éléments de cette petite société n'ayant accès qu'aux secteurs et aux informations qui les concernent directement. Seuls le Primabbé et ses conseillers ont une vision d'ensemble des lieux et de la situation. Cet état de fait, dû à des raisons de sécurité, est rendu possible par l'architecture extrêmement compartimentée de l'Abbaye qui regorge d'antichambres et de couloirs surveillés par la garde personnelle du Primabbé.

L'abbaye comporte un hôpital militaire qui accueille régulièrement de pauvres diables en provenance du Mur de la Foi. Les rixes fréquentes qui ont lieu à cette frontière sensible génèrent une quantité impressionnante de blessés et de chapelains plus ou moins traumatisés par les horreurs auxquelles ils ont à faire face. Le reste de la bâtisse est consacré à l'administration et au logement du contingent, mais comporte également une infrastructure de qualité pour l'entraînement.

La forêt marécageuse et ses environs

Voilà maintenant presque trente ans que la rivière qui s'écoulait dans les profondeurs caverneuses du sous-sol se déverse dans la forêt. La végétation luxuriante qui caractérise les autres bois



de cette région de la Province a depuis lors laissé place à un sombre marécage plus ou moins insalubre. Cette situation ne cesse de se détériorer au fur et à mesure des années. La faune variée qui y vivait dans le temps a peu à peu déserté le lieu, l'abandonnant à des hordes de parasites et autres espèces nuisibles porteuses d'infections en tous genres.

Très peu praticable, ce marécage fait l'objet de mille légendes et rumeurs effrayantes, et est considéré, à tort le plus souvent, comme la source de tous les problèmes que peuvent connaître les habitants du Domaine. En effet, il est maintenant clair dans l'esprit de la majorité de ces braves gens que la forêt est maudite. C'est officiellement pour lutter contre cette paranoïa grandissante que le Premier Liturge a décidé d'y implanter le couvent des Saintes Mélopées. Cette communauté de nonnes est responsable du bon fonctionnement de l'hôpital de Sainte Escale. Mais les sœurs se livrent à des activités d'un tout autre genre, à l'abri des murs du couvent perdu dans les bois...

Le reste du Domaine est maintes fois plus accueillant. Composé de grandes plaines verdoyantes et vallonnées, il y fait bon voyager. Les routes y sont très bien entretenues et conçues pour permettre le passage des énormes caravanes qui alimentent Abyme tout au long de l'année. Les hivers y sont toutefois assez rudes et la région revêt son manteau de neige pendant la moitié de l'année. Mais les autorités locales assurent le dégagement des voies de communication et l'organisation de battues qui préservent efficacement les voyageurs des prédateurs affamés par l'hiver.

Les postes avancés

Les relais sont situés le long des routes qui traversent Sainte Escale. Occupées en permanence par six soldats lourdement armés et secondés par des Canores dressés, ces grandes tours de trois étages remplissent les fonctions de douane et de péage, le transport de marchandises étant taxé. La plupart d'entre elles sont pourvues d'écuries dans lesquelles reposent de solides coursiers que les gardes utilisent pour alerter la ville en cas de problèmes. De plus, en cas d'extrême danger, de gros blocs de pierre peuvent être lâchés, par les vigies postées au sommet de l'édifice, en travers de la route pour en interdire l'accès.

Le personnel qui garde ces tours est généralement composé, en plus des soldats, d'un intendant qui assure la comptabilité des entrées et sorties du territoire, et parfois d'un ou deux Éclipsistes dont les Danseurs fournissent une protection supplémentaire. Ce dernier cas est particulièrement vérifiable sur la route d'Abyme qui voit défiler nombre de sombres individus dont la Liturgie se méfie.

Khewin et les Troglodytes du Drapeau d'Herbe

La bande de saisonins qui sème le trouble dans la région est installée au cœur de la forêt dans une falaise d'une trentaine de mètres percée de grottes. Ce site résulte directement de l'assèchement de la rivière souterraine qui s'y transformait en cascade avant d'être détournée. Il a aujourd'hui été confortablement aménagé par la Horde du Lutin et lui fournit un repaire sûr et isolé, connu d'elle seule.

Ces grottes communiquent directement avec le réseau souterrain ce qui explique que les saisonins hors-la-loi le connaissent particulièrement bien et l'exploitent autant pour cultiver les champignons avec lesquels ils empoisonnent leurs armes que pour circuler discrètement dans le Domaine.

Le couvent des Saintes Mélopées

Isolé au plus profond de la forêt de Saint Mathieu, le couvent est une bâtisse fortifiée complètement refermée sur elle-même. Elle n'est accessible qu'aux Sœurs qui y sont affectées. Bien que quelques rumeurs courent à son sujet, le mystère qu'il renferme n'a pas encore été percé à l'heure actuelle. Les nonnes étant relativement présentes auprès de la population de Sainte Escale par l'entremise de l'hospice dont elles s'occupent, elles sont aimées et respectées dans le Domaine.

Le Couvent des Saintes Mélopées a en réalité une raison d'être strictement militaire. Sa fondatrice et responsable est une Accordée. Elle y a réuni un contingent féminin de sœurs présentant une sensibilité toute particulière à la Geste. Sous sa direction, ce groupe est en train de mettre au point une chorale capable de pratiquer une musique très particulière. Les résultats prometteurs qu'elles ont obtenus jusqu'à maintenant laissent penser qu'à terme les Saintes Mélopées pourront conférer un courage sans limite aux troupes liturgiques, ou émousser celui de leurs ennemis sur les champs de bataille par le biais de leurs chants.

La chapelle païenne en ruines

Ce fut la demeure de fées noires que l'inquisition locale extermina il y a quelques années. Elles furent enfermées et brûlées vives dans la cave. La pierre de la bâtisse à laquelle les fées avaient donné vie mourut aussi dans l'incendie et se figea en de terrifiantes postures, représentation assez figurative de sa

souffrance et de celle de ses mères. Ce lieu terrifie encore les habitants de la région bien qu'il n'ait jamais été le berceau de quelques puissances maléfiques que ce soit. Isolé, discret et aisément défendable, il ferait un parfait Sanctuaire pour les Inspirés qui daigneraient s'y intéresser. Il faudrait que ceux-ci soient prêts à encourir le courroux des superstitieux des environs. Mais les Sanctuaires sont rares dans la région et les forces du Masque plus présentes qu'il n'y paraît.

De plus, qui peut savoir ce qu'une telle pierre pourrait donner si quelqu'un la ramenait aujourd'hui à la vie ?

Dépendances

Le Fort des Premiers Saints

Ce n'est autre que la partie administrative du Mur de la Foi qui se charge de répartir et coordonner les troupes qui y sont stationnées. Elle dépend directement de Sainte Escale et sert surtout à comptabiliser les entrées et sorties de contingent dans le Mur et à organiser la communication entre ce front et le reste de la Province. C'est aussi auprès de cette dépendance que les aventuriers et explorateurs désireux de s'attaquer aux Cornes pour y mettre à jour les trésors qu'elles recèlent doivent s'adresser pour passer le Mur.

Le village de Passe-Misère

Directement lié à la ville par le souterrain débouchant sur les caves de l'Abbaye, Passe-Misère est un petit village semblable à tous ceux que l'on rencontre dans la Province Liturgique. Il présente toutefois la particularité de disposer d'énormes granges dans lesquelles sont stockées d'impressionnantes réserves. Les paysans qui y travaillent sont embauchés par Sainte Escale et n'ont aucun droit de propriété sur les terres qu'ils exploitent et les troupeaux qu'ils entretiennent.

Figures

Corentin de Siamé, le Primabbé

Aussi grand que maigre, Corentin a le regard impérieux et le teint mat. Constamment entouré de quatre gardes impressionnants, il est autoritaire et charismatique. Son exil au plus profond des grottes, lors de la révolte des vicaires, en a fait un agent du Masque, par l'entremise d'Analan, une morgane aux charmes de laquelle il a succombé. Il œuvre depuis pour son nouveau maître en toute discrétion et est à l'origine de l'invasion de créatures qu'a connue Sainte Escale il y a deux ans. Sa garde personnelle est consciente de sa sombre allégeance et l'appuie dans sa mission corruptrice.

Certains de ses intendants se posent des questions au sujet de ses agissements nocturnes ou des importantes sommes d'argent qui disparaissent des livres de comptes de l'Abbaye. Mais aucun d'entre eux n'a jamais osé vérifier ses soupçons.

Analan, l'amante ténébreuse

Originaire des Cornes, Analan est un agent particulièrement actif du Masque. Cette Morgane habitait les grottes souterraines bien avant que la rivière ne soit détournée. Mais ça n'est que le jour où le Primabbé a fait fuir les vicaires révoltés qu'il la rencontra au plus profond du réseau. Elle le charma et le rendit fou d'amour. Par la suite, à mesure que la situation s'arrangeait pour son esclave, elle le guida et l'épaula pour qu'il mette en place la menace qui pèse aujourd'hui sur Sainte Escale.

D'une beauté incomparable, Analan ne quitte pas les strates inférieures du lit souterrain de la rivière. Souffrant d'un égocentrisme à la hauteur de sa beauté, elle estime que seul le Masque en personne mérite d'être son amant. Elle espère attirer son attention, et le séduire, en utilisant Corentin pour prendre le contrôle du Domaine. Cette folie démesurée en fait un individu aussi instable que cruel et provient du fait qu'elle n'a plus quitté les profondeurs souterraines, aussi proches des Abysses que marquées par le Masque, depuis une éternité.

Nhewin, chef du Drapeau d'Herbe

Ce Lutin revanchard et charismatique est imbu de lui-même. C'est le genre d'individu mégalomane qui s'oppose systématiquement à tout ce qui lui résiste. Il s'est juré de venger les générations de saisonins que la Liturgie a persécuté. Il soupçonne les sombres projets de Corentin, et réalise aujourd'hui la nécessité de s'allier à d'autres Inspirés pour vaincre un tel adversaire. Aussi têtu que colérique, il est tout de même très bon combattant et représente un obstacle de taille à qui souhaite mettre à mal le Masque dans la région sans intégrer sa bande.

Malgré tout, il y a tout à gagner à s'en faire un allié. La horde de saisonins à la tête de laquelle il se trouve connaît suffisamment la région, son organisation et ses habitants pour avoir une chance de venir à bout du Primabbé et de son œuvre corruptrice.

CORENTIN DE SIAMÉ

Origine : humain
Âge : 51 ans
Taille : 1 m 92 (TAI 0)
Poids : 74 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/1
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 5
FORce : 6
PERception : 7
RESistance : 6
Esprit : 0/8
Bonus d'Esprit : +8
INTelligence : 10
VOLonté : 8
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 9
CREativité : 7

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 5
EMP : -
TIR : 6
PdV : 50
SBG : 16
SBC : 25
BD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 3
Perfidie : 74

Compétences :
Savoir : Culte : religion de Saint Neuvêne 9, Alphabet : armgarde 9, Géographie 5, Histoire et légendes : Cornes 5, Lois : Liturgie 8, Stratégie 9.
Épreuves : Arme : épée 8, Arme : bouclier 8, Arme : rapière 7, Équitation 6, Esquive 5.
Société : Diplomatie 8, Éloquence 6, Baratin 4, Étiquette : noblesse liturgique 8, Intendance 9, Us et coutumes : liturgiques 6.
Maraude : Intrigue : corruption 6.
Occulte : Cryptogramme 2, Démonologie 4.

Avantages, bienfaits, défauts, peines
Célébrité (1), Seigneur (5), Hargne (bienfait perfide), Secret Honteux (2), Cruauté (Peine perfide), Lubricité (Peine perfide), Sang Venimeux (Peine perfide), Fielleux (Peine perfide), Grandiloquence (Peine perfide), Hypocrisie (Peine perfide), Lectures Impies (Peine perfide), Vantardise (Peine perfide), Cœur de pierre (Peine perfide).

Combat
Initiative : 13, Épée 14, Écu 10, Rapière 15
Attaque au contact : Épée 15, Écu 14, Rapière 16
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive 11
Parade : Épée 15, Écu 18, Rapière 15
Défense à distance : Esquive 5

Armes

Arme	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épée	+1	+1	+1	+4 (P/T)	0
Ecu	-3	0	+4	+1(C)	0
Rapière	+2	+2	+1	+3 (P)	0

Armure
Aucune

Citation typique : « Sachez que je suis Sainte Escale… Et qu'il est hors de question que je laisse qui que soit interférer dans les affaires qui me concernent personnellement. »

ANALAN,

Origine : morgane
Âge : 31 ans
Taille : 1 m 67 (TAI 0)
Poids : 52 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/2
Bonus de Corps : +2
AGIlité : 6
FORce : 5
PERception : 7
RESistance : 5
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 8
Âme : 0/3
Bonus d'Âme : +3
CHArisme : 13
CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 5
EMP : -
TIR : 6
PdV : 50
SBG : 16
SBC : 25
BD : 0

Point d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 58

Compétences :
Savoir : Saison : Automne 5, Alphabet : armgarde 2, Géographie 3, Stratégie 3, Culte : 3.
Épreuves : Survie 4, Athlétisme 2, Esquive 7, Vigilance 7.
Société : Baratin 8, Diplomatie 6, Éloquence 9, Étiquette 5.
Maraude : Poisons 6, Intrigue 10, Camouflage 4, Déguisement 5, Discrétion 4.
Occulte : Démonologie 4.

Avantages, bienfaits, défauts, peines
Cruauté (peine perfide), Difformité : 2 paires de seins (peine perfide), Sang venimeux (peine perfide), Cœur de pierre (peine perfide), Hypocrisie (peine perfide).

Combat
La meilleure arme d'Analan est sa beauté…

Armure
Aucune

KHEWIN

Origine : Iutin
Âge : 54 ans
Taille : 1 m 30 (TAI -1)
Poids : 33 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 9
FORce : 3
PERception : 7
RESistance : 5
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 8
VOLonté : 8
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 7
EMP : -
TIR : 8
PdV : 41
SBG : 13
SBC : 20
BD : -1

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoir de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 4

Charge max. : 48
Demi-charge : 24
Charge quotidienne : 12

Compétences :
Savoir : Herboristerie : champignons 5, Alphabet 3, Astronomie 5, Géographie 7, Histoire et légendes 2, Lois 3, Stratégie 7.
Maraude : Discrétion 5
Épreuves : Arme : dague 8, Arme : bouclier 8, Arc Iutin 9, Athlétisme 4, Équitation 7, Esquive 6, Premiers soins 3, Vigilance 5.
Société : Éloquence 5, Intendance 6, Us et coutumes : Liturgie 5.
Maraude : Discrétion : marais 5, Chasse 6.
Occulte : Démonologie 3, Cryptogramme 1.

Avantages, bienfaits, défauts, peines
Célébrité (1), Mauvaise réputation (1)

Combat
Initiative : 17, Dague 17, Targe 14, Arc Iutin 21
Attaque au contact : Dague 18, Targe 16
Attaque à distance : Arc Iutin 17
Défense au contact :
Esquive 15
Parade : Dague 16, targe 19
Défense à distance : 7

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Dague	0	+2	0	0 (P)	-1
Targe	-3	0	+3	-1 (C)	-1
Arc Iutin	+4	0	-	+2/ P	-2

Portée : 40 m

Armure
Cuir
Veste seule : Malus -1 ; Prot. 2
Citation typique : « Je ne connaîtrai pas le repos de mon vivant, l'affaire est certaine. Car il faudrait bien plus d'une vie pour rendre justice aux enfants des saisons dans le royaume de Neuvêne... »

OCTRASE

Origine : humain
Âge : 64 ans
Taille : 1 m 61 (TAI 0)
Poids : 58 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 4
FORce : 5
PERception : 6
RESistance : 5
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 5
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 6
CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 6
EMP : -
TIR : 5
PdV : 44
SBG : 14
SBC : 22
BD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 7
Perfidie : 9

Compétences :
Savoir : Culte : Saint Neuvêne 3, Géographie 4, Histoire et légendes 5, Langue : Keshite 8,
Épreuves : Survie : urbaine 5, Arme : fronde 4, Premiers soins 5, Vigilance 3.
Société : Baratin 7, Éloquence 7, Négoce 5, Us et coutumes : keshites 5.

Avantages, bienfaits, défauts, peines : -

Combat :
En cas d'affrontement, Octrase fuit ou, à défaut, se laisse tuer en hurlant des prières.

Citation typique : « Disgrâce et malheur, étranger ! Les Démons ont l'œil sur toi... Voilà donc pourquoi Neuvêne m'a placé sur ta route. Approche, que je vois si j'ai ce qu'il te faut pour sauver ton âme. »

ALDEBERT

Origine : humain
Âge : 49 ans
Taille : 1 m 74 (TAI 0)
Poids : 96 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0
Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 4 FORce : 8
PERception : 5
RESistance : 7
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 5
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 6 CREativité : 2

Carac. secondaires
ART : - MEL : 5 EMP : -
TIR : 4 PdV : 48 SBG : 16
SBC : 24 BD : +1

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences :
Savoir : Culte : Saint Neuvêne 3, Alphabet 3, Géographie 3, Histoire et légendes 5, Lois 2.
Épreuves : Arme : épée 8, Arme bouclier 8, Arme : lance de cavalerie 7, Athlétisme 4, Équitation 7, Esquive 6, Premiers soins 3, Vigilance 5.
Société : Intendance 3, Négoce 3, Us et coutumes : Liturgie 5, Savoir-faire : cuisine 4, Étiquette 5.
Maraude : Jeu 5.

Avantages, bienfaits, défauts, peines : -

Combat
Initiative : 9, Épée 10
Attaque au contact : Épée 14
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive 9, Épée 14
Défense à distance : 4

Arme(s)
Arme Init. Att. Déf. Dom+BD TAI
Épée +1 +1 +1 +5 (PT) 0
Armure : Cuir
Veste seule : Malus -1, Prot. 2

Citation typique : « Bienvenue voyageur, entrez et prenez place au coin du feu. Les monstres qui vous servent peuvent aller s'installer dans l'étable juste derrière... Vos « Compagnons !? »... Messire se rit certainement de moi... »

PNJ typiques de Sainte Escale

Octrase, vendeur de « Bondieuseries »

Ce Keshite converti à la religion liturgique est plus ou moins fou. Vêtu de guenilles, il mène une vie de vagabond alternant de longues errances dans la forêt et les environs avec des périodes de repos en ville. Connu et aimé de tous les autochtones, il fait partie intégrante du folklore local. Il vend à la criée des verroteries religieuses telles que des croix et autres statuettes de Saint Neuvêne. À l'entendre, ces objets sont tous plus précieux les uns que les autres et présentent des vertus incroyables, mais cela ne s'est jamais vérifié dans les faits...

Aldebert, aubergiste local

Moustachu et souriant, Aldebert possède un établissement prisé par les diplomates et autres voyageurs fortunés. Cet ancien vicaire est aussi sérieux que rigoureux en ce qui concerne son auberge et maintient une qualité de service à la hauteur des prix qu'il affiche. Il tient l'Abymoise d'une main de fer, secondé par sa femme et ses trois fils. Son glorieux passé militaire dans le Mur lui assure de plus une clientèle régulière de soldats qui viennent s'abreuver des récits qu'il narre le soir venu.

Aldebert aime son métier et le pratique avec la rigueur que lui ont enseignée les longues années qu'il a passé au service du Premier Liturge. Il est honnête, chaleureux et sympathique. Mais plaçant son honneur de patriote au-dessus de tout, il lui arrive d'être hostile ou de refuser le lit et le couvert aux voyageurs qu'il juge louches, ou aux saisonins.

Intrigues

Le ver dans le fruit

Chaque jour, Corentin de Siamé et son amour pour Analan pourrissent un peu plus Sainte Escale. Choisissant ses proies, le Primabbé sensibilise petit à petit les habitants du Domaine avant de les faire tomber sous l'influence discrète du Masque. Cette population abâtardie croît dans la plus grande impunité au beau milieu de la ville à la manière d'une secte. Un voyageur de passage n'a que très peu de chance de remarquer ce qui se trame. Cette force grandissante a pour habitude de se réunir, le soir venu, dans les égouts où elle pratique un culte impie sous la direction de Corentin. Cela lui permet de fanatiser et d'assurer son emprise sur ces pauvres âmes égarées. Les Éclipsistes de sa garde personnelle l'aident à rendre ces séances particulièrement spectaculaires.

Le Primabbé corrompu connaît, d'autre part, l'existence des grottes les plus profondes et les a utilisées pour investir la ville, il y a deux ans, avec l'aide d'Advocatus Diabolis originaires d'Abyme qu'il a gagnés à sa cause. L'objectif de ce premier assaut était de vérifier le potentiel qu'il peut déployer contre la ville. L'attaque simultanée des Cornes n'ayant servit que de diversion. Les prochains raids risquent d'être beaucoup plus sérieux dans la mesure où il projette de mettre en place une véritable armée pour envahir définitivement la ville par ses racines.

Conscient d'avoir entre les mains les moyens de porter un coup décisif aux ennemis du Masque dans la région, il est prêt à tout pour mener son entreprise à bien, y compris apparaître au grand jour en révélant ses projets si besoin est.

Khewin

Pitoyable, affamée et amère, la bande de Khewin est avant tout hostile à la ville et plus largement à la Liturgie. C'est en voulant lui nuire qu'ils se sont retrouvés sur les traces du Primabbé et de ses souterrains habités par l'Ennemi. Leurs activités se sont à partir de là très vite muées pour suivre la direction donnée par la Flamme de leur chef, Khewin.

Les saisonins du Drapeau d'Herbe savent que la ville est rongée de l'intérieur par une menace presque palpable, mais ignorent l'existence de l'Ennemi en tant que tel. Ils investissent régulièrement la cité, de nuit, pour glaner plus d'informations et comprendre ce qui s'y passe. Ils ne s'expliquent pas comment les créatures du Masque ont pu envahir le Domaine il y a deux ans, puisque les tunnels du réseau souterrain ne permettent pas de rejoindre les Cornes. Mais ils n'ont pas encore découvert la partie du souterrain où sont centralisées les forces obscures de Corentin, ou les salles dans lesquelles se réunissent ses fidèles.

Les champignons du Drapeau d'Herbe

Les années passées dans la forêt marécageuse ont permis aux saisonins d'y découvrir et d'exploiter une espèce de champignon vénéneux et phosphorescent. Ils en tirent une décoction dont ils enduisent leurs flèches et leurs armes et qui a pour vertu d'empêcher le sang de coaguler. Brillant dans la nuit, cette pâte rougeâtre qui recouvre leur lame les rend particulièrement impressionnantes et joue en leur faveur lors des raids qu'ils organisent contre les soldats liturges.

Les brûlures qu'entraîne ce champignon lorsqu'il est appliqué sur une plaie ouverte provoquent un point de dégâts supplémentaire. De plus, la cicatrisation d'une blessure causée par une arme couverte de cette substance prend deux fois plus de temps que celle d'une blessure normale.

Le Charnier des Sœurs

Les recherches sur l'Accord que mènent les Saintes Mélopées nécessitent hélas un certain nombre de sacrifices, la puissance encore mal maîtrisée de cette technique pouvant avoir des conséquences désastreuses et imprévisibles sur le psychisme de ceux qui y sont soumis. C'est pourquoi, à l'insu de tous, les Sœurs enlèvent régulièrement à l'hospice dont elles ont la charge des nécessiteux qu'elles condamnent pour que progressent leurs recherches. Les corps de ces malheureux sont entassés non loin du couvent et forment un immonde charnier. Les cadavres qui le composent sont décapités et amputés de tous signes distinctifs de sorte qu'aucune identification ne soit possible.

Ces activités pour le moins discutables sur le plan de la morale ont reçu la bénédiction du Premier Liturge qui place de grands espoirs dans les travaux des Saintes Mélopées. Dans cette optique, le Primabbé a reçu directement l'ordre d'éliminer toute personne susceptible d'y nuire ou d'en découvrir l'existence.

Avoir participé au massacre des fées noires 1

En plus d'avoir fait face au Mal sans faillir, cette expérience vous confère une bonne connaissance de la forêt de Saint Mathieu, de ses chemins tortueux. Ce qui vous donne accès à la spécialisation marais de la compétence survie.

Faire partie de la bande de Khewin 2 (si le fait est public) ou 4 (complicité secrète)

Que vous ayez eu ou non le choix, vous êtes impliqué dans la révolte des saisonins de la forêt. Membre à part entière de leur communauté ou sympathisant infiltré dans la ville, vous pouvez compter sur le soutien des enfants des saisons en cas de problème (et réciproquement).

Avoir soutenu de Siamé contre d'Emvernilles 3

Depuis cet événement mémorable vous avez à charge une partie de la gestion de la ville. Votre influence peut s'étendre sur le secteur que vous voulez à l'exception de l'armée et de tout ce qui s'y rattache. Si vous êtes un simple civil aux yeux de l'Abbaye des Forts, cette charge vous confère une place enviée dans la cité et vous bénéficiez d'un solide réseau de relations, ainsi que de revenus non négligeables.

Avantages et Défauts

Avantages

Héros du Mur de la Foi 2

Un coup d'éclat lors d'un des nombreux assauts des Cornes contre le Mur vous a valu tous les honneurs. Si vous êtes toujours au même poste, c'est à un grade supérieur. À Sainte Escale, votre parole est dans une certaine mesure écoutée au sein de l'Abbaye, et parmi les citoyens qui vous admirent.

Être l'un des orphelins rescapés de Passe-Misère 3

Vous êtes respecté au sein du Domaine. De plus l'éducation strictement militaire que vous avez reçue dans l'Abbaye des Forts a fait de vous un soldat d'élite et le coût des compétences d'armes lors de la création est diminué d'un point en ce qui vous concerne. Vous avez vos entrées dans plusieurs quartiers de la forteresse et connaissez nombre de ses habitants, y compris certains intendants hauts placés.

Défauts

Être un étranger résident 1

N'étant pas un adepte de la religion de Saint Neuvêne, votre intégration au sein de la population locale est difficile. Vous êtes méthodiquement tenu à l'écart de la vie de la cité et, sans parler d'exclusion, on vous considère plus comme un parasite profiteur que comme l'honnête citoyen que vous êtes.

Être l'un des vicaires félons 5

Vous êtes l'un de ceux dont la Foi en de Siamé a vacillé voilà quelques années. Si vous n'avez pas fui, c'est que le Primabbé vous a pardonné. Mais dans les faits, vous êtes haï de tous les habitants de Sainte Escale et n'y serez plus jamais en sécurité.

Vétéran du Mur de la Foi 2

Les séquelles dont vous avez héritées en combattant les horreurs issues des Cornes ont mis à mal votre carrière. Si vous faites toujours partie de l'armée liturgique, vos blessures (-1 en AGI) ou le traumatisme que vous avez subit (+3 en Perfidie) vous interdisent à jamais d'y réintégrer un poste à risque.

ire,

Je ne saurai trop vous recommander d'employer les services des Lames Franches. Cette troupe est fiable, efficace et son expérience de la lutte contre les Démons lui donne des qualifications que vous ne trouverez jamais ailleurs. De plus, ils ont depuis toujours des contacts privilégiés avec le Cryptogramme.

Depuis la mort de leur chef, les Lames Franches sont retournées dans leur base dans les Hauts de Hainemont. Il faudra sans doute faire en sorte qu'un nouveau chef soit désigné rapidement pour que la troupe soit à nouveau opérationnelle.

De toute façon, le village de Hainemont, avec ses habitants superstitieux et son calme plat, n'est pas un lieu de villégiature idéal pour des mercenaires. Après déjà plusieurs mois d'inactivité, je doute que les hommes des Lames Franches acceptent de rester encore longtemps sans contrat.

Pour la gloire secrète des Éminences,

Daldric Haut-Glaive

7 - Les Hauts de Hainemont

Histoire

Léonard

En 1106, peu après la fondation de la République mercenaire, un brillant guerrier du nom de Léonard Algriess prit le contrôle des Hauts de Hainemont, une vallée située à mi-chemin entre Orkhane et Sombreçonge. Cette région avait un charme étrange et calme qui fascinait le mercenaire. À coté d'un village perché sur le dos d'un Rankchard couché *(cf. AGONE)*, Léonard fit construire une châtellerie. Puis il épousa une fille de la région et prit le titre de Seigneur de Hainemont.

Il eut un fils unique, Edgar, qui lui succéda à sa mort.

La dynastie des Hainemont venait de commencer. Chaque Seigneur épousait une fille du village et avait d'elle un fils unique, ni plus ni moins.

Chaque Seigneur de Hainemont avait pour habitude de partir à l'aventure et de se livrer à des faits d'armes qui honoraient sa lignée. Les Dames de Hainemont, elles, restaient au fort et élevaient l'héritier.

Les Lames Franches

En 1213, Gérard de Hainemont disparut pendant presque un an dans les monts Drakoniens. Quand il revint, c'était un homme transformé. Premier Inspiré de la lignée Hainemont, il comprit que le titre

HAINEMONT

Royaume : République mercenaire
Régime : République, Siegr de Hainemont est officiellement « maire » de Hainemont
Effectif : 4 Inspirés et 1 200 Ternes

CORPS : 3/2
Armée : 5 (avec les Lames), 3 autrement
Défense : 5
Habitants : 5
Organisation : 3

ESPRIT : 4/0
Finance : 5
Renseignement : 4

ÂME : 3/0
Capacité Magique : 5
Relations Diplomatiques : 3

de Seigneur ne lui suffisait pas. Il devait faire plus. Il fonda une troupe de mercenaires, les Lames Franches, qui était composée d'hommes et de femmes, Citoyens de la République ou étrangers, choisis pour leur valeur et leur loyauté.

Les Lames devinrent le bras armé des Hainemont. Ainsi, le Seigneur pouvait intervenir en plusieurs endroits, accepter des contrats mercenaires et porter toujours plus haut le nom de sa famille.

La Conjuration d'Outreval

En 1320, les Lames Franches se retrouvèrent indirectement au service d'un groupe d'invocateurs, la Conjuration d'Outreval, dont le but était ni plus ni moins s'emparer de Sombreçonge en prenant le contrôle des Lamantines qui maintiennent la cité à flot. Luc de Hainemont, informé par une Éminence grise de la situation, trouva un moyen de trahir son employeur sans rompre son contrat. En brisant ainsi les visées des Conjurés, Luc s'attira les bonnes grâces du Cryptogramme mais la haine des démonistes. Depuis lors, les Lames Franches ont fait de la lutte contre les Démons leur spécialité. Et le Cryptogramme-magicien les a toujours assistés autant que possible, n'hésitant pas à leur adjoindre un Mage ou un censeur quand il le fallait.

Siegr

Siegr de Hainemont fut le premier Seigneur à rompre avec la tradition de ses ancêtres. Après un long séjour en Urguemand, il revint aux Hauts de Hainemont avec une épouse, Dame Jehana. Il eut d'elle quatre enfants, dont deux moururent en bas âge. À sa mort, il avait donc deux héritiers. Michel, l'aîné, et Julie, la cadette.

En 1438, une incursion démoniaque au cœur des Hauts de Hainemont et un assaut du fort se solda, entre autre, par la mort de Dame Jehana. Siegr, inconsolable, ne fut plus jamais le même. Il s'enferma dans le mutisme et refusa de quitter le fort.

À 24 ans, Michel prenait donc la direction des Lames Franches.

Aujourd'hui

Onze ans plus tard, pendant une mission dans les Marches modéhennes, Michel fut éventré par un alcheron fou furieux. Comme il n'avait jamais pris femme, il ne laissait derrière lui aucun héritier pour lui succéder.

Les Lames Franches sont maintenant rentrées dans les Hauts de Hainemont et, tout en se remettant de leur dernière mission, les mercenaires attendent un nouveau chef depuis maintenant trois mois.

Lieux

La vallée

Entourée de collines, la vallée de Hainemont traversée par une rivière poissonneuse, le Bleumet, et par une route commerciale qui relie Rougelune aux Marches modéhennes. Au Nord du Bleumet, un Rankchard allongé sur le ventre forme une colline étrange dont les flancs sont couverts de vignes.

La vallée jouit d'un microclimat tempéré très favorable, exceptionnel dans la République mercenaire. La faune et la flore sont abondantes et variées.

Hainemont

C'est sur le dos du Rankchard que le village d'Hainemont a été construit. En fait, le village existait avant l'arrivée de Léonard Algriess et la construction du fort. Sur la place principale traversée par la route, on peut trouver un puits, une auberge et un comptoir marchand (dirigé par un vieux couple de riches farfadets exilés de Rougelune).

En plus des denrées agricoles habituelles, le village produit un excellent vin, le Hainon, qui est sa plus précieuse ressource.

Officiellement, le Seigneur de Hainemont est le maire « élu » du village. En fait, un pacte secret lié la plupart des villageois et la famille de Hainemont depuis des siècles.

Traditionnellement, la Dame de Hainemont est la grande Druidesse, gardienne d'un culte païen respecté par tous les habitants de la région. Détentrice du Cœur Cornu, un artefact ancestral, c'est à cause de sa magie que les Hainemont ont eu l'histoire qu'on connaît. Les Druidesses, en effet, ne peuvent avoir qu'un unique enfant, mâle, qui survivra jusqu'à sa majorité. Ce qui les oblige à trouver celle qui leur succédera parmi les jeunes filles de la population.

Le culte de Mère Nature est secret. L'existence de la Druidesse et du Cœur Cornu ne sont connus que des villageois. Mais les villageois de Hainemont sont simplement réputés pour leurs coutumes bizarres. Par exemple, ils célèbrent chaque solstice et chaque équinoxe par des fêtes traditionnelles. À chaque saison, ils clouent un objet à leur porte : un morceau de cuir au printemps, une fleur en été, une feuille morte en automne, une plume en hiver. Les étrangers de passage ne voient là que des superstitions sans fondement.

Le fort

À l'est du village, entre les omoplates du Rankchard, se dresse le fort de Hainemont. Il est d'une architecture assez simple : une enceinte, une cour intérieure avec un puits, un bâtiment principal, deux annexes et trois tours. Habituellement, seuls les Hainemont et quelques serviteurs logent au fort. Mais il abrite aussi les Lames Franches quand elles sont stationnées à Hainemont. En fait, en cas de conflit, la totalité des habitants du village pourrait trouver refuge dans le fort. Le gros problème serait de nourrir tout ce monde.

Figures

Siegr de Hainemont

Le Seigneur de Hainemont, à plus de soixante ans, est déjà complètement sénile, mais les ans l'ont lourdement frappé. Il est le premier à avoir rompu la tradition des Hainemont et il l'a payé très cher. Sa bien-aimée est morte et ses enfants sont menacés. Il a perdu la raison en essayant de sauver sa femme des mains des Démons. Il a des phases de lucidité pendant lesquelles il tâche de s'opposer à Okiane tout en simulant la folie, mais il se montre peu de toute façon et se résigne à attendre la mort. Une de ses seules raisons de vivre est son amour immodéré pour sa fille Julie dans laquelle, parfois, au gré de ses délires, il croit reconnaître sa femme Jehana. Officiellement, c'est à lui que les Lames Franches appartiennent et, à sa mort, elles reviendront à son héritier. Et puisque Siegr refuse de quitter le fort, c'est à lui seul de désigner son remplaçant à la tête des mercenaires.

Okiane

Officiellement, cette vieille femme est la gouvernante du fort et ne dirige que les domestiques des Hainemont. En fait, par son statut de Druidesse, c'est elle qui dirige tous les villageois. Elle aurait dû épouser Siegr mais, puisqu'il a choisi une épouse pendant un de ses voyages, elle s'est contentée de le séduire une nuit pour avoir un enfant de lui. Et, pour satisfaire son besoin de vengeance, elle s'est tournée vers les Ténèbres et la démonologie, notamment en nouant des contacts avec les rescapés de la Conjuration d'Outreval. Ces pratiques obscures s'accordent mal avec sa dévotion envers Mère Nature et, sous l'impulsion du Cœur Cornu, l'esprit d'Okiane est soumis à des crises de dépression. C'est pourquoi elle ne s'adonne à la conjuration que rarement et dans le plus grand secret. Cela dit, c'est elle qui a causé la mort des deux enfants, de Jehana (avec l'aide des Conjurés) et aussi celle de Michel (plus ou moins directement). Torturée par son désir de revanche depuis le retour de Julie, Okiane songe maintenant plus à tuer la fille de Siegr qu'à trouver une villageoise digne de devenir une nouvelle Druidesse.

OKIANE

Origine : humain
Âge : 56 ans
Taille : 1 m 65 (TAI 0)
Poids : 60 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/2
Bonus de corps : -2
AGIlité : 6
FORce : 4
PERception : 6
RESistance : 5
Esprit : 0/2
Bonus d'Esprit : -2
INTelligence : 6
VOLonté : 9
Âme : 0/0
Bonus : 0
CHArisme : 6
CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
MEL : 5
TIR : 6
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 23
BD : +0
Noirceur : 4

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 42
Perfidie : 0

Compétences :
Savoir : Alphabet : mercerin 2, Astronomie 2, Chirurgie 4, Culte : Mère Nature (spé : cérémonies) 10, Géographie 3, Herboristerie 6, Histoire et légendes 5, Langue : mercerin 7, Langue : keshite 3, Lois 2, Médecine 4, Zoologie 4.
Épreuves : Arme : canne 4, Athlétisme 4, Esquive 6, Premiers soins 8, Vigilance 4.
Société : Baratin (spé : avoir l'air inoffensive) 7, Diplomatie 3, Éloquence 6.
Étiquette : paysans 5, Intendance 5, Négoce 2, Us et coutumes : mercerins 5.
Maraude : Camouflage 2, Chasse 4, Discrétion 3, Intrigue 3, Poisons 5.
Occulte : Démonologie 6, Harmonie 5.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Charge (Druidesse), Conjuration Cercle I, Diablotin expérimenté, Conjuration Cercle II
Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Somnambule.

Combat
Initiative : 14
Attaque au contact : Canne 12
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive 14
Parade : canne 12
Défense à distance : 7

Armes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Canne	0	+1	+1	+2 (C)	0

Armures
Aucune

Guruzs, Diablotin

FOR	2	VOL	2
RES	3	INT	2
AGI	5	CRE	1
PER	4	CHA	1
TAI	-2		

Lien empathique
Discrétion 5
Vigilance 5

Noirceur : 4
POT conjuration : 10

Citation typique : « Le Seigneur est souffrant et ne peut pas vous recevoir, mais suivez-moi, je vais vous conduire jusqu'aux quartiers des invités. Et n'hésitez pas à me demander ce dont vous avez besoin. Je ferai de mon mieux pour vous aider. »

Le Cœur Cornu

Cet objet ressemble à une boule de cuir de la taille d'un poing (ressemblant à un cœur desséché) d'où surgissent deux petites Cornes très pointues en bois.

Étrangement, cet objet semble palpiter au contact de tout être vivant et il absorbe sans délai la moindre goutte de sang qui le touche.

À l'origine, c'était une relique mineure (richesse : 2, émotions : calme/tendresse-générosité) qui a été enchantée comme artefact par un Harmoniste très puissant par amour d'une des premières Druidesse. Cette double origine lui confère une nature inimitable.

Les pouvoirs du Cœur ne peuvent être activés que par sa gardienne, la Druidesse, et grâce à des rituels dédiés à Mère Nature.

LE CŒUR CORNU

Pouvoirs de zone (actifs dans toute la région sous influence du Cœur) :

Vie : la Nature est généreuse, tant que les rituels de bénédiction (de la terre, des récoltes, etc.) sont respectés à chaque saison. Grâce à ce pouvoir, Hainemont jouit d'un climat bénéfique, le sol est fertile (même sur le Rankchard), le gibier abonde, etc.
Paix : les gens sont paisibles et évitent les conflits. Ils doivent réussir un jet de VOL x 2 contre DIF 12 pour arriver à entreprendre une action qui puisse nuire à quelqu'un qui ne les a pas provoqués.
Secret : personne ne peut révéler un secret que la Druidesse souhaite conserver, à moins de réussir un jet de VOL x 2 contre DIF 15. Cet interdit ne concerne donc que les secrets que la Druidesse connaît : l'existence du culte de Mère Nature, du Cœur Cornu, ses liens avec des démonistes, le secret de la naissance d'Arus, etc.
Protection : grâce à leur lien avec la Nature, tous les initiés sont plus résistants. Ils ont une armure supplémentaire de 2 points et un bonus de +3 à tous leurs jets de résistance (magie, poison, maladie, vieillissement, etc.).

Pouvoirs personnels :
Santé : la Druidesse est toujours bien portante et ne tombe jamais malade. Lors de son premier rapport sexuel, elle conçoit un garçon puis devient stérile. Jusqu'à sa majorité, l'enfant est lui aussi protégé par ce pouvoir.
Harmonie : la Druidesse est tellement en phase avec la Nature qu'il est difficile de l'affecter magiquement. Les résultats de ses jets de résistance sont doublés. Pour tout sort ou Œuvre lancés sur elle, l'effet et la durée sont divisés par deux.
Empathie : en versant son sang sur le Cœur, la Druidesse peut deviner l'état d'esprit d'un individu et les émotions qui le guident. Elle doit posséder un objet appartenant à la personne en question.
Compassion : en versant le sang d'un individu sur le Cœur, la Druidesse peut transférer sur elle l'effet d'un sort (ou d'une Œuvre) qui affecte cette personne.

Arus

C'est le fils de Siegr et Okiane, l'héritier de la lignée des Hainemont. Mais officiellement, son père est Grondan, un villageois décédé depuis plus de dix ans. Okiane l'a un peu négligé, même si elle s'est persuadée que c'est pour lui qu'elle accomplit sa vengeance.

Arus, lui, ignore tout de son origine et des machinations démonistes de sa mère. Il ne voit en elle que la Druidesse, l'instrument de Mère Nature. Il sait qu'elle a des problèmes la nuit et pense que "le mal" qui la ronge est une conséquence de l'attaque des Démons il y a douze ans. Il veille sur elle pendant ses cauchemars ou ses crises de somnambulisme.

Malgré le respect qu'il a pour sa mère, Arus a hâte de quitter Hainemont. Il veut donc rejoindre les Lames Franches qu'il considère comme son seul espoir de vivre des aventures.

Julie de Hainemont

La fille de Siegr a tout pour plaire. Elle a gardé de sa mère une beauté à couper le souffle et de son père une volonté d'acier. Elle est intelligente mais se laisse guider par ses impulsions et ses sentiments.

Inspirée, elle s'est débrouillée pour être envoyée à Laeghdoved et elle s'est concentrée sur l'apprentissage de l'escrime. Là, elle a senti l'influence du Masque et aurait sans doute succombé si la mort de son frère ne l'avait pas rappelée.

Rimaldo Flassali

Ce jeune censeur jorniste était l'amant de Michel de Hainemont. C'est par amour qu'il s'était fait affecter dans les Lames Franches par le Cryptogramme. Aujourd'hui, en mémoire de Michel, il voudrait prendre la direction de la troupe mercenaire. Il a toutes les qualifications nécessaires, et tout le soutien de la troupe.

Pandor Clair-Obscur

C'est un des seuls mercenaires à être originaire du village d'Hainemont (il est le fils des farfadets qui tiennent le comptoir de Hainemont). En fait, attiré par la ville, il a très tôt quitté Hainemont pour suivre un maître du Décorum, avec lequel il s'est finalement fâché. Cherchant une vie d'aventure, Pandor a finalement rejoint les Lames Franches.

ARUS

Origine : humain
Âge : 26 ans
Taille : 1m83 (TAI 0)
Poids : 78 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 8
FORce : 9
PERception : 6
RESistance : 7
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 8
VOLonté : 5
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 5
CREativité : 8

Caractéristiques secondaires
MEL : 8
TIR : 7
PdV : 52
SBG : 17
SBC : 26
BD : +2

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 2
Perfidie : 0

Compétences :
Savoir : Alphabet : mercerin 4, Culte : Mère Nature 5, Herboristerie 3, Histoire et légendes 2, Langue : mercerin 5, Langue : keshite 2.
Épreuves : Arme : masse (spé : riposte) 7, Arme : bouclier 7, Arme : arc (spé : tir de nuit) 10, Athlétisme 5, Équitation 2, Escalade 7, Esquive (spé : arme de jet) 7, Natation 3, Premiers soins 3, **Savoir-faire :** charpenterie 3, Sculpture 2, Survie 4, Vigilance 5.
Société : Baratin 5, Étiquette : paysans 3, Négoce 2, Us et coutumes : mercerins 5.
Maraude : Camouflage 2, Chasse 2, Discrétion 5, Fouille 2, Passe Passe 3.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Initié de Mère Nature, Jeune, Descendant de Siegr, Réflexes éclairs

Combat
Initiative : 18, Masse 18, écu 15, arc 22
Attaque au contact : masse 17, écu 16
Attaque à distance : arc 18
Esquive : 14
Parade : masse 15, bouclier 20
Défense à distance : 7

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Masse	0	+1	-1	+6 (C)	0
Ecu	-3	0	+4	+3 (C)	
Arc	+4	0	0	+7 (P)	0

Portée : 80 m

Armure
Cuir et métal
Partielle : Malus -2, Prot. 5

Citation typique : « Bientôt, je quitterais Hainemont avec les Lames Franches et je découvrirai le monde. Et dans quelques années, mon nom sera célèbre dans tous les Royaumes. »

JULIE DE HAINEMONT

Origine : humain
Âge : 24 ans
Taille : 1m74 (TAI 0)
Poids : 66 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0
Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 9
FORce : 6
PERception : 7
RESistance : 6
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 11
Âme : 1/1
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 7
CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
MEL : 8
TIR : 8
PdV : 49
SBG : 16
SBC : 24
BD : +0

Points d'héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 1
Perfidie : 3

Compétences :
Savoir : Alphabet : mercerin 7, Alphabet : keshite 4, Chirurgie 2, Géographie 6, Histoire et légendes 5, Langue : mercerin 7, Langue : kiéménite 5, Langue : keshite 4, Lois 3, Stratégie 2.
Épreuves : Arme : fleuret (spé : coup de pointe) 9, Arme : arc 5, Athlétisme 4, Équitation 5, Esquive (spé : épées) 9, Natation 3, Premiers soins 4, Vigilance 4.
Société : Baratin 5, Éloquence 5, Étiquette : nobles 4, Musique : chant 5, Musique : harpe 5, Négoce 5, Poésie 3, Us et coutumes : mercerins 5, Us et coutumes : princéens 3.
Maraude : Acrobatie 4, Chasse 2, Discrétion 2, Intrigue 2, Jeu 2.
Occulte : Cryptogramme 2, Harmonie 2.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Jeune, Famille Reconnue, Confiance en soi, Séduisante, Tentée par la Menace

Combat
Initiative : 17, fleuret 18, arc 21
Attaque au contact : fleuret 20
Attaque à distance : arc 14
Défense au contact :
Esquive : 18
Parade : fleuret 19
Défense à distance : 9

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Fleuret	+1	+2	+1	+2 (P)	0
Arc	+4	0	0	+7 (P)	0

Portée : 80 m

Armure
Cuir
Partielle : Malus -1, Prot. 3

Citation typique : « Tarata, je sais ce que je dis et on ne me fera pas changer d'avis. C'est moi qui donne les ordres, un point c'est tout. Et ceux qui ne sont pas contents, je ne les force pas à rester. »

RIMALDO FLASSALI

Origine : humain
Âge : 36 ans
Taille : 1m80 (TAI 0)
Poids : 71 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 2/0

Corps : 2/0
Bonus de Corps : +2
AGIlité : 5 FORce : 5
PERception : 7
RESistance : 5
Esprit : 3/1
Bonus d'Esprit : +2
INTelligence : 10
VOLonté : 9
Âme : 2/0
Bonus d'Âme : +2
CHArisme : 6
CREativité : 6

Carac. secondaires
ART : 6 EMP : 10
MEL : 5 TIR : 6
PdV : 48 SBG : 16
SBC : 24 BD : +0
Noirceur : 1

Points d'héroïsme : 4
Pouvoirs de la Flamme : Bouclier du jour
Ténèbre : 18
Perfidie : 0

Compétences :
Savoir : Alphabet : mercerin 7, Alphabet : keshite 5, Astronomie 2, Chirurgie 2, Géographie 5, Histoire et légendes 3, Langue : mercerin 7, Langue : keshite 5, Langue : modéhen 3, Langue : urguemand 2, Lois (spé : magie) 8, Médecine 3, Stratégie 5.
Épreuves : Arme : épée 6, Arme : arc 5, Athlétisme 5, Équitation 5, Esquive 4, Premiers soins 7, Vigilance 5.
Société : Diplomatie 3, Éloquence 5, Étiquette : mages 5, Étiquette : mercenaires 5, Négoce 3, Poésie 3, Us et coutumes : mercerins 5, Us et coutumes : urguemands 5.
Maraude : Chasse 2, Discrétion 4.
Occulte : Connaissance des Danseurs (spé : comportement) 9, Cryptogramme (spé : lois) 8, Démonologie 4, Geste 3, Harmonie 7, Résonnance (jorniste) 9.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Censeur, Dons pour les langues, Forte Personnalité, Amour perdu, Conjuration cercle I, Diablotin farceur

Combat
Initiative : 14, épée 15, arc 18
Attaque au contact : épée 14
Attaque à distance : arc 13
Défense au contact :
Esquive : 5 (11)
Parade : épée 14
Défense à distance : 2 (5)

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée	+1	+1	+1	+4 (PT)	0
Arc	+4	0	0	+7 (P)	0

Portée : 80 m

Armure (quand l'occasion l'exige) Lamelles
Partielle : Malus -6, Prot. 9

Arts magiques :
POT Geste : 11
Œuvres :
Temps d'avance (15), Guérison accélérée (15), Prophétie (15)
Emprise :
POT Emprise : 21
1 Danseur, endurance totale 5
Sorts
Marquer un Danseur (15), Impression de vérité (10), Bouclier magique (15), Zone de Silence (15), Bras Invisible (15), Vérité (20), Guérison majeure (20), Clairvoyance (20), Aura protectrice (25)
Citation typique : « Et oui, une simple diversion, c'est toujours efficace. Ça me rappelle la fois où Michel et moi nous avons délivré la fille du Vicomte de Riovann. »...(lueur nostalgique dans les yeux pendant qu'il raconte l'anecdote)... puis une pause. « Mais revenons plutôt à l'affaire qui nous occupe. Je me charge de la diversion et vous agissez discrètement. »

PANDOR CLAIR-OBSCUR

Origine : farfadet
Âge : 47 ans
Taille : 1 m 05(TAI -1)
Poids : 43 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 12
FORce : 3
PERception : 8
RESistance : 5
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 7
VOLonté : 4
Âme : 2/0
Bonus d'Âme : +2
CHArisme : 9
CREativité : 7

Caractéristiques secondaires
ART : 8 EMP : -
MEL : 9 TIR : 10
PdV : 42 SBG : 14
SBC : 21 BD : -1

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 9
Perfidie : 0

Compétences :
Savoir : Alphabet : mercerin 7, Alphabet : keshite 5, Culte : Mère Nature 5, Géographie 2, Histoire et légendes 2, Langue : kiéménite 6, Langue : keshite 6, Lois 3, Saison : printemps 5, Stratégie 4.
Épreuves : Arme : glaive 5, Arme : arbalète 6, Athlétisme 3, Équitation 2, Escalade 6, Esquive 6, Premiers soins 3, Vigilance 2.
Société : Baratin (spé : bluffer) 9, Diplomatie 2, Éloquence 1, Étiquette : mercenaires 3, Négoce 4, Peinture 5, Us et coutumes : mercerins 5, Us et coutumes : modéhens 3, Us et coutumes : urguemands 3.
Maraude : Camouflage 2, Chasse 5, Discrétion (spé : en ville) 8, Fouille 4, Intrigue (spé : rumeurs) 8, Jeu 5, Passe-passe 5, Poisons 5, Serrurerie 6.
Occulte : Cryptogramme 2, Decorum 5, Démonologie 3, Harmonie 4.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines : Bourgeois, Chantage, Initié de Mère Nature, Maître hostile

Combat
Initiative : 21, glaive 21, arbalète 26
Attaque au contact : glaive 16
Attaque à distance : arbalète 17
Défense au contact :
Esquive : 19 Parade : glaive 15
Défense à distance : 9

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Glaive	0	+1	0	+3 (PT)	-1

Arbalète farfadine (Portée : 40 m)
+5 0 0 +4(P) -1

Armure
Aucune

Arts magiques :
POT Decorum : 15
Œuvres
Fertilité (10), Soigner une blessure (15), Lumière aveuglante (10), Poison (15), Projectile de glace (15)
Citation typique : « Oui, habituellement, il faudrait employer la force, mais je crois connaître un moyen de contourner le problème. Laissez-moi vous expliquer mon plan. »

OKLIF DIR SALEM

Origine : humain
Âge : 30 ans
Taille : 1m86 (TAI 0)
Poids : 93 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps : 0/0
Bonus : 0
AGIlité : 7
FORce : 8
PERception : 7
RESistance : 9
Esprit : 0/0
Bonus : 0
INTelligence : 5
VOLonté : 4
Âme : 0/0
Bonus : 0
CHArisme : 5
CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : -
EMP : -
MEL : 7
TIR : 7
PdV : 59
SBG : 19
SBC : 29
BD : +1

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 5
Perfidie : 0

Compétences :
Savoir : Alphabet : mercerin 3, Géographie 2, Histoire et légendes 1, Langue : mercerin 5, Langue : keshite 3, Langue : modéhen 2, Lois 1.
Épreuves : Arme : bagarre 7, Arme : épée (spé : charge) 8, Arme : arc 4, Athlétisme 6, Équitation 8, Escalade 4, Esquive 6, Premiers soins 3, Vigilance 6.
Société : Baratin 2, Étiquette : mercenaires 3, Négoce 2, Us et coutumes : mercerins 5, Us et coutumes : modéhens 2.
Maraude : Camouflage 2, Chasse 5, Discrétion 3, Jeu 3.
Occulte : Cryptogramme 2, Démonologie 2.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Spartiate, Services rendus au Cryptogramme, Ennemi des démons

Combat
Initiative : 14, épée 15, arc 18, bagarre 10
Attaque au contact : épée 16, bagarre 15
Attaque à distance : arc 11
Défense au contact :
Esquive : 3
Parade : épée 16
Défense à distance : 1

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée	+1	+1	+1	+5 (PT)	0
Bagarre	-4	+1	-	-2 (C)	-
Arc	+4	0	0	+7 (P)	0

Portée : 80 m

Armure
Lamelles
Complète : Malus -10, Prot. 10

Citation typique : « Bon, chef, on s'est assez reposé. Si on repartait tuer du démon ? »

Pandor est initié de Mère Nature. Il a deviné que Arus est le fils de Siegr mais il fait confiance à Okiane pour gérer cette affaire. Il est par contre un peu inquiet de voir Okiane vieillir sans désigner celle qui la remplacera.

Le Domaine de Pandor est la discrétion, la finesse et le renseignement. C'est un élément indispensable du succès des Lames Franches, au-delà de la force brute.

Oklif Dir'salem

Ce guerrier keshite est l'exemple type d'un membre des Lames Franches. Il a servi sous les ordres de Michel et, depuis la mort de celui-ci, il respecte l'autorité de Rimaldo.

Il déteste énergiquement les démonistes et tous ceux qui les servent. Il a déjà vu certains de ses camarades périr sous les coups des Démons et il aime quand les contrats de sa compagnie lui permettent d'assouvir sa vengeance personnelle.

La perspective de tuer des créatures des Abysses est peut-être la seule raison qui le pousserait à rester dans les Lames Franches sous la direction d'un chef qu'il n'apprécierait pas.

Intrigues

Hainemont

L'accord entre les Druidesses et les Hainemont a été brisé et nul ne sait comment la situation va évoluer. Une fois Siegr mort, le problème se pose de savoir qui dirigera les Hauts de Hainemont. Okiane veut bien sûr faire en sorte qu'Arus soit le prochain « maire » de la région. Mais elle préfère ne pas faire savoir qu'il est le fils de Siegr, même si beaucoup de villageois s'en doutent. En fait, Okiane préférerait autant que les Lames Franches soient dissoutes, que la famille Hainemont disparaisse et que les villageois continuent leur vie paisible sous la direction de Mère Nature.

les Lames Franches

Qui sera le prochain chef des Lames Franches ?

Julie a de réels droits, mais elle est encore jeune et c'est une femme. Rimaldo a toute l'expérience nécessaire et est apprécié des mercenaires, mais sa loyauté au Cryptogramme et son absence de liens familiaux avec les Hainemont ne lui donnent aucune légitimité. En fait, il est beaucoup plus fait pour le rôle de second et de mentor...

Arus, si le secret de sa naissance était révélé, aurait également plus de droits que Julie. Et il serait sans doute plus facilement accepté par les hommes de la troupe.

Le Rankchard

L'enchantement des Hauts de Hainemont par le Cœur Cornu a fini par avoir une influence sur le Rankchard. Baigné par les forces magiques, il semblerait que le golem sorte peu à peu de son sommeil. Quelques secousses sismiques mettront en évidence le phénomène.

Est-il possible de garder le climat magique sans réveiller le géant de pierre ? Seule une étude précise du Cœur permettrait d'en savoir plus. Mais Okiane n'est pas prête de laisser quiconque approcher son artefact.

Avantages et Défauts

Avantages

Initié de Mère Nature 1

Vous connaissez le secret de Hainemont et pouvez donc faire appel à Okiane. Vous bénéficiez de la Protection du Cœur quand vous êtes dans les Hauts de Hainemont. Vous gagnez 2 points en compétence Culte : Mère Nature.

Descendant de Siegr 1

Le PJ est, secrètement, un bâtard de Siegr. Ce qui lui donne des droits légitimes pour diriger les Lames Franches. L'EG doit déterminer dans quelles circonstances vous avez été conçu et qui connaît la vérité.

Services rendus au Cryptogramme 2

Au cours d'une mission avec les Lames Franches, vous vous êtes illustré au service du Cryptogramme Magicien. Vous avez des contacts très favorables avec cette organisation (un de vos amis proches est Mage ou censeur). Vous gagnez un point en compétence Cryptogramme.

Défauts

Ennemi des Démons 2

Au cours d'une mission des Lames Franches, vous avez eu à faire à des Démons. Vous gagnez 1 point en Démonologie et 4 points de Ténèbres, ainsi que le défaut « Obsession (haine des Démons) ».

Responsable de la mort de Michel (unique) 2

Vous avez drogué l'alcheron qui a massacré Michel de Hainemont. Les raisons pour lesquelles vous avez agi sont à déterminer par l'EG, mais Okiane est en partie impliquée également (elle a pu fournir la drogue, par exemple). Avez-vous voulu succéder à Michel ? Ou bien vous venger ? Ou encore avez-vous été engagé par des Conjurés ?

Quoi qu'il en soit, le secret pourrait bien être révélé plus tôt que vous ne voudriez car Pandor semble avoir tout compris et Rimaldo veut connaître la vérité.

8 - Les Roches Pourpres

Mon noble confrère,

J'enrichis une fois encore les archives des Cahiers Gris par cette missive concernant le Domaine des Roches Pourpres, source de nos plus grandes préoccupations depuis de nombreuses années.

Conscient de l'âge désormais vénérable qui pèse sur vos épaules je me permets de vous rappeler brièvement la situation.

La mort de l'ancienne Mère Lahnah fut, comme vous le savez, le déclencheur de la situation qui nous occupe aujourd'hui. Irienalfah, fille unique de la méduse fut étrangement frappée d'une schizophrénie grave qui scinda définitivement sa personnalité en deux personnages distincts. D'une part, Alfah, brave Jorniste aux serpents endormis ; et d'autre part Iriena, Obscurantiste perverse aux complots sans fin. Ce cas est absolument unique dans l'Harmonde et je vous rappelle que, dans votre infinie sapience, c'est pour cela que vous m'aviez délégué vos pouvoirs en ce Domaine.

Les Roches Pourpres jouissent d'un commerce prospère en exploitant la roche sanguine en tant que matériaux de construction ainsi que la korantre, cette moisissure aux propriétés étranges. Mais la contradiction de la politique menée par les deux personnalités de la méduse ainsi qu'un mouvement de rébellion naissant conduisent à coup sûr le Domaine à sa perte.

Je vous prie de croire, cher confrère, à mon désarroi le plus profond dans cette affaire. J'espère de tout cœur que votre intelligence vous conférera la clairvoyance nécessaire dans cette affaire que je vous détaille ci-après.

Bien à vous.

Ig'Sdred, Éminence grise
déléguée aux Roches Pourpres

Histoire

Le Domaine des Roches Pourpres a toujours existé. Déjà à l'époque de la Flamboyance les méduses trouvèrent le lieu à leur goût et on raconte qu'avant de perdre le don de la pétrification elles parvenaient à obtenir des statues d'une couleur sanguine à l'image de la pierre locale. Lorsque les Terres veuves se détachèrent de l'empire de Moden-Hen' et que les méduses prirent le pouvoir, celles qui demeuraient sur place élirent l'une d'entre elles pour devenir Mère.

La situation privilégiée des Roches Pourpres en fit un Domaine convoité au centre de nombreux complots. On enviait la position stratégique imprenable du manoir et cette étrange moisissure qui poussait sur la roche de Korantre. Dans les derniers siècles le musée de Frehn prit une importance considérable qui se décupla davantage lors de l'arrivée d'Ardence à la tête de celui-ci. Frehn représente aujourd'hui un enjeu considérable pour les Domaines voisins qui envisageraient volontiers une annexion éventuelle des Roches Pourpres afin de prendre possession du musée. Les principaux acteurs de ce complot sont les Domaines de Rok'endril et de Fallaut dont les Mères cherchent à prouver l'incapacité des jumelles Iriena et Alfah à régner. Les conflits armés sont restés rares dans l'histoire du Domaine mais les manipulations diplomatiques et politiques sont monnaie courante.

L'histoire trouble et sombre de ces dernières décennies prend sa source à l'arrivée au pouvoir de Lahnah, une des Mères les plus totalitaires qu'aient connue les Roches Pourpres. Après avoir mené dix ans de politique dure et esclavagiste Lahnah accoucha d'une fille qu'elle nomma Irienalfah et qu'elle éleva seule pendant quatre ans. On pense que c'est après l'accouchement que la Mère fut prise de folie. Lahnah cacha sa fille dans les grottes en consacrant tout son temps à son éducation au dépend de la gestion du Domaine. Alors qu'Irienalfah était à peine âgée de cinq ans, sa mère se suicida dans des circonstances encore inexpliquées laissant l'enfant à l'abandon dans les grottes du manoir. La jeune méduse resta enfermée ainsi plusieurs mois et c'est à ce moment-là qu'elle développa sa schizophrénie. Personne ne sait encore aujourd'hui comment la méduse parvint à survivre pendant tout ce temps sans eau ni nourriture. Toujours est-il qu'elle fut découverte et c'est alors qu'une grande période de trouble intervint. On annonça bientôt que ce n'était pas une, mais deux petites méduses qui avaient été découvertes dans les grottes. Puis, au fil des mois, la totalité des personnes ayant participé au sauvetage d'Iriena et d'Alfah périt de manière peu naturelle. Au bout de deux ans, les jumelles alors âgées de sept ans avaient pris la tête du Domaine et avaient totalement renouvelé le personnel du manoir.

Aujourd'hui, plus personne ne se souvient réellement de cette histoire et tout le monde est persuadé qu'Iriena et Alfah sont les deux filles naturelles de la Mère Lahnah. Étrangement, personne ne s'inquiète de savoir comment les jumelles ont pu gérer à sept ans un Domaine sans aucune aide, ni qui a bien pu leur apprendre la magie de l'Emprise (voir la partie Intrigues pour plus d'information à ce sujet).

Le Domaine des Roches Pourpres est devenu un lieu influent et respecté des Terres veuves. Les routes commerciales acheminent sans relâche cette pierre sanguine si précieuse à l'architecture de la région. Depuis peu, l'intérêt pour la korantre a décuplé et quelques caravanes font déjà le déplacement jusqu'aux Roches Pourpres afin d'en savoir plus sur ses propriétés et négocier un droit d'exploitation.

LES ROCHES POURPRES

Royaume : Terres veuves
Seigneur actuel : Iriena/Alfah
Effectif : 2 Inspirés, 2800 Ternes.

CORPS : 4/2
Armée : 5
Défense : 6
Habitants : 6
Organisation : 4

ESPRIT : 4/1
Finance : 6
Renseignement : 4

ÂME : 4/0
Magie : 4
Diplomatie : 6

Les Lieux

Les Roches Pourpres sont situées près de la frontière avec le désert de Keshe. à cet endroit, le sol prend une teinte rouge provenant d'innombrables fragments de roches environnantes dont la couleur est très vive et qui se mêlent à la terre.

Le Domaine s'étend sur un terrain représentant une bande de 30 km de long pour 10 km de large. Le cœur des Roches Pourpres est constitué de terrains très escarpés dont certains endroits, laissant apparaître ces énormes rochers rouges, ressemblent presque à de petits canyons. Plus on s'éloigne du centre du Domaine et moins le paysage est chaotique pour terminer sur des plaines de terre rouge légèrement boisées.

Le manoir

Il s'agit d'une bâtisse étrange, creusée à même un énorme bloc de roche rouge. Niché dans un canyon au cœur du Domaine, le manoir n'apparaît que par sa façade, construite en pierre de

taille, qui semble sortir de la roche. L'entrée ne passe pas inaperçue, taillée dans une pierre blanche immaculée dans un écrin de roche rouge. Vu d'extérieur le manoir donne l'impression d'un énorme bloc massif qui ne cédera jamais aux assauts du temps.

Dès qu'on pénètre à l'intérieur on arrive dans un immense hall très luxueux se prolongeant par deux gigantesques escaliers de part et d'autre d'une vaste cheminée. Dès lors, chaque pièce du manoir possède sa jumelle dans l'autre aile afin de préserver l'intimité des deux maîtresses de maison.

Le rez-de-chaussée : C'est le lieu réservé aux esclaves et aux domestiques. Mélifène y a sa chambre juste en dessous de celle d'Iriena vers laquelle mène un escalier caché derrière une porte dérobée. C'est également à cet étage que se trouvent les cuisines et les pièces consacrées au fonctionnement du manoir. Les méduses jumelles ne descendent jamais au rez-de-chaussée excepté pour traverser le hall.

Les ailes jumelles : A la mort de leur mère, les jumelles entreprirent de grands travaux dans le gigantesque manoir afin de le diviser en deux parties identiques. Ainsi, l'aile gauche est habitée par Iriena alors que la droite est occupée par Alfah. Chacune des deux possède une chambre principale, de nombreuses chambres réservées aux invités, une grande salle à manger et plusieurs salons. La construction de ce manoir est une véritable prouesse technologique à laquelle les nains de l'Équerre ne sont pas étrangers. En effet, malgré la dureté de la roche, tous les murs sont parfaitement droits et de nombreuses fenêtres ont été creusées. Toutefois, l'atmosphère est tout de même sombre et les lanternes sont d'usage de jour comme de nuit. Intérieurement, le manoir est typique des constructions des Terres veuves, truffé de passages secrets et de portes dérobées menant vers tous les points sensibles de l'édifice.

Les grottes : Certains passages secrets du manoir se terminent par des cavités creusées dans la roche pourpre. Il peut s'agir aussi bien de simples vestibules secrets que de larges réseaux complexes abritant d'obscures pratiques. Un petit complexe de galerie débouchant dans l'aile gauche est occupé par Iddrig. C'est là que la Grande Préparatrice œuvre pour obtenir les substances qui permettront à Iriena d'atteindre ses paradis artificiels. Les grottes de l'aile droite permettent principalement à Alfah d'entrer et sortir du manoir sans être vue. Malgré le fait qu'elles ne soient qu'une, aucune des deux facettes de la personnalité de la méduse ne connaît les passages empruntés par l'autre.

Les villages

Tout autour du manoir, les quelques espaces viables entre le chaos de roches sont occupés par des villages entourés d'une petite muraille de pierres. Dans les Roches Pourpres on dénombre au total pas moins de neuf villages de plus ou moins grande importance. Cinq d'entre eux se démarquent des autres par leur importance ou leur singularité.

M'etrehn est le plus gros village des Roches Pourpres. Ces rues étroites serpentent autour du manoir et sont bordées de maisons de briques rouges. Les méduses vivent près de leurs maîtresses, alors que les esclaves et leur famille sont rejetés à la périphérie du village. L'agglomération voit passer de nombreuses caravanes venant de Keshe et se rendant dans le sud du pays. Les tavernes et les auberges ne sont-elles pas rares à M'etrehn. Outre les caravaniers, elles accueillent également de nombreux artistes tentant de séduire l'une ou l'autre des sœurs jumelles pour obtenir des subsides. Une fois leurs économies épuisées, ils finissent, selon leur succès, parmi les serviteurs ou dans la demeure d'une méduse s'étant faite leur mécène. Les meilleurs d'entre eux vivent au manoir, comme le célèbre Fulmarbre, un sculpteur farfadet, l'auteur de la statue gigantesque qui représente (fait unique) les deux sœurs jumelles et qui se dresse sur la grande place.

Pierresang est un village situé au nord du manoir dont la muraille est formée naturellement par la roche rouge dessinant un cercle autour du hameau. Le village tient bien sûr son nom de cette roche rougeâtre que l'on trouve partout ici mais il fait surtout allusion au pic rocheux qui occupe le centre du cercle. Les Pierresanguins sont environ deux cents et ils gagnent leur vie en taillant la roche rouge pour la revendre en tant que matériau de construction.

Korantre est un village presque entièrement composé de méduses accompagnées de quelques esclaves lutins et humains. Les Korantreux habitent dans une zone humide et pratiquement marécageuse des Roches Pourpres. Ils récoltent une moisissure qui se développe sur la roche rouge à cause de l'humidité excessive de l'endroit. Ce lieu étant l'unique endroit où se récolte cette moisissure, elle fut nommée korantre. Cette dernière est très prisée des Chimériennes qui l'incorporent à leurs drogues afin de creuser la subtilité de leurs effets.

Frehn est un village musée. Les seules personnes qui y habitent sont là pour entretenir les locaux et s'assurer du bon état des œuvres d'art. Le village comprend une sorte de grand hangar où sont entreposées les œuvres, quelques maisons où habitent les membres du personnel, et enfin le musée en lui-même constitué de trois galeries de cent mètres de long chacune. Inutile de dire que Frehn est très bien gardé car il est considéré comme le véritable cœur des Roches Pourpres par les jumelles. Le musée est tenu par une méduse Harmoniste nommée Ardence et dont le talent au maniement du Cistre est immense.

Les environs

Rok'endril est un Domaine forestier situé à l'est des Roches Pourpres. Il s'agit principalement d'une grosse ville qui donna son nom au Domaine et de nombreuses routes commerciales importantes qui font de Rok'endril un carrefour d'échanges. Le manoir, dirigé par la Mère Isslana, est situé un peu en retrait de la ville. La politique qui y est menée est plutôt agressive et laisse peu de place au temps : les décisions doivent se prendre rapidement et Isslana ne manque pas de faire pression sur ses voisines en jouant sur cette spontanéité.

Fallaut est un grand territoire qui encercle les Roches Pourpres vers le sud et l'ouest. Extrêmement peuplé, ce vaste Domaine est parsemé de petits forts qui en assurent la défense. Fallaut est un lieu dévoué à la magie et l'on y trouve l'une des fameuses Tours d'Onyx dans lesquelles les méduses cherchent à redécouvrir le secret perdu de la pétrification.

Les Figures

La méduse schizophrène

Le Domaine des Roches Pourpres est dirigé par une méduse dotée de deux personnalités bien distinctes. Celles-ci sont tellement différenciées qu'elles portent chacune un nom, des humeurs et des capacités indépendantes. Iriena est une Obscurantiste inhumaine et fourbe alors qu'Alfah est une Jorniste sensible et juste. La situation est un cas unique et provient de la nature particulière des serpents de la méduse. Ceux-ci ont la particularité de s'endormir à certains moments pendant des périodes pouvant atteindre plusieurs jours. Pendant ce temps, l'empathie entre les serpents et la méduse est interrompue et la personnalité de cette dernière change de Iriena à Alfah. La fracture entre les deux personnalités de la méduse est telle qu'elles se vouent

IRIENA/ALFAH

Origine : Méduse
Origine : Terres Veuves
Genre : Féminin

Âge : 50 ans
Taille : 1 m 80 (TAI 0)
Poids : 65 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0

Corps 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 8
FORce : 5
PERception : 8
RESistance : 7
Esprit 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7/9
VOLonté : 9/7
Âme 0/(1/0)
Bonus d'Âme : -1/0
CHArisme : 8/10
CREativité : 9/7

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 7
EMP : 9/9
TIR : 8
PdV : 50
SBG : 16
SBC : 25
BD : 0

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 3
Perfidie : 12/0

Compétences :
Épreuves : Arme : dague 6/3, Arme : serpents : 6/5, Équitation 7, Esquive 6, Vigilance 8.
Maraude : Discrétion 6, Intrigue 8/4, Poisons 7/4.
Société : Diplomatie 4/10, Éloquence 8/6, Étiquette : carmes 7, Intendance 10, Négoce 6, Peinture 3/8, Sculpture 8/3, Us et coutumes : Terres Veuves 9.
Savoir : Alphabet : Moden'Hen 6, Langue : ophidien 8, Langue : keshite 6, Saison : hiver 5.
Occulte : Connaissance des Danseurs 10, Cryptogramme 1, Résonance obscurantiste/jorniste 10.

Avantage, bienfaits, défauts, peines
Cruauté (peine perfide)/aucun

Combat
Initiative : 16
Attaque au contact : dague 15/12
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 14
Parade : dague 13/10
Défense à distance : 7

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI
Dague	0	+2	0	+1	-1

Serpents : les serpents sont inutilisables, soit qu'ils dorment, soit qu'ils soient occupés avec le Danseur.

Armure
Aucune

Emprise :
POT d'EMP obscurantiste/jorniste : 21/26
1/1 Danseur, endurance totale 7/4

Sorts obscurantistes d'Iriena : cécité (10), bouclier personnel (15), provoquer la douleur (15), inspirer la crainte (15), émotion exacerbée (20), pyrokinésie (20)

Sorts jornistes d'Alfah : purification du corps (15), bouclier magique (15), zone de silence (15), bras invisible (15), guérison majeure (20), aura protectrice (25)

Citation typique Iriena : « Savez-vous à qui vous parlez? Vous n'êtes qu'une larve que je peux écraser à tout moment… »

Citation typique Alfah : « Je ne peux envisager une telle mesure qui risquerait de mettre en péril la vie de mes sujets… »

une haine farouche et tente respectivement de se mettre des bâtons dans les roues. Iriena et Alfah sont absolument persuadées d'être deux individus distincts et de partager le pouvoir dans le Domaine. Iriena est de loin la plus vindicative et elle a déjà engagé plusieurs personnes pour assassiner sa sœur jumelle. Le passage d'une personnalité à l'autre se fait la nuit, dans des crises de somnambulisme aigu, pendant lesquelles la méduse passe d'une chambre à l'autre par un passage dérobé connu d'elle seule. Le Danseur abandonne la méduse qu'il ne reconnaît plus et cède sa place à l'autre Danseur qui retrouve sa maîtresse.

Remarque : Le personnage d'Iriena/Alfah est exceptionnel. Les serpents endormis et le fait de pouvoir être à la fois Jorniste et Obscurantiste est un cas unique dans tout l'Harmonde.

Iriena

Iriena est l'une des deux facettes de la méduse qui dirige le manoir des Roches Pourpres. Âgée de 35 ans, Iriena est une femme sombre et torturée à l'image de ses serpents très agités et agressifs. Depuis la mort de sa mère, alors qu'elle n'avait que cinq ans, Iriena s'est mise à pratiquer l'Obscurantisme assidûment. Très bonne élève, elle poussa très tôt jusqu'à la perfection l'art du supplice en faisant « jouer » son Danseur sur sa tête. La pauvre créature fut prise entre le sentiment de terreur face aux serpents et une curieuse fascination pour leurs mouvements chaotiques mais souples. Il en naquit une magie subtile mais perfide, à l'image de ce que peut représenter l'Obscurantisme pour une méduse telle qu'Iriena.

Lorsqu'elle adopte cette personnalité, la méduse est caractérielle et emportée. Elle est capable d'entrer dans des colères noires au point de s'en prendre aux esclaves de manière parfois très brutale. Iriena ne respecte absolument pas la vie et elle représente ce qu'une méduse peut devenir de pire dans son comportement hautain et individualiste. C'est également une adepte forcenée des nombreuses drogues que lui prépare Iddrig, lui permettant de s'échapper vers des paradis artificiels.

Alfah

Seconde facette de la personnalité de la méduse, Alfah est un personnage complètement opposé à sa sœur imaginaire. D'apparence, malgré le fait qu'elles ne soient qu'une, les deux jumelles se différencient très facilement. D'une part les serpents de Alfah semblent morts et reposent nonchalamment sur son crâne. De plus, la méduse prend un air plus enjoué et son visage semble s'éclairer. Alfah est un personnage charismatique qui sait trouver les mots justes pour parler à ses gens. À la mort de sa mère, qui correspondit au dédoublement de personnalité et au sommeil de ses serpents, la méduse est devenue Jorniste. Enfant, elle emmenait son Danseur dans de longues promenades traversant de long en large le Domaine des Roches Pourpres afin de faciliter la résonance de celui-ci avec son esprit, libéré de l'interférence des serpents.

Lorsque c'est Alfah qui reprend le dessus sur la personnalité d'Iriena l'on a affaire à une tout autre personne. Alfah est juste et rigoureuse dans sa gestion du Domaine. Elle se consacre entièrement à la tâche et se donne pleinement pour les Roches Pourpres. Alfah se sent différente des autres méduses du fait que ses serpents endormis n'ont aucune influence sur sa personnalité. Notamment, la question des esclaves revient constamment sur le tapis comme un difficile dilemme : respecter les traditions des Terres veuves ou bien se laisser dicter par ses pulsions humanistes. Les rebelles savent très bien qu'Alfah serait facilement influençable au sujet de la cause des esclaves et ils tentent de l'approcher par tous les moyens.

Iddrig, Grande Préparatrice

Iddrig est une femme étrange qui vit recluse dans le réseau de grottes creusées derrière le manoir des Roches Pourpres. Âgée de plus de 60 ans, cette humaine à la peau noire est une vraie mystique considérée par Iriena comme ayant un pouvoir particulier sur l'esprit. Malgré le fait qu'elle ne soit pas une méduse, Iddrig possède un réel talent pour la conception des drogues. Chimérienne accomplie, ses préparations incroyables lui proviennent de sa connaissance aiguë de la korantre, cette moisissure qui pousse sur les roches rouges en milieu humide. Cette dernière permet d'obtenir une persistance et un effet de réalisme incroyable dans les visions obtenues (*cf.* Les Intrigues pour plus d'informations sur la korantre et les Paradis Artificiels).

Iddrig ne sort jamais de ses grottes et peu de personnes au Domaine sont au courant de son existence. Iriena s'arrange pour lui faire porter tout ce dont elle a besoin pour ses préparations et son confort personnel. La Chimérienne est vraiment choyée et considérée par la méduse comme de toute première importance. Alfah elle-même n'a jamais obtenu la preuve de l'existence d'Iddrig.

IDDRIG

Origine : Terres Veuves
Genre : Féminin
Peuple : Humaine
Âge : 64 ans
Taille : 1 m 62 (TAI 0)
Poids : 56 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0
Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 6 FORce : 2
PERception : 10 RESistance : 7
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 9 VOLonté : 5
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 5 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 4
EMP : - TIR : 8
PdV : 47 SBG : 23
SBC : 15 BD : -1

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Compétences
Épreuves : Arme : canne 1, Esquive 4, Survie 4, Vigilance 6.
Maraude : Poisons 10.
Société : Savoir-Faire : poterie 4.
Savoir : Alphabet : Mode'Hen 6, Herboristerie (korantre) 10, Langue : ophidien 8, Langue : keshite 3.

Avantages, bienfaits, défauts, peines : Vieille

Combat
Initiative : 16
Attaque au contact : canne 6
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 10
Parade : canne 6
Défense à distance : 5

Armes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom	TAI
Canne	0	+1	+1	1 (C)	-1

Armure
Aucune

MÉLIFÈNE

Origine : Terres Veuves
Genre : Masculin
Peuple : Bâtard fils de méduse
Âge : 17 ans
Taille : 1 m 73 (TAI 0)
Poids : 56 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0
Corps : 2/0
Bonus de Corps : +2
AGIlité : 9 FORce : 7
PERception : 5 RESistance : 7
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 4 VOLonté : 8
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 10 CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : 7 MEL : 8
EMP : - TIR : 7
PdV : 55 SBG : 27
SBC : 18 BD : +1

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 4

Compétences
Épreuves : Arme : épée 8, Arme : fronde 7, Athlétisme 7, Équitation 5, Escalade 6, Esquive 7, Vigilance 8.
Maraude : Discrétion 6, Fouille 5, Intrigue 7.
Savoir : Alphabet : Moden'Hen 4, Langue : ophidien 6, Langue : keshite : 5, Stratégie 5.
Société : Éloquence 8, Poésie 6.
Avantages, bienfaits, défauts, peines : -

Combat
Initiative : 16, épée 17, fronde 16
Attaque au contact : épée 19
Attaque à distance : fronde 17
Défense au contact :
Esquive : 18 Parade : épée 19
Défense à distance : 9

Arme(s)

Armes	Init	Att.	Def.	Dom.	Portée
Épée	+1	+1	+1	+5 (P/T)	-
Fronde	0	+1	-	+2 (C)	60

Armure : aucune

ARDENCE

Origine : Terres Veuves
Genre : Féminin
Peuple : Méduse
Âge : 45 ans
Taille : 1 m 73 (TAI 0)
Poids : 56 kg
MV : 3
Caractéristiques
Flamme : 2/0
Corps : 2/0
Bonus de Corps : +2
AGIlité : 7 FORce : 5
PERception : 8 RESistance : 6
Esprit : 2/0
Bonus d'Esprit : +2
INTelligence : 8 VOLonté : 4
Âme : 4/0
Bonus d'Âme : +4
CHArisme : 8 CREativité : 11

Caractéristiques secondaires
ART : 9 MEL : 6 EMP : -
TIR : 7 PdV : 45 SBG : 22
SBC : 15 BD : 0

Points d'Héroïsme : 4
Pouvoir de la Flamme : Flamme de l'Inspiration.
Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Compétences
Épreuves : Arme : dague 2, Arme : serpents : 5, Esquive 5.
Maraude : Fouille 4.
Savoir : Alphabet : Moden'Hen 6, Histoire et Légendes (Flamboyance) 8, Langue : ophidien 6, Langue : keshite 4, Saison : hiver/été 6.
Société : Éloquence 5, Intendance 8, Musique : Cistre 10, Peinture 8, Sculpture 6.
Occultes : Accord 8, Décorum 7, Harmonie 10,

Combat
Initiative : 17
Attaque au contact : dague 12
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 14 Parade : 10
Défense à distance : 7

Arme(s)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom.
Dague	0	+2	0	+1 (P)

Œuvres connues : toutes les Œuvres du cistre et du décorum de l'été. De plus, Ardence est capable de comprendre et d'ouvrir des tableaux-mondes. Ses serpents injectent un calmant qui apaise l'esprit et induit une plus grande facilité de concentration.

Mélifène, Bâtard Rebel

À l'âge de 18 ans, Iriena éprouva le besoin de faire un enfant pour assurer la succession du Domaine. La méduse choisit alors un jeune esclave humain comme père pour sa future enfant. Quand il devint évident qu'Iriena était enceinte, Alfah demeura recluse et tout le monde crut qu'elle était jalouse. Pour le plus grand malheur d'Iriena, elle accoucha d'un garçon. La méduse choisit alors de faire de ce bâtard son esclave privilégié et lui donna un nom féminin pour rappeler le fait qu'il ne soit pas l'enfant attendu. Alfah, après plusieurs mois d'absence fit un retour triomphal au manoir.

Mélifène est aujourd'hui un fier jeune homme de 17 ans marqué par l'union de son père avec une méduse. Bâtard, son apparence serait humaine s'il n'y avait ces yeux reptiliens et ces trois serpents amorphes qu'il noue en une longue tresse jusqu'au milieu du dos. Du point de vue de sa personnalité, il est un hybride complexe entre le détachement d'une méduse et la sensibilité d'un humain. D'un caractère très fort, Mélifène n'est pas homme à se laisser faire par sa mère sans se défendre. Et lorsqu'il joue le bon esclave privilégié d'Iriena, c'est pour mieux organiser la rébellion des esclaves derrière son dos. En effet, malgré son jeune âge, Mélifène est un Inspiré charismatique à la tête du mouvement de résistance initié il y a peu dans le Domaine des Roches Pourpres (*cf.* la partie Intrigues pour plus d'informations sur la rébellion).

Comme la quasi-totalité des habitants du Domaine et malgré le fait qu'il ait vécu toute sa vie au manoir, Mélifène ignore totalement qu'Iriena et Alfah ne font qu'une. S'il venait à le savoir, la stratégie entière de la rébellion serait entièrement modifiée.

Ardence, Conservatrice du musée

Ardence est née dans les Roches Pourpres il y a 45 ans et y a passé toute sa vie. C'est une méduse à la forte personnalité et au cœur de pierre qui connaît tout ce qu'il y a à savoir dans le Domaine. Elle est tellement curieuse de tout qu'elle en sait suffisamment pour commencer à nourrir des soupçons en ce qui concerne la gémellité d'Iriena et Alfah. Conservatrice du musée de Frehn, Ardence est une sommité dans le milieu artistique et elle passe pour la spécialiste des Terres veuves en ce qui concerne les Arts Anciens du Décorum et notamment les Tableaux-mondes. Disposant d'un budget important alloué par Alfah, Ardence a déjà réuni une quantité très impressionnante d'œuvres de toutes origines et de toutes natures. Dans une pièce sécurisée du musée, la méduse est également la gardienne d'une collection d'Ergastules mystiques dont le fonctionnement n'a pas encore été découvert (*cf.* Les Intrigues).

Intrigues

Les Esclaves

Comme dans tous les Domaines des Terres veuves l'esclavage est largement pratiqué au sein des Roches Pourpres. On compte en moyenne dans la population du Domaine un tiers d'esclaves de toutes sortes pour seulement deux tiers de Carmes. Cette très forte proportion est due à la nature du travail effectué dans la région : l'exploitation des carrières de roche sanguine et des champs de korantre nécessitent une main d'œuvre importante.

Selon que l'on se trouve sous le règne d'Iriena ou d'Alfah le mode de vie des esclaves peut changer du tout au tout. Toutefois, on peut tout de même affirmer que les conditions de vie des esclaves sont plutôt favorables par rapport à un Domaine moyen des Terres veuves. En effet, ils vivent en général dans les villages et côtoient les Carmes pratiquement d'égal à égal. Seul le rude travail qu'ils doivent accomplir et la relative injustice des sanctions leur rappellent leur place dans la société des Terres veuves.

La Rébellion

Grâce à l'influence de Mélifène, un groupe d'esclave a pu s'organiser en rébellion face au pouvoir schizophrène des méduses. En effet, l'instabilité de la politique locale est un élément très perturbant pour la population et une source d'injustices fréquentes. Même si les décisions d'Alfah sont souvent plus douces, leur alternance avec le totalitarisme cruel d'Iriena les rend incohérentes.

La rébellion compte une cinquantaine d'esclaves déterminés. Leur quartier général est établi dans une auberge de M'etrehn nommée les Trois Aspics en subtile référence à Mélifène. L'aubergiste, un farfadet du nom de Cervisio est tout acquis à la cause rebelle et possède une cache dans les caves de son établissement. Des armes y sont entreposées en prévision d'une révolte future.

Iriena/Alfah

La nature de cette méduse à l'esprit dual est totalement unique dans l'Harmonde. La perfection de sa schizophrénie la conduit même à des crises de somnambulisme pour passer d'une aile à l'autre du manoir. Ainsi, elle se réveille le matin dans sa nouvelle chambre avec sa nouvelle personnalité et ses nouveaux vêtements.

Mélifène est particulièrement exposé à ces changements de personnalité puisqu'il est l'esclave privilégié d'Iriena. Le jeune bâtard est tombé sur la méduse en pleine crise de somnambulisme alors qu'il n'avait que six ans. De peur de comprendre ce qui se passait son esprit a préféré refouler ce souvenir. Depuis, Mélifène fait régulièrement des rêves étranges dans lesquels Alfah lui annonce que c'est elle sa vraie mère. Toutefois, consciemment, Mélifène ne se souvient pas de l'événement malgré son sentiment de mal à l'aise lorsqu'il est en compagnie d'Alfah.

Le Drame et ses Acteurs

Le Masque a joué un rôle majeur dans l'histoire des Roches Pourpres. Il a dressé le décor, mis en place les acteurs, et il admire aujourd'hui l'accomplissement de son œuvre. En effet, le Masque est intervenu à la naissance d'Irienalfah et est responsable de la folie de sa mère. Il s'est ensuite arrangé pour mettre en œuvre la schizophrénie de la méduse et de brouiller les pistes afin de faire croire qu'elle était deux êtres distincts. Poursuivant la trame de son scénario, le Masque s'arrangea subtilement pour trouver un mentor Obscurantiste à Iriena et un Jorniste à Alfah afin qu'elles développent leur opposition à l'extrême. Lorsqu'elles furent prêtes, le grand metteur en scène supprima les deux mentors afin de ne pas laisser de témoins encombrants. Le décor était planté, les acteurs étaient prêts et le Masque n'avait plus qu'à observer la magnificence de son drame. Aujourd'hui encore il lui arrive de manipuler subtilement les agissements d'Iriena afin de réorienter la tragédie à sa guise.

Les paradis artificiels

L'alliance du talent d'Iddrig et des particularités de la korantre ont permis le développement des Paradis Artificiels. La Chimérienne est désormais capable de créer des drogues aux propriétés surprenantes, sortes d'interfaces entre le drogué et un monde imaginaire. Les Paradis Artificiels sont des lieux virtuels créés dans l'esprit d'une personne grâce aux propriétés de la korantre dans les drogues. Après l'absorption de celles-ci, le drogué perd contact avec son environnement physique pour réfugier son mental dans un monde imaginaire créé par le mélange de ses souvenirs et le dosage des drogues employées. Toutefois, les Paradis Artificiels ne sont pas de vrais mondes virtuels. Ils ne sont propres qu'à l'esprit d'une seule personne et ne permettent qu'à son esprit de fuir la réalité pendant quelques heures.

Pour l'instant, Iriena est la seule cobaye de cette nouvelle technique très prometteuse. De nombreuses Chimériennes des Terres veuves sont bien sûr intéressées par les propriétés mystiques de la korantre et seraient prêtes à n'importe quoi pour qu'Iddrig transmette son secret.

Le Musée de Frehn

Ardence se consacre énormément à la salle des Ergastules afin de comprendre le fonctionnement de celles-ci. La salle regroupe huit cubes composés de cristaux de différentes formes et couleurs. Ardence a l'intime conviction que ces cubes doivent être agencés d'une certaine manière afin de définir une nouvelle Œuvre dont le véritable pouvoir de l'Ergastule pourrait se libérer.

Actuellement, la conservatrice du musée est à la recherche d'un livre unique dont le texte mentionnerait les huit cubes et la façon de s'en servir. Cet ouvrage est encore aux mains d'un collectionneur janrénien plus désireux de récupérer les cubes que de céder son ouvrage. Ardence est bien décidée à monter une équipe pour aller récupérer le livre coûte que coûte.

Vécu des Roches Pourpres

Avantages

Étudiant au musée de Frehn (2)

Vous avez été étudiant auprès d'Ardence au musée des Roches Pourpres. En conséquence, vous avez pu expérimenter de nombreuses choses sur les Ergastules et vous êtes peut-être à la recherche du livre qui pourrait expliquer leur fonctionnement. Vous bénéficiez d'une aptitude particulière à reconnaître les Ergastules et à les utiliser correctement là où leur fonctionnement est en général assez chaotique.

Commerce fructueux à Pierresang (3)

Vous ou votre famille avez établi depuis de nombreuses générations un commerce fort rentable dans le village de

Pierresang. Vous exploitez les esclaves locaux pour tailler la pierre qui fit la réputation des Roches Pourpres et vous la revendez à prix coûtant dans les Terres veuves. Cette situation vous apporte une assise financière intéressante et cet avantage compte comme une charge.

Proche de la Rébellion (3)

En retour d'un service que vous leur avez rendu, la rébellion est proche de vous et peut vous venir en aide lorsque le besoin s'en fait sentir. Il peut s'agir d'un avantage très intéressant si vous jouez dans les Terres veuves car la rébellion locale est très liée avec d'autres mouvements similaires dans tout le royaume. Vous pouvez ainsi bénéficier des réseaux de contacts et d'avantages nombreux.

Remarqué par les Chimériennes (4)

Vous êtes un des maillons de l'exploitation de la korantre et vous avez éveillé chez les chimériennes un intérêt particulier. Que vous soyez une méduse spécialisée dans la fabrication de drogue ou un contrebandier faisant transiter la marchandise jusque dans l'intérieur des terres, vous êtes intouchable du point de vue de la plupart des autorités du royaume.

Défauts

Persona non grata en Rok'endril (2)

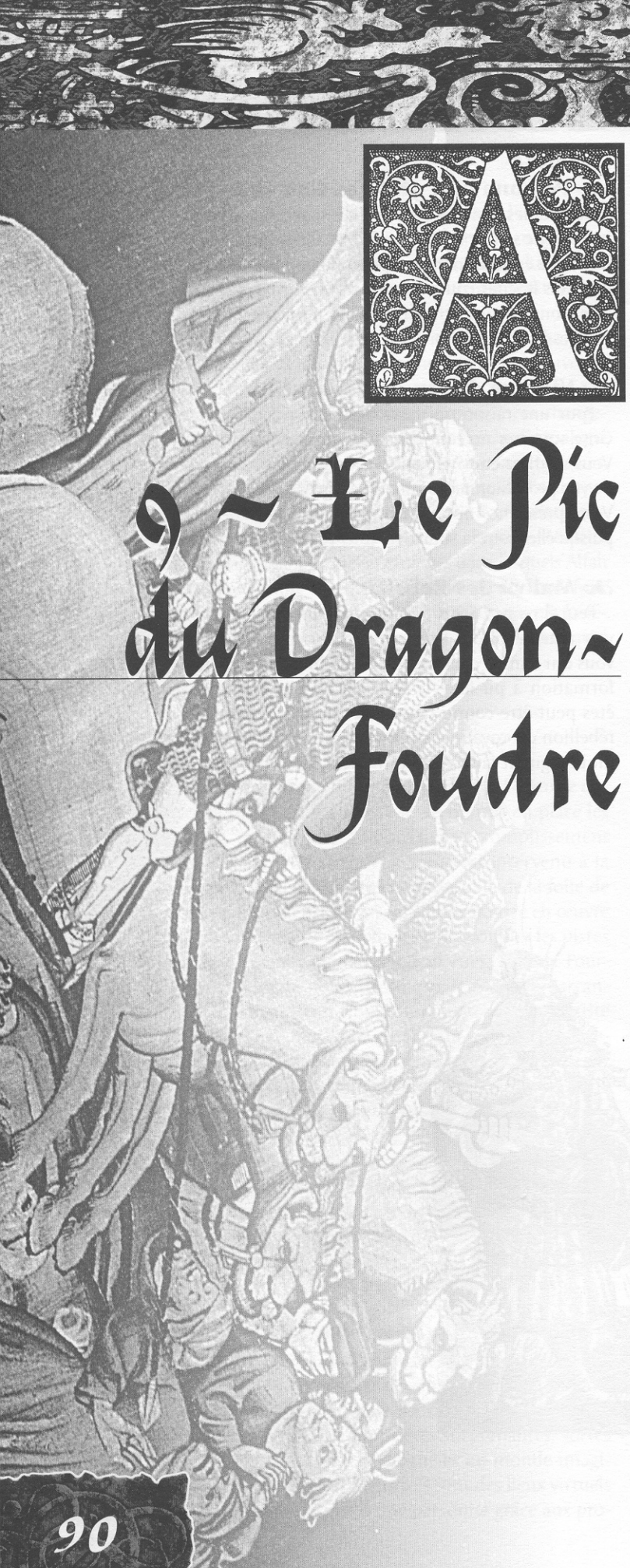
Suite à des démêlés plus ou moins récents, vous êtes interdit de séjour en Rok'endril. Malheureusement, ce Domaine est quasiment un point de passage obligatoire entre les Roches Pourpres et le reste du royaume. Vous êtes donc séquestré lorsque vous ne jouez pas votre vie à essayer de braver l'interdiction.

Victime du jeu d'Iriena/Alfah (3)

Pour une raison qui reste à définir avec l'Éminence Grise, vous êtes au centre du jeu des jumelles Iriena et Alfah. Vous souffrez énormément de cette situation, du point de vue professionnel comme du point de vue personnel. Votre préférence ne va en principe à aucune des deux puisqu'elles sont la source de tous vos problèmes.

Mal vu des Rebelles (3)

Peut-être avez-vous été jugé trop proche du pouvoir matriarcal des Roches Pourpres et les rebelles vous ont dans le collimateur. Malheureusement, l'information a pu faire le tour du royaume et vous êtes peut-être connu de tous les mouvements de rébellion du royaume comme étant un traître ou un intriguant favorable au matriarcat.



Apprends les trois lois et retiens-les et suis-les. La loi du fer, la loi du sang, la loi de la colère. Applique les et tu seras un guerrier, un héros, une légende. Oublie-les et tes funérailles seront celles des vautours. Ta femme crachera sur ta tombe, tes enfants maudiront ton nom. Quand je t'aurai expliqué les trois lois, tu sauras tout ce dont tu as besoin pour survivre sur les flancs du pic du Dragon-Foudre. Le fer, le sang et la colère. Sens comme ces mots vivent, animés par une volonté plus forte que ta force, plus profonde que ton esprit. Voit les mille guerriers, les cent héros, les dix légendes qui te précèdent. Comprends-tu que ta place est parmi eux ? Prends le fer, répands le sang, goûte la colère. Tu vivras, tu seras honoré. Voilà les trois lois.

La Comptine du Premier âge

9 ~ Le Pic du Dragon-Foudre

Histoire

Les temps mythiques : la légende du Dragon-Foudre

« Au commencement était le fer. Il vibrait dans la terre, attendant que les mains des mortels l'amènent à la vie. Aux premiers temps étaient les mortels. Ils vivaient comme des bêtes, vêtus des nuages, armés de la nature.

Au commencement était le Dragon-Foudre. Il hurlait dans les cieux, attendant que le fer trouve son cœur. Aux premiers temps était la montagne où se reposait souvent le Dragon-Foudre. Elle abritait le fer, qui vibrait, attendant que les mains des mortels l'amènent à la vie.

Gralmach était un mortel, un géant, un guerrier, un héros. Le temps de la légende vint pour lui. Il était vêtu des nuages, et les bêtes pouvaient le frapper cruellement. Il demanda : « *comment puis-je me protéger des bêtes : je suis vêtu des nuages, leurs griffes trouvent ma chair, leurs crocs trouvent ma chair.* »

Il réfléchit, mais ses réflexions furent troublées par le fracas d'un terrible éclair éventrant le sol. Il leva les yeux et vit un grand prodige : dans les nuages, une excellence toute de feu bleu, aux ailes immenses, aux yeux brûlants, à la gueule écumante, déroulait ses anneaux interminables. Dans sa colère, le Dragon-Foudre venait de cracher le feu du ciel. Ses ailes claquèrent, faisant rouler le fracas de la colère.

Gralmach prit une pierre et la lança en direction de l'excellence. Celle-ci en conçut la colère et jeta la foudre

sur Gralmach. Frappé de plein fouet, son sang coula, il eut toutes les apparences de la mort, alors qu'il reposait au creux du trou que la colère avait creusé.

Gralmach se releva et vit qu'il était au fond d'un creux calciné et que son sang avait lavé la terre, révélant le fer qui vibrait. Il comprit que le Dragon-Foudre l'avait épargné à dessein, afin qu'il trouve le fer et qu'un mortel l'amène à la vie.

Il arracha le fer à la terre et le mit dans les flammes. Le fer devint vêtement, le fer devint arme. Ainsi Gralmach n'était-il plus vêtu de nuages, mais de fer vibrant, ainsi Gralmach n'était-il plus armé de la nature, mais de fer sonnant.

Cependant, maintenant que le sang et le fer avaient été satisfaits, la colère grondait. Le Dragon-Foudre ne l'avait-il pas frappé ?

Gralmach fit une grande lance toute de fer vibrant et sonnant. Il mit son vêtement de fer, prit la lance toute de fer sonnant et vibrant, monta sur le pic du Dragon-Foudre et projeta sa lance dans le cœur de l'Excellence. Ainsi naquit la légende, et Gralmach put s'en aller, ayant rempli sa vie de mortel du guerrier, du héros et de la légende. »

L'histoire

L'histoire connue du clan Gralmach commence dans les limbes du temps. Les rumeurs et les légendes donnent des dates très variables, depuis sept mille ans avant notre ère jusqu'à il y a deux cents ans.

Un géant, orateur exceptionnel et grand connaisseur des légendes locales décida de se mettre en quête d'une créature extraordinaire, une Excellence, qui était censée veiller sur un immense trésor de fer. Il parvint à convaincre une partie de sa tribu de partir en quête afin de dénicher le monstre et de l'abattre.

Ainsi naquit le clan du Dragon-Foudre, un ensemble de géants ayant juré de découvrir l'antre de la terrible créature et surtout son trésor de métal. Errants par vocation, ils louaient leurs services aux différentes tribus et clans dont ils croisaient la route, pillant à l'occasion un village pour améliorer leur ordinaire, convainquant à l'occasion un jeune géant de rejoindre leur rang. Dans les terres terribles des Parages, ce mode de vie était une folie, mais la résistance exceptionnelle des géants leur permet de tenir, envers et contre nous, malgré les hivers glacials, malgré la disette permanente.

Leur savoir-faire en matière de travaux de forge était proverbial. Les forgerons de toute la région leur demandaient conseil et utilisaient les secrets qu'ils avaient découverts. Sans doute aussi leurs errances leur permirent-elles d'accumuler le savoir-faire de toutes les communautés de la région, de sorte qu'ils constituaient l'un des rares liens entre celles-ci.

LE CLAN DE GRALMACH

Royaume : Parages
Seigneur actuel : Gotmor
Effectif : 4 Inspirés, 88 Ternes.

CORPS : 2/1
Armée : 8
Défense : 8
Habitants : 3
Organisation : 2

ESPRIT : 1/1
Finance : 5
Renseignement : 1

ÂME : 2/0
Magie : 2
Diplomatie : 5

Au bout d'une dizaine d'années, la belle ferveur des origines commençait à retomber et malgré les exhortations du chef du clan, les désertions se multiplièrent, jusqu'au point où il ne resta plus qu'une petite poignée d'individus. Dans ce laps de temps, toutes les communautés les plus importantes avaient été visitées sans qu'aucune ne sache plus sur le Dragon-Foudre que ce la légende racontait. Le clan commença donc à visiter celles, plus petites, qu'il avait négligées.

Non seulement ses recherches ne furent guère couronnées de succès, mais encore provoquèrent-elles un grave déséquilibre politique. En ce temps-là, la vie était redoutablement difficile dans les parages. Il suffisait souvent d'un rien, cinq épées supplémentaires, une idée ingénieuse, pour abattre un clan majeur, une tribu pouvait, forte de trois individus de plus, abattre des ennemis dont elle se gardait pourtant jusqu'alors, faute d'avoir les moyens de lui résister, de provoquer le courroux.

Tant que le Dragon-Foudre aidait les puissants, ceux-ci l'appréciaient et sollicitaient ses services. Lorsqu'il se mit à aider les plus faibles, les clans majeurs déchantèrent rapidement. Contre toute attente, ils se liguèrent contre les errants et parvinrent à mener une campagne relativement contre eux. Petit à petit, ils le repoussaient à l'intérieur des montagnes, le rabattant sur des tribus de plus en plus réduites, possédant de moins en moins de moyens, jusqu'au moment où il n'y eut plus rien, ni hommes ni géants, seulement l'immensité désolée de la roche.

Le clan allait périr de faim et d'épuisement lorsqu'il découvrit

une minuscule tribu d'hommes et de nains. Ils accueillirent les errants et leur secret du fer, se montrant d'autant plus intéressés qu'ils en avaient de grandes quantités.

Le précieux métal provenait d'un pic, situé plus loin dans les terres, sur lequel la foudre tombait sans arrêt. Le clan du Dragon-Foudre comprit que son errance venait de prendre fin. Ils s'enfoncèrent quelques heures dans la montagne et y découvrir le pic qui allait prendre le nom du clan. Le reste de l'histoire, comment il exploita le fer, comment il en vint à s'appeler « clan de Gralmach », est du Domaine de la légende.

Géographie

Le clan de Gralmach revendique toutes les terres s'étendant entre le Repaire des voraces, les Cent-Nids et le Mont du Grand Drakonique ; le centre de son territoire, là où loge d'ailleurs la tribu, est constitué par le pic du Dragon-Foudre. Les habitations se massent essentiellement sur le versant nord, depuis les premiers contreforts jusqu'à la limite de la zone frappée par les éclairs.

Les contreforts du Pic du Dragon-Foudre

Ce pic, comme son nom l'indique, est une haute montagne aux pentes extrêmement abruptes, qui atteint près de 3 000 mètres de haut.

Le versant sud est pratiquement lisse. Bien que l'exploitation de filons intéressants ait poussé plusieurs nains entreprenants à tenter de fixer des échafaudages sur les bords accessibles et à progresser lentement en direction des zones inaccessibles à l'aide d'une succession de passerelles ancrée à la paroi, de tunnels creusés dedans et d'échafaudages, le projet n'a jusqu'à présent pas abouti. Les vents violents arrachent tout ce qui n'est pas creusé dans le roc, tandis que la pluie permanente et le froid s'associent pour couvrir de verglas les quelques passages praticables.

Par ailleurs, depuis que la Galerie Longue a émergé sur ce flanc inaccessible de la montagne, les quelques fous qui s'obstinent à tenter l'exploitation du versant sud se sont tournés vers un nouveau projet, dont le point de départ serait donc la Galerie Longue. Pour l'instant, ces projets doivent attendre que la nouvelle entrée soit enfin consolidée, ce qui risque de prendre quelques années, au vu de l'entrain que le clan y met.

Le flanc sud est nettement moins abrupt. Le début de la pente est couvert d'une épaisse forêt de conifères qui sert pour toutes les boiseries de la mine. Dès que la pente devient un peu abrupte, la roche apparaît, ne laissant subsister qu'une végétation chiche. Les habitations commencent à partir de ce niveau. En majorité, il s'agit d'anciennes galeries de mine qui ont été réaménagées afin de devenir des lieux de résidence. Sur le devant, on trouve un petit auvent qui abrite l'âtre et la cuisine, les galeries, séparées par des cloisons de pierre, de bois pour les plus riches, servant de chambre. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, habiter aussi proche que possible de la surface est un signe de richesse. Les plus fortunés (Gotmor, le chef du clan, Runda, Vunka, Klunka et Zina, les quatre naines chargées des travaux de forge) possèdent une maison de pierre et de bois située entièrement au-dessus de sol. Même si certains fondamentalistes prétendent préférer la vie souterraine, les anciennes galeries sont souvent froides, humides, difficiles à éclairer comme à chauffer.

L'autre critère de richesse consiste à habiter aussi bas que possible sur le flanc de la montagne. La lente croissance démographique du clan repousse en effet les nouveaux venus et les jeunes toujours plus haut dans la montagne, les rapprochant inéluctablement de la zone foudroyée. Plus on s'en approche, et plus le risque de voir la colère du ciel s'abattre sur sa maison, voire sur soi-même, augmente, bien entendu.

La grande maison

C'est ici qu'habite Gotmor, le chef du clan. Cette énorme bâtisse, qui mesure près de 30 mètres de long pour plus de 10 de large est aux proportions d'un géant. On y trouve notamment une forge, située en plein cœur de l'habitation, dont le feu sert, par un ingénieux système de canalisations de pierre, à chauffer la maison. Le soufflet attenant à la forge a été surnommé le « grand siffleur », car il contient tant d'air qu'il faut deux géants pour l'actionner, de sorte que lorsqu'on le gonfle, il produit un soufflement grave qui peut être entendu à des lieux à la ronde.

Cette maison servait autrefois de salle de réunion, où les vieux se retrouvaient pour discuter des affaires et des rumeurs. Le « grand siffleur » servait alors à convoquer les assemblées. Cependant, depuis que le clan a cru en puissance et en nombre, elle ne peut plus accueillir suffisamment de géants pour remplir son office, de sorte que c'est désormais la Galerie Longue qui a pris sa place. Gotmor a longtemps rêvé d'agrandir son habitation. Malheureusement, ses connaissances architecturales ne sont pas suffisantes. Il a donc fait appel à l'Équerre et économise depuis pour payer les architectes de l'ordre.

En attendant, cette maison est la plus haute et la plus proche de la forêt, ce qui fait la fierté de son propriétaire.

Par ailleurs, le soufflet a trouvé une utilité inattendue. Le son qu'il produit sert, par temps de brouillard, de point de repère. Il faut un certain entraînement afin de s'habituer à l'écho et aux infimes variations du son qui rebondit sur les parois des montagnes. Cependant, les anciens se font forts de savoir, au mètre près, où ils se trouvent rien qu'en entendant deux fois le sifflet. Si les productions qui sortent de la forge ont perdu en qualité, d'autant plus que Gotmor est moins intéressé par le travail du métal que par la gestion du clan, tous les habitants vouent une certaine reconnaissance à ce colossal soufflet.

Runda, Vunka, Klunka et Zina

Surnommées affectueusement « les quarts de géant », ces quatre naines habitent la seconde bâtisse construite en surface. Contrairement à la « grande maison », leur logis est à l'échelle naine, de sorte que, si beaucoup de géants lorgnent avec une certaine exaspération sur celui-ci, aucun d'entre eux n'en aurait l'usage.

Comme c'est la règle, le centre du bâtiment est constitué par un immense foyer où les travaux de forge sont accomplis. Tout le rez-de-chaussée est constitué par un immense atelier encombré de lingots de métal, d'objets en cours d'ébauche, de lanières de cuir, de chaînes et d'outils. Sur le plafond court une série de rails dans lesquels coulisse toute une variété de crochets, de chaîne, de pinces, de harnais ou de sangles. Les forgerons compensent ainsi leur petite taille, qui ne rend pas la manipulation des articles destinés aux géants très facile par une ingéniosité apparemment infinie. Il y a toujours de nouveaux appendices destinés à être suspendus aux rails en cours de fabrication.

Le premier étage est uniquement destiné à l'habitation. Les sœurs se targuent d'être relativement civilisées, de sorte que toutes les pièces ont été meublées à la dernière mode des grandes cours (avec tout de même une dizaine d'années de décalage, les communications entre les Parages et le reste du monde étant ce qu'elles sont). Murs tapissés de velours pastel, petite commode aux formes arrondies, grands lits à baldaquins, armoires emplies de robes à la coupe dépassées, l'étage recèle un incroyable fatras d'objets typiquement féminins qui a de quoi surprendre le visiteur occasionnel. Malheur à celui qui se moquerait ! Les naines ont beaucoup d'amis dont la majorité est des géants ; il n'est jamais bon de se faire passer à tabac par un ou deux malfrats de quatre mètres de haut.

De cet atelier sortent des objets d'une grande qualité, dont la renommée n'est plus à faire. Malheureusement, les quatre sœurs, en dépit de leur indubitable compétence, refusent généralement de fabriquer des armes. Lorsque le clan reçoit une grosse commande, ou si on les paye suffisamment cher, elles acceptent avec réticence de mettre leurs capacités au service de la communauté ou du client. Curieusement, au lieu de faire baisser le nombre de commande pour ce genre d'article, les prix excessifs ont plutôt attiré les clients, qui se pressent à l'échoppe pour faire fabriquer toutes sorte d'armement, au grand déplaisir des naines qui n'escomptaient ce succès.

La galerie longue

La première et la plus importante mine est communautaire. Tous sont tenus de participer aux travaux d'entretien, en échange de quoi on peut librement exploiter les filons mis à jour. Si de nombreux mineurs possèdent leur propre exploitation, une petite minorité n'a pas cette chance et profite tant bien que mal de la mine communautaire. Les filons les plus importants se trouvent en fait plus haut dans la montagne, de sorte que la Galerie Longue ne rapporte guère ; de plus, à force de creuser, elle a traversé la montagne de part en part. La galerie longue tient son nom du fait que l'axe principal atteint près de cinq kilomètres. D'innombrables ramifications en partent, déroulant les méandres d'excavations plus ou moins soigneuses, suivant les veines de métal. La découverte de ce que la montagne avait été traversée a coûté la vie à plusieurs mineurs, qui ont été ensevelis par l'effondrement de l'extrémité de la galerie. Depuis, le clan, à contrecœur et en pestant tant et plus, tente d'étayer l'extrémité de la mine et de dégager l'orifice qui aboutit sur le versant sud. Parmi les mineurs trop pauvres pour posséder leur propre parcelle, nombre d'entre eux pensent en effet que le versant sud, encore vierge d'exploitation, pourrait bien abriter des filons encore intouchés, d'une grande richesse. Reste, bien entendu, à trouver le moyen de les exploiter.

Il n'empêche, les conjectures vont bon train ; de nombreux projets sont en cours d'élaboration, alors que finalement, nul ne sait vraiment ce qui attend le clan, de l'autre coté.

L'antre d'Ulumgork

Ulumgork est un ancien du clan, un géant qui court sur ses 170 ans. Il a obtenu du clan l'autorisation de s'installer dans les replis de la mine qu'il a exploitée pendant près d'un siècle le long de la galerie longue. Son habitation, perpétuellement enfumée par le manque d'aération, abrite désormais toutes sortes de substances étranges : bouquet d'herbes en cours de séchage, bocaux emplis de liquides troubles bizarrement colorés, entrailles et pièces moins identifiables de bêtes, peaux, morceaux de bois aux formes contournées, instruments étranges à l'utilité indéchiffrable et même quelques livres, volés pendant le sac de Maëchrak, action à laquelle le vieux géant est très fier d'avoir participé.

Son logis est construit selon les principes traditionnels qui présidèrent longtemps à la vie du clan, à une époque où la vie était plus difficile. Ulumgork est un fervent défenseur des traditions et lutte activement contre la tendance à construire des habitations en surface, qu'ils trouvent dangereuses et peu respectueuses des principes ancestraux dont il s'est érigé le gardien.

Ulumgork est l'herboriste du clan. Il fournit toutes sortes de décoction à l'utilité contestable et surtout des extraits de sève d'astrale dont il peut, semble-t-il, fournir des quantités apparemment peu communes.

Les hauteurs foudroyées

À partir du dernier tiers du pic commencent les hauteurs foudroyées. Les géants n'y vont jamais, seuls quelques nains ou humains un peu fous osent tenter d'y maintenir de minuscules exploitations. La richesse du métal y est phénoménale. Les mines sont de petites tailles, mais extraordinairement rentables. En retour, le danger est permanent.

En premier lieu, la foudre frappe régulièrement des mineurs, tuant son lot d'imprudents. Mais surtout, il lui arrive de faire s'effondrer des galeries, emmurant les malheureux qui s'y trouvent; et dans les hauteurs foudroyées, il n'y a aucun espoir de secours.

Le phénomène le plus étrange et le plus dangereux provient des veines de métal elles-mêmes. Quelque fois, il en jaillit des arcs électriques, voire de véritables éclairs. Le phénomène le plus redoutable est constitué par de puissantes décharges de foudre en boule, qui rebondit infiniment sur les parois, détruisant les étais, tuant les mineurs, jusqu'à ce que la mine s'effondre ou que le projectile jaillisse à l'air libre.

Le mont du Grand Drakonique

Cette petite Éminence paraît complètement écrasée par les immenses montagnes qui l'entourent. Colline incongrue au cœur du massif montagneux, il s'agit en fait d'un ancien repaire de drakoniens. Établis sous le sol depuis des siècles, ils creusèrent la montagne tant et si bien qu'elle finit par s'effondrer, formant une colossale colline de débris rocheux. Au fil du temps, l'érosion la modela en un ensemble cohérent.

Il semble, mais la rumeur n'a jamais été prouvée, que des survivants drakoniens l'habitent encore. En fait, la légende prétend que certains d'entre eux, emmurés vivants à quelques mètres de la surface, se fondirent un Grand Drakonique afin de forer un chemin vers la surface. Réalité ou fiction, les environs sont évités. De nombreuses disparitions y ont été recensées et la communauté de Cabres qui vit des quelques herbes folles couvrant les basses pentes est régulièrement décimée par une énorme créature. Mais peut-être est-ce tout simplement ici que la meute de tigres d'Aswal qui vit dans le Repaire des Voraces vient chasser ?

Le Repaire des voraces

Deuxième limite géographique du clan, le Repaire des voraces est une barrière infranchissable : dans cet énorme glacier niche une importante communauté de tigres d'Aswal. D'ordinaire animal solitaire, ce féroce prédateur s'est établi en meute pour des raisons inconnues; mais les Parages abondent de ce genre de surprises. Les légendes prétendent que le glacier protégerait une vallée fertile, alimentée par des sources chaudes, emplie de gibiers et d'une végétation abondante. Si rien ne vient corroborer la rumeur, elle a du moins le mérite d'expliquer comment les tigres survivent dans ces hauteurs désolées.

Les Cent-Nids

À quelques heures de marche du pic du Dragon-Foudre se dresse le pic des Cent-Nids. Moins abrupte que le Dragon-Foudre, il abrite la plus importante communauté de Grands Aigles. Juste sous nids de ces colosses des airs, plusieurs petites communautés de géants se sont installées. En majorité, elles sont constituées par des anciens mineurs que la vie souterraine a lassés, qui se consacrent désormais à dresser les Grands Aigles. C'est un sport dangereux, mais les géants y excellent. En retour, la puissance de leur monture est telle que le clan n'a jamais, depuis qu'il s'est établi sur les pentes des Cent-Nids, connu de menace d'invasion, malgré l'inévitable attrait que ses mines exercent sur les pillards de toutes sortes qui infestent les Parages.

Figures

Gotmor

Gotmor est un robuste géant dans la force de l'âge. Son principal défaut est de n'être guère intéressé aux travaux de forge, de sorte que seul son poste de chef de clan et sa grande force physique lui assurent le respect de ses pairs. Il est considéré comme un redoutable guerrier, ce qui est mérité, mais son expérience militaire est trop limitée; heureusement pour lui, son clan est suffisamment fort pour avoir découragé toutes les velléités d'invasion.

Runda, Vunka, Nunka et Zina

Ces quatre naines sont des jumelles, qui utilisent généreusement la Cyse dans leur forge. Mais même sans cela, elles restent des artisans extraordinairement doués. Elles ont la manie de se couper sans cesse la parole, chacune finissant la phrase de l'autre. Par ailleurs, ce sont de grandes romantiques qui rêvent de trouver un mortel qui verra qu'elles ne demandent qu'un peu d'amour pour laisser tomber le masque de

GOTMOR

Origine : géant
Sexe : masculin
Âge : 82 ans
Taille : 4 m 47 (TAI 3)
Poids : 660 kg
MV : 8

Caractéristiques
Flamme : 0/0
Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 3
FORce : 19
PERception : 7
RESistance : 17
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 7
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 6
CREativité : 6

Caractéristiques secondaires

ART : -	MEL : 8
EMP : -	TIR : 5
PdV : 161	SBG : 53
SBC : 80	BD : +39

Pts d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 5
Perfidie : 0

Compétences :
Épreuves : Arme : épée géante 9, Arme : bouclier 8, Arme : rocher 5, Athlétisme 7, Équitation : Grand Aigle 5, Escalade 8, Esquive 6, Premiers soins 3, Survie (spé : montagne) 6, Vigilance 5.
Maraude : Chasse 5, Discrétion 6, Intrigue 7.
Société : Baratin 4, Diplomatie 3, Éloquence 5, Étiquette : Parages 7, Intendance 6, Négoce 3, Us et coutumes : Parages 5.
Savoir : Astronomie 1, Chirurgie 4, Géographie 5, Histoire et légendes 5, Langue : nordik 7, Langue : kozaki 2, Lois 5, Stratégie 2, Zoologie 6.
Occulte : Harmonie 1.

Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Charge (chef de clan), Force exceptionnelle, Grand Aigle, armure géante

Combat
Initiative : 10, épée géante 13, pavoi 6, Rocher 12
Attaque au contact : épée 18, pavois 15
Attaque à distance : Rocher 11
Défense au contact :
Esquive : 0
Parade : épée 18, pavois 21
Défense à distance : 0

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée	+3	+1	+1	+47 (T/C)	2
Pavois	-4	-1	+5	+41 (C)	1
Rocher	+2	+1	-	+45 (C)	2
	Portée : 38 m				

Armure
Cotte de maille
Complète : Malus -20, Prot. 22

Citation typique : « Allez aux Abysses ! Le clan passe avant tout ! Ceux qui se dresseront contre lui, je les tuerais, je le jure et que le Dragon-Foudre abatte sa colère sur moi si le manque à ma parole ! »

RUNDA, VUNKA, KLUNKA ET ZINA

Origine : nain
Sexe : féminin
Âge : 55 ans
Taille : 1 m 19 (TAI -1)
Poids : 55 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 2/0
Corps : 3/0
Bonus de Corps : +3
AGIlité : 5
FORce : 9
PERception : 7
RESistance : 11
Esprit : 2/0
Bonus d'Esprit : +2
INTelligence : 7
VOLonté : 6
Âme : 3/0
Bonus d'Âme : +3
CHArisme : 5
CREativité : 10

Caractéristiques secondaires
ART : 7
MEL : 6
EMP : -
TIR : 6
PdV : 60
SBG : 20
SBC : 30
BD : +2

Ténèbre : 2
Perfidie : 1

Compétences :
Épreuves : Arme : Étoile de fer 5, Athlétisme 7, Escalade 6, Esquive 6, Survie (spé : montagne) 3, Vigilance 7.
Maraude : Camouflage 6, Intrigue 7.
Société : Étiquette : Parages 5, Intendance 8, Négoce 9, Savoir-faire : forge 10, Sculpture 6, Us et coutumes : Parages 5.
Savoir : Astronomie 1, Géographie 7, Histoire et légendes 5, Langue : nordik 7, Langue : kozaki 5, Saison : hivers 5.
Occulte : Art Magique : Cyse 6, Démonologie 5, Harmonie (spé : architecture ésotérique) 5.
Avantages, bienfaits, défauts, peines : -

Combat
Initiative : 15
Attaque au contact : étoile de fer 13
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 12
Parade : étoile de fer 12
Défense à distance : 6

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Étoile de fer	0	-1	-2	+8/ PC	1

Armure
Cuir et métal
partielle : Malus -2, Prot. 5

Arts magiques
POT de Cyse : 16
Œuvres
Renforcer (25), Remodeler (10), Aiguiser une lame (10)

Citation typique : Runda : « Vous voulez une arme ? » Klunka : « Hum… C'est que nos prix… » Vunka : « … ne sont pas très abordables… » Zina : « … et payables d'avance ! »

ULUMGORK

Origine : géant
Âge : 172 ans
Taille : 3 m 97 (TAI 3)
Poids : 585 kg
MV : 8

Caractéristiques
Flamme : 0/0
Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 2
FORce : 16
PERception : 6
RESistance : 14
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7
VOLonté : 5
Âme : 0/2
Bonus d'Âme : -2
CHArisme : 6
CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 6
EMP : -
TIR : 4
PdV : 144
SBG : 48
SBC : 72
BD : +27

Ténèbre : 7
Perfidie : 23

Compétences :
Épreuves : Arme : rocher 5, Athlétisme 3, Escalade 8, Esquive 2, Natation 3, Premiers soins 5, Survie (spé : montagne) 9, Vigilance 7.
Maraude : Chasse 5, Fouille 4, Intrigue 5.
Société : Baratin 5, Éloquence 5, Étiquette : Clan de Gralmach 7, Intendance 4, Négoce 2, Us et coutumes : Parages 5.
Savoir : Alphabet 1, Astronomie 1, Chirurgie 7, Géographie 5, Histoire et légendes 8, Langue : nordik 6, Lois 5, Médecine 6, Saison (spé : été) 7, Zoologie 6.
Occulte : Harmonie 4.
Avantages, Bienfaits, Défauts et Peines
Vieux, Grandiloquence (peine perfide), Vantardise (peine perfide)

Combat
Initiative : 8, rocher 12
Attaque au contact : -
Attaque à distance : Rocher 10
Défense au contact :
Esquive : 4 Parade : -
Défense à distance : 2

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Rocher	+2	+1	-	+33/ C	2
	Portée : 32 m				

Armure
Aucune

Citation typique : « Les jeunes ne savent plus ce qui est bon, meilleur que tout, qu'il ne faut pas perdre, non jamais laisser disparaître, garder à tout prix, c'est si important, majeur, indispensable : je vais vous dire ce que c'est. » (pause interminable) « Les traditions. Voilà le plus important. Je vous donne un exemple flagrant, indubitable, inévitable… »

leur mauvais caractère proverbial. Le problème, c'est que l'individu idéal devra composer avec les trois sœurs qu'il a dédaignées. À moins qu'il ne soit pas opposé à des expériences auxquelles les quatre sœurs se soumettraient volontiers, pour peu qu'on leur présente correctement la chose. Au fil du temps, elles en sont venues à se considérer pratiquement comme une seule et même personne, après tout. Le surnom de « quart de géant » ne leur a pas été attribué uniquement à cause de leurs tailles, mais aussi parce que lorsqu'elles agissent de concert, elles sont de loin très capables d'en abattre un.

Ulumgork

Ulumgork est un vieux géant au visage parcouru de rides puissantes. Son regard franc, malgré le poids des ans, impressionne toujours ses interlocuteurs. En vérité, il n'est pas doté du moindre pouvoir magique. Les prétendus « grimoires » qu'il a ramenés du sac de Maëchak ne sont qu'un livre de recette de cuisine et une interminable épopée romantique. Au fil des ans, il est parvenu à déchiffrer le livre de recette, pour n'être pas beaucoup plus avancé : les ingrédients dont il est fait mention lui sont complètement inconnus. Persuadé d'avoir affaire à un puissant ouvrage occulte, il a fini par s'improviser herboriste. Pour l'instant, à part les décoctions d'astrale, il n'a pas obtenu le moindre résultat probant. Mais il est certain que s'il avait les ingrédients mentionnés dans ce livre, il pourrait accomplir de grandes choses, dont la moindre ne serait pas de faire revenir à des sentiments plus raisonnables le clan, qu'il n'abandonne pas les manières de vivre traditionnelles.

Intrigues

Les secrets d'Ulumgork

Ulumgork possède deux secrets. Le premier concerne des Drachmes. Il y a une dizaine d'années, un marchand est passé, qui lui a acheté pour une petite fortune de son élixir d'Astrale. Au milieu des pièces, le félon a glissé quelques Drachmes maudites. Ulumgork a finalement repéré la supercherie. Sous le couvert d'aller chercher des herbes, il a poursuivi le marchand et l'a tué. Depuis, son or dort dans une anfractuosité de la montagne.

LE GRAND AIGLE

Mesurant jusqu'à trente mètres d'envergure pour un poids de près de 500 kg, ces immenses maîtres des airs sont de redoutables prédateurs capables de tuer un géant sans difficulté. Les Grand Aigles ont un plumage doré, encore que certains spécimens blancs ou ambrés aient déjà été vus, complètement uni. Contrairement aux versions plus réduites de cet oiseau, ils ne disposent pas d'une vue particulièrement aiguisée. Leurs proies sont de toute façon suffisamment grosses…

RES 22 FOR 22 AGI 3 PER 7 MEL 9
TAI +4
MV +3 (au sol)/ +20 (en vol)
BD +57 PdV 166 SBG 55 SBC 83
Compétences :
Athlétisme 7, Arme : bec 6, Arme : serres 8

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Bec :	0	+2	-	64 (PT)	2
Serres	-1	+1	-	67 (CP)	2

RENFORCER

Cette Œuvre de Cyse a été mise au point par Klunka, qui s'est empressée d'en faire part à ses sœurs. Elle leur a permis de construire des armures à la taille des géants, ce dont elles ne sont pas peu fières. Jusqu'à présent, personne ne s'est avisé de leur demander de réaliser une armure de plaques. Mais ce n'est qu'une question de temps.

Seuil : 25
Zone d'Effet : sans limite
Durée : permanente
Modelage : 1 heure

L'Harmoniste parvient grâce à cette Œuvre à renforcer un matériau. Techniquement, cela pourrait par exemple permettre de faire une armure en verre qui aurait la résistance du métal, par exemple. En tout cas, Klunka l'utilise quelque fois pour donner la résistance de la pierre à du métal. Malheureusement, elle n'est pas suffisamment douée pour la réussir à chaque fois, de sorte qu'elle rechigne un peu à l'ouvrage ; c'est qu'elle a sa fierté, tout de même !

Si cette faute venait à être sue, le vieux géant perdrait tout crédit. Il le cache donc jalousement. Il n'empêche, par certaines nuits sans lune, il aime aller recompter son or, son bel or... Le second secret concerne l'Astrale et la vallée qui gît derrière le Repaire des Voraces. En effet, le vieux géant a trouvé une entrée dissimulée qui lui permet d'éviter les redoutables prédateurs. Il se trouve que derrière ceux-ci gît effectivement une vallée assez riante. Ulumgork, en défenseur des valeurs traditionnelles repousse avec répugnance toute idée d'aller s'installer là-bas. Il sait bien que si son second secret venait à être connu, le clan irait dans la vallée... Par ailleurs, il a découvert que sur les premières pentes du repaire des Voraces pousse de l'Astrale en quantité. Il prend donc régulièrement le risque de s'introduire dans la vallée afin de cueillir les précieuses fleurs. Pour l'instant, ni le clan ni les tigres d'Aswal n'ont repéré son petit manège. Mais pour combien de temps encore ?

Les armes de la horde

Le plus gros client du clan est constitué par une horde lyphane. Celle-ci lui achète des armes en quantité en vue de faire tomber le mur qui borde les plaines de Lyphanie. Contrairement aux productions lyphanes, les armes et les équipements fournis, notamment par les naines, sont de qualité exceptionnelle. De nombreux princéens l'ont découvert à leurs dépends. Les naines réfléchissent notamment à une machine de siège légère et mobile, adaptée au mode de vie nomade des guerriers lyphanes, qui pourrait bien être l'instrument de la chute du mur. Malheureusement, des espions princéens ont eu vent de ce projet, de sorte que les jours de tranquillité du clan sont désormais comptés. Un jour ou l'autre, une nuée de mercenaires, grassement payés pour l'anéantir feront irruption dans la paisible vallée. La seule chose qui maintient encore ce projet à l'état débauche est constituée par les Cent-Nids, qui surveillent trop attentivement les environs pour permettre ce genre de coup de force. Mais un jour ou l'autre...

Avantages et défauts

Avantages

Armure de géant (géant uniquement ; 1, 3 ou 5)

Les quatre « quarts de géant » vous ont fabriqué, à prix d'or ou contre une faveur, une cotte de mailles à votre taille. A l'aide d'enchantements, elles ont rendu le métal plus résistant de sorte que, contre toutes les lois de la métallurgie, elles sont parvenues à vous fabriquer cette monumentale montagne de mailles. Les 3 coûts correspondent respectivement à une veste seule, à une armure partielle et à une armure complète. Les caractéristiques de cette cotte de mailles sont les suivantes :

Veste seule malus -16, protection 16
Armure partielle malus -18, protection 19
Armure complète malus -20, protection 22

Grand Aigle (3 ou 5)

Vous possédez une de ces fabuleuses créatures, que vous pouvez monter. Les deux coûts sont respectivement ceux pour un géant et pour un mortel.

10 ~ La Baronnie d'Arboline

Très cher ami, suite à votre demande voici quelques notes au sujet de la baronnie d'Arboline où j'exerce mes fonctions. Avant toutes choses, je me permets d'attirer votre attention sur la spécificité de ce cas. Contrairement à vos attentes, l'Ennemi est presque absent de cette région d'Urguemand. Mais nous sommes sur les terres d'une très vieille famille noble du pays, et le poids des traditions traîne avec lui son lot de complots et de rancœurs. La situation n'y est donc pas aussi stable qu'on pourrait le penser.

Ce Domaine a été le lieu d'accueil des liturges qui ont désertés pendant la dernière croisade contre Urguemand. On y trouve donc une forte concentration d'individus originaires de ce pays. Si le baron les reconnaît comme sujets, les autochtones sont très hostiles à leur égard. Cette situation a déjà entraîné quelques crises et ne cesse de s'empirer.

Un Inspiré est actuellement à la tête de cette baronnie. Alors qu'il prend le rôle que lui souffle sa Flamme très à cœur, sa charge et son titre le répugnent de plus en plus. Lié d'amitié avec un hors-la-loi, il ne se doute pas de l'empressement avec lequel son cousin prépare sa chute.

Histoire

Les origines de la famille d'Arboline se fondent à celles du Royaume. Il semble que cette longue lignée de barons ait toujours été en place, régnant sans partage sur une terre fertile servie par un climat des plus doux.

Défenseurs des traditions urguemandes, ils ont toujours voué une fidélité sans faille au Premier Baron. Cette famille est aussi réputée dans l'ensemble du pays pour la sagesse du jugement de ses barons et leur droiture exemplaire.

Le dernier nom qui ait marqué cette famille est celui de Golwef. Son règne fut difficile car marqué par l'invasion janrénienne et la croisade liturge. Mais Golwef sut se montrer digne de son rang et de ses ancêtres. Il épargna nombre de souffrances à ses sujets tout en soutenant activement Agone de Rochronde pour sauver le royaume.

Frenolen d'Arboline lui a succédé voilà dix ans. Unique héritier de son père, il a accédé très tôt au rang de baron. Aujourd'hui confronté à une situation très particulière, il est mis à rude épreuve. Il marche dans les traces de ses ancêtres et, malgré son jeune âge, semble avoir hérité de toute leur sagesse.

BARONNIE D'ARBOLINE

Royaume : Urguemand
Maître actuel : Frenolen d'Arboline
Effectifs : 7 Inspirés, 7500 Ternes

CORPS : 6/4
Armée : 6
Défense : 5
Habitants : 7
Organisation : 5

ESPRIT : 5/5
Finances : 6
Renseignements : 6

ÂME : 5/4
Capacité Magique : 5
Relations Diplomatiques : 6

Cet avis n'est cependant pas partagé par tout le monde. Herles, son cousin, et nombre de ses relations complotent activement pour le détrôner et prendre les rênes du Domaine.

L'arrivée des Liturges

La croisade organisée par le Premier Liturge contre Agone de Rocheronde, ne manqua pas d'entraîner le mécontentement d'une partie des habitants de la province. Réquisitionnés contre leur gré, défenseurs d'idéologies pacifistes pour certains, quelques croisés embrassèrent la cause de l'ennemi et désertèrent les rangs pour rejoindre la résistance urguemande.

Golwef fut particulièrement sensible à ces événements. Aussi, ces gens trouvèrent asile dans le Domaine d'Arboline. Il mit ses sujets à contribution pour écarter les menaces d'épidémies et de famine et installa un camp aux portes de son château pour accueillir ces alliés potentiels. Cet acte généreux permit de plus de centraliser ces individus et de dénicher les traîtres et les espions envoyés parmi eux.

Lorsque la Liturgie repartit vaincue, ces réfugiés s'installèrent sur la terre d'Arboline. Certains se mêlèrent à la population locale, mais ils ne furent pas nombreux. S'ils ne pouvaient retourner en Liturgie sans risquer le bûcher, les Urguemands ne voyaient en eux que l'ennemi qui avait ravagé leur pays. Fidèle à ses engagements, le baron fit tout son possible pour calmer les rancœurs et intégrer les réfugiés. Mais la haine s'installa petit à petit.

Le Domaine est depuis surpeuplé. Les réfugiés sont les premiers à souffrir de conditions de vie précaires. Ils sont marginalisés et exclus de la vie du port et des villages. Ils ne possèdent que peu de choses et vivent tous plus ou moins dans la misère.

Frenolen et les naufrageurs

Golwef fut rattrapé par le temps et mourut de sa belle mort au cours d'un hiver particulièrement rude. Alors que Frenolen accédait au titre de baron, un groupe de naufrageurs composé de réfugiés révoltés par leur sort voyait le jour. Le temps que le nouveau baron s'installe dans ses fonctions leur suffit pour s'organiser et se protéger efficacement. Aussi, lorsque Frenolen voulu mettre un terme à leurs agissements, il fit face à un adversaire de taille. Les revendications des habitants du port le pressaient cependant. Et il dut engager de fortes sommes d'argent pour les protéger tout en poursuivant les troubles-fêtes.

Apprenant à connaître ceux qu'il poursuivait, Frenolen ne put s'empêcher de les comprendre. Il entreprit à partir de là de négocier avec les naufrageurs.

Lunelon, le chef de cette bande, accepta de rencontrer le baron pour discuter d'un compromis. D'autres rencontres se succédèrent et les deux hommes surent s'apprécier mutuellement malgré la situation. Ils finirent par découvrir qu'ils avaient tous deux hérité de la Flamme. Une amitié très forte vit le jour entre les deux Inspirés. Pour faire face à cet imprévu, Frenolen garda le secret sur ses liens avec Lunelon. Et les activités de ce dernier devinrent plus discrètes.

Aujourd'hui

Herles n'a encore rien découvert de la relation qu'entretient son cousin avec les naufrageurs. Il y a fort à parier que lorsqu'il comprendra ce qui se passe, il mettra tout en œuvre pour le renverser. Les naufrageurs continuent à échouer des bateaux, à un rythme moindre. Mais ils ne font plus de victimes depuis que Permun, un jorniste très proche de Frenolen, les a rejoint. Vivant sur la côte, ils se livrent aussi à l'exploration des nombreuses criques et grottes marines que contient le Domaine. Certaines d'entre-elles étant semble-t-il liées aux pouvoirs de l'Ennemi.

Frenolen continue à diriger Arboline tout en fournissant vivres, armes, moyens et personnes de confiance aux naufrageurs. Avec Lunelon et Permun, ils ont pour projet de faire des naufrageurs une force armée préparée à affronter l'Ennemi sous ses différents aspects. Leur but premier est d'assainir le Domaine, mais ils envisagent à terme d'en passer les frontières pour aller assister d'autres Inspirés aux prises avec l'Ombre ou le Masque... Mais tout ceci est encore bien loin.

Lieux

Les Terres de cette vieille baronnie côtière sont situées à quelques dizaines de kilomètres de la frontière liturgique. Le climat y est particulièrement doux, bien que les pluies soient fréquentes et les vents puissants. La région n'est pas trop marécageuse et essentiellement composée de plaines verdoyantes parsemées de petits bois. La terre y est fertile et les paysans d'Arboline ont de quoi nourrir leurs familles.

Tandis qu'au sud la lande s'étend à perte de vue, le sud-est du Domaine est vallonné et riche d'une flore curieuse et variée. L'épaisse forêt qui la recouvre est d'ailleurs sujette à de nombreuses légendes et attire les herboristes qui viennent y trouver les plantes les plus rares. La frontière nord est délimitée par un cours d'eau qui forme un delta boueux avant de se jeter dans la mer.

Le château où vit le baron est bâti au cœur de Lanarlion. Ce petit port n'est pas assez grand pour que l'on puisse vraiment parler de ville, mais c'est un lieu de commerce et les affaires y vont bon train. De plus, comme nombre de ports urguemands, Lanarlion abrite une petite flotte au service du Premier Baron. Enfin, les premières bâtisses de ce bourg sont extrêmement vieilles tout comme le château qui héberge l'ensemble de la famille d'Arboline. Toutes ces constructions sont de véritables merveilles d'architecture et dégagent un caractère très particulier.

Lanarlion, le port

Ce petit port de pêche est aussi un lieu de commerce en pleine expansion. La qualité des produits du Domaine est de plus en plus reconnue et le transport de marchandises entraîne l'émergence d'une bourgeoisie locale.

En son centre, faisant face à la mer, trône le château d'Arboline qu'habite l'ensemble de cette famille, soit plus d'une trentaine de nobles. Seul Frenolen détient un titre et un réel pouvoir, mais tous ont du sang d'Arboline dans les veines. Cela n'implique en rien qu'ils soient riches, mais la plupart d'entre eux le sont assez pour vivre comme il convient à un noble urguemand. Le château en lui-même est une curiosité. Ses proportions et sa taille sont conséquentes et l'architecture n'est pas commune. Certains prétendent qu'il date de la Flamboyance et qu'il est bâti sur les ruines d'une cité de l'époque. Mais personne n'a jusqu'à ce jour découvert l'existence d'une quelconque propriété mystique du château. Ceci étant, les spécialistes de l'Équerre qui ont été consultés pensent que les pouvoirs d'un tel bâtiment peuvent sommeiller pour le moment et se déclarer dans l'avenir pour une raison quelconque (changement dans l'environnement, dans l'activité magique du Domaine...).

Tandis que de part et d'autre de la bâtisse se succèdent commerces et logements, les canaux étroits qui séparent ce bijou architectural de la mer sont consacrés à la pêche et au trafic de marchandises. Entre de grands entrepôts en bois les marins s'affairent, chargeant et déchargeant poissons et cargaisons sous l'œil attentif des exploitants et de leurs comptables. Ce quartier est très fréquenté tout au long de la journée. Mais le soir venu, alors que patrouillent les miliciens du baron, il ne fait pas bon s'y promener sans une arme.

LES HÉRÉTIQUES

C'est ainsi que les habitants urguemands du Domaine nomment les réfugiés et leurs descendants. Mais ces pauvres gens sont encore pour la plupart fidèles à Saint Neuvêne. Ils vivent dans un camp situé au nord de Lanarlion. Cet amoncellement de taudis est un lieu insalubre où vie une population malade et affamée.
Les réfugiés sont méprisés part la majeure partie de la population d'Arboline. Rejetés, exclus, il est vrai que ces pauvres gens sont contraints d'endosser le mauvais rôle pour survivre. Le vol et la criminalité sont bien souvent leurs seules solutions. Les naufrageurs dénoncent avant tout ce rejet systématique des autochtones qui contraint cette population à s'avilir pour survivre. Mais peut-être un point de vue trop subjectif de la situation ? Toujours est-il qu'ils sont admirés, ainsi que leurs alliés, par les réfugiés.

La côte

Baignées de brume lorsque la nuit laisse place à la lumière naissante de l'aube, les falaises de granite de la côte sont magnifiques. Elles s'élèvent à une hauteur de trente à cinquante mètres. Le littoral est à peu près longiligne dans son ensemble, mais ces falaises sont dentelées et creusées par la mer et l'érosion. Ainsi, elles sont constellées de petites grottes et forment de nombreuses criques.

On trouve un petit sentier qui suit la mer et traverse le Domaine en passant au sommet des falaises. Fréquenté par les naufrageurs, ce chemin est réputé dangereux dans les environs et de moins en moins d'autochtones s'y risquent.

Les naufrageurs

Les naufrageurs que Lunelon a réunis autour de lui le considèrent comme leur sauveur et chef légitime. Leur petite communauté est organisée sur un principe de partage et d'égalité, à l'image d'un

équipage de pirates. Bien que peu d'entre eux réalisent les implications de la lutte contre l'Ennemi que mène leur chef, ils sont très heureux de la manière dont les événements évoluent. Pour beaucoup, c'est un moyen de nourrir famille et proches tout en remplissant une fonction utile puisque parrainée par le baron, et non des actes criminels. Ce ne sont dans l'ensemble que de braves gens courageux que la nécessité a poussée à bout. Ils ont conscience des risques que prend le baron en les protégeant et le considèrent comme un saint homme. Même si l'idée de laisser leurs victimes en vie leur a d'abord paru dangereuse, ils ont accueilli Permun et sa magie du sommeil avec soulagement.

Les villages

Trois villages ont été bâtis sur les terres d'Arboline. Tanderl est situé à l'est et Polim au nord, près du delta du Brumelet. Lomoc se trouve au pied des collines. Tandis que ce dernier exploite la flore de ses environs pour produire toutes sortes de miels parfumés, les anguilles du delta ont fait naître quelques vocations de cuisinier à Polim.

Bref, à peu de choses près, ces trois villages sont identiques. Peuplés de cinquante à soixante individus, ils sont essentiellement composés de familles paysannes. La milice du baron entretient tout de même un avant-poste dans chaque village dans lequel trois à cinq soldats sont en fonction. Ces gens profitent de l'ouverture sur la mer que constitue le port pour exporter ce qu'ils ne peuvent pas vendre sur place. Ils ont de ce fait un niveau de vie enviable du point de vue d'autres paysans urguemands.

Figures

Frenolen, Baron d'Arboline

Aussi blond que le furent ses ancêtres, Frenolen est une force de la nature. Mais son tempérament calme et posé, parfois rêveur, n'en fait pas un bon combattant. Il sait cependant faire face à l'adversité et assume pleinement son rôle de baron au sein du Domaine. C'est un homme fort et droit, digne du nom qu'il porte.

Mais c'est aussi un individu torturé. Le secret de l'amitié qu'il partage avec Lunelon, et de son envie d'abandonner sa charge pour aller combattre l'Ennemi dans les Royaumes crépusculaires, l'obsèdent. Mais il ne peut tout laisser sans déshonorer son père et ceux qui l'ont précédé. Ce dilemme lui pèse énormément et il cherche désespérément une solution, un compromis qui arrangerait sa situation.

Lunelon, chef naufrageur

Grand et maigre, il a la peau pâle. Son regard est intense et dégage une présence certaine, caractéristique qu'il maîtrise assez pour en jouer.

Lunelon est un éternel insoumis, téméraire et charismatique. Un peu fou ou très extravagant, il ne conçoit pas qu'on puisse laisser une injustice impunie et se fait le champion de toutes les causes. Son amitié pour Frenolen est des plus sincères. Il s'est autant investi dans leur lutte contre le Masque et ses agents qu'il l'était dans la rébellion qui accoucha des naufrageurs.

Permun, Jorniste naufrageur

Ce magicien a été formé à l'académie d'Arboline et fut l'un des étudiants les plus passionnés que cette vénérable institution ait connu. D'origine Liturge, il a réussi à suivre sa formation en cachant sa véritable identité au personnel de l'académie et aux autres étudiants. Il n'a été démasqué qu'un an avant la fin de ses études. Aucune pierre n'orne donc son front. Mais sa passion pour les Danseurs l'a amené d'elle-même à combler les faiblesses de son apprentissage parcellaire.

Une telle personnalité à bien évidement séduit Frenolen. Aussi, lorsque ce jeune criminel fut présenté au baron, celui-ci le condamna à passer quelques années au fond de son cachot. Mais dès le lendemain Permun se retrouvait, incrédule, parmi les naufrageurs. Il y a depuis trouvé sa place aux côtés de Lunelon, et sa magie leur permet d'endormir les survivants des naufrages pour piller le bateau sans les tuer. La découverte qu'ils ont faite au sujet des Danseurs de la région l'a vraiment ébranlé. Il consacre aujourd'hui toutes ses facultés à trouver une explication, et une solution, à ce grave problème.

Cousin Herles d'Arboline

Beau parleur au visage agréable, Herles a tout pour séduire. De longs cheveux blonds et soignés lui coulent sur ses fermes épaules. Toujours habillé à la dernière mode, il prend excessivement soin de lui.

Herles est profondément égocentrique et veut devenir baron à tout prix. Il éprouve une terrible jalousie à l'égard de Frenolen et le méprise cordialement. Il est à l'heure actuelle en train de rassembler des membres influents de sa parenté dans le but de le renverser. Il dispose d'un réseau de relations assez étendu et il ne tardera pas à devenir dangereux. Frenolen ne s'en soucie que peu, occupé par les naufrageurs et les exigences dues à son rang. De plus les espions de Herles sont partout dans le palais du baron et le secret que cache Frenolen sera découvert un jour ou l'autre.

FRENOLEN

Origine : humain
Âge : 31 ans
Taille : 1 m 86 (TAI 0)
Poids : 90 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0
Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 5
FORce : 8
PERception : 5
RESistance : 6
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 8
VOLonté : 8
Âme : 1/0
Âme noire : 0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 5
CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 6
EMP : -
TIR : 5
PdV : 50
SBG : 16
SBC : 25
BD : +1

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences :
Savoir : Alphabet 7, Géographie 5, Histoire et légendes (spé : Arboline) 5, Lois 8, Stratégie 7.
Épreuves : Arme : épée 8, Arme : bouclier 8, Arme : masse 6, Équitation 7, Esquive 6.
Société : Diplomatie 6, Éloquence 6, Baratin 7, Étiquette : grandes familles urguemandes 8, Intendance 6, Us et coutumes : urguemands 6, Négoce 4.
Maraude : Intrigue 5, Chasse 5.
Avantages : Seigneur (5), Vestige de la Flamboyance (3).
Défauts : Secret Honteux (2).

Combat
Initiative : 11, épée 12, masse 11, écu 8
Attaque au contact : épée 16, masse 14, écu 15
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 2
Parade : épée 16, masse 12, écu 19
Défense à distance : 1

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée	+1	+1	+1	+5 (P/T)	0
Masse	0	+1	-1	+5 (C)	0
Écu	-3	0	+4	+2 (C)	0

Armure
Plaques
Partielle : Malus -10 ; Prot. 13

Citation typique : « La question n'est pas de savoir ce que je dois mais ce que je peux faire. »

LUNELON

Origine : humain
Âge : 29 ans
Taille : 1 m 77 (TAI 0)
Poids : 72 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 5
PERception : 7
RESistance : 6
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 8
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 6
EMP : -
TIR : 7
PdV : 45
SBG : 15
SBC : 22
BD : 0

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 2

Compétences :
Savoir : Langue : Liturge 8, Navigation 6, Alphabet 2, Géographie 3, Stratégie 5, Culte : liturgie 3.
Épreuves : Arme : Épée 7, Arme : Ecu 5, Arme : Arc 7, Natation 5, Survie 6, Athlétisme 5, Esquive 7, Vigilance 7.
Société : Baratin 3, Diplomatie 5, Éloquence 9.
Maraude : Poisons 6, Intrigue 4, Camouflage 7, Déguisement 4, Discrétion 8, Chasse 6.
Occulte : Connaissance des Danseurs 3, Démonologie 1.

Avantage, bienfaits, défauts, peines :
Séduisant (1), Mauvaise réputation (1)

Combat
Initiative : 15, épée 16, écu 12, arc 19
Attaque au contact : épée 15, écu 12
Attaque à distance : arc 15
Défense au contact :
Esquive : 14
Parade : épée 15, écu 16
Défense à distance : 7

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée	+1	+1	+1	+4/ PT	0
Ecu	-3	0	+4	+1/C	0
Arc	+4	0	-	+7 (P)	0
	Portée : 80 m.				

Armure
Cuir
Veste seule : Malus -1 ; Prot. 2

Citation typique : « Parle l'ami, mais souviens-toi que ma lame n'aime ni les menteurs ni les espions. »

PERMUN

Origine : humain
Âge : 54 ans
Taille : 1 m 71 (TAI 0)
Poids : 65 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0
Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 4
FORce : 6
PERception : 5
RESistance : 6
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 8
VOLonté : 7
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CREativité : 7

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 4
EMP : 8
TIR : 4
PdV : 51
SBG : 16
SBC : 25
BD : 0

Points d'Héroïsme : 2
Ténèbre : 0
Perfidie : 6

Compétences :
Savoir : Herboristerie 5, Alphabet 6, Astronomie 5, Géographie 7, Histoire et légendes 2, Saison : Hiver 3, Saison : Printemps 4.
Épreuves : Arme : Dague 8, Arme : Masse 6, Survie 4, Équitation 4, Esquive 6, Premiers soins 5, Vigilance 5.
Société : Éloquence 5, Intendance 4, Us et coutumes : urguemands 5, Us et coutumes : Liturgie 2.
Maraude : Discrétion 4, Poisons 4.
Occulte : Connaissance des Danseurs 5, Démonologie 3, Cryptogramme 5, Résonance 6.

Avantages, bienfaits, défauts, peines :
Danseur surdoué, Mauvaise réputation (1)

Combat
Initiative : 10
Attaque au contact : masse 6, dague 7
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 10
Parade : masse 4, dague 5
Défense à distance : 5

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Dague	0	+2	0	0/ P	-1
Masse	0	+1	-1	+4/ C	0

Armure
Cuir
Veste seule : Malus -1 ; Prot. 2

Emprise :
POT d'EMP : 21
1 danseur, endurance totale 6

Sorts
Guérison mineure (15), bras invisible (15). Aura protectrice (25), sommeil (25)

Citation typique : « Mage Permun !" Faut-il que je m'enfonce un caillou dans le crâne pour qu'on me reconnaisse pour ce que je suis ? »

HERLES

Origine : humain
Âge : 41 ans
Taille : 1 m 79 (TAI 0)
Poids : 73 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0
Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 6
PERception : 6
RESistance : 5
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 7
VOLonté : 7
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 9
CREativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : -
MEL : 6
EMP : -
TIR : 6

PdV : 45
SBG : 15
SBC : 22
BD : 0

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun

Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences :
Savoir : Alphabet 7, Astronomie 2, Géographie 7, Histoire et légendes 4, Lois 6, Stratégie 6.
Épreuves : Arme : rapière 8, Arme : bouclier 8, Arme : Épée 7, Athlétisme 4, Équitation 6, Esquive 7, Premiers soins 3, Vigilance 6.
Société : Baratin 5, Éloquence 6, Intendance 2, Us et coutumes : urguemands 7, Étiquette : urguemands 5.
Maraude : Discrétion : intérieur 6, Chasse 4.
Avantages, bienfaits, défauts, peines :
Séduisant (1), présomptueux (1)

Combat
Initiative : 14, épée 15, rapière 16, écu 11
Attaque au contact : épée 15, écu 15, rapière 17
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 15
Parade : épée 15, écu 19, rapière 16
Défense à distance : 7

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée	+1	+1	+1	+4 (P/T)	0
Ecu	-3	0	+4	+1 (C)	0
Rapière	+2	+2	+1	+3 (P)	0

Armure :
Aucune, mais Herles peut se procurer une armure de plaque complète sans difficulté.

Citation typique : « Je suis convaincu que nous saurons nous entraider, mon ami. »

Intrigues

Le complot de Herles

Le cousin de Frenolen s'est créé un réseau d'information très important. Ses espions sont partout et lui communiquent le moindre renseignement en un temps record. À l'image d'une Éminence grise, il en sait long sur les petites histoires de la famille. Du moins, il en sait assez pour pouvoir en faire chanter une bonne partie...

Son frère et sa sœur par exemple s'aiment d'un amour impossible et se sont bien vite ralliés à sa cause lorsqu'ils en parlèrent ensemble. Le chambellan a lui aussi choisi son camp lorsqu'on a fait resurgir son passé d'escroc. Bref, de gré ou de force, nombre des proches du baron complotent contre lui sans qu'il ne se soit aperçu de rien.

Mais Herles craint l'arrivée d'un rejeton. Il sait que tôt ou tard il trouvera un moyen d'obliger son cousin à abdiquer. Mais si celui-ci a un fils avant de rendre sa charge, cet enfant deviendra baron et Herles simple régent. Cette éventualité l'obsède à l'heure actuelle. Il est très probable qu'il se décide à forcer le sort en provoquant un malheureux accident. Il est clair que si l'assassinat se révèle être la seule solution, il est tout à fait disposé à y recourir.

Grottes et Criques

La côte urguemande a la réputation de receler de nombreuses criques et grottes marines. Le fait se vérifie dans le Domaine d'Arboline plus que partout ailleurs. Il existe de nombreuses légendes à leur sujet. Certaines d'entre elles ont un fond de vérité.

Les naufrageurs connaissent la côte mieux que personne et se réfugient régulièrement dans ces lieux isolés et discrets. Lunelon et Permun sont persuadés que certains d'entre eux abritent le Masque sous une forme ou une autre. Ils ont en effet remarqué que certains des Danseurs qui s'éloignent de Lanarlion pour apprécier le relief des roches et des galets reviennent marqués par le Masque. Le phénomène peut paraître surprenant mais les recherches qu'a effectuées Permun portent à le croire. Entrant en eux, la Perfidie et l'Ombre les condamnent à se lasser progressivement de la Danse et à adopter des comportements incohérents. Cette dégénérescence est rapide et le Danseur infecté trouve systématiquement la mort une à deux semaines après la contamination.

La petite maraude cherche actuellement l'origine de cet avilissement des Danseurs dans certaines des grottes les plus profondes et inaccessibles. Mais ils n'ont encore rien trouvé d'intéressant.

La bête des collines

La région vallonnée qui se situe au nord-ouest du Domaine à été le théâtre d'événements inquiétants ces derniers temps. Les habitants du village de Lomoc ont vu leurs troupeaux décimés durant la nuit. Ils ont retrouvé des carcasses désossées, d'autres carbonisées et certaines bêtes ont disparu. Différents élevages ont été ainsi massacrés à plusieurs jours d'intervalle. Les paysans se sont organisés et gardent les troupeaux restant nuit et jour. Les rumeurs courent, et on parle d'une monstrueuse créature descendue de la profonde forêt qui s'étend sur les collines. Occupé à d'autres affaires le baron d'Arboline n'a encore rien entrepris. Mais trois soldats de l'avant-poste sont partis en reconnaissance et ne donnent plus aucun signe de vie...

Ces incidents ont été causés par un groupe d'obscurantistes en fuite. Recherchés par le Cryptogramme, des censeurs étaient à leurs trousses. Ils se sont réfugiés dans les collines boisées d'Arboline pour les semer. Les fuyards sont escortés par une dizaine de mercenaires entraînés au combat. Ils se sont attaqués aux troupeaux pour se procurer de quoi manger. Mais les magiciens ont usé de leurs pouvoirs pour brouiller les pistes. Ils se cachent dans la forêt pour le moment et repartiront lorsque les censeurs auront abandonné leurs recherches.

Un Démon sorti des Abysses vit dans une petite cabane perdue dans cette forêt. Son Advocatus, le propriétaire des lieux, vivait en sa compagnie loin de toute civilisation. Il est mort à présent. Mais le Démon est toujours lié par sa connivence et bénéficie d'un sursis inespéré dans l'Harmonde. Celle-ci dit qu'il doit servir son invocateur et entretenir sa cabane et son troupeau de moutons. Si le pauvre homme est mort, le Démon s'occupe toujours de la maisonnette et continue à consommer un mouton par mois. Paisible et loin de tout, le Démon n'a pas attiré l'attention pendant plusieurs années.

Les soldats de l'avant-poste sont arrivés jusqu'à ce cabanon oublié et sont tombés sur son curieux habitant. Croyant trouver ce qu'ils cherchaient ils l'ont aussitôt attaqué. Mais le Démon, surpris et effrayé par un tel comportement, n'a eu d'autre choix que de les massacrer.

Avantages et Défauts

Avantages

Marchand du port 2

Entre la concurrence et les problèmes de sécurité qu'engendrent les naufrageurs, la route ne fut pas des plus simples. Mais vous y êtes arrivé et votre petit négoce vous gratifie maintenant d'un revenu intéressant.

Aux yeux de tous, vous êtes un homme bon, comme tous ceux qui gagnent assez d'argent pour se faire respecter.

Liens avec les naufrageurs 1

Bien que parfaitement intégré à la population d'Arboline, vous avez une certaine sympathie pour les hors-la-loi côtiers et ceux-ci vous le rendent à l'occasion. Ou encore, ces rapports sont intéressés et les bénéfices importants. Toujours est-il que vous tirez profit de cette relation secrète avec le « fléau d'Arboline ».

Avoir combattu sous les ordres de Golwef 1

Cela remonte maintenant, mais pour tous vos concitoyens vous avez été de ceux qui ont connu ce héros et ont loyalement servi sa cause (peut-être en avez-vous gardé des séquelles ?). Vous êtes respecté par tous et vous représentez un idéal auquel nombre de jeunes Arboliniens s'identifient.

Appartenir à la famille d'Arboline 1 (à cumuler avec noblesse)

Vous êtes l'un des nombreux membres de la famille. Vous n'avez pas nécessairement le sous mais une partie du château vous est réservée et vous êtes convié à dîner avec le reste de votre famille dans la grande salle à chaque fin de semaine. Le nom que vous portez est lourd de souvenir et nombre de nobles Urguemands le respectent. Ils vous considèrent et vous écoutent. C'est un avantage dont il est utile de savoir jouer.

Naufrageur 2

Vous êtes l'un de ces réfugiés qui ont eu le courage de se révolter. Le baron lui-même à secrètement reconnu la justesse de votre cause. Les autres naufrageurs sont votre seule famille à présent, et protégé par le baron, vous êtes tous au-dessus des lois. Vous faites partie de cette bande soudée et pouvez compter sur son aide ainsi que sur celle du baron dans une certaine mesure. Bien entendu, vous leur en devez autant.

Défauts

Criminel 1 à 4

Vous êtes recherché par les autorités de la baronnie pour répondre d'un crime. Le coût de ce défaut est fonction de la gravité de ce crime (1 à 3 points) et du fait que le personnage soit ou non un réfugié liturge (+1).

Le baron fait respecter l'ordre dans son Domaine, mais peut-être les naufrageurs verront-ils en vous un atout qu'il convient de promettre à un meilleur destin que la corde ?

Allégeance publique 2

Vous êtes de mèche avec l'un des nombreux intrigants qui complotent contre le baron, et peut-être même êtes-vous l'un d'entre eux. Mais la chose est publique et l'on vous regarde d'un œil méfiant et soupçonneux. Les traditions sont profondément ancrées dans les vieux Domaines comme celui-ci. Et pour la majorité des villageois, détrôner le fils de Golwef reviendrait à maudire le village.

Victime des naufrageurs 4

Vous aviez investi toute votre fortune dans cette petite entreprise. Mais ce soir-là le destin a voulu que ce soit votre bateau. Ils vous ont tout pris en détruisant votre navire.

Vous croulez à présent sous les dettes, et une haine sans limite à l'égard de ces pirates vous ronge le ventre. Il faudra bien qu'ils payent !

11 ~ La Horde

Cher ami,

Ils sont fous ! Je n'arrive pas à croire que l'Inspiration puisse emprunter cette voix. À les voir, on croirait qu'ils sont des serviteurs de l'Ennemi : leur violence est sans borne et aucun scrupule ne les effleure. Ils pillent, violent et tuent sans vergogne, semant la terreur sur les steppes de Lyphane et des Parages. Le Prince Guildrik lui-même dont la cité est proche de la Grande Muraille a appris à redouter la Horde. Et moi, pauvre fou, je me suis immiscé dans leurs rangs pour informer notre ordre de l'éventuelle menace que ces sauvages constituent. Mon art me protège pour l'instant – contrairement à la plupart des Lyphaniens, ils respectent le magicien – mais s'ils venaient à découvrir ces cahiers… Je n'ose imaginer les lieues sur lesquelles je serais traîné, attaché à un de leurs chevaux.

Et pourtant, j'ai décidé de rester parmi ces barbares. J'en viens même à me demander s'ils ne sont pas notre plus grand espoir. Ils portent la guerre là où elle doit être menée. Ils traquent les serviteurs du Masque et de l'Ombre, sans relâche ni pitié et leur cœur est incorruptible. Ils sont les justiciers de notre cause, un rempart face à l'ignominie. Mon ami, je te laisse juger par toi-même.

Malachine, auberge du loup blanc, Bukhrosha.

Histoire

Le Foyer

Il y a quarante deux ans naquit dans la tribu de Ahalak la petite fille qui fait aujourd'hui trembler tous les Lyphaniens. Son nom résonne dans les yourtes quand les mères menacent les enfants désobéissants et les guerriers les plus valeureux frémissent à l'idée de croiser la route de cette terrible guerrière. On la connaît aujourd'hui sous le nom de Pantagrua.

À l'âge de quatorze ans, la fillette perdit ses parents et, jeune effrontée refusant les offres de mariage des meilleurs guerriers de la tribu, elle partit sur l'immense steppe, avec pour seuls biens le cheval, l'arc et l'épée de son père. On dit qu'elle partit après avoir froidement tué un prétendant qui l'aurait violée pour la contraindre au mariage.

Ses errances l'amenèrent en un lieu fort étrange, aux confins septentrionales des terres de Lyphane, là où les

tribus ne s'aventurent que rarement tant le froid y est mordant. D'aucuns disent que la jeune fille fut guidée par une force mystique et l'avenir le confirma sans doute. Un cercle de pierres se dresse là, levé par un peuple oublié, au temps mythique de la Flamboyance. Elle s'installa entre les menhirs gravés et baptisa l'endroit le Foyer.

Durant deux années, Pantagrua y vécut seule, dans le froid et la menace des bêtes sauvages, mais loin de la colère des hommes. Pour survivre, elle devint l'égale des animaux de la steppe, un être solide et robuste, doublé d'un chasseur hors pair. Pour tromper sa solitude, elle jouait de tambours confectionnés avec les os et les peaux du produit de ses chasses. Ses airs résonnaient sur la steppe et, guidée par l'Inspiration du lieu, elle découvrit seule l'Art magique de l'accord, réalisant qu'elles pouvaient manipuler l'instinct des animaux, par les rythmes de sa musique. De la civilisation, elle ne reçut qu'une seule visite, mais elle devait changer sa vie.

Un géant des glaces, voyageur devant l'éternel parvint au cercle de pierre par une belle journée d'été glacé. La jeune fille le provoqua en duel, pour défendre son territoire. Mais le géant maîtrisa la furie et calma ses ardeurs guerrières. Il lui expliqua avoir fait un long voyage pour la trouver et il lui révéla sa nature d'Inspirée. Il lui confia tout ce qu'il savait des Ennemis de la Flamme, le Masque, l'Ombre et la Dame de l'Automne. Et il en savait long, car il était le représentant des géants au conseil des décans.

Fondation de la Horde

Après cette rencontre, Pantagrua quitta le Foyer et repartit dans la steppe. Sa vie avait trouvé un sens : combattre l'Ennemi. Elle avait besoin d'hommes et avisa une troupe de Loups des Steppes. Elle se présenta à eux comme leur nouveau chef et ils se rirent de la jeune femme d'à peine seize ans. En riant, le chef lui offrit de se joindre à eux lorsqu'elle aurait dompté un des grands mammouths des steppes à mains nues. Pantagrua déposa ses armes aux pieds du guerrier et partit à la recherche de l'animal. Elle revint perchée sur son dos. Elle descendit de la bête pour provoquer et vaincre le chef des Loups dans un combat singulier au corps à corps. La moitié des guerriers quitta la troupe, mais l'autre jura fidélité à sa nouvelle maîtresse.

Pantagrua lança sa Horde sur la steppe à la recherche de signe de l'Ennemi. Ils nettoyèrent Lyphane de ses meutes de dénudés, massacrèrent des bandes de bandits drakoniens et combattirent farouchement les tribus dont les chamans fricotaient avec les Abysses. Une véritable croisade était née.

La Horde chasse depuis vingt-six ans et le sang a coulé dans tout Lyphane. Et Pantagrua a bien changé.

LA HORDE

Royaume : Lyphane
Maître actuel : Pantagrua
Effectif : 10 Inspirés, 500 Ternes.

CORPS : 2/0
Armée : 7
Défense : 2
Habitants : 5
Organisation : 2

ESPRIT : 4/0
Finance : 4 (pillage)
Renseignement : 5

ÂME : 3/0
Magie : 5
Diplomatie : 3

Elle pèse maintenant deux quintaux et est d'une force hors du commun. Elle est réputée pour arracher la tête de ses ennemis d'un simple coup de poing. Les gens appellent sa bande la Horde du Mammouth et il n'est pas évident qu'ils font référence à la monture de Pantagrua.

De nouveaux compagnons

Régulièrement, Pantagrua est retournée à son Foyer. Elle y a trouvé plusieurs Inspirés, attirés par le lieu, comme elle le fut également il y a quelques années par ce vestige de la Flamboyance. Les premiers Inspirés à avoir ainsi rejoint la Horde sont deux fées noires, Galaté et Amalté, expertes des Arts magiques, qui sont devenues les conseillères de Pantagrua. Une dizaine d'Inspirés ont aujourd'hui rejoint la Horde, qui comporte plus de cinq cents guerriers.

Lorsque Pantagrua trouve que sa Horde n'est pas assez grande — c'est-à-dire souvent — elle ordonne des razzias dans des villages paysans. Des enfants y sont enlevés, filles et garçons, pour le plus grand malheur de leurs parents. La Horde organise alors des épreuves cruelles pour sélectionner les plus robustes et leur offrir de devenir des guerriers de la Horde. Un dixième des enfants meurt dans ces épreuves, alors qu'un autre dixième les réussit. Le reste est abandonné non loin de leur village natal et la plupart du temps récupérés par les familles.

Du fait de la personnalité de la maîtresse de la Horde, les filles sont souvent favorisées dans les épreuves pourtant très viriles.

Là où l'éducation lyphanienne défavorise largement les femmes, la Horde compte dans ses rangs une femme pour deux hommes. Une fois les épreuves remportées, elles deviennent souvent bien plus sauvages et sanguinaires que les hommes. Généralement, elles évitent de concevoir un enfant, car elles se considéreraient comme une entrave à la marche de la Horde. Mais cela est déjà arrivé et certaines guerrières ont abandonné la Horde. Les plus courageuses y sont restées et ont accouché dans les pires conditions. Les nouveau-nés ont été abandonnés sur le seuil d'une yourte.

Au-delà des frontières

Bien vite, les terres de Lyphane ne suffirent plus à Pantagrua et il fallut s'aventurer au loin.

La Horde s'est alors tournée vers les Parages. Elle s'y est enfoncée bien plus loin que les habituels raids lyphaniens, laissant derrière elle une longue trace d'incidents sanglants. Pillages et escarmouches ne justifièrent pas une union des tribus paragéennes face à cette menace, et la Horde sillonna toute la région sans être trop inquiétée. Les paragéens conçurent même du respect et de la fascination pour ces courageux guerriers.

La Horde parvint un jour au pic du dragon foudre. La rencontre avec les géants fut amicale et Pantagrua troqua tout ce qu'elle avait amassé pendant ses raids contre des armes d'acier la rendant toujours plus forte. Depuis, la Horde a entrepris plusieurs fois ce voyage, dépensant des fortunes pour un des meilleurs aciers de l'Harmonde. Les armures de métal remplacèrent le cuir et la fourrure, le bronze fit place à l'acier. La Horde voyage toujours dans les armures de cuir des lyphaniens typiques mais elle possède un véritable arsenal dans les énormes ballots que convoient les animaux de bât.

Aujourd'hui, la Horde écume la steppe de Lyphane et projette de porter le combat bien plus loin encore... Pantagrua soupçonne en effet le Masque de se terrer derrière la Grande Muraille, mais n'a pas encore réussi à la pénétrer.

Lieux

Au cours de ses nombreuses heures de chevauchée, la Horde a découvert de nombreux lieux sur la steppe. Elle a combattu les hommes-singes des Monts Loulan. Elle a traversé au galop la gorge des fantômes, défiant toutes les légendes. Voici quelques lieux mythiques qu'elle a découverts.

Le Foyer

Régulièrement, la Horde revient à l'endroit où Pantagrua reçut sa révélation. Curieusement, d'autres Inspirés se sentent attirés par ce vestige de la Flamboyance et il n'est pas rare que les rangs de la Horde grossissent d'une nouvelle recrue lors de son passage au Foyer.

Le Foyer se trouve dans le grand nord lyphanien, là où la steppe gelée craque sous les sabots du cheval. Cette région très sauvage est parcourue par des troupeaux de mammouths et des tigres d'Arwal. La région est terriblement dangereuse, mais le Foyer lui-même semble être un lieu protégé, les animaux éprouvant un étrange respect pour l'endroit.

Il est composé de douze pierres levées de six mètres de haut, disposées de manière régulière autour d'un énorme roc contre lequel la ruine de la cabane de Pantagrua se devine encore. Les douze menhirs sont couverts de runes mais aucun membre de la Horde n'a su les déchiffrer. Tout autour se dresse un champ chaotique de monticules de pierres ne dépassant pas un mètre. Certains semblent défier toute logique de l'équilibre.

Personne ne sait quel peuple a élevé l'endroit ni dans quel but, mais la Horde le respecte infiniment.

Le gouffre des Ombres

Sur la steppe lyphanienne, en un endroit que les tribus préfèrent éviter, se trouve un gouffre insondable. Une fracture s'ouvre dans le sol et ses parois s'enfoncent dans les entrailles de la Terre. De nombreux aventuriers ont tenté de les descendre, mais aucun n'a réapparu. La légende veut que le gouffre des ombres descende jusqu'aux Abysses.

De fait, la Horde a plusieurs fois découvert et exterminé des démons dans le chaos de pierres qui entoure le gouffre. Pantagrua pense à juste titre que le gouffre est le berceau de tous les Démons sauvages dont elle a nettoyé la steppe, dans les premières années de son règne terrible. Régulièrement, la Horde passe par le gouffre pour annihiler ce qu'il a éventuellement vomi.

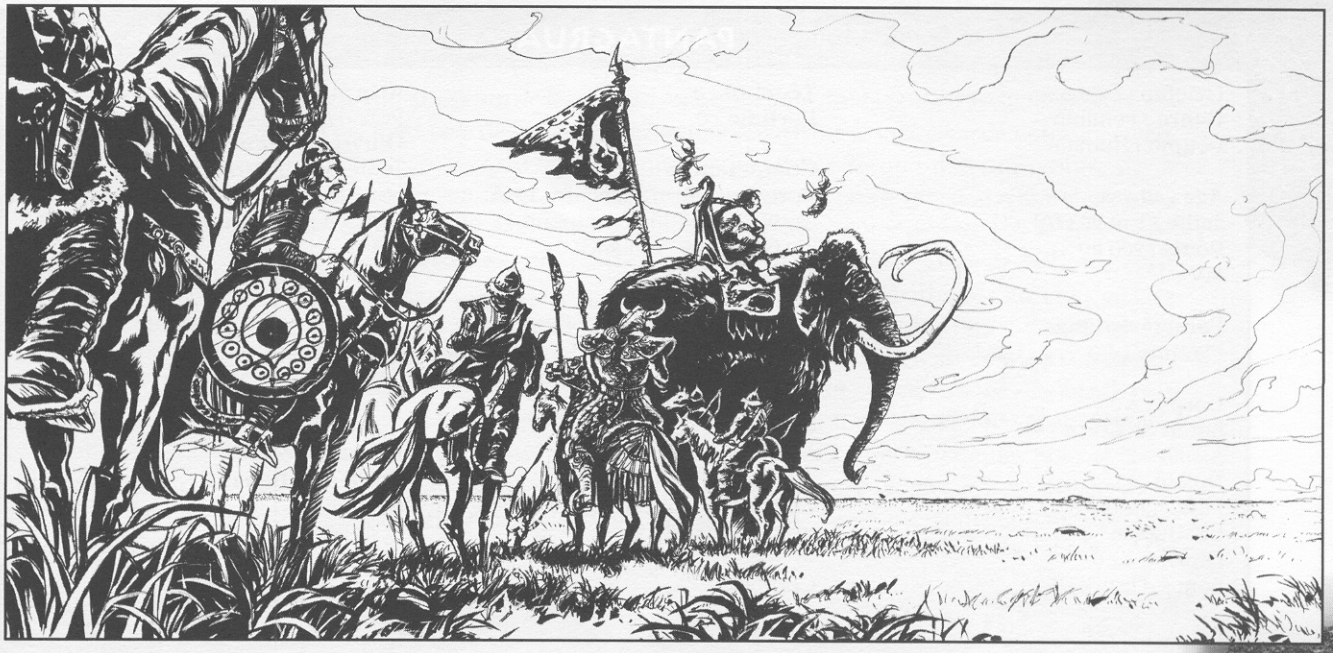
Il y a six ans, elle y a rencontré le minotaure Devilar qui est devenu un de ses meilleurs guerriers.

LE GOUFFRE DES OMBRES

Score de Ténèbre : 5

Effroi DIF : 15 lorsque des Démons sont présents à l'extérieur du gouffre.

Gain de points de Ténèbre : +2 à +10 selon le type de Démon rencontré, jusqu'à un total maximum de 10.



Le bosquet de Makioul

Récemment, la Horde a découvert un bosquet d'arbres, caché dans les monts Tariander, à l'ouest de la steppe, en direction de la Janrénie. L'endroit abrite un grand troll débonnaire, vivant ici depuis des siècles et régnant sur un petit royaume d'arbres et d'animaux. Consciente que la créature est une merveille ancestrale, Pantagrua a tenté de l'approcher. Seule, elle est entrée dans le bosquet et a réussi à communiquer avec le Troll, par gestes et par la musique de son tambour.

Makioul s'est montré bienveillant avec l'humaine et lui a offert l'hospitalité de son bois. Pantagrua y est restée quelques jours, essayant de le convaincre de rejoindre la Horde pour combattre l'Ennemi. Makioul a décliné l'offre, mais si une bonne raison se présentait à lui – comme la destruction de son bosquet – il viendrait sans doute grossir les rangs de la Horde.

Figures

Voici venir les grandes figures Inspirées qui dirigent aujourd'hui la Horde.

Pantagrua

Cette femme énorme mène la Horde. Juchée sur son mammouth, elle joue du tambour pour donner du courage à ses troupes. L'ennemi vaincu, elle descend de sa monture et traîne ses 200 kg jusqu'au chef défait qu'elle provoque en duel à mains nues. Ne vous laissez pas surprendre, derrière cette masse malhabile et impotente se cache une montagne de muscles capable de vous rompre le cou d'un simple coup de poing...

Galaté et Amalté

Ces deux fées noires pourraient être sœurs si cette notion existait pour elles. Toutes deux Inspirés, elles furent attirées par le Foyer et sont les premières à avoir rejoint la Horde. Pantagrua les y a trouvées en train d'étudier l'âme de pierre des menhirs. Mais les fées n'ont pas encore percé son secret.

Depuis longtemps, les sœurs se sont appliquées à couvrir à elles deux tous les Domaines de l'Harmonie. Galaté joue ainsi de la flûte et s'exerce aux pouvoirs de la Cyse, alors qu'Amalté est une experte de la Geste et du Décorum.

Ensemble, elles essayent de combiner leur art et commencent à obtenir des résultats intéressants. Elles combinent la musique et la poésie pour manipuler les esprits. Elles ont également réalisé des œuvres jointes de décorum et de Cyse.

Ayant toujours vécu ensemble, leurs caractéristiques sont fort semblables et sont données dans un seul encart.

PANTAGRUA

Origine : Lyphane
Genre : Féminin
Peuple : Humain

Âge : 42 ans
Taille : 1 m 92 (TAI +1)
Poids : 200 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 4/0

Corps : 8/0
Bonus de Corps : +8
AGIlité : 2
FORce : 11
PERception : 5
RESistance : 9
Esprit : 4 / 0
Bonus d'Esprit : +4
INTelligence : 5
VOLonté : 8
Âme : 4/0
Bonus d'Âme : +4
CHArisme : 8
CREativité : 4

Caractéristiques secondaires

ART : 6	MEL : 5
EMP : -	TIR : 3
PdV : 81	SBG : 27
SBC : 40	BD : +8

Pts d'Héroïsme : 8
Pouvoirs de Flamme : Âme de Flamme, Immolation, Furie Guerrière.
Ténèbre : 8
Perfidie : 0

Compétences
Épreuves : Arme : bagarre 10, Arme : arc 9, Équitation (mammouth) 8, Survie (steppe) 9, Vigilance 6.
Maraude : Chasse 6.
Savoir : Géographie 4, Langue : kosaki 6, Stratégie 8, Zoologie 10.
Société : Éloquence 9, Intendance 6, Musique : Tambour 8, Négoce 5, Us et coutumes : Lyphane 9.
Occultes : Accord 6, Harmonie 3.

Avantages et défauts
Obèse (-5) Colosse (5) Insensible au froid (2) Runes (3)

Combat
Initiative : 15, coup de poing 11
Attaque au contact : Coup de Poing 24
Attaque à distance : Arc 20
Défense au contact :
Parade : -
Esquive : 6
Défense à distance : 3

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Poing	-4	+1	-	+5 (C)	-
Arc long	+4	0	-	+6 (P)	+1

Portée : 150 m

Armures
Fourrure : Malus -1, Prot. 3

Arts Magiques :
POT d'Accord (tambour) : 16
Œuvres connues :
Toutes les Œuvres d'Accord au Tambour avec un bonus de 5 lorsque le sort agit sur un animal.

Citation typique : « Nobles guerriers de Lyphane, mes enfants. L'ennemi se cache dans ses yourtes. Il est dans le cœur de tous ses malheureux. Nous devons leur venir en aide. Chargeeeeeez ! »

Le mammouth.
Caractéristiques :
RES 18
FOR 20
AGI 2
PER 2
MEL 8
EMP -
ART –
TAI +3
MV +8 en charge, BD +43
PdV 160, SBG 53, SBC 80

Compétences :
Arme : Arme : défense 5, Arme : piétinement 5, Arme : trompe 7, Chasse 5.

Note : Les défenses sont équivalentes à des cornes - Init. 3 Att. 12 Dom +46 (P). La trompe a les caractéristiques suivantes : Init 6, Att. 15, Dom. 43. Le mammouth peut utiliser la manœuvre Charge avec les défenses et Renversement avec la trompe.

GALATÉ/AMALTÉ

Origine : Lyphane
Genre : Féminin
Peuple : Fée noire

Âge : 421 ans
Taille : 80 cm (TAI -2)
Poids : 15 kg
MV : 1/9

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 8
FORce : 2
PERception : 5
RESistance : 3
Esprit : 1/0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 10
VOLonté : 9
Âme : 5/0
Bonus d'Âme : +5
CHArisme : 5
CREativité : 13

Caractéristiques secondaires

ART : 14	MEL : 6
EMP : -	TIR : 6
PdV : 22	SBG : 7
SBC : 11	BD : -4

Pts d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 6
Perfidie : 5

Compétences
Épreuves : Arme : épinglette 5, Esquive 10, Vigilance 9.
Maraude : Discrétion 6.
Savoir : Alphabet : Septentrien 9, Astronomie 6, Histoire 6, Langue : kosaki 8, Langue : keshite 6, Saison : hiver 8.
Société : Musique : Flûte 8/-3, Peinture 3/9, Poésie 2/10, Sculpture 9/5,
Occultes : Accord 9/2, Cyse 7/3, Décorum 3/10, Geste 2/6, Harmonie 10.

Avantages et défauts
Enthousiaste (3) Talentueux Sculpture/Poésie (2)

Combat
Initiative : 14, épinglette 12
Attaque au contact : Épinglette 12
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 19
Parade : épinglette 12
Défense à distance : 9

Arme(s)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Épinglette	-2	0	0	-4 (P)	-3

Armures : Aucune
Arts magiques :
POT d'Accord (flûte) : 27/16, POT de Cyse : 27/22, POT de Décorum : 16/27, POT de Geste : 21/26
Œuvres
Galaté connaît toutes les œuvres de l'Accord à la flûte et de la Cyse. Amalté connaît toutes les œuvres du Décorum de l'hiver et de la Geste

Citation typique : « Amalté, que penses-tu de cet accord ? – Merveilleux, je le chanterai comme ceci. »

Devilar

Devilar est un minotaure renégat. Il est sorti des Abysses par le gouffre des ombres mais rêve de le fermer un jour. La Horde l'a rencontré là alors qu'il ferraillait contre trois Vermillons. Elle l'emmena plus tard au Foyer, où sa nature d'Inspiré se révéla.

Pour lui, les Abysses doivent se refermer sur elle-même et se consumer de l'intérieur. Il sait que cela le privera de descendance, mais il a accepté son sort. Il s'est également résolu à y abandonner nombre de ses congénères, et à ce que sa race s'éteigne. Il se sent seul au monde, tel un héros tragique et son combat n'en est que plus farouche.

Récemment, le minotaure s'est porté acquéreur d'armes et d'amures de métal auprès des géants du pic du Dragon-Foudre.

Yalgor

Yalgor est un loup des steppes. Il avait dix ans lorsque Pantagrua est devenue la maîtresse de sa troupe. Il est aujourd'hui le fidèle second de la dirigeante de la Horde. Elle lui attribua cette fonction récemment, lorsqu'elle comprit, au dernier passage par le Foyer, que ce compagnon des premiers jours de la Horde était également un Inspiré. Le barbare a en effet eu des visions très nettes du géant du conseil des décans lui remettant sa Flamme et il s'en est confié à Pantagrua.

À la flamme près, les caractéristiques de Yalgor sont représentatives d'un loup des steppes type. Il affectionne la lance et l'arc court, pratiques pour le combat monté, et il ne porte qu'une armure de cuir pour ménager sa liberté de mouvement. Comme certains de ces compagnons, il chasse au faucon.

DEVILAR

Origine : Lyphane
Genre : Masculin
Peuple : Minotaure
Âge : 39 ans
Taille : 2 m 48 (TAI +1)
Poids : 205 kg
MV : 4

Caractéristiques
Flamme : 1/0
Corps : 2/0
Bonus de Corps : +2
AGIlité : 5
FORce : 12
PERception : 5
RESistance : 13
Esprit : 1 / 0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 10
VOLonté : 9
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 4
CREativité : 2

Carac. secondaires

ART : -	MEL : 7
EMP : -	TIR : 5
PdV : 90	SBG : 30
SBC : 45	BD : +10

Pts d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 17 **Perfidie :** 4

Compétences
Épreuves : Arme : Cornes 8, Arme : Hache à deux mains 10, Esquive 8, Premiers soins 6, Vigilance 9.
Maraude : Chasse 6, Jeu 4.
Savoir : Chirurgie 4, Langue : kosaki 5, Stratégie 6, Saison : été 5.
Société : -
Occultes : Démonologie 6.

Avantages, bienfaits, défauts, peines
Encorne, Nyctalopie mineure, Flamme ardente (3), Spartiate (2), Immunité à l'alcool (1), Invocation cercle I mais Devilar n'en a que faire, Obsession : combattre les Abysses (-1), Diablotin farceur mais Devilar l'a étripé.

Combat
Initiative : 12,
hache géante 14, cornes 11
Attaque au contact :
Hache 19, Cornes 17
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 5
Parade : Hache 18
Défense à distance : 2

Arme(s)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Hache géante	+2	0	-1	+22	+2
Cornes	-1	0	-	+13	-

Armure : Plaque Partielle : malus –10, prot. 13

Monture : Solide percheron caparaçonné.

Citation typique : « Laisse-les-moi, guerrier, tu ne sais pas à qui tu as à faire. Ces saloperies colorées n'auraient jamais dû quitter leurs ombres. Ils vont devoir payer. »

YALGOR

Origine : Lyphane
Genre : Masculin
Peuple : Humain
Âge : 36 ans
Taille : 1 m 80 (TAI 0)
Poids : 90 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0
Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 9
FORce : 7
PERception : 8
RESistance : 6
Esprit : 1 / 0
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 5
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 2
CREativité : 3

Carac. secondaires

ART : -	MEL : 8
EMP : -	TIR : 8
PdV : 48	SBG : 16
SBC : 24	BD : +1

Pts d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 8 **Perfidie :** 2

Compétences
Épreuves : Arme : Arc 9, Arme : Lance 8, Arme : Hache 6, Arme : Bouclier 7, Esquive 6, Premiers soins 4, Vigilance 8.
Maraude : Chasse 10.
Savoir : Langue : kosaki 8, Stratégie 7
Société : Us et coutumes : Lyphane 7.

Avantages et défauts
Second Souffle (2) Réflexes éclairs (2) Vue aiguisée (1)

Combat
Initiative : 21, lance 27, hache 22, targe 18
Attaque au contact : Lance 17, Hache 15, Targe 17
Attaque à distance : Arc 18
Défense au contact :
Esquive : 14
Parade : Lance 15, Hache 14, Targe 19
Défense à distance : 7

Arme(s)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Lance montée		+6	0	-2	+8 (P) +1
Hache	+1	0	-1	+7 (T)	0
Targe	-3	+1	+3	+1 (C)	-1
Arc court composite		+4	0	-	+4 (P) -1

Portée : 80 m

Armures
Armure de cuir complète : malus –2, prot. 4

Animaux
Un rapide coursier et un faucon à son poing.

Citation typique : « Bienvenu parmi nous, guerrier. Tu as passé les épreuves avec succès et tu es digne d'appartenir à la Horde. Prends cette lance et cet arc. Ce cheval est tien. »

Intrigues

Sépultures

La Horde sillonne la steppe perpétuellement et ne possède pas de kabala, ces cimetières de civières rituelles où les lyphaniens enterrent leurs héros et leurs chefs. Dans sa prétention infinie, Pantagrua a décrété que tous ces hommes méritaient sépulture et elle utilise sans vergogne les kabalas de toutes les tribus de la steppe. De plus, elle manque du plus élémentaires des respects en faisant pénétrer sa Horde sur le périmètre des kabalas à cheval, ce qui constitue un symbole blasphématoire pour tous les Lyphaniens.

Certaines tribus se sont plaintes au Galmash, l'assemblée des anciens siégeant à Bukhrosha, des manquements de la Horde aux coutumes lyphaniennes. Les anciens ont consulté l'oracle de Yelala au sujet de la Horde et la fée noire leur a mystérieusement répondu que la Flamme de la Horde devait s'élever. Ils en ont déduit que la Horde devait périr par le feu. Ils montent actuellement un corps expéditionnaire composé de nombreux loups des steppes, pour se débarrasser de la Horde. Il n'est pas exclu que le Masque ait soufflé aux anciens la mauvaise interprétation qu'ils firent de l'oracle.

Rêves de conquête

Pour l'instant, la Horde n'est pas sortie des steppes lyphaniennes, si ce n'est pour se rendre dans les Parages. Elle y perpétue quelques raids sanglants, et s'approvisionne en armes d'acier au pic du Dragon-foudre.

Mais Pantagrua nourrit des ambitions sans limite. Elle veut tailler une brèche dans la Grande Muraille pour que la Horde et tous les loups des steppes s'y engouffrent et déferlent sur les Communes princières. La muraille franchit, elle imagine qu'il sera aisé de s'emparer de quelques cités-états et d'y établir un camp militaire duquel partir à l'assaut de l'ensemble des Terres princéennes.

Pantagrua a un plan audacieux pour ouvrir la brèche. Elle pense faire charger un troupeau de mammouths en aveugle sur la Grande Muraille et espère qu'elle cédera. L'édifice est ancien et les Princéens le négligent par endroit. Les géants du pic du Dragon-foudre lui forgent en ce moment des caparaçons pour recouvrir les mammouths et les protéger des flèches enflammées princéennes. La brèche ouverte il ne restera plus qu'à déferler sur les sentinelles de la muraille, au galop et l'arc en main.

Pantagrua nourrit un second rêve. Elle souhaite offrir à Amalté et Galaté les bibliothèques des Liturges. La Janrénie étant inaccessible par les cols étroits des monts Tariander, Pantagrua cherche des navires capables de porter sa Horde sur une courte distance, jusqu'aux côtes de Janrénie. De là, elle pense suivre la mer jusqu'à la Province Liturgique. Autant les janréniens ne l'inquiètent pas trop, autant elle se prépare à une sévère résistance de la part des Liturges. Gageons que la lutte sera rude.

Réveil du Foyer

Le Foyer de Pantagrua est un lieu dont l'histoire se perd dans les légendes de la Flamboyance. À cette époque, il entretenait un lien particulier avec le Centresprit. Certaines Flammes y transitaient, jetant un dernier regard sur l'Harmonde, avant de rejoindre le royaume mythique pour se préparer à la réincarnation.

Janus, le grand régulateur y venait souvent pour observer le ballet des flammes et s'assurer que l'inspiration des muses ne déviait pas vers le chaos. Il s'asseyait sur le roc central.

D'autres oubliés du Centresprit vinrent observer les Flammes des hommes qui rejoignaient le Centresprit. Les douze pierres levées sont en effet l'œuvre des saisonins qui jalousaient l'inspiration des hommes. La Dame de l'Automne n'avait pas encore trahi, et douze représentants se retrouvaient parfois au Foyer pour s'inquiéter du devenir de l'Inspiration.

Aujourd'hui, le Foyer a gardé une partie de son pouvoir, et c'est pour cette raison que les Inspirés se sentent attirés par lui. Mais le lien avec le Centresprit est à jamais coupé. Toutefois, les runes prophétiques qui couvrent les menhirs offrent une chance de renouer fugitivement avec le Centresprit. Les douze saisonins alors ternes avaient conçu un plan pour y dérober des Flammes. Ils devaient capturer un génie et le lier à la pierre centrale, et unir leur force en un rituel qui leur permettrait d'atteindre le Royaume de l'Inspiration.

L'enchantement est prêt et sommeille depuis longtemps déjà. Mais l'Harmonde a bien changé. Les Automnins ont trahi et le Centresprit est voilé. Mais si d'aventure, douze saisonins porteurs de Flamme, lumineuse ou sombre, venaient à se retrouver au Foyer autour d'un génie, il est écrit qu'ils se fondraient en un être de lumière, combinant les pouvoirs des Saisons et des Muses.

Personne aujourd'hui n'a connaissance de cet enchantement, mais les fées noires Galaté et Amalté sont proches de percer le secret des runes et de lancer la Horde dans cette quête. Mais gageons que trouver un génie, neuf saisonins Inspirés et surtout trois Automnins bienveillants seront des tâches difficiles à accomplir...

L'Ombre du Masque

Cela fait bien longtemps que la caravane noire n'a point sillonné la steppe de Lyphane. Le Masque s'inquiète. Ses créatures, alliés, émissaires ou espions ont tous disparu sans donner de nouvelle. L'inspiration des muses se réveillerait-elle dans ces terres nordiques sans intérêt ? L'Ennemi le soupçonne. Dès qu'il en aura le temps, il revêtira son costume lyphanien et viendra observer lui-même ce qui se trame sur la steppe. À moins que la caravane noire ne s'aventure vers le nord, pour croiser et décimer la Horde sauvage.

Mais le Vagabond ferait bien de se dépêcher car la Horde, malgré ses apparences barbares, est sur le point de trouver une faille vers le Centresprit, légère et éphémère, mais porteuse d'un espoir sans borne pour les Inspirés : un coin levé dans le voile d'Ombre...

Jouer dans la Horde

Les Inspirés de la Horde sont essentiellement des Lyphaniens. Si la Horde venait à rencontrer un étranger au Foyer, il devrait démontrer que la Flamme brûle en lui pour que Pantagrua ne le lui rompe pas le cou. Une Œuvre d'Art magique ferait par exemple l'affaire. Une bonne discussion au sujet de la Flamme également.

Un étranger pourrait également s'introduire dans la Horde en se faisant passer pour un lyphanien. Grande devra être sa ruse, mais il y a actuellement un étranger qui a réussi cette prouesse : l'Éminence grise Malachine. Cet Éclipsiste janrénien versé dans la langue et les coutumes lyphaniennes a réussi à faire croire à Pantagrua qu'il était un chaman chassé par sa tribu. Depuis, il l'a conseillée pour de nombreuses questions magiques. S'il était découvert, sa vie ne tiendrait qu'à un fil.

Voici quelques avantages et défauts caractéristiques de ceux de la Horde.

Second (3, unique)

Pantagrua est indétrônable, mais vous êtes son second et elle seule peut contredire vos ordres. Si elle venait à mourir vous deviendriez sans doute le maître de la Horde... Jusqu'à votre propre mort.

Inflitré (-3)

Vous êtes entré dans la Horde par tromperie, mandaté par un de ses ennemis, princéens, paragéens ou lyphaniens. Votre Flamme vous a été révélée au Foyer et votre situation est désormais délicate. Si Pantagrua apprenait votre origine, elle vous tuerait. Pour posséder ce défaut vous devez être un expert en kozaki et en us et coutumes lyphaniens (au moins 7).

Runes (variable)

Vous avez étudié les runes du Foyer de Pantagrua. Les pierres ont commencé à vous apprendre ses secrets. Ils sont nombreux et selon le nombre de points d'avantages que vous avez dépensé, ils vous ont par exemple appris :

Les runes vous inspirent (2) : vous disposez de 25 points de Seuil dans un des Arts magiques. L'étude des runes est une révélation et le premier point des compétences d'Art magique et profane est gratuit. Pour ce qui concerne ces œuvres, vous n'avez donc pas de maître. Les runes sont votre maître.

Vous avez eu des visions particulièrement réalistes alors que vous vous trouviez au Foyer (3) : vous avez ainsi contemplé des scènes de la Flamboyance, le conseil des décans, merveilles et excellences. Sur un jet de VOL pratiqué par votre EG, vous êtes désormais capable de sentir les êtres Inspirés ou damnés, mais pas de les distinguer. La difficulté est de 25 - 2 x Flamme (noire pour un damné).

Vous avez percé le secret des runes (5) : votre Éminence grise peut vous révéler les secrets du Réveil du Foyer. Votre Flamme brûle de se lancer dans cette quête et vous gagnez un point en Corps, en Esprit ou en Âme, au choix.

Les gains sont non cumulatifs. Dépenser 5 points pour connaître le secret ne donne pas les avantages inférieurs ; mais rien n'interdit d'en prendre plusieurs de manière à tirer plusieurs avantages du Foyer... Voire tous.

Remarque : de nombreux avantages peuvent être mis en scène comme une révélation que l'Inspiré a eue au Foyer (Flamme ardente ou instinct de la perfection par exemple).

12 ~ Et'Han Rawk

Et'Han Rawk signifiait dans l'ancien langage rituel des lutins « La Vallée de l'Arbre Éternel ». Ce lieu enchanteur comme seule la Marche modéhenne en compte est situé dans un petit lagon bordé de montagnes aux frontières des Terres veuves. Le centre du Domaine est constitué d'un petit village portant le même nom que la vallée et construit autour d'un Arbre-roi nain. Les petites montagnes enlaçant Et'Han Rawk semblent vouloir tenter une dernière fois de rejoindre le ciel en jetant d'impressionnantes falaises escarpées en direction de la mer. Les environs du village sont légèrement vallonnés et enfouis sous une forêt de chênes dense et lumineuse. Les eaux turquoises d'une mer tranquille bordée d'une barrière de corail et rejointe par une fine rivière finissent de dresser le portrait de ce havre d'harmonie.

Compte-rendu de Sieur Grégore,
diplomate pour la baronnie
d'Alghur en Urguemand.

Histoire

Le Domaine d'Et'Han Rawk a été fondé il y a plus de trois cents ans lorsque le premier Arbre-roi, donnant naissance à la légende de l'Arbre Éternel, apparut au milieu de la vallée. À l'époque, une communauté de lutins vivait sur place et ils instituèrent d'eux-mêmes le lien de la Sève à l'Arbre-roi sur un des leurs, une sorte d'élu des Muses. Le premier d'entre eux fut appelé Rawk et il fut décidé que tous ses successeurs porteraient le même nom en mémoire de l'Arbre-Éternel.

La première druidesse fut envoyée vingt ans plus tard avec la mission d'institutionnaliser la gestion de la vallée d'Et'Han Rawk alors qu'elle se peuplait de plus en plus vite. Selon la sensibilité de la communauté, il fut communément décidé que leur druide serait toujours une humaine dont le passé a été très lié au peuple des lutins. Le conseil des druides accepta la condition et satisfaisait ainsi le premier caprice de la petite communauté.

De nombreux personnages ont ensuite croisé la route d'Et'Han Rawk et certains y sont restés. Aujourd'hui, la vallée compte principalement des lutins et des humains mais aussi des géants, un satyre, une méduse et un nain. On y dénombre en moyenne deux tiers de lutins et un tiers d'humains. Chaque habitant de la vallée – qu'il soit du village, du Chênaie ou d'une cabane dans la montagne – forme un tout avec la communauté et se sent comme investi d'une mission par les Muses. Leur devoir inconscient est de protéger les lieux magiques de la vallée et l'Arbre Éternel devant tout autre.

Mais les Muses ne semblent pas les seules à s'intéresser à ce petit territoire de la Marche modéhenne et les conflits avec le Domaine voisin ont été nombreux par le passé. Par-delà la face nord de la montagne se trouve le sombre Domaine d'Ergsteel où semble régner un automne perpétuel. Il s'agit d'un plateau sur lequel sont perchés quelques villages réunis autour d'une petite ville de 1 500 habitants. Beaucoup plus grand et plus peuplé qu'Et'Han Rawk, le Domaine d'Ergsteel est aujourd'hui dirigé d'une main de fer par le druide Arton depuis plus de quarante ans. Ce dernier essaie par tous les moyens de rattacher la petite vallée d'Et'Han Rawk au Domaine de Ergsteel. Ayant de bonne chance d'être nommé comme l'un des vingt et un Grand-Druide de la Marche modéhenne lors du prochain vote, Arton risque d'obtenir rapidement gain de cause.

ET'HAN RAWK

Royaume : Marche modéhenne
Maître actuel : Rawk
Effectifs : 3 Inspirés, 200 Ternes.

CORPS : 4/0
Armée : 6
Défense : 5 (défenses naturelles)
Habitants : 4
Organisation : 5

ESPRIT : 3/0
Finance : 5
Renseignement : 3

ÂME : 5/0
Capacité magique : 10
Relations diplomatiques : 5

L'ARBRE-ROI ÉTERNEL

Il semble que depuis toujours un Arbre-roi pousse au centre de cette vallée. Un jeune lutin est alors choisi pour être lié à l'arbre par ce rituel ancestral et devient par là même le chef du village, malgré son jeune âge. Le lutin est alors nommé Rawk pour qu'il s'identifie totalement à l'Arbre-roi du même nom. Après une régence assurée par la druide pendant une période de dix ans Rawk prend la tête du village. À sa mort, l'Arbre-roi — qui n'a jamais le temps d'atteindre sa taille adulte — est éventré par un nouvel arbre qui pousse naturellement sous le précédent et provoque sa mort. Il y a donc perpétuellement un Arbre-roi qui pousse exactement au même endroit et qui n'atteint jamais plus de dix mètres.

Les Lieux

Le village

Et'Han Rawk est un petit village qui compte à peine une centaine d'âmes. Essentiellement composée de lutins et d'humains, la population est extrêmement soudée autour de l'identité du village, de son chef Rawk et de l'Arbre-roi du même nom. Depuis toujours, l'âme même du village réside dans le lien de la Sève qui unit le chef du village à l'Arbre-roi (voir encadré ci-contre).

Comme toutes les constructions modéhennes, Et'Han Rawk est un enchevêtrement complexe de minéraux et de végétaux. Le village, à cheval sur la plage, la forêt, la montagne et la rivière creusant la vallée, utilise toutes les ressources disponibles sur place. Certaines maisons sont directement creusées dans la falaise alors que d'autres utilisent le sable et le lierre pour dresser leurs murs. La place centrale est naturellement pavée de galets qui forment un écrin naturel à l'Arbre-roi. Et'Han Rawk est avant tout un village de pêcheurs et d'artisans mais ses habitants vivent presque en autarcie totale. Toute la population vit au même niveau social et rien ne semble différencier un lutin cultivant quelques légumes dans son jardin d'un humain responsable des échanges commerciaux avec les Domaines voisins. De plus, tout le monde se plie volontiers au culte de l'Arbre-roi et même les humains vouent à Rawk une admiration sans borne. Si bien que personne à Et'Han Rawk n'a jamais remis en cause le rôle du lutin et la manière de choisir le chef du village. En cas de litiges, la druide est là pour rappeler l'importance des Arbres-rois dans la société modéhenne. Malgré sa petite taille, le village de Et'Han Rawk est véritablement le centre incontesté de la région et toute la vallée a prêté allégeance aux Rawk qui se sont succédés depuis des siècles. La situation de l'Arbre-roi Éternel étant un cas unique dans toute la Marche modéhenne, on prête à Rawk un charisme proche du divin que ce simple bonhomme ne semble pas toujours comprendre.

Le village comprend une petite école au sein de laquelle une géante assure l'éducation d'une vingtaine d'enfants. Certains d'entre eux sont sélectionnés pour poursuivre leur apprentissage en recevant de la druide une initiation au Décorum du Printemps et aux Accords de la Viole. Il s'agit juste d'un aperçu lointain et très peu d'habitants de Et'Han Rawk deviennent réellement pratiquants des Arts magiques. La population se satisfait de plaisirs simples et ils préfèrent dépendre de la nature plutôt que de la modeler selon leur volonté. La seule magie pratiquée est considérée comme sacrée et elle dépend d'Arthis et de Rawk lui-même.

Et'Han Rawk gère ses propres vignobles et extrait même le peu de métal nécessaire dans les montagnes voisines. Une bonne moitié de la population est constituée d'artisans passant d'une spécialité à l'autre et s'échangeant régulièrement des enseignements précieux sur leur métier. Le village est autosuffisant en nourriture grâce à ses nombreuses récoltes et à l'élevage pratiqué dans les montagnes par le satyre Elzeve.

Les montagnes

La chaîne de montagnes qui entourent la vallée n'est pas très escarpée et elle culmine au maximum à 1 500 m. Elles forment un « V » partant du col d'où tire sa source la rivière Salt'Eden et se terminant en deux séries de falaises culminant à 400 m au-dessus de la mer. Les montagnes jouent ainsi le rôle de frontières naturelles découpant le Domaine d'Et'Han Rawk en forme de triangle dont les deux côtés longeant la vallée mesurent environ 10 km et la côte s'étale sur 5 km d'une falaise à l'autre.

L'élevage : Elzeve s'occupe des différents troupeaux qui alimentent Et'Han Rawk et tient le rôle de gardien de la montagne. Assisté de deux hommes et d'un lutin, le satyre contrôle les frontières du Domaine et vérifie que la paix de l'Arbre Éternel soit bel et bien respectée. Elzeve prend en charge un troupeau d'une vingtaine de chèvres ainsi qu'une trentaine de moutons.

La cascade : Le col d'où provient la Salt'Eden est prolongé un peu plus bas d'une cascade de plus de 100 m de dénivelé. Les maigres eaux de la rivière viennent s'écraser avec une force phénoménale en contrebas, occasionnant un léger bruit de fond permanent dans tout le Domaine d'Et'Han Rawk. Ce bouillonnement perpétuel au bas de la cascade donne régulièrement naissance à des Elementäs lors des Réminiscences (*cf.* le chapitre Intrigues).

Les grottes : Le centre du flanc nord de la vallée est criblé de nombreuses grottes dont certaines sont reliées en réseaux complexes. Ces cavités sont sous la surveillance constante d'Elzeve et des Syldes (voir plus bas) car c'est bien souvent là que s'installent les brigands qui souhaitent piller Et'Han Rawk. Dernièrement, une grotte s'est effondrée sur ses occupants : une petite armée de mercenaires engagés pour piller le village et déraciner l'Arbre-roi.

Les falaises : Les montagnes se terminent par deux gigantesques falaises surplombant la mer. Cet endroit est un point d'observation parfait pour surveiller les navires marchands qui accostent sur l'île. C'est également le lieu que hante quotidiennement Elzeve afin de chanter son amour à Driade (voir ces personnages).

LES OGRES MERCENAIRES

Une bande de cinq ogres mercenaires a pris possession d'une grotte du flanc nord de la montagne. Deux d'entre eux sont des serviteurs du Masque et ont emmené les trois autres jusqu'ici en leur faisant miroiter des richesses innombrables. Évidemment le trésor n'existe pas et les projets du Masque sont tout autres. Celui-ci espère déraciner l'Arbre Éternel afin de briser l'enchantement des Muses à l'origine de ce coin de paradis (voir les parties Histoire et Événements pour plus d'informations sur l'activité du Masque à Et'Han Rawk).

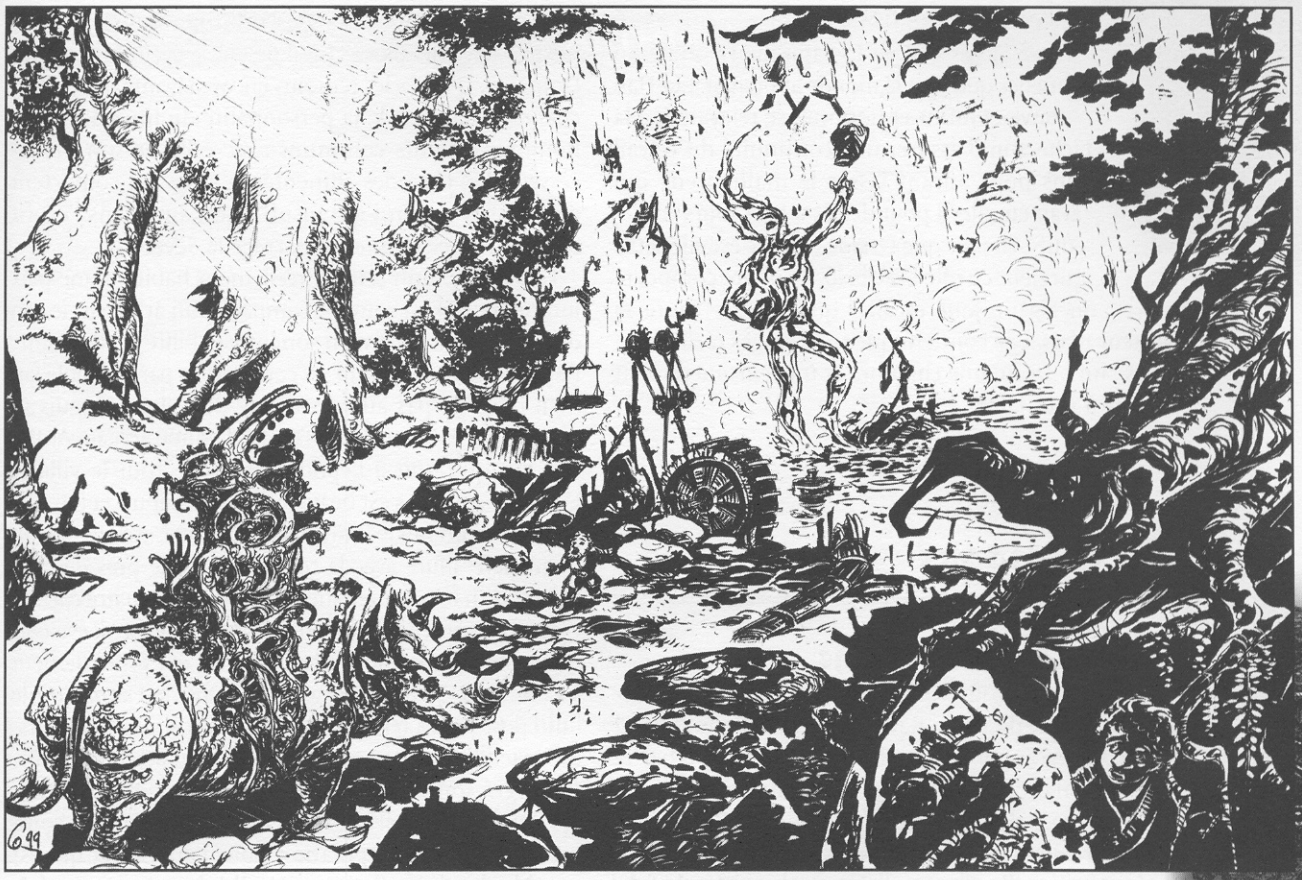
La forêt

La forêt recouvrant la vallée est essentiellement constituée de chênes. Sa particularité est d'être très dense tout en parvenant à rester incroyablement lumineuse. On croirait que chacun des arbres peuplant cette forêt a été judicieusement placé au bon endroit afin de respecter ses voisins. Pour les lutins d'Et'Han Rawk cela ne fait aucun doute : leur forêt possède une conscience propre.

L'Hospice de la Pierreuse : La druide Arthis est à l'origine d'une des curiosités dont Et'Han Rawk tire sa réputation. Il s'agit d'un hospice traitant la maladie de la Pierreuse dont sont victimes certains lutins citadins malchanceux. En guise d'hospice, il s'agit en fait de la cabane d'Arthis à laquelle a été ajoutée une petite habitation dans un arbre voisin, spécialement conçu pour abriter un lutin. Arthis parvient à des résultats intéressants et se refuse pour l'instant à divulguer le secret de son remède (voir le personnage d'Arthis).

Le Chênaie : La forêt d'Et'Han Rawk abrite un petit Chênaie habité par trois familles de lutins représentant une quinzaine de personnes. Le Chênaie est situé au cœur de la forêt, à l'endroit où la végétation est la plus dense et où la proximité de la cascade rend bien des services aux lutins. Les membres du Chênaie vouent allégeance à Rawk, mais ils aiment à se considérer comme indépendants malgré tout. Ils ont le droit de vivre de manière autonome à condition de fournir au village certaines denrées de la forêt dont ils ne pourraient se passer. En guise de reconnaissance, Rawk leur laisse le monopole de l'utilisation de la cascade. Les lutins en profitent pour y installer d'énormes turbines en bois qui alimentent le Chênaie pour tous ses besoins requérant une énergie mécanique importante telle que des systèmes de levage ou de pompes.

Les cultures : La forêt comporte de nombreuses clairières plus ou moins éloignées du village. Ces lieux ont été choisis pour accueillir les cultures communes à Et'Han Rawk et sont entretenus par les villageois et les habitants du Chênaie à tour de rôle. Les terres sont incroyablement fertiles et le peu de surface cultivée suffit largement à nourrir la vallée. Et'Han Rawk se permet même d'exporter après une bonne récolte. Les cultures sont extrêmement variées afin de satisfaire l'appétit vorace des lutins de la vallée, réputés pour leur gourmandise sans commune mesure.



Salt'Eden : La rivière poursuit son parcours sinueux dans la forêt après avoir franchi la cascade. Salt'Eden passe à proximité de toutes les clairières cultivées et ce sont ses eaux riches qui assurent la prospérité des récoltes. Le village d'Et'Han Rawk est d'ailleurs lui aussi construit à cheval sur la rivière que deux ponts végétaux enjambent. La rivière est très peu profonde et atteint 1 m 50 au maximum des crues. Les eaux de Salt'Eden sont utilisées pour de nombreuses applications dans le village, à commencer par l'hygiène, et son utilisation est fortement contrôlée.

L'île

La barrière de corail qui entoure le lagon et qui protège le village d'Et'Han Rawk des marées et des vagues est surmontée au nord d'un promontoire rocheux assez vaste. Cette plateforme que les habitants de la vallée ont pris l'habitude d'appeler « l'île » ressemble à une sorte de gros galet circulaire et tout plat dont le diamètre représente environ 100 m. Le rôle de l'île est d'accueillir les navires qui cherchent à rejoindre Et'Han Rawk et qui ne peuvent aller plus loin à cause du lagon. Il s'agit essentiellement de navires marchands qui arrivent vides et repartent chargés de céréales, de légumes et de fruits. Le village est également réputé pour son artisanat végétal pratiqué par les lutins et dont la demande est sans cesse croissante. L'île assure également un bon moyen de filtrage et de défense car c'est pour ainsi dire le seul point d'accès pour parvenir jusqu'à Et'Han Rawk étant donné l'aspect chaotique de la route terrestre.

La capitainerie : L'île est dominée par un phare faisant face à la falaise nord et est cerclée d'une muraille naturelle de deux mètres de haut solidaire avec la roche. Il n'y a aucune habitation, à part le phare où loge la méduse, et les cinq bâtiments en bois de chêne qui tiennent le rôle d'entrepôts. C'est l'ensemble de ces constructions que l'on appelle la capitainerie. Les hommes qui y travaillent habitent au village et empruntent tous les jours des pirogues afin de se rendre sur l'île. Mais les bateaux n'arrivent pas tous les jours et la capitainerie peut ainsi se retrouver vide pendant des semaines, laissant Driade dans sa solitude.

Le phare : Centre de la capitainerie, le phare est haut de 30 m et large de 3. C'est là que réside Driade, la méduse qui a choisi de

vivre ici toute l'année. Auparavant, assumer la gestion de la capitainerie était un métier que tout le monde apprenait à Et'Han Rawk et lutins et hommes se relayaient à la tâche afin d'assurer une continuité du travail sans pour autant lasser le malheureux qui avait été choisi pour deux ou trois jours consécutifs. Depuis que Driade est là, c'est elle seule qui tient ce rôle avec brio. Le phare comporte un gigantesque escalier qui traverse toute sa hauteur mais il ne contient que trois étages réellement utiles : un bureau, une chambre et une cuisine servant de salle à tout faire.

Personnages

Rawk, Chef du village

Rawk, comme tous ses prédécesseurs, est le personnage mythique d'Et'Han Rawk. Né il y a 34 ans au pied de l'Arbre-roi auquel il sera immédiatement lié par la Sève, le lutin est plutôt trapu et ronchon contrairement aux archétypes de son peuple. Malgré cela, Rawk jouit d'un charisme exceptionnel qu'il tient de son attitude posée et tranquille en toutes circonstances. Le chef du village d'Et'Han Rawk est tout à fait le genre de lutin qui exaspérerait un farfadet : doux et pas très vivace. Comme le veut la légende de l'Arbre-roi Éternel (cf. l'encadré ci- contre), Rawk a subit la régence d'Arthis jusqu'à l'âge de dix ans où il devint le véritable chef du Domaine. D'après les témoins encore vivants de l'ancien chef d'Et'Han Rawk, la personnalité du lutin aurait de nombreux points communs avec celle de son prédécesseur. Les légendes alimentées par ce fait colportent que c'est l'Arbre-roi qui insuffle son âme dans l'esprit des lutins avec lesquels il partage la Sève.

Le paisible lutin semble réellement habité d'une paix intérieure et il est souvent comparé à un arbre sur le ton de la moquerie tellement son impassibilité est flagrante. Rawk intrigue beaucoup ses concitoyens par le simple fait qu'il n'habite pas au sein même du village. Depuis sa plus tendre enfance, Rawk s'est lié d'amitié avec un Alcheron fou qui avait à l'époque terrorisé tout le village. L'énorme animal s'est beaucoup calmé depuis et il transporte aujourd'hui le lutin et son habitat. L'attelage a vraiment fière allure avec la tour végétale de près de trois mètres de haut montée sur le rhinocéros à quatre cornes. C'est au sommet de cette étrange tour que Rawk est assis pour mieux contempler son Domaine et c'est également à l'intérieur qu'il vit. Le seul moment de l'année où le lutin pose pied à terre est le jour de son anniversaire lorsqu'il vient passer la nuit au pied de son arbre jumeau.

Malgré son apparent détachement de toutes réalités Rawk est un véritable chef de village qui sait comment parler à sa population pour l'apaiser et qui est capable de gérer n'importe quelle situation avec sérénité et efficacité. C'est pour toutes ces raisons que le lutin est autant respecté de ses concitoyens et aussi craint de ses voisins.

RAWK

Origine : Marche modéhenne
Genre : Masculin
Peuple : Lutin
Âge : 34 ans
Taille : 1 m 08 (TAI -1)
Poids : 52 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 2
Flamme noire : 0
Corps : 2/0
Bonus de Corps : +2
AGIlité : 7
FORce : 3
PERception : 8
RESistance : 3
Esprit : 3/0
Bonus d'Esprit : +3
INTelligence : 8
VOLonté : 9
Âme : 3/0
Bonus d'Âme : +3
CHArisme : 10
CREativité : 5

Caractéristiques secondaires

ART : -	MEL : 5
EMP : -	TIR : 7
PdV : 30	SBG : 10
SBC : 15	BD : -1

Points d'Héroïsme : 4
Pouvoirs de la Flamme : Âme de Flamme
Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences
Épreuve : Équitation 6, Esquive 5, Premiers Soins 5, Survie 7, Vigilance 8.
Maraude : Camouflage 5, Discrétion 7, Fouille 5, Chasse 7.
Savoir : Alphabet : Moden'Hen 6, Astronomie 5, Langue : modéhen 7, Langue : keshite : 4, Herboristerie 7, Saisons : Printemps 8, Zoologie 6.
Société : Éloquence 5, Intendance 4, Diplomatie 7.

Avantages, bienfaits, défauts, peines
Chef du village, Lié à un arbre roi

Combat
Initiative : 17
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 14
Parade : -
Défense à distance : 7

Armes
Aucune

Armure
Aucune

Citation typique : « Non. Ce n'est pas une bonne idée. Nous allons plutôt faire comme ceci. » (Rawk se détourne et passe à autre chose sans accorder la moindre importance à ce qu'il vient de dire).

ARTHIS

Origine : Marche modéhenne
Genre : Féminin
Peuple : Humaine

Âge : 62 ans
Taille : 1 m 68 (TAI 0)
Poids : 50 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1
Flamme noire : 0
Corps : 1
Corps noir : 0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 5
FORce : 4
PERception : 5
RESistance : 5
Esprit : 2
Esprit noir : 0
Bonus d'Esprit : +2
INTelligence : 7
VOLonté : 7
Âme : 1
Âme noire : 0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 8
CREativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : 8
MEL : 4
EMP : -
TIR : 5
PdV : 42
SBG : 14
SBC : 21
BD : 0

Points d'héroïsme : 2
Pouvoir de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences
Épreuve : Premiers Soins 7, Survie 5, Vigilance 6.
Maraude : Discrétion 6, Intrigue 6, Poisons 6.
Savoir : Alphabet : Moden'Hen 9, Langue : modéhen 7, Langue : keshite : 7, Astronomie 5, Chirurgie 7, Géographie 5, Histoire et Légendes 6, Lois 6, Médecine 9, Saisons : Printemps 4.
Société : Diplomatie 7, Étiquette 6, Intendance 8, Peinture 9.
Occulte : Arts magiques : Décorum 8

Avantages, bienfaits, défauts, peines : Druide

Combat
Initiative : 11
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 3
Parade : -
Défense à distance : 1

Armes
Aucune
Armure
Aucune

Arts Magiques :
POT de Décorum : 17
Arthis connaît de nombreuses Œuvres du Décorum mais elle se spécialise dans la saison du printemps.

Citation typique : « Les muses en soient remerciées, ce n'est pas la Pierreuse. Non, venez voir ce qu'il en est exactement de ce fléau, ainsi vous pourrez le reconnaître au premier coup d'œil. La rapidité est primordiale dans le traitement de cette terrible maladie. »

Arthis, druide

Arthis fait partie de ces humaines dont on ne peut deviner l'âge. Pour elle le temps semble s'être arrêté entre 40 et 50 ans, lui donnant un visage lumineux aux traits creusés et les cheveux d'un blond pâle immaculé. D'après les lois de la Marche modéhenne ce sont les druides répartis dans tout le royaume qui sont censés administrer les Domaines et Et'Han Rawk est donc un cas particulier. Depuis la présence de l'Arbre Éternel, tous les druides qui se sont succédés ont préféré s'effacer derrière la force du rituel de la Sève et du lien de Rawk avec son arbre. C'est également depuis cette période que les druides sont immanquablement des humaines dont Arthis est la représentante actuelle.

Arthis est née à Arnel, la capitale de la Marche modéhenne, il y a maintenant plus de 60 ans. Orpheline dès la naissance, elle fut recueillie par une famille de lutins citadins. Tout au long de son enfance, la jeune humaine apprit les coutumes des lutins et rêvait en écho aux comptes sur les Chênaies et les origines mêmes de ce peuple. C'est auprès de cette famille qu'Arthis apprit tout ce qu'elle est aujourd'hui et notamment ses connaissances en Arts magiques. Adolescente, elle assista impuissante à la mort de sa famille, victime d'une forme de Pierreuse très virulente. Laissée pour seule, elle entreprit de brillantes études pour devenir druide. La première chose qu'Arthis accomplit en arrivant à Et'Han Rawk fut la construction de ce qu'elle appelle encore aujourd'hui son Hospice. Il s'agit d'une cure pour les lutins atteints de la Pierreuse afin de leur faire retrouver les racines rurales du peuple lutin. Cette méthode a déjà fait ses preuves en ce qui concerne les cas de Pierreuse très peu avancés mais elle n'est pas encore un véritable remède contre la maladie.

Elzeve, satyre éleveur

La vie d'un satyre n'est pas chose facile tant les mœurs des hommes entrent en conflit avec la nature profonde du saisonin. Il y a cinq ans, Elzeve était un nomade keshite Inspiré, membre d'une caravane relayant différents oasis en vu d'établir une route commerciale. La troupe était constituée de treize individus dont dix humains, un farfadet et lui-même. Le dernier caravanier était un ogre qui tenait le rôle de meneur charismatique. Ce dernier s'était composé un harem constitué des quatre humaines présentes parmi les nomades. De nombreuses tensions furent générées par l'attirance animale qu'exerçait Elzeve sur ces femmes jusqu'au jour où il

ELZEVE

Origine : Keshe
Genre : Masculin
Peuple : Satyre
Âge : 28 ans **Taille :** 1 m 84 (TAI 0)
Poids : 79 kg **MV :** 3
Caractéristiques
Flamme : 1
Flamme noire : 0
Corps : 2/0
Bonus de Corps : +2
AGIlité : 8 FORce : 7
PERception : 6 RESistance : 7
Esprit : 1/1
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 5 VOLonté : 7
Âme : 2/0
Bonus d'Âme : +2
CHArisme : 11 CREativité : 8
Caractéristiques secondaires
ART : 9 MEL : 7
EMP : - TIR : 7
PdV : 53 SBG : 17
SBC : 26 BD : +1
Points d'Héroïsme : 2
Pouvoir de la Flamme : aucun
Ténèbre : 12 **Perfidie :** 0
Compétences
Épreuve : Arme : épée 7, Sabot 5 Athlétisme 8, Escalade 8, Esquive 5, Vigilance 7, Survie 6.
Maraude : Discrétion 6, Chasse 8, Camouflage 6.
Savoir : Alphabet : Septentrien 4, Langue : keshite : 5.
Société : Baratin 8, Poésie 7, Musique : Flûte 10, Éloquence 5.
Occulte : Arts magiques : Accord 9
Avantage, bienfaits, défauts, peines
Avoir un faible (Driade, la méduse), Cœur tendre, Obsession (éviter les relations avec les femmes), Diablotin farceur.

Combat
Initiative : 16, épée 17, sabot (ruade) 16, sabot (piétinement) 14
Attaque au contact : épée 17, sabot (ruade) 13, sabot (piétinement) 14
Défense au contact :
Esquive : 15 Parade : 17
Défense à distance : esquive 7

Arme(s)

Armes	Init	Att.	Def.	Dom.
Épée	+1	+1	+1	+5
Sabot (ruade)	0	-1	-	+5 (C)
(la cible doit faire un jet d'équilibre ou tomber au sol)				
Sabot (piét.)	-2	0	-	+7 (C)
(la cible doit être au sol)				

Armure
Vêtements matelassés Partielle malus 0, Prot. 1

Arts magiques
POT d'Accord : 20
Elzeve connaît toutes les Œuvres de Flûte.

DRIADE

Origine : Inconnue (Terres veuves)
Genre : Féminin
Peuple : Méduse
Âge : 21 ans
Taille : 1 m 73 (TAI 0)
Poids : 52 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1
Flamme noire : 0
Corps : 1/0
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 9 FORce : 6
PERception : 8 RESistance : 6
Esprit : 2/0
Bonus d'Esprit : +2
INTelligence : 9 VOLonté : 8
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 9 CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 8
EMP : - TIR : 8
PdV : 49 SBG : 16
SBC : 24 BD : 0

Points d'Héroïsme : 2
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Compétences
Épreuve : Athlétisme 8, Esquive 8, Serpents 5, Vigilance 9, Natation 9.
Maraude : Acrobatie 8, Discrétion 5, Fouille 6, Intrigue 8, Poisons 6.
Savoir : Alphabet : Moden'Hen 8, Langue : ophidien 1, Langue : keshite 5, Langue : modéhen 6, Astronomie 5, Navigation 7, Saison : Hiver 5.
Société : Éloquence 8, Baratin 6, Étiquette 6, Intendance 7, Négoce 6.

Avantages, bienfaits, défauts, peines : Aucun

Les serpents de Driade injectent un venin légèrement coagulant susceptible de refermer de petites plaies et d'atténuer un peu la douleur (ils rendent 1 + MR PdV).

Combat
Initiative 18
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive 18 Parade : -
Défense à distance : 9

Armes : Aucune

Armure : Aucune

Citation typique : « Je ne vous comprends pas. Comment faites-vous pour rester ici? Il ne se passe jamais rien! »

DRÖD

Origine : Urguemand
Genre : Masculin
Peuple : Nain
Âge : 65 ans **Taille :** 1 m 45 (TAI -1)
Poids : 60 kg **MV :** 0

Caractéristiques
Flamme : 0
Flamme noire : 0
Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 5 FORce : 7
PERception : 6 RESistance : 8
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7 VOLonté : 7
Âme : 0/0
Bonus d'Ame : 0
CHArisme : 4 CREativité : 8

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 5
EMP : - TIR : 5
PdV : 50 SBG : 16
SBC : 25 BD : 0

Points d'héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Compétences
Épreuve : Athlétisme 5, Escalade 7, Esquive 6, Natation 6, Vigilance 6.
Maraude : Jeu 6, Serrurerie 8.
Savoir : Alphabet : Armgarde 4, Langue : urguemand 4, Langue : keshite 6, Géographie 5, Saison : Hiver 6.
Société : Peinture 4, Savoir-faire : Architecture 8, Savoir-faire : forge 9, Savoir-faire : Mécanique 9.
Occulte : Démonologie 5, Harmonie (spé : architecture ésotérique) 5.

Avantages, bienfaits, défauts, peines : Ennemis (l'ordre de l'Équerre), Sombre secret (a trahi l'ordre de l'Équerre).
Combat
Initiative : 11 Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive 10 Parade : -
Défense à distance : 5
Arme : Aucune
Armure : Tablier de cuir
Veste seule : malus -1, prot. 2
Citation typique : « Bon, voilà ce que je propose : on construit un barrage dans cette anse, ce qui ralentit le courant. Ici on installe le moulin, ici le lavoir. Dites donc, j'ai une machine à battre le linge qui… Non? Et le barrage? Quand même, il y a des avantages… «

se décida à quitter la caravane avec ses conquêtes. Le satyre fut poursuivi par l'ogre et sa suite pendant plus d'une centaine de kilomètres avant que ce dernier ne perde sa trace. C'est du moins ce qu'il crut avant que l'ogre ne le retrouve dans une taverne de la République mercenaire et ne tue les quatre femmes sous ses yeux. Elzeve parvint à nouveau à s'enfuir sans être blessé et décida de gagner la Marche modéhenne afin de s'exiler.

En s'installant à Et'Han Rawk il y a cinq ans, Elzeve mit un point d'honneur à ne pas influencer la vie d'autrui par ses pulsions instinctives. Il avait provoqué la mort de quatre femmes pour avoir tenter de s'emparer du bien d'un autre et ne voulait pour rien au monde éprouver à nouveau ce sentiment de culpabilité. De plus, sa rencontre avec Driade acheva de transformer Elzeve en un satyre sentimental et romantique. La jeune méduse responsable de la capitainerie de l'île est la victime d'un amour passionnel sans commune mesure de la part du satyre. À chaque crépuscule, Elzeve monte sur la falaise nord et joue de ses talents d'Accordé de la Flûte afin de charmer la méduse. Chaque nuit Driade reste insensible aux charmes du satyre alors même que tous les poissons du lagon s'animent par la magie de l'Accord dans une danse qui durera jusqu'au petit matin.

Elzeve est responsable des troupeaux d'Et'Han Rawk et tient le rôle de garant des montagnes qui bordent la vallée. Il assume sa tâche avec ardeur et a su adapter les techniques du désert au milieu montagnard. S'il est un peu à part dans la communauté c'est par sa propre volonté car tous le considèrent comme partie intégrante d'Et'Han Rawk.

Dröd, Nain de l'Équerre

Il y a déjà plus de trente ans que Dröd vit avec les lutins du Chênaie. Ce nain sympathique et bon vivant accompagnait à l'époque un ami lutin atteint de la Pierreuse après un trop long séjour passé à Arnel. Après avoir été soigné par la druide Arthis dans son hospice, le lutin voua comme de coutume allégeance à Rawk et décida de séjourner à Et'Han Rawk pour toujours. Dröd n'hésita pas une seule seconde lorsqu'on leur proposa à tous deux de se joindre à la communauté du Chênaie.

Aujourd'hui, Dröd a mis toutes ses compétences de l'Équerre au service du Chênaie en développant une mécanique complexe utilisant la force motrice de la cascade afin de faciliter la vie quotidienne des lutins. D'abord assez réticents à laisser leur vie gouvernée par la technique, les lutins se laissèrent bientôt convaincre par l'architecture végétale que Dröd mit en œuvre afin de respecter l'environnement du Chênaie. Le nain a déjà mis en place une batterie de petits ascenseurs permettant d'accéder aux cabanes, un système de pompe pour acheminer l'eau jusqu'au Chênaie et un système d'arrosage automatique des récoltes.

Dröd est complètement intégré au Chênaie et il ne viendrait à personne l'idée de lui faire remarquer qu'il n'est pas un lutin. Aujourd'hui âgé de 65 ans, le nain espère bien finir ses jours dans la vallée d'Et'Han Rawk, loin de ses confrères de l'Équerre qui le recherchent activement pour avoir vendu très chers les secrets de la confrérie à un marchand keshite. Cette raison de sa présence ici n'est connue de personne mais un jour son passé rattrapera peut-être Dröd.

Driade, méduse de la capitainerie

Driade a été retrouvée dans la cale d'un navire marchand accosté sur l'île il y a vingt ans. La méduse était alors un bébé de quatre mois abandonné par sa mère. Interprétant cela comme une malédiction, les marins de l'Enclave Boucanière s'en débarrassèrent en laissant l'enfant à Rawk afin qu'il l'éduque lui-même. Ce dernier accepta cette tâche avec la ferveur d'une mission imposée par les Muses. L'espoir de Rawk était de parvenir à éduquer la jeune méduse de telle façon que ses origines de saisonin de l'hiver s'effacent au profit d'une personnalité plus chaleureuse et altruiste. Mais le lutin dut bientôt se rendre à l'évidence que les racines de Driade étaient plus fortes que tout. La méduse se réfugiait constamment sur les falaises d'où elle contemplait la mer en s'isolant de ces individus auxquels elle ne ressemblait pas. Lorsqu'elle atteint l'âge de 16 ans, Driade décida d'habiter le phare et d'assumer seule la responsabilité de la capitainerie. Depuis toujours envoûtée par la mer, la méduse se plaisait à contempler les flots pendant de longues heures, perchée au sommet du phare.

Driade est une Inspirée à la personnalité complexe. Elle se sent différente et ne se complaît pas dans cette vie rurale et sans action. Driade rêve d'une vie citadine, des basquartiers de Lorgol et d'une vie aventureuse. Elle sait qu'Elzeve est fou d'amour pour elle mais la méduse préfère attendre le bon moment avant de passer à l'action. Driade sait que le satyre est également un Inspiré et elle pense profiter de son amour pour elle afin qu'il l'emmène loin de tout cela. Dans ses rêves, ils partiraient tous deux à travers les mers après avoir volé un bateau et rejoindraient Urguemand. Après, elle abandonnerait Elzeve pour rejoindre Lorgol et sa nouvelle vie.

Intrigues

Les Serpent de Feu

La Marche modéhenne est réputée pour le nombre de Danseurs sauvages qui parcourent le royaume en toute liberté. Dans certaines régions ils font un peu partie de la faune locale et leur chasse est strictement réglementée. Et'Han Rawk est régulièrement fréquenté par un groupe de Danseurs sauvages qui traversent le Domaine d'Est en Ouest à chaque solstice d'hiver Lors de leur passage, le groupe de Danseurs prend l'apparence d'un Serpent de Feu sortant des fonds marins, traversant la forêt pour finir par s'enfoncer sous la cascade, derrière le rideau d'eau.

Rien ne peut altérer le déplacement des Danseurs et il s'effectue toujours de la même manière du crépuscule à l'aube.

Le Serpent de Feu est devenu une attraction très prisée des Modéhens habitant aux alentours et nombreux sont ceux qui font le déplacement le jour du solstice d'hiver. C'est presque devenu une activité touristique que les habitants d'Et'Han Rawk doivent gérer en aménageant chaque année la vallée afin de pouvoir accueillir les quelques milliers de visiteurs.

Les points d'observation commencent au niveau du phare que le serpent enjambe et finissent aux abords de la cascade pour le plongeon final.

Les cygnes du lagon

Certains habitants d'Et'Han Rawk affirment avoir déjà observé une famille de cygnes nageant dans les eaux paisibles du lagon. Elzeve est le principal admirateur de ces oiseaux de par son activité nocturne au sommet de la falaise nord. Le satyre s'est aperçu que deux des cinq cygnes étaient Inspirés et traçaient un sillon de lumière sur leur passage venant s'ajouter au ballet des poissons du lagon chaque nuit autour de l'île de Driade.

Toutefois, les cygnes restent extrêmement discrets et ne sortent que de nuit. Depuis quelques mois, Elzeve a repéré un minotaure braconnier qui semble être à la recherche de la tanière des cygnes. Le satyre a averti la Druide elle-même très inquiète pour les Danseurs du Serpent de Feu. Le minotaure en question s'appelle Krios, un chasseur de tête bien connu dans le royaume. On paie en général ses services très cher pour capturer des gens importants afin de demander une rançon et personne ne sait ce qu'il peut bien faire à Et'Han Rawk à essayer de capturer une famille de cygnes...

Les patrouilles de Syldes

Les autorités de la Marche modéhenne ont pris des mesures pour sécuriser la vallée sur le conseil de la druide Arthis. Cette dernière pense, à juste titre, qu'Et'Han Rawk contient des richesses magiques bien trop importantes pour être laissées ainsi au seul regard de quelque deux cents âmes. Une dizaine de fois par an une patrouille de cinq Syldes s'installe dans les montagnes et arpente Et'Han Rawk pendant une semaine avant de repartir. Le rôle des hommes arbres est d'intervenir selon les indices fournis par Arthis et de surveiller l'évolution des manifestations magiques de la vallée telles que les Elementäs de la cascade, le Serpent de Feu, les cygnes et l'Arbre Éternel. Ils essayent de se faire les plus discrets possible afin de ne pas alerter la population assez peu habituée à l'idée d'une menace éventuelle à Et'Han Rawk.

Les Elementäs de la cascade

Plusieurs fois par an, la cascade est victime d'un phénomène particulier à la Marche modéhenne : le choc de l'eau sur les rochers en contrebas génère un Elementäs lors des Réminiscences. Il s'agit de créatures étonnantes et diverses, créées par la nature et incarnant la volonté des Muses. Dans le cas d'Et'Han Rawk, l'Elementäs prend la forme d'un géant sculpté dans l'eau, translucide et fragile. Mesurant près de six mètres de haut, la créature s'assoit pendant des heures sur les rochers fracassés par les eaux de la cascade. L'Elementäs jette toute la journée des rochers dans la chute d'eau en faisant à chaque fois repartir le courant en sens inverse pendant quelques secondes. Ce petit jeu dérange énormément les lutins du Chênaie en contrebas et leur matériel installé par le nain de l'Équerre est très souvent endommagé par la créature. Toutefois, personne n'ose intervenir tant par la nature colossale de l'Elementäs que par les nombreux pouvoirs qu'on lui imagine. Toujours est-il que la créature disparaît avec le crépuscule en se fondant dans les eaux. Certains illuminés n'ont pas manqué de discerner la volonté des Muses à voir disparaître le matériel de Dröd qui dénature la cascade.

Ergsteel et l'influence du Masque

Le Domaine d'Ergsteel a toujours été un allié privilégié du Masque et Arton, le Druide actuel, ne fait pas exception à la règle. Arton est en réalité un Malicié au service du Masque depuis qu'il dirige le Domaine. Son but est de s'emparer d'Et'Han Rawk afin de prendre possession des sites magiques de la vallée et notamment

EXEMPLE DE SYLDE

Origine : Marche modéhenne
Genre : arbre
Peuple : Sylde

Âge : 60 à 180 ans
Taille : 5 à 8 m (TAI 4)
Poids : 3 tonnes
MV : 12

Caractéristiques
Flamme : 0
Flamme noire : 0
Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 5
FORce : 20
PERception : 10
RESistance : 20
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6
VOLonté : 10
Âme : 1/0
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 10
EMP : - TIR : -
PdV : 250 SBG : 60
SBC : - (les Syldes ne peuvent pas recevoir de blessures critiques)
BD : +47

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 0

Compétences
Épreuve : Arme : branche 8, Athlétisme 8, Esquive 8, Survie (spé : forêts) 10, Vigilance 9.
Maraude : Camouflage 10, Chasse 8, Discrétion 10.
Savoir : Géographie (spé : forêts modéhennes) 6, Saison : toutes les saisons 8.
Société : Diplomatie 5.

Avantages, bienfaits, défauts, peines
Aucun

Combat
Initiative 15, branche 18
Attaque au contact : Branche 20
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive 12
Parade : 17
Défense à distance : 6

Arme(s)

Armes	Init	Att.	Def.	Dom.
Branche	+3	+2	-1	+50

(si le Sylde parvient à toucher, il effectue automatiquement des dommages égaux à son BD, chaque tour, à moins que sa victime ne réussisse un jet de FOR en opposition).

Armure
Le Sylde dispose de 15 points dus à la fois à la résistance du bois à l'épaisseur de l'écorce.

Citation typique : (gazouillement d'oiseau, suivi d'un bruit de vent et de feuilles agitées).

de l'Arbre Éternel afin de l'étudier et de rompre le charme des Muses qui donna naissance à ce lien de la Sève avec Rawk. En attendant d'être nommé Grand Druide, Arton marche sur des œufs car il ne peut employer des moyens irréguliers et risquer de mettre en péril sa réputation avant le vote. Aussi agit-il par des moyens détournés tels qu'envoyer les mercenaires ogres (voir La Montagne).

LES SYLDES

Le Sylde est un arbre animé. La plupart vivent dans la Marche modéhenne. Cet arbre a l'apparence d'un saule. Il se déplace grâce à ses branches souples qui génèrent un vent magique et sonore (sur le modèle des orphèlines) qui lui permet de progresser comme s'il glissait sur le sol. Considéré comme un fidèle allié de la Marche modéhenne, il œuvre aux frontières et prend souvent part aux batailles. Dans ce cas, il se sert de ses branches pour attraper ses victimes et les étrangler. Certains récits modéhens évoquent le courage de ces Syldes acculés sur le champ de bataille dont les branches ne cessèrent, jusqu'à leur dernier souffle, de cingler et d'étrangler leurs ennemis. Pour communiquer avec les Druides modéhens, le Sylde se sert des oiseaux qui consentent à se poser sur ses branches.
Pour les étrangers et les aventuriers qui s'égarent dans les forêts modéhennes, le Sylde fait figure de bon samaritain. Il n'aura de cesse de prêter secours aux alliés de la Marche modéhenne et à tous ceux qui, comme lui, vivent en harmonie avec la nature. À ce titre, les géants entretiennent avec les Syldes une amitié de longue date. Il est fort courant de croiser un couple réunissant un Sylde et un géant.

Vécu d'Et'Han Rawk

Avantages

Lié à un arbre-roi (lutin uniquement) 5

Vous êtes lié à un Arbre-roi. Bien qu'il n'atteigne ni la majesté, ni l'immuable solidité de Rawk, il vous confère une longévité et une résistance exceptionnelle. Il peut recevoir jusqu'à 20 blessures graves et vous accorde de vivre au moins jusqu'à 120 à 140 ans (vos jets de vieillissement ne commencent qu'à partir de 100 ans).

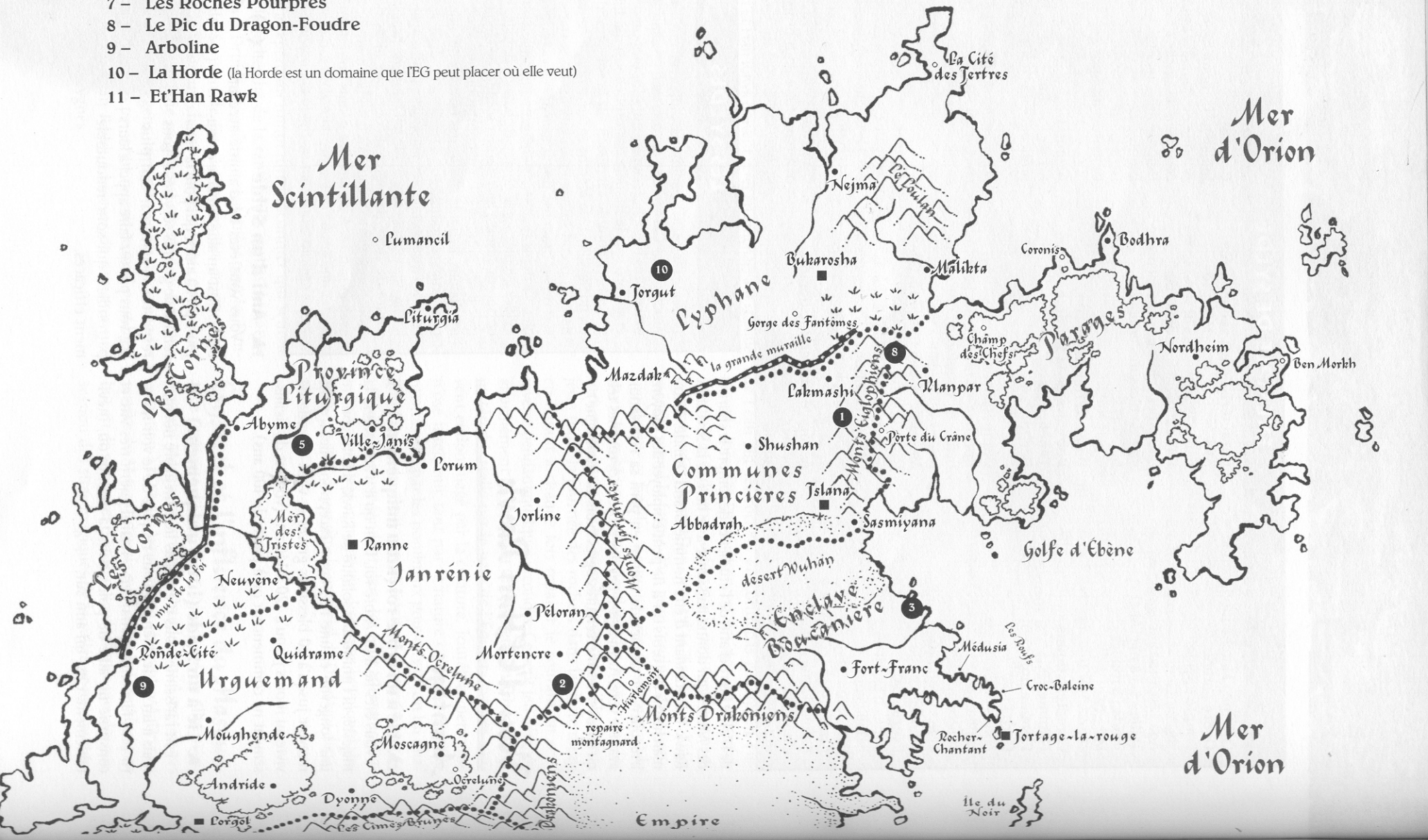
Lié à un Sylde (lutin uniquement) 4

Fait rarissime, vous n'êtes pas lié à un arbre normal, mais à un Sylde. Bien sûr vous risquez de le voir mourir plus facilement, mais en retour il guérit très vite et constitue un allié de poids dans la mesure où, inévitablement, c'est un ami sûr.

Ami d'un Sylde (3)

Vous vous êtes lié d'amitié avec un Sylde. C'est un allié aimable et toujours prêt à aider, qui pourra vous rendre de grands services si vous respectez la nature... Qui plus est, vous pouvez faire appel à leurs patrouilles, qui sont redoutablement efficaces.

1 – Laeghdoved
2 – Beaucieux
3 – Ventermitage
4 – Le sérail de Soleïdin
5 – Sainte Escale
6 – Les Monts de Hainemont
7 – Les Roches Pourpres
8 – Le Pic du Dragon-Foudre
9 – Arboline
10 – La Horde (la Horde est un domaine que l'EG peut placer où elle veut)
11 – Et'Han Rawk



Carte des Royaumes Crépusculaires

13 ~ Scénario : Tragédie Ophidienne

minence,

Ce scénario en trois actes emmènera vos Inspirés dans le sérail de Soleïdin, aux Roches Pourpres et dans le Laeghdoved. Je vous invite à compulser ces cahiers avant de vous lancer dans cette aventure.

Introduction

Mélifène, le bâtard des Roches Pourpres a décidé de passer à l'action. Il veut mettre fin au joug terrible que sa mère Iriena fait peser sur les épaules des esclaves de son Domaine. En secret, il a armé quelques esclaves, mais il se sent démuni face à la magie obscurantiste de la méduse. Il voudrait s'allier avec Alfah, la sœur jumelle d'Iriena, jorniste accomplie, mais elle le déteste. Bref, il a besoin d'aide et se souvient des Inspirés qui lui ont révélé sa flamme.

Il y a cinq ans, la caravane de Soleidin passa aux Roches Pourpres. Hélicien y décela deux Inspirés. Le premier, Mélifène, alors âgé de douze ans, refusa le refuge que lui proposa le maître caravanier d'alors, préférant rester et nourrissant déjà le projet de libérer les esclaves. La deuxième était une jeune femme qui accepta de rejoindre les rangs du sérail. Il s'agit d'Albane et elle dirige aujourd'hui la caravane. Depuis, le temps a passé, mais les deux Inspirés se souviennent encore avec émotion de leur commune révélation.

LETTRE À ALBANE

À Albane, du sérail de Soleïdin,
ou à tout loyal héritier du prophète.

Chère amie,

Tu dois te demander ce qui te vaut cette lettre, toi qui ne reçut jamais de nouvelles de moi. C'est qu'elles ne sont pas bonnes. Ma mère tyrannise le peuple et je dois l'arrêter. Il se passe des choses étranges ici et je crains que notre Ennemi ne se soit immiscé dans son cœur. J'ai besoin de ton aide et de celle de tous les Inspirés que tu pourras regrouper. J'ai décidé d'agir pour le jubilé qu'elle célébrera le premier jour de Phénix. Je t'en prie, sois de cette triste fête, ou je mourrai dans ma tentative.

Au souvenir d'une révélation,

Mélifène.

Albane se souvient très bien du jeune homme et garde une haine farouche envers les méduses. Elle a décidé de l'aider.

Éminence, plusieurs solutions s'offrent à vous :

Vos inspirés sont des personnages du sérail du Soleïdin, que ce soit les quatre personnages proposés (Albane, Ipsoum, Hélicien et Balthazim) ou d'autres Inspirés. Albane montre la lettre à ces compagnons et ils décident d'amener la caravane au Jubilé qui a alors lieu peu de temps après la réception de l'appel au secours.

Vos inspirés viennent d'autres horizons, du même Domaine ou de Domaines différents. Le jubilé a alors lieu quelques mois après la réception de la lettre et Albane parcourt les royaumes en quête d'Inspirés désireux de voyager et d'aider un des leurs. Grâce à Hélicien, elle repère vos Inspirés, leur montre la lettre et les prie de se joindre à elle. Faites en sorte que vos joueurs acceptent cette quête, pour l'Inspiration, les beaux yeux d'Albane ou une aide pécuniaire du sérail. La caravane ramène vos Inspirés à Mésirah.

Vos inspirés peuvent être en voyage à Mésirah pour une raison qui les regarde. Ils sont alors contactés par le sérail qui leur propose le gîte. Ce n'est qu'après le meurtre de l'acte I qu'on leur montrera la lettre. Ils devraient se sentir intéressés et se joindre à Albane pour aider Mélifène.

En tout cas, qu'elle soit jouée ou non, Albane est le personnage clef de cette introduction. Par la suite, ses réactions seront indiquées, mais un joueur l'incarnant peut bien sûr avoir un comportement tout autre. Donnez-lui quelques informations sur son ancien Domaine : elle s'usait les ongles sur la pierre rouge au village de Pierresang et ne sait que peu de choses sur le manoir.

ACTE 1 : Meurtre au sérail

Ce premier acte se déroule à Mésirah, le berceau du sérail de Soleïdin.

Hekirios le messager

La lettre de Mélifène a été apportée à Mésirah par un messager, censé accompagner les Inspirés aux Roches Pourpres et les mener jusqu'à Mélifène. S'ils ont été recrutés hors du sérail, il a convenu d'un rendez-vous avec Albane, un mois avant le jubilé, pour lui fournir les dernières informations. Dans tous les cas, les Inspirés font connaissance avec lui quelques jours avant le départ du sérail pour les Roches Pourpres.

Le messager est un satyre Inspiré (Hélicien le confirme), du nom d'Hekirios. Il est fort sympathique (surtout avec les femmes) et la soirée est très agréable en sa compagnie. Il leur parle avec engouement de son Domaine, du musée de Frehn et de sa gardienne, la méduse Ardence. Hekirios est un artiste, un joueur de harpe accompli et cela lui vaut une place de choix au manoir. Il n'en est pas moins révolté devant le traitement qu'Iriena inflige aux esclaves. Il a embrassé la cause de la rébellion et est un fidèle compagnon de Mélifène. En discutant avec les Inspirés, il passe des rires aux larmes, de l'art célébré à la cruauté rencontrée au manoir.

Les Inspirés le quittent tard dans la soirée, après quelques airs de harpe. Le satyre dort au sérail, tout comme eux, dans de petites chambres agréables dominant la ville illuminée. Plus tard dans la nuit, un insomniaque ou un attentif (PER+Vigilance contre DIF 20) pourra entendre que le satyre n'est pas seul...

Meurtre au sérail

Au matin, les Inspirés sont réveillés par un cri. S'ils se précipitent sur le palier, ils découvrent une jeune employée du sérail, haletante et paniquée sur la coursive qui surplombe le jardin et où se trouve la chambre de Hekirios. Ils sont les premiers à se retrouver près d'elle, vite suivis par les occupants du sérail. La jeune femme vient de sortir de la chambre du satyre et y a vu quelque chose d'horrible, si on en croit ses bégaiements.

Dans la chambre, le satyre est étendu sur son lit, les yeux encore ouverts fixant le plafond. Sa main est tendue vers sa harpe. Les Inspirés (au moins ceux du sérail) sont particulièrement alarmés : l'un des leurs a été assassiné, qui plus est à l'intérieur même d'un Domaine. La situation justifie un jet d'Effroi à une difficulté de 12, pouvant entraîner 2 points de Ténèbre (l'Inspiré désespère).

Si les Inspirés ne sont pas du sérail, ses membres les soupçonnent. Albane en particulier ne s'en cache pas. Ipsoum (qui a demandé à Hélicien si leur Flamme était noire) a un avis plus partagé. Il demande même aux Inspirés d'enquêter sur le meurtre. Le rusé farfadet tient ce raisonnement : s'ils sont coupables, les surveiller le montrera peut-être, sinon ils feront de leur mieux pour démontrer leur innocence. Il les observera dans leur enquête, les filant si besoin est (jet de PER+vigilance contre le 15 d'Ipsoum en AGI+discrétion et le 19 en AGI+déguisement pour le reconnaître).

Les Inspirés peuvent trouver les indices suivants :

L'employée a trouvé la porte de la chambre ouverte.

Hekirios est mort d'un arrêt cardiaque en pleine extase (PER+Médecine contre DIF 16).

Dans la chambre, les seuls indices sont des vêtements de femme éparpillés un peu partout : des voiles transparents tels que les houris des harems en portent. Un jet de PERception contre 28 révèle une très légère odeur de varech, cachée derrière un parfum capiteux à base de vanille.

Ipsoum explique : tous les membres du sérail, Inspirés ou Ternes ont le droit de passer la nuit dans les dortoirs du bâtiment. La caravane étant en ville, ils sont presque pleins. De nuit, un garde contrôle les entrées.

Si on va réveiller Malvil, le gardien de nuit dans sa maison de la casbah : il n'a laissé enter personne d'étranger au sérail, pas même accompagné. Un personnage psychologue (PER+Intrigue contre DIF 18) remarquera qu'il est mal à l'aise. Peut-être cache-t-il quelque chose...

S'ils fouillent la salle de garde, ils trouvent une bouteille à moitié vide. Elle contient de l'Endorine mélangée à du vin. Pour s'en rendre compte, les Inspirés doivent réussir un jet de PER+poison contre 25 ou boire une gorgée et s'endormir dans la demi-heure. S'ils expliquent cette découverte franchement à Malvil, il avouera s'être en effet longtemps endormi la nuit dernière. Il ne sait pas qui a pu empoisonner sa bouteille.

L'enquête piétine rapidement et les Inspirés peuvent réclamer une liste des gens du sérail pour tous les interroger. Les femmes retiennent particulièrement leur attention, mais aussi les hommes susceptibles de faire entrer une courtisane. Mettez en scène l'interrogatoire de cuisinières, de servantes, caravaniers, de plongeurs, de comptables, tous employés du sérail y ayant passé la nuit. Personne n'a rien vu et les investigations sont lassantes. S'ils fouillent le sérail à la recherche d'une meurtrière nue se cachant quelque part, ils ne trouvent rien. Peut-être iront-ils avant l'heure voir la fée noire Gordeline (voir plus loin).

La nuit finit par tomber et le sérail s'endort.

Ce qui s'est passé

Pour vous Éminence, voici ce que vos Inspirés découvriront peut-être un jour.

La méduse Iriena, ou plutôt son allié, un félon dévoué au Masque a fait suivre Hekirios qu'elle soupçonne faire partie de la rébellion. Le poursuivant est un opalin qui dormait le jour enfoui dans le sable du désert et suivait les traces du satyre à la fraîcheur de la nuit. Sa connivence lui imposait d'informer son invocateur de la destination du satyre, et de remettre un petit miroir à tout allié du Masque qu'il trouverait sur place.

L'opalin s'acquitta à merveille de ses deux missions. Iriena fut informée qu'Hekirios avait contacté la caravane de Soleïdin, et une morgane du nom de Luizel reçut le miroir. Par l'intermédiaire de cet artefact du Menteur, le félon demanda à Luizel de trouver un satyre du nom d'Hekirios et de s'en débarrasser. Galdesh, le compagnon de la morgane, étant justement un pêcheur de perles pour le sérail, elle n'eut pas de mal à obéir à l'injonction du puissant serviteur du Masque. Galdesh empoisonna le gardien de nuit et fit entrer sa belle. Ils repartirent à l'aube, leur triste besogne effectuée.

Une lumière dans la nuit

Durant la nuit suivant le meurtre, le parfum de la morgane flotte encore dans les corridors du sérail. Un Inspiré rêve qu'il reçoit la visite d'une très belle jeune femme, habillée de voiles. Elle les ôte un à un et le rejoint dans son lit. Il se sent incapable de résister à son charme. Au moment de l'extase, il se réveille en sursaut en poussant un cri.

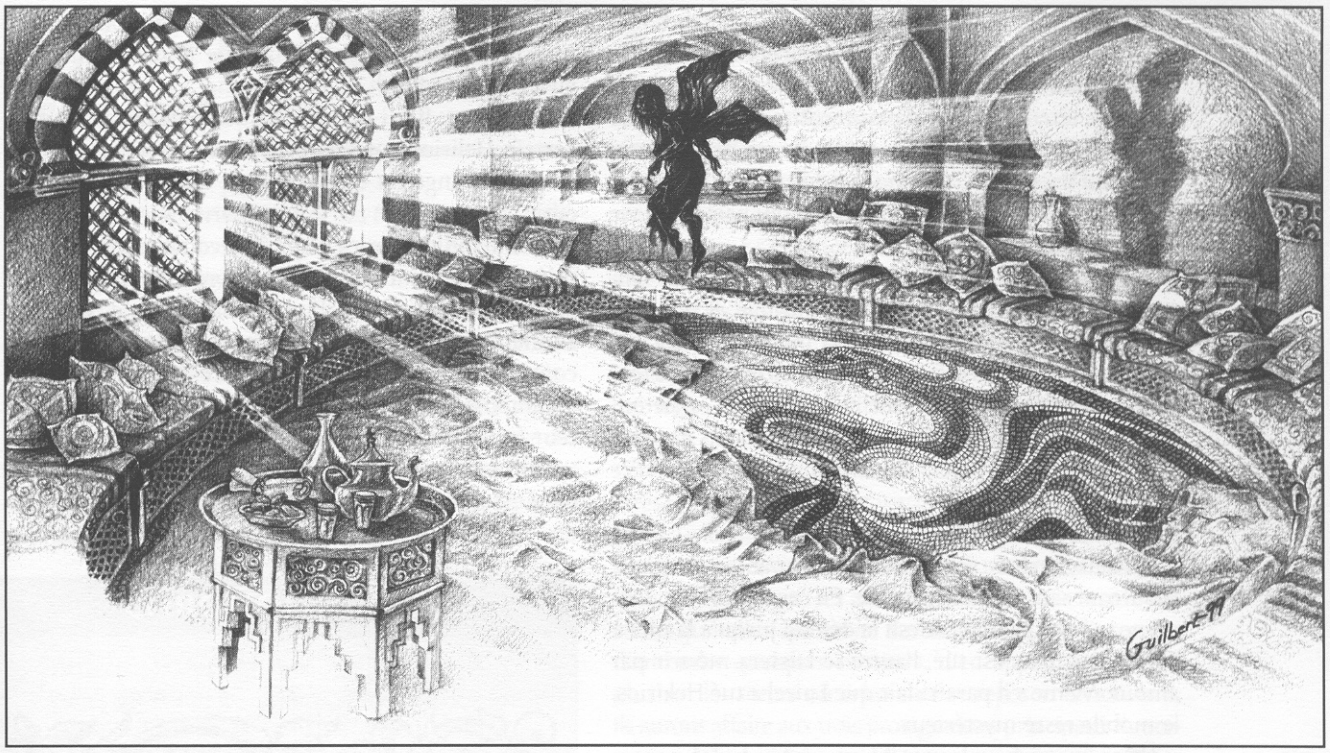
Plutôt que de raconter ce rêve, vous pouvez préférer le mettre en scène comme s'il était réel, augmentant ainsi le trouble du personnage. En tout cas, faites-lui faire un jet d'Effroi à une difficulté de 20, pouvant entraîner un gain de 3 points de Ténèbre. Il se réveille avec une étrange odeur de marée dans les narines.

Le cri de l'Inspiré réveille ses compagnons dormant non loin de là. Ils se précipitent et constatent : ce n'est qu'un cauchemar. Tout le monde rassuré, faites-leur remarquer que dans le calme du sérail, une lumière brille au sommet du minaret. Il s'agit de l'antre de la fée Gordeline qu'ils connaissent peut-être.

Un témoin inattendu

Si les Inspirés grimpent l'escalier qui fait le tour du minaret, ils arrivent en son sommet à une trappe. Une fois soulevée, elle donne dans la chambre de la fée noire. Le drap de soie recouvre la mosaïque-monde et Gordeline est assise sur le rebord d'une de ses fenêtres. Elle entend les Inspirés fouler le sol de sa chambre et vient voler autour d'eux.

Gordeline est une fée noire très âgée et complètement folle. Elle débite des propos incohérents sur le retour d'un prophète, d'oiseaux de feu et de désert de flammes et répond à toutes les questions des Inspirés par des



énigmes mystérieuses. En particulier, s'ils pensent à lui demander si elle a vu quelque chose d'étrange dans la nuit précédente, elle répond par cet étrange poème :

Ha, le sérail et son garde ronflaient bien fort.
Soleïdin, pourquoi donc les as-tu abandonnés ?
Fous, vous ne connaissez donc pas notre trésor ?
Que les oiseaux de feu mangent le bras mouillé,
D'un homme qui ouvrit la porte que l'ivre a livrée.
Il laissa ainsi entrer la femme fanée, la catin.
Au lieu de lui, c'est elle qui tendait les filets,
Et, ô malheur, on a trouvé un mort au matin.

Dans ces mots énigmatiques, la fée leur donne de précieux indices : le bras mouillé et les filets suggèrent qu'un pêcheur a ouvert la porte du sérail à une catin. De plus, la femme fanée peut faire penser à une morgane.

Au port

En se renseignant plus avant, les Inspirés obtiennent le nom d'un suspect : Galdech, un plongeur, pêcheur de perles qui se trouvait au sérail la nuit du meurtre alors qu'il n'y vient que rarement. Évidemment, l'homme n'est pas revenu depuis. Un autre pêcheur du nom d'Aklouch pourra leur dire que Galdech a ses habitudes à la Sirène, une petite taverne du port.

Si les personnages ne sont pas extrêmement méfiants, ils vont tomber dans un piège. La solidarité des pêcheurs est à toute épreuve et Galdech est rapidement prévenu de la visite qu'il va recevoir. Il attend les Inspirés avec quelques camarades, résolu à se débarrasser des fouineurs dans le port. Le patron de la taverne est un ancien marin et son établissement fait un très bon lieu d'embuscade.

Les plongeurs sont des lâches et ils attaquent les Inspirés à deux contre un, mais ils se rendent lorsque la moitié d'entre eux sera hors de combat. Les Inspirés ne savent pas lequel des pêcheurs est Galdech, mais ils verront alors un des plongeurs sauter par une fenêtre et partir en courant. Qu'ils parviennent à le suivre (jet de FOR+Athlétisme en opposition) ou qu'ils forcent un plongeur à les y mener, les Inspirés trouveront la cabane de Galdech.

PLONGEUR, PÊCHEUR DE PERLES OU DE CORAIL

Les plongeurs ont des caractéristiques identiques à celles des marins.

la Cabane de Galdech

La cabane de Galdech est une vieille masure, à laquelle il est difficile de parvenir discrètement tant le ponton sur lequel elle est construite grince. On peut par contre l'atteindre par l'eau qui n'a que trois coudées (1m50) de profondeur. Une barque est amarrée à un pilotis, et une trappe permet de remonter dans la cabane. Sur le ponton, la porte est facile à défoncer (FOR+Athlétisme contre 12).

À l'intérieur, le jour pénètre entre les planches mal ajustées. Des filets pendent du plafond et l'unique pièce ne contient qu'une grande paillasse, une table et quelques vêtements jetés dans un coffre, avec une petite bourse contenant quelques perles, et un petit miroir.

Dès qu'il y entre, Galdesh s'y enferme pour discuter avec sa compagne, Luizel, la morgane qui partage sa vie depuis quelques mois.

Si les Inspirés surgissent dans la cabane, Galdesh s'interposera entre eux et son amour tragique. Il se battra comme un forcené pendant que la morgane tentera de les ensorceler, grâce à la Geste pervertie. Si les Inspirés tentent la diplomatie, la morgane et le plongeur essaieront de fuir par la mer. Ce sont tous deux d'excellents nageurs.

Une révélation

Les deux amants, sous le coup de leur amour tragique mourront sans doute ensemble. En cas de combat, Luizel ne se rend pas et Galdesh la défend jusqu'à la mort. Si l'un des deux est tué, l'autre se laissera mourir par amour. Même s'il paraît clair que Luizel a tué Hekirios, le mobile reste mystérieux.

Un vieux pêcheur sur sa barque à fond plat pourra peut-être éclairer les Inspirés. Le combat terminé, il s'approche, pose quelques questions et leur confie qu'il a des informations qui pourraient les intéresser, s'ils daignent lui donner quelques dirhems.

Il y a quelques jours, il a surpris, caché sous le ponton, une discussion entre la jolie jeune femme qui vivait avec Galdesh et un homme à la voix aiguë et dérangeante. Il lui demandait de se débarrasser d'un certain Helirios, un satyre récemment arrivé en ville. Le plus étrange est que la femme était seule si on en croit le vieux.

Le seul indice que les Inspirés découvrent est un petit miroir terne dont le pourtour représente des démons entrelacés. Il s'agit là d'un artefact que le Menteur confie à ces meilleurs serviteurs et qui leur permet de communiquer entre eux à distance, via les abysses. Il est impossible de s'en servir, à moins d'être un serviteur fervent du Menteur.

Qui est donc ce mystérieux commanditaire ? Pourquoi est-il mort ? Quel est le rôle de ce miroir ? Le mystère reste entier pour vos Inspirés et trouvera peut-être son explication dans les Terres veuves...

LUIZEL

Origine : Keshite
Genre : Féminin
Peuple : Morgane

Âge : 20 ans
Taille : 1 m 80 (TAI 0)
Poids : 60 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 1/0

Corps : 0/1
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 2
PERception : 5
RESistance : 5

Esprit : 0/1
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 6

Âme : 0/3
Bonus d'âme : +3
CHArisme : 12
CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : 9
MEL : 5
EMP : -
TIR : 6
PdV : 48
SBG : 24
SBC : 16
BD : -1

Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 0
Perfidie : 25

Compétences
Épreuves : Armes : dague 4, Esquive 4, Natation 12
Maraude : Poisons 8
Savoir : Langue : Keshite 6, Saison : Automne 6
Société : Baratin 8, Éloquence 5, Poésie 8
Occulte : Geste Pervertie 6, Harmonie 4

Avantages, bienfaits, défauts, peines
Amour Tragique, Diablotin Farceur (peine sombre), Cruauté (peine perfide), Puanteur (odeur de varech, peine perfide), Lubricité (peine perfide), Hypocrisie (peine perfide), Sensualité (bienfait perfide), Anticipation (bienfait Perfide)

Geste Pervertie
POT : 18
Atrophie Cérébrale,
Destin Tragique

Combat
Initiative : 12
Attaque au contact : Dague 11
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Parade : Dague 9
Esquive : 11
Défense à distance : 4

Arme(s)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Poignard (dague)	0	+2	0	0 (P)	-1

Armure
Aucune

Acte II : Jubilé pour deux méduses

La compagnie arrive aux Roches Pourpres sans Hékirios, son contact assassiné au sérail. De plus, le véritable commanditaire de l'assassinat leur a échappé. Ils devront jouer serré, essayant de prendre contact avec Mélifène sans trop attirer l'attention de sa mère, la méduse Iriena. Peut-être seront-ils prudents et éviteront d'entrer en ville avec la caravane. Peut-être apprécieront-ils au contraire de se noyer dans la masse des caravaniers. Éminence, vos Inspirés sont assez libres dans cet acte, et vous aurez peut-être à vous éloigner grandement des lignes directrices esquissées ici.

CHRONOLOGIE

J-5	Arrivée des Inspirés, observés par Iriena.
J-4	Alfah fait visiter le musée de Frehn aux étrangers. Des gens de la caravane (manipulés par Iriena) essayent de l'assassiner.
J-3	En raison de la tentative d'assassinat, Iriena chasse la caravane des Roches Pourpres. Mélifène cache les Inspirés.
J-2	Mélifène introduit les Inspirés au manoir pour qu'ils y enquêtent… Les transformations Iriena/Alfah sont assez précipitées durant ses deux derniers jours.
Jour J	le Jubilé d'Iriena.

Pierresang

Au terme d'un long et épuisant voyage, la caravane parvient aux Roches Pourpres. Elle arrive par la route du nord, qui traverse le village de Pierresang. Albane en est originaire et souhaite aller revoir sa vieille tante qui l'a élevée alors que ses parents étaient morts. Un vieil homme l'informe que sa tutrice est morte l'année dernière, de la toux de sang, la maladie qui tue les ouvriers à petits feux dans d'atroces souffrances. « *Tout ça à cause de cette maudite Iriena* » tempête le vieillard. Albane est effondrée ; aux joueurs de la soutenir. Faites sentir à vos Inspirés la misère qui règne ici et faites d'Iriena la responsable de ce malheur. La caravane dresse le camp à M'etrehn, le village s'étendant au pied du manoir. Les caravaniers (et vos Inspirés) sont épuisés par le voyage et prennent un peu de repos. Le lendemain, les Inspirés ont un peu de temps pour découvrir les environs. Le village leur révèle ses ruelles, ses fameuses auberges, ses ateliers d'artistes et la statue des sœurs jumelles qui trône sur la place. C'est l'occasion d'entendre quelques rumeurs, d'en apprendre un peu plus sur les sœurs ou encore de se reposer. Tôt ou tard, ils auront affaire aux trois protagonistes principaux du scénario : Iriena, Alfah et Mélifène. Leurs caractéristiques sont fournies dans la description des Roches Porpres.

Iriena : ce qui se trame au manoir

Iriena est depuis quelques mois sous l'influence du masque, par l'intermédiaire d'un Félon, le farfadet Égon Garnemis. Celui-ci lui a fait porter un tableau-monde par lequel il passe pour lui rendre visite. Les deux

intimes sont devenus amants, et ignorant que les jumelles ne font qu'une, le farfadet attise le feu assassin d'Iriena contre Alfah. C'est aussi sous son influence que la méduse devient de plus en plus cruelle envers ses esclaves.

Depuis l'arrivée d'Égon et de son tableau, Iriena s'est désintéressée de son fils Mélifène. Livré à lui-même, ses projets de rébellion se sont précisés, mais Iriena le soupçonne ainsi que son compagnon Hekirios. Grâce à la connaissance des abysses d'Égon, elle a fait supprimer le satyre et sait maintenant que la caravane de Soleïdin va venir prêter main-forte à la rébellion. Toujours grâce au Félon, elle leur prépare un piège...

Iriena refuse toute entrevue avec des étrangers, à moins qu'ils ne soient recommandés par une méduse de son entourage. Les Inspirés ne devraient pas la rencontrer avant le surlendemain de leur arrivée, dans des circonstances désagréables.

Alfah : bienvenue aux Roches Pourpres

Au contraire, Alfah accueille les étrangers à bras ouverts. Le lendemain de l'arrivée des Inspirés, l'après midi, elle fait visiter le musée de Frehn. Dans la matinée, elle invite la caravane de Soleïdin au complet. Peut-être l'occasion pour les Inspirés de faire sa connaissance. Elle les invitera personnellement à la visite du musée.

Chose surprenante pour une méduse, elle traite tous les humains avec un respect exceptionnel. Albane est déconcertée et provoque Alfah qui répond calmement. Lorsque la jeune femme lui avoue être une ancienne esclave du Domaine, la méduse s'excuse platement des souffrances qu'elle a pu endurer.

Mélifène : un rebelle dans le besoin

Tôt ou tard, les joueurs chercheront à rencontrer Mélifène. S'ils se renseignent, on leur dit qu'il réside au manoir, ouvert aux étrangers sur seule invitation d'une des sœurs. Un serviteur peut porter un message au bâtard. S'ils le contactent ainsi, Mélifène les rejoint discrètement dans la ville.

Les Inspirés peuvent également se renseigner sur Hekirios. Celui-ci logeait à l'auberge des Trois Aspics et ils peuvent rencontrer son propriétaire, le farfadet Cervisio. Il se souvient d'Hekirios mais nie connaître Mélifène. En fait, il fait lui-même parti de la rébellion et court prévenir son chef, qui contacte alors les Inspirés.

La première entrevue avec Mélifène se déroule ainsi.

Un jeune homme portant une grande cape aborde les Inspirés. Il dit s'appeler Mélifène et les remercie de leur venue. Si Albane ou Helicien sont présents, ils le reconnaissent à ces yeux ophidiens. Il dit ne pas vouloir être vu avec des étrangers pour leur propre sécurité et leur propose de se retrouver dans l'heure à l'auberge des trois aspics. Il a l'air nerveux.

Aux trois aspics, l'aubergiste, un farfadet du nom de Cervisio leur donne une table dans un coin sombre derrière un rideau. Mélifène ôte sa capuche et les Inspirés découvrent ses trois serpents morts. Il ne perd pas de temps et leur explique la situation et ce qu'il attend d'eux. Ses propos se résument ainsi :

Ma mère est de plus en plus cruelle et j'ai décidé de l'assassiner, pour le bien du peuple des Roches Pourpres. Depuis son dernier anniversaire, j'ai remarqué qu'elle tue plus d'esclaves et qu'elle martyrise ses serviteurs. Avec moi aussi, elle n'est plus la même. Je suis devenu une sorte de jouet pour elle, alors que j'étais son confident autrefois. Elle m'a fermé ses appartements et je crois l'entendre discuter avec des gens que je ne connais pas. Je crois que notre Ennemi est derrière ce changement soudain.

Dans quelques jours, elle célébrera son jubilé et je pense qu'elle sera vulnérable, au milieu des festivités et de la foule des artistes. J'ai réuni et armé une cinquantaine d'hommes déterminés et ils devraient pouvoir nous permettre de forcer les rangs de ses gardes du corps.

Pourquoi n'ai-je jamais pu agir seul? Quand elle descend près de moi, je voudrais pouvoir prendre ce poignard et lui planter dans le cœur. Mais j'en suis bien incapable. Elle me tient, elle m'en empêche et je ne sais pas comment.

C'est pour cela que j'ai besoin de vous. Je ne connais rien aux choses de la magie et aux pouvoirs du Masque. Nous devons trouver ensemble un moyen de se débarrasser d'elle. Vous allez m'aider face à ses sortilèges. Et autrement aussi. Je pense que nous pourrions trouver un allié en la personne de sa sœur Alfah. Malheureusement, elle me haït et m'interdit sa partie du manoir. Je n'ai jamais réussi à la contacter. Peut-être pourriez-vous essayer?

Voici ce que pense Mélifène et il place beaucoup d'espoir dans les Inspirés. Ceux-ci se sentent sans doute dépassés par l'ampleur de la tâche. Ils peuvent discuter encore quelques minutes avec lui avant qu'il ne prenne congé, son absence du manoir pouvant paraître suspecte. Il pourra par exemple les informer que même si elles n'ont pas de maîtres connus, Iriena est Obscurantiste et Alfah est Jorniste.

Libre aux Inspirés de marcher avec le bâtard ou de refréner ses ardeurs rebelles. Ils peuvent très bien lui refuser leur aide. Le jeune homme n'en fera de toute façon qu'à sa tête, mais respectera toujours la décision de la Compagnie qu'il semble tenir en haute estime.

La visite du musée

Au plus chaud de la journée, Alfah guide des étrangers jusqu'au village de Frehn, dans un palanquin porté par quatre chevaux, sanglés à la place des habituels esclaves. Une grande partie de la caravane est là, ainsi que d'autres visiteurs venus en avance pour le jubilé. Sous un soleil de plomb, la colonne traverse le désert de rocailles jusqu'au village musée.

Arrivée à Frehn, la troupe entre dans un bâtiment étonnamment frais. La magie d'Ardence, la maîtresse de ces lieux est à l'œuvre pour préserver les tableaux des assauts du climat. Ardence accueille les visiteurs elle-même et entame une courte visite guidée du musée. Libre à vous d'improviser quelques légendes de la Flamboyance autour de statues de héros ou de prophètes. La pièce maîtresse de l'endroit est la statue du barbare Crochfâme, pétrifié par le regard oublié des méduses.

Au terme de son discours, Ardence annonce que les visiteurs sont libres de rester dans le musée et de continuer la visite. Les gens se dispersent dans les salles. Hélicien glisse à l'oreille des autres Inspirés qu'Ardence est des leurs. Il est alors probable qu'ils souhaitent s'entretenir avec elle de l'Harmonie ou d'une légende qu'elle a exposée. Alfah est entrain de deviser avec la conservatrice et les Inspirés peuvent se joindre à la discussion.

Soudain, trois membres de la caravane tentent d'assassiner Alfah !

Faites des jets de PER+Vigilance contre AGI+Discrétion des caravaniers (12). Chaque joueur réussissant son jet peut se jeter sur un des assassins et l'empêcher de frapper Alfah. Albane a beau essayer de les résonner, les caravaniers se battent comme des forcenés. Leurs mouvements sont saccadés, comme s'ils étaient des pantins et ils ne semblent pas maîtres d'eux-mêmes. Ils ne sont pas faciles à maîtriser et ce combat finira sûrement par leur mort.

Alfah ne doit pas mourir. Si elle est gravement blessée, elle est sauvée et soignée par vos Inspirés, Ardence ou Albane (qui connaissent l'Œuvre Prolonger la Vie). Si les personnages n'interviennent pas, des membres de la caravane s'interposent et sont forcés de tuer leurs compagnons, sous les yeux des Inspirés. Mais s'ils l'ont aidée, elle les en remercie vivement et les invite à dîner au manoir.

En tout cas, les actions de ces trois guerriers keshites dévoués à la caravane sont troublantes (jet de VOL contre 10+5 par guerrier tué de ses propres mains pour un gain de 2 points de Perfidie). Il parait clair qu'ils étaient manipulés. En les fouillant, on découvre un drachme (voir AGONE) sur chacun d'eux. Monnaie inconnue, elle devrait susciter la méfiance des Inspirés. Tant qu'ils ne s'en servent pas pour commercer, ils ne risquent rien, mais s'ils se laissaient tenter, ils encouraient le gain d'1d10 points de perfidie et d'un point d'Âme noire !

Une rapide enquête auprès des caravaniers révèle que les trois assassins ont été vus hier au soir en compagnie d'un être encapuchonné ayant la taille d'un lutin ou d'un farfadet.

Un petit commanditaire ?

Il y a plusieurs farfadets ou lutins aux Roches Pourpres et les Inspirés peuvent passer la soirée à enquêter dans cette direction. Voici ceux qui peuvent retenir leur attention, sans compter les trois éclaireurs de la caravane. La liste n'est pas forcément exhaustive.

- Un célèbre sculpteur farfadet du nom de Fulmarbre loge au manoir. Il est l'auteur de la statue des sœurs jumelles qui trône sur la grande place de M'etrehn.

- Cervisio, l'aubergiste des trois Aspics est un sympathique farfadet que les Inspirés ont peut-être déjà rencontré.

- Un farfadet se trouvait parmi les visiteurs du musée, sans doute un émissaire étranger. Il s'agit d'Égon, venu se repaître incognito du spectacle qu'il orchestre.

- Péverlin le myqueux, un lutin qui fait de nombreux allers retours entre le village de Korantre et le manoir.

LES CARAVANIERS

AGI 7, FOR 7, PER 5, RES 8
MEL 7, TIR 6
PdV : 54, SBG : 18, SBC : 27
MV : 3, BD : +1

Combat
Initiative : 14, targe 10, sabre 14
Attaque au contact : Sabre 14, Targe 12
Attaque à distance : -
Défense au contact : targe 15, esquive 10, sabre 14
Défense à distance : 5

Arme(s)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TAI
Sabre	+1	+1	+1	+5 (P/T)	0
Targe	-3	+1	+3	0 (C)	-1

Armure
Cuir et Métal : Malus -2, Prot. 5

Seul Cervisio ne vit pas au manoir et peut être surveillé ou interrogé le soir après la tentative d'assassinat. Il reste à l'auberge pour servir ses clients, ne sait rien et nie avoir parlé aux guerriers.

Chassés !

Le lendemain matin à l'aube, les inspirés sont réveillés par un grand vacarme. Les Eunuques, gardes du manoir sont dans le campement avec pour ordre de ramener les témoins de la tentative d'assassinat au manoir. S'ils s'esquivent, ils assisteront peut-être à ce qui suit, anonymes parmi la foule qui suit le cortège.

On les emmène sans ménagement dans l'aile d'Iriena, jusqu'à la salle depuis laquelle elle co-dirige les Roches Pourpres. Les serviteurs les regardent avec méchanceté et leur crachent des injures. La méduse siège sur son trône, ses serpents énervés et agités, emprisonnant un Danseur dans leurs anneaux. Mélifène se tient derrière sa mère.

Iriena accuse la caravane d'avoir tenté d'assassiner sa sœur. Sa sentence est simple et sans appel : la caravane doit partir avant midi, en emportant tous ses membres. Les Inspirés peuvent se défendre, invoquer le fait qu'ils ne soient pas responsables de tous les membres de la caravane, qu'ils ne font pas même partie de cette caravane, ou qu'ils ont sauvé Alfah. Rien n'y fait, Iriena est intraitable ! S'ils demandent à voir Alfah, Iriena refuse, prétextant que sa sœur se repose des émotions de la veille et qu'on lui a fait assez de mal comme cela.

La mauvaise foi de la Méduse est écœurante. Les Inspirés devraient être surpris qu'Iriena défende sa sœur et remarquer que certains serviteurs semblent partager cet étonnement. L'explication : Iriena a elle-même commandité l'assassinat et voulait en faire porter le chapeau à la caravane, faisant ainsi d'une pierre deux coups.

Si les Inspirés insistent très lourdement auprès des intendantes pour rencontrer Alfah avant de quitter les Roches Pourpres, ils y parviendront, peu de temps avant le départ de la caravane, qui part alors sans eux. Ils se retrouvent alors dans le manoir (voir plus loin) en compagnie d'Alfah.

Les Trois Aspics

La caravane n'a d'autres choix que d'obéir. Les Inspirés sont sans doute dans le camp à faire leurs bagages ou à chercher une échappatoire, lorsque Cervisio, l'aubergiste des Trois Aspics vient les trouver. Le farfadet leur explique venir de la part de Mélifène qui ne peut se présenter personnellement à eux. Le bâtard souhaite qu'ils restent jusqu'au jubilé malgré le jugement d'Iriena. Cervisio peut les cacher dans les caves des Trois Aspics où il tient une cache pour la rébellion. Mélifène passera les voir pour discuter du plan à suivre. La caravane doit partir, mais les Inspirés pourraient revenir à la faveur de la nuit. Albane ne peut rester, et le regrette amèrement. Convenez d'un arrangement avec vos Inspirés et amenez-les dans la cave de l'auberge : un repère de rebelles, avec armes, vivres, lits de camp, etc. Mélifène les y retrouve et discute de la marche à suivre. Les Inspirés ont maintenant une rancœur personnelle contre Iriena et peut-être soif de vengeance. S'ils parlent d'en savoir plus sur les faits et gestes d'Iriena ou de contacter Alfah, Mélifène leur propose de les introduire discrètement au manoir. L'endroit est gigantesque et les caches innombrables ; les Inspirés déguisés en visiteurs ou en serviteurs peuvent mener l'enquête, alors que le bâtard reste accaparé par sa mère.

Au manoir

Mélifène les introduit dans le manoir, par une ruse quelconque. Le lendemain matin, ils peuvent par exemple se présenter à l'entrée des cuisines, chargés de ballots de farine. Mélifène les y accueillera et leur fera passer les gardes. La population de l'endroit est importante et une fois entrés, personne ne s'inquiète de la présence des Inspirés, s'ils sont suffisamment discrets. Bien sûr un groupe très typé (fée noire, géant, minotaure, etc.) aura plus de difficultés à passer inaperçu.

Le manoir est une bâtisse gigantesque, dotée de nombreuses pièces, pas toutes utilisées. C'est un véritable labyrinthe dans lequel les Inspirés pourront se perdre et découvrir des salles pleines d'œuvres d'art oubliées. Rendez l'endroit inquiétant par quelques anecdotes. D'où vient cet air de clavecin qui résonne dans la cour ? Qui est cette ombre furtive qui semble nous suivre ? Pourquoi ce gros cuisinier nous regarde-t-il en passant le pouce sur le tranchant de son hachoir ? Improvisez des rencontres avec des personnages excentriques, artistes géniaux, serviteurs dérangés ou émissaires mystérieux (utilisez les caractéristiques des métiers si besoin est).

Le manoir est partagé en deux ailes distinctes et symétriques dans lesquelles on retrouve les mêmes pièces, décorées différemment par les deux sœurs. L'aile d'Iriena est sombre et inquiétante, avec ses parfums capiteux, ses tapis rouges et ses énormes statues de bronze, alors que celle d'Alfah est plus aérée, avec ses marbres élancés et ses fontaines d'intérieur. Les esclaves n'y sont pas traités de la même façon. Chez Iriena, des contremaîtres les dirigent de leur fouet, alors que chez Alfah ils vont comme de libres serviteurs.

Les Inspirés ont une grande liberté de mouvement dans le manoir pendant les deux jours qui les séparent du jubilée. Vous trouverez un guide de ce qu'ils pourront découvrir et qui pourra les aider à résoudre le scénario. En fonction de ce qu'ils comprennent, ils devront

décider de leurs actes, que ce soit pour tuer Iriena avant ou pendant le jubilé ou pour arrêter le bras rebelle de Mélifène.

Les préparatifs du jubilé

Une grande partie de l'aile d'Iriena est consacrée aux préparatifs du jubilé. Dans les salles s'amoncellent les chars, les fusées d'artifice, les bannières écarlates, les instruments de la fanfare et les décors de théâtre qui serviront aux célébrations. Au bout de ce dédale, les Inspirés arrivent dans une salle sombre. Une vieille méduse semble parler toute seule : « *Mais oui mon petit, ne t'inquiète pas, je t'ai choisi pour la vipère noire...* » En faisant de la lumière, les Inspirés découvrent un triste spectacle : des cages métalliques sont suspendues au plafond et contiennent des esclaves résignés. La méduse est une intendante d'Iriena qui pourra expliquer aux Inspirés (s'ils sont convaincants) que sa maîtresse a prévu de sacrifier un esclave pour chacun de ses serpents. Elle l'a chargée de les sélectionner et l'intendante apprécierait grandement que les Inspirés ne le répètent pas : c'est un des clous du spectacle !

Rencontre avec Alfah

Si les personnages demandent à voir Alfah, il est possible qu'elle daigne les recevoir, surtout s'ils l'ont sauvée au musée. La rencontre a lieu pendant un des rares moments que lui laissent Iriena, en la veille de son jubilé et les personnages auront sans doute dû attendre longtemps dans un petit salon. La méduse les reçoit dans sa propre chambre. Elle est très sympathique et écoute attentivement ce que les Inspirés ont à lui dire. S'ils cherchent à l'utiliser contre sa propre sœur le jour du jubilé, elle insiste qu'elle n'ira pas à la cérémonie car elle ne veut pas vexer Iriena. S'ils souhaitent intervenir avant le jubilé, elle pourrait consentir à leur permettre de rencontrer Iriena. Mais elle veut avoir l'assurance que les Inspirés ne tenteront rien de violent. Si de plus les Inspirés lui montrent les préparatifs macabres de la fête, elle accepte d'aller trouver sa sœur pour la raisonner.

Après avoir essayé d'obtenir une entrevue officielle qui lui est refusée par un chambellan, elle se résout à passer par le passage dérobé qui relie les deux chambres. Évidemment, Iriena n'est pas là, mais contre l'avis d'Alfah, les Inspirés pourraient fouiller la pièce et découvrir le tableau (voir plus loin).

Enquêter sur le mystérieux farfadet

Trois suspects se trouvent au manoir :

Péverlin le myqueux peut être croisé au manoir. En le suivant discrètement, on parvient aux caves du manoir, jusqu'à la caverne d'Iddrig. La vieille femme folle peut être habilement manipulée pour fournir à Iriena une drogue particulièrement puissante...

Fulmarbre le farfadet sculpteur est très occupé sur la statue d'un colosse qui traverse trois planchers... Rien d'autre ne l'intéresse.

D'après les serviteurs, le mystérieux émissaire se nomme **Égon Garnemis.** Il n'a pas de chambre au manoir et personne ne sait comment il y arrive. Certains murmurent qu'il partage la couche d'Iriena, devenant ainsi le suspect principal des Inspirés.

S'infiltrer dans la chambre d'Iriena

En se battant avec quelques Eunuques et en crochetant une serrure difficile (24), les Inspirés peuvent réussir à entrer dans la chambre d'Iriena. Ils peuvent également passer par la chambre d'Alfah, qui n'est pas surveillée (mais fermée à clef). La chambre est alors vide et ils peuvent utiliser le passage dérobé qu'elle leur a peut-être montré (sinon jet de PER+Fouille contre 25).

Ils ont alors la surprise d'assister à une crise de somnambulisme d'Iriena. La méduse se lève, nue, et rejoint la chambre de sa sœur par le passage dérobé. Elle se couche dans son nouveau lit et ses serpents « meurent » un à un. Les Inspirés sont alors les dépositaires du secret le mieux gardé des Roches Pourpres.

Le tableau

Que ce soit avec ou sans Alfah ou Iriena, les Inspirés ont peut-être l'occasion de fouiller la chambre d'Iriena. Entre autres œuvres d'art magnifiques, un tableau repose en évidence contre un mur. Plus qu'un tableau, c'est une véritable fresque, haute comme un géant. Elle représente un paysage de montagne, le pied du tableau étant le point de départ d'un petit chemin à flanc de falaise. Le plus étonnant est que des traces de boue s'étalent sur le sol de la chambre, en face du tableau. Des pantoufles et une robe de chambre reposent sur un tabouret au côté du tableau. Elles sont de taille farfadet.

Le jubilé

Le jour du jubilé est arrivé. La fête va être magnifique, tous les arts étant à l'honneur. Des scènes de théâtre en bois se sont installés le long des rues, des artistes et des méduses sont venus de toutes les Terres veuves pour assister au spectacle.

Si les personnages n'ont pas percé le secret du tableau, ni celui des jumelles, Mélifène attaque, avec ou sans l'aide des Inspirés et il réussit son coup ! Ses fidèles font diversion pendant qu'il tue sa mère d'un coup

EUNUQUES ET ESCLAVES

Les Eunuques, gardes du manoir
Les Eunuques qui gardent le palais sont d'une fidélité à toute épreuve, obéissant tour à tour à Alfah ou Iriena. Si vos Inspirés se font remarquer dans le manoir, ils auront affaire à eux. Ils défendent également la méduse lors du jubilé.
Ils ont les caractéristiques des soldats et se battent avec des sarbarabah (hallebarde à lame large et courbe). Ils ne portent pas d'armure mais sont plus résistants (60 Points de Vie).

Les esclaves rebelles
Une cinquantaine d'esclaves est prête à prendre les armes au côté de Mélifène.
Leurs caractéristiques sont équivalentes à celles du brigand. Leur armement est plus hétéroclite.

de poignard. Il offre alors publiquement le trône unique à Alfah, introuvable... Il découvre le tableau-monde en prenant possession du manoir et se confie aux Inspirés.

Si les personnages ont découvert le tableau et ont expliqué à Mélifène que sa mère était sans doute sous l'influence d'un mystérieux farfadet, il accepte de retarder sa révolution, si les Inspirés lui assurent pouvoir couper les liens qui unissent la méduse et le farfadet. Il est même disposé à les accompagner dans cette quête. Le jubilé se passe alors normalement, avec ses sacrifices d'esclaves...

Si les personnages ont compris la véritable nature des jumelles et se confient à Mélifène, il finit par les croire. Il a d'ailleurs rêvé plusieurs fois qu'Alfah était sa mère. Sa première réaction est de les tuer toutes deux, mais il est facile de le ramener à la raison. Le jubilé est alors un moment idéal pour s'introduire dans la chambre d'Alfah, et découvrir ou étudier le tableau.

Le tableau-monde

Les inspirés se retrouvent face à un tableau à travers lequel il est évident qu'un farfadet qui leur veut du mal est passé. Aux Roches Pourpres, une seule personne peut les aider à ouvrir le passage : Ardence. Elle accepte facilement et leur suggère de détruire le tableau une fois arrivés de l'autre côté.

Après un examen minutieux, Ardence retrace quelques lignes invisibles et savantes du bout de son pinceau, et le tableau prend vie : le passage s'ouvre sous les yeux étonnés des Inspirés. Il ne leur reste plus qu'à l'emprunter, mais Ardence les prévient : elle ne peut les faire revenir.

Il n'est pas impossible que des Inspirés peureux préfèrent détruire le tableau plutôt que de l'emprunter. L'acte III ne les concerne pas, mais le mystérieux farfadet trouvera bien un autre moyen de revenir aux Roches Pourpres et souhaitera se venger de ceux qui ont détruit son précieux tableau.

ACTE III : Des intrus à l'université

Confrontation

Les personnages avancent sur un chemin de montagne jusqu'à l'entrée d'une grotte qui donne sur une chambre meublée avec luxe.

Le tableau par lequel ils sortent est une copie de celui que les Inspirés ont franchi dans les Terres veuves, mais l'endroit ne ressemble pas à la chambre d'Iriena. Il y fait froid et une large fenêtre s'ouvre sur

ÉGON GARNEMIS

Origine : Communes Princières
Genre : Masculin
Peuple : Farfadet

Âge : 80 ans
Taille : 1 m 30 (TAI -1)
Poids : 30 kg
MV : 2

Caractéristiques
Flamme : 1/3

Corps : 1/5
Bonus de Corps : +4
AGIlité : 12
FORce : 4
PERception : 10
RESistance : 6

Esprit : 1/3
Bonus d'Esprit : +2
INTelligence : 8
VOLonté : 3

Âme : 1/4
Bonus d'âme : +3
CHArisme : 8
CREativité : 9
Caractéristiques secondaires
ART : 8
MEL : 9
EMP : -
TIR : 11
PdV : 45
SBG : 15
SBC : 22
BD : -1

Points d'Héroïsme : 2

Pouvoirs de la Flamme : aucun
Ténèbre : 42
Perfidie : 52

Pouvoirs du masque : La mascarade, le rideau

Compétences
Épreuves : Armes : Rapière 6, Pinceau 5, arbalète 5, Esquive 5
Maraude : 8 dans toutes les compétences
Savoir : Alphabet : Septentrien 8, Langue : Keshite 6/Kiéménite 8/Ophidien 4, Saison : printemps 5
Société : Peinture 10, Sculpture 8
Occulte : Décorum 9, Cyse 3, Démonologie 6, Harmonie 4
Avantages, bienfaits, défauts, peines
Avantages, bienfaits, défauts, peines Comédie (bienfait perfide), Hargne (bienfait perfide), Diablotin expérimenté (Bienfait sombre), Conjuration Cercle I (Bienfait sombre), Conjuration Cercle II (Bienfait sombre), Cruauté (peine perfide), Méchanceté (peine perfide), Sang Venimeux (peine perfide), Hypocrisie (peine perfide), Grandiloquence (peine perfide), Diablotin farceur (peine sombre), Cauchemars (peine sombre), Démon Facétieux (peine sombre), Somnambule (peine sombre).

Combat
Initiative : 26, rapière 28, arbalète 31
Attaque au contact : Rapière 21
Attaque à distance : Arbalète 20
Défense au contact : Rapière 20, Esquive 20
Défense à distance : Esquive 10

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom	TA	Portée
Rapière à 2 mains	+2	+2	+0	+3 (P)	0	-
Pinceau	0	0	-5	spé.	-1	-
Arbalète farfadine	+5	0	-	+4 (P)	-2	40 m

Armures
Aucune

Arts magiques
POT de Décorum : 20
POT de Cyse : 14
Œuvres connues :
Tout le Décorum de l'Automne et la Cyse pervertie. En combat, Égon n'utilise que Tourments et Blessures en trompe l'œil. Pour ce dernier il doit toucher au pinceau et réussir son sort pour infliger une Blessure grave (sans perte de PdV) à son adversaire.

Armure
Aucune

un paysage nouveau : une ville s'étend au pied de la tour dans laquelle semblent être les Inspirés. Un palais majestueux se dresse non loin de là et l'horizon est partout fermé par un mur d'enceinte crénelé. Il neige à gros flocons, ce qui semble indiquer qu'ils sont bien loin des Terres veuves et de Keshe. Les Inspirés se trouvent dans l'Atu Sika du Laeghdoved, le bâtiment du Haï Shul consacré aux Arts, dans les Communes princières.

Plus précisément, ils sont dans une chambre luxueuse, décorée d'œuvres d'art. Son habituel occupant est de petite taille, mais il ne semble pas être là. Fouiller la pièce révèle des cahiers de notes sur divers tableaux et des emplois du temps qui suggèrent qu'on est chez un professeur d'université. Un détail intéressera peut-être les Inspirés : un miroir, identique à celui qu'ils ont trouvé dans la cabane de l'acte I.

Il y a beaucoup de correspondance et un examen minutieux (PER+fouille contre 20) révèle un nombre important de lettres d'une certaine O. Elles contiennent d'étranges poèmes incompréhensibles. En fait, il s'agit de messages codés d'Olgreta Savansk une alliée de Égon Garnemis. Un jet d'INT+Intrigue contre 25 confirme ce soupçon, sans permettre de percer le code.

La seule issue de la chambre est une porte donnant sur un escalier descendant à l'étage inférieur de la tour.

Cette deuxième salle est un grand atelier d'artistes, plein de chevalets, de mannequins de bois articulés et de toiles inachevées. Au centre, un farfadet peint, debout sur un tabouret. Il peint comme on dirige un orchestre, à grands coups de pinceau Inspirés.

Il suspend son œuvre à l'arrivée des Inspirés et leur dit qu'ils les attendaient. Il lève la main et ses mannequins articulés s'animent et attaquent ! Le farfadet se joint également au combat.

S'il se sent trop menacé et qu'on lui en laisse le temps, il disparaîtra dans son manteau (voir

MANNEQUIN DE BOIS

Ces mannequins articulés grandeur nature peuvent prendre toutes les postures de l'homme et servent au peintre de modèle. Égon en a éveillé deux qui le servent fidèlement.

Taille : 1 m 65 (TAI 0), Poids : 100 kg

AGI 5, FOR 8, PER 1, RES 20
MEL : 6, MV : 3
PdV : 95, SBG : 31, SBC : 47, BD : +1

Perfidie : 5

Combat
Initiative : 2, Attaque au contact : Bras 15, Attaque à distance : -
Défense au contact : Esquive 10, Défense à distance : 5

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom
Bras de bois	-4	+1	0	+3

Armures
Aucune

AGONE). Si c'est le cas, assurez-vous, Éminence grise, qu'il revienne un jour se venger des Inspirés...

Procès

Les Inspirés sont arrêtés par le Won Taïdu (milice) alerté par le bruit du combat avec Égon Garnemis. Le temps de défoncer une porte et ils sont sur les Inspirés en nombre suffisant. Après une demande d'explication, il est clair qu'ils sont des intrus et on les met en prison.

Ils vont être jugés par le Seng Ido, le conseil des doyens de l'université. On les accuse de s'être introduits clandestinement dans le Haï Shul et de s'en être pris directement à un Eldin (maître). On leur explique qu'ils seront interrogés par chaque membre du conseil avant d'exposer leur défense devant une assemblée des Sengs et des Eldins de l'université. Le conseil se réunira ensuite pour délibérer et prononcera sa sentence devant l'assemblée.

Chacun des sept membres du conseil leur rend donc visite et les interroge sur leur présence dans l'enceinte de l'université, leur moyen d'entrée et leur lien avec Égon. Selon le discours qu'ils leur tiennent, ils peuvent faire pencher la décision du Seng en leur faveur, ou au contraire le braquer contre eux. Voici l'opinion de départ des sept Sengs, ainsi que les arguments auxquels ils sont sensibles. À titre indicatif, la difficulté d'un jet de baratin, diplomatie, éloquence ou intrigue (selon la technique employée) est indiquée entre parenthèses, ainsi que les modificateurs dûs à certains arguments. Mais laissez surtout vos joueurs essayer de vous convaincre, à mesure que vous endossez le rôle des dirigeants du Haï Shul.

Ho Chide, Min Seng (30)

Le doyen ne supporte pas l'idée qu'on se soit introduit au Haï Shul. Il est conservateur et paraît impossible à convaincre. Il a confiance en Égon et ne croit pas un instant qu'il puisse être un traître.

Drek Mordant, Won Seng (28)

L'ogre guerrier se sent personnellement offensé par l'intrusion d'étrangers au Haï Shul. Toutefois, si les Inspirés évoquent la menace de l'Ennemi sur le Haï Shul, il sera sans doute disposé à les soutenir (-8). Il est également un Inspiré et si les joueurs le comprennent et confie porter également la flamme (-10), ils le joignent à leur cause.

Bayud Oshram, Kati Seng (20)

Ce jeune Keshite écoute attentivement ce qu'ont à dire les Inspirés. Il connaît le sérail de Soleïdin de réputation et si les Inspirés en parlent en bien, il sera intéressé. Entretenir des liens commerciaux avec le sérail pourrait être profitable, et les Inspirés pourraient être ce lien... S'il sent que cette opportunité est possible (-5), il conclura sans doute l'entretien en disant : « *Je vous crois et je vous soutiendrai devant le Seng Ido* ». Si les Inspirés s'en sortent, il reviendra parler affaire avec eux.

Patril Leo, Daeli Seng (22)

Le nain sera particulièrement sensible à la présence de saisonins dans le groupe, particulièrement s'ils sont de l'hiver (-4 ou -6). De plus, si les Inspirés lui paraissent avoir accompli des exploits d'ordres mystiques et magiques (-4), il pourrait voir en eux des alliés pour le problème de la crypte de Laeghon. C'est un pacifiste et il appréciera des personnages prônant la non-violence (-5). Inversement, des personnages belliqueux lui feront mauvaise impression (+5).

Anoch Griess, Atu Seng (30)

Le satyre maître de la branche artistique ne soutiendra pas les Inspirés pour deux raisons. D'abord, il déteste les harmonistes et ils ont franchi un tableau-monde, chose qu'il est incapable de faire. Et puis Anoch était un grand ami d'Égon. Le farfadet lui a toujours caché qu'il était lui-même harmoniste. Il disait les détester et Anoch lui en a signalé quelques-uns qui ont disparu peu de temps après. Il regrette Égon et n'aidera pas les Inspirés.

Esvam Ideritch, Xios Seng (18)

L'éclipsiste s'intéresse particulièrement à la présence du tableau-monde et au danger qu'il représente. Si la Compagnie compte un membre du cryptogramme (-4), il l'écoutera attentivement à ce sujet et se laissera convaincre qu'Égon était un danger pour le Haï Shul. Si les Inspirés lui paraissent puissants, il votera pour eux et espérera s'en faire des alliés.

Olgreta Savansk, Qyn Seng (20)

La Princéenne responsable de l'université des femmes a le rôle le plus ambigu. Elle était une alliée d'Égon et elle essaiera de savoir si les Inspirés le soupçonnent, en posant de nombreuses questions sur le farfadet. S'ils ont vu les poèmes, ils peuvent essayer de la faire chanter. S'ils paraissent forts et incorruptibles, elle essaiera de les faire chasser (+10). S'ils s'en sortent, elle dira par la suite avoir voté pour eux. Mais si elle pense pouvoir les corrompre, elle acceptera un chantage (-5). Et elle leur propose déjà un marché : elle leur demande d'incriminer l'Atu Seng devant le conseil en affirmant que le farfadet n'est pas responsable de la présence du tableau, qu'il n'était qu'un exécutant et que le véritable fautif se trouve au-dessus de lui... Si les Inspirés acceptaient un tel marché, la perfidie les guette (Jet de VOL contre 25, pour un gain de 5 points), mais la voix d'Olgreta leur serait acquise (-10).

Une fois les Sengs rencontrés, les Inspirés sont traînés devant l'assemblée et invités à exposer leur défense. À moins qu'ils ne soient très incohérents par rapport à ce qu'ils leur ont confié en privé, les Sengs ne changent pas d'avis. Ils se retirent pour délibérer et reviennent devant l'assemblée pour exprimer la sentence. Elle dépend du nombre de Sengs convaincus, selon le tableau ci-contre. S'ils sont autorisés à rester, ils prennent le grade de Siba (étranger). Ils peuvent alors payer pour s'inscrire aux cours et devenir Zitos (étudiant), à moins qu'ils ne soient gratuitement inscrits. Ils pourront alors dépenser leurs points d'expérience dans une des universités les plus prestigieuses de l'Harmonde, en attendant que le Masque rejoue avec eux...

SENTENCE

Seng ralliés	Les inspirés sont
0	mis à mort.
1	dépouillés de tout bien et bannis.
2	bannis. Ils ne pourront jamais revenir.
3	chassés du Haï Shul.
4	autorisés à rester.
5 et +	inscrits gratuitement au Hai Shul.

Expérience

Pour attribuer les points d'Expérience de ce scénario, vous devez considérer que les trois actes forment trois scénarii distincts. Pour la quantité de points attribués dans chaque acte, inspirez-vous de la table p. 200 d'*AGONE*. En plus des points liés au comportement des PJ lors du scénario, voici à titre indicatif les points que vous pouvez attribuer pour la réussite globale :

Acte I :

Démasquer Galdesh (**3 points**).
Se débarrasser de Luisel (**4 points**).

Acte II :

Comprendre l'ubiquité d'Iriena/Alfah (**5 points**).
Découvrir le tableau-monde (**2 points**).
Prendre une décision pour libérer les Roches Pourpres, que ce soit détruire ou franchir le tableau, ou tuer Iriena/Alfah (**3 points**).
La tuer sans avoir compris son ubiquité ne rapporte aucun point.

Acte III :

Tuer Égon (**5 points**).
Se sortir du procès (**autant de points que de Sengs convaincus**).
Si vos Inspirés sont inscrits au Hai Shul à la fin de l'acte III, ils pourront les dépenser dans les Familles Savoir ou Occulte auprès d'un des nombreux maîtres de l'université.

GURIHIRU 99

La faune de l'Harmonde

Voici quelques profils d'animaux de l'Harmonde, la plupart communs, voire usuels, qui vous permettront de peupler vos Domaines.
Note : le Troll est une Merveille et le Phénix une Excellence.

Le cheval

Caractéristiques :
RÉS 12, FOR 12, AGI 3, PER 7
MEL 7, EMP -, ART -
TAI +1, MV +6, BD +10
PdV 82, SBG 27, SBC 41

Compétences :
Athlétisme 7, Arme : sabot (ruade) 3
Note : *Un cheval spécialement entraîné peut obtenir Arme : sabots 6, Arme : piétinement 6.*

Le poney

Caractéristiques :
RÉS 10, FOR 10, AGI 4, PER 7
MEL 7, EMP -, ART -
TAI +1, MV +5, BD +6
PdV 66, SBG 22, SBC 33

Compétences :
Athlétisme 7, Arme : sabot (ruade) 3

Le chameau

Caractéristiques :
RÉS 12, FOR 12, AGI 4, PER 7
MEL 7, EMP -, ART -
TAI +1, MV +6, BD +10
PdV 82, SBG 27, SBC 41

Compétences :
Athlétisme 7, Arme : sabot (piétinement) 3
Note : *Un chameau spécialement entraîné peut obtenir Arme : piétinement 6.*

Le bœuf

Caractéristiques :
RÉS 15, FOR 15, AGI 2, PER 2
MEL 8, EMP -, ART -
TAI +1, MV +4, BD +18
PdV 82, SBG 27, SBC 41

Compétences :
Athlétisme 7
Note : *Pour tous les autres bovins, considérer que les caractéristiques sont sensiblement équivalentes.*

L'hippocampe de monte

Caractéristiques :
RÉS 12, FOR 12, AGI 6, PER 5

MEL 7, EMP -, ART -
TAI +0, MV +4, BD +8
PdV 82, SBG 27, SBC 41

Compétences :
Athlétisme 7

Note : *L'hippocampe de monte est un animal exclusivement utilisé en mer. Par ailleurs, il est nécessaire de savoir respirer sous l'eau pour profiter de ses qualités...*

Le loup

Caractéristiques :
RÉS 8, FOR 5, AGI 10, PER 14
MEL 7, EMP -, ART -
TAI -1, MV +4, BD +0
PdV 45, SBG 15, SBC 22

Compétences :
Arme : griffes 3, Arme : crocs 6, Athlétisme 10, Chasse 6, Discrétion 3, Vigilance 10

Le chien

Caractéristiques :
RÉS 7, FOR 4, AGI 7, PER 11
MEL 5, EMP -, ART -
TAI -1, MV +4, BD +0
PdV 47, SBG 15, SBC 23

Compétences :
Arme : griffes 3, Arme : crocs 5, Athlétisme 7, Chasse 5, Vigilance 8

Le chat

Caractéristiques :
RÉS 2, FOR 2, AGI 11, PER 10
MEL 6, EMP -, ART -
TAI -2, MV +4, BD -4
PdV 17, SBG 5, SBC 8

Compétences :
Arme : griffes 3, Discrétion 7, Escalade 8, Vigilance 8

L'ours

Caractéristiques :
RÉS 10, FOR 12, AGI 5, PER 8
MEL 8, EMP -, ART -
TAI +1, MV +4, BD +10
PdV 76, SBG 25, SBC 37

Compétences :
Arme : griffes 5, Arme : crocs 5, Chasse 5, Vigilance 8

Note : *L'ours peut porter deux attaques par tour et utiliser la manœuvre « Presser le contact ».*

Le lion

Caractéristiques :
RÉS 10, FOR 13, AGI 6, PER 8
MEL 9, EMP -, ART -
TAI +1, MV +3, BD +6
PdV 66, SBG 22, SBC 33

Compétences :
Arme : griffes 7, Arme : crocs 6, Chasse 2, Vigilance 6

Le tigre

Caractéristiques :
RÉS 10, FOR 13, AGI 7, PER 8
MEL 10, EMP -, ART -
TAI +1, MV +4, BD +6
PdV 66, SBG 22, SBC 33

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

Le grand serpent

Caractéristiques :
RÉS 8, FOR 15, AGI 8, PER 8
MEL 11, EMP -, ART -
TAI +1, MV 0, BD +18
PdV 80, SBG 26, SBC 40

Compétences :
Arme : constriction 8, Camouflage 6, Chasse 6, Discrétion 5

Note : *Les dommages de constriction sont de 0, mais dès que le serpent a touché (c'est-à-dire a enroulé ses anneaux autour de la victime), ils sont automatiques. De plus, le futur déjeuner du serpent ne peut plus entreprendre aucune action.*

Le petit serpent

Caractéristiques :
RÉS 2, FOR 2, AGI 12, PER 8
MEL 7, EMP -, ART -
TAI -1, MV 0, BD -2
PdV 22, SBG 7, SBC 11

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

Note : *La morsure injecte un poison à la cible. Celui-ci peut être de virulence très variée. L'un des venins les plus communs est l'aspharte verdissante (VIR 17), qui provoque une brusque hausse de température associée à une coloration verdâtre autour des yeux. Elle agit en quelques minutes et tue régulièrement des enfants (sa virulence est insuffisante pour obtenir le même résultat sur un adulte en bonne santé).*

Le requin

Caractéristiques :
RÉS 10, FOR 10, AGI 8, PER 8
MEL 9, EMP -, ART -
TAI -1, MV +6, BD +2
PdV 46, SBG 15, SBC 23

Compétences :
Arme : crocs 6, Chasse 6, Natation 7, Vigilance 6

L'aigle

Caractéristiques :
RÉS 7, FOR 7, AGI 5, PER 14
MEL 6, EMP -, ART -
TAI 0, MV +1 (sur terre)/ +12 (en volant), BD +1
PdV 42, SBG 14, SBC 21

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

Le faucon

Caractéristiques :
RÉS 5, FOR 1, AGI 7, PER 11
MEL 4, EMP -, ART -
TAI -3, MV +1 (sur terre)/ +12 (en volant), BD -6
PdV 26, SBG 8, SBC 13

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

Le corbeau

Caractéristiques :
RÉS 5, FOR 1, AGI 7, PER 6
MEL 4, EMP -, ART -
TAI -3, MV +1 (à terre)/ +9 (en volant), BD -6
PdV 26, SBG 8, SBC 13

Compétences :
Esquive 6, Vigilance 5

Le rat

Caractéristiques :
RÉS 3, FOR 1, AGI 10, PER 8
MEL 5, EMP -, ART -
TAI -3, MV +6, BD -6
PdV 10, SBG 3, SBC 5

Compétences :
Discrétion 6, Esquive 7, Vigilance 6

Le phénix

Le phénix est une Excellence. Cet oiseau de feu au plumage écarlate mesure 3 coudées (1,50 m) pour des ailes d'une envergure de 5 coudées (2,50 m). Extrêmement rare, il est convoité par le Masque et les Inspirés car il n'a jamais rompu le lien avec les Muses. Aux premiers jours de l'été, l'animal s'enflamme et se consume. Ses cendres seront dispersées et ne renaîtront qu'à l'hiver suivant. Au début de l'été, les premières flammes qui courent sur son plumage auraient, dit-on, le pouvoir de celles des Inspirés... Personne ne mesure les conséquences d'une telle rumeur. Les saisonins qui forment les conseils des Décans étudient les phénix et tentent aujourd'hui de sauver ces flammes magiques qui naissent spontanément l'été...

Caractéristiques :
RÉS 7, FOR 7, AGI 12, PER 10
MEL 9, EMP -, ART -
TAI -1, MV +1 (à terre)/ +9 (en volant), BD 0
PdV 47, SBG 15, SBC 23

Compétences :
Arme : bec 6, Esquive 10

Note : *Le bec du phénix occasionne non seulement des dégâts de perforation mais aussi des dégâts de flamme (POT 5).*

Le troll

Il mesure près de 6 coudées, soit 3 mètres de hauteur. Le visage ingrat et le corps verdâtre, le troll effraie. Pour autant, il est de nature bienveillante et apprécie la compagnie des animaux. Son corps réagit de manière spontanée à l'environnement : au printemps, de petites fleurs s'épanouissent sur ses jambes tandis qu'à l'automne, la mousse et parfois la moisissure le recouvrent des pieds jusqu'au cou. De nombreux animaux logent sur le corps du troll, en particulier les oiseaux qui apprécient de pouvoir faire leur nid dans l'épaisse et longue tignasse brune qui lui sert de cheveux. Placide et toujours prêt à venir en aide aux alliés de la Nature, le troll prête souvent assistance aux lutins et aux géants. Toutefois, le troll peut devenir agressif en présence du feu. Il ne supporte pas de voir une torche ou même les étincelles d'un briquet en amadou. Dans un cas comme celui-ci, il peut devenir extrêmement violent et fera tout pour éteindre le feu en question.

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

Compétences :
Arme : griffes 5, Camouflage 5, Herboristerie 6, Survie (en forêt) 8, Vigilance 7, Zoologie 5, Harmonie 3

Note : *Les trolls bénéficient d'un bonus naturel de +2 au camouflage pendant le printemps et l'automne. Blessé, le troll se cache, s'immobilise, plante ses jambes en terre et fait repousser la partie lésée. La question de la nature animale ou végétale du troll reste posée.*

Les Métiers

Dans les Royaumes crépusculaires, on exerce de nombreux métiers. Nous vous proposons ici une liste de métiers généraux dont vous pourrez vous servir pour mettre en scène et personnaliser vos protagonistes. À l'inverse des archétypes, ce sont tous des profils de « jeunes » (à savoir entre 17 et 29 ans).

Pour en faire des personnages plus âgés, retranchez 1 point à toutes les caractéristiques de Corps et rajoutez 1 point à toutes les caractéristiques d'Esprit et d'Âme. Pour calibrer correctement le personnage par rapport à son âge et à l'expérience qu'il a accumulée (ajoutez 1 ou 2 spécialités), rajoutez également 1 point à chaque compétence proposée.

Ces profils types sont humains. Si vous souhaitez les transformer en saisonins, l'opération est à peine plus compliquée. Il vous suffit pour cela de reprendre le tableau des caractéristiques des peuples et de procéder aux ajustements nécessaires (notamment en fonction des pouvoirs spéciaux des saisonins et de leurs compétences innées) en fonction du saisonin choisi.

Les compétences qui sont suivies de * doivent se voir attribuer un domaine d'application en fonction de la profession et de l'origine du personnage.

LISTE DES MÉTIERS

1. ARTISAN
2. ARTISTE-PEINTRE
3. AUBERGISTE
4. BOURGMESTRE
5. BRIGAND
6. CAPITAINE
7. CHAMBELLAN
8. CHEVALIER
9. CITADIN
10. COURRIER
11. ÉCHEVIN
12. ERMITE
13. ESPION
14. INTENDANT
15. INTRIGANT
16. MAÎTRE D'ARMES
17. MARCHAND
18. MARIN
19. MÉDECIN
20. MENDIANT
21. SENTINELLE
22. SERVITEUR
23. SOLDAT
24. VENEUR
25. VICAIRE

ARTISAN

L'artisan exerce un métier manuel pour son propre compte aidé souvent de sa famille, de compères ou d'apprentis. Par exemple, le serrurier et le cordonnier sont généralement des artisans.

Taille : 1,64 m (TAI = 0)
Poids : 70 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 4
FORce : 6
PERception : 6
RÉSistance : 5
Esprit
INTelligence : 4
VOLonté : 3
Âme
CHArisme : 5
CRÉativité : 7

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 4
EMP : -
TIR : 5
PV : 42
SBC : 21
SBG : 14
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Bagarre 5, Athlétisme 3, Esquive 3
Savoir : Alphabet* 2, Culte* 2, Langue* 5, Lois* 1.
Société : Baratin 2, Étiquette 2, Intendance 2, Négoce 2, Savoir-faire* 8, Us & coutumes* 6.

Combat
Initiative : 10, bagarre 6
Attaque au contact : bagarre 10
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 7
parade -
défense à distance : 3

Arme(s) Bagarre
Init. -4
Att. +1
Def. -
Dom.+BD -3 (C)

Armure
Vêtements lourds
Veste seule : malus 0, Prot. 1

ARTISTE-PEINTRE

L'artiste-peintre pratique l'art de la peinture en s'y vouant sur un plan strictement profane. Il réalise des portraits sur commande et peut être amené à repeindre les façades de bâtiments en réalisant de grandes fresques murales.

Taille : 1,65 m
(TAI = 0)
Poids : 74 kg
MV : 3

Caractéristiques

Corps
AGIlité : 6
FORce : 4
PERception : 6
RÉSistance : 4

Esprit
INTelligence : 5
VOLonté : 4

Âme
CHArisme : 5
CRÉativité : 7

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 5
EMP : -
TIR : 6
PV : 41
SBC : 20
SBG : 13
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Bagarre 2, Athlétisme 2, Esquive 1.
Savoir : Alphabet* 5, Langue* 5.
Société : Musique 4, Peinture 7, Poésie 3, Étiquette 3, Us & coutumes* 5.

Combat
Initiative : 12, bagarre 8
Attaque au contact : bagarre 8
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 7
parade -
défense à distance : 3

Arme(s) Bagarre
Init. -4
Att. +1
Def. -
Dom.+BD -3 (C)

Armure
Vêtements lourds
Veste seule :
malus 0, Prot. 1

AUBERGISTE

L'aubergiste tient une auberge. C'est généralement une maison ou un petit hôtel simple où l'on trouve à se loger et à manger en payant comptant.

Taille : 1, 81 m
(TAI = 0)
Poids : 85 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 4
FORce : 6
PERception : 4
RÉSistance : 6

Esprit
INTelligence : 4
VOLonté : 3

Âme
CHArisme : 2
CRÉativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 5
EMP : -
TIR : 4
PV : 53
SBC : 26
SBG : 17
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Bagarre 5, Athlétisme 5, Esquive 5, Vigilance 4.
Savoir : Alphabet* 2, Langue* 5, Lois* 4.
Société : Baratin 2, Diplomatie 2, Intendance 3, Négoce 2, Us & coutumes* 5.

Combat
Initiative : 8, bagarre 4
Attaque au contact : bagarre 11
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 9
parade -
défense à distance : 4

Arme(s) Bagarre
Init. -4
Att. +1
Def. -
Dom.+BD -3 (C)

Armure
Vêtements lourds
Veste seule :
malus 0, Prot. 1

BOURGMESTRE

Le bourgmestre est un notable urbain qui conseille les dirigeants de la cité qu'il occupe. À bien des égards, il peut être comparé à une sorte d'adjoint du maire.

Taille : 1,67 m
(TAI = 0)
Poids : 72 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 4
FORce : 4
PERception : 5
RÉSistance : 4

Esprit
INTelligence : 6
VOLonté : 5

Âme
CHArisme : 3
CRÉativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 4
EMP : -
TIR : 4
PV : 42
SBC : 14
SBG : 21
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Fleuret 5, Athlétisme 4, Équitation 3, Esquive 5, Vigilance 3.
Savoir : Alphabet* 5, Culte* 2, Langue* 6, Lois* 5.
Société : Musique 2, Diplomatie 5, Étiquette 5, Us & coutumes* 7.

Combat
Initiative : 9, fleuret 10
Attaque au contact : Fleuret 11
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 9
parade : fleuret 10
défense à distance : 4

Arme(s) Fleuret
Init. +1
Att. +2
Def. +1
Dom.+BD +2 (P)

Armure
aucune

BRIGAND

Avec l'apogée du Crépuscule, les temps de l'insécurité sont revenus. Les chemins ne sont plus sûrs et les vols commis avec violence et à main armée sont monnaie courante.

Taille : 1,75 m
(TAI = 0)
Poids : 82 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 6
FORce : 5
PERception : 4
RÉSistance : 6
Esprit
INTelligence : 5
VOLonté : 4
Âme
CHArisme : 3
CRÉativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 5
EMP : -
TIR : 5
PV : 50
SBC : 16
SBG : 25
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Épée 6, Athlétisme 3, Équitation 2, Escalade 2, Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Camouflage 5, Discrétion 5, Fouille 3, Jeu 5.
Savoir : Langue* 5, Stratégie 3.
Société : Baratin 3, Us & coutumes* 3.

Combat
Initiative : 10, épée 11
Attaque au contact : Épée 12
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 11
parade : épée 12
défense à distance : 5

Arme(s) Épée
Init. +1
Att. +1
Def. +1
Dom.+BD +4 (P/T)

Armure
Vêtements lourds
Veste seule :
malus 0, Prot. 1

CAPITAINE

Le capitaine est l'officier, homme ou femme, qui commande une compagnie d'infanterie, un escadron de cavalerie ou une batterie de catapultes.

Taille : 1,79 m
(TAI = 0)
Poids : 85 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 6
FORce : 6
PERception : 5
RÉSistance : 6
Esprit
INTelligence : 5
VOLonté : 5
Âme
CHArisme : 6
CRÉativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 6
EMP : -
TIR : 5
PV : 50
SBC : 25
SBG : 16
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Rapière 7, 1 arme au choix comme spécialité professionnelle 8, Athlétisme 5, Équitation 5, Esquive 5, Vigilance 6.
Maraude : Jeu 3, Serrurerie.
Savoir : Alphabet* 4, Langue* 5, Lois* 4, Stratégie 5.
Société : Diplomatie 2, Éloquence 2, Étiquette 2, Us & coutumes* 3.

Combat
Initiative : 11, épée 12
Attaque au contact : Épée 14
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 5
parade : épée 14
défense à distance : 2

Arme(s) Épée
Init. +1
Att. +1
Def. +1
Dom.+BD +4 (P/T)

Armure
Lamelles
Partielle :
malus -6, Prot. 9

CHAMBELLAN

Le chambellan est un habitué de la cour. Généralement, c'est un gentilhomme chargé du service de la chambre du seigneur ou du souverain. Il chapeaute les serviteurs et dispense des ordres précis qui doivent être exécutés pour le bien-être du maître des lieux.

Taille : 1,65 m
(TAI = 0)
Poids : 78 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 4
FORce : 3
PERception : 6
RÉSistance : 3
Esprit
INTelligence : 6
VOLonté : 4
Âme
CHArisme : 6
CRÉativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 3
EMP : -
TIR : 5
PV : 40
SBC : 20
SBG : 13
BD : -1

Compétences
Épreuve : Vigilance 6, Équitation 2.
Savoir : Alphabet* 5, Langue* 6, Lois* 3.
Société : Musique 3, Peinture 2, Diplomatie 6, Étiquette 8, Intendance 5, Us & coutumes* 5.

Combat
Le chambellan ne se bat jamais !

Armure
aucune

CHEVALIER

Par essence, c'est celui qui va à cheval. Le chevalier est ainsi le seigneur féodal possédant un fief suffisamment important pour assurer l'armement à cheval.

Taille : 1,81 m
(TAI = 0)
Poids : 90 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 6
FORce : 7
PERception : 5
RÉSistance : 7
Esprit
INTelligence : 4
VOLonté : 4
Âme
CHArisme : 5
CRÉativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : - MÊL : 6
EMP : - TIR : 5
PV : 55 SBC : 27
SBG : 18 BD :

Compétences
Épreuve : Arme : Épée 7, Écu 6, Lance 5, Athlétisme 5, Équitation 6, Esquive 6, Vigilance 5.
Savoir : Alphabet* 4, Langue* 5, Lois* 3, Stratégie 3.
Société : Étiquette 2, Us & coutumes* 4.

Combat
Initiative : 11, épée 12, écu 8, lance 17
Attaque au contact : Épée 14, Écu 12, Lance 11
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 0
parade : épée 14, écu 16, lance 9
défense à distance : 0

Arme(s)	Épée	Lance	Écu
Init.	+1	+6	-3
Att.	+1	0	0
Def.	+1	-2	+4
Dom.+BD	+4 (P/T)	+7 (P)	+1 (C)

Armure
Plaques
Complète :
malus -14, Prot. 14

Monture : Cheval
Caractéristiques : RÉS 12, FOR 12, AGI 3, PER 7 MÊL 7, EMP -, ART - TAI +1, MV +6, MD +10, PdV 82, SBG 27, SBC 41
Compétences : Athlétisme 7, Arme : Sabot (ruade) 3

CITADIN

Voici l'habitant de la ville type.

Taille : 1,65 m
(TAI = 0)
Poids : 70 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 4
FORce : 5
PERception : 5
RÉSistance : 4

Esprit
INTelligence : 5
VOLonté : 5

Âme
CHArisme : 4
CRÉativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 4
EMP : -
TIR : 4
PV : 38
SBC : 19
SBG : 12
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Bagarre 2, Athlétisme 2, Esquive 1.
Savoir : Alphabet* 2, Culte* 4, Langue* 5, Lois* 1.
Société : Us & coutumes* 4, Étiquette 1

Combat
Initiative : 9, bagarre 5
Attaque au contact : bagarre 7
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 5
parade -
défense à distance : 2

Arme(s) Bagarre
Init. -4
Att. +1
Def. -
Dom.+BD -3 (C)

Armure
aucune

COURRIER

Le courrier est celui qui porte les missives et les dépêches à bon port.

Taille : 1,60 m
TAI = 0)
Poids : 68 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 6
FORce : 4
PERception : 4
RÉSistance : 7
Esprit
INTelligence : 3
VOLonté : 3
Âme
CHArisme : 2
CRÉativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 5
EMP : -
TIR : 5
PV : 54
SBC : 27
SBG : 18
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Coutelas 5, Athlétisme 5, Équitation 7, Vigilance 4.
Savoir : Alphabet* 5, Astronomie 4, Géographie 6, Langue* 5, Lois* 2.
Société : Us & coutumes* 5.

Combat
Initiative : 10, coutelas 11
Attaque au contact : bagarre 11
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 11
parade : coutelas 10
défense à distance : 5

Arme(s) Coutelas
Init. 0
Att +1
Def. 0
Dom.+BD +2 (P/T)
Armure
Cuir
veste seule
malus -1, prot. 3

ÉCHEVIN

Magistrat adjoint au bourgmestre de votre cité, c'est un des assesseurs permanents du tribunal qui siège dans la région.

Taille : 1,65 m
(TAI = 0)
Poids : 72 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 4
FORce : 4
PERception : 5
RÉSistance : 4
Esprit
INTelligence : 5
VOLonté : 5
Âme
CHArisme : 3
CRÉativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 4
EMP : -
TIR : 4
PV : 41
SBC : 20
SBG : 13
BD : 0

Compétences
Épreuve : Équitation 2.
Savoir : Alphabet* 5, Langue* 5, Lois* 7.
Société : Musique 3, Peinture 3, Poésie 3, Diplomatie 6, Éloquence 2, Étiquette 5, Intendance 3, Us & coutumes* 7.

Combat
L'Échevin ne se bat pas !

Armure
aucune

ERMITE

L'ermite est un religieux retiré dans un lieu désert.

Taille : 1,62 m
(TAI = 0)
Poids : 58 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 5
FORce : 3
PERception : 5
RÉSistance : 5
Esprit
INTelligence : 7
VOLonté : 7
Âme
CHArisme : 4
CRÉativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 5
EMP : -
TIR : 5
PV : 46
SBC : 23
SBG : 15
BD : -1

Compétences
Épreuve : Athlétisme 6, Escalade 3, Esquive 3, Premiers soins 5, Survie 5, Vigilance 3.
Savoir : Astronomie 6, Herboristerie 5, Langue* 3, Médecine 5, Saisons* 5, Zoologie 5.

Combat
L'hermite se laisserait tuer sur place plutôt que d'engager un combat.

Armure
Aucune

ESPION

Caché dans l'ombre, il épie les faits et gestes des puissants afin de les rapporter à son maître.

Taille : 1,64 m
(TAI = 0)
Poids : 68 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 6
FORce : 4
PERception : 5
RÉSistance : 4
Esprit
INTelligence : 5
VOLonté : 3
Âme
CHArisme : 1
CRÉativité : 1

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 5
EMP : -
TIR : 5
PV : 39
SBC : 19
SBG : 13
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Dague 5, Athlétisme 4, Équitation 4, Escalade 3, Esquive 2, Vigilance 5.
Maraude : Déguisement 5, Discrétion 7, Fouille 5, Intrigue 2.
Savoir : Alphabet* 5, Langue* 5.
Société : Us & coutumes* 4.

Combat
Initiative : 11, dague 11
Attaque au contact : Dague 12
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 8
parade : dague 10
défense à distance : 4

Arme(s) Dague
Init 0
Att. +2
Def 0
Dom.+BD +1 (P)

Armure
Vêtements lourds.
Veste seule :
malus 0, Prot. 1

INTENDANT

L'intendant est la personne chargée d'administrer la maison, les affaires et les biens d'un riche particulier.

Taille : 1,66 m
(TAI = 0)
Poids : 72 kg
MV : 3

Caractéristiques Corps
AGIlité : 4
FORce : 4
PERception : 6
RÉSistance : 5
Esprit
INTelligence : 5
VOLonté : 3
Âme
CHArisme : 5
CRÉativité : 1

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 4
EMP : -
TIR : 5
PV : 46
SBC : 23
SBG : 15
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Fleuret 3, Équitation 5, Esquive 2.
Savoir : Alphabet* 5, Langue* 5, Lois* 5.
Société : Intendance 7, Us & coutumes* 5.

Combat
Initiative : 10, fleuret 11
Attaque au contact : Fleuret 9
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 6
parade : fleuret 8
défense à distance : 3

Arme(s)	Fleuret
Init	+1
Att	+2
Def.	+1
Dom.+BD	+2 (P)

Armure
Vêtements lourds
Veste seule :
malus 0, Prot. 1

INTRIGANT

Dans toute cour, on retrouve la trace de ceux qui combattent pour tenter de ramasser quelques bribes de pouvoir : l'intrigant est de ceux-là.

Taille : 1,75 m
(TAI = 0)
Poids : 76 kg
MV : 3

Caractéristiques Corps
AGIlité : 5
FORce : 4
PERception : 6
RÉSistance : 4
Esprit
INTelligence : 5
VOLonté : 5
Âme
CHArisme : 6
CRÉativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 4
EMP : -
TIR : 5
PV : 40
SBC : 20
SBG : 13
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Rapière 3, Équitation 5, Esquive 2, Vigilance 2.
Maraude : Déguisement 3, Discrétion 5, Fouille 3, Intrigue 6.
Savoir : Alphabet* 5, Langue* 5, Lois* 2.
Société : Baratin 2, Diplomatie 2, Éloquence 3, Étiquette 2, Us & coutumes* 5.

Combat
Initiative : 11, rapière 13
Attaque au contact : Rapière 9
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 7
parade : rapière 8
défense à distance : 3

Arme(s)	Rapière
Init.	+2
Att.	+2
Def.	+1
Dom.+BD	+3 (P)

Armure
Vêtements lourds
Veste seule :
malus 0, Prot. 1

MAÎTRE D'ARMES

Il a voué sa vie à la maîtrise absolue d'une arme et a appris à s'en servir avec une redoutable dextérité.

Taille : 1,79 m
(TAI = 0)
Poids : 82 kg
MV : 3

Caractéristiques Corps
AGIlité : 7
FORce : 7
PERception : 6
RÉSistance : 7
Esprit
INTelligence : 5
VOLonté : 4
Âme
CHArisme : 4
CRÉativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 7
EMP : -
TIR : 6
PV : 55
SBC : 27
SBG : 18
BD : +2

Compétences
Épreuve : Arme : Rapière 8 (spécialité : 1 manœuvre), Athlétisme 6, Équitation 4, Esquive 7 (spécialité : 1 parade), Vigilance 5.
Savoir : Alphabet* 5, Langue* 5, Médecine 3, Stratégie 6.
Société : Us & coutumes* 5.

Combat
Initiative : 13, rapière 14
Attaque au contact : Rapière 17
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 12
parade : rapière 16
défense à distance : 6

Arme(s)	Rapière
Init.	+2
Att.	+2
Def.	+1
Dom.+BD	+3 (P)

Armure
Cuir et métal
Partielle : malus -2, Prot. 5

MARCHAND

Le marchand incarne la figure du commerçant chez qui l'on achète une ou plusieurs sortes de marchandises, qu'il fait profession de vendre.

Taille : 1,61 m
(TAI = 0)
Poids : 70 kg
MV : 3

Caractéristiques Corps
AGIlité : 4
FORce : 4
PERception : 5
RÉSistance : 3
Esprit
INTelligence : 6
VOLonté : 5
Âme
CHArisme : 6
CRÉativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 4
EMP : -
TIR : 4
PV : 39
SBC : 19
SBG : 13
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Bagarre 3, Équitation 2, Esquive 1.
Savoir : Alphabet* 3, Langue* 5, Lois* 2.
Société : Baratin 5, Intendance 6, Négoce 6, Us & coutumes* 5.

Combat
Initiative : 9, bagarre 5
Attaque au contact : bagarre 8
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 5
parade -
défense à distance : 2

Arme(s)	Bagarre
Init.	-4
Att.	+1
Def.	-
Dom.+BD	-3 (C)

Armure
aucune

MARIN

Ce marin est plus pirate que pêcheur…

Taille : 1,70 m
(TAI = 0)
Poids : 78 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 6
FORce : 6
PERception : 4
RÉSistance : 6
Esprit
INTelligence : 4
VOLonté : 4
Âme
CHArisme : 2
CRÉativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 6
EMP : -
TIR : 5
PV : 48
SBC : 24
SBG : 16
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Sabre 5, Athlétisme 5, Escalade 5, Esquive 5, Natation 7.
Maraude : Acrobatie 4, Jeu 4.
Savoir : Astronomie 5, Langue* 5, Navigation 8.
Société : Baratin 4, Us & coutumes* 5.

Combat
Initiative : 10, sabre 11
Attaque au contact : Sabre 12
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 11
parade : sabre 12
défense à distance : 5

Arme(s)	Sabre
Init.	+1
Att.	+1
Def.	+1
Dom.+BD	+4 (P/T)

Armure
aucune

MÉDECIN

Le médecin soigne plaies, bosses, horions et maladies communes diverses. Il exerce en ville comme à la campagne. Il est généralement respecté.

Taille : 1, 79 m
(TAI = 0)
Poids : 60 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 4
FORce : 5
PERception : 7
RÉSistance : 6
Esprit
INTelligence : 6
VOLonté : 5
Âme
CHArisme : 4
CRÉativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 4
EMP : -
TIR : 5
PV : 48
SBC : 24
SBG : 16
BD : 0

Compétences
Savoir : Alphabet 5, Chirurgie 3, Herboristerie 2, Langue* 5, Lois* 2, Médecine 8, Zoologie 3.
Société : Us & coutumes* 5.

Combat
Initiative : 11,
défense au contact : esquive 1
parade -
défense à distance : 0

Armure
aucune

MENDIANT

Le mendiant demande l'aumône et la charité pour pouvoir vivre. Il fait partie de la cohorte des pauvres qui tente désespérément de connaître de meilleurs jours en s'installant dans les grandes cités.

Taille : 1,66 m
(TAI = 0)
Poids : 55 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 6
FORce : 3
PERception : 6
RÉSistance : 3
Esprit
INTelligence : 3
VOLonté : 3
Âme
CHArisme : 1
CRÉativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 5
EMP : -
TIR : 6
PV : 38
SBC : 19
SBG : 12
BD : -1

Compétences
Épreuve : Arme : Bagarre 4, Survie 5, Vigilance 5, Esquive 5.
Maraude : Camouflage 2, Déguisement 2, Discrétion 3, Fouille 3.
Savoir : Langue* 5.
Société : Us & coutumes* 4.

Combat
Initiative : 12, bagarre 8
Attaque au contact : bagarre 10
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 11
parade -
défense à distance : 5

Arme(s)	Bagarre
Init.	-4
Att.	+1
Def.	-
Dom.+BD	-3 (C)

Armure
aucune

SENTINELLE

La sentinelle est le soldat qui a la charge de faire le guet devant un lieu occupé par l'armée ou de protéger un lieu public.

Taille : 1,70 m
(TAI = 0)
Poids : 80 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 5
FORce : 5
PERception : 6
RÉSistance : 5
Esprit
INTelligence : 2
VOLonté : 5
Âme
CHArisme : 3
CRÉativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 5
EMP : -
TIR : 5
PV : 50
SBC : 25
SBG : 16
BD : +0

Compétences
Épreuve : Arme : Arc 5, Lance 5, Athlétisme 5, Équitation 3, Esquive 3, Vigilance 5.
Savoir : Langue* 5, Lois* 1.
Société : Us & coutumes* 2.

Combat
Initiative : 11, lance 15, arc 15
Attaque au contact : Lance 10
Attaque à distance : Arc 10
défense au contact : esquive 6
parade : lance 9
défense à distance : 3

Arme(s)	Lance	Arc
Init.	+4	+4
Att.	0	0
Def.	-1	-
Dom.+BD	+4 (P)	+7 (P)

(arc : portée 80 m)

Armure
Cuir et métal
Partielle :
malus -2, Prot. 5

SERVITEUR

Le serviteur est une personne qui se met entièrement au service de quelqu'un moyennant finances. Il existe ainsi plusieurs catégories de serviteurs. Les professionnels sont employés par les plus grandes cours et arborent les plus beaux habits ; les ponctuels endossent, l'espace d'une saison, le tablier de serviteur dans une auberge et assurent le service de la clientèle ; les obligés sont ceux dont les moyens ne les autorisent pas à exercer d'autres professions, ils se mettent volontairement au service d'autrui pour gagner leur gîte et leur couvert.

Taille : 1,65 m
(TAI = 0)
Poids : 70 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 5
FORce : 4
PERception : 4
RÉSistance : 4
Esprit
INTelligence : 3
VOLonté : 3
Âme
CHArisme : 3
CRÉativité : 3

Carac. secondaires
ART : -
MÊL : 4
EMP : -
TIR : 4
PV : 39
SBC : 19
SBG : 13
BD : 0

Compétences
Épreuve : Arme : Bagarre 4, Athlétisme 2, Esquive 2.
Maraude : Discrétion 5, Fouille 2.
Savoir : Langue* 5.
Société : Étiquette 5, Intendance 3, Us & coutumes* 5.

Combat
Initiative : 9, bagarre 5
Attaque au contact : bagarre 9
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 7
parade -
défense à distance : 3

Arme(s)	Bagarre
Init	-4
Att.	+1
Def.	-
Dom.+BD	-3 (C)

Armure
aucune

SOLDAT

Le soldat est celui qui sert dans une armée en temps de paix, ou en temps de guerre comme mercenaire ou comme engagé volontaire à la solde d'un prince ou d'un État, ou encore en vertu d'une obligation civique ou professionnelle.

Taille : 1,70 m
(TAI = 0)
Poids : 80 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 5
FORce : 6
PERception : 5
RÉSistance : 5
Esprit
INTelligence : 2
VOLonté : 4
Âme
CHArisme : 3
CRÉativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 5
EMP : -
TIR : 5
PV : 49
SBC : 24
SBG : 16
BD : +0

Compétences
Épreuve : Arme : Masse 5, Écu 5, Athlétisme 5, Équitation 3, Esquive 3, Vigilance 3.
Maraude : Jeu 2.
Savoir : Langue* 4, Lois* 1.
Société : Us & coutumes* 4.

Combat
Initiative : 10, masse 10, écu 7
Attaque au contact : Masse 11, Écu 10
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 2
parade : masse 9, écu 14
défense à distance : 1

Arme(s)	Masse
Init.	0
Att.	+1
Def.	-1
Dom.+BD	+4 (C)

Écu	
Init.	-3
Att.	0
Def.	+4
Dom.+BD	0 (C)

Armure
Lamelles
Partielle :
malus -6, Prot. 9

VENEUR

Il s'agit de l'officier en charge de la vénerie du prince et, en tant que tel, il gère toutes les activités relatives à la chasse à courre.

Taille : 1,79 m
(TAI = 0)
Poids : 86 kg
MV : 3

Caractéristiques
Corps
AGIlité : 6
FORce : 5
PERception : 6
RÉSistance : 5
Esprit
INTelligence : 4
VOLonté : 4
Âme
CHArisme : 3
CRÉativité : 2

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 5
EMP : -
TIR : 6
PV : 48
SBC : 24
SBG : 16
BD : +0

Compétences
Épreuve : Arme : Coutelas 6, Athlétisme 4, Équitation 7, Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Camouflage 5, Chasse 6.
Savoir : Alphabet* 5, Astronomie 4, Géographie 3, Langue* 5, Lois* 5, Zoologie 5.
Société : Étiquette 2, Intendance 5, Us & coutumes* 5.

Combat
Initiative : 12, coutelas 12
Attaque au contact : Coutelas 12
Attaque à distance : -
défense au contact : esquive 10
parade : coutelas 11
défense à distance : 5

Arme(s)	Coutelas
Init.	0
Att.	+1
Def.	0
Dom.+BD	+2 (P/T)

Armure
Cuir partielle
malus -1, Prot. 3

VICAIRE

Il exerce en second les fonctions attachées à un office religieux. C'est en quelque sorte un archidiacre qui entretient d'excellentes relations avec le pouvoir en place.

Taille : 1,67 m
(TAI = 0)
Poids : 69 kg
MV : 3

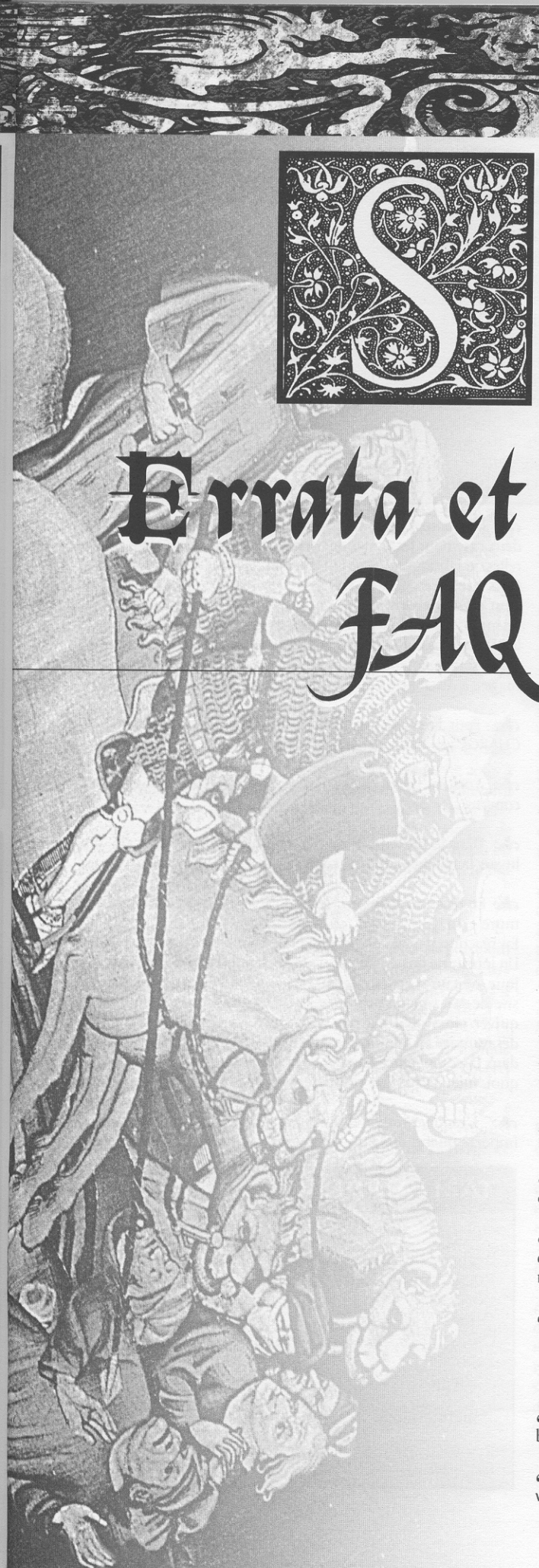
Caractéristiques
Corps
AGIlité : 4
FORce : 4
PERception : 5
RÉSistance : 4
Esprit
INTelligence : 6
VOLonté : 5
Âme
CHArisme : 3
CRÉativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : -
MÊL : 4
EMP : -
TIR : 4
PV : 40
SBC : 20
SBG : 13
BD : 0

Compétences
Épreuve : Équitation 4.
Occulte : Cryptogramme 2.
Savoir : Alphabet* 5, Culte* 7, Langue* 6, Lois* 6.
Société : Poésie 5, Éloquence 5, Étiquette 5, Intendance 4, Us & coutumes* 6.

Combat
A-t-on déjà vu un vicaire se battre ?!

Armure
aucune



Errata et FAQ

Suite à quelques lacunes dont nous vous prions de nous excuser dans AGONE, Gordias l'ogre mercenaire et X/S le polytechnimage répondent à vos questions et donnent leur avis éclairé.

Un personnage joueur détient les compétences de sa Langue maternelle et des Us et coutumes du royaume où il vit égales à son score d'INTellignce.

L'Argot Boucanier est une déclinaison de l'Urguemand. Son alphabet n'est donc pas le septentrien (mentionné par erreur) mais l'armgarde. Un petit rappel est donné dans le tableau de la page suivante.

Rappelons que le keshite a le statut de langue commune. De fait, pour les archétypes, on peut remplacer les Langue : urguemand et Us et coutumes : urguemands par des équivalents étrangers, avec le même score.

Le cryptin, décrit dans le Cryptogramme-magicien, est une langue morte. Elle s'écrit avec un alphabet spécifique, propre au Cryptogramme (ce qui veut dire que les archétypes de base ne comprennent pas les textes anciens du Cryptogramme. La compétence Cryptogramme ne peut pas permettre de lire/écrire/parler le cryptin. On peut leur accorder la compétence Alphabet : cryptin avec un score égal à la compétence Cryptogramme, s'ils la possèdent, ou de la leur faire acheter, selon le bon vouloir de l'EG).

p. 62 : Le nom de l'encart est faux (Janrénie au lieu de Province liturgique)

p. 85 : Voici les caractéristiques pour une TAI de +2 (minotaure colossal ou géant tout petit) : TAI +2, BPdV 75, Mod. de poids 15, MV 6.

p. 117 : Il faut rectifier le profil de l'archétype Censeur : il n'a pas assez en Résonance pour accéder à sa Charge. Remplacez donc les scores suivants : Harmonie passe de 7 à 6 et Escalade de 5 à 4, Résonance (obscurantiste) de 7 à 8.

p. 104 : Sensible au chant des Sirènes : modifié par « Vous réussissez automatiquement tous vos jets de Perfidie lorsque vous entendez le chant des sirènes et vous avez un bonus de 2 sur tous vos jets pour lutter contre la corruption du Masque dans les autres circonstances. »

p 106 : Danseur incapable : la colonne « détermination du bonus EMP » est à remplacer par « malus de caractéristique ».

p. 115 : l'armure du minotaure : c'est « cotte de mailles » et non pas « plaques ».

p. 119 : Les caractéristiques du Danseur de la farfadine devraient être : Mémoire : 18, Bonus EMP : +3, Empathie : 5, Endurance : 7.

p127 : Voici les statistiques correctes du satyre :
Sabots (ruade) : 0/-1/+4 (la cible doit faire un jet d'équilibre ou tomber au sol)
Sabots (piétinement) : -2/0/+6 (la cible doit être au sol).

p. 179 : L'exemple de combat est faux, on n'ajoute pas le bonus de Corps aux dommages.

p. 188 : Les armes géantes ne sont pas décrites. Les voici :

TABLEAU DES ALPHABETS

Ancien Empire	Alphabet	Royaume	Langue
Septentrion	Septentrien	Lyphane	Kosaki
Septentrion	Septentrien	Parages	Nordik
Septentrion	Septentrien	Communes princières	Kiéménite
Septentrion	Septentrien	Empire de Keshe	Keshite
Septentrion	Septentrien	Bokkor	Bokkori
Armgarde	Armgarde	Urguemand	Urguemand
Armgarde	Armgarde	Janrénie	Janrénien
Armgarde	Armgarde	Province liturgique	Liturge ou langue sacrée
Armgarde	Armgarde	Enclave boucanière	Argot boucanier
Moden'Hen	Moden'Hen	République mercenaire	Mercerin
Moden'Hen	Moden'Hen	Terres veuves	Ophidien
Moden'Hen	Moden'Hen	Marche Modéhenne	Modéhen

Épée géante : cette énorme lame de près de trois mètres de haut est plus un énorme gourdin de métal vaguement tranchant qu'une véritable épée. Qu'importe : c'est la force du géant qui fait la différence.

Hache géante : il faut un petit arbre pour faire le manche de cette invraisemblable hache. Deux mètres cinquante de manche, un fer de près de 6 kg, c'est une hache tout à fait standard, en fait... mise à part sa taille !

Lance géante : prenez un arbre de petite taille (pas plus d'une cinquante centimètres de diamètre pour quatre mètres de haut), adaptez-y un fer de lance de la taille de celui d'une hallebarde. Vous obtenez une lance géante.

Maillet géant : Plus primitif que la hache, mais nettement plus long, le maillet géant est la version évoluée du tronc d'arbre. Il se compose d'un manche de trois mètres cinquante au bout duquel un lourd rondin, quelquefois ferré, à été enchâssé.

Masse géante : comme toutes les masses, la masse géante se compose d'une tête de métal apposée sur un manche de bois. Le manche mesure simplement un mètre quatre-vingt.

Pique géante : la pique géante est la plus grande arme jamais conçue. Elle mesure plus de huit mètres de long. Son fer pèse près d'un kilo et demi (soit le poids d'une épée longue). La majorité des armuriers s'accordent à dire que s'ils tentaient de faire quelque chose de plus grand, l'arme ne supporterait même pas son propre poids.

p. 192 : La gomme du jizz est appelée par erreur gomme jabbar dans le texte.

p. 222 : Pour changer d'obédience, la DIF est bien augmentée de +5 et non multipliée par 2.

Le minotaure commençant avec 10 points de Ténèbre, il a un diablotin sur le dos et un point d'Esprit noir. L'archétype ne le mentionne pas par erreur.

Les géants ont de 1 à 3 enfants, 3 étant un maximum.

La course de fond décale les DIF de 10 : MV x 2 DIF 15, MV x 4 DIF 20, MV x 6 DIF 25, MV x 8 DIF 30.

Dans les jets les impliquant, on additionne le bonus d'Aspect Corps aux caractéristiques de Corps, le bonus d'Aspect Âme caractéristiques d'Âme et le bonus d'Aspect Esprit aux caractéristiques d'Esprit.

Les dommages ne dépendant pas d'une caractéristique, mais d'un résultat de jet de dés, on n'y additionne pas de bonus d'Aspect.

« Le bonus personnel aux dommages est additionné dans deux cas : pour les armes de corps à corps (qu'elles soient naturelles ou fabriquées) et pour les armes de jets. Les armes de traits (arcs, arbalètes, balistes voire sarbacanes) ne l'utilisent pas. On peut effectivement concevoir des arcs "sur mesure", qui pourraient effectuer plus de dommages et tirer plus loin. Dans ce cas, le BD n'est toujours pas additionné, mais les caractéristiques minimales sont augmentées en même temps que la portée et les dommages, à discrétion de l'EG.

Pour la ruade, on peut également utiliser la manœuvre CHARGE (en bas à gauche p. 180)

Lors du calcul de l'initiative, l'armure n'est pas prise en compte.

Dans le cas d'un fumble, si on obtient une MR de -15, on lit sur la colonne -10 (c'est-à-dire : -15+5 = -10).

En réaction active un joueur a : AGI + Esquive - malus d'armure + 1d10
En réaction passive un joueur a : AGI - malus d'armure + 1d10
Un joueur ne possédant pas de score dans la compétence Esquive joue avec un score par défaut de -3. Il a donc une Esquive passive de AGI - malus armure + 1d10. Un individu qui tente d'esquiver alors qu'il n'a pas la compétence Esquive est en fait désavantagé : il additionne en effet AGI -3 (son score par défaut dans la compétence Esquive) - malus armure + 1d10. Comme quoi, mieux vaut être compétent ou écouter son instinct.

L'esquive totale élimine les actions du tour. Donc peu importe quand on la déclare : une fois qu'elle est résolue, il ne

TABLEAU DES ARMES NATURELLES

	Init.	Att.	Dommages
Bagarre	-4	+1	-3
Poing armuré	-4	+1	-2
Cornes	-1	0	+3
Griffes	-3	+1	-1
Crocs	-5	+2	+0
Sabots			
ruade	0	-1	+4 (la cible doit faire un jet d'équilibre ou tomber au sol)
piétinement-	2	0	+6 (la cible doit être au sol)

Il est à noter qu'on ne pare pas avec une arme naturelle : on esquive ou on feinte.

reste plus qu'à prier que tout se passe bien, puisqu'il n'y aura pas d'action supplémentaire pour rattraper le coup en cas de problème. Ce n'est pas un plus, c'est une réaction ultime, celle de la dernière chance (et pas une esquive supplémentaire, d'ailleurs on mentionne que c'est une réaction, si, si, juste après le nom de la manœuvre, entre parenthèses).

Les PJ connaissent-ils toutes les manœuvres ? Le début du paragraphe « les manœuvres » indique que ce sont des techniques de base que tout un chacun peut utiliser du moment qu'il a un score dans la compétence.

Flamme, Ternes et Menace :
Les Ternes n'ayant pas de Flamme, ils ne peuvent pas non plus la voir pervertie par l'Ombre ou le Masque. Cela n'empêche cependant pas leurs Aspects noirs d'augmenter. En effet, cette augmentation ne représente pas spécifiquement la corruption, mais plutôt un ensemble de transformations physiques, mentales ou spirituelles qui leur fait abandonner leur existence précédente au profit d'un nouvel état d'être, en l'occurrence démons ou pantins du Masque. Les Aspects noirs des Ternes peuvent donc augmenter.
Cependant, à la différence d'un Inspiré, ils ne peuvent se défendre contre la corruption ; c'est pourquoi la transformation en créature entièrement inféodée à la Menace ne peut être contrée. Lorsque le seuil fatidique est atteint, le Terne passe de « l'autre côté » définitivement. En l'occurrence, cela se produit dès que 25 points de Ténèbre ont été accumulés ou si un Aspect noir d'Esprit ou d'Âme dépasse la plus faible des caractéristiques d'Esprit ou d'Âme.
Les Ternes subissent les malus d'Aspect, tant qu'ils sont du bon côté, puis les bonus quand ils sont devenus « méchants ». Mais ça ne fonctionne qu'avec les Aspects noirs et ça ne donne accès à rien en terme de Flamme. Et la règle « Flamme noire = minimum des Aspects Noirs » n'est donc pas appliquée pour les Ternes. Précisons donc que les Ternes n'ont pas de Flamme, donc pas de Flamme noire. Impossible de voir si un Terne est corrompu ou pas. Par contre, il est évidemment possible de repérer les manifestations extérieures des Peines.

Comment fait-on pour augmenter la Flamme ?
Il est dit page 83 : « ... le score de Flamme est égal au plus petit des trois scores (d'Aspect). » Donc, pour augmenter son score de Flamme, il faut au préalable augmenter chacun des trois Aspects en utilisant les règles d'expérience de la page 201.

Dans le tableau récapitulatif des jets d'Emprise, il manque la résistance magique spécifique aux Mages, à savoir : jets ouverts d'EMP x 2 contre DIF 15.

Dans les avantages d'Emprise, celui de « Don du Minuscule » (5 points) vous donne droit à un bonus en Dressage de Danseurs (+3) et à deux Danseurs supplémentaires. L'avantage « Plusieurs Danseurs » coûte lui 7 points pour obtenir deux nouveaux Danseurs.
On peut considérer que, avec « Don du minuscule », on a les Danseurs, mais on ne connaît pas leurs Sorts, et comme un Danseur n'a pas que des Sorts d'une seule catégorie, ce n'est pas optimisé du tout. C'est une option intéressante pour un chasseur de Danseurs.
Pour « Plusieurs Danseurs », eh bien on est un Mage et on possède 2 ou 3 Danseurs avec les Sorts que le joueur a choisis. C'est pour cela que le second a un coût supérieur.
D'autre part, la Fraternité du Minuscule n'étant constituée que de lutins, cet avantage n'est disponible que pour les PJ de ce peuple.

Pourquoi la Mémoire des Danseurs peut-elle prendre des valeurs telles que 14, 18 ou 24 alors que tous les Sorts ont des Seuils multiples de 5 ? Eh bien, rappelons que ce sont des cases mémoire, chaque case correspond à 5 points de Seuil, soit au total : 70, 90 ou 120 points de Seuils.

Précisons enfin que le Bonus d'Emprise des Danseurs NE S'AJOUTE PAS au POT Intuitif en cas de magie improvisée.
Précisons également que, pour la méthode par répartition, l'EG est censée veiller à ce que le Danseur créé ne soit pas trop déséquilibré.

Dans le cas d'un Mage très spécialisé (commençant avec un Potentiel d'Emprise de 25, bonus du Danseur inclus), les dommages occasionnés lorsqu'il lance le Sort « Projectile magique » sont au minimum de 45 (MR = 7). C'est beaucoup !
Bien sûr, on peut réduire l'efficacité de ce sort. Mais je crois qu'il faut surtout se rappeler qu'un Mage qui commence avec une base de 25 est sans doute... un des plus puissants Mages des Royaumes Crépusculaires. Seuls une poignée de Chorégraphes, de Hauts Mages et de Censeurs sont capables de lui tenir tête dans le Cryptogramme. Alors encore heureux qu'il soit un brin efficace et impressionnant. Le tout est de se demander ce qui pourrait pousser un Mage aussi puissant à aller salir ses robes dans le rôle de mercenaire-tueur à gage. Après tout, s'il est malin, il se contentera d'avoir une réputation terrible et il évitera de fatiguer son Danseur pour le premier minotaure qui passe. Normalement, une ou deux démonstrations devraient suffire à faire comprendre son pouvoir à toutes les fortes têtes.
Et ce gentil mage surpuissant, il a quel score en Cryptogramme ? Et en Intrigue ? Normalement, arrivé à ce niveau, il devrait commencer à comprendre que ce n'est pas forcément à coup de projectiles magiques qu'il va avancer dans l'existence. Surtout avec une organisation comme le Cryptogramme pour réguler sa vie. Ce n'est pas si difficile de faire sentir aux joueurs à quel point ils sont puissants tout en restant vulnérables... Ils sont très forts, mais pas parfaits... et ils sont très doués pour se mettre d'eux-mêmes dans des situations délicates. C'est aussi ça qui fait le plaisir de jouer.

Dans les pouvoirs de la Flamme, « Vitesse d'un incendie » multiplie la vitesse par score de flamme/3. C'est-à-dire que pour 1 en Flamme la vitesse augmente d'un tiers, pour 2, de deux tiers et pour 3 en Flamme elle est doublée... logique, non ?

Dans le scénario « Noces de Cristal », page 309, M'Krann a les scores suivants :
Corps : 1/10, Esprit : 1/5 et Âme : 1/11. Sa Flamme/Flamme noire est donc en fait 1/5.

p. 32 : « Le clan Rorik est à l'ouest dans les Parages ». C'est une erreur, il se trouve à l'est. Tandis que le clan Angas est à l'ouest.

Dans la description du climat des Parages, il est dit qu'il est rigoureux 9 mois sur 12. C'est bien sûr 9 mois sur 10.

La TAI d'un Danseur est de -3.

p. 225, le Diablotin devrait avoir, à la place de RES : 1, Densité : 20 (RES : 4). La Démonologie n'utilise aucun bonus d'Aspect, ni noir, ni clair, contrairement à ce que stipule la description des procédures d'invocation. La Noirceur n'est ni une caractéristique d'Ame, ni d'Esprit.

un ennemi. Néanmoins, ses pouvoirs les fascinent. Elles consacrent du temps et de l'énergie à l'approcher, à l'étudier et à se confronter avec lui afin d'en apprendre le plus possible. Vis-à-vis de l'Ombre, les méduses affichent un mépris à peine voilé. Elles considèrent les Démons comme des êtres répugnants et évitent par tous les moyens de les fréquenter. Il est extrêmement rare qu'une méduse fasse le choix de l'Invocation.

Enfin, les méduses sont très attentives aux quêtes et aux intrigues qui se nouent autour de la disparition des Dames des Saisons. Elles se persuadent que cette disparition est à l'origine de la perte du pouvoir qui était le leur jadis : la pétrification par le regard (voir « Enjeux », ci-dessous).

Perception de la magie :

Les méduses ont beaucoup de difficulté à user de l'Emprise. En effet, l'empathie du Danseur entre le plus souvent en conflit avec celle des serpents. Ces derniers se laissent dépérir lorsqu'une méduse s'attache à un Danseur. C'est sans doute pour cette raison que la plupart d'entre elles choisissent de devenir des Obscurantistes. Notons toutefois que l'excès inverse peut parfois transcender le Danseur. Il s'agit d'un cas exceptionnel, lorsque le Danseur et les serpents entrent en résonance. Dans ce genre de situation, la méduse a toutes les chances de devenir un grand Mage de l'Emprise, par la voie du Jornisme ou de l'Éclipsisme.

En revanche, les méduses ont d'excellentes prédispositions aux Arts magiques. Elles peuvent les pratiquer tous, avec une petite préférence pour la Cyse. Éduquées dans l'amour de l'art, les méduses passent pour des esthètes et seront souvent amenées à pratiquer sérieusement deux, voire trois Arts magiques.

L'Espèce

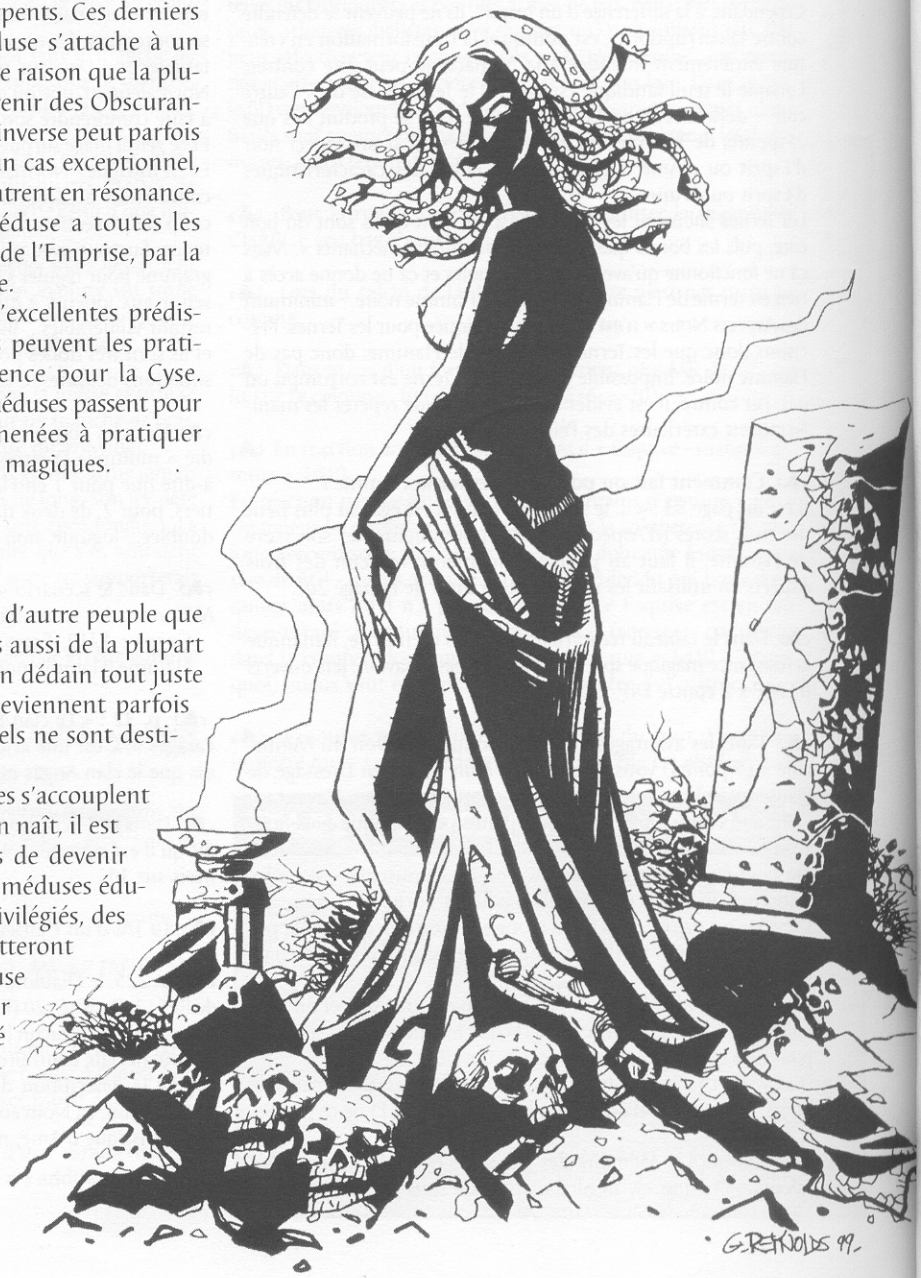
Coutumes :

Les méduses ne respectent guère d'autre peuple que le leur. À l'égard des humains, mais aussi de la plupart des saisonins, elles témoignent d'un dédain tout juste voilé. Hormis quelques-uns qui deviennent parfois leurs alliés ou leurs amis, les mortels ne sont destinés qu'à devenir leurs esclaves...

Pour avoir des enfants, les méduses s'accouplent avec des humains. Lorsqu'un garçon naît, il est généralement supprimé... à moins de devenir un Bâtard, un de ces mâles que les méduses éduquent pour en faire des esclaves privilégiés, des hommes de mains qui ne les quitteront plus jusqu'à leur mort. Une méduse choisit généralement de conserver auprès d'elle un seul Bâtard formé comme un contre-assassin. La naissance d'une fille est en revanche une célébration. La mère veillera jalousement sur l'enfant jusqu'à ce qu'elle soit en âge de se débrouiller toute seule.

Les méduses sont les seules à avoir fondé une nation, les Terres veuves. On distingue donc les méduses qui résident dans ce royaume, et les autres, toutes celles qui ont quitté les Terres veuves. Les premières sont amenées à diriger un Domaine tandis que les secondes passent pour des femmes terriblement dangereuses, de véritables « mantes religieuses » qui arpentent l'Harmonde en quête de fortune.

La vieillesse joue un rôle important dans la vie d'une méduse. À l'âge de 60 ans, en moyenne, la méduse décide de rallier une Tour noire. Ces tours d'onyx s'élèvent dans les montagnes et abritent des clans de vieilles méduses qui passent le plus clair de leur temps à étudier et à pratiquer les Arts magiques. Elles sont considérées comme des Harmonistes puissantes et explorent de nouvelles voies magiques.



Les caractéristiques

La Flamme

La Flamme est l'essence même qui différencie un Inspiré d'un Terne. Elle est composée de trois Aspects : le Corps, l'Esprit et l'Âme.

Chaque Inspiré a donc trois scores d'Aspect clair : le Corps, l'Esprit et l'Âme. Chacun est compris entre 0 et 10.

Le score de Flamme est égal au plus petit des trois scores.

La Flamme noire est la contrepartie obscure de la Flamme. Elle aussi est divisée en trois Aspects : le Corps noir, l'Esprit noir et l'Âme noire. Le score de Flamme noire est égal au plus petit des trois scores d'Aspects noirs.

Pour simplifier l'écriture, on note parfois ensemble les scores clairs et les scores noirs en les séparant par un « / ».

Inspiré et Damné

Tant que la Flamme d'un personnage reste supérieure à sa Flamme noire, il est Inspiré. Quand sa Flamme noire excède sa Flamme, il n'est plus un Inspiré mais devient un Damné, au service des forces obscures. Les personnages qui deviennent des Damnés sont remis à l'EG qui devra désormais les gérer... À moins qu'une circonstance particulière ne leur offre une chance de rédemption.

Quand la Flamme et la Flamme noire sont égales, le personnage garde son statut, Inspiré ou Damné. C'est seulement quand un score dépasse l'autre que le personnage change de nature.

Exemple : Lidunya a 1/0 en Corps, 1/2 en Esprit et 2/0 en Âme. Elle a donc 1/0 en Flamme, c'est une Inspirée.

Les bonus d'Aspect

La Flamme affecte toutes les actions de ceux qui la possèdent. C'est le rôle des bonus d'Aspect. Ils affectent tous les jets utilisant une caractéristique primaire ou secondaire à laquelle ils sont associés. Le mode de calcul des bonus d'Aspect n'est pas le même pour les Inspirés que pour les Damnés.

Les bonus d'Aspect représentent la rencontre entre l'inspiration que les Muses offrent aux hommes à travers la Flamme et une forme d'expérience transcendée qui dépasse la mémoire pour atteindre une sorte d'instinct de la manière de procéder la plus adéquate selon les circonstances. L'essence de Diurne assure la synthèse entre l'inspiration des Muses et l'expérience des hommes ; sans elle, l'Inspire serait consumé par sa propre Flamme.

Le bonus d'Aspect Corps représente à la fois une coordination mieux maîtrisée, une meilleure compréhension du point de vue physique de l'Harmonie intrinsèque du monde tel que les Muses l'ont créé à l'origine. Cette compréhension se manifeste dans chacune des actions de l'Inspiré : il n'est pas plus agile — sa coordination ou son adresse innée ne sont pas augmentées par la Flamme — mais il comprend plus précisément comment il doit effectuer chacun de ses mouvements ; il n'est pas plus fort mais applique sa force de manière plus efficace ; ses sens ne sont pas améliorés, mais il ressent instinctivement ce qu'il doit regarder, entendre, sentir ; il n'est pas plus résistant, mais réagit mieux aux agressions dont il est l'objet, dont il perçoit désormais la logique intrinsèque.

Le bonus d'Aspect Esprit est dû à des capacités mentales mobilisées plus harmonieusement et avec plus de pertinence. L'Inspiré n'est pas plus intelligent, mais il utilise plus efficacement son intelligence, car il possède une sorte d'instinct de la manière dont le monde est organisé, du grand projet d'Harmonie des Muses, de la manière dont il fonctionne ; de même, sa volonté n'est que renforcée, pas grandie, par le fait que les agressions mentales possèdent toutes une logique interne, voulue par les Muses, qu'il perçoit et peut utiliser à son avantage.

Le bonus d'Aspect Âme est sans doute celui qui est le plus directement influencé par la Flamme : l'Âme n'est finalement que l'expression de la compréhension à la fois de la beauté de l'Harmonde (c'est ce que représente la Créativité) et de la sienne propre en tant que créature de l'Harmonde (c'est ce que représente le Charisme). Comprenant mieux cette beauté, l'Inspiré est bien sûr plus à même

Nom ◦ .....

Occupation ◦ ..... Origine ◦ .....

Sexe ◦ ..... Peuple ◦ ..... Age ◦ .....

Diff. jet de vieil. ◦ ..... Taille ◦ ..... / TAI ☐ Poids ◦ ..... Mouvement ◦ ☐

Description physique ◦

Points de Vie ___
PdV actuels ___

Caractéristiques Primaires ◦ Flamme ☐ Flamme Noire ☐

Corps

Corps ☐ Corps Noir ☐

Bonus de Corps ☐

AGIlité ☐ FORce ☐

PERception ☐ RESistance ☐

Esprit

Esprit ☐ Esprit Noir ☐

Bonus d'Esprit ☐

INTelligence ☐

VOLonté ☐

Âme

Âme ☐ Âme Noire ☐

Bonus d'Âme ☐

CHArisme ☐

CREativité ☐

◦ Caractéristiques ◦ Secondaires

MELée	
TIR	
Bonus aux Dommages	
Point d'Héroïsme	
Points de vie	
Seuil de bl. grave	
Seuil de bl. critique	
Charge maximum	
Demi-charge	
Charge quotidienne	
ART	
EMPrise	

Compétences

Épreuves (-3)

Armes* :
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—

Athlétisme (.....) ---/—
Équitation (.....) ---/—
Escalade (.....) ---/—
Esquive (.....) ---/—
Natation (.....) ---/—
Premiers soins (.....) ---/—
Survie (.....) ---/—
Vigilance (.....) ---/—

Maraude (-3)

Acrobatie (.....) ---/—
Camouflage (.....) ---/—
Chasse (.....) ---/—
Déguisement (.....) ---/—
Discrétion (.....) ---/—
Fouille (.....) ---/—
Intrigue (.....) ---/—
Jeu (.....) ---/—
Passe-passe (.....) ---/—
Poisons (.....) ---/—
Serrurerie (.....) ---/—

Société (-3)

Baratin (.....) ---/—
Diplomatie (.....) ---/—
Éloquence (.....) ---/—
Étiquette* :
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—

Intendance (.....) ---/—
Musique* :
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—

Négoce (.....) ---/—
Peinture (.....) ---/—
Poésie (.....) ---/—
Savoir-faire* :
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—

Sculpture (.....) ---/—
Us et coutumes* :
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—

Savoir impossible

Alphabets* :
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—

Astronomie (.....) ---/—
Chirurgie (.....) ---/—
Cultes* :
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—

Géographie (.....) ---/—
Herboristerie (.....) ---/—
Histoire & légendes (.....) ---/—

Langues* :
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—

Lois (.....) ---/—
Médecine (.....) ---/—
Navigation (.....) ---/—
Saisons* :
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—
- ..... (.....) ---/—

Stratégie (.....) ---/—
Zoologie (.....) ---/—

Occulte impossible

Arts Magiques* :
- *Accord* (.....) ---/—
- *Cyse* (.....) ---/—
- *Décoru* (.....) ---/—
- *Geste* (.....) ---/—

Connaiss. des Danseurs ---/—
Cryptogramme (.....) ---/—
Démonologie (.....) ---/—
Harmonie (.....) ---/—
Résonance
- *Jorniste* (.....) ---/—
- *Éclipsiste* (.....) ---/—
- *Obscurantiste* (.....) ---/—

Init : ☐ **AGI + Esquive :** ☐

Arme	Init.	Att.	Def.	Dom+BD	TAI

Monture :

Caractéristiques :

RÉS	FOR	AGI .....
PER	MEL	EMP .....
ART	TAI	MV .....
BD	PdV	SBG .....
SBC		

Compétences :

..... / .....
..... / .....
..... / .....
..... / .....

Notes :

◦ Équipement ◦

◦ Armure ◦

Type : .....

Protectio : .....

Malus : .....

◦ Saisonins ◦

◦ Flamme ◦

◦ Bienfaits ◦

◦ Avantages ◦

◦ Défauts ◦

◦ Peines de Ténèbre ◦

Points de Ténèbre ☐

Noirceur ☐

◦ Peines de Perfidie ◦

Points de Perfidie ☐

◦ Le Grimoire ◦

Nom du joueur :

Art : ☐

..... Pot. d'Art mag. : .....

..... Pot. d'Art mag. : .....

..... Pot. d'Art mag. : .....

..... Pot. d'Art mag. : .....

..... Pot. d'Art mag. : .....

..... Pot. d'Art mag. : .....

..... Pot. d'Art mag. : .....

..... Pot. d'Art mag. : .....

◦ Œuvres d'Arts magiques ◦

Nom	Art/ Instrument	Seuil	Portée/ Zone d'effet	Durée	Temps	Effet

◦ Emprise ◦

EMPrise : .....

Voie : .....

Résonance : .....

Conn. Danseurs : .....

Pot. d'Emprise : .....

Pot. intuitif : .....

◦ Caractéristiques des Danseurs ◦

	Danseur :	Danseur :	Danseur :	Danseur :
Nom :				
Mémoire :				
Sorts en mémoire :				
Bonus d'Emprise :				
Empathie :				
Endurance :				
Endurance active :				
Effet :				

◦ Sorts ◦

Nom du Sort	Obédience	Seuil	Portée/Zone d'effet	Durée	Danse	Description du Sort	Effet

◦ Artefacts ◦

Nom	Description	Pouvoir	Durée	Activation

◦ Contacts ◦

.....

.....

.....

.....

.....

Dans les Roches Pourpres, deux méduses, sœurs ennemies, se partagent un pouvoir instable... La caravane de Soleïdin sillonne inlassablement le désert de Keshe et au delà, en quête d'Inspirés et de Flammes de Phénix... À Sainte Escale domine l'ombre inquiétante des Liturges... Quant à la Horde de Lyphane, mieux vaut ne pas se trouver sur son chemin !

Du Pic du Dragon-Foudre à la baronnie d'Arboline, onze Domaines où les Inspirés découvrent sans cesse de nouvelles manifestations de l'Ennemi... mais aussi de l'espoir.

Tout comme les Mortels, Ils naissent, ils vivent, ils luttent,
ils meurent aussi :

Les Domaines de l'Harmonde

Les Cahiers Gris renferment les rapports secrets des Éminences grises qui ont parcouru les Royaumes crépusculaires. Ils décrivent des Domaines : baronnie, université, caravane ou refuge naturel, et nous en livrent l'histoire, les lieux, les grandes figures, les complots qui les agitent ou les menacent...

Ce sont des territoires prêts à jouer, pour une escale le temps d'une aventure ou pour une campagne si vous désirez y installer durablement vos Inspirés. Si vous décidez d'en faire le Domaine d'origine de votre Compagnie, vous trouverez à cet effet des avantages et défauts spécifiques à chacun des sites décrits afin de tisser une histoire personnelle et collective.

Ce supplément contient les règles de création et de gestion des Domaines afin de le faire vivre de manière réaliste et d'élaborer des situations stratégiques, ainsi que des registres de métiers et d'animaux de l'Harmonde, et enfin un important scénario qui vous fera rallier trois Domaines liés par un étrange mystère.

Ici s'ouvrent les chemins mystérieux des Domaines et des intrigues...

Multisim
Édition révisée

Prix : 155 F (23,66 Euros)
ISBN : 2-84476-040-6