Un jeu de rôle médiéval aux accents horrifiques et gothiques

« Allez, grimpez ! ». Elle lui broyait les doigts mais la douleur était lointaine, presque insignifiante en comparaison de la terreur qui l'habitait tout entier. Son pied droit dérapa et il s'abattit contre la roche, se blessant au front et à la bouche. Mais le plus terrible, c'est qu'il réalisa qu'il était en train de glisser, qu'il avait lâché la main salvatrice et, juste en dessous de lui, la bête immonde l'attendait.

« Voyages » est un supplément de la gamme des Ombres d'Esteren destiné aux meneurs de jeu.
Il contient :

- Cartographie.
Une centaine de lieux remarquables de Tri-Kazel, présentés sous la forme de notes prises par le barde Aeldred Firdh, et constituant autant de points de départs pour de futurs scénarios.

- Scénarios.
Cinq canevas, des scénarios au format court mettant en scène les morcaïls, les Tarishs, la magience ou encore les feondas.

- Personnalités.
Douze personnalités hautes en couleur susceptibles de croiser la route des Personnages et de devenir leur allié… ou leur pire ennemi !

- Bestiaire.
Les caractéristiques techniques d'animaux parmi les plus courants et les descriptions complètes de cinq créatures horrifiques : le rampe-boue, les grignoteurs, les plantes-poisons, le ver des mers et les chauves-souris vampires.

- Aides de jeu.
Quatre aides de jeu à propos des scénarios, du bestiaire, de l'utilisation des personnalités, ainsi que des informations sur certains pouvoirs très particuliers.

2

AGATE RPG

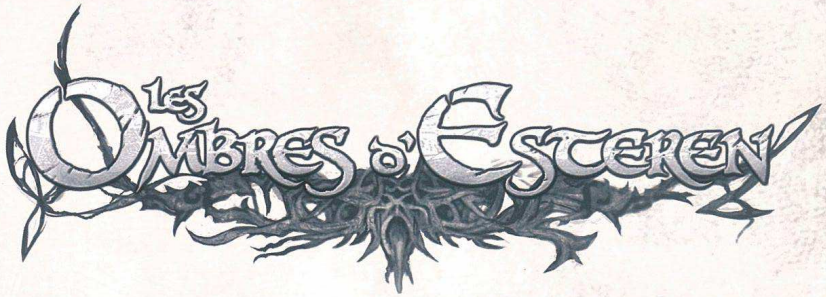
prix : 27,50€

ForgeSonges

ISBN 978-2-919256-01-3

Les Ombres d'Esteren

2. Voyages



2. Voyages

Un jeu de rôle médiéval aux accents horrifiques et gothiques

"Soudain un long ver blanc, strié d'une multitude d'anneaux noirs filiformes, sembla se détacher de la houle indolente et se faufila avec une vivacité stupéfiante jusqu'au haut du rivage en pente douce. Existait-il vraiment ou n'était-il qu'une vision de son angoisse ?"
Stig Dagerman

Avant-propos

Nous avons le plaisir de vous présenter le deuxième ouvrage de la gamme des Ombres d'Esteren. Résolument destiné aux meneurs, il leur donnera une matière première variée pour plonger leurs joueurs dans l'ambiance de Tri-Kazel… en attendant d'en savoir plus sur les secrets de ce monde !

Bon jeu à tous,
L'équipe.

Crédits

Les Ombres d'Esteren est un jeu de rôle imaginé et conçu par le collectif Forgesonges, sur une idée originale de Nelyhann, Frédéric "Tchernopuss'" Hubleur, Laurent "Nico du dème de Naxos" Duquesne, et Dragon-Étoile.

Coordination de la gamme " Les Ombres d'Esteren "
Nelyhann

Coordination éditoriale du Livre 2 - Voyages
Nelyhann

Conception et rédaction
Nelyhann & Aldo "Pénombre" Pappacoda

Relecture
Pascal B., Mathieu, Genseric, Alexandrine, Valentin, Nelyhann, Aldo "Pénombre" Pappacoda, Ludovic " Elenyl " Monnier-Radaigne, Merryneils et Guillaume "Ikaar" Vasseur

Direction artistique
Nelyhann

Maquette
Asami

Illustration de couverture
Yvan "Gawain" Villeneuve & Rémi "Remton" Le Capon

Illustration de l'écran
Yvan "Gawain" Villeneuve & Rémi "Remton" Le Capon

Illustrations intérieures
Yvan "Gawain" Villeneuve, Fred Pinson, Nicolas Jamme, Olivier "Akae" Sanfilippo et Sandrine Malus

Logo
Rémi "Remton" Le Capon

Cartographie
Christophe Bouvet

Remerciements
Un grand merci au collectif Onyria qui a réalisé de nombreux playtest des scénarios de cet ouvrage. Merci également aux organisateurs des conventions et aux boutiques qui nous ont accueillis pendant la tournée Esteren, la Ligue Ludique pour son enthousiasme et enfin les membres de la communauté Esteren du forum officiel dont les retours ont souvent été riches d'enseignements.

Nous remercions également, pour leur soutien : Clémence R., Claude, ainsi que toute l'équipe de Iello.

ForgeSonges est un collectif d'auteurs et d'illustrateurs, rassemblés sous la forme d'une association, dont le but est de créer des produits ludiques de qualité.
L'association organise également des concours de création : Démiurges en Herbe (jeux de rôle) et Plumes en Herbe (Littérature).
Retrouvez l'actualité et les dernières publications du collectif : http://www.forgesonges.org

AGATE RPG

Agate Éditions,
84 rue du président Wilson
92300 Levallois-Perret
Contact, question, distribution :
esteren@agate-editions.com

Copyright © 2010 Agate RPG
Agate RPG est une marque d'Agate Éditions

Les illustrations, textes, logo sont Copyright © Agate Editions. Dépôt légal : novembre 2010 - ISBN : 978-2-919256-01-3- Imprimeur : Gunyfal, France. Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction strictement réservés. " Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les " copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective " et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, " toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite " (alinéa 1er de l'article L/122-4). " Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. "

Table des matières

Crédits 4
Table des matières 5

Chapitre I : Cartographie

Prologue 6
Lettre d'Aeldred Firdh 7
Lieux remarquables de Tri-Kazel 8
Gwidre 9
Reizh 12
Taol-Kaer 15
Autres lieux 24

Chapitre II : Canevas

Introduction 26
Plumes de sang 27
La disparition 30
Nuit d'effroi 34
Dîtes-le avec des fleurs 38
Le naufrage 41

Chapitre III : Figures de Tri-Kazel

Utiliser les figures 44
Sire Quentin Erward 46
Frère Daernic 48
Aodren Floyd 50
Argala, la dévoreuse 52
Preden Mac Blonag 54
Deirdre Lourière 56
Sire Jerryl des Marais 58
Ciany Lorn 60
Yvon Joern 62
Lyrielle des Atours 64
Marn 66
Ergon Tamir 68
De mystérieux pouvoirs 70
Les morcails 70
Les sorciers 71
Malédiction Tarish 72

Chapitre IV : Bestiaire

Utiliser le bestiaire 73
Animaux de Tri-Kazel 74
Cnaigh, les grignoteurs 75
Loch sniomh, le ver des mers 76
Snàgan, le rampe-boue 77
Nimh cuir, les plantes poisons 78
Mealtag, les chauves-souris vampires 79

Lexique 80

Prologue

" La main ! Donnez-moi la main ! "

Dans le noir, Aeldred devinait à peine la silhouette de la varigale qui se tenait au-dessus de lui, mais il tendit sa main à l'aveuglette. La poigne de la jeune femme se referma sur ses doigts et elle tira de toutes ses forces, alors qu'il essayait de trouver un meilleur appui.

Quelque part en dessous, tout près, le feond se fit à nouveau entendre. Un feulement mêlé de gargouillis, comme si la créature avait la gueule emplie de bave.

" Allez, grimpez ! ". Elle lui broyait les doigts mais la douleur était lointaine, presque insignifiante en comparaison de la terreur qui l'habitait tout entier. Son pied droit dérapa et il s'abattit contre la roche, se blessant au front et à la bouche. Mais le plus terrible, c'est qu'il réalisa qu'il était en train de glisser, qu'il avait lâché la main salvatrice et que, juste en dessous de lui, la bête immonde l'attendait.

Il cria et se débattit sans réfléchir, alors que son esprit imaginait déjà les crocs se refermant sur ses chairs, perforant ses organes et écrasant ses os. Il glissait, glissait… et tout à coup, la chute s'arrêta, dans un paroxysme de douleur. Le choc lui rendit ses esprits et il comprit que l'un de ses bras s'était coincé dans un des arbustes rachitiques qui poussaient à flanc de colline. La douleur qui irradiait jusqu'à son cou lui disait clairement que son membre était tordu, sans doute cassé.

Quelque chose s'abattit violemment tout près de sa cheville, lui faisant pousser un nouveau cri. Le feulement se fit à nouveau entendre, et il sut que la bête allait prendre son élan pour se saisir de lui et l'emporter.

Il entendit un bruit sourd, comme un choc violent, et le feond poussa un cri de douleur. Un second choc, quelque chose de compact frappant la roche. Là-haut, la varigale avait trouvé des petits rochers ou des cailloux de belle taille et en bombardait la créature.

Le feond rugit, frappa la roche de ses pattes alors que de nouveaux projectiles étaient lancés depuis les hauteurs. Finalement, dans un cri de défi terrible, le monstre abandonna et le barde l'entendit s'éloigner. Un moment plus tard, près de leur campement abandonné à la hâte, des bruits aisément reconnaissables se firent entendre. Le feond avait entrepris de dévorer leur caernide.

- Aeldred ?
- Je suis là.
- Vous pouvez monter ?
- Non… je… je crois que j'ai le bras cassé. C'est lui qui me tient, mais je ne peux pas bouger.

Un silence, puis il l'entendit qui descendait, précautionneusement. Un moment plus tard, il vit les étincelles d'un briquet à silex, et finalement, la faible lueur tremblotante d'une bougie.

Elle était penchée sur l'arbuste dans lequel son bras s'était… coincé ? Entortillé ? Enroulé ? Absurdement, il chercha un terme approprié à son état. Il en était à se demander comment il pouvait bien songer à ce genre de choses dans de telles circonstances, lorsqu'elle toucha du doigt son coude, ce qui le fit hurler.

Là-bas, près de leur campement abandonné, le feond répondit par un feulement menaçant, puis revint à son repas.

- Désolée, fit la varigale à voix basse.
- Pas grave.

Il savait qu'elle n'était pas dupe et devinait qu'elle n'était pas rassurée.

- Que faisons-nous, Ceirane ?
- Je vais essayer de vous dégager, en douceur. J'espère qu'il nous laissera tranquille.

Il réfléchit un instant.

- Quel genre de monstre est-ce ?
- Je n'en sais rien. Et vous ? Vous l'avez vu ?

Aeldred Firdh, barde itinérant, avait une connaissance profonde des hommes et de la péninsule. Mais il savait aussi à quel point il était ignorant au regard de tout ce qu'il ne comprenait pas.

- Non. Mais je pensais que les varigaux…

Elle eut un reniflement moqueur.

- J'aurais autant à en dire sur les bardes.

Il sourit, bien qu'il sache qu'elle était aussi effrayée que lui. Le feond les laisserait peut-être tranquilles une fois rassasié. Ou peut-être pas. Ils trompaient leur peur, mais ne pouvaient rien faire de plus.

Il sentit les premières gouttes de pluie froide sur sa nuque. Ceirane jura et commença à s'affairer sur l'arbuste. Ses efforts se propageaient en ondes lancinantes dans le corps d'Aeldred. Elle s'acharna, tandis que les gouttes se faisaient plus nombreuses. Il réalisa soudain que cela faisait un moment qu'il n'entendait plus le feond.

" Oh, Créateur, protège-nous… " ne put s'empêcher de murmurer le barde.

Jeune sire ,

Nous ne nous connaissons pas, mais j'ai ouï-dire que vous aviez déjà lu une partie de mes écrits, que j'ai simplement nommés " Peuples, populations et périples ". J'espère que vous les trouverez à votre goût, car si j'ai choisi de publier ces travaux au fur et à mesure malgré les imperfections que cela implique, plutôt que d'attendre d'avoir satisfait ma curiosité, c'est pour deux raisons essentielles. La première, c'est que je doute que ma curiosité soit un jour rassasiée. La seconde, à peine moins importante, réside dans le fait que voyager implique de risquer sa vie. Bien que je ne sois pas assez fou ou téméraire pour m'aventurer dans des endroits trop mal famés, j'ai déjà échappé plusieurs fois à un destin sinistre, le plus souvent alors que rien ne me laissait croire que j'étais si exposé au danger. Deux varigaux sont déjà morts en me guidant, et mon actuelle compagne de route me semble parfois bien jeune malgré son expérience avérée.

L'année dernière, alors que je séjournais brièvement à Osta-Baille, j'ai fait la connaissance de votre oncle, et nous avons longuement conversé. Il m'a expliqué votre intérêt pour les choses lointaines, l'histoire et la géographie, ainsi que la condition infortunée qui fait que vous ne pouvez quitter votre chambre. Croyez que mon cœur est sensible à votre malheur. C'est une sinistre ironie du destin que de forcer un garçon avide de découvertes à rester cloîtré chez lui, alors que tant de jeunes gens vigoureux ne rêvent que de s'enfermer dans quelque château ou université, pour dissimuler leur étroitesse d'esprit derrière une érudition de pacotille.

Lors de nos échanges avec votre oncle, il m'a montré les renseignements géographiques qu'il a accumulés pour vous. J'en ai pris copie avec sa permission, et je lui ai dit que je ne manquerais pas de lui rendre ses bienfaits. Jeune sire, depuis cette rencontre, j'ai repris les travaux de votre oncle, pour les examiner à l'aune de mes propres connaissances ainsi que des histoires racontées par des gens que je juge dignes de foi. J'ai aussi eu à ma disposition diverses sources écrites, dont plusieurs documents militaires, et même une lettre de la jeune héritière du Duc de Seòl, malheureusement disparue au cours d'un voyage à travers le royaume. La discrétion m'impose de ne pas vous révéler comment ces documents sont arrivés jusqu'à moi, ni même pourquoi certaines personnes ont accepté de me parler. Il suffit de dire que les bardes sont encore respectés ici et là.

La liasse qui accompagne cette lettre constitue mon prochain opuscule, le septième pour être précis, de " Peuples, populations et périples ". Il m'aurait été bien plus difficile de le réaliser sans l'aide de votre oncle, et sans votre curiosité qui l'a motivé dans ses propres recherches. Il m'a donc semblé tout naturel de vous en faire parvenir le tout premier exemplaire.

Vous verrez dans ces pages un certain nombre de choses qui vous sont familières. Parfois, je me suis contenté de reprendre ce que vous avez déjà pu lire, en ne changeant que ce qui était indéniablement erroné ou exagéré. À d'autres endroits, vous constaterez des différences substantielles avec ce que vous pensiez connaitre. Comme pour le reste de mes travaux, je me suis efforcé de présenter clairement ce qui relève de faits avérés, et ce qui tient davantage de la rumeur ou du conte. Je n'ai écarté que les histoires les plus folles ou incroyables. J'ai pu visiter moi-même un certain nombre de ces lieux, et je sais que rien au monde ne me pousserait à m'approcher d'autres endroits mentionnés ici. La vérité, dans son entièreté, reste donc encore hors de notre portée.

Mais j'ai l'espoir que de tels travaux aideront ceux qui les suivront à se faire leurs propres idées et à chercher plus loin que nous ne l'avons fait. J'ai aussi l'espoir que ces pages combleront votre soif d'horizons nouveaux, et que, d'une manière ou d'une autre, vous trouverez profit à leur lecture.
Si ma route m'amène sur les terres de votre famille, soyez assuré que je ne manquerai pas de venir saluer votre oncle, et surtout, que je ferai votre connaissance avec grand plaisir.

Avec tout mon respect,

Aeldred Firdh
Barde, cartographe et chroniqueur.

Lieux remarquables de Tri-Kazel

Gwidre

Abbaye de Corvus :

Les frères corvusiens sont rattachés à l'ordre des moines et forment une congrégation de moines-guerriers fondée par le premier hiérophante de Tri-Kazel. Depuis cette abbaye, les frères parcourent les routes et cherchent à montrer l'exemple aux fidèles indécis par leurs prouesses martiales et leurs fréquentes pénitences. Ils sont également doués pour recueillir les confessions des âmes faibles et les aider par de sévères admonestations à reprendre le droit chemin. L'abbaye elle-même veille sur les frontières de Gwidre. Elle accueille des criminels condamnés qui sont embrigadés dans des escouades menées par les moines combattants. Les plus méritants d'entre eux, dont le désir de repentance et la fidélité ont été mis à l'épreuve durant des années, obtiennent parfois le droit d'être pardonnés en rejoignant l'ordre corvusien.

L'adret des Gisants :

Près d'un sentier qui mène paraît-il à cet endroit étrange, le varigal Haldan et moi-même avons rencontré une de ses consœurs, la fameuse Deirdre Lourière. Celle-ci revenait de l'Adret, où elle avait guidé deux occultistes reizhites. Il est difficile de faire la part entre le charlatanisme et l'érudition dans le discours des occultistes et j'aurais aimé parler avec ces deux hommes. Mais seule la demoiselle Lourière était redescendue et elle semblait encore très éprouvée. Elle nous dit que là-bas, on pouvait voir des choses qu'on avait perdues depuis longtemps, ou vivre des rêves qui étaient devenus impossibles. Je ne sais quel mirage Deirdre Lourière avait dû affronter sur l'adret des Gisants, mais elle était péniblement parvenue à reprendre le sens des réalités. Elle nous confia qu'elle avait même usé de violence sur ses employeurs mais qu'eux n'étaient pas ressortis de leur transe. Assaillie par de nouvelles visions, elle s'était empressée de fuir, et il lui fallut un moment pour accepter de nous suivre tant elle était rongée par le remords. J'avais passé trois jours à tenter de persuader Haldan de m'accompagner là-haut, et il se contenta de me lancer un regard en coin lorsque nous fîmes demi-tour.

Aimliù :

Les hauts-fonds et écueils locaux provoquent de fréquents naufrages dans les parages de ce village qui tient à son isolement. Des rumeurs disent que le vent glacé et l'eau "murmurent" des choses aux habitants et que ceux-ci n'apprécient guère la lumière du soleil. On évoque aussi une opération menée par les sigires peu avant la guerre du Temple, et le massacre d'une bonne partie de la communauté. Je sais que cette purge a bien eu lieu, mais il m'a été impossible de savoir pourquoi. Les rumeurs quant à elles ont continué, et pour être passé une fois à Aimliù, je dois admettre que ses habitants ont une façon inquiétante de dévisager les étrangers, ou de chuchoter dans leur dos.

Ard-Amrach :

S'il est un endroit de la péninsule où l'on peut contempler la puissance de la foi, c'est bien Ard-Amrach. Le Temple a fait construire dans la capitale de Gwidre la Prime Cathèdre, où siègent le Hiérophante et les chefs des Six Ordres. Si l'on ajoute à cette vision la beauté de la Noble Marche et la simplicité austère du donjon royal, l'Iradion aux murs d'albanite, on ne peut qu'avoir la gorge serrée. Bien que mon cœur soit partagé sur la foi qui a bercé mon enfance, et que je sois horrifié par certains extrémismes, je dois avouer que contempler la Prime Cathèdre a toujours eu un effet apaisant sur ma pauvre âme. Mais Ard-Amrach compte aussi sa population de gens misérables, de criminels bien organisés, et d'officiels qui savent abuser au mieux de leurs prérogatives. Nulle part ailleurs la foi n'est aussi éblouissante, mais nulle part ailleurs non plus on ne peut mieux constater cette vérité troublante : nous sommes véritablement misérables et contrefaits dans nos ambitions et nos désirs, au regard de la puissance incommensurable et parfaite de l'Unique.

Bois Déchirés :

Les vents océaniques et les tempêtes dévastent régulièrement cette forêt, qui a bien triste allure à en croire ceux qui disent avoir vu l'île de Calvaire. Je m'interroge sur le fait qu'il existe d'ailleurs encore autant de végétation dans cette région si exposée aux éléments. Cependant, un conte ancien évoque le héros Ruel, dont l'existence reste sujette à caution. Il aurait poursuivi jusque là une morcail puissante. Le demorthèn lui aurait alors infligé une malédiction terrible : parce qu'elle avait transformé ses enfants en monstres, en remplaçant leur sang par de la sève, et qu'elle vouait plus d'amour aux arbres qu'à sa progéniture, la morcail aurait été condamnée à expier son crime en préservant à jamais cette forêt.

Calvaire :

Quatre monastères seraient installés sur cette grande île. Je ne sais rien de ce qui peut s'y dérouler et j'ai, comme beaucoup, entendu parler d'une prison ou d'une citadelle construite par la couronne de Gwidre. Rien ne vient cependant confirmer la rumeur sur cet endroit, ni les histoires évoquant des prisonniers importants qui y seraient enfermés.

Cathédrale Saint Albérich :

En 805, le jeune chevalier lame Albérich sauva ici-même, au péril de sa vie, le frère de la reine et son escorte d'une attaque feonde. Albérich demeura face à plus de quarante monstres pendant que les survivants du convoi princier s'enfuyaient, et l'on chante encore le combat titanesque et héroïque qu'il livra. Lorsque les renforts survinrent, les feondas avaient disparu. Sur la terre gorgée de sang et couverte de dépouilles immondes, frappées par le glaive et les pouvoirs du preux, on ne retrouva que sa main droite, serrant encore son épée brisée. La Cathédrale Saint Albérich est devenue un lieu de pèlerinage pour tous ceux qui vouent leur vie à servir l'Unique par les armes. Elle dispose d'une garde honorifique de chevaliers lames, composée de vétérans âgés qui se sont illustrés durant leur carrière. La plupart racontent qu'ils vinrent prier là autrefois, à peine intronisés dans l'Ordre, et qu'il est normal qu'ils y reviennent finir leurs jours.

Deh'ad :

Un village de montagne parmi bien d'autres, si ce n'est que j'y séjournais il y a cinq ans lorsque les feondas s'abattirent sur la communauté. Parmi les nombreux morts, il y avait un étranger, le varigal Haldan, qui était mon ami et m'accompagnait depuis longtemps. Ce fut sur son insistance que nous nous arrêtâmes à Deh'ad, et ce fut une triste ironie qu'un homme de la route mourut ainsi, précisément alors qu'il pensait trouver dans l'enceinte fortifiée un refuge contre les menaces extérieures. Il a été inhumé avec les autres habitants du village, au cours d'une cérémonie émouvante menée par le prêtre de Deh'ad. Haldan n'était pas un fidèle du Créateur, mais je pense que contrairement à son clergé, l'Unique ne s'arrête pas à ce genre de détails.

Expiation :

Je n'avais que onze ans en 887, lorsque les sigires ont rassemblé la population de Rocheclaire où je suis né. Ma famille était partie depuis des mois vers la côte pour nous y établir, car mon père était déjà un barde accompli. J'ai entendu des choses terribles sur ce qui est arrivé aux parents de certains de mes camarades de jeu, dont plusieurs ont été emmenés je ne sais où pour être " convenablement éduqués ". Je ne peux rien dire de probant sur l'hérésie qui a amené les sigires, ses chefs ou ses objectifs. Mais je sais que je ne retournerai jamais à Expiation, puisque c'est ainsi que l'on a rebaptisé ma ville natale. Des voyageurs et des pèlerins m'ont dit que la ville entière était devenue une sorte de lieu de contrition, où les fidèles se rendent pour participer à d'innombrables rites purificateurs et expiatoires. Je n'ai rien à voir là-bas, si ce n'est des choses qui me fendront le cœur.

Fionnfuar :

Autrefois un village de pêcheurs modestes, Fionnfuar, ou " froid sacré " dans l'ancienne langue, a été rebaptisé en hommage au saint Jamian, qui accosta ici en arrivant en Tri-Kazel. L'endroit est devenu imposant, un lieu de pèlerinage majeur pour tous les croyants en l'Unique. Le recteur de Fionnfuar a également la garde du tombeau du missionnaire, ce qui lui confère un prestige indéniable. Il en découle que ce poste s'accompagne traditionnellement de la direction de l'ordre des prêtres de la péninsule. Cependant, le Hiérophante a récemment préféré mettre à cette place un jeune ecclésiaste opérant en Reizh du nom d'Andrev, ce qui est vécu comme un affront par les habitants et le recteur de Fionnfuar.

Fleuve Pezhdour :

Vital pour le royaume, on a construit des canaux pour en exploiter le cours au prix de considérables efforts. Autrefois, ses berges étaient marquées par de nombreuses stèles sculptées honorant l'esprit des eaux Usgardh. Les prêtres de l'Unique ont procédé sur elles à des rites afin d'en faire des stèles votives glorifiant la générosité de l'être suprême.

Forêt des Murmures :

On est souvent pris de frissons désagréables lorsque l'on se trouve sous les frondaisons de ces bois qui bruissent sans cesse. Car il est clair que certains sons n'ont rien à voir avec le vent et qu'on a l'impression que quelqu'un vous murmure des secrets incompréhensibles. Je veux bien croire les histoires qui disent que certains voyageurs finissent par devenir fous, mais je n'ai jamais rencontré un de ces malheureux, ni personne qui puisse prétendre, de manière crédible, connaître la signification de ces bruits étranges.

Gorm Caladh :

Une anse abritée du vent permet à cette ville d'accueillir une bonne partie des pêcheurs du sud du Gwidre, ainsi qu'un petit trafic commercial qui longe les côtes. Des échanges ont également lieu par la route qui traverse la frontière, malgré les rancœurs accumulées durant la guerre du Temple. Une coutume locale veut que l'on emmène les condamnés à mort jusqu'à une vieille maison, à l'écart sur une petite butte. On les force à y pénétrer au coucher du soleil et un cordon de gardes s'assure qu'ils ne peuvent ressortir. Aucun n'a jamais reparu. Dans les vieux contes, j'ai trouvé trace d'une jeune veuve à la grande beauté qui habitait cette maison et serait morte assassinée dans d'atroces souffrances, sans que les coupables ne soient jamais démasqués. J'ai longuement observé la vieille demeure qui semble mystérieusement préservée des assauts du temps. À la tombée de la nuit, sa porte fermée sur laquelle jouent les ombres semble vous inviter à la franchir. Á trois reprises, le Temple a envoyé des sigires purifier l'endroit. Ils sont restés là jusqu'à l'aube et n'ont rien remarqué d'anormal. Ni trouvé la moindre dépouille.

Gouvran :

Une cité de petite taille à l'extrême nord de Gwidre, et son principal port sur la côte septentrionale, Gouvran, est également le foyer de l'ordre du reliquaire. Il s'agit de la plus puissante des congrégations de moines, qui a d'ailleurs l'ascendant sur les autres. Le recteur de Gouvran est donc le chef de tous les moines de la péninsule, et siège auprès du Hiérophante. Il est possible, si l'on a les autorisations appropriées, de contempler des objets saints ayant appartenu aux serviteurs de l'Unique en Tri-Kazel : la voile du vaisseau de Jamian, l'épée de Saint Aerdan, la plume de Sainte Noenys, les os de la main droite de Saint Alberich et d'autres encore. Cependant, le monastère de Gouvran est avant tout un lieu de recueillement pour l'ordre du reliquaire et les visiteurs y sont peu appréciés. Les frères du reliquaire procèdent donc plusieurs fois par an à l'exposition de l'une ou l'autre des saintes reliques au cours d'une procession faisant le tour de la ville, ce qui attire les foules de tout le royaume et même au-delà.

Monastère du pic Venteux :

Cet endroit assez austère, un peu à l'écart de la route, est le quartier général de la fraternité velathyenne. Il s'agit d'un très ancien ordre monastique dévoué à la mémoire de Sainte Vélathys, une des figures les plus respectées de l'histoire du Temple. À l'image de la sainte, les frères velathyens s'efforcent d'apprendre tout ce dont un homme a besoin pour être autonome, puis de faire profiter de leurs talents les nécessiteux. Ils parcourent la péninsule pour soigner les malades, aider maçons et charpentiers, prêter la force de leurs bras durant les moissons et ainsi de suite. Les velathyens sont pauvres et leur ordre également, bien que le monastère du pic Venteux bénéficie parfois des largesses d'un fidèle aisé. Ils accueillent cependant avec le sourire tous ceux qui désirent dormir à l'abri dans leur monastère, ainsi que de nombreux malades, à condition que l'hôte participe aux nombreux travaux de la communauté quand sa santé le lui permet. Il arrive ainsi assez souvent qu'un malade rétabli ou un voyageur de passage demeure quelques temps parmi les velathyens pour les aider. Et certains finissent même par revêtir la modeste bure de l'ordre, pour reprendre ensuite la route avec de nouvelles résolutions.

Nectan :

Cette ville réputée pour ses teinturiers et ses menuisiers s'est lentement remise de la peste mauve qui a décimé sa population il y a presque vingt ans. Toutefois, le recteur de son église est mort récemment, prenant soudain feu de manière inexplicable juste avant une messe. Les autorités accusent " le sorcier brûlé ", un renégat activement pourchassé par les sigires depuis des années. Certains affirment qu'il s'agit d'un demorthèn gwidrite. D'autres qu'il est un suppôt des démons et quelques-uns prétendent même qu'il existe plusieurs sorciers qui s'en prennent au clergé du Temple et incinèrent vivants ses représentants.

Pic Ordachaï :

Tout le monde le considère comme le plus haut sommet de la péninsule, et il suffit de regarder sa masse dans le lointain pour s'en convaincre. Le fleuve Pezhdour y prend certainement sa source et les demorthèn disent que ceux qui parviendraient jusqu'au sommet pourraient converser avec le puissant Roimh, le maître de la terre et de la pierre. Le clergé du Temple décourage de telles entreprises, arguant du fait qu'il est stupide de risquer sa vie dans l'espoir de converser avec un esprit qui n'existe même pas.

Pierres Brisées :

J'ai vu les vestiges délabrés de cet ancien liagcal, où les demorthèn du nord se réunissaient avant que le Temple ne décide de purifier l'endroit par le fer et le feu. D'étranges traces sur certains des menhirs abattus témoignent que les combats furent terribles et la magie utilisée avec fureur dans l'affrontement. Une église a été bâtie à proximité mais elle tombe en ruine elle aussi, car trois prêtres chargés de l'entretenir ont déjà disparu un à un. Les C'maoghs ont peut-être pris en horreur les humains, à moins que les spectres des demorthèn tués là ne se dressent contre les serviteurs du Temple. Quoi qu'il en soit, j'ai le cœur serré en pensant à cet endroit, qui fut le théâtre pendant des siècles de rites sacrés et qui désormais n'accueille plus personne, quelle que soit sa foi.

Plateau de Norgord :

Le marbre blanc des carrières de Norgord est convoité par le Temple presque autant que la précieuse albanite. Le clergé du Créateur a donc financé la construction de la route qui mène au plateau. Cependant, la couronne gwidrite est parvenue très récemment à récupérer en partie le contrôle des carrières, au grand dam du clergé. On peut donc désormais trouver du marbre de Norgord en Taol-Kaer, en quantité réduite, mais les gens aisés ne l'en apprécient que davantage.

Rhingal :

Cette petite cité est une étape majeure dans l'acheminement des denrées de la région d'Abondance vers les provinces orientales de Gwidre. Son importance explique que j'ai pu y apercevoir le grand commandeur des chevaliers lames, Jaoven de Nectan. Il menait ses hommes dans une vaste opération visant à éliminer un terrible Cèir. Un de ces monstrueux feondas légendaires, tueur solitaire qui rôde la nuit avec son masque blanc et guette les passants isolés pour les massacrer de quelque terrible manière. Le monstre avait déjà fait quatre victimes. J'ai préféré dormir dans une auberge où demeuraient plusieurs gardes de caravanes, et je ne me suis pas attardé. J'ai entendu dire par la suite que le Cèir avait été tué, ou avait cessé de se manifester.

Reizh

L'Arbre de l'Automne :

Nombreux sont ceux qui pensent qu'il s'agit d'une histoire, mais j'ai vu cet arbre de mes propres yeux. Il ressemble à un orme isolé dont le feuillage, quelle que soit la saison, commence la journée avec un beau vert profond et jaunit lentement jusqu'au crépuscule. Lorsque le soleil se couche, sa parure est tout entière de rouge et d'or. Cet arbre est ce que les demorthèn appellent un cinthareïd, un lieu sacré, où les esprits de la nature se manifestent avec puissance. Il n'est donc pas étonnant que chaque année, l'équinoxe d'automne soit l'occasion d'une longue célébration en hommage à ces esprits. J'ai entendu dire que l'Arbre serait également l'hôte d'un esprit puissant et respecté, mais les demorthèn reizhites que je connais refusent de le confirmer.

Baldh-Ruoch :

La capitale du Reizh est une autre vision unique de la péninsule, car elle témoigne de manière exceptionnelle du résultat harmonieux que peuvent avoir les forces naturelles conjuguées à l'intelligence humaine. Construite sur deux massifs rocheux jumeaux entre lesquels passe la rivière Oëss, Baldh-Ruoch arbore quantité de ponts jetés par-dessus le vide pour relier ensemble les deux parties de la cité. Si l'on ajoute à cette majesté l'éclairage multicolore fourni par les innombrables nébulaires magientistes, on ne peut qu'éprouver une certaine humilité devant les puissances naturelles et la ténacité humaine qui ont donné à la péninsule sa cité la plus moderne. Par ailleurs, une part importante de la cité est dédiée aux activités des magientistes, et forme une sorte de complexe immense, dont certaines parties ne sont accessibles qu'aux personnes autorisées par le concile de l'ordre. La métropole accueille la principale université de la péninsule mais aussi une pléthore de laboratoires et d'ateliers. La cité est donc également le cœur industriel de Reizh et une part considérable des ressources qui affluent à la capitale sont destinées aux ateliers, laboratoires et machineries magientistes.

Boischandelles :

Un autre cinthareïd, s'il faut en croire les demorthèn, le Boischandelles, est ainsi nommé à cause des nombreux feux-follets qu'on peut y apercevoir la nuit à longueur d'année. J'en ai vu de mes propres yeux et il s'agit certainement de C'maoghs, comme le prétendent les demorthèn. Cependant, ils sont de plus en plus rares tandis que la présence de feondas dans les environs se fait bien plus pesante. Ces abominations offensent sans doute les C'maoghs, à moins que leur corruption ne souille les parages et ne leur soit nuisible.

Cirque d'Argoneskan :

Une formation naturelle découverte par un certain Pelfreinth Argoneskan, qui raconta à qui voulait l'entendre qu'il s'y passait de drôles de choses. Peu d'esprits aventureux sont allés y voir par eux-mêmes. Ceux qui l'ont fait, et en sont revenus, prétendent n'avoir rien vu à part les hautes parois rocheuses qui forment un cercle presque parfait.

Citadelle de Kermordhran :

Lieu stratégique depuis des siècles, on raconte qu'elle fut conquise autrefois par le héros reizhite Culowd Mac Namuidh, dans des circonstances exceptionnelles. J'y ai brièvement séjourné il y a six ans, alors que je participais aux négociations visant à réconcilier deux seigneurs voisins. Je peux donc attester que les rumeurs qui prétendent que l'on entend le tumulte des batailles d'autrefois durant les nuits sans lune sont tout à fait fondées. J'ai été terrifié par certains de ces sons, en particulier quand j'ai distinctement entendu les bruits d'un combat acharné autour de moi. On m'a raconté que le salon où cela eut lieu était autrefois une salle d'armes et que Culowd y massacra sauvagement sept adversaires.

Col de Gaos-Bodhar :

Je ne vivrai jamais assez vieux pour en finir avec la péninsule, et donc, jamais je ne suivrai la longue route ardue qui mène à ce col, au-delà duquel le Reizh n'exerce plus aucune autorité. Comme d'autres, j'ai entendu dire que des semaines de voyage permettent d'atteindre ensuite le fameux Simahir, le territoire continental peuplé le plus proche de nous.

Crail :

Dans les vallées proches, Crail est réputé, fort justement, pour la qualité de son artisanat du bois. Une petite guilde s'est même constituée, veillant à garder le secret sur les techniques qu'elle emploie. Meubles, bibelots et vaisselle en bois constituent l'essentiel de la production locale, mais Crail fabrique évidemment hampes de lance, flèches et arcs à foison. J'y ai rencontré ma guide actuelle, la jeune varigale Ceirane, alors qu'elle achetait un nouveau carath. Son confrère, l'infortuné Braen qui me servait de guide depuis des mois, était mort peu auparavant, à quelques heures de marche de Crail, par la faute du venin d'un aspic des roches.

Ear Caladh :

Cette ville à l'embouchure du Donir est nommée " port de l'Est " dans l'ancienne langue, car il s'agit du plus oriental de tous les ports majeurs de la péninsule. Bien qu'il ne soit pas possible de remonter le cours du fleuve, on a aménagé une route le longeant afin de convoyer les marchandises jusqu'à Baldh-Ruoch. Avec le temps, Ear Caladh est donc devenu le centre économique du Croissant d'Emeraude et le port a fini par devenir trop petit pour répondre aux besoins. Il y a trente ans, après d'énormes efforts, les ingénieurs soutenus par la science magientiste ont créé une grande anse artificielle de l'autre côté du fleuve, autour de laquelle s'est rapidement développée une agglomération, Nua Caladh, le " nouveau port ". Ear Caladh, sur la rive gauche, s'embourgeoise au fur et à mesure que les loyers grimpent et que les travailleurs, marins et manœuvres vont s'installer sur l'autre rive à Nua Caladh. Cependant, des compagnies marchandes et des capitaines qui ont les faveurs des notables d'Ear Caladh continuent à y accoster, car les taxes y sont moins élevées qu'à Nua Caladh. La construction de l'anse artificielle a en effet demandé d'énormes moyens et les autorités locales sont soucieuses de renflouer leurs caisses en rentabilisant le nouveau port.

Fairean Ear :

Il y a deux ans, Guinevere Oan, une des demorthèn reizhites les plus influentes, a demandé à plusieurs bardes de venir participer exceptionnellement au Tsioghair qui se tient au " belvédère de l'Est ", le plus magnifique des quatre liagcals de la péninsule. Je ne dirai rien de nos discussions, mais je peux parler de l'endroit lui-même. Fairean Ear est organisé autour d'une roche aux reflets cristallins dus à ses veines apparentes de mica et de quartz. La roche forme un autel naturel autour duquel on a levé des pierres et aménagé une allée de roches plates pour que les demorthèn puissent se livrer à leurs rites. On y célèbre régulièrement la puissance de la Triade et plus particulièrement du grand Usgardh, alors que le soleil levant éclaire la mer et la roche aux veines cristallines. Les demorthèn de l'est les plus traditionalistes ne se rendent plus à Fairean Ear depuis quelques années, car ils accusent Oan et ceux qui la respectent d'être des traitres et d'avoir conclu une alliance avec les magientistes. Quant à cette dernière affirmation, elle est certainement totalement infondée.

Farl :

Une des rares villes d'importance dans le nord du Reizh. Également un des rares endroits où la cour accueille en paix des représentants des demorthèn, du Temple et des magientistes. Je me suis rendu quatre fois à Farl, et j'ai toujours été impressionné par l'ouverture d'esprit de ses habitants. On m'a dit que récemment, ils avaient même accepté qu'une église du Temple soit bâtie dans l'enceinte de la cité.

Fleuve Donir :

Traverser le Donir au cours vigoureux et glacial est presque aussi dangereux que tenter de le descendre jusqu'à Ear Caladh. Les ponts sur ce fleuve sont donc l'objet de bien des convoitises. J'ai pu assister à la conclusion d'un accord concernant l'un d'entre eux, soldant un litige de plus de deux cents ans entre une guilde marchande et la famille du seigneur local. Le talent remarquable

de ma jeune consœur, la célèbre Lyrielle, dite Lyrielle des Atours, y est pour beaucoup. Malheureusement, l'un des envoyés de la guilde fut retrouvé éventré le lendemain. Une histoire locale prétend qu'un siècle plus tôt, le pont fut le théâtre d'un affrontement meurtrier et plusieurs personnes présentes en ont déduit que les esprits des guerriers tombés là avaient peut-être été offensés par l'accord conclu. Je doute que des esprits puissent éventrer un homme, mais j'ai vu des choses bien plus étranges, et il semblait clair que malgré leur traité les deux délégations cherchaient un prétexte pour marquer des points. Lyrielle a donc insisté pour qu'on ne revienne pas sur ce compromis et comme il avait été scellé en présence de deux bardes, on lui a obéi à contrecœur.

Forêt de Taelwald :

La principale ressource en bois et gibier du Reizh, faisant depuis peu l'objet de discussions au sein de la cour car les magientistes souhaitent y bâtir plusieurs installations. La fougueuse Alana Naïghan, magientiste du Concile réputée pour sa beauté et sa nature impérieuse, est le principal promoteur de ce projet. Quand j'étais enfant, mon père me conta la légende de Taelwald, un champion du roi qui libéra la forêt d'un sinistre feond et permit aux hommes de l'exploiter. Le conte dit que le feond se nommait Mórcrann et avait la forme d'un énorme arbre monstrueux, qui attirait à lui ses victimes par un chant funeste. Taelwald périt durant le combat, car il dut utiliser la lance du feu céleste, un objet de pouvoir antique qui consume celui qui invoque sa puissance. Chose étrange, les Osags des Terres de Dèas ont un conte similaire, sur un groupe de demorthèn qui aurait tué Mórcrann dans les parages de Cardach. Peut-être que l'une des deux légendes a inspiré l'autre. Ou qu'il existe plusieurs Mórcrann…

Gline :

Les gens de ce petit village frontalier sont tendus de par la proximité d'une puissante garnison de chevaliers hilderins, dont les patrouilles " s'égarent " de plus en plus souvent de l'autre côté de la frontière. On parle d'ailleurs de déprédations et de vols, mais la couronne de Reizh semble réticente à en parler à ses alliés talkérides. Cette tension a récemment pris plus d'ampleur lorsqu'une jeune magientiste native de Gline a été retrouvée la gorge ouverte, vidée de son sang. On a accusé les hilderins de ce crime, bien que certains ont évoqué à mi-voix l'existence de créatures buveuses de sang et des histoires plus inquiétantes encore.

Gouffre Carmin :

Je ne me suis pas rendu personnellement au Gouffre Carmin, mais mon défunt guide Braen l'a effectivement traversé. Il m'a confirmé que toute la végétation y est rouge sang, vision des plus dérangeantes s'il en est. Braen a aussi évoqué à demi-mot le sentiment persistant qu'il était observé, mais il a cependant précisé qu'il n'avait jamais aperçu le moindre animal dans les parages. On prétend que la couleur étrange de cette végétation est due à un terrible crime, un massacre perpétré là-bas. On pense généralement à des émigrés continentaux, car on ne trouve nulle trace d'occupation des environs. Mais il est également possible que ce soit simplement la couleur étrange des plantes qui ait constitué le cœur de ce conte. Auquel cas, on ne sait rien des origines réelles du gouffre Carmin. On m'a raconté que le concile magientiste aurait financé plusieurs expéditions afin de ramener des échantillons de la végétation pour ses laboratoires.

Iolairnead :

La principale, si ce n'est la seule étape d'importance pour ceux qui tenteraient de rejoindre le Continent en passant par les montagnes. J'ai visité brièvement ce village et j'ai pu constater que ses habitants s'intéressent peu au reste du monde et considèrent la cité de Farl comme une métropole sans rivale dans toute la péninsule.

Kalvernach :

" La cité aux cent terrasses " s'étend du pied des collines de Femfrath jusqu'au plateau rocailleux du Tulach. Célèbre pour ses rues pentues et ses anciennes galeries riches en sel gemme et en argent, elle accueille également une université magientiste. J'avais terminé mon apprentissage depuis peu quand j'ai visité Kalvernach pour la première fois, il y a dix ans, peu après qu'on en ait chassé l'un des magientistes les plus influents de l'université, Yvon Joern, qui s'était livré à des expériences atroces sur des indigents. Bien plus récemment, les magientistes ont pu redorer leur blason en aidant les troupes locales à repousser une attaque de feondas, qui s'étaient infiltrés dans la cité en passant par les galeries minières.

Kell :

" La porte des montagnes " est un endroit très hospitalier, dont les quatre auberges sont toutes de qualité notable. Chacune dispose de quelques chambres qui coûtent fort cher mais offrent tout le confort magientiste, avec un éclairage au Flux et l'eau chaude à volonté. Les gens sont habitués à la présence de nombreux voyageurs, et accueillent avec le sourire bardes et varigaux. On m'a même demandé de servir d'intermédiaire pour un mariage unissant deux familles influentes, et longtemps rivales. Malheureusement, l'union ne put être célébrée car le jeune promis périt dans des circonstances un peu… particulières. Mais j'ai promis aux kellois de ne jamais donner de détails à ce sujet, car ces événements sont par certains aspects assez dérangeants. Je m'en suis tiré pour ma part avec une vilaine blessure au ventre, qui m'a assuré plusieurs semaines de convalescence chez mes hôtes, aussi empressés qu'embarrassés par cette affaire. L'hospitalité de Kell n'a apparemment pas été entamée par ce drame, même s'il serait discourtois pour un étranger de l'évoquer.

Pic de l'Aigle :

Les aigles légendaires du plus haut pic de Reizh sont mentionnés dans les chroniques d'Arenthel, qui décrit même l'un de ces majestueux volatiles, affirmant qu'il aurait pu soulever une chèvre adulte sans difficulté. Malheureusement, ces oiseaux merveilleux semblent décidés à rester là-haut, et il faudrait braver des parois très abruptes pour espérer les approcher.

Pic des Corbeaux :

À la cour de Baldh-Ruoch, on dit que le Pic des Corbeaux est le site d'un vieux château abandonné depuis des siècles, qui gardait, paraît-il, des mines d'argent désormais épuisées. Une famille de continentaux, les Nevermore, s'est installée là au siècle dernier. On raconte qu'ils seraient les descendants d'hérétiques ayant fui la Grande Théocratie, ou des magientistes dont les travaux auraient été interdits par leur ordre. Toujours est-il qu'ils ont repris à leur compte l'ancien blason du château, le corbeau perché, et qu'ils semblent décidés à rester à l'écart des autres hommes. Ils paient leurs impôts à la couronne et attendent qu'on les laisse en paix. J'ai personnellement pu constater que les Nevermore sont courtois bien qu'assez réservés, et que la galerie des portraits de leurs ancêtres est impressionnante. Tous ont le même air de famille, le même teint pâle et les mêmes cheveux d'ébène. Tous ont le même regard songeur. Plus étrange encore, chacun des portraits arbore sur l'épaule droite un corbeau perché, qui semble examiner son " hôte " d'un air énigmatique.

Rivière Oëss :

Le principal affluent du Donir est bien plus paisible que le fleuve dans lequel il se jette. Il est donc amplement utilisé pour acheminer le bois de flottage jusqu'à Baldh-Ruoch. Cependant, son cours forcit sensiblement en raison du relief à l'approche de la capitale, et les cargaisons de bois sont donc récupérées en amont.

Taol-Kaer

Ahman Glas :

Déprimants au possible, et hantés par un grand nombre de feondas, les marécages gris sont cependant incroyablement riches en plantes de toutes sortes et en poissons comestibles. La survie de Tuaille et des communautés voisines dépend de cette abondance, même si personne ne songerait à trouver l'endroit agréable. Les chemins qui traversent les marais doivent être entretenus régulièrement, et même la route fréquentée qui mène jusqu'à Osta-Baille, bien qu'elle soit surveillée par la guilde des Paveurs, n'est pas sans danger.

Aiguille Mòrail :

Considéré comme le plus haut sommet de Taol-Kaer, le Mòrail est ainsi nommé car on peut voir de loin sa silhouette effilée sans pareille. Il arrive parfois que les nuages se rassemblent près du sommet et se regroupent pour former une immense ceinture qui tourne autour de l'aiguille avant de se défaire lentement.

Aisir Ceòmhor :

Le passage des Brumes est certainement la plus ancienne voie connue pour traverser les montagnes. Cette route est aussi spectaculaire que dangereuse, puisqu'il faut cheminer à flanc de falaise, avec la menace fréquente d'épaisses nappes de brume. Heureusement, les anciens marquèrent le tracé du passage de bornes gravées, reliées les unes aux autres par une épaisse chaîne de bronze corrodée. Les maillons de bronze ont gardé la trace des innombrables mains qui s'y sont accrochées aux cours des siècles, et la plupart des bornes portent des inscriptions suppliant le puissant esprit Adhar de dissiper les brumes. La tradition veut qu'elles soient l'œuvre d'esprits aériens maléfiques, qui ont toujours refusé à l'homme le droit de traverser la région.

Alignements de Tursal :

Les demorthèn de l'ouest se rassemblent encore dans cet endroit remarquable pour le Tsioghair. Autour du cercle de pierres levées, les fameux alignements forment de longues files de menhirs gravés d'ogham évoquant la puissance de la Triade. Je doute que la légende qui prétend expliquer leur origine soit fondée, mais elle est suffisamment intrigante pour être mentionnée : les centaines de pierres alignées seraient en fait une armée pétrifiée durant l'Aergewin. Mais l'armée de qui ? Et pétrifiée par quoi ? Il est difficile de le dire, vu qu'il existe au moins quatre versions différentes à ce propos, et que leurs origines sont pour le moins nébuleuses.

Ard-Monach :

Les natifs prétendent qu'il n'y a pas de cité plus en altitude dans toute la péninsule. La ville s'est construite autour de la citadelle qui fut à l'origine du peuplement des alentours. Ard-Monach a grandement souffert durant la guerre du Temple, et si des travaux de réfection ont été entrepris sur ses murailles, on évoque souvent des malversations diverses. Làn Mac Torrach, le duc de Dùlan, est un guerrier redoutable et un cousin loyal du roi. Il s'efforce de mener d'une main ferme son domaine, et se tient prêt à repousser une nouvelle invasion gwidrite. Mais peu de gens apprécient cette fermeté, pas plus que la justice expéditive et brutale d'un homme qui est fondamentalement coupé des préoccupations de son peuple. Je peux également dire que les geôles d'Ard-Monach sont des antres de pestilence et de mort, et les quatre semaines que j'y ai passées parce que mes propos ne plaisaient pas à Sa Grâce restent une des épreuves les plus terribles de mon existence.

Bois de Calhtair :

Nous nous sommes perdus une fois avec Braen dans le bois de Calhtair, et je remercie les C'maoghs, la Triade et l'Unique de nous avoir permis d'en ressortir. On est facilement désorienté dans ces bosquets qui semblent se reproduire à l'infini, et un vertige fréquent s'empare des sens du voyageur égaré. Nous avons même cru apercevoir des ombres effrayantes, parfois proches à nous toucher. Mais le plus terrifiant, c'est que nous avons réalisé par la suite que les deux jours et deux nuits que nous avions passés à errer dans ces sombres bosquets avaient en réalité duré plus d'un mois. Je ne peux expliquer ce phénomène, mais je sais que nous n'avions pas un mois de provisions sur nous, ce qui semble vouloir dire que le temps dans cet endroit ne s'écoule pas comme il le devrait. Et par ailleurs, je n'ai pas pu vérifier que le bois de Calhtair était bien le site d'un liagcal oublié des hommes. Lorsque quelques temps après j'ai évoqué ces événements avec le conseiller royal Algwich Dert, le demorthèn m'a gentiment traité d'idiot. Selon lui, la légende ne repose sur rien et aucun demorthèn ne serait assez stupide pour se rendre là-bas. Après des siècles de vains efforts et la disparition de plusieurs demorthèn réputés dans les profondeurs du bois, ils ont d'ailleurs renoncé à expliquer ce mystère, où à chercher le soi-disant liagcal perdu. Ce qui ne m'explique pas d'où cette légende peut bien venir, ni ce qui se passe réellement dans le bois de Calhtair.

Brégan :

Le duc de Brégan doit son titre au fait que ses terres accueillent depuis quelques générations quelques-uns des meilleurs souffleurs de verre de la péninsule, qui ont préféré abandonner la cité de Koskan. Sans cet artisanat remarquable, les caisses du petit bourg de Brégan seraient bien vides, alors que l'agglomération est devenue un lieu important dans le négoce du verre et d'autres articles de luxe. Les prix et la qualité des deux auberges locales s'en ressentent.

Caiginn :

Non seulement Caiginn a fréquemment été attaqué au cours des siècles par les feondas, mais durant la guerre du Temple, le village fut assiégé et conquis à six reprises, tour à tour par les armées gwidrites et talkérides. Les habitants actuels n'ont pour la plupart aucun lien avec ceux qui vivaient là durant la guerre. En effet, les rares survivants du conflit furent massacrés par les feondas peu après l'armistice. Cependant, les nouveaux habitants ont pris l'habitude lors de la fête de l'Agaceann d'inviter ceux qui ont des liens de parenté avec les disparus à venir participer aux cérémonies.

Cap des Adieux :

Sa réputation n'est plus à faire et rares sont ceux qui tentent de le franchir pour s'aventurer dans l'océan Furieux. On préfère de loin passer par l'intérieur des terres pour atteindre les côtes occidentales de la péninsule. Et vue de loin, la mer semble tellement déchainée que je comprends aisément pourquoi.

Cardach :

Ce village osag a longtemps été le principal comptoir commercial des tribus avec le reste du monde. De nombreux Osags des terres avoisinantes préfèrent marcher jusqu'à Cardach pour commercer avec les étrangers, plutôt que de les encourager à pénétrer plus avant dans leurs terres pour se rendre à Deanaidh. Comme la " cité osag " est plutôt déserte la majeure partie de l'année, Cardach parvient à conserver son statut même si l'attrait de Deanaidh lui coûte cher lorsque la grande foire annuelle a lieu.

Carrefour de Ruel :

La pierre levée qui se trouve à cet endroit marquerait la tombe du demorthèn Ruel, qui serait mort en affrontant un grand feond " plus haut que la cime des arbres ", pour citer le conte. Cependant, Ruel le subtil est mentionné dans de multiples histoires anciennes, souvent tournées en paraboles visant à édifier le peuple et à l'éclairer. Il n'est donc pas certain que le héros soit mort là, ni même qu'il ait en fait véritablement existé.

Castel d'Aodreth :

C'est une étrange bâtisse, à l'architecture surprenante de tours arachnéennes en pierres blanches, balcons et fines colonnades. Située au sommet d'un pic abrupt, à l'écart des chemins connus, on dit qu'il est impossible de l'atteindre, mais j'avoue que je rêve parfois de ses murs et de ses tours sans pareils. La prochaine fois que je passerai dans les environs, je compte bien me renseigner davantage à ce propos. Des histoires farfelues circulent sur les origines de ce castel, et certains affirment que ses bâtisseurs ne seraient pas humains.

Castel des Roseaux :

Le castel des Roseaux a des origines mystérieuses, car aucun seigneur connu n'a fait bâtir cet endroit, ni ne semble y avoir résidé. On ne sait pas quand il fut construit, ni pourquoi il fut abandonné. Il ne reste qu'une tour et quelques murs. J'ai déjà dormi une fois dans ces ruines, où j'ai trouvé des traces de campement. Cependant, ma nuit a été parsemée de cauchemars et de longues veilles inquiètes. Si quelque chose demeure en ces lieux, que les gens du duché disent hanté, je suis très heureux de ne pas l'avoir rencontré.

Citadelle de Dèas :

Bâtie durant les premiers siècles de consolidation de Taol-Kaer, cette forteresse de belle taille gardait les rares voies existantes vers les communautés de l'ouest récalcitrantes et les Osags qui refusaient les changements apportés par les Trois Frères. Elle a été progressivement négligée ces derniers siècles, mais cela n'est plus le cas et des travaux sont en cours pour lui rendre toute sa force. En effet, les Osags n'apprécient guère l'ouverture de la capitale aux partisans du Temple et aux adeptes des théories magientistes. Les terres tribales ont toujours été la région la plus autonome du royaume de Taol-Kaer, et la couronne semble estimer que certaines tribus pourraient agir directement contre les émissaires du roi ou ceux qui semblent trop favorables aux " suppôts des abominations continentales ".

Col de Brorann :

Passage obligé depuis Taol-Kaer pour se rendre à la forteresse d'Aelwyd Saogh. On le dit hanté par le spectre du roi Maelvon et de ses chevaliers depuis leur disparition en 360. La véritable couronne de Taol-Kaer y serait enfouie quelque part. Inutile de préciser que l'on ne compte plus les chasseurs de trésors ou les chevaliers téméraires qui ont entrepris la quête de cet objet remarquable. Pour l'instant, si personne n'a jamais rien retrouvé, nombreux sont ceux qui sont morts à cause des périls de la montagne, ou d'autre chose.

Col de Lochre :

Souvent enneigé, il est entretenu à grands frais en raison de son importance stratégique, puisqu'il est le garant du chemin le plus rapide pour aller des grandes cités méridionales de Taol-Kaer vers le duché de Tulg, la côte occidentale et le littoral du Gwidre. Ceirane et moi avons failli y être dévorés par un feond quelques semaines après qu'elle ait accepté de me servir de guide. J'ai pu juger de ses talents en cette occasion, même si j'ai eu le bras brisé et que nous avons perdu notre caernide. Le feond nous a attaqués peu après la tombée de la nuit, et nous avons attendu l'aube perchés sur un promontoire rocheux, guettant le monstre à travers l'obscurité et la pluie. Nous ne l'avons jamais vu nettement, mais il était plus gros qu'un cheval et ses empreintes très impressionnantes. Fort heureusement pour nous, il n'appréciait pas l'escalade, ni la lumière du jour.

Col d'Oerdh :

La vue spectaculaire depuis ce passage est surtout marquée par l'étrange Castel d'Aodreth qui semble dominer les environs ; vision féérique et inquiétante à la fois. Malheureusement, il ne semble pas y avoir depuis ce col de chemin ou de sente menant à cet étrange bâtiment.

Còmhlan :

Le plus grand des cercles de pierres levées de la péninsule, Còmhlan, a toujours été sous le contrôle des demorthèn osags. Il leur arrive d'accepter au Tsioghair un demorthèn étranger après diverses épreuves mais aucun barde ou varigal extérieur aux tribus n'a que je sache été autorisé à s'approcher de ce liagcal. Je n'ai malheureusement aucune description fiable de cet endroit, qui m'a été parfois dépeint comme un cercle parfait de menhirs d'une taille sans égale, ou au contraire comme une série de plusieurs cercles concentriques de pierres levées.

Collines Jaunes :

S'il y a de l'or dans ces collines, puisque c'est d'après certains de là qu'elles tiennent leur nom, je doute que personne ne le trouve jamais. Même les rares cours d'eau sont souvent engorgés par tout le sable que le vent du sud amène en grands nuages jusque là. Je ne me suis guère attardé dans les Buidh Meall, mais je peux affirmer que nul n'y habite à part quelques prospecteurs à moitié fous.

Collines Tristes :

Les contes qui évoquent les communautés exterminées par le froid et les feondas durant l'ère de Glace ne sont pas erronés. J'ai étudié d'anciennes cartes de la région, et elle abritait autrefois plusieurs villages importants. Si l'on parle de prospecteurs venant encore de Koskan pour chercher le fer et le cuivre dans le sol des Buidh Cuideamm, je crains qu'il ne s'agisse en fait de pilleurs de tombes et autres scélérats. En tout cas, j'ai eu maille à partir avec de tels individus, auxquels j'ai échappé à grand-peine. Ma seule consolation est que des feondas redoutables ont parait-il fait de certaines ruines leurs repaires, ce qui doit rendre dangereuses ces entreprises criminelles.

Deanaidh :

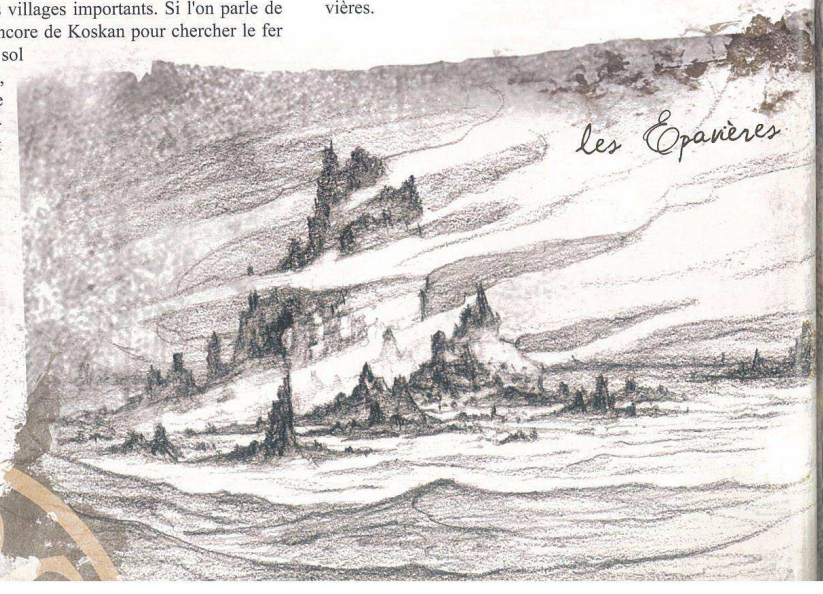
En temps normal, Deanaidh ne compte qu'un millier d'habitants environ mais une fois l'an, les principaux clans osags y organisent une foire et la population décuple pour une quinzaine. Durant cette foire, diverses alliances sont constituées, des unions célébrées et les chefs de clans présents en profitent pour parler à l'écart des questions importantes. Les habitants du cru se sont suffisamment enrichis pour recruter des mercenaires qui les aident à protéger la ville le reste de l'année. La seule véritable cité des terres de Dèas est ainsi un endroit unique sur les terres osags, car elle accueille en permanence une forte proportion d'étrangers aptes à combattre. Les rapports entre les mercenaires et les tribus sont assez neutres, mais des mariages sont occasionnellement célébrés entre étrangers et Osags. Les gens bannis des tribus pour diverses raisons se rendent en effet de plus en plus souvent à Deanaidh pour vivre aux crochets des étrangers, ou pour devenir guides, voire mercenaires.

Dearg :

Ce village de mineurs est prospère et compte près d'un demi-millier d'habitants. Ils sont assez accueillants dans l'ensemble et bien que la chère n'y ait rien d'extraordinaire, il me faut mentionner l'Auberge du Chien Rouge, pour ses soirées animées et sa bière locale assez intéressante, ma foi.

Les Épavières :

Je ne sais des Epavières que ce que les marins en disent. Et eux-mêmes ne sont guère pressés d'en apprendre plus. Il s'agit d'ilots rocheux désolés, où se fracasse parfois un navire malchanceux qui veut passer le cap des Adieux. Il n'y a rien là-bas à part le vent et la pluie. Cependant, Ceirane prétend qu'un de ses oncles qui vit à Iolach aurait entendu des marins parler de lumières étranges provenant des Épavières.



Failles Hurlantes :

Il est indéniable que les bruits étranges qui surgissent régulièrement de ces profonds gouffres ne sont pas d'origine naturelle. Quand le vent souffle assez fort, on peut les entendre à des lieues à la ronde, et ils évoquent souvent des hurlements terribles, réellement inquiétants. Il faudrait du matériel d'escalade conséquent et une certaine expérience de la montagne pour oser descendre dans les profondeurs mystérieuses des Failles Hurlantes. Si quelqu'un l'a déjà fait par le passé, nul ne l'a jamais su.

Faol Ròd :

J'ai traversé trois fois la " brèche du loup " durant mes voyages, un défilé étroit au milieu de pentes presque verticales, et je n'ai jamais rencontré le monstre légendaire, un loup géant couvert de barbelures. Ni trouvé la moindre preuve de son existence, en dehors du conte expliquant que, tous les vingt ans, un héros doit se sacrifier pour apaiser le monstre, et périr en l'affrontant. On m'a donné les noms et conté les légendes de plusieurs de ces héros, mais du loup maudit lui-même, aucune trace.

Fearil :

Un village accueillant quand on veut se rendre de Gwidre en Taol-Kaer. La forteresse de Smiorail n'est plus guère utilisée depuis la guerre du Temple, mais une garnison réduite d'hilderins y demeure encore. La communauté vit essentiellement de l'exploitation du bois et mes contacts avec ses habitants ont été dans l'ensemble assez cordiaux.

Fleuve Klaedhin :

Navigable de Tuaille jusqu'à Osta-Baille, son débit est relativement faible au regard des autres fleuves de Tri-Kazel, et ceux qui en ont les moyens préfèrent généralement en descendre le cours plutôt que de suivre la route jusqu'à la côte.

Forêt Engloutie :

Il est difficile d'en exploiter le bois, car le sol est spongieux en raison de la proximité des Ahman Glas, les marécages gris. Si l'on ajoute à la vision d'arbres aux formes étranges à demi-dissimulés par les brumes fréquentes la présence bien réelle de feondas en grand nombre, l'endroit se révèle aussi inquiétant que dangereux.

Frendian :

On a longtemps considéré Frendian comme un endroit remarquablement paisible. J'y ai séjourné quatre fois depuis que je suis barde, et j'ai été moi-même surpris par le peu de fortifications et de défenses. En dehors des brigands, que les hommes d'armes expérimentés de la comtesse de Frendian ont toujours repoussés avec succès, aucune menace ne pèse apparemment sur ce village tranquille. Cela rend d'autant plus choquantes les rumeurs dont j'ai eu vent récemment. Plusieurs crimes atroces, dont la mort du demorthèn local qui fut, paraît-il, démembré, se sont produits dans les environs. Un émissaire du roi aurait même disparu dans des circonstances étranges, à peu près au même moment. Je n'ose mentionner les histoires encore plus folles que j'ai entendues, mais dès que j'en aurai la possibilité, je compte bien me rendre sur place pour en apprendre plus.

Ile aux Cairns :

Je déteste les bateaux et je ne m'étendrai pas sur les circonstances qui m'ont amené sur cette île. Qu'il suffise de dire que j'y ai dénombré soixante huit cairns, mais que je n'ai pas pu la visiter dans sa totalité. Ces empilements ne portent aucune inscription, et plusieurs ont été détruits par le passé, sans doute par des pillards avides de savoir quels trésors pouvaient être inhumés sous les pierres. À ce que j'en sais, ils n'ont rien trouvé, mais je ne peux en avoir la certitude. Je suis par contre certain que la simple idée de soulever l'une de ces pierres m'emplissait d'une peur sourde, et que je n'ai pas insisté. Les pêcheurs qui profitent des eaux poissonneuses qui entourent l'île n'aiment pas y séjourner et ils racontent que parfois, quelqu'un disparait et qu'on ne le revoit plus. Mais aucun n'a été en mesure de me donner le nom d'un disparu récent.

Iolach :

Le port de pêche le plus méridional de la péninsule d'après les registres d'Osta-Baille, Iolach est un trou perdu dont peu de gens connaissent même l'existence. On y rencontre divers marginaux et criminels en fuite. J'y ai connu quelques mésaventures, qui m'ont coûté un pourpoint, un bon poignard et quelques vilaines cicatrices. Ceux qui trouvent Iolach encore trop civilisé à leur goût peuvent s'installer dans les grottes voisines, peuplées d'indésirables assez hargneux. Ou se rendre jusqu'à la pointe de Hòb, si la solitude et le vent leur semblent préférables. Il semble que les chevaliers ronces aient autrefois tenté de protéger Iolach, car on peut y voir les ruines d'un de leurs fortins habitées par quelques indigents, et dont le contenu est certainement dispersé à travers toutes les demeures du bourg depuis longtemps.

Les Grandes Plages :

Les Gaineamh fournissent la majeure partie du sable utilisé par les artisans verriers de la péninsule, en particulier du sud et de l'est. On les traverse grâce aux incroyables chars à voiles inventés à Seòl et c'est une expérience des plus merveilleuses et inoubliables. Cependant, les équipages sondent soigneusement le sable lorsqu'ils s'arrêtent pour camper. Crabes mangeurs d'yeux et serpents des sables sont les plus représentatifs des créatures hostiles qui se tapissent sous les dunes ou dans l'eau peu profonde du rivage.

Kaer Daegis :

Un bourg de belle importance, dont l'industrie du bois est réputée dans la région, en particulier à Kel Loar. On remarque facilement l'énorme machinerie magientiste installée non loin du mur d'enceinte. Son constructeur s'efforce de convaincre les habitants des bienfaits que sa science peut leur apporter.

Kel Loar :

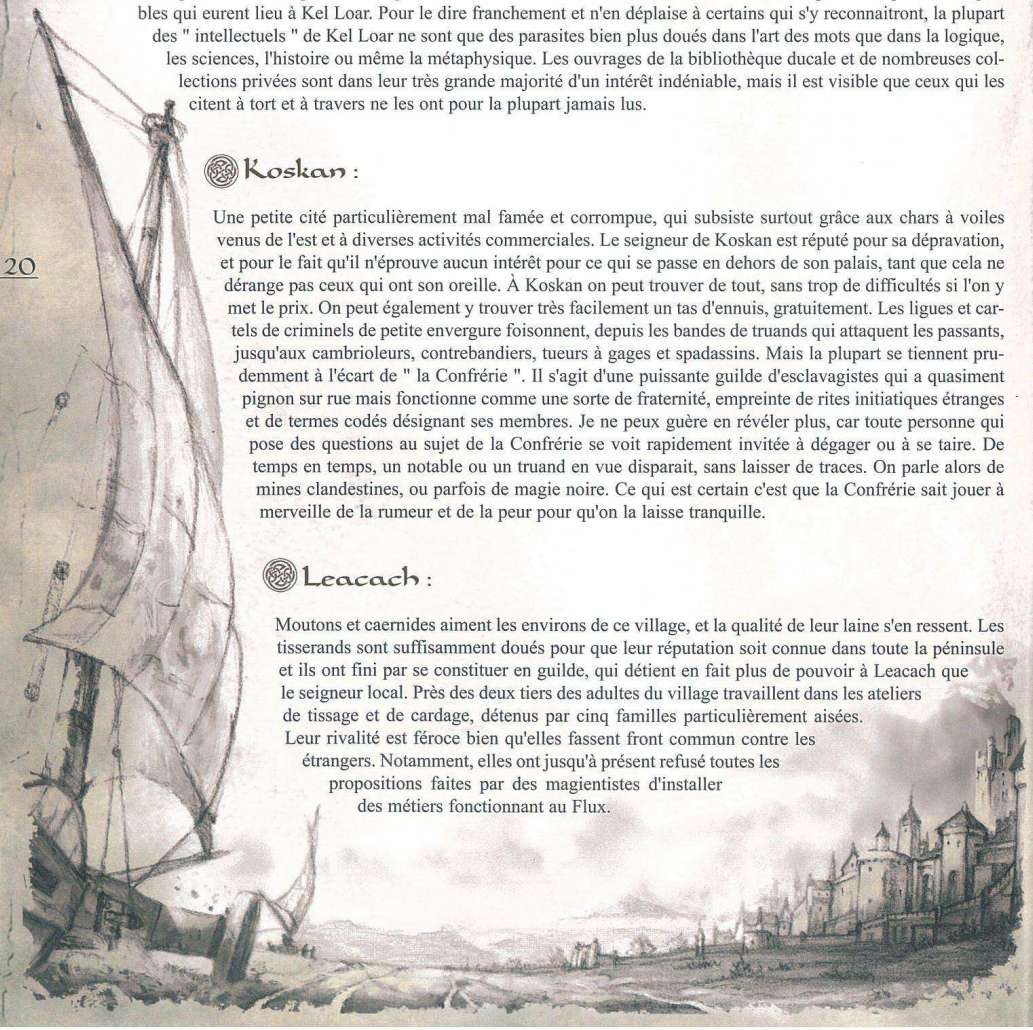
Malgré l'attaque feonde d'il y a une vingtaine d'années, la capitale du duché de Kel-Loar reste une cité réputée pour ses nombreux livres, dans laquelle beaucoup d'individus cultivés se sont installés. J'y compte plusieurs amis très chers, mais aussi certains de mes plus virulents détracteurs. En effet, les soirées mondaines de Kel Loar sont fréquemment animées par les débats vigoureux qui opposent les érudits en vue et ceux qui soutiennent des positions contraires. La réputation de certains esprits forts de la péninsule a grandi ou fut défaite à la suite de certaines altercations parmi les plus remarquables qui eurent lieu à Kel Loar. Pour le dire franchement et n'en déplaise à certains qui s'y reconnaitront, la plupart des " intellectuels " de Kel Loar ne sont que des parasites bien plus doués dans l'art des mots que dans la logique, les sciences, l'histoire ou même la métaphysique. Les ouvrages de la bibliothèque ducale et de nombreuses collections privées sont dans leur très grande majorité d'un intérêt indéniable, mais il est visible que ceux qui les citent à tort et à travers ne les ont pour la plupart jamais lus.

Koskan :

Une petite cité particulièrement mal famée et corrompue, qui subsiste surtout grâce aux chars à voiles venus de l'est et à diverses activités commerciales. Le seigneur de Koskan est réputé pour sa dépravation, et pour le fait qu'il n'éprouve aucun intérêt pour ce qui se passe en dehors de son palais, tant que cela ne dérange pas ceux qui ont son oreille. À Koskan on peut trouver de tout, sans trop de difficultés si l'on y met le prix. On peut également y trouver très facilement un tas d'ennuis, gratuitement. Les ligues et cartels de criminels de petite envergure foisonnent, depuis les bandes de truands qui attaquent les passants, jusqu'aux cambrioleurs, contrebandiers, tueurs à gages et spadassins. Mais la plupart se tiennent prudemment à l'écart de " la Confrérie ". Il s'agit d'une puissante guilde d'esclavagistes qui a quasiment pignon sur rue mais fonctionne comme une sorte de fraternité, empreinte de rites initiatiques étranges et de termes codés désignant ses membres. Je ne peux guère en révéler plus, car toute personne qui pose des questions au sujet de la Confrérie se voit rapidement invitée à dégager ou à se taire. De temps en temps, un notable ou un truand en vue disparait, sans laisser de traces. On parle alors de mines clandestines, ou parfois de magie noire. Ce qui est certain c'est que la Confrérie sait jouer à merveille de la rumeur et de la peur pour qu'on la laisse tranquille.

Leacach :

Moutons et caernides aiment les environs de ce village, et la qualité de leur laine s'en ressent. Les tisserands sont suffisamment doués pour que leur réputation soit connue dans toute la péninsule et ils ont fini par se constituer en guilde, qui détient en fait plus de pouvoir à Leacach que le seigneur local. Près des deux tiers des adultes du village travaillent dans les ateliers de tissage et de cardage, détenus par cinq familles particulièrement aisées. Leur rivalité est féroce bien qu'elles fassent front commun contre les étrangers. Notamment, elles ont jusqu'à présent refusé toutes les propositions faites par des magientistes d'installer des métiers fonctionnant au Flux.



Llewellen :

La capitale du duché de Salann-Tir est un endroit assez terne, et même mélancolique. Un petit port de pêche protégé par un ancien château à flanc de falaise, peuplé de gens sobres et peu communicatifs. Il suffit de s'éloigner à pied quelques minutes pour atteindre les marais du Ponant, ce qui rend le paysage encore plus déprimant. Malgré son éloignement et sa pauvreté, Llewellen et son seigneur demeurent un des soutiens les plus fidèles du roi. Le vieux duc Athelstan Mac Tremen et sa jeune épouse Aïnlis sont par ailleurs des hôtes aussi simples que courtois. Cependant, le duc a accordé au Temple l'autorisation de bâtir une abbaye à Llewellen, et son épouse fut impliquée dans un incident avec des chevaliers hilderins il y a plusieurs années. La couronne a donc jugé utile d'envoyer au vieux duc un " gouverneur ", un émissaire censé le conseiller dans divers domaines. Les tensions entre l'envoyé du roi et le peuple de Llewellen sont discrètes mais bien réelles.

Loch Varn :

Les parages de ce village sont marqués par un étrange phénomène, la " terre brune ", qui donne un aspect étrange et une odeur désagréable aux végétaux, bien qu'ils restent comestibles. Un culte dédié à Gluta, l'esprit des marais, s'est épanoui à Loch Varn, sous la direction du demorthèn Deorn. Il se révèle très hostile à tout ce qui semble contredire les croyances locales ou son influence.

Louarn :

Bien que de taille réduite, ce village contrôle des gisements de fer d'excellente qualité. À défaut d'en produire assez pour l'exportation, cela lui donne un ascendant qui n'est pas loin d'égaler le pouvoir de Llewellen, la capitale du duché. La jeune Maela Mac Loarans, descendante d'un compagnon d'armes des Trois Frères, préside au conseil qui dirige Louarn. Elle doit compter avec l'ascendant du demorthèn Galenor, charismatique mais assez tranchant dans ses opinions. Cependant, Louarn accueille depuis peu quatre chevaliers ronces dans une maison fortifiée. Ils parviennent assez souvent à modérer les excès du demorthèn.

Marais du Ponant :

Le sel de ces terres humides est la seule véritable ressource que le duché de Salann Tir parvienne à exporter en quantités significatives. En dehors des anciennes mines de Kalvernach, les Marais du Ponant constituent le principal gisement de sel de la péninsule, et leur production est essentiellement vendue dans les Terres de Dèas, le duché de Tulg et le sud de Gwidre. Après mon séjour à Llewellen, le duc Athelstan insista pour me faire escorter à travers ses domaines et j'appris ultérieurement que lui et sa dame avaient craint pour ma vie. En effet, l'un des principaux brigands des environs, Sire Jerryl des Marais, éprouve parait-il une haine excessive envers tous ceux qui composent des chansons ou des poèmes.

Melwan :

Le dernier des Mac Lyr, une ancienne et prestigieuse lignée de guerriers de grande renommée, règne sur ce petit village vivant essentiellement de l'exploitation de gisements de métal proches. Cependant, Melwan a vu son aura quelque peu estompée par l'essor des communautés du val voisin, Dearg et Fearìl. Mon seul et unique passage dans la région m'a fait ressentir une certaine tension entre Wailen, la demorthèn locale, et les représentants de la famille seigneuriale. C'est également de ce village qu'est originaire une jeune varigale avec qui j'ai voyagé en Reizh, Yldiane.

Mùdan :

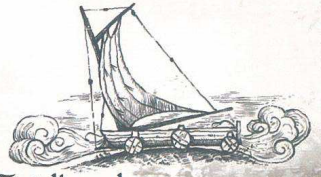
Pour les voyageurs, le seul point notable de ce village des montagnes est que le demorthèn local est particulièrement influent et ne cache pas la méfiance, voire le mépris, qu'il éprouve envers les étrangers. J'y ai personnellement été assez mal accueilli, malgré mon statut de barde.

Osta-Baille :

La cité des origines n'est plus visible que sur quelques tableaux antérieurs à la reconstruction initiée par le magientiste Athaontú. Bien que la capitale de Taol-Kaer soit une cité des plus splendides, c'est surtout le paysage alentour qui lui sert d'écrin, notamment le magnifique lac de Bân. Comme Baldh-Ruoch, Osta-Baille a été bâtie sur deux massifs jumeaux mais elles ne se ressemblent guère. Osta-Baille recèle bien plus d'exemples de notre architecture traditionnelle que la capitale reizhite, et les noms des places ou des rues importantes témoignent souvent de l'histoire du royaume. Par ailleurs, les magientistes ont dû fermer leur seule université il y a douze ans, à la suite d'un accident dramatique. Cet endroit jouit encore d'une réputation assez ambiguë, mais les magientistes n'ont pas subi d'autre revers que sa fermeture. On continue à les écouter et il y a par exemple toujours autant de monde pour emprunter les grands élévateurs inventés par Athaontú.

Ostreach :

C'est à peu de distance de cette bourgade que le roi Hild fut grièvement blessé durant ses campagnes contre les feondas. Ostreach accueille depuis lors l'un des principaux chapitres des chevaliers hilderins. Leur forteresse compte plus d'une centaine de chevaliers confirmés et un grand nombre de breithans et d'osfeis. Nombreux sont ceux qui veulent entrer dans l'ordre et qui préfèrent risquer la route jusqu'à Ostreach plutôt que de s'adresser à la maison-mère.



Pointe de Hòb :

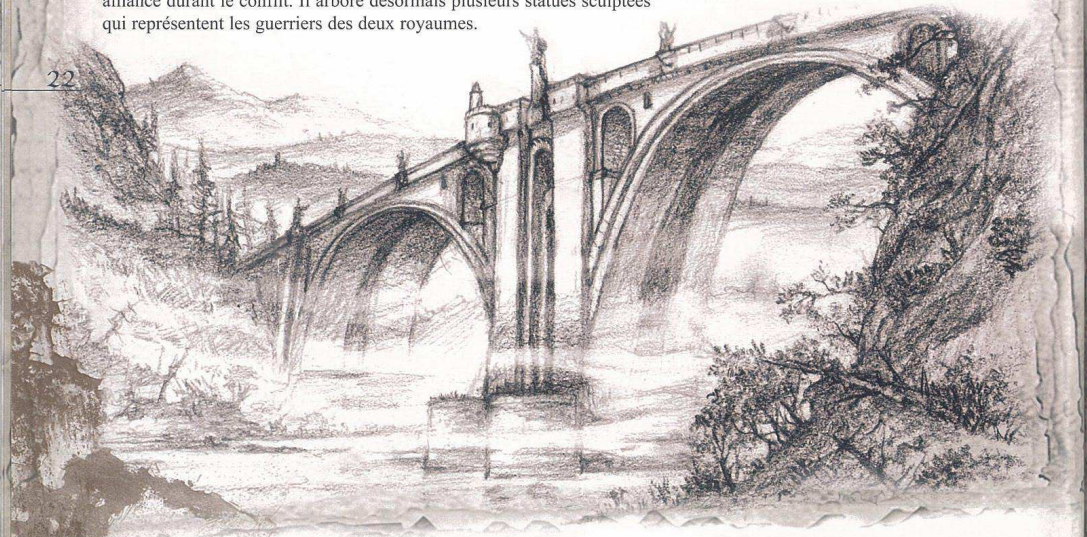
Par curiosité, je me suis rendu jusqu'à l'extrême limite de la péninsule, là où les Tarishs seraient arrivés par la mer il y a bien longtemps. Pour tout dire, et malgré les nombreuses légendes que l'on peut entendre ici et là, il n'y a rien à y voir, si ce n'est les eaux déchaînées du cap des Adieux et au loin, quand le temps le permet ce qui est rare, les tristes rocs que l'on appelle les Épavières. La terre est ingrate, battue par le vent marin, et il n'y a qu'une poignée de criques parmi les récifs et les falaises. Je n'ai vu aucun vestige qui témoigne d'un peuplement quelconque. Si les anciens Tarishs ont bien accosté là, ils ne s'y sont guère attardés et cela se comprend. Quand on regarde les alentours depuis la pointe de Hòb, on a facilement l'impression d'être perdu au bout du monde.

Pont des Brumes :

Intrigué par les histoires sur la disparition du seigneur Maorich de Lorch, j'ai longtemps cherché ce pont étonnant. Je ne l'ai jamais trouvé, et je suis même surpris que cet édifice, décrit comme " titanesque ", puisse exister, car il n'y a pas d'autre route que celle que nous avons empruntée dans cette partie des Terres de Dèas où a disparu Maorich. J'en viendrais presque à croire qu'il ne s'agit que d'une invention, fabriquée par le seul survivant du convoi perdu. Cependant, plusieurs Osags m'ont confirmé avoir également entendu parler de ce pont, sans l'avoir vu de leurs propres yeux. Selon eux, il s'agirait d'un vestige ensorcelé, qui n'apparaît que dans certaines circonstances. Comme de juste, ils n'ont pas été en mesure de me dire qui l'avait bâti, ni même quelles étaient les circonstances durant lesquelles il se rendait visible.

Pont de l'Alliance :

Le premier pont de l'Alliance fut bâti sur le Tealderoth sur ordre des Trois Frères, mais ce que peu de gens savent, c'est qu'il avait son pendant sur la côte occidentale. En effet, un pont identique fut construit sur le Kreizhdour, mais il fut emporté par une tempête venue du large. On oublia rapidement les origines de ces ponts et au cours des siècles, ils furent reconstruits dans des styles différents. Le pont de l'Alliance est le plus solide, car sa dernière réfection remonte à la guerre du Temple, lorsque les royaumes de Reizh et Taol-Kaer entreprirent de financer les travaux afin de symboliser leur
alliance durant le conflit. Il arbore désormais plusieurs statues sculptées
qui représentent les guerriers des deux royaumes.



Seòl :

Si dans l'ancienne langue, Seòl signifie tout simplement " voile ", c'est certainement parce que ses fondateurs étaient plus courageux que la plupart de ceux qui vivaient au bord de la mer des Linceuls. On trouve de nombreuses traces de l'importance de cette cité dans les premiers échanges qui eurent lieu avec les autres ports orientaux de Tri-Kazel. Il était tout naturel que les souverains de Taol-Kaer en fassent la capitale d'un duché. Néanmoins, c'est aussi pour ses fameux chars à voile, qui permettent une traversée rapide des Grandes Plages, que Seòl est connue. De fait, le prestige des équipages des chars à voiles à fini par égaler celui des marins, et les deux confréries se livrent à d'incessantes compétitions, qui sont pour la plupart amicales. Il y a cependant parfois des rivalités plus haineuses, qui se terminent dans un bain de sang. D'une façon générale, les natifs du duché et en particulier de la ville de Seòl sont des gens entreprenants, prompts à se dépasser et d'esprit indépendant.

Smàrag :

Depuis qu'il est devenu duc de Gorm, le jeune Preden Blonag a lentement serré le poing sur toutes les terres dont il est le suzerain. La capitale de son duché est un endroit assez sinistre, où les gens s'efforcent de travailler avec diligence et sans se faire remarquer. Le peuple semble à la fois mécontent et effrayé par son seigneur, et même si la cité ne fait que prospérer depuis trois ans, elle est de plus en plus sale et dépareillée. J'étais déjà allé à Smàrag lorsque le père de Preden était encore vivant, et je me souviens d'un jeune homme grassouillet, capricieux et luxurieux. Il semble qu'il ne se soit pas arrangé, s'il faut en croire les histoires vraiment dégoutantes qu'on m'a raconté à mi-voix. J'ai cependant du mal à imaginer comment un homme aussi pervers peut exercer ainsi son pouvoir. Il semble veule, dissolu et égoïste, ce qui signifie sans doute qu'il y a dans son entourage des gens qui le manipulent en satisfaisant ses désirs. Je n'ai pas souhaité rencontrer le jeune duc, et je ne me suis guère attardé sur ses terres.

Source aux Fols :

On m'a recommandé de ne pas y boire, car ceux qui le font deviennent fous, ou sombrent dans le coma jusqu'à ce que mort s'ensuive. J'ai toutefois prélevé de l'eau de cette source et l'ai fait parvenir à un ami alchimiste de Kalvernach. Il m'a fait dire qu'elle était parfaitement saine et n'avait aucune propriété particulière. Ce qui n'explique pas pourquoi aucun oiseau ni aucun animal de l'île aux Cairns ne s'y abreuve.

Terkhên :

La duchesse de Tulg sait l'importance de ce bourg qui est le carrefour majeur reliant ses terres au reste du royaume. En conséquence, une garnison importante, de solides murs d'enceinte et des tours de guet en assurent la protection. Cependant, les soldats ont besoin de se détendre et l'ambiance agitée des soirées à Terkhên est connue dans tout le duché. Plusieurs problèmes avec des habitants ont déjà eu lieu, ainsi qu'avec des étrangers de passage.

Tilliarch :

Toute la péninsule connaît le cidre de Tilliarch, un bourg qui malgré les rigueurs du voyage, accueille donc un certain nombre de négociants et de curieux. L'hospitalité locale n'est pas en reste, et les gens sont très aimables. Le seigneur de Tilliarch m'a fourni nombre d'informations sur certains lieux décrits dans ces pages, car son neveu alité est passionné par les contes et la géographie. Je ne manquerai pas de venir les saluer lorsque je passerai à nouveau dans la région.

Tuaille :

Je suppose qu'à l'époque où Tuaille fut construite, les marécages gris étaient peut-être moins sinistres, et certainement ne recelaient pas autant de feondas. La cité sur pilotis pouvait donc profiter de la végétation incroyablement diverse des marais ainsi que des eaux poissonneuses de l'estuaire du Klaedhin. Malgré les avanies de l'histoire, elle a prospéré en tant que capitale jusqu'à ce que la couronne se déplace à Osta-Baille, il y a cent cinquante ans. Seuls les idiots ignorent que le peuple et la noblesse de Tuaille n'ont jamais pardonné cette offense à la lignée du roi, et les rapports entre le duché et la couronne sont demeurés assez froids depuis lors. J'ai entendu des rumeurs de toutes sortes dans les tavernes de Tuaille, et si la moitié seulement s'avère fondée, cela signifie que toute la ville bruisse de complots. Contre la couronne, mais aussi contre d'autres notables, que leurs rivaux seraient trop heureux de dénoncer aux chevaliers hilderins. Un vieil ami à Osta-Baille m'a laissé entendre que si la guerre du Temple n'avait pas aussi durement éprouvé le trésor et les forces vives du royaume, le père du roi Erald aurait sans doute ordonné à l'époque l'occupation militaire du duché. L'actuel souverain est plus avisé, ou plus soucieux de la puissance du royaume de Gwidre.

Tulg-Naomh :

La fameuse " cité-escalier ", qui est le cœur du duché de Tulg, est une ville portuaire contrastée, avec d'un côté la richesse des quartiers situés sur les plus hautes marches, et de l'autre, la misère du quartier des pêcheurs habitant en contrebas. Il existerait des endroits plus sinistres encore, abritant les indigents dans des grottes creusées au cœur des marches. Le duché possède des ressources minières et des arbres en nombre, ce qui lui assure de confortables revenus grâce au commerce, par voie maritime et terrestre. Tulg-Naomh et son duché ont été parmi les territoires talkérides les plus éprouvés par la guerre du Temple. Cependant, les puissants de Tulg-Naomh ont toujours été pragmatiques et les affaires ont repris de plus belle avec le Gwidre. La prospérité de la cité, et le fait qu'elle ait dû combattre les gwidrites sans guère de soutien d'Osta-Baille, ont exacerbé les velléités d'indépendance. La princesse Cortessa Mac Lichorl, duchesse de Tulg et sœur cadette de la reine, est réputée loyale au trône, mais il semble qu'elle n'ait guère de partisans dans son propre château.

Autres Lieux

Aelwyd Saogh :

Depuis l'hiver funeste de 360 durant lequel le roi Maelvon de Taol-Kaer et son escorte périrent alors qu'ils se rendaient à la grande citadelle fondée par les Trois Frères, Aelwyd Saogh est abandonnée. Les routes qui permettaient aux souverains des trois royaumes de s'y réunir ont été laissées aux éléments et à part quelques fous qui croient que la citadelle recèle encore d'antiques trésors, ou les désespérés qui pensent traverser les montagnes par ces cols oubliés, personne ne s'aventure dans les parages. Aelwyd Saogh n'est sans doute plus qu'une ruine, complètement inhabitable et peuplée des fantômes d'idiots qui se sont aventurés jusque là pour y mourir, seuls dans le froid.

Archipel des Cendres :

On me l'a décrit comme un groupe de petits ilots et de pics isolés, dont trois seraient des volcans. La cendre qui en jaillit est parfois récupérée par les seigneurs de Gwidre pour fertiliser les sols, mais seuls ceux possédant déjà des richesses conséquentes peuvent financer de telles expéditions. Nul n'habite bien évidemment sur ces rocs désolés.

Falaises des Amertumes :

Elles sont nommées ainsi par les marins de Reizh et de Gwidre car les eaux y sont traîtresses et les désastres nombreux. Certains récifs proches sont cependant riches en coquillages et huîtres de belle taille. Et des bancs de thons blancs particulièrement impressionnants aiment folâtrer dans les parages.

Falaises sans retour :

On les décrit comme imposantes et infranchissables. Traverser la mer des Linceuls, de triste réputation, pour aller vérifier cela par moi-même ne m'inspire guère, et un autre devra faire preuve de courage sur ce point précis. Mais certains sont prêts à tout pour découvrir le mythique Continent.

Fleuve Kreizhdour :

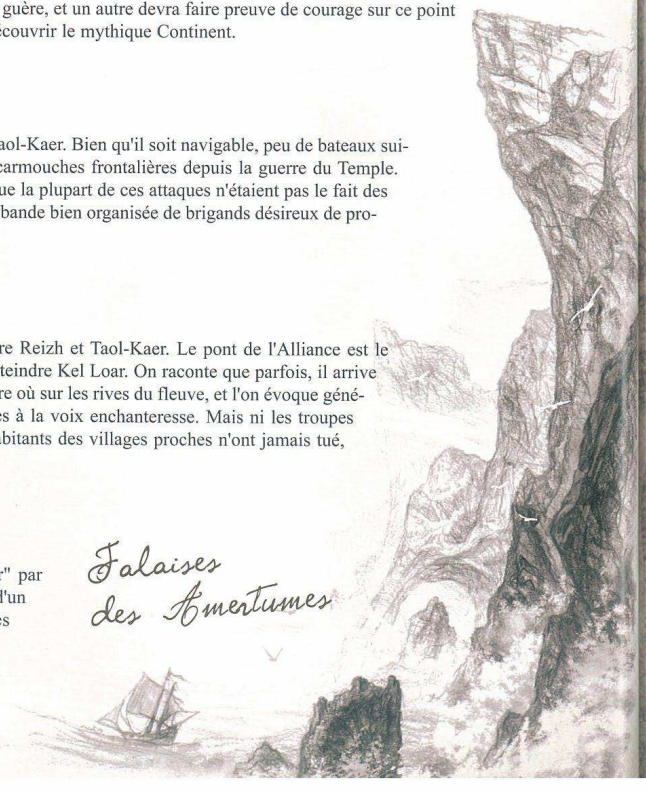
Il sert de frontière naturelle entre Gwidre et Taol-Kaer. Bien qu'il soit navigable, peu de bateaux suivent son cours en raison d'occasionnelles escarmouches frontalières depuis la guerre du Temple. Cependant, la preuve a été faite récemment que la plupart de ces attaques n'étaient pas le fait des communautés frontalières mais l'œuvre d'une bande bien organisée de brigands désireux de profiter des antagonismes locaux.

Fleuve Tealderoth :

Ce large cours d'eau marque la frontière entre Reizh et Taol-Kaer. Le pont de l'Alliance est le moyen le plus pratique de le traverser pour atteindre Kel Loar. On raconte que parfois, il arrive que quelqu'un disparaisse près de l'embouchure où sur les rives du fleuve, et l'on évoque généralement les sirènes, des monstres légendaires à la voix enchanteresse. Mais ni les troupes reizhites, ni les chevaliers hilderins, ni les habitants des villages proches n'ont jamais tué, de mémoire d'homme, l'une de ces créatures.

Forêt des Soupirs :

Souvent surnommée "forêt du dernier soupir" par les gens des environs, elle a été le théâtre d'un grand nombre d'escarmouches sanglantes durant la guerre du Temple. Par ailleurs, les villages des deux côtés de la frontière se disputent ses ressources en gibier, entretenant des haines ancestrales.



Mer des Linceuls :

Même si elle est moins dangereuse que l'océan Furieux, cette mer est redoutée par les marins et porte son nom en mémoire des nombreuses vies qu'elle a englouties. Cependant, depuis Tuaille, Koskan, Smàrag, Seòl, Kel Loar ou Ear Caladh, pêcheurs et bateaux de commerce continuent à braver ses eaux. La mer des Linceuls est aussi le foyer de monstres plus ou moins légendaires, depuis les krakens tentaculaires jusqu'aux méduses nébulées, sans parler des albatros qui sont censés emporter les esprits des marins morts, d'après les croyances des gens de Seòl et Koskan. Il n'y a guère que les dauphins qui sont considérés comme des amis sur les eaux de la mer des Linceuls, et les marins se réjouissent quand ces animaux étranges s'amusent à suivre leurs navires.

Monts Asgeamar :

Une poignée de communautés reizhites survivent péniblement dans les monts qui séparent la péninsule du Continent. Les quelques voyageurs qui en viennent racontent que les montagnes s'étendent à perte de vue et qu'elles seraient plus vastes que tout Tri-Kazel. On peut les voir de très loin, et leurs sommets semblent presque démesurés comparés à ceux de nos montagnes.

Mornegivre :

Cette île désolée est effectivement mentionnée dans les carnets de voyage du vecteur Jamian, qui semble être le premier à y avoir accosté. Depuis que son existence est connue, certains marins racontent y avoir vu des navires du Continent y faire relâche, le temps de refaire le plein d'eau douce. Une autre rumeur, moins fantaisiste, évoque la construction d'un avant-poste reizhite durant la guerre du Temple encore utilisé aujourd'hui par des bandits. Le site est réputé pour être des plus sinistres, et une forteresse isolée n'aurait strictement rien pu empêcher si des forces venues de la Grande Théocratie avaient tenté d'attaquer les côtes de Reizh.

Mòr Forsair :

La principale forêt de la péninsule recouvre près de la moitié des terres fertiles de l'est et du sud. Nul n'a jamais pu cartographier avec précision ses profondeurs. Je peux confirmer que certaines des innombrables histoires évoquant des esprits ou animaux fabuleux résidant dans les profondeurs de Mòr Forsair sont fondées. Malheureusement, je peux également corroborer le fait qu'elle abrite aussi un grand nombre de feondas. Les enclaves humaines de la grande forêt sont souvent précaires, et même celles qui sont établies depuis des générations entretiennent une vigilance méfiante.

Mor Roimh :

La grande chaîne qui forme l'essentiel du relief de Tri-Kazel est parsemée de routes et de cols, dont la plupart se révèlent difficilement praticables en hiver. Les voyages sont souvent pénibles dès qu'on quitte les routes les plus fréquentées, et même elles ne sont pas dépourvues de dangers. Au fur et à mesure qu'on s'enfonce vers le cœur des montagnes, les gouffres, falaises et à-pics se multiplient, compliquant encore davantage la traversée.

Océan Furieux :

En dehors de quelques expéditions vers les îles proches comme Calvaire ou l'archipel des Cendres, les marins de l'océan Furieux restent obstinément au plus près des côtes. L'arrivée miraculeuse du vaisseau du missionnaire Jamian ne les a pas amenés à changer leurs habitudes, même parmi ceux dont la foi en l'Unique est grande. Ils sont persuadés que des monstres innombrables, ainsi que les fantômes de tous ceux qui ont offensé les esprits en prenant la mer sans faire les offrandes appropriées, demeurent juste derrière l'horizon ; que les eaux et les vents déchaînés sont la marque de leur colère et que ceux qui les provoquent en s'éloignant trop au large sont déchiquetés avant d'être forcés à les rejoindre. Si l'on croit généralement que les Tarishs auraient traversé la mer en venant d'un lointain ponant hypothétique, le peuple vagabond de Tri-Kazel refuse curieusement de parler de cette traversée. Peut-être parce que d'après d'anciens contes, lors de leur arrivée en Tri-Kazel, certains Tarishs furent massacrés par des gens superstitieux, qui croyaient avoir affaire à des morts revenus du large. Nombreux sont ceux, et je partage leur avis, qui pensent que les Tarishs en savent en fait beaucoup sur l'océan Furieux et qu'ils préfèrent prudemment ne pas partager ce savoir afin d'éviter d'autres imbécillités de ce genre.

Tri-Swesz̈rs :

" L'archipel des trois sœurs ", dont l'origine du nom s'est perdue depuis longtemps, est situé au large de la mer des Linceuls et comporte trois îles et quelques ilots. Je n'apprécie guère la mer, et je n'y ai encore jamais mis les pieds. On dit les Trois Sœurs peuplées depuis toujours par des communautés revêches, voire primitives. D'autres prétendent qu'une culture florissante s'y épanouit. Il y a ceux également qui affirment que les demorthèn reizhites les plus radicaux s'y sont exilés et s'y livrent à des rites sinistres. Enfin, évidemment, nombreux sont ceux qui pensent qu'elles sont désertes, ou que les humains qui vivaient là ont été massacrés par les feondas qui dansent sur les ruines de leurs cités. Mais j'ai bon espoir de finir par trouver des renseignements fiables à leur sujet.

Canevas

Introduction

Les canevas sont des scénarios au format court possédant une structure spécifique qui sera utilisée tout au long de la gamme des Ombres d'Esteren. Initialement prévus pour être joués en deux ou trois heures, ils peuvent être facilement rallongés au gré de l'inspiration des meneurs. Leur structure a été pensée pour laisser une grande marge de manœuvre et d'improvisation à chacun. Les plus chevronnés pourront se lancer directement après avoir pris connaissance du scénario ; les meneurs ayant moins d'expérience devront sans doute passer plus de temps à prendre des notes, préparer les scènes, etc.

La structure des canevas

Chaque canevas débute par un ensemble d'informations techniques. On retrouve ici le style du canevas (enquête, survie, action, etc.), le cadre (urbain, pleine nature, etc.), la saison et la durée approximative de la partie. Ces informations permettent au meneur d'avoir un premier regard sur l'histoire.
Ensuite, chaque canevas utilise la métaphore d'un arbre et est découpé en cinq parties distinctes :

- **Racines** : Cette première partie décrit les origines et explications de l'intrigue, révélant au meneur le dessous des cartes. Les Racines posent le socle de l'histoire dans laquelle les PJ vont évoluer.
- **Tronc** : La seconde partie dépeint le cœur de l'action et décrit la manière dont les PJ vont pouvoir être impliqués dans cette histoire.
- **Branches** : Cette partie propose différentes alternatives et choix possibles pour les meneurs et les joueurs dans la manière d'avancer et de résoudre l'intrigue. Bien sûr, les meneurs pourront développer cette partie autant qu'ils le désirent, et les joueurs auront l'opportunité dans la plupart des cas d'inventer leurs propres alternatives.
- **Feuilles** : La quatrième partie des canevas décrit les possibles suites, séquelles ou conséquences de l'histoire vécue par les PJ. Là encore, il ne s'agit que d'exemples que le meneur sera libre d'adapter pour que cela corresponde à l'histoire qu'il a voulu raconter, et aux décisions des joueurs.
- **Vent** : La dernière partie se propose de donner des conseils d'ambiance et des suggestions musicales afin que le meneur puisse optimiser l'intensité dramatique de sa partie.

Utiliser les canevas en jeu

Les canevas peuvent être utilisés de différentes manières :
Séance de jeu courte : De part leur durée de jeu (deux heures en moyenne), les canevas sont rapides à préparer et à jouer. Ils sont parfaits pour une partie improvisée ou une session de jeu courte, par exemple juste après la création de personnages. Si le meneur a toujours un ou deux canevas en réserve, il pourra parer à certaines difficultés propres à l'organisation de jeu de rôle.
Interlude : La durée des canevas permet de pouvoir les utiliser en interludes entre deux scénarios plus denses.
Rencontre aléatoire : En ayant quelques canevas en réserve, le meneur pourra improviser à partir des actions des joueurs, enrichissant leurs voyages ou les péripéties qu'ils peuvent rencontrer au détour d'un scénario plus important. Un nombre conséquent de canevas peuvent intervenir au cours d'un voyage et rendre ce dernier plus intéressant et savoureux.

Plumes de sang

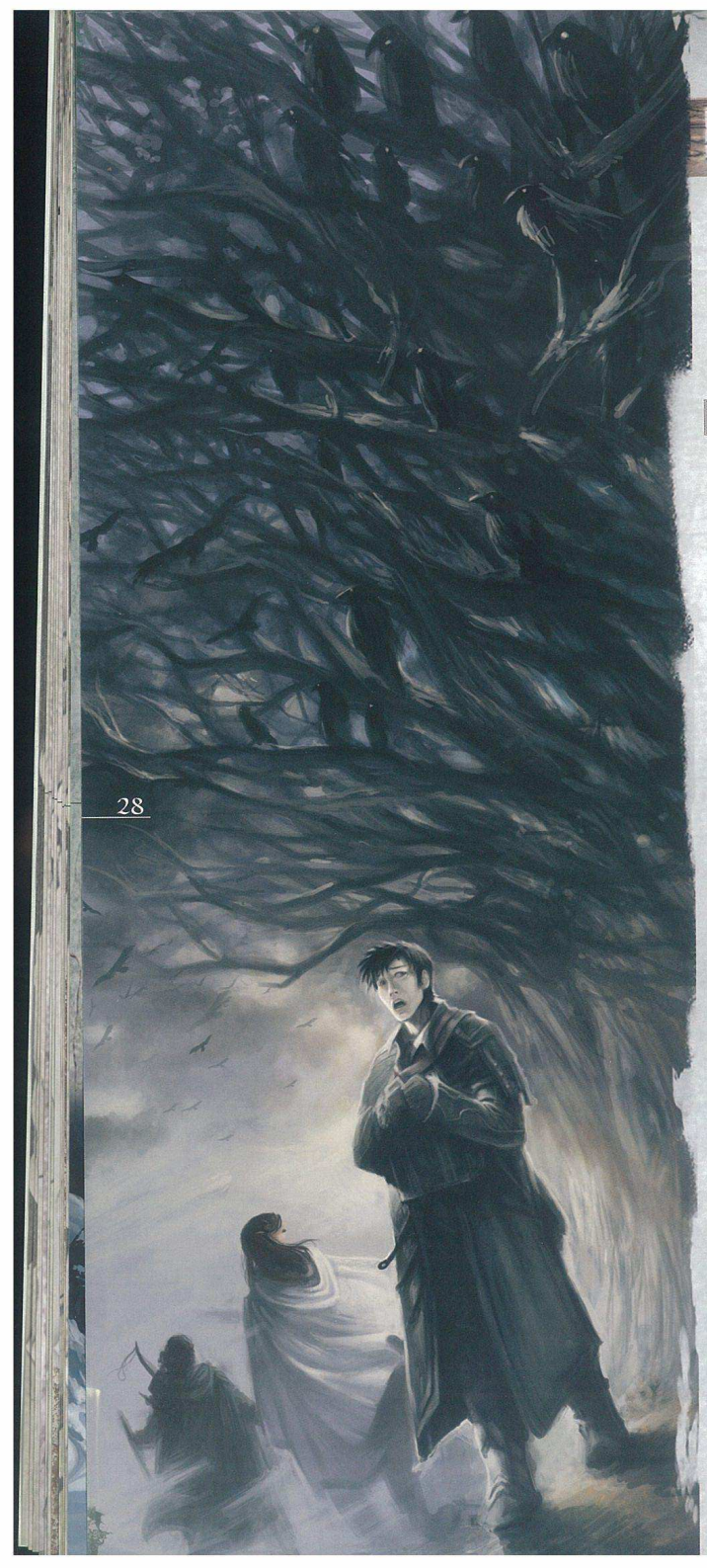
- **Style :** action / huis-clos
- **Cadre :** une maison de mineurs dans une région reculée
- **Saison :** indifférent
- **Durée :** environ deux heures

Racines

Fils d'un demorthèn et destiné à lui succéder, le jeune Dorn épousa la fille de l'ansailéir de son village. Deux ans plus tard, on découvrit qu'il avait une liaison avec la jolie Kynan, enceinte de lui. Dorn avait toujours été un truand protégé par le statut de son père, et cette dernière révélation donna l'occasion à tous ceux qui le détestaient de réclamer son bannissement, soutenus par le beau-père du jeune homme. Son propre père était d'ailleurs sur le point de renoncer à lui transmettre ses secrets, et n'opposa qu'une résistance de principe. Dorn et Kynan furent condamnés à l'exil.
Les bannis survécurent et finirent par s'établir après plusieurs mois d'errance dans une petite mine de cuivre épuisée. Kynan mit au monde Tomar, un garçon qui, en grandissant, devint une force de la nature mais se révéla aussi simple d'esprit. Les bannis trouvèrent quelques pépites de cuivre qui leur permirent de négocier ce dont ils avaient besoin avec un village proche. Dans une caverne au fond de la mine, Dorn découvrit le crâne et les restes d'un demorthèn, ainsi que ses ogham. Malheureusement, l'homme avait été un morcail, un demorthèn déchu et désaxé, qui avait inscrit de son propre sang ses délires sur les parois de la grotte. L'ermite espérait devenir un esprit libre et désincarné, éternel, et détenait entre autres un ogham corrompu d'Appel des Oiseaux. Dorn en savait assez pour se servir des pierres gravées et il finit par se convaincre que le vieux fou n'était pas mort mais avait atteint son but.
À la longue, Dorn et Kynan envisagèrent de détrousser des voyageurs. Le négociant du village semblait prêt à accepter bien des choses sans trop poser de questions sur leur provenance, et Dorn en vint à mettre au point un plan sinistre. Utilisant le pouvoir d'Appel des Oiseaux, il entreprit d'effrayer et de blesser les voyageurs isolés, en les faisant attaquer par les volatiles pour les pousser à se réfugier chez lui. Puis, au moment propice, lui et Kynan capturaient les malheureux et les emmenaient jusqu'au crâne du morcail mort. Là, Dorn égorgeait ses victimes et priait l'ermite disparu de bien vouloir se manifester pour lui enseigner son secret ultime, l'immortalité.
Par la suite, Kynan mit au monde un deuxième enfant, la jolie Kathryn, plus rusée et cruelle que son frère aîné. Dorn utilisa ses connaissances des animaux et le pouvoir de l'ogham pour dresser les oiseaux des environs à obéir à une grande trompe, dont le son les inciterait à abandonner leurs victimes. Ainsi, l'ogham lui permet d'envoyer les oiseaux sur leurs cibles et la trompe attire l'attention de celles-ci sur un refuge proche… où quatre renégats expérimentés les attendent.

Tronc

Les PJ sont destinés à devenir les prochaines victimes de Dorn. Alors qu'ils cheminent à travers les collines, ils remarqueront que sur les arbres et les rochers voisins, des oiseaux se regroupent, formant des bandes de plusieurs espèces qui les observent attentivement. Depuis la maison à flanc de colline, les renégats guettent à tour de rôle avec une longue-vue, prise à une victime précédente, la route qui passe en contrebas. Dès que des proies intéressantes semblent avoir attiré l'attention des oiseaux, Dorn est averti et utilise l'ogham pour lancer l'attaque. Dorn ne dirige directement que quelques-uns des oiseaux avec l'ogham, mais des années de dressage font que les autres suivent le mouvement. Les volatiles proches de sa demeure ont fini par voir leur comportement durablement altéré par l'usage répété de l'ogham maléfique et les efforts de Dorn, et même ceux qui ne sont pas sous son contrôle ont un comportement des plus singuliers.
Plusieurs dizaines d'oiseaux vont alors soudainnement s'abattre sur les PJ, s'efforçant de les blesser ou de les éborgner mais surtout de les terroriser. Lorsqu'ils seront en pleine panique et que plusieurs seront à terre ou en mauvaise posture, le son grave d'une trompe retentira et les oiseaux prendront leur envol, pour aller à nouveau se percher dans les alentours. Ils continueront à suivre des yeux les voyageurs, tandis que plus haut, Dorn et les siens leur crieront de se dépêcher de les rejoindre.
En courant, les PJ pourront alors suivre un sentier jusqu'à une palissade qui protège la maison construite à flanc de paroi. Un couple d'une quarantaine d'années et leurs deux enfants de vingt et seize ans les accueilleront à bras ouverts, soufflant dans leurs curieuses trompes lorsque les oiseaux feront mine de voler vers la maison.
En tant que chef de famille, Dorn expliquera que lui et son fils sont mineurs, et qu'il semble que d'autres se soient installés là par le passé et aient eu le même problème avec les oiseaux. Il prétendra ignorer ce qui cause leur hostilité occasionnelle, mais déclarera avoir trouvé deux trompes et leur usage. Il louera l'intelligence des mystérieux inconnus qui lui ont donné le moyen de survivre et proposera aux PJ, blessés et effrayés, de se reposer un jour ou deux avant de reprendre la route. Évidemment, Dorn proposera de les accompagner sur quelques kilomètres avec une trompe, afin de décourager les oiseaux si d'aventure ils avaient une nouvelle crise de folie.



Branches

La maison s'avérera relativement spacieuse. Les " mineurs " semblent vivre de manière correcte, ce que Dorn attribuera au cuivre que lui et Tomar trouvent dans les galeries. Il est d'ailleurs possible de rejoindre directement la petite mine par un escalier creusé à même la roche, situé dans la réserve à l'arrière du bâtiment.

Le plan des renégats

Ils ont déjà fait plusieurs dizaines de victimes et savent mentir de manière convaincante. Ils ne dévieront jamais de leur histoire : Dorn est un mineur dont le seigneur s'est séparé lorsque les filons qu'il détenait se sont épuisés il y a vingt ans. Après quelques pérégrinations dans les vaux voisins, il a fini par entendre parler de cette mine et il s'y est installé. Elle était réputée épuisée mais en fait, il restait assez de cuivre à l'intérieur pour assurer la prospérité d'une famille modeste. Encore quelques années, et Dorn quittera la région.

Kynan est devenue experte dans l'art des herbes soporifiques. Son compagnon proposera un verre d'eau de vie droguée aux voyageurs en attendant le repas, et ne fera que tremper les lèvres dans son godet. Les herbes ne feront pas dormir directement les personnages mais amoindriront leurs réflexes. La petite famille a développé un système complexe de signes discrets, mimiques et phrases à double sens pour communiquer à l'insu de ses " invités ". Ils feront le maximum pour qu'ils se sentent en sécurité. De même, Kynan profitera de la pénombre de la cuisine pour glisser quelques graines soporifiques dans les écuelles des personnages. Elle se tournera alors vers eux et versera ostensiblement le ragoût familial aux herbes dans chaque écuelle avant de les distribuer.

Découvrir la vérité

Malgré leur ruse, nos meurtriers ne sont pas omniscients et sans s'en apercevoir, ils ont laissé des indices qui peuvent intriguer un PJ observateur. En premier lieu, Dorn semble plutôt en forme pour un mineur d'âge moyen qui travaille seul avec son fils dans des galeries de roche très dure. Lui et Tomar ont très peu de cals aux mains. Toute la famille porte des vêtements relativement propres et peu reprisés. Ce qui signifie qu'ils en changent souvent. L'intérieur de la maison est entretenu, alors qu'ils sont censés travailler chaque jour à la mine, donc en revenir avec une belle quantité de poussière agglomérée à leurs vêtements trempés de sueur… enfin, Tomar arbore un beau bracelet de cuivre, visiblement martelé et tordu pour passer à son épais poignet. Or, des mineurs qui trouvent eux-mêmes du cuivre et semblent jouir d'une certaine prospérité ont les moyens d'obtenir d'un orfèvre un travail sur mesure à un bon prix. Kathryn possède quant à elle une jolie bague en argent, sans aucune trace de corrosion. Difficile d'imaginer un tel bijou au doigt d'une fille de mineur… Des PJ particulièrement méfiants, dont l'attention serait attirée par ces indices, peuvent peut-être voir Kynan glisser les graines soporifiques dans leurs écuelles, ou remarquer que Dorn fait seulement semblant de boire l'eau-de-vie servie aux personnages.

La confrontation

Dès que la majorité des PJ seront endormis, ou si jamais l'un d'eux se montre trop méfiant et qu'ils n'arrivent pas à l'apaiser, les renégats passeront à l'attaque, armés de gourdins. S'ils parviennent à capturer leurs proies, elles seront emmenées jusqu'à la grotte et sacrifiées les unes après les autres. En cas de difficulté, Dorn se réfugiera dans la grotte sacrée, persuadé à tort que la proximité du crâne renforcera ses pouvoirs. Il possède trois ogham : Appel des Oiseaux, Flèche de Pierre et Baies Curatives. Pour déterminer le niveau d'endormissement des PJ, le meneur fera tirer à chaque joueur un jet de Vigueur dont le Seuil de Difficulté variera selon les quantités de boissons et nourritures ingurgitées (11 pour un repas léger, 14 pour quelques verres ou un repas plus copieux, 17 pour ceux qui ont mangé et bu sans compter). Un échec signifie un endormissement total (le PJ pourra être réveillé en recevant des claques mais aura la tête qui tourne, subissant une pénalité de - 4 dans tout ce qu'il entreprend). Une réussite signifie une simple somnolence avec de brèves pertes d'équilibre : le PJ concerné subit - 2 à toutes ses actions pendant 1D10 heures.

Feuilles

Dorn, Kynan et Kathryn sont convaincus de la justesse des idées du chef de famille et n'éprouvent aucun remords. Tomar, quant à lui, est simplement idiot et ne souhaite que protéger les siens, mais il n'est ni cruel, ni conscient de ce qui se passe.

Si certains des renégats sont capturés vivants, les PJ seront libres de les remettre aux autorités du village le plus proche, ou de leur infliger le châtiment qui leur semble approprié. Dorn et les siens sont encore des étrangers aux yeux de leurs connaissances dans la région, et on ne fera guère preuve de compassion ou de solidarité à leur égard s'ils se sont battus avec des voyageurs. Surtout si leurs crimes sont découverts. Auquel cas, ils seront certainement condamnés à mort.

Une fois les renégats neutralisés, une inspection sommaire de la mine révélera que personne n'y a travaillé depuis bien longtemps. La grotte où les victimes sont sacrifiées contient un certain nombre de leurs possessions, que les renégats stockent en attendant de les revendre discrètement à leur partenaire au village voisin.

Lorsque les PJ arriveront au village en question, ils susciteront une certaine animation s'ils racontent leur mésaventure. On ne manquera pas de se tourner vers le négociant, qui est le seul, après tout, à avoir vu les " pépites " que Dorn et Tomar amènent depuis des années au village…

Enfin, les oiseaux ensorcelés par le morcail continueront à s'en prendre aux voyageurs à l'occasion, mais le son des trompes permettra de les repousser. En quelques années, leur comportement redeviendra progressivement normal.

Vent

Inspirations musicales

John Frizzell - Ghost Ship
22 - Santos Dies.

Mettre ce morceau assez fort alors que les PJ se réveillent à peine dans la grotte, comprenant avec horreur quelle sera leur destinée prochaine, devrait faire son effet.

L'attaque des oiseaux semblera d'autant plus effrayante si le meneur attire d'abord l'attention d'un joueur sur un oiseau au comportement anormal, par exemple qui les suit en tournant au dessus d'eux. Puis, sur le fait que plusieurs oiseaux ont rejoint le premier, ou se perchent dans les alentours et suivent les voyageurs du regard, etc.… Après cette confrontation, il faudra entretenir l'intérêt des joueurs pour la mystérieuse attaque, et à moins qu'ils ne se montrent méfiants et posent les bonnes questions, rien ne devra leur sembler anormal chez leurs hôtes. Ils viennent de leur sauver la vie et semblent être des gens simples et sans arrière-pensées. Si les joueurs ne cherchent pas d'indices, ils ne découvriront rien d'alarmant et seront pris par surprise. Le meneur doit donc s'efforcer de ne pas éveiller leur curiosité ou leurs soupçons durant cette partie de la séance. Contrairement à l'attaque des oiseaux qui survient après des signes avant-coureurs que quelque chose va se produire, l'idéal serait que les joueurs soient complètement pris au dépourvu par les renégats. Le contraste n'en sera que plus intéressant.

La disparition

- **Style :** enquête
- **Cadre :** une vallée reculée, un campement tarish
- **Saison :** indifférent
- **Durée :** environ deux heures

Racines

Depuis plusieurs années, Farel aime Luna. Il donnerait sa vie pour elle. Mais il est aussi très jaloux. Une jalousie brûlante, sauvage, aussi incontrôlable que son amour pour la jolie Tarish, qui est aussi une charmeuse aimant les regards flatteurs des hommes. Son clan connaît bien ce défaut et essaye de le canaliser, dans l'attente de son mariage avec Luna qui, tout le monde l'espère, calmera le jeune homme. Hélas, ce moment n'arrivera jamais. Alors que la caravane des Ziramar s'était arrêtée près du village de Dorelian, elle reçut la visite d'un groupe de voyageurs accompagné d'un bel inconnu. Ce dernier ne tarda pas à séduire Luna qui se laissa envoûter.

C'en était trop pour Farel qui surprit l'inconnu en compagnie de Luna. Tout alla très vite ; Farel assassina l'inconnu et dans le feu de l'action, Luna reçut un coup de dague fatal. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, le Tarish se retrouva avec deux cadavres à ses pieds. Terrorisé, il resta prostré avant d'enterrer les cadavres dans la forêt et de rejoindre son campement, au petit matin. La disparition de la Tarish et du voyageur fut constatée et les compagnons de ce dernier pressés de donner des explications…

Tronc

Pour les besoins de ce scénario, il est souhaitable qu'un PJ soit lui-même d'origine tarish, ou ait pu tisser des liens d'amitié avec un groupe du peuple nomade. Auquel cas il possédera un médaillon, anneau, bracelet ou autre objet en métal, forgé selon les techniques tarishs et témoignant du lien d'amitié qui unit le PJ à eux. Ce scénario peut s'intercaler à n'importe quel moment pendant un voyage. Les PJ sont sur la route et seront accompagnés d'un PNJ.

Voici plusieurs possibilités :

- Si les PJ ont vécu " Le naufrage ", il peut s'agir du varigal Veron et/ou de son compagnon Maelgur. Les deux PNJ accompagnent simplement les PJ dans leurs aventures ou jusqu'à la prochaine ville.

- Les PJ escortent le barde Elrick Mac Baran, un poète, aussi doué dans l'art des rimes que celui de la séduction. Le barde a demandé aux PJ de voyager avec eux, afin de profiter de leur protection. À moins que les PJ ne l'aient rencontré dans un précédent scénario du cru du MJ… Si aucun PJ n'a de raison vraisemblable d'être lié au peuple Tarish, c'est ce PNJ qui tiendra ce rôle.

Alors que les PJ voyagent depuis plusieurs heures et que la nuit approche, ils aperçoivent des lueurs. Il s'agit d'un camp de vagabonds Tarishs, arrêtés ici pour quelques jours et qui se sont installés dans une vieille ferme fortifiée. Les voyageurs sont reçus chaleureusement, à la fois parce que les Tarishs sont toujours avides de rencontres cordiales sur les routes dangereuses de la péninsule, et parce qu'un des PJ (ou le PNJ qu'ils accompagnent) est lié au " peuple de l'ouest ". Quoi qu'il en soit, les PJ passent une soirée agréable qui leur permet de partager un moment avec ce peuple étonnant de Tri-Kazel. Le meneur pourra se référer aux pages 41, 42 et 202 du Livre I - Univers pour obtenir quelques informations à leur propos. L'encart qui suit donnera au MJ quelques indications sur le clan Ziramar. Les Tarishs savent recevoir mais restent mystérieux et évasifs sur leur culture et leurs secrets. La soirée se passe bien mais les PJ remarquent que leur compagnon de route s'est éclipsé. Le lendemain matin, il reste introuvable, ainsi que Luna, une jeune et jolie Tarish du clan. Les PJ sont encerclés et on exige d'eux des explications. La situation est très simple : ils doivent ramener Luna au clan, dans les plus brefs délais, ou on les considérera comme complices de leur compagnon, qui a visiblement enlevé la jeune femme. Les Tarishs ne sont pas stupides, et se doutent bien que les PJ ne sont pas forcément coupables. Mais leur culture attache une certaine importance à la loyauté et au mysticisme, deux notions qui guident souvent leurs actes lorsqu'ils sont en conflit avec des étrangers. La vieille Zurka les pique d'une aiguille et prend à chacun un cheveu… s'ils ne reviennent pas d'ici une semaine, une terrible malédiction s'abattra sur eux. Malheureusement pour les PJ, les pouvoirs tarishs sont loin d'être une superstition… s'ils bravent la menace de Zurka, ils endureront les effets du sort invoqué par celle-ci. Le chapitre " De mystérieux pouvoirs " p. 70, donnera au meneur des informations sur la malédiction invoquée par Zurka et ses effets en termes de jeu.

Le clan Ziramar

Tous les membres du clan portent ce même nom de famille. Ils ne sont pas tous frères et sœurs de sang mais partagent ce même patronyme. Les Tarishs préfèrent se marier avec des membres d'autres clans afin de faire perdurer leur peuple. Ils craignent de diluer leur héritage en se mélangeant avec les Tri-Kazeliens. Mais c'est chose difficile car les Tarishs forment une petite minorité arpentant sans fin les routes de la péninsule. Bon gré mal gré, les mariages mixtes sont parfois tolérés, quand ils sont le prix à payer pour que le peuple Tarish survive. Malgré cela, les enfants sont plutôt rares dans les clans Tarishs et les adultes veillent attentivement sur ceux qui constituent l'avenir de leur peuple. Il est fréquent que les Tarishs recueillent des enfants, abandonnés ou découverts dans les décombres d'un village saccagé. Le peuple nomade a également la réputation de voler des enfants et de les élever comme les leurs pour palier au manque de naissances.

Nosh Ziramar :
Le chef du clan, un homme au visage marqué par les années. Il garde des compétences martiales certaines mais est devenu un sage écouté au fil du temps. Il laisse une chance aux PJ de prouver leur bonne foi mais sera impitoyable si ceux-ci tentent de le berner.

Farel Ziramar :
Un beau jeune homme fougueux, aussi bon guerrier que fin marchand. C'est lui qui a tué le compagnon des PJ et par accident, Luna. Il se montrera froid et distant. Sous le choc, le jeune homme regrette ses actes mais n'est pas encore prêt à avouer.

Djino Ziramar :
Le grand frère de Luna, âgé d'une trentaine d'années. Il invectivera les PJ, les menacera. Mais il soupçonne Farel d'avoir quelque chose à voir avec tout ça… Djino est forgeron, c'est un artisan doué et consciencieux. Il a une place importante dans le camp.

Cindel Ziramar :
Une jeune barde, plutôt conciliante avec les PJ, qui leur conseillera d'enquêter au village de Dorelian. En effet, le village serait lui-même le théâtre de disparitions étranges…

Zurka Ziramar :
La matriarche du clan. Elle connaît les secrets de la magie tarish et n'hésitera pas à l'employer contre les PJ.

Luna Ziramar :
Âgée d'à peine vingt ans, cette jeune Tarish est dotée d'un charme et d'une beauté exceptionnelle.
Elle aime Farel et désire se marier avec lui mais ne peut s'empêcher de répondre aux garçons qui la courtisent.

Branches

Les investigations des PJ pourront les mener sur plusieurs pistes. S'ils interrogent les Tarishs, ceux-ci se montreront peu bavards et défiants à leur égard, suggérant seulement que la solution à leur problème se terre peut-être au village voisin de Dorelian… mais la conviction la plus ancrée parmi les membres du clan est très simple : leur compagnon a succombé aux charmes de Luna et l'a enlevée. Qu'ils soient au courant ou pas de son acte, ses amis (les PJ) sont ses compagnons, et donc responsables dans une certaine mesure de ses actes, comme un Tarish le serait de ceux d'un de ses parents. Le meneur devrait faire en sorte d'abréger les investigations dans le camp afin de lancer les PJ sur la - fausse - piste du village.

L'enquête au village de Dorelian :

À une heure du campement tarish se trouve le village de Dorelian, bâti le long de la petite rivière de Dorel. Dorelian vit essentiellement de la pêche, mais c'est également une étape de choix pour les voyageurs. L'auberge du Cyprin jouit en effet d'une certaine réputation, et arbore par ailleurs plusieurs magnifiques trophées de pêche. L'auberge accueille d'ailleurs une hôte de prestige, la varigale Deirdre Louriène, de passage dans la région. Les PJ pourront en entendre parler mais la varigale restera introuvable…

Les PJ pourront croiser et interroger l'ansailéir Neventer, l'aubergiste Pedrog, le pêcheur Yrvrin, le barde local Noeric ainsi que le vieux demorthèn Rafer, vivant en amont de la rivière. Les PJ pourront également rencontrer d'autres habitants, que le meneur pourra décrire à sa guise : Vinoc, Tan, Katell, Vevina, Cethern.

Voici les différentes rumeurs et informations que l'on peut collecter en interrogeant ces personnages :

- Le manoir serait habité par une créature suceuse de sang. Le demorthèn croit en cette histoire et parlera aux PJ des fasgadair (" buveurs de sang " dans l'ancienne langue), créatures issues de l'Aergewin.

- Un habitant de Dorelian confirmera avoir retrouvé un pêcheur pâle, vidé de son sang, non loin du manoir… Il en va de même pour plusieurs animaux de bétail. Tous les ans, quelques habitants de Dorelian disparaissent. Sans compter les voyageurs qui ne doivent jamais arriver jusqu'au village…

- On raconte le manoir hanté par la famille des Mac Smàlan. Ce n'est pas un hasard si " smàlan " signifie " tristesse " dans l'ancienne langue ! La famille se serait éteinte dans des conditions étranges, il y a de cela plus d'un siècle… En fait, le village a été touché par une peste à cette époque et les Mac Smàlan ont tous été emportés.

- Les PJ apprennent la présence de magientistes dans le manoir, juste avant la guerre du Temple. Une créature hideuse issue de leurs expérimentations contre-nature est sans doute à l'origine des disparitions touchant le village.

Pour le meneur, l'objectif est de rendre le village de Dorelian le plus crédible possible, de multiplier les témoignages intrigants, afin que les joueurs finissent par être persuadés que quelque chose d'horrible se trame dans ce fameux manoir… Concernant Dorelian, les disparitions sont réelles mais finalement assez réduites et la conséquence de phénomènes très variés : bandits, feondas agissant dans l'ombre, disparitions accidentelles, chauves-souris infestant le manoir des Mac Smàlan, etc. Le meneur pourra éventuellement laisser les PJ mener des recherches à ce propos par la suite, mais il devra s'assurer qu'ils résolvent d'abord le mystère de la disparition de Luna et de leur compagnon de route.

Le manoir des Mac Smàlan :

La visite du vieux manoir, dont l'inspiration architecturale trahit une influence continentale, sera source de tensions. Les PJ ne retrouveront jamais la trace de ceux qu'ils recherchent mais tomberont nez-à-nez avec les " vampires " : une colonie de chauves-souris. Cette espèce se nourrit de sang d'animaux et d'humains. Les chauves-souris, sentant leur territoire envahi, attaqueront les PJ. Le meneur trouvera leurs caractéristiques p.79.

La rencontre avec Deirdre Lourière :

Alors que les PJ ressortent bredouilles de leur visite du manoir, ils rencontreront la fameuse varigale Deirdre Lourière. Celle-ci s'apprête à reprendre la route après une pause au village de Dorelian. Elle détient une information cruciale qu'elle délivrera aux PJ. Le soir de son arrivée, elle a surpris une dispute brève mais violente impliquant trois personnes, dont une jeune femme. Elle croit avoir entendu quelques cris mais n'a pas cherché à en savoir plus. Épuisée et légèrement blessée, elle a continué sa route jusqu'au village pour s'y reposer…

La tombe :

En s'appuyant sur le témoignage de Deirdre, les PJ pourront localiser l'endroit où ont été enterrés leur compagnon et Luna. Les corps portent des entailles profondes provoquées par un poignard.

Feuilles

Si les PJ n'arrivent pas à découvrir ce qu'il est advenu de leur compagnon et de Luna, ils devront endurer la malédiction des Tarishs. Une investigation poussée dans le campement des Ziramar, après la découverte des corps, pourra les mettre sur la piste de Farel. Ils pourront par exemple trouver des vêtements tâchés de sang dans sa tente à moins qu'il n'arbore une blessure de son combat avec le compagnon des PJ ?
En mettant à jour la vérité (Farel finira par avouer, s'effondrant en pleurs s'il est confondu), les PJ obtiendront le respect des Tarishs qui sera symbolisé par un bijou donné à chacun d'eux, un anneau forgé par les artisans du clan. Farel sera condamné à l'exil. Sans équipement, il sera jeté sur les routes…

Vent

Inspirations musicales

Empyrium - Where At Night The Wood Grouse Plays - 02 - Dying Brokenhearted.

Un morceau qui pourra illustrer la soirée dans le campement des Tarishs. D'une manière générale, cet album d'Empyrium est une excellente source d'inspiration pour l'univers des Ombres d'Esteren.

Ce scénario met en scène un clan Tarish. La soirée autour du campement sera un moment privilégié pour instaurer une ambiance dont les joueurs devraient se souvenir :

La danse de Luna : La jeune femme est d'une beauté ensorcelante et le meneur pourra faire penser aux PJ qu'il se joue quelque chose de surnaturel pendant sa danse. D'un air mystérieux, il demandera aux joueurs de tirer chacun 1D10. Sur un résultat de 1 à 3, le PJ est simplement charmé par la jeune femme mais les joueurs se demanderont sans doute quel pouvoir étrange se cache derrière un tel jet de dé…

Les prédictions de Zurka : Contre quelques daols, la vieille dame acceptera de lire l'avenir des PJ. Avant cela, le meneur pourra faire référence à l'histoire d'une jeune varigale du nom d'Yldiane (que l'un des PJ connaît peut-être). Celle-ci aurait failli succomber au piège tendu par des Tarishs : la diseuse de bonne aventure aurait tenté de l'endormir en la piquant avec une épingle pendant une séance de divination. Cependant, Zurka et son clan ne sont pas des brigands et la Tarish pourra même révéler quelques informations importantes aux PJ, à la discrétion du meneur.

Des forgerons exceptionnels : Les Tarishs sont connus pour être d'excellents forgerons, ce qui est une réputation méritée. Les PJ pourront peut-être voir une lame forgée par un Tarish : elle leur apparaîtra exceptionnelle, tranchante comme un rasoir. Ces armes bénéficient d'un bonus de +1 aux Dégâts et sont vendues une dizaine de daols de Givre par le clan des Ziramar. On raconte que certains héros, comme Sealgair " le Chasseur ", ou de puissants seigneurs, posséderaient des armes forgées par les Tarishs d'une qualité encore meilleure.

La visite du " manoir hanté " sera sans doute le deuxième moment marquant du scénario. Le MJ pourra jouer sur la crainte de rencontrer un véritable vampire ou de tomber sur des engeances magientistes immondes. Tous les détails seront bons pour poser l'ambiance et faire peur aux PJ : traces de sang séché, parquet qui craque, sentiment d'oppression, ombre furtive, cadavre d'animal vidé de son sang, etc.

Nuit d'effroi

- **Style :** suspense
- **Cadre :** un village désert en montagne
- **Saison :** début du printemps
- **Durée :** environ deux heures

Racines

Le village isolé de Gévon est situé à quelques kilomètres de grottes étendues. Il y a deux siècles, les Gévoniens assaillis par les feondas s'y sont réfugiés. Ils ont alors découvert que par le passé, l'endroit avait déjà servi de refuge à d'autres, et des peintures rupestres ont même témoigné que cela avait été le cas à l'époque de l'Aergewin.

Depuis lors, chaque année aux premiers jours du printemps, les Gévoniens abandonnent complètement le village, ne laissant que quelques animaux enfermés, qu'il serait trop difficile de transporter. Toute la communauté menée par son demorthèn se rend dans les grottes pour trois jours et trois nuits, avec armes et provisions, pour symboliquement renouer avec les ancêtres tout en perpétuant le souvenir du massacre qui a eu lieu il y a deux siècles.

Comme le val est isolé et plutôt paisible, le risque que des bandits ou des pillards surviennent pendant les quelques jours d'absence de ses habitants est presque nul, d'autant que le temps est encore assez mauvais à cette époque de l'année. D'ailleurs, il n'y a eu quasiment aucun incident en deux cents ans…

Tronc

Les PJ se sont joints à la caravane d'un marchand, maître Verber. Celui-ci avait pour habitude de faire le détour par Gévon à l'automne, mais des soucis de santé l'ont cloué au lit plusieurs semaines, et l'hiver l'a forcé à attendre le retour des beaux jours. Dès les premiers signes du printemps, il a donc pris la route accompagné des PJ : il leur offre le couvert et le gîte, en échange de quoi ils l'aident à protéger sa petite caravane. Après le détour à Gévon, qui ne devrait prendre qu'un ou deux jours, ils poursuivront tous ensemble leur chemin vers la destination suivante.

La caravane se compose du marchand Verber, de trois employés (Geran, Agos et Mernel) ainsi que de cinq mules chargées de tissu, de bière et de lingots de fer destinés à la forge de Gévon. Maître Verber est un homme honnête, au corps trapu et habitué aux voyages. Sa maladie l'a empêché de clore l'année comme il le voulait et ses finances s'en ressentent. Il n'a gardé que ses trois employés les plus dignes de confiance.

Geran est le muletier, un cinquantenaire qui boit trop et se montre souvent sentencieux, attendant qu'on lui témoigne le respect dû aux aînés. Agos n'a que vingt ans et un corps puissant. Bien qu'il veille attentivement sur Verber, il ne rechigne pas à jouer aux dés avec une bonne bouteille ou à aller farfouiller dans le corsage des jeunes filles. Enfin, malgré son air torve et son visage en lame de couteau, Mernel le cuisinier est en réalité un compagnon agréable, à l'humour fin, et qui cuisine au mieux ce dont il dispose. Il propose volontiers son aide et rares sont ceux qui n'en viennent pas à l'apprécier. Tous les membres de la caravane sont armés de poignards. Verber et Mernel ont également un glaive. Agos porte une armure de cuir clouté et une hache. Geran est un bon tireur et possède un arc. Le marchand ne sait rien du rite annuel aux grottes, et le climat est encore très pluvieux (début du printemps en montagne). La caravane arrive sous la pluie, à la tombée de la nuit, dans un village apparemment désert, sans aucune explication à ce phénomène.

Branches

Inspecter le village montrera que tout est à peu près en ordre, sauf que les habitants et la plupart des animaux sont manquants. L'ambiance est véritablement étrange et le MJ devrait insister sur la description de ce village battu par la pluie qui semble complètement vidé de ses habitants. Impossible avec le sol gorgé de pluie de trouver la moindre trace, et la nuit tombe.

Deux problèmes attendent les voyageurs :

- Kalden, un villageois frappé par la folie, un pêcheur qui a vécu autrefois quelque chose qui l'a rendu dément. Il prend tous ceux qu'il ne connaît pas pour des feondas déguisés en humains. Les années précédentes, les Gévoniens ont essayé de l'emmener avec eux mais il a trop perturbé les rites et cette fois, on l'a enfermé dans un appentis avec un peu de nourriture. Il a réussi à s'évader et il erre dans le village. Il est convaincu que les étrangers sont responsables de la disparition des autres villageois, et qu'il est la prochaine victime.

- Un véritable feond. Une créature qui vit normalement dans le lit de la rivière bien plus en amont au cœur de la montagne. Une grande crue, juste après le départ des villageois, a entraîné la créature jusqu'aux abords du village. La crue a également renversé une partie du mur d'enceinte, et le monstre rode désormais dans le " nid d'humains ". (Cf. Bestiaire, p.77" le rampe-boue "). La rencontre brutale avec une telle créature devrait imposer un jet de Résistance Mentale compliqué (14).

Les PJ et la petite caravane vont donc se retrouver sous la pluie, dans le noir, au cœur d'un village désert, ne sachant pas qu'un feond et un fou capable d'homicide sont dans les parages.

Le feond

Le feond va s'en prendre d'abord aux volailles enfermées, mais n'hésitera pas à attaquer des humains isolés. La créature est de nature très agressive et si un humain lui résiste et appelle à l'aide, elle ne s'enfuira pas. Elle évitera d'attaquer frontalement un groupe armé, mais elle possède une certaine ruse et fait aisément la différence entre un groupe de gens armés de dagues et de gourdins et un seul guerrier en armure lourde et possédant une arme dangereuse.

Le fou

Le fou usera de tactiques de guérilla, frappant et disparaissant sans laisser de traces, récupérant les armes de ses victimes, etc. Autant que possible, il évitera les risques. Si un adversaire donne l'alerte, il prendra aussitôt la fuite. Surtout, persuadé qu'il a affaire à des feondas, il refusera d'engager le dialogue, ne répondra pas aux appels, alors que son esprit dérangé tentera de tirer partie de tout ce que les PJ et leurs compagnons auront le malheur de révéler à voix haute, pour s'en servir contre eux. Dans l'esprit de Kalden, les voyageurs ne sont pas des humains mais des feondas qui se font passer pour des hommes et ce sont eux qui l'ont emprisonné. Il sera donc à la fois effrayé et haineux à leur encontre.

Utiliser ou pas le rampe-boue

Les scénarios des Ombres d'Esteren reposent sur le principe d'une certaine souplesse modulaire, notamment en ce qui concerne la présence du surnaturel. Celui-ci est bien réel, et il y a donc des occasions où le meneur sera libre de considérer si un évènement précis est effectivement surnaturel, ou pas. De même, des propositions seront faites lors des scènes horrifiques ou sanglantes, afin qu'il puisse les moduler selon ses besoins, les attentes et la sensibilité de ses joueurs.

Dans Nuit d'Effroi, la présence du rampe-boue est donc optionnelle. Faire apparaître la créature dans ce canevas est laissé à l'entière appréciation du meneur. Kalden le Fol est une menace plus insidieuse mais aussi plus ordinaire, à laquelle les joueurs ne s'attendent pas forcément puisque le village désert devrait au contraire stimuler leur imagination. À l'inverse, utiliser la créature ET le fou peut permettre plus de flexibilité et donner l'occasion au meneur de multiplier les péripéties. Par exemple, si les PJ s'enferment dans une maison, ils peuvent entendre un cri d'effroi à l'extérieur, lorsque Kalden tombe nez à nez avec le monstre qui va alors essayer de l'attraper. Ou, ils peuvent faire la rencontre du fou et l'affronter sans réaliser que le bruit attire le rampe-boue. Le monstre restera à l'écart à moins que les PJ semblent affaiblis, que l'un d'eux s'écarte un peu des autres ou que leurs blessures soient suffisamment graves et nombreuses pour que l'odeur du sang devienne très entêtante.

Feuilles

Les rites se terminent durant la nuit où la caravane arrive au village. Les villageois reprennent le chemin de leur foyer à l'aube, ce qui signifie qu'ils arriveront alors que les PJ sont encore sur place. Les villageois progressent ensemble, avec armes, provisions, enfants et vieillards, mais plusieurs chasseurs expérimentés sont dispersés autour du groupe principal, et deux d'entres eux se porteront en avant à l'approche du village. C'est certainement face à ces deux éclaireurs que les PJ se retrouveront en premier lieu. Le contact initial sera circonspect, les deux chasseurs garderont les armes à la main et s'efforceront de maintenir les PJ à distance, le temps que l'un d'eux prévienne le reste des villageois et que l'ansailéir et plusieurs combattants arrivent. Selon les évènements qui ont eu lieu durant la nuit, la rencontre entre les villageois et les PJ sera plus ou moins cordiale. Les premières minutes peuvent s'avérer déterminantes pour la suite.
À moins qu'ils n'aient posté un guetteur qui surveille les alentours depuis la tour de guet de Gévon, les PJ risquent d'être découverts par les villageois, ou de ne percevoir leur arrivée qu'à la dernière minute. Si les villageois découvrent la présence des étrangers avant que ceux-ci ne les repèrent, ils peuvent les prendre pour des pillards, jusqu'à ce qu'ils identifient maître Verber. S'il est encore en vie. Si ce sont les PJ qui découvrent en premier les villageois, Verber ou ses employés seront en mesure de reconnaître plusieurs d'entre eux sans difficulté, ce qui devrait rassurer, et intriguer, les joueurs.

Kalden a été tué : Les villageois seront assez hostiles, surtout si les PJ ont également saccagé certaines demeures, ou pris des choses qui ne leur appartenaient pas. Cependant, le fou représentait un fardeau embarrassant. On ne considérera donc pas réellement les PJ comme des assassins, à moins qu'ils ne se débrouillent pour monter les villageois contre eux.

Le feond a été tué : Si les PJ ont tué le feond, et peuvent prouver que le fou s'était évadé, ils seront bien mieux disposés à leur égard.

La situation idéale : Elle serait pour les PJ de tuer le feond, capturer Kalden, ne rien saccager et ne rien prendre ou le restituer en expliquant que c'était une méprise. Auquel cas on les accueillera avec courtoisie et s'ils se montrent polis, il se peut qu'on leur offre même quelques provisions pour la route, une arme, un manteau…

La pire situation : Le pire qui puisse se produire serait que les PJ affrontent les éclaireurs qui précèdent les villageois, et blessent ou même tuent l'un d'entres eux. À ce moment là, les villageois se jetteront dans la bataille et ne feront pas de quartier, à moins qu'un PJ jette ses armes à terre et se rende. Bien qu'il s'agisse d'une regrettable méprise, la communauté sera très hostile envers les étrangers, malgré la présence probable d'un ou plusieurs des caravaniers. Nombreux seront ceux qui réclameront la mort des intrus et il est très possible qu'on leur confisque leur équipement avant de les expulser du village. Ce qui revient à peu de choses près à les condamner. Si un PJ se montre éloquent, les choses peuvent se passer différemment. Un " meurtrier " acceptant de prendre sur lui les " crimes " du groupe peut simplement se voir trancher sa main directrice, et l'on laissera ses compagnons repartir en paix. En temps normal, on l'exécuterait, mais après tout, les Gévoniens ne sont pas complètement stupides, et réalisent que les étrangers ont des circonstances atténuantes. Quelle que soit l'issue de ce problème, il se peut aussi que le frère, l'épouse ou le fils d'un chasseur tué par les PJ décide de se venger et quitte Gévon peu après leur départ, pour tomber sur les PJ durant la nuit suivante.

Vent

Inspirations musicales

Graeme Revell - The Insider - 09 - I'm alone on this.

Un morceau à même d'instaurer une ambiance pesante pendant la visite du village.

John Frizzell - Ghost Ship - 09 - Touring the ship.

Ce morceau, moins mélodique que le précédent, pourra être utilisé pendant la visite du village afin d'accentuer l'ambiance, en particulier à l'approche de l'attaque du feond.

L'exploration de Gévon devrait être menée lentement, en insistant sur la description de chaque lieu visité, afin que les PJ obtiennent une surabondance de faits et d'indices sans importance pour la plupart. L'enjeu principal est d'inciter les joueurs à imaginer un tas de choses autour de la disparition des villageois, alors que deux menaces sans rapport direct avec elle pèsent sur eux. L'obscurité, la pluie constante, les actes du feond et de Kalden doivent contribuer à les désorienter. Un cri à l'extérieur, une lumière qui brille un instant là où il ne devrait y avoir personne, peuvent aider à relancer le rythme de la partie. La confrontation finale avec le fou, le feond, ou les deux à la fois, est laissée à la discrétion du meneur, en fonction de la tension qu'il veut susciter. Selon les besoins du meneur, il pourrait très bien confronter les PJ à l'un des deux protagonistes, puis faire surgir l'autre juste après que le groupe en ait fini avec son premier adversaire.
Si les PJ se retranchent à l'intérieur d'une maison plutôt que d'explorer le village, le meneur pourra (par exemple par le biais des PNJ) les inciter à penser que, puisque les villageois ont disparu sans que leurs murs et leurs portes les protègent, cela ne servira sans doute à rien. Le cas échéant, Kalden pourrait escalader le toit et jeter de l'huile dans une cheminée allumée, ou lancer des cailloux contre un volet pour inciter quelqu'un à sortir dehors. Le Rampe-boue pourrait tenter d'enfoncer une ou deux fois la porte, puis disparaître dans l'obscurité, attiré par la proximité de Kalden que le bruit a amené dans les parages.

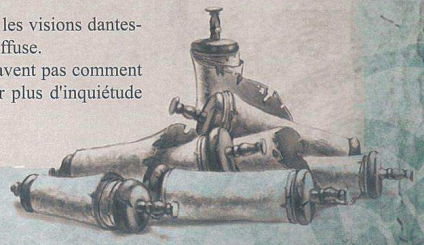
Les enjeux de Nuit d'Effroi

Ce canevas permet au meneur de jouer sur les attentes de certains de ses joueurs, en particulier ceux qui envisagent les scénarios selon un principe linéaire très classique, dans lequel l'enjeu principal se dessine rapidement après le début de la partie. Or, en l'occurrence, la " disparition " des villageois n'est qu'un prétexte, une diversion qui va demeurer ainsi jusqu'à la conclusion du scénario, quelles que soient les décisions des joueurs pendant la nuit.

Le retour des Gévoniens le lendemain devrait à la fois être une déception et une surprise pour les joueurs, ce qui peut donner un tour assez inhabituel à la conclusion de ce scénario.

Cette possibilité a été délibérément envisagée, car elle participe de l'état d'esprit qu'il est souhaitable d'instaurer dans Les Ombres d'Esteren : l'incertitude. Maintenir les joueurs dans une certaine expectative, brouiller les pistes, remettre en question les évidences apparentes sont autant de moyens de préserver et d'entretenir l'ambiance.

Dans cette perspective, " l' horrifique " ne repose pas que sur les chocs, les visions dantesques ou les scènes macabres, mais également sur une certaine tension diffuse.
Si les joueurs ne se sentent pas en confiance, parce que parfois, ils ne savent pas comment interpréter les " évidences ", cela ne peut qu'aider le meneur à distiller plus d'inquiétude quand il en a besoin.



Dites-le avec des fleurs

- **Style :** enquête
- **Cadre :** la cité de Kalvernach
- **Saison :** indifférent
- **Durée :** environ deux heures

Racines

A Kalvernach, l'herboriste Jaran est également connu pour ses talents d'alchimiste.
Les commères de la ville savent aussi qu'il fut autrefois un jeune scientör prometteur, mais qu'on l'expulsa de l'ordre magientiste car il avait été l'un des assistants du sinistre Yvon Joern. Jaran ignorait tout des terribles expériences de son supérieur, qui ne lui faisait pas confiance, mais l'ordre magientiste l'a renvoyé en raison de sa négligence.

En revanche, rares sont ceux au courant que Jaran a eu, durant près d'un an, une discrète liaison avec Neara, la fille cadette du Primus de l'université. Désireuse de s'encanailler et connaissant le passé de Jaran, elle a été séduite par son aura sulfureuse. Il y a quelques semaines et après bien des disputes, leur histoire tumultueuse s'est très mal terminée, et Neara a décidé de tuer l'herboriste aussi égocentrique et insensible qu'elle.

Pour ce faire, elle a remplacé l'une des plantes de la petite serre de Jaran par un spécimen qui y ressemble beaucoup mais dont le pollen est un violent hallucinogène. L'ancien scientör est tombé en plein délire et s'est massacré lui-même d'atroce manière.

Tronc

Les PJ doivent rendre visite à Jaran et découvrent son cadavre. Ils peuvent avoir besoin de l'expertise de l'alchimiste, de ses stocks d'herbes de soin, à moins qu'ils n'aient appris qu'il était autrefois magientiste et doivent recourir à ses connaissances. L'échoppe de l'herboriste est ouverte et il gît quant à lui dans la serre qui se trouve à l'arrière. Jaran n'ayant eu d'autre choix que de s'installer près d'un élevage de chiens de chasse, personne n'a entendu ses cris, qui ont incité les chiens à hurler encore plus fort qu'à l'accoutumée.
Peu après l'entrée des PJ dans l'échoppe, apparaît le sergent Heger de la garde, qui vient chercher des herbes pour ses problèmes digestifs récurrents. Heger n'est pas stupide, et pour peu que les PJ ne tentent pas de fuir, il comprendra rapidement qu'ils ne sont pas les meurtriers. Il peut alors leur demander d'enquêter sur cette affaire. En effet, la garde a fort à faire avec des feondas dans les galeries des mines proches. Une somme modique versée par le sergent en guise de salaire et la curiosité naturelle des PJ devraient faire le reste. Un refus de leur part et Heger pourrait leur signifier que leur présence sur les lieux du crime ne joue pas en leur faveur… à moins qu'ils ne soient particulièrement stupides, les PJ devraient réaliser qu'on les a vus pénétrer dans la boutique, de même qu'Heger. Il serait donc aussi dangereux qu'idiot de tuer le sergent. D'autant que deux de ses hommes l'attendent justement à l'extérieur.
Mais ils ne sont pas les seuls et ce que les PJ ne savent pas, c'est que d'autres individus, trois mercenaires étrangers à la cité qui venaient précisément voir Jaran, les ont également vus pénétrer dans la boutique, puis en ressortir.

Branches

La dépouille de Jaran arbore des marques de griffures impressionnantes, ainsi que plusieurs entailles, visiblement causées par une arme blanche. Découvrir le cadavre impose un jet de Résistance Mentale standard (11). Ses mains sont couvertes de sang et il y en a également sur le sécateur par terre, près de son corps. Plusieurs bacs de fleurs et de plantes médicinales ont été fracassés, témoignant d'une lutte féroce.
En réalité, l'herboriste s'est lacéré lui-même de ses ongles ainsi qu'avec son outil, pensant se débattre contre d'innombrables araignées qui tentaient de le dévorer vivant. Il faudrait une très grande expérience des cadavres et des armes blanches pour comprendre que la victime prise de frénésie s'est tuée elle-même. Un jet de Sciences difficile (17) pourra donner un indice en ce sens.

Mais il y a aussi la fleur hallucinogène. Si les PJ passent plus d'une dizaine de minutes dans la pièce, l'un d'eux pourrait remarquer que la fleur en question se trouve dans un recoin très sombre alors qu'elle semble apparentée aux gentianes, qui ont besoin de lumière. Un examen superficiel par quelqu'un ayant des connaissances en botanique, jet d'Herboristerie standard (11), permettra de découvrir la supercherie. La fleur est une rarissime " funeste bleue ", réputée pour son parfum dangereux. Sinon, une exposition prolongée au pollen encore dans l'air de la serre peut provoquer des visions assez traumatisantes.

Pour résister aux visions, il faut réussir un jet de Résistance Mentale standard (11) : un 1 naturel provoque une crise de folie pendant laquelle la victime va se blesser elle-même, s'infligeant 2D10 de dommages.

Visiter l'appartement de Jaran au-dessus de l'échoppe ne révélera rien si ce n'est qu'il vivait assez confortablement. Cependant, sous son lit est accroché un étui à parchemin qui renferme d'épais rouleaux couverts d'inscriptions codées, ainsi que plusieurs feuilles trahissant le fait que Jaran était en bonne voie pour déchiffrer ce code. Ce qui demandera encore quelques jours d'effort.
Enquêter sur Jaran dans le voisinage permettra de découvrir que jusqu'à ces dernières semaines, il sortait souvent le soir avec une jeune femme portant un loup et une mante. Un peu de persévérance mènera les PJ à la Lanterne Topaze, un cabaret peu connu, pourvu d'alcôves confortables. Le genre d'endroit discret et coûteux où les couples illégitimes ont tendance à se retrouver.

Malgré son déguisement, Neara est connue pour avoir le sang chaud et le personnel pourrait l'identifier, si l'on procède de la manière appropriée : des menaces courtoises et indirectes auront plus d'effet sur des gens habitués à toucher des sommes d'argent conséquentes en échange de leur silence que des tentatives de marchandage. Cependant, la Lanterne Topaze dispose de plusieurs gros bras et quelques complications sont à prévoir en cas de maladresse.

Les trois mercenaires qui sont arrivés sur place, peu après les PJ, sont au service d'un membre influent de l'ordre magientiste à Baldh-Ruoch. Cette personne, intéressée par les travaux d'Yvon Joern, les a envoyés pour interroger son ancien assistant. En effet, le commanditaire des mercenaires est persuadé que Jaran savait forcément certaines choses, qu'il a préféré taire pour ne pas aggraver son cas. Les PJ semblent en cheville avec les autorités mais n'en sont visiblement pas membres. Les mercenaires espèrent donc que si Jaran avait des notes, les PJ s'en empareront dans l'idée de les revendre. Ils les approcheront donc dans une rue tranquille, pour leur faire une offre.

Les trois mercenaires ne sont pas des assassins et comptent bien payer une somme rondelette s'ils n'ont pas la certitude de pouvoir " secouer " les PJ sans risques. Mais si on les rabroue ou qu'ils ont l'impression que les PJ possèdent ce qu'ils cherchent mais refusent de le vendre, ils sortiront leurs armes.

Feuilles

Identifier Neara causera quelques complications. En effet, le Primus de l'université est en bonne presse avec les autorités locales depuis que ses armes ont aidé à repousser une attaque feonde il y a quelques mois. Heger conseillera aux PJ de laisser tomber, à moins qu'ils ne se montrent convaincants. Par exemple, s'ils ont découvert la présence de la funeste bleue, fleur rarissime dont l'université a pourtant quelques plants. Neara et son père ne se laisseront pas faire, mais si la jeune femme est reconnue coupable et condamnée, son géniteur sombrera dans la mélancolie.

Les mercenaires savent que leur employeur est un magientiste important à Baldh-Ruoch, qui les contacte par des missives portées dans une discrète taverne. Il sera impossible d'en apprendre davantage à moins de se rendre jusqu'à la capitale reizhite. Sur place, les PJ devront agir avec doigté car ils courent le risque bien réel d'attirer l'attention sur eux. Comme toutes les grandes cités, Baldh-Ruoch ne manque pas de gens influents qui ont tendance à réagir violemment s'ils ont l'impression qu'on s'intéresse d'un peu trop près à leurs petites affaires. S'ils se montrent persistants, ils pourront peut-être apprendre que le contact des mercenaires est un des subordonnés d'Alaina Naïghan, la plus jeune des trois magientistes du Concile qui dirige l'ordre sur l'ensemble de la péninsule. Se dresser imprudemment sur le chemin de cette femme aussi puissante qu'ambitieuse a toutes les chances d'être fatal.

Enfin, déchiffrer le code des parchemins dévoilera qu'il s'agit de notes qu'Yvon Joern n'a pu emporter lorsqu'il s'est enfui. Jaran les a trouvées dans une cache dont il soupçonnait l'existence, lorsqu'il s'est rendu secrètement à son ancien laboratoire quelques mois après son renvoi de l'ordre. Il espérait que Joern y aurait dissimulé un peu d'argent ou quelque chose qu'il aurait pu revendre. Il est impossible de comprendre les intentions du magientiste à partir de ces notes assez anciennes, mais il semblait déterminé à créer de toutes pièces des sortes de lianes ou de branches flexibles. Si les PJ enquêtent sur le passé de l'herboriste, ils découvriront qu'il était un des assistants d'Yvon Joern. La population de la cité sait que ce criminel en fuite était le sinistre " dépeceur de Kalvernach ". Il aurait tué et découpé en petits morceaux une bonne douzaine d'indigents, voire davantage, avec l'aide d'un de ses assistants.

Rares sont ceux, en dehors des autorités de la cité et des dirigeants de l'université, qui savent exactement ce que faisait le magientiste fou. Aucun n'acceptera de le révéler aux PJ. Le statut de l'ordre à Kalvernach est des plus ambigus, et dévoiler l'identité de la meurtrière de Jaran ne va pas arranger les choses. L'affaire du dépeceur a aussi des aspects vraiment malsains que l'on préfère oublier. Surtout, les PJ ne sont que des étrangers, auxquels on ne doit rien. On leur suggérera fortement de ne pas évoquer cette affaire, et de quitter rapidement la cité troublée par ce nouveau " crime magientiste ".

Vent

Kalvernach est une cité policée et qui compte peu de secteurs mal famés. Si les PJ sont en majorité d'origine rurale, ils attireront l'attention sur eux et découvriront vite qu'on les considère avec une certaine condescendance, voire une crainte soigneusement dissimulée s'ils se montrent intimidants ou arborent un arsenal conséquent. À l'inverse, des PJ citadins, ou qui s'efforceront de passer inaperçus, se glisseront sans difficulté dans la population, même si on les identifiera rapidement comme des étrangers. Les ruraux auront tout intérêt à jouer sur le côté fruste qu'on attribue souvent aux gens de la campagne, ce qui pourra amener leurs interlocuteurs à les sous-estimer. À l'inverse, des PJ citadins ou courtois devront faire preuve de doigté car les gens des villes n'apprécient guère les inconnus polis qui se mettent à poser des questions dérangeantes. La plupart des interlocuteurs des personnages devront leur sembler plutôt condescendants ou méfiants.

Une pincée d'herboristerie

Les fleurs de la funeste bleue, que l'on peut confondre avec celles de la gentiane des écluses, n'éclosent que dans certaines clairières ombragées de Mòr Forsair. Elle est utilisée dans diverses préparations, essentiellement drogues somnifères, poisons et psychotropes. Cependant, il est difficile de la cultiver et les gens qui font commerce de substances " récréatives " lui préfèrent la Gwylmine, la célèbre fleur jaune de la péninsule. Parmi les plantes de Tri-Kazel, on peut aussi citer l'avernos, un buisson dont la racine réduite en pâte est employée par les demorthèn osags dans des rites sacrés, en raison de ses violentes propriétés hallucinogènes. L'écorce du sapin cendreux entre dans de nombreuses tisanes demorthèn mais le Temple en a interdit l'usage et on ne le trouve que dans la forêt des Soupirs et celle des Murmures. Il y a aussi des végétaux plus étranges comme les carmines, les plantes et fleurs rouge sang du Gouffre Carmin, dont les propriétés sont mal connues.

Le naufrage

- **Style :** exploration / survival
- **Cadre :** un petit village côtier
- **Saison :** indifférent
- **Durée :** environ deux heures

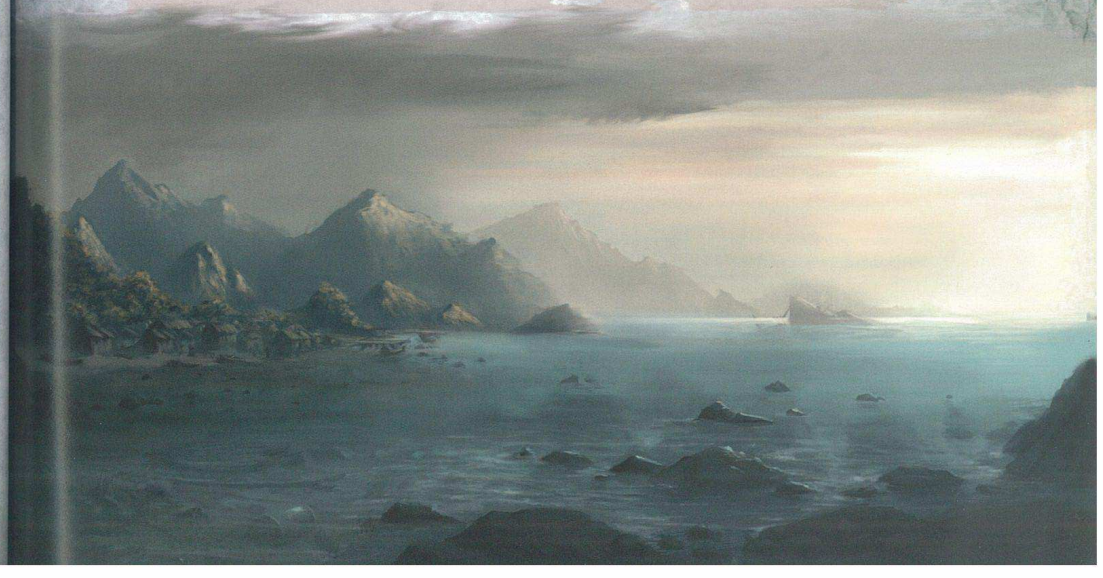
Racines

L'hiver dernier, le petit village de pêcheurs de Luad a connu une catastrophe sans précédent : un navire magientiste, transportant une importante cargaison de Flux végétal et quelques bidons de Flux fossile, a échoué au large de la petite baie où est bâti le village. Tout d'abord endommagé par un monstre marin habitant les environs, le bateau a fini par sombrer, répandant le carburant toxique dans toute la baie. Les effets ne se sont pas fait attendre et les animaux les plus fragiles moururent les uns après les autres. Puis, les algues se transformèrent pour donner naissance à une espèce venimeuse capable de transmettre la fièvre aqueuse. D'apparence normale, elles se développèrent abondamment dans la baie avant de gagner les berges du village et de contaminer ses habitants. La population fut décimée ; la majeure partie des villageois mourut sur place, sans pouvoir s'éloigner et donner l'alerte, les autres sombrèrent dans la folie avant de s'entretuer. Le village devint un piège mortel où les voyageurs de passage risquaient de se faire à leur tour contaminer par la fièvre aqueuse et de trépasser. Seule l'épave du navire recèle quelques cartouches de Tonifiants (Cf Livre I - Univers, p. 268) à même de neutraliser la progression fulgurante de l'empoisonnement. Mais il faudra pour cela se risquer dans la baie où rôde le monstre marin responsable du naufrage du navire magientiste…

Fièvre aqueuse

Les algues mutantes du village de Luad (dont la prolifération est due au contact avec le Flux végétal) peuvent transmettre une maladie mortelle : la fièvre aqueuse. Tout contact avec une algue nécessite de réussir un jet de Vigueur difficile (17) sous peine de contracter la fièvre aqueuse. Dès le premier jour, cet empoisonnement dû au Flux fossile provoque une soif inextinguible et des fièvres brûlantes. Dans certains cas, elle plonge le malade dans une folie agressive. Le malade continuera à boire et à gonfler de manière hideuse jusque ce que mort s'ensuive, généralement au bout d'une semaine (chaque jour, la maladie inflige 3 points de maladie, Cf. Livre I - Univers, p. 241).

Un jet de Magience ou de Science compliqué (14) permet de savoir que la fièvre aqueuse porte mal son nom, car c'est une intoxication au Flux fossile. Sans le sérum correspondant, il est impossible de survivre à un empoisonnement. Pour les demorthèn, il s'agit d'une manifestation du Nimheil, un poison maudit (Cf. p. 162 du Livre I - Univers).



Tronc

Il y a plusieurs moyens d'impliquer les PJ dans cette histoire.

- Ils peuvent être simplement de passage dans la région et décider de faire une halte au village. Leur carte indique le village côtier de Luad (l'emplacement exact du village de Luad sur la carte de Tri-Kazel est laissé à la discrétion du meneur) et il tombe sans doute à pic alors que des intempéries menaçantes se préparent. À moins que l'un des PJ ne soit blessé et nécessite des soins ?
- Un cousin éloigné de l'un des PJ vit à Luad et ne donne plus de signes de vie depuis plusieurs mois. Inquiet, le PJ concerné et ses compagnons montent une expédition.
- Les PJ, s'ils sont magientistes ou d'origine reizhite, sont missionnés par une université ou une loge magientiste pour comprendre ce qui est arrivé au navire " l'Épaulard ", dont on a perdu la trace aux alentours de la baie de Luad.

Lorsque le scénario commence, les PJ découvrent la baie : un lieu calme et paisible contrastant avec les environs où les vagues se fracassent continuellement contre les falaises. Ici, l'eau est pratiquement translucide, la lumière douce. Le petit village de Luad semble lui aussi paisible. Alors que les PJ approchent, plusieurs éléments commenceront à attirer leur attention et à leur faire pressentir que quelque chose ne tourne pas rond. À commencer par l'immense carcasse du navire magientiste, vestige de bois et de fer dont la proue émerge des eaux de la baie. Alors que les PJ marchent sur la plage, l'eau translucide laissera apparaître quelques bidons rouillés jonchant les profondeurs. Il n'y a que très peu d'animaux ici et on trouve dans le sable et les galets des crabes morts dont les carcasses sont marbrées de jaune (signe de l'empoisonnement au Flux). Enfin, le village semble étrangement silencieux…

Branches

Le village apparaîtra désert, délabré, comme abandonné depuis plusieurs mois. Le meneur pourra insister sur l'aspect délabré des maisons, battues par le vent marin. Des fenêtres éventrées, des murs sales au pied desquels poussent des mauvaises herbes. L'air est chargé de sel, l'odeur poisseuse des algues emplit les narines, le vent soulève du sable qui s'infiltre partout. En dehors du vent qui siffle, il n'y a aucun bruit, tout est calme. La visite de quelques maisons confronte les PJ à des intérieurs vides, où le sable a formé des monticules contre les murs flétris. Ils découvrent quelques cadavres décharnés… l'un d'eux bouge soudain avant de s'écraser mollement sur le sol. Malgré les apparences, ce n'est que le vent ou le mouvement brusque d'un PJ qui vient de provoquer la chute du squelette.

Voici quelques événements qui pourront impliquer les PJ :

La contamination par les algues

La visite du village sera marquée par " l'attaque " des algues venimeuses qui se sont multipliées dans la région. À un moment où les PJ longeront la plage ou un large point d'eau salée laissé par la dernière marée, des algues sortiront avec lenteur de l'eau et s'enrouleront mollement autour de leurs membres. Un jet de chance sera tiré par chaque joueur, tous ceux faisant 5 ou moins seront concernés. Ils ne s'en apercevront qu'au dernier moment, ressentant une piqûre. Il leur sera nécessaire de tirer un jet de Vigueur difficile (17) sous peine d'être infectés par la fièvre aqueuse. Il est facile de se débarrasser des algues et aucun jet n'est requis pour faucher les végétaux et dégager les parages de leur présence.

La rencontre avec Veron

Alors que la visite continue, les PJ tombent nez à nez avec Veron, un varigal. Celui-ci est malade, contaminé par la fièvre aqueuse. Son compagnon de route, le guerrier Maelgur, n'en a plus pour très longtemps. Il a été infecté il y a cinq jours ; son ami a tenté d'aller chercher de l'aide dans un village voisin mais nul n'a voulu revenir avec lui et il a même été rejeté, les villageois connaissant la funeste destinée des habitants de Luad. Pire, en revenant, Veron a été à son tour contaminé par une algue en longeant la plage. Le lendemain de l'arrivée des PJ, Maelgur développera une furie. Le découvrir provoque un jet de Résistance Mentale standard (11). L'homme est gonflé, sa peau est distendue et il peine à marcher, réclamant sans cesse de l'eau. Si un PJ est lui aussi empoisonné, il voit ainsi ce qui l'attend, ce qui lui impose un jet de Santé Mentale difficile (17).

La visite de l'épave

Si les PJ n'en n'ont pas l'idée par eux-mêmes, Veron pourra leur souffler l'indice. En se rendant au village voisin, bien qu'il ait été rejeté, un habitant lui a cependant conseillé d'aller voir un magientiste… à moins que l'épave ne contienne de quoi soigner son mal ? La visite du navire devrait être un moment oppressant. Tout d'abord, le temps pourra changer et l'eau devenir opaque. La mer est glacée et les plongeurs devront tirer un jet de Vigueur compliqué sous peine d'attraper une mauvaise grippe (voir le catarrhe, p. 242 du Livre I - Univers). Les PJ pourront découvrir quelques cartouches de Flux fossile, des documents révélant le nom du navire et le lien avec le duc de Gorm (qui commerce avec les magientistes de Reizh, Cf. p.49 du Livre I - Univers).

Enfin, les PJ pourront trouver des Tonifiants permettant de neutraliser la fièvre aqueuse. Si le meneur se sent d'humeur facétieuse, il pourra faire tirer un jet de Chance aux joueurs. Un résultat trop faible se traduira par un nombre de remèdes insuffisants pour guérir tout le monde, en particulier Veron et son compagnon…

La confrontation avec le monstre marin

S'il désire inclure une rencontre horrifique, le meneur pourra user du ver marin (Cf p.XX) tout en prenant soin de rendre la confrontation marquante, jouant sur l'angoisse d'un combat sous-marin, les sensations étranges d'un corps immense frôlant les personnages, etc.

Feuilles

Selon les actions et les choix des PJ, le scénario peut évoluer et donner des suites très variées :
- Si les PJ sont rapides et efficaces, ils pourront peut-être sauver Veron et son compagnon. Ces deux-là pourraient devenir des alliés des PJ et les mener vers d'autres aventures. En particulier, le varigal Veron pourrait vouloir se rendre à Kalvernach pour y livrer un colis important. Ceci pourrait permettre au meneur d'embrayer sur un voyage vers la cité et le scénario " Dites-le avec des fleurs ".
- Une enquête approfondie sur le navire " l'Épaulard " pourra mettre les PJ sur la piste du seigneur de Gorm et de ses intrigues avec les magientistes

(Cf p. 54 de cet ouvrage et p. 49 du Livre I - Univers).

Vent

Alors que les PJ découvrent le village, le MJ pourra insister sur les menaces qui pèsent sur les communautés humaines de Tri-Kazel. Au fil des saisons, alors que l'hiver se dissipe et que les routes deviennent à nouveau praticables, il arrive parfois qu'on découvre un village vidé de ses habitants. On les dit emportés par une menace sourde et avide, des feondas émergeant à la faveur des journées les plus tempétueuses. Certains craignent même, de manière sans doute exagérée, que l'humanité tout entière finisse par se retrouver menacée d'extinction. Quoi qu'il en soit, visiter un village désert devrait pouvoir donner au meneur l'occasion de poser une ambiance tendue.

Quant aux algues, leur " attaque ", bien que choquante, ne fait que dissimuler la véritable menace que représente l'empoisonnement qu'elles peuvent induire. Bien sûr, le MJ pourra envisager une rencontre avec les végétaux beaucoup plus sobre ou spectaculaire, selon l'ambiance qu'il désire donner à sa partie.

La plongée dans les eaux de la baie sera un autre moment où le meneur pourra fignoler ses descriptions. Il pourra s'inspirer de la scène du film La Route de John Hillcoat, où le personnage principal plonge dans l'océan pour rejoindre la carcasse d'un chalutier.
La confrontation avec le ver marin sera le moment propice où faire surgir l'horreur.

Inspirations musicales

Biosphere - Substrata - 10 - Sphere of No-Form.

Ce morceau pourra renforcer l'ambiance pendant la visite de l'épave magientiste.

Combat dans les profondeurs

Se mouvoir et se battre dans l'eau est un exercice périlleux.
En plus des règles d'Apnée (Cf. Univers p. 240), le PJ doit supporter les restrictions suivantes :
- Une pénalité de 4 points lorsque le PJ utilise Discrétion, Perception et Prouesses.
- Une pénalité de 4 points au score d'Attaque sauf si le PJ utilise une arme d'estoc (par exemple lance ou dague mais aussi arc et arbalètes). La pénalité de 4 points s'applique également à la Défense et à la Rapidité.
- Si le PJ porte un équipement lourd (armure métallique, sac rempli d'affaires diverses), il doit réussir un jet de Prouesses standard (11) à chaque minute (ou Passe d'armes s'il est engagé dans un combat) sous peine de couler. De plus, porter un tel équipement aggrave les pénalités décrites plus haut de 2 nouveaux points.

Attention car les pénalités pour éviter de couler s'appliquent à chaque jet de Prouesses.

Figures de Tri-Kazel

Ce chapitre décrit douze figures de la péninsule de Tri-Kazel : magientiste, chevalier, renégat, barde, etc. Plusieurs pourront être considérés comme des héros, d'autres comme d'infâmes scélérats. Certains sont d'illustres inconnus alors que d'autres possèdent une réputation dépassant les frontières de leur royaume natal. Au final, ce sont tous des êtres humains avec leur part d'ombre et, pour quelques-uns, d'horribles secrets, qu'ils ignorent parfois eux-mêmes.

Présentés de manière complète à la manière des archétypes du Livre 1 - Univers, ils pourront être utilisés par le meneur pour devenir les alliés ou les ennemis des PJ, être le point de départ de scénarios, etc. Ils sont également autant d'exemples pour que le meneur puisse à son tour créer ses propres protagonistes. Cette introduction sera l'occasion de détailler la manière dont sont présentés ces figures, leur utilisation en jeu et la manière d'en créer de nouvelles.

Présentation des figures

Chaque figure reprend une même structure détaillée ci-dessous :

Caractéristiques techniques. Ce bloc d'informations techniques fournit l'ensemble des informations utiles pour le jeu : les scores des cinq Voies, les Domaines et Disciplines, les Avantages et Désavantages, des informations sur la Santé Mentale, le combat et l'état de Santé. Contrairement aux archétypes du Livre 1 - Univers, les scores des Domaines et de Disciplines n'incluent pas les Voies. Le meneur devra faire l'addition correspondante lorsqu'il utilisera une des compétences. Par exemple, pour le chevalier Erward, si le meneur désire utiliser le Domaine Milieu Naturel (dans lequel Erward possède un niveau de 5), il devra ajouter la Voie de l'Empathie (3), ce qui donnera un total de 8. En utilisant la Discipline Premiers Soins (7), le score de 10 sera utilisé pour le jet de Résolution. Pendant une partie, le meneur pourra se référer à l'écran de jeu qui rassemble ces informations sur les Domaines et les Voies.

Description. Le cœur du profil de chaque figure est consacré à la description de son historique et de ses motivations. Cette partie donne au meneur les clefs pour cerner la réputation dont jouit chaque individu, ses particularités et la manière dont il interagit avec son environnement.

Rumeurs. L'encart consacré aux rumeurs permet de donner un exemple de la manière dont est perçue une personnalité. Le meneur ne devrait pas hésiter à créer de nouvelles rumeurs afin de donner aux figures qu'il utilise de la densité et d'accentuer leur implication dans le monde qui les entoure.

Personnalité. Ce paragraphe indique les Traits de caractère qui caractérisent chaque figure, leur désordre mental latent et les éventuels symptômes qui les touchent. Il sera aussi donné les grandes lignes de la personnalité de chaque protagoniste.

Secret. Plusieurs des protagonistes sont concernés par des secrets qui font l'objet d'un paragraphe spécial. Parfois, il s'agit d'informations farouchement défendues par l'intéressé, d'autres fois, il ignore lui-même le secret qui le concerne, ou n'en a qu'une vision parcellaire. S'il n'y a pas de paragraphe de ce genre, cela ne veut pas dire que la figure en question ne possède aucun secret, mais que le meneur est libre de décider ce qu'il en est.

Utiliser les figures

Voici quelques pistes pour aider le meneur à inclure ces personnes dans ses scénarios :

Alliés et ennemis :
De manière évidente, certains personnages, comme Argala ou Jerryl, apparaîtront comme des criminels et des ennemis potentiels alors que d'autres, comme Aodren ou Marn, apparaîtront plutôt comme des alliés. En fait, les choses ne sont pas aussi simples et dépendront de la manière dont le meneur introduit ces personnalités auprès des joueurs. Et si Argala était le mentor d'un PJ ionnthén et que l'avenir de la communauté dépendait de l'utilisation de ses ogham corrompus ? Et si la traque sans fin de Marn se faisait au mépris complet de la survie de ceux qui l'accompagnent ?

Construire un scénario à partir d'une figure
Écrire un scénario en partant d'une page blanche n'est pas évident et un point de départ est souvent bien pratique. L'histoire de chaque figure, les rumeurs ou les secrets qui lui sont liés, sont autant de points d'accroche pour un scénario. Le meneur pourra choisir l'une des figures, imaginer une histoire la concernant et trouver un moyen d'y inclure les PJ.

Des personnages récurrents
Des personnages hauts en couleur font vivre le monde dans lequel évoluent les PJ. Le meneur pourra utiliser certaines figures comme personnages récurrents : un allié qui les aidera de temps à autre ou un ennemi contre lequel ils lutteront au fil de plusieurs scénarios. Ces personnages récurrents n'ont pas besoin d'être sur le devant de la scène à chaque fois, mais des événements (parfois anodins ou qui n'auront aucun rapport avec le scénario en cours) rappelleront régulièrement aux joueurs leur existence. En multipliant ces interactions indirectes, le meneur donnera l'impression à ses joueurs d'un monde vivant, fourmillant d'intrigues et surtout, qui ne tourne pas uniquement autour de ce qu'ils sont en train de faire.

Utiliser les figures comme PJ
Si le meneur le décide, il pourra se servir d'une ou plusieurs figures comme personnages pré-tirés et les confier aux joueurs, le temps d'une partie, ou pourquoi pas, d'une campagne. Par exemple, si les PJ doivent rencontrer Aodren Floyd, le meneur pourra décider, le temps d'une partie, de leur faire vivre l'une de ses enquêtes en les plongeant dans sa peau et celle de ses acolytes. Et lorsque le scénario s'achèvera, il pourra expliquer aux joueurs qu'Aodren termine de raconter à leur PJ l'enquête qu'ils viennent de jouer… de manière tellement saisissante qu'ils ont l'impression de l'avoir vécue !
Il est à noter que ces personnages sont sensiblement plus aguerris et expérimentés pour la plupart que des PJ nouvellement créés. Plusieurs sont même des figures renommées, et leurs capacités sont à la hauteur de cette réputation.

Créer de nouvelles figures

Ces douze personnalités sont autant d'exemples de personnages typiques des Ombres d'Esteren. En reprenant la structure utilisée pour chacun et en s'appuyant sur les quelques conseils ci-dessous, le meneur pourra à son tour créer de nouvelles figures pour peupler la péninsule de Tri-Kazel.

Définir les caractéristiques.
Il est possible pour le meneur de transposer les informations techniques d'une figure à un PNJ de sa création et les adapter à ses besoins. Il peut bien sûr se référer au système de Création de Personnage pour définir très précisément le nombre de points d'Expérience et les scores dans chaque Domaine et Discipline. Cela n'est en aucune manière une obligation ; les scores pourront être attribués de manière arbitraire afin de refléter l'idée générale que le meneur a du personnage qu'il est en train de créer. Il faudra cependant faire attention au calcul de certains attributs (Défense, Rapidité, Résistante Mentale, etc.) qui dépendent des Voies et ne pas oublier d'appliquer les modificateurs liés, par exemple, aux Avantages et Désavantages choisis. La spécification des caractéristiques techniques peut intervenir au début ou à la fin du processus de création, après avoir déterminé l'histoire et la personnalité du personnage. Chaque meneur trouvera la manière qui lui convient le mieux.

Développer l'histoire.
Cet aspect est très important et donnera à la figure toute sa densité, tout en générant les éventuelles accroches scénaristiques. Le meneur pourra se pencher sur l'histoire, ce qui a fait que le personnage a choisi sa voie plutôt qu'une autre, ses motivations actuelles et sa réputation.

Jouer sur les clichés du genre.
Pour cette série de douze figures, certains clichés de l'imagerie gothique ont été largement exploités, comme Yvon le scientifique fou. Lorsqu'il crée une figure, le meneur pourra s'appuyer sur ces archétypes riches en potentiel scénaristique mais pourra aussi les prendre à contre-courant. Par exemple, si Ciany reprend l'image de la sorcière, elle est aussi une victime de pouvoirs qui la dépassent.

Spécifier la personnalité.
Décrire la personnalité de la figure, ses traits de caractère et l'état de sa santé mentale, seront autant d'outils pour aider le meneur à interpréter ce personnage de manière crédible et convaincante pendant une partie.

Imaginer des secrets.
Quel secret inavouable peut bien cacher ce personnage ? En répondant à cette question, le meneur posera de nouvelles accroches scénaristiques. Avec les motivations actuelles définies précédemment, les secrets sont de très bons outils pour faire interagir les PJ avec chaque figure et les intégrer à de futurs scénarios.

Quentin Erward

Homme, talkéride, 65 ans, chevalier ronce

- **Voies** : Combativité : 4. Créativité : 2. Empathie : 3. Idéal : 4. Raison : 2.
- **Compétences** : Combat au contact : 5 (Épées : 12 (Épée Longue), Armes d'Hast : 11 (Lance de cavalerie), Armes contondantes : 9), Érudition : 4, Milieu Naturel : 5 (Premiers soins : 7, Survie : 9), Perception : 5 (Observation : 9, malus -1), Prouesses : 5, Science : 2, Tir et lancer : 5 (Arc : 9), Voyage : 5 (Équitation : 12, Orientation : 13, bonus +1).
- **Avantages** : Esprit Solide (+1), Intuitif (+1)
- **Désavantage** : Myope (-1)
- **Santé mentale** : Résistance mentale : 10. Endurcissement : 3. Orientation : Instinctive. Trauma : 9.
- **Combat** : Attaque : 9 (Épée Longue : 16, Épées : 14, Lance : 15, Armes d'hast : 14, Armes contondantes : 13, Arcs : 13). Défense : 16. Rapidité : 7. Potentiel : 2. Arts de Combat : Archerie, Cavalerie, Parade.
- **Points de Survie** : 3
- **Santé** : 19. Vigueur : 6. Malus dus à la vieillesse : retrancher -4 au résultat des jets d'action physique.

Ils ne sont plus très nombreux, ceux qui ont connu le temps où le jeune garçon boutonneux passa pour la première fois la poterne de la maison de l'ordre, pour devenir chevalier ronce. Mais pour le vieux Quentin, ce souvenir est aussi clair que s'il datait d'hier. Il avait quinze ans, et le cœur prêt à toutes les hardiesses. Aujourd'hui, il en a soixante-cinq, et malgré l'âge et les blessures, il est toujours d'attaque. Oui, les années et les combats l'ont marqué, et durement. Mais sa volonté est forte, son esprit clair, et il sait qu'il mourra l'épée à la main, protégeant ceux qui en ont besoin. En cinquante ans de combats, le vieux chevalier ronce a affronté tout ce qu'on peut imaginer, et plus encore : des bandits, des chevaliers renégats, des soldats du Temple et des feondas. On pourrait croire qu'il est pétri d'orgueil, après tous ces exploits, qui lui ont finalement valu d'être anobli par le roi de Taol-Kaer en personne. " La Ballade de Quentin " est connue jusqu'à Farl et Gouvran.
De même que " le siège du Pic Rouge " dont il fut le seul survivant. Mais Quentin est resté un homme simple et humble. Les demorthèn le respectent, les bardes l'admirent, les dames soupirent en imaginant mille choses romantiques. La réalité est bien plus simple, et moins jolie quand on y regarde de près. Quentin Erward se rappelle du visage et du nom de chacun de ses compagnons d'armes. Il n'a pas oublié non plus les jeunes gens prometteurs qui voulaient être ses disciples. Quelques-uns sont devenus des membres importants de l'ordre, mais la plupart sont tombés comme des chevaliers ronces : l'épée au clair et face à l'ennemi.

Le soir, au coin du feu, Quentin se sent très vieux. Il sait que malgré le respect dont on l'entoure, bientôt, une époque disparaîtra avec lui. Ça n'est pas la meilleure des époques, mais l'avenir ne s'annonce guère encourageant. Son dernier disciple est mort, il y a peu. Il avait du talent, mais pas d'intelligence. Sa mort a été stupide, mais certainement pas une surprise. L'ordre périclite, il en a la conviction. Les affaires financières ont pris trop d'importance, et les promotions ne sont plus attribuées à de bons chevaliers, mais à de bons gestionnaires. Quentin n'est pas assez orgueilleux pour penser qu'il pourrait faire la différence. Mais il se dit qu'il ne lui reste plus beaucoup de temps, et qu'il faudrait que quelques jeunes gens courageux rejoignent les chevaliers ronces. Ne serait-ce que pour lui prouver qu'il a tort, que des gens comme lui ont encore leur place dans l'ordre. C'est là la seule peur du vieux chevalier, qui a affronté des guerriers redoutables et des monstres légendaires. Il a peur de s'être trompé, d'avoir trop longtemps couru les routes et écouté sa propre légende pour voir la vérité : les gens ont besoin de héros, parce qu'au fond, la plupart n'ont aucun courage. Même ceux qui se prétendent chevaliers.

Personnalité

Traits de caractère : Ascétique, Compatissant.
Désordre : Symptôme de déprime (Mélancolie).
Malgré sa prestance et ses exploits, Quentin traite les palefreniers qui s'occupent de sa monture comme les barons qui le reçoivent à table, avec respect. Il connaît la plupart des seigneurs ruraux de Taol-Kaer, et il en a même vu un grand nombre dans leurs langes, alors qu'ils n'étaient que des nourrissons vagissants. Il est sujet à des accès de plus en plus fréquents de nostalgie, et évoque souvent ses amis disparus, à travers des anecdotes en tous genres.

Rumeur

Voilà cousine, c'est ici même, à cette poterne, que la bataille s'est jouée. Les pillards se sont précipités et il en a tué trois en un éclair. C'est à ce moment-là qu'ils ont vu son armure, et que l'un d'entre eux a murmuré son nom. Plusieurs ont tourné les talons, mais quatre sont restés là, hargneux et décidés à tuer la légende. Et puisque tu as croisé Maître Erward, tu peux facilement deviner ce qui s'est passé. Il n'en est pas sorti indemne, mais tu peux me croire sur parole, il est comme on le prétend, et plus impressionnant encore.

Frère Daernic

Homme, gwidrite, 30 ans, sigire

- **Voies** : Combativité : 4. Créativité : 2. Empathie : 1. Idéal : 5. Raison : 3.
- **Compétences** : Combat au contact : 5 (Épées 10, Combat à main nue 8), Perception : 5, Prière : 5 (Miracles 8), Prouesses : 5, Tir et lancer : 5 (Arcs 8), Voyage : 5 (Endurance 10, Équitation 7, Escalade 9)
- **Avantage** : Survivant (+2).
- **Désavantages** : Pauvre, Trauma (4)
- **Santé mentale** : Résistance mentale : 10. Orientation : Rationnelle. Trauma : 11.
- **Combat** : Attaque : 9 (Épées : 14, Arcs : 12, Main nue : 12). Défense : 17. Rapidité : 7. Potentiel : 2. Art de Combat : Archerie.
- **Points de Survie** : 5
- **Santé** : 19. Vigueur : 10.
- **Exaltation** : 30. Miracles Majeurs : Puissance de la Foi, Vision des Limbes. Miracles Mineurs : Sainte Vigueur, Guérison Miraculeuse.

La froideur inhumaine de Daernic a été remarquée dès le premier jour de son noviciat, alors qu'il n'était qu'un adepte parmi bien d'autres. Et personne ne fut surpris d'apprendre qu'il se vouait à devenir sigire. Aucun des autres novices ne le regretta lorsqu'il partit rejoindre son ordre. Les années n'ont fait que nourrir cette froideur et ont façonné Daernic en une véritable machine à tuer. La discipline et la foi ont donné des bornes à sa nature meurtrière, mais sont à peine parvenues à la canaliser. Daernic est obéissant, courageux, bon combattant, mais aussi insensible et déterminé à punir le moindre manquement réel ou supposé aux Ordonnances. Il a fait de très nombreuses victimes, au cours de plusieurs affreuses bavures. Y compris des gens innocents, et même des enfants. Personne n'a jamais su pourquoi il était si insensible, et lui-même serait bien en peine de le dire. Il a si totalement occulté les sévices et les horreurs qu'on lui fit subir enfant qu'il n'en garde pas le moindre souvenir.

Il y a quatre ans, on s'est débrouillé pour se débarrasser enfin de lui. En l'envoyant traquer des hérétiques. L'un de ses supérieurs lui a confié une " mission secrète " qui devait l'amener à opérer pendant un temps indéterminé, dans les montagnes. Après quatre années d'errance, Daernic n'a toujours pas compris la vérité. Les missives qu'on lui fait quelquefois parvenir ne recèlent que des informations imprécises, voire inexactes. On se sert de lui pour terroriser les villages gwidrites proches de la frontière, ainsi que pour traquer des fugitifs qui passent en Taol-Kaer. Daernic a survécu à tous les périls, il est devenu une sorte de légende funeste dans les montagnes : le Frère Charogne. Mais malgré tout, parfois, on accepte à contrecœur de l'héberger une nuit. Car il s'est plusieurs fois abattu comme la foudre sur des brigands, des loups affamés, et même des feondas. Il a sauvé plusieurs villages par son courage insensé, bien qu'il ait aussi tué des innocents. Rares sont ceux qui oseraient se dresser contre lui, alors qu'il est tout seul.

Rumeur

Le frère Charogne, c'est comme ça qu'ils l'appellent. Et pendant qu'il est perdu là-bas, dans les montagnes, il ne menace pas le bon peuple de la capitale. Je suppose que le Créateur a fait de Daernic son instrument, mais comme toutes les épées trop tranchantes, il doit être manié avec précaution, ce qui nous incombe. Voilà la solution que notre maître a trouvée, vois-tu. De cette façon, ses talents serviront notre sainte église et si à l'occasion un montagnard en fait les frais, ma foi… c'est toujours mieux que la fille d'un favori du roi, tu ne penses pas ? Et puis, après tout, les montagnes ne manquent pas de périls. D'une manière ou d'une autre, Daernic servira le Créateur.

Discussion entre deux sigires, à Ard-Amrach.

Personnalité

Traits de caractère : Fanatique, Courageux.
Désordre : Syndrome d'interprétation abusive (Paranoïa).

Le sigire est un individu particulièrement sinistre au premier abord, plus encore que ses confrères. Il parle d'une voix monocorde, dans laquelle transparaît parfois une certaine agressivité. Ses yeux ont un regard distant, comme s'il voyait à travers ceux qu'il observe, ou au plus profond de leurs âmes. Ses vêtements mille fois rapiécés masquent un corps ascétique, à la limite de l'anorexie, mais animé par une énergie infatigable. Daernic cherche sans relâche les traces d'un réseau, d'une conspiration inexistante. Nul ne recherche la compagnie du Frère Charogne, perçu comme une force imprévisible et capricieuse, au même titre qu'une tempête. Mais il n'en a cure. Car il n'est ni des leurs, ni leur ami. Il est leur juge.

Secret

Le père de Daernic lui fit subir d'atroces sévices, sa mère et ses sœurs détournant les yeux devant l'innommable. Bien qu'il ait refoulé tout cela, il n'y a rien qui suscite tant la colère du sigire que ceux qui trahissent dans l'espoir d'obtenir sa clémence. Il n'accorde aucune pitié à ceux qu'il juge sorciers ou hérétiques, mais il peut lui arriver d'épargner leurs proches, afin qu'ils puissent se repentir. Mais jamais quand ils tentent de sauver leurs vies en s'enfuyant ou en prétendant que le coupable leur a forcé la main.

Aodren Floyd

Homme, reizhite, 33 ans, occultiste

- **Voies** : Combativité : 2. Créativité : 2. Empathie : 4. Idéal : 2. Raison : 5.
- **Compétences** : Combat au contact : 2, Érudition : 5 (Principes magientistes : 6, Histoire : 7), Magience : 2, Occultisme : 5 (Hypnose : 9, Interprétation des Rêves : 6, Phénomènes Mentaux : 10, bonus +1), Perception : 5, Prouesses : 2, Relation : 5, Représentation : 3, Sciences : 5 (Médecine : 7, Traitement de l'Esprit : 9), Voyage : 2.
- **Avantage** : Lettré.
- **Désavantage** : Ennemi (Mac Senners).
- **Santé mentale** : Résistance mentale : 7. Orientation : Rationnelle. Trauma : 4.
- **Combat** : Attaque : 4. Défense : 14. Rapidité : 6. Potentiel : 2.
- **Points de Survie** : 3
- **Santé** : 19. Vigueur : 10.

Il y a quelques années, Aodren était un occultiste réputé à Baldh-Ruoch. Un hypnotiseur au talent indéniable, que certaines personnes aisées venaient voir discrètement. Il n'en avait pas après l'argent de sa clientèle, et désirait simplement aider ceux qui souffraient de troubles psychiques. La plupart n'étaient que des gens aux désordres mentaux légers, et il n'était guère difficile de trouver des correspondances avec les cas énoncés dans ses travaux par Ernst Zigger. Le pathologiste continental a toujours été aux yeux d'Aodren Floyd le plus grand acquis venu d'au-delà des Asgeamar. Comparées à sa plongée dans les mystères de l'esprit, les merveilles magientistes ne sont que des joujoux ou des outils bêtement utilitaires. Il n'y a pas plus grande connaissance que celle de l'âme humaine.

Aodren doit désormais reconnaître qu'il aurait préféré avoir tort. Tout a basculé avec le cas de la jeune Émalie Mac Senners. Fille d'un courtisan influent, elle était plongée depuis plusieurs jours dans une étrange catalepsie, les yeux grands ouverts. L'occultiste entreprit alors d'utiliser ses talents d'hypnotiseur, pour briser la transe de la jeune fille. Pendant six jours, il s'acharna, n'obtenant rien d'autre qu'un frémissement de cils occasionnel. Et puis… alors qu'ils étaient seuls dans la chambre d'Emalie, elle le regarda soudain d'un air étrange et se jeta sur lui, les dents cherchant sa gorge.

Aodren se débattit, surpris par la force surhumaine de la jeune fille. Ils luttèrent et lorsque les domestiques surgirent, l'occultiste se tenait au-dessus du corps sans vie d'Émalie dont la tête s'était fracassée contre l'angle du bureau. On le fit emprisonner. Il avait du sang sur les mains, la robe de chambre de la jeune fille était déchirée, on conclut qu'elle avait repris conscience alors qu'il tentait d'abuser d'elle et qu'il avait paniqué…

Un de ses amis, un ancien patient, parvint à le faire évader la veille de son exécution. Depuis lors, il gagne chichement sa vie sous le nom de " docteur Twain ". En Taol-Kaer, on ne connaît quasiment rien des occultistes, et s'il a pu s'établir à la capitale, on ne peut pas dire que les clients abondent. Il en est donc réduit à divers expédients, peu glorieux : jouer les rebouteux, les fabricants de simples et de cataplasmes, les hypnotiseurs, ou servir de " consultant " auprès de tous les chercheurs de trésors et aventuriers en manque d'informations. Il craint que Mac Senners ne lance des tueurs à gages à ses trousses, alors il n'ose se faire trop connaître. Mais ce qui l'inquiète le plus, tout en exerçant sur lui une fascination morbide, c'est ce qu'il a vu et entendu pendant qu'il affrontait Émalie. L'intelligence maléfique qui brillait dans les yeux de la jeune fille, et les sons gutturaux qui sortaient de sa gorge. Comme des mots provenant d'une langue horrible et inconnue. Aodren est obsédé par cette énigme. Il s'efforce de rassembler le maximum d'informations et a commencé à correspondre avec des érudits de toute la péninsule. Il a ainsi découvert d'autres cas analogues, attribués à des désordres psychiques, des possessions démoniaques, les caprices des esprits de la nature ou simplement l'affabulation.

Personnalité

Traits de caractère : Hésitant, Pondéré.
Désordre : État d'Équilibre (Mysticisme).

Le " docteur Twain " est un homme courtois et réservé, qui a même un petit côté austère donnant à penser qu'il ne plaisante pas avec son mystérieux savoir. Généralement vêtu sobrement, on peut même le trouver un peu sinistre, bien qu'il n'ait rien de bien intimidant et ne cherche pas spécialement à en imposer à ses interlocuteurs.

Secret

Floyd l'ignore, mais ses recherches ont commencé à attirer l'attention. Notamment de sigires du Temple, d'occultistes peu scrupuleux et même d'individus plus sinistres encore. Il risque de mettre les pieds dans quelque chose qui le dépasse, ou qu'on s'en prenne à lui à tort, en pensant qu'il en sait bien plus qu'il ne le dit.

Rumeur

Les reizhites sont férus de ce genre de fadaises, mais qui peut sérieusement croire à toutes ces idioties ? D'ailleurs, certains occultistes, comme ce fameux Twain, ont l'honnêteté de dire qu'ils n'ont pas de pouvoirs mystérieux. Je doute que ses travaux servent à quelque chose, d'une façon générale, mais au moins, lui ne raconte pas d'idioties mystiques à tout bout de champ.

Algwich Dert, demorthèn de la cour.

Argala, la dévoreuse
Femme, talkéride, 36 ans, morcaïl

- **Voies** : Combativité : 3. Créativité : 3. Empathie : 4. Idéal : 4. Raison : 1.
- **Compétences** : Combat au contact : 4, Milieu Naturel : 5 (Agriculture : 8, Premiers soins : 10), Mystères Demorthèn : 5 (Herboristerie : 10, Méditation : 8, Sigil Rann : 8*- bonus de +3 aux jets*), Perception : 4, Prouesses : 4, Relation : 5 (bonus +1).
- **Avantages** : Bonne Santé (+1), Charismatique (+1).
- **Désavantage** : Lente (-1).
- **Santé mentale** : Résistance mentale : 9. Orientation : Instinctive. Trauma : 8.
- **Combat** : Attaque : 7. Défense : 10. Rapidité : 6. Potentiel : 2.
- **Points de Survie** : 3
- **Santé** : 20. Vigueur : 10. Rindath : 65*. Ogham : Croissance Végétale, Poison, Appel des Animaux, Flétrissure, Soin.

*Voir page 70 - De mystérieux pouvoirs

Rumeur

Indéniablement, les habitants de Jarnel sont heureux. Ils ne redoutent ni la faim, ni le froid. Peu de villages des environs ont autant de chance, ce qui amène évidemment certaines personnes à médire sur Jarnel. Les gens sont ainsi. Et pourtant, je ne peux me débarrasser d'une impression étrange. Il y a quelque chose… quelque chose qui ne va pas.

Deirdre Lourième, varigale.

D'apparence plutôt débonnaire, Argala ressemble à une paysanne aimable aux joues rouges, et non à une demorthèn corrompue. Le petit village du duché de Kel-Loar où elle vit, Jarnel, est entièrement sous sa coupe. Comme il était sous celle de sa mère et de sa grand-mère avant elle. Après trois générations passées sous la tutelle de morcails, les villageois ont oublié le sens profond des traditions. C'est elle et elle seule qui détermine ceux qui ont le droit de chasser, de pêcher, de cultiver. Quand, comment, et quoi. En échange, elle utilise ses pouvoirs pour protéger la communauté. Quand les animaux se font rares à la saison froide, Argala a recours à sa magie pour attirer des proies en quantité suffisante. Le gel épargne les plants encore jeunes et, bien que la terre soit réputée ingrate dans le val, les moissons sont abondantes. La vie est bien plus facile depuis que sa lignée a pris le pouvoir et, s'ils redoutent ses colères, les villageois sont dévoués à Argala. Mais il y a un prix à payer.

Argala a besoin de sang. Pour remercier les esprits. C'est ce qu'elle raconte et c'est ainsi que chaque saison, on lui offre un nouveau-né de sexe féminin. Les habitants de Jarnel ont fini par s'habituer à la nécessité de ce sacrifice régulier, que réclamaient aussi la mère et la grand-mère d'Argala. La survie et la prospérité de la communauté importent plus que le sort d'un enfant. Mais il y a aussi un autre prix, plus insidieux, à ces décennies d'abus des forces de la nature. Car tous les animaux qu'Argala convoque par la force de sa magie, et qui sont tués par ses fidèles, sont autant d'individus en moins pour perpétuer leurs espèces dans les environs. Et si de nouveaux prédateurs et de nouvelles proies remplacent parfois ceux tués, le fait est qu'il y a bien une érosion de la diversité animale dans le val de Jarnel. Par ailleurs, les sols sont trop sollicités et, si pour l'instant la puissance des C'maoghs fait plus que compenser, leur qualité déjà passable se dégrade inexorablement. Bientôt, les pouvoirs d'Argala ne feront plus illusion, elle ne parviendra plus à combler les attentes de ses fidèles et des tensions verront le jour dans la communauté. On cherchera des explications. Des coupables. Argala devra maintenir son pouvoir en désignant des victimes expiatoires, des sacrifices aux esprits, pour retarder l'inévitable. Elle est assez maligne pour comprendre que le temps venu, il serait plus prudent que ses premières victimes soient des étrangers.

Personnalité

Traits de caractère : Rigide, Extravertie.

Désordre : Symptôme de mysticisme (Mysticisme).

Dans la mesure du possible, Argala s'efforce d'avoir l'air amicale, voire familière, mais sa nature autoritaire ne tarde pas à reprendre le dessus. Rusée, elle cherche à demeurer aimable avec les étrangers, alors que les habitants de Jarnel craignent ses accès de fausse cordialité et redoutent ses crises de colère. Lorsqu'elle se déchaîne, il lui arrive de frapper ses ouailles violemment, tout en hurlant à la cantonade malédictions et insanités.

Secret

Les villageois ignorent qu'Argala n'a pas besoin de remercier les esprits en leur offrant des fillettes. Elles lui servent à renforcer ses pouvoirs, et à préparer l'avenir. La morcaïl tue les bébés et dévore leur chair. Les femmes de sa lignée agissent ainsi depuis bien des générations et leurs pouvoirs en ont été magnifiés. Et comme elles, Argala croit que c'est également le seul moyen de mettre un jour au monde une fille talentueuse à laquelle elle transmettra en temps utile ses secrets. Un jour, cette fille à venir sera adulte. Alors, avec un couteau à manche d'os gravé, elle tuera Argala et prendra sa place, comme la morcaïl a pris celle de sa propre mère. C'est ainsi que les choses doivent être, et c'est ainsi qu'elles seront.

Preden Mac Blonag, duc de Gorm

Homme, talkéride, 27 ans, noble

- **Voies** : Combativité : 5. Créativité : 3. Empathie : 2. Idéal : 1. Raison : 4.
- **Compétences** : Combat au contact 5 (Épées : 7), Érudition : 5 (Héraldique : 9, Histoire : 8, Politique : 8), Perception : 4, Prouesses : 5 (Endurance : 7, bonus +1 lors d'actions prolongées), Science : 5 (Botanique : 6, Ingénierie : 6, Architecture : 7) Tir et lancer : 5 (Arc : 7), Relation : 5, Voyage : 4.
- **Avantages** : Aisance Financière, Endurant (+1).
- **Désavantages** : Malchanceux (-1), Trauma (1).
- **Santé mentale** : Résistance mentale : 6. Orientation : Instinctive. Trauma : 4.
- **Combat** : Attaque : 10 (Épées : 12, Arcs : 12). Défense : 13. Rapidité : 8. Potentiel : 2.
- **Points de Survie** : 3
- **Santé** : 19. Vigueur : 11.

L'enfance de Preden fut marquée par le mépris à peine voilé dans lequel le tenait son géniteur. Le duc Brand Mac Blonag avait rapidement pris en main son fils aîné et héritier, mais sa femme était parvenue à s'accaparer Preden. Elle lui passait tous ses caprices et il se réfugiait dans ses jupes à la moindre contrariété. En grandissant, il devint grassouillet, égoïste et fainéant. Il découvrit les plaisirs de la chair dans les bras de servantes peu farouches et s'y vautra sans hésitation. Le mépris paternel ne fit que grandir avec les années et lorsque la duchesse trépassa d'une mauvaise fièvre, Preden se retrouva tout seul. À part les gueuses dont la complaisance était très intéressée, tout le monde le méprisait ouvertement. Même la débauche finit par le lasser et il l'abandonna, insatisfait.

Graduellement, quelque chose au fond de lui s'ébroua pour donner un sens à ce marasme de frustration et d'inconstance. Mais en menant une expédition contre les feondas, son père et son frère périrent les armes à la main. Du jour au lendemain, Preden se retrouva duc.

Il lui fallut un mois pour accepter ce fait. Un mois de mauvais alcools, de larmes, de gémissements et de cauchemars. Puis, le peuple de Smàrag le vit enfin sortir au grand jour, pâle, défait, mais avec une lueur étrange dans le regard.

La rumeur est chose tenace, et l'on continue à dire de Preden Mac Blonag qu'il est veule et vicieux. Mais depuis trois ans qu'il dirige le duché, il s'est efforcé de devenir un autre homme. Il a perdu son ventre, s'est mis à pratiquer l'épée ainsi que l'arc et l'équitation. Ses excès ne sont plus qu'un souvenir, car il passe ses nuits à étudier les registres et les rapports.

Son ambition et sa fierté se sont éveillées et il mène durement son domaine. Pour faire fructifier ses terres, il n'a pas hésité à froisser les susceptibilités en faisant appel à des étrangers, y compris une loge magientiste.

Dans le même temps, il garde un œil aussi bien sur ses sujets que sur ceux qu'il incite à venir à Smàrag. Et malheur à celui qui ne sait pas le satisfaire. Preden sait se montrer raisonnable, mais il n'a absolument aucune compassion.

Ses sujets ont vite appris à le craindre et se sont mis à colporter des mensonges à propos de toutes les perversions qu'il pratiquerait en secret. Les duchés voisins se gardent bien de l'inviter et, par conséquent, Preden n'a toujours pas pris femme alors qu'il a déjà vingt-sept ans. Cependant, il sait que la couronne a fort à faire avec des vassaux récalcitrants. Il s'efforce donc de payer ses impôts et de donner des gages de fidélité pour obtenir des appuis à la capitale. Preden sait qu'il vaut mieux être le vassal d'un roi soucieux de ménager ses alliés que courir tout seul après des chimères, entouré de voisins méfiants.

Rumeur

On raconte que le seigneur Blonag n'entretient plus sa cour de catins, et ne se baigne plus dans des bassines de mauvaise bière. J'ai peine à le croire et je dois dire que je n'ai pas la moindre intention d'aller vérifier cela par moi-même. Je me rappelle trop bien ses manières, il y a cinq ans. Mais quand bien même ce serait vrai, je ne peux que trouver cela inquiétant. Un homme ne renonce pas comme cela aux vices. S'il les affichait auparavant, alors pourquoi les cacher désormais ? Parce qu'il est duc ? Je ne pense pas. Je crois plutôt que c'est parce qu'il s'est enfoncé davantage encore dans la perversité.

Lyriolle des Atours, barde.

Personnalité

Traits de caractère : Froid, Volontaire.
Désordre : État d'Équilibre (Exaltation).

Le jeune duc veut surpasser ce père qui l'a toujours dénigré, alors que ce dernier ne menait même pas convenablement son duché et sa famille. Preden exige beaucoup des autres, et plus encore de lui-même. Fermeté, méthode, prospérité et obéissance sont les seules choses qui importent. Il est le duc, et les autres sont là pour lui obéir. Ceux qui oublient cette simple vérité feraient mieux de se taire, s'ils ne veulent pas périr. Preden n'est pas cruel, il a rejeté les plaisirs malsains d'autrefois. Mais il mène fermement son peuple et ne laissera personne lui tenir la dragée haute ou le mépriser. Personne.

Deirdre Lourième

Femme, gwidrite, 32 ans, varigale

- **Voies** : Combativité : 3. Créativité : 2. Empathie : 4. Idéal : 4. Raison : 2.
- **Compétences** : Combat au contact : 5 (Épées : 7), Discrétion : 4 (bonus+1), Milieu Naturel : 5 (Premiers Soins : 7, Survie : 9), Perception : 5, Prouesses : 5 (Équitation : 6, Escalade : 8, bonus +1 lors d'actions requérant agilité), Relations : 4, Tir et Lancer : 5 (Fronde : 8), Voyage : 5 (Cartographie : 7, Chemins de traverse : 9, Orientation : 11, Signes : 8).
- **Avantages** : Leste (+1), Chanceuse (+1).
- **Désavantage** : Trauma (1).
- **Santé Mentale** : Résistance mentale : 9. Orientation : Rationnelle. Trauma : 6.
- **Combat** : Attaque : 8 (Épées : 10, Fronde : 11). Défense : 16. Rapidité : 9. Potentiel : 2.
- **Points de Survie** : 3
- **Santé** : 19. Vigueur : 10.

Rumeur

La varigale Lourième ? Ah, vous voulez dire Deirdre ! Oh, sûr qu'elle est douée, mon capitaine. Maintenant, je serais vous, j'éviterais de faire appel à un varigal pour aller fouiner chez les tordus de Reizh. En tout cas, je lui demanderais pas à elle. Les trucs militaires, c'est pas son genre et vos daols, elle est capable de les jeter aux oiseaux, juste pour voir votre tête.

Eargan, sergent de l'armée royale de Gwidre.

Parfois, il arrive à Deirdre de penser à cette vie qu'elle ne vivra jamais. Celle de la petite bourgeoise pieuse qui espérait faire un bon mariage, élever de beaux enfants dans la foi de l'Unique. Au lieu de cela, elle se retrouve à patauger sous la pluie, à crapahuter sur des sentiers caillouteux, à se frayer un chemin dans la neige… ou encore à courir à en perdre haleine, avec des bandits, des loups ou des choses plus sinistres sur les talons. À trente-deux ans, la varigale sent l'âge la rattraper. Des douleurs aux genoux, une toux persistante quand le temps est humide, un sommeil plus léger qu'autrefois. Ce qui n'arrange pas les choses. Mais il y a aussi les bons moments. Lorsqu'elle arrive chez des gens qui la connaissent, qui l'attendent. Les histoires partagées sur ce qui se passe au loin et ce que les gens du cru deviennent. La chaleur d'un âtre, une paillasse ou même parfois un lit propre. Les chansons, les rires, les souvenirs aussi. Parfois, une étreinte avec un homme dans la nuit. Pas un inconnu, comme quand elle était jeune, mais un de ces hommes qu'elle connaît depuis longtemps. De vieux amis, presque des compagnons de route, en quelque sorte.

Même si elle n'en parle jamais à personne, Deirdre sait que tous les dangers de la route ne sont rien comparés à ce qu'elle a laissé derrière elle. À la peste mauve, qui s'abattit sur la petite ville où elle vivait, comme le poing du Créateur en personne. Au bout de douze jours, il y avait plus de cadavres que de vivants, et les chevaliers lames ainsi que les troupes royales encerclaient le bourg, tuant tous ceux qui tentaient de fuir. Par un miracle qui la surprend encore, Deirdre survécut à la flèche qui devait la tuer, et personne ne la trouva dans le fourré où elle s'effondra. Elle vécut plusieurs jours dans la terreur, n'osant pénétrer dans les villages voisins de peur qu'on la reconnaisse. C'est un varigal qui la découvrit, affamée, blessée, et qui la prit sous son aile. Elle n'avait nulle part où aller, alors elle s'efforça, avec l'énergie du désespoir, de se rendre utile, pour que son sauveur ne l'abandonne pas.

Il périt quelques semaines plus tard, des suites d'une mauvaise blessure. Alors, elle prit sa sacoche et promit à l'homme agonisant qu'elle accomplirait sa tâche. Quelque temps après, un autre varigal l'aborda et ils eurent une longue conversation sur ces événements et sur Deirdre elle-même.
Depuis lors, elle parcourt les routes et les sentes. Au fil des ans, les voyageurs qui cherchent à traverser les montagnes entre Gwidre et Reizh ont eu vent de sa réputation flatteuse. S'il lui arrive de descendre vers le sud, jusqu'aux frontières de Taol-Kaer, elle connaît bien mieux les passes et les cols du nord de la péninsule. Elle n'éprouve plus grand-chose envers l'Unique, même s'il lui arrive de s'arrêter à l'occasion pour prier dans une chapelle, mais souvent, la beauté de ce qu'elle voit l'éblouit et elle se sent humble, en paix avec le monde. Et si le prix à payer est la peur, l'inconfort ou la mort, dans le fond, Deirdre en est satisfaite. Même si elle sait qu'elle ne mourra pas dans un lit, son corps, gangrené par la maladie, ne sera pas non plus jeté sur un bûcher. Elle mourra seule, en pleine nature et sous le regard distant de l'Unique. D'une façon ou d'une autre, cela lui convient.

Personnalité

Traits de caractère : Imprudente, Intuitive.
Désordre : Symptôme de déprime (Mélancolie).

La plupart de ses compagnons de route trouvent Deirdre assez cordiale, et rares sont ceux qui connaissent ses croyances. Elle est également curieuse et douée pour écouter les autres. Cependant, lorsque ses yeux s'assombrissent et qu'elle ne répond plus que par monosyllabes, il est temps de la laisser tranquille, avec des souvenirs qu'elle préfère garder pour elle seule.

Sire Jerryl des Marais

Homme, talkéride, 37 ans, chevalier renégat

- **Voies** : Combativité : 5. Créativité : 1. Empathie : 4. Idéal : 2. Raison : 3.
- **Compétences** : Combat au contact : 5 (Épées : 9, Armes contondantes : 9, lames courtes : 8), Discrétion : 3, Érudition : 3, Milieu Naturel : 4, Perception : 5 (bonus +1), Prouesses : 5 (Endurance : 7), Relation : 5 (Commandement : 7, Intimidation : 8), Voyage : 5 (Équitation : 10).
- **Avantage** : Bonne vue (+1).
- **Désavantages** : Ennemi (le duc de Salann Tir), Trauma (1).
- **Santé Mentale** : : Résistance mentale : 7. Orientation : Instinctive. Trauma : 7.
- **Combat** : Attaque : 10 (Épées : 14, Armes contondantes : 14, Lames courtes : 13). Défense : 16. Rapidité : 7. Potentiel : 1. Arts de Combat : Attaque sournoise, Cavalerie, Parade.
- **Points de Survie** : 3
- **Santé** : 19. Vigueur : 10.

Les poètes et les bardes glorifient la beauté d'un amour pur, mais ce sont des menteurs. D'ailleurs, Jerryl tue tous les rimailleurs qu'il croise. Et dans la bande qu'il mène, personne ne joue de musique ou ne chante au coin du feu, ce qui en fait un groupe de hors-la-loi particulièrement sinistre.

Avant, Jerryl s'efforçait d'être un chevalier digne de respect. L'ordre des Hilderins avait fait de lui un homme et il portait fièrement ses couleurs. Lorsqu'il fut envoyé dans le duché de Salann Tir à la tête de sa troupe, ce ne devait être qu'une visite de courtoisie. Pour resserrer les liens entre la couronne et le duché, et appuyer le gouverneur auprès du duc. Ce dernier était un homme déjà âgé, doux et plutôt terne, mais il y avait la jeune Aïnlis, mariée au vieil homme quelques semaines plus tôt. Un mariage arrangé, sans amour, sans estime. Dès qu'il vit la jeune fille, à peine une femme, Jerryl fut foudroyé. Ses pensées finirent par ne tourner qu'autour d'elle, la caressant de mille manières au point que ses mains en tremblaient. Jerryl avait presque la trentaine, et n'était plus un novice avec les femmes. Il procéda avec méthode, en douceur, bien que cette passion violente le contraignait à bien des efforts… et elle le repoussa. Fermement. Et lorsqu'il insista, elle appela la garde.

Ses hommes étaient à ses côtés, mais ils étaient des hilderins, pas des mercenaires. Lorsque le duc ordonna qu'il quitte ses terres, Jerryl refusa et, rapidement, les choses dégénérèrent. Finalement, deux de ses subordonnés durent lutter contre lui tandis qu'ils l'entraînaient dehors, alors qu'un autre s'efforçait de présenter des excuses au duc. Ils quittèrent le château dans l'heure et Jerryl avait le visage défiguré par la haine. Au bout de quelques kilomètres, encore fou de rage, il ordonna une halte et prenant son épée, il tua l'un de ceux qui l'avaient retenu. Il aurait massacré l'autre si son adversaire n'avait été un guerrier expérimenté, et après quelques passes d'armes, il prit la fuite, talonné par ses propres hommes.

Les brumes du Marais du Ponant le sauvèrent et il finit par leur échapper. Cela eut lieu il y a huit ans. Depuis, Jerryl est déterminé à tuer le vieux duc et s'emparer d'Aïnlis.

Il n'eut guère de difficultés à trouver des alliés parmi les renégats qui se dissimulent dans les marais. Il a rassemblé plusieurs dizaines d'hommes auxquels il a appris les bases de la tactique et du combat, et se livre désormais au brigandage. Leur nombre est suffisamment important pour que tous ensemble, avec leurs lances et leurs piques, ils forment un groupe impressionnant. Au point qu'on les a surnommés " les roseaux de fer ", et qu'ils ont fait leur ce surnom. En réalité, la bande est rarement au complet. Jerryl et ses fidèles se cachent dans les villages les plus pauvres, achetant la complicité de leurs hôtes avec leur butin, ou parfois dans une vieille ruine. Toutefois, le chevalier déchu espère bien un jour avoir la force de prendre le château du duc. Et ensuite…

Les bardes sont des idiots, car l'amour n'a rien de beau, de grand ou de noble. L'amour est un poison, un poison qui tue un peu plus chaque jour. Et qui ne connaît qu'un seul remède. L'assouvissement.

Rumeur

Jerryl a déjà tué trois des nôtres, et je ne parle même pas de ses victimes. Je vous le dis, les gars, si ça ne tenait qu'à moi, on serait déjà sur la route de Salann Tir pour aller lui trancher la gorge. Il y a déjà assez de pommes pourries dans l'ordre, on n'a pas besoin d'un bandit qui se targue d'avoir été hilderin. S'ils n'ont rien décidé jusqu'à présent, c'est qu'il y a certainement un truc politique.

Ergon Jamir, chevalier hilderin.

Personnalité

Traits de caractère : Impulsif, Libre.

Désordre : Symptôme agressif (Frénésie).

Le chevalier renégat a un caractère affirmé et n'accepte pas qu'on lui refuse quoi que ce soit. Il n'est pas sanguinaire, mais malheur à celui qui provoque sa colère, ou qui lui manque de respect. Il peut lui arriver d'être miséricordieux, mais il suffit qu'on le regarde de travers, ou qu'on le mette face à sa propre déchéance, pour qu'il devienne furieux.

Ciany Lorn

Femme, reizhite, 24 ans, érudite et sorcière

- **Voies** : Combativité : 2. Créativité : 2. Empathie : 3. Idéal : 4. Raison : 4.
- **Compétences** : Combat au contact : 3, Discrétion : 4, Érudition : 5 (Histoire : 9, Principes Magientistes : 7), Magience : 2, Occultisme : 5 (Rituel : 6*, Magie Noire : 6*), Perception : 3, Prouesses : 2, Relation : 5 (Charme 7, bonus+1), Science : 5, Voyage : 4.
- **Avantages** : Belle (+1), Instinct de Survie (+1).
- **Désavantage** : Trauma (1).
- **Santé Mentale** : Résistance mentale : 9. Orientation : Rationnelle. Trauma : 8.
- **Combat** : Attaque : 6. Défense : 12. Rapidité : 5. Potentiel : 2.
- **Points de Survie** : 4
- **Santé** : 19. Vigueur : 10.
- **Exaltation** : 17*, Sortilèges Majeurs : Audition Surnaturelle*, Lacération*.

*Voir page 70 - De mystérieux pouvoirs

Ciany n'avait pas d'intérêt pour les choses techniques, ce qui excluait une carrière de magientiste. Alors, elle devint scribe à l'université de Baldh-Ruoch. Elle pensait se contenter d'un poste qui, sans être prestigieux, assurerait son avenir.
Jusqu'à ce qu'elle refuse les avances du scientör Adler, qui la fit muter aux archives. C'est dans ce fouillis décourageant, parmi les incroyables quantités de documents en tous genres rassemblés de manière anarchique au cours des ans, qu'un secret funeste l'attendait. Les quelques feuillets dissimulés dans la reliure d'un registre parlaient de travaux étranges. L'auteur anonyme, un alchimiste, expliquait comment il avait survécu à un empoisonnement accidentel et ses étranges expériences psychiques durant son coma. À l'en croire, il avait pu entrer en contact avec un être sans nom, violent et hostile, mais dont il avait pu surpasser la volonté. Et cet être lui avait cédé à contrecœur des pouvoirs. Leur description était invraisemblable, mais l'auteur s'était évertué à élaborer une formule proche de celle qui l'avait empoisonné, afin de provoquer à nouveau ce contact.
Ciany était un peu au fait des théories aliénistes et pensait que l'alchimiste avait vécu une sorte de transe hallucinatoire. Pourtant, sa formule semblait intéressante, intrigante même. Elle entreprit donc d'utiliser en secret le contenu des laboratoires alchimiques de l'université et finalement, curieuse de vérifier son idée, elle absorba le mélange. La suite fut absolument atroce : des vents coupant ses chairs, des paysages dantesques, la peur, le rire d'une chose invisible qui la traquait. Lorsqu'elle reprit connaissance, elle était étendue sur le sol et Adler était là. Au sourire du scientör, Ciany comprit qu'elle avait de gros ennuis. Alors, il se pencha sur elle et, les yeux moqueurs, lui caressa les seins. Elle se rappelle avoir poussé un hurlement. L'instant d'après, elle ouvrait les yeux et, autour d'elle, les morceaux du corps déchiqueté du scientör gisaient sur le sol. Avant l'aube, la jeune femme avait quitté la ville et fuyait vers Gwidre. Depuis deux ans, Ciany s'efforce d'en apprendre plus sur le mystérieux pouvoir qu'elle semble posséder. Elle a entrepris de chercher des traces, écrits ou rumeurs, de contacts avec des entités mystérieuses, qui semblent apparentées à des esprits aériens. Elle a déjà mis la main sur le carnet d'une femme, tuée par les sigires du Temple, qui évoque ses propres expériences avec une entité de flammes, et mentionne un cousin talkéride, un érudit qui pourrait en savoir davantage. Il faut qu'elle se montre déterminée, mais aussi prudente.

Rumeur

Rapport d'Urielle Erzhine au Concile de Baldh-Ruoch.
Nous ne saurons jamais pourquoi Adler est mort. Il veillait jalousement sur ses notes, et rien n'explique dedans ce qui a pu lui arriver. Mais il y a aussi la fuite de la jeune archiviste Lorn. Étant donné la méfiance d'Adler, je pense que sa mort n'a rien d'accidentel. J'irais jusqu'à affirmer que c'est un autre membre de l'Ordre qui en est responsable, afin de s'accaparer ses travaux. Lorn a probablement assisté au meurtre et elle s'est enfuie, plutôt que de donner l'alerte. Ce qui m'incite à croire que le meurtrier est quelqu'un de très influent. Un primus, ou même un magister.

Personnalité

Traits de caractère : Anxieuse, Persévérante.
Désordre : Symptôme de méfiance (Paranoïa).
Ciany est une jeune femme trop jolie pour qu'on la laisse tranquille. De nature craintive, influençable, elle s'est souvent laissé mener par le bout du nez. Ses nouveaux pouvoirs l'amènent cependant à se montrer parfois téméraire, et elle a entrepris d'utiliser sa beauté pour arriver à ses fins.

Secret

Dans sa quête, Ciany a déjà tué plusieurs fois des inconnus avec ses pouvoirs. Et leurs daols ont été bien utiles. Curieusement, cela ne la trouble pas et l'on peut même dire que tuer lui semble de plus en plus banal. La seule chose qui lui fait peur, c'est qu'après chaque meurtre, elle fait toujours le même cauchemar, dans lequel une chose invisible la poursuit. Et cela l'inquiète de plus en plus. Souvent, elle supplie cet être effrayant et mystérieux de l'épargner. Mais elle ignore même s'il existe vraiment.

Yvon Joern

Homme, reizhite, 53 ans, magientiste (botaniste)

- **Voies** : Combativité : 3. Créativité : 4. Empathie : 1. Idéal : 2. Raison : 5.
- **Compétences** : Artisanat : 4, Combat au contact : 4, Discrétion : 5, Érudition : 5 (Herboristerie : 10), Magience : 5 (Connaissance Flux : 9, Extraction Flux : 8, Raffinage Flux : 8, Réparation Artefact : 7, Utilisation Artefact : 9, Médecine : 11), Perception : 4, Prouesses : 2, Science : 5 (Botanique : 13, Géologie : 8, Mécanique : 7).
- **Avantage** : Roc Mental (+2).
- **Désavantages** : Antipathique (-1), Ennemi (les autorités de Kalvernach).
- **Santé Mentale** : Résistance mentale : 9. Endurcissement : 3. Orientation : Rationnelle. Trauma : 3.
- **Combat** : Attaque : 7. Défense : 11. Rapidité : 4. Potentiel : 2.
- **Points de Survie** : 3
- **Santé** : 19. Vigueur : 9. Malus dus à la vieillesse : retrancher -2 au résultat des jets d'action physique.

Joern est un homme au teint blafard, une caricature de l'intellectuel renfermé. Il a beau être avant tout un alchimiste, il a toujours été fasciné par l'anatomie. Comme nombre de magientistes, il rêve à la vieille chimère des prothèses mécaniques, pour remplacer les membres de chair. Mais il envisage les choses autrement. Pourquoi ne pas essayer des greffes vivantes ? En remplaçant un membre par un substitut végétal. Exactement comme une bouture sur une plante.

Quand il vivait à Kalvernach, il avait les moyens de ses ambitions. Surtout, il avait des cobayes. Dans cette société rétrograde inapte à reconnaître ses travaux, il y a toujours des parias et des désespérés, prêts à tout pour s'en sortir. Autant de sujets expérimentaux qui, pour la plupart, ne manqueront à personne.

Il y eut bien des morts, et les autorités s'efforcèrent d'identifier " le dépeceur de Kalvernach ", dont on retrouvait parfois les victimes, en morceaux savamment découpés. Il y a dix ans, le botaniste fut démasqué et il dut prendre la fuite. On a fini par perdre sa trace, mais il n'est pas mort et il n'a pas abandonné ses recherches.

Pour obtenir l'argent nécessaire à ses projets, Joern a mis au point un processus très performant de raffinage de l'essence de Gwylmith, la fleur de laquelle on tire la drogue énergisante appelée Gwilmine. La pureté de sa Gwilmine permet de réduire la quantité nécessaire à une prise de près de 15%, ce qui représente autant de bénéfices supplémentaires pour ceux qui en font le commerce. Ainsi, l'argent a commencé à affluer, jusqu'à ce que les autorités du duché de Dùlan s'intéressent à l'alchimiste. Le chancelier du duc lui a proposé de choisir entre le bourreau et un travail à sa mesure.

Il y a deux ans, Joern s'est installé dans un obscur village de mineurs qui exploitent en secret un filon d'or pour le chancelier. Recrutés dans les geôles d'Ard-Monach, ces mineurs savent qu'ils ne quitteront jamais cet endroit. Mais c'est toujours mieux que la corde…

Joern est devenu leur médecin et pourvoit à leurs besoins en Gwilmine. Le travail des mineurs est dur et les blessés ne sont pas rares. Il a déjà greffé des membres artificiels sur plusieurs d'entre eux. Les gardiens sont horrifiés, mais le sort des captifs leur importe peu, tant qu'ils fournissent l'or attendu par le chancelier. Ce sont des condamnés, après tout. Cependant, les soldats n'ont pas réalisé que Joern a bien compris la rancœur des prisonniers. Il s'efforce de les persuader discrètement qu'ils n'ont plus rien à perdre… et que grâce à ses boutures blasphématoires, ils auront les moyens de redevenir libres. Bientôt, un mineur finira par se mutiler lui-même afin d'obtenir une bouture. Et d'autres suivront son exemple…

Ensuite, il y aura un soulèvement des mineurs. Puis il sera temps de partager l'or et d'envisager l'avenir. Avec cet or, quelques hommes dévoués et la Gwilmine, Joern sait que cet avenir sera prometteur. Et qu'il ne rendra de comptes à personne.

Personnalité

Traits de caractère : Insensible, Réfléchi.
Désordre : État d'Équilibre (Obsession)

Joern est d'un abord froid, et il a tendance à regarder les autres d'un air intimidant, comme s'il se demandait de quoi ils sont faits. Et c'est effectivement ce qui lui vient à l'esprit. La plupart des gens ne cherchent pas à en savoir plus à son sujet, ce qui lui convient tout à fait.

Secret

Joern a été publiquement décrié par ses confrères de Kalvernach, et ses travaux réduits en cendre. Cependant, les autorités ne sont pas les seules à rechercher le Dépeceur. Des rumeurs ont filtré au sein de l'Ordre Magientiste, et plusieurs chercheurs peu scrupuleux s'efforcent discrètement de récupérer ce qui peut encore l'être.

Rumeur

Oui, il y a des choses terribles faites au nom de la science. J'ai entendu parler des exploits de ce magientiste fou, à Kalvernach. Mais comprenons-nous bien. Le Flux n'est qu'un moyen. C'est la nature profonde de l'homme et non le fluide miraculeux qui est responsable de certains crimes.

Docteur Irwain, occultiste d'Osta-Baille.

Lyrielle des Atours

Femme, talkéride, 23 ans, barde

- **Voies** : Combativité : 2. Créativité : 5. Empathie : 4. Idéal : 1. Raison : 3.
- **Compétences** : Combat au contact : 5 (Lames courtes : 8), Discrétion : 5 (Furtivité : 8), Érudition : 5 (Histoire : 8), Perception : 5, Prouesses : 3, Relation : 5 (Charme : 8, Diplomatie : 7, Persuasion : 9, bonus +2), Représentation : 5 (Chant : 10, Danse : 9, Comédie : 8, bonus +2), Voyage : 5 (Équitation : 6).
- **Avantage** : Magnétique (+2).
- **Désavantage** : Trauma (3).
- **Santé Mentale** : Résistance mentale : 6. Endurcissement : 2. Orientation : Instinctive. Trauma : 6.
- **Combat** : Attaque : 7 (Lames courtes : 10). Défense : 13. Rapidité : 6. Potentiel : 3.
- **Points de Survie** : 3
- **Santé** : 19. Vigueur : 10.

Lyrielle n'a que vingt-trois ans, mais sa réputation de barde s'est répandue parmi les seigneurs de Taol-Kaer. On a entendu parler d'elle jusqu'à Kalvernach ou Gorm Caladh. Quand on l'aperçoit pour la première fois, le plus souvent vêtue pour arpenter les routes, elle a l'air banale. Et pourtant… donnez-lui une robe, n'importe laquelle, une ou deux breloques, un peigne, et elle devient un parangon de féminité. Il suffit qu'elle mette quelque chose d'un peu raffiné pour que tout à coup, on n'ait d'yeux que pour elle. Pour autant, ce n'est pas ce charme un peu particulier qui fait sa réputation. Ni son répertoire, qui est pourtant des plus honorables. Pas plus que sa culture remarquable ou son sens inné de l'étiquette. Ce sont des choses pour lesquelles on la respecte, on l'admire, mais pas ce qui est le plus important. Le plus important, c'est son autre talent, celui d'amener les gens à s'asseoir à la même table et à discuter de ce qui les oppose. S'ils sont de bonne volonté, malgré la colère, le ressentiment ou la haine, alors, ils finissent par trouver un accord. Toujours. Plusieurs fois déjà, des ennemis qu'on pensait irréductibles se sont réconciliés et ont même prêté des serments d'amitié. Cela peut prendre quelques heures, ou des journées entières, mais Lyrielle n'échoue jamais.

Ce talent n'est pas ce que les gens imaginent. C'est une malédiction, qui a déjà causé plusieurs morts. Lyrielle n'était qu'une fillette, lorsqu'elle tomba dans ce trou à flanc de colline, alors qu'elle jouait avec d'autres enfants. Lorsque les adultes la sortirent de là, ils parvinrent à lui faire ouvrir la main, et jetèrent ce qui se trouvait dedans, ce qu'elle avait serré si fort que ses ongles avaient marqué ses chairs. Ce qu'elle avait pris, en bas, parmi les ossements pourrissants sur lesquels elle était tombée. On n'a jamais su qui étaient ceux inhumés sous la colline… mais le demorthèn descendit voir et lorsqu'il remonta, il ne dit qu'un seul mot : morcaìl. Alors, on amena des torches, et beaucoup de bois sec.

Mais une nuit, Lyrielle se faufila dehors pour ramasser dans les cendres ce qu'elle avait pris en bas, chez les morts. Une fibule, un fermoir en bronze pour les manteaux. Depuis, le vieux bijou ne l'a jamais quittée. C'est grâce à ce dernier que lui viennent ses étranges facultés. Visible ou pas, elle porte toujours le fermoir de bronze sur elle. Curieusement, les autres ne remarquent jamais la fibule, ou ne lui prêtent aucune attention. Mais c'est bien elle qui manipule leurs esprits. C'est d'elle que Lyrielle tient sa réputation. Et plus encore.

Personnalité

Traits de caractère : Doute, Inventive.

Désordre : Symptôme d'illusion (Hallucination).

Bien qu'elle soit une jeune femme charmante et persuasive, Lyrielle est également assez réservée et elle tient bien plus de la négociatrice que du troubadour. Son registre de contes et de chants exalte la vertu du noble sacrifice, et elle apprécie en connaisseuse les histoires douloureuses ou tragiques que lui confient certains de ses interlocuteurs.

Rumeur

Hé bien, oui, j'ai essayé de la séduire ! Tu me connais bien, petit frère. Et non, ça n'a pas marché. Mais ce qui m'a surpris, c'est le regard qu'elle m'a lancé quand elle a compris ce que je voulais. Je veux dire… je ne suis pas le plus charmant des hommes, mais vraiment, l'espace d'un instant, elle avait l'air terrorisée.

Secret

La fibule est ce que les légendes péninsulaires nomment un Objet de pouvoir. Elle renforce les talents de Lyrielle en volant les émotions mauvaises de ses interlocuteurs. Cependant, parfois, toutes ces choses sombres ont besoin de refaire surface. De se déverser dans l'âme de Lyrielle. Il lui arrive de prendre un manteau et de sortir dans la nuit, sur un chemin isolé, à la recherche d'un voyageur solitaire... Certains furent retrouvés, horriblement mutilés. Lyrielle se souvient très bien de tout. Elle en est horrifiée, certes, mais la force maléfique qui habite son bijou est plus forte qu'elle. Alors, elle se raconte des histoires. C'est bien ce que font les bardes, n'est-ce pas ? Elle enjolive les faits : elle prend parfois une vie, pour en sauver bien plus. C'est terrible et beau à la fois. Mais le plus effrayant, c'est que jamais personne ne la soupçonne.

Marn

Homme, reizhite, 37 ans, chasseur de feondas

Voies : Combativité : 5. Créativité : 2. Empathie : 4. Idéal : 1. Raison : 3.
Compétences : Combat au contact : 5 (Haches : 10, Lames courtes : 9, Combat à main nue : 9, bonus +1), Discrétion : 4, Milieu Naturel : 5 (Pistage : 7, Premiers Soins : 8), Perception : 5 (Vigilance : 7), Prouesses : 5 (Endurance : 7, Escalade : 7, bonus +1 ou +2 lors d'actions prolongées), Tir et lancer : 5 (bonus +1), Voyage : 5 (Orientation : 7).
Avantages : Endurant (+1), Fort (+1), Ouïe Fine (+1).
Désavantages : Phobie, Trauma (3).
Santé Mentale : Résistance mentale : 7. Endurcissement : 1. Orientation : Instinctive. Trauma : 8.
Combat : Attaque : 10 (Haches : 15, Lames courtes : 14, Main nue : 14). Défense : 16. Rapidité : 9. Potentiel : 2. Art de Combat : Combat à deux armes.
Points de Survie : 3
Santé : 19. Vigueur : 11.

Avec sa carrure imposante et sa nature impulsive, Marn s'est toujours considéré comme un guerrier. Mais il n'avait aucune envie de rester dans le trou perdu où il était né et dès qu'il le put, il s'engagea comme mercenaire. Il y eut des hauts et davantage de bas, mais dans l'ensemble, cette vie lui convenait et il parcourut une bonne partie de Tri-Kazel. Les risques faisaient partie du métier, et le butin n'était pas toujours extraordinaire, mais il y avait de l'argent à se faire et l'argent ouvre bien des portes.
Il y a trois ans, Marn a laissé cette vie derrière lui. Lorsqu'à la suite d'une nuit de sang et de terreur, il s'est retrouvé, par une aube grise, le seul survivant de l'angarde où il passait l'hiver. Ce ne devait être qu'un contrat pour assurer la saison froide, quand les seigneurs ne guerroient pas et où les daols se font rares. Tout se passait plutôt bien… jusqu'à ce que les feondas massacrent la garnison.
Ils étaient comme de gros rats, mais par endroits, ils avaient des écailles sur leur fourrure. Une fois qu'ils fermaient leur mâchoire, impossible même morts de la leur faire ouvrir, à moins de tout découper. Surtout, ils étaient rusés. Ils avaient rongé une partie des poutres maîtresses, dans la cave, et creusé la terre. Une nuit, le sol du dortoir s'était effondré et ils avaient déferlé sur les gars endormis. Marn était de garde à la tour de guet, il a rappliqué à toute vitesse lorsqu'il a entendu les premiers cris. Il avait déjà affronté des feondas, par le passé : une fois, une sorte de chose qui rappelait une plante, mais avec des mains d'écorce, puis un couple d'étranges chiens-loups au crâne dénudé. Mais pas des dizaines, des centaines de rongeurs démoniaques, qui sentaient la pourriture et qui dévoraient vivantes leurs victimes.
Il a combattu, mais à part lui et les deux autres sentinelles, les hommes surpris n'avaient pas d'armure et, la plupart, aucune arme. À un moment, il s'est retrouvé seul et s'est réfugié dans la forge. Il s'y est enfermé, mais les choses passaient par les meurtrières. Sang, peur, douleur…, il a parfois du mal à se souvenir comment il s'en est sorti. À l'aube, il ne restait que lui, hagard et couvert de blessures, ainsi que quelques corps à demi dévorés.
Depuis ce jour, Marn n'est plus le même homme. Il loue encore ses services, mais uniquement quand il pense que des feondas sont impliqués. Dès qu'il en a l'occasion, il s'abat sur les monstres, empli d'une rage froide et impitoyable. Sa réputation s'est peu à peu étendue et aujourd'hui, Marn est connu dans les duchés occidentaux de Taol-Kaer, ainsi que le sud de Gwidre.

Rumeur

Journal de Jovian.
Le chasseur est revenu, couvert de sang, blessé et le regard hanté. Il a juste dit que nous ne reverrions jamais Elsar et Norwen, mais que la Bête était morte. Lorsque j'ai demandé où se trouvait la dépouille de mon frère, pour pouvoir l'inhumer comme il convient, il m'a regardé de ses yeux injectés de sang. Il a fait un signe vers les bois, en disant que si je voulais qu'Elsar soit mort pour rien, je n'avais qu'à aller lui tenir compagnie. Il a pris son argent et le lendemain matin, il était parti. Et moi, lâche que je suis, je pense encore au corps de mon frère, qui pourrit parmi les arbres.

Personnalité

Traits de caractère : impulsif, indépendant.
Désordre : Symptôme d'idée obsédante feondas (Obsession).
Séquelle : Phobie des rongeurs.
Marn n'a plus l'humour gras et le rire tonitruant d'autrefois, ses yeux injectés de sang scrutent sans cesse les recoins et il tend souvent l'oreille. Le guerrier ne dort jamais dans le foin d'une grange sans l'avoir entièrement retourné, il inspecte minutieusement les endroits où il s'installe et refuse d'entrer dans l'enceinte d'une ville. Il sait qu'elles sont toutes pleines de rats…

Secret

Marn essaye de décourager ceux qui veulent lui venir en aide, mais il n'y parvient pas toujours, ce qui le rend mal à l'aise. En effet, son obsession le pousse parfois à se jeter dans des situations périlleuses, voire suicidaires. À plusieurs reprises, il est resté le seul survivant d'un groupe de chasseurs, à cause de ses décisions souvent trop téméraires.

Ergon Tamir

Femme, talkéride, 26 ans, chevalier hilderin

- **Voies** : Combativité : 4. Créativité : 2. Empathie : 2. Idéal : 3. Raison : 4.
- **Compétences** : Combat au contact : 5 (Épées : 10, Armes d'hast : 8), Érudition : 3, Milieu Naturel : 2, Perception : 5, Prouesses : 5, Relation : 2, Tir et Lancer : 5 (Arbalètes : 7), Voyage : 5 (Équitation : 9).
- **Avantage** : Rapide (+1).
- **Désavantage** : aucun.
- **Santé Mentale** : Résistance mentale : 8. Orientation : Rationnelle. Trauma : 2.
- **Combat** : Attaque : 9 (Epées : 14, Armes d'hast : 12, Arbalètes : 11). Défense : 16. Rapidité : 7. Potentiel : 2. Arts de Combat : Cavalerie, Parade.
- **Points de Survie** : 3
- **Santé** : 19. Vigueur : 10.

Ses parents voulaient un garçon, ainsi ils la traitèrent comme tel dès le premier instant. Mais rares sont ceux qui osent encore lui dire qu'elle ne porte pas un prénom de fille. La jeune femme au regard calculateur et aux cheveux courts n'est ni grande, ni musculeuse, mais elle en impose, avec son armure et son port martial. Depuis toute petite, ses parents, qui n'ont pas eu d'autre enfant, ont vu en elle l'instrument de leur ambition. Autrefois, les Tamir avaient eu une certaine influence. Ils possédaient plusieurs bateaux de pêche et des terres. Leurs affaires avaient périclité et la bonne société de Tuaille s'était détournée d'eux. Son père usa des dernières faveurs qu'il pouvait obtenir afin qu'Ergon puisse intégrer l'ordre des Hilderins. Là aussi, on ne la ménagea pas. Elle se montra à la hauteur. Ergon s'est toujours montrée à la hauteur. C'est le seul moyen pour elle de faire en sorte que le nom des Tamir brille une dernière fois. Il y a des gens influents à Tuaille, ainsi que dans l'ordre des Hilderins. Si Ergon sait mener sa barque, elle peut obtenir un poste important. Cela fait longtemps qu'une femme n'a pas été Tòrr Ceann, et plus de deux cents ans qu'il n'y a pas eu de commandeur de sexe féminin. Si elle pouvait seulement atteindre un tel prestige… ensuite, elle pourrait épouser un second fils de baron, ou un héritier bourgeois bien nanti. Quelqu'un dont la famille serait prête à la laisser conserver son nom, en échange du prestige d'avoir un hilderin gradé dans l'arbre généalogique. Car on sait encore reconnaître les mérites des guerriers, en Taol-Kaer.

Mais la route est encore longue. L'ordre a son content de rivalités et de complots, dans lesquels on préférerait faire d'elle un pion et non une pièce maîtresse. Et Ergon sait qu'elle n'entend guère ce genre de manigances. Il lui faut donc trouver des appuis, en dehors de l'ordre. Des gens bien placés, des ducs, des conseillers royaux. Et pour cela, on doit savoir qu'elle existe et reconnaître ses compétences. Alors, elle se porte volontaire pour les missions les plus risquées. Ses prouesses martiales sont bien connues, ainsi que son sang-froid. Les chevaliers de son escouade lui obéissent sans hésitation, car ils lui font totalement confiance. La petite troupe est constituée de guerriers d'élite, prudents et expérimentés. La guerrière n'est pas idiote, et se rend bien compte qu'elle marche sur les pieds de ses supérieurs. Il ne fait aucun doute qu'ils espèrent qu'elle périra au combat, ce qui arrangerait bien leurs affaires. Ils peuvent toujours rêver, un jour viendra où ce sont eux qui devront exécuter ses ordres. Et elle saura leur rendre la monnaie de leur pièce.

Rumeur

Maître,

Depuis mon arrivée à Smiorail, mes relations avec le chevalier Argan sont tendues. Messire Argan exerce sur le val de Dearg une autorité pesante, et certains murmurent des choses sinistres sur son passé. Mais même si je suis encore novice, il y a des choses qui ne peuvent que me choquer. La semaine dernière, nous avons reçu la visite d'une escouade de l'ordre, menée par le chevalier Tamir. Argan s'est montré assez condescendant envers elle, comme si son statut lui permettait des libertés avec les femmes qui ont un rang de chevalier. Pendant le repas, il a fait preuve d'une familiarité que je qualifierais de grasse et odieuse. Et lorsqu'il a posé sa main sur le genou de la jeune femme, elle l'a frappé au visage, manquant de lui briser la mâchoire ! Ses hommes et ceux de la garnison ont failli en venir aux mains, et j'ai vu dans les yeux d'Argan qu'il avait pendant un instant songé à nous lancer contre nos frères. Maître, est-ce ainsi que les hilderins doivent agir ? Ne sommes-nous pas frères en chevalerie, et dévoués au royaume ? Des familiarités déplacées, des abus de pouvoir, des querelles. Est-ce dans un tel bourbier que je vais devoir vivre après mon noviciat ?

Roderic, osfei.

Personnalité

Traits de caractère : Orgueilleuse, Concentrée.
Désordre : État d'Équilibre (Frénésie)

Ergon est d'un abord assez froid, mais elle a souvent un sourire en coin, en particulier quand on lui demande d'exécuter un ordre particulièrement stupide. Elle parle peu, employant des phrases courtes et directes. Elle ne dissimule jamais le mépris dans lequel elle tient ceux auxquels elle doit le respect, mais qui font preuve d'incompétence.

De mystérieux pouvoirs

Le livre 1 - Univers, aborde aux pages 171 et 252 la notion de magie noire, que les traditions tri-kazeliennes désignent aussi sous le terme d'Oradh (ce qui signifie charme, sortilège dans l'ancienne langue). Il est utile de préciser à l'attention du meneur que ces conceptions sont partiellement erronées. La vérité les concernant sera abordée de manière exhaustive dans le Livre des Secrets. À travers deux cas particuliers, les paragraphes qui suivent s'intéressent à la manière dont l'Oradh se manifeste du point de vue de ses utilisateurs. Par ailleurs, ce chapitre se penche également sur les pouvoirs mystiques des Tarishs et la manière dont les péninsulaires les perçoivent. Les mécanismes de règles fournis ici visent simplement à aborder les possibilités dont disposent ces individus. Le Livre des Secrets détaillera plus avant les possibilités - et le prix à payer - lorsque l'on s'intéresse à des connaissances qui vaudrait mieux délaisser. Voici donc un très léger avant-goût de certaines réalités qui sont tapies dans les ombres du monde d'Esteren.

Les morcaïls

Argala la dévoreuse et le renégat Dorn, du canevas " Plumes de sang ", représentent deux exemples de ce que les demorthèn nomment morcaïls, à savoir des personnes versées dans l'Oradh et qui dévoient les connaissances sacrées à leurs fins personnelles ou pour servir des causes bien différentes de celles promues par les demorthèn. De plus, les morcaïls présentés ici tirent leurs pouvoirs particuliers d'ogham maudits. Eux-mêmes ignorent quelles sont les origines de ces pierres gravées et ne savent pas si elles furent conçues ainsi ou si l'usage qui en fut fait corrompit à la longue leur nature intrinsèque.

Argala et Dorn utilisent du sang dans leurs rituels mais ceci n'est pas une règle universelle parmi les morcaïls. En effet, chaque morcaïl est affilié à une certaine philosophie qui s'accompagne de cérémonies particulières. Il peut se reposer sur une confiance sans faille en ses propres capacités. Il peut aussi se rattacher à l'une des croyances développées par d'autres demorthèn déchus. Dans le cas de Dorn, le culte qu'il rend à la dépouille d'un autre morcaïl est devenu le centre de ses croyances ; quant à Argala, elle perpétue une coutume familiale des plus sauvages.

Pouvoirs de Dorn et Argala

En ce qui concerne Dorn, son culte lui octroie un bonus de 20 points sur son niveau de Rindath maximum ainsi qu'un bonus de +1 à ses jets de Sigil Rann. Pour conserver ses bonus, Dorn doit au moins réaliser deux sacrifices humains par an. Le rituel sacrificiel dure une heure et lui permet également de récupérer l'intégralité de ses points de Rindath.

Argala bénéficie quant à elle d'un bonus de 40 points sur son niveau de Rindath maximum ainsi qu'un bonus de +3 à ses jets de Sigil Rann. Pour maintenir cette puissance, elle doit sacrifier un nouveau-né par saison, c'est-à-dire quatre par an. Elle perd 10 points de Rindath si elle ne procède à aucun sacrifice dans les jours qui suivent le début de la nouvelle saison. Si pour une raison quelconque elle ne procède à aucun sacrifice durant une année complète, elle perd tous ses bonus.

Devenir un morcaïl

Pour accéder au statut de morcaïl et profiter de ses avantages, un personnage doit répondre à trois prérequis :

- Être initié aux mystères demorthèn.
- Avoir une volonté authentique d'accumuler puissance et pouvoir au mépris des enseignements demorthèn, notamment celui de la méditation.
- Réaliser un rituel spécifique, qui viendra renforcer (ou remplacer) la méditation. Il vient symboliser la force de ses convictions et le moment où celui-ci va amasser de l'énergie Rindath.

Généralement, un morcaïl va accumuler le plus de Rindath possible, forçant les éléments autour de lui. Il existe de très grandes variétés de rituels morcaïl et chacun se traduit par des effets particuliers.

Les ogham maudits

Les ogham maudits qui donnent accès à l'Oradh semblent identiques à ceux que les demorthèn emploient et il n'est pas possible de les reconnaître pour ce qu'ils sont en examinant leur tracé. Un demorthèn qui emploie un ogham maudit peut à chaque tentative effectuer un jet de Mystères Demorthèn difficile (17) pour réaliser sa véritable nature. En cas de réussite, il comprendra intuitivement qu'il a affaire à un ogham perverti et qu'un demorthèn digne de ce nom ne doit pas s'en servir mais chercher à le détruire. À moins que l'appel du pouvoir ne soit trop fort…

Les sorciers

Ciany Lorn est convaincue qu'elle est en contact avec une entité mystérieuse, qui la hante dans ses rêves. La jeune femme correspond tout à fait à ce que le Temple appellerait une sorcière, pactisant avec des forces impies. Comme l'histoire de Ciany le montre, il ne s'agit pas réellement d'un pacte mais de la conséquence d'une curiosité trop téméraire. La jeune femme croit en la réalité de l'entité mystérieuse qui semble s'intéresser à elle, mais dans le fond, elle n'a aucune preuve montrant qu'elle n'est pas tout simplement en plein délire. Ses pouvoirs peuvent avoir des origines très différentes de ce qu'elle imagine.

Elle dispose dans son profil d'une Discipline appelée Magie Noire, liée au domaine Occultisme, dont la description technique et la réalité seront détaillées ultérieurement dans la gamme. Mais voici un aperçu des possibilités qui sont offertes à la jeune femme.

Magie Noire fonctionne comme la discipline Miracles des fidèles du Temple et utilise le même tableau. Elle repose sur la conviction de la jeune femme mais Ciany ne récupère pas d'Exaltation en suivant les Ordonnances de Soustraine. Elle y parvient en se livrant à des actes cruels et en commettant des meurtres gratuits. Chaque action de ce genre correspond à un Acte Mineur qui lui permet de récupérer 5 points d'Exaltation. On peut déjà imaginer que des Actes Significatifs ou Majeurs représentent des accomplissements particulièrement sinistres ou sanglants. Ciany essaye depuis un moment d'organiser ses idées et il lui arrive fréquemment de supplier son mystérieux " mentor " de l'épargner, ou de lui promettre de le servir. Elle dispose donc également d'un moyen similaire à la Discipline Recueillement pour récupérer son Exaltation (la Discipline Rituel du Domaine Occultisme).

À l'heure actuelle, Ciany n'a découvert que deux pouvoirs, qui sont d'un potentiel de puissance équivalent à des Miracles Majeurs du Temple (elle peut les utiliser au-delà du deuxième degré de puissance), mais il doit certainement en exister d'autres.

Audition surnaturelle

En se concentrant, elle peut entendre les bruits les plus ténus. Cependant, ils auront toujours une qualité troublante, une sorte d'écho métallique et parfois, il semblera à la jeune femme qu'elle entend aussi des murmures inexplicablement inquiétants.

Lacération

En focalisant sa volonté sur une cible, Ciany peut la blesser (ou même la déchiqueter) grâce à des rafales de vent surnaturelles. La première fois qu'elle s'en est servie, à pleine puissance, le résultat était si horrible qu'elle a subi un choc profond. Elle commence à trouver cela moins atroce, mais son équilibre mental s'en ressent. Les Dommages infligés se calculent normalement selon la stance de pouvoir.

Le choix du meneur

Ce petit chapitre propose un avant-goût de pouvoirs secrets et mystérieux, puisant dans les ombres du monde d'Esteren. Initialement, cet univers a été conçu pour posséder une apparence sobre et normale derrière laquelle se cachent l'horreur et le surnaturel. Le fantastique est bien présent - comme l'illustre ce chapitre - mais de manière relativement rare et subtile, ce qui encourage la persistance de fausses croyances et le doute quant à la véracité de certains faits. Cependant, le meneur devrait toujours se sentir libre dans la manière d'intégrer ces facettes surnaturelles dans ses parties. C'est à lui de façonner le monde d'Esteren pour qu'il serve au mieux les histoires qu'il désire raconter.

Ainsi, on peut imaginer un monde d'Esteren où certains aspects surnaturels seraient absents, dans le but de créer un cadre plus sobre et plus réaliste. Par exemple, le meneur pourrait bien décider que les pouvoirs tarishs ne sont que des légendes et que les membres de cette communauté ne possèdent aucune faculté surnaturelle.

En revanche, en rendant le surnaturel plus banal et les utilisateurs de pouvoirs plus communs, le meneur donnera à son monde une dimension plus fantastique où le surnaturel sera davantage intégré dans le système de pensée des gens. Les magientistes reconnaîtront l'existence de ces pouvoirs tout en y cherchant des explications rationnelles (certains pourraient même croire à l'existence d'entités supérieures, comme ces scientifiques qui ont également la foi) alors que les fidèles du Temple y verront une profusion de signes à rattacher à des créatures maléfiques.

Les possibilités sont nombreuses et le meneur devrait prendre un peu de temps pour faire ses choix à ce sujet.

Malédiction tarish

Les Tarishs sont entourés de mystère et les rumeurs à leur propos sont légion. Entre autres choses, certains racontent qu'ils auraient le pouvoir de maudire un homme sur plusieurs générations. Ce genre d'histoire fait rire beaucoup de personnes se disant sérieuses. À tort, car les pouvoirs des Tarishs sont bien réels. La nature discrète de ces pouvoirs est pour beaucoup dans l'absence de crédit que leur accordent les érudits. Ils n'ont rien de spectaculaire et se traduisent sous la forme de malédictions aux effets lents mais inéluctables pour celui qui est touché ; Ils incluent également des sortilèges de protection.
Le fonctionnement et les effets des pouvoirs tarishs seront détaillés dans le Livre des Secrets mais en voici les grandes lignes. Les pouvoirs tarishs s'utilisent via la Discipline Envoûtement, reliée au Domaine Occultisme. À l'instar des adeptes du Temple, les Tarishs utilisent la prière pour regagner des points d'Exaltation (la Discipline Rituel du Domaine Occultisme). Ils se recueillent en pensant à leurs ancêtres, se servant de petites statuettes les représentant. Les points d'Exaltation peuvent également être regagnés pendant des transes. Ils fonctionnent sur le même principe que les Miracles du Temple (Stances, Seuil de Difficulté, etc) mais utilisent des valeurs différentes.

Croyances et culture tarishs

Dans la tradition Tarish, la magie s'appuie sur l'aide des ancêtres disparus mais dont les esprits continuent à protéger les clans. La magie n'est utilisée que par les femmes, généralement la matriarche du clan ou sa fille spirituelle. Les pouvoirs tarishs se déclinent sous différentes formes, notamment :

Les malédictions

Ces pouvoirs agissent sur le long terme, leur durée minimale est d'une année (stance 1) jusqu'à plusieurs générations (stance 6). Les effets sont discrets et peuvent par exemple affecter la Chance d'un personnage (en lui imposant un malus à tous ses jets de Chance), affaiblir sa Vigueur ou son état de Santé de manière progressive et subtile, etc. L'envoûteuse désirant invoquer une malédiction doit connaître sa victime et celle-ci doit lui avoir porté préjudice d'une manière ou d'une autre. En tout cas, l'envoûteuse doit en avoir la conviction. Il existerait des sorcières tarishs usant de leurs pouvoirs de malédiction de manière gratuite et arbitraire mais cela est plutôt rare, tout en étant reprouvé par les Tarishs. Dans le canevas " La disparition ", la matriarche Zurka n'a encore rien fait. Si les PJs venaient à fuir ou à trahir le clan, elle se servirait du cheveu et du sang de chacun pour réaliser des statuettes les représentant et invoquer une malédiction. Chaque PJ devrait alors réussir un jet de Résistance Mentale difficile (17) sous peine de tomber sous le coup d'une malédiction. Celle-ci durera dix années pendant lesquelles les PJ seront poursuivis par la malchance (pénalité de -2 à chaque jet de Chance).

Les conjurations et les transes

À l'inverse des malédictions, ces sortilèges s'utilisent pour protéger un lieu ou une communauté. Les Tarishs s'en servent pour protéger leurs caravanes et leurs campements pendant leurs longs voyages. Les transes permettent quant à elles de regagner plus de points d'Exaltation.
Si l'on se réfère à leurs traditions, elles mettraient un Tarish directement en contact avec un ancêtre, qui pourrait également lui révéler des visions de l'avenir ou du passé. Ces transes sont dangereuses et les matriarches ne les utilisent qu'avec précaution.

Les pouvoirs surnaturels du point de vue des factions

Les pouvoirs liés aux morcaïls, aux sorcières ou aux Tarishs sont interprétés de bien des manières dans la péninsule de Tri-Kazel. Pour les demorthèn, les pouvoirs des morcaïls sont liés aux esprits de la nature mais dévoient les arts ancestraux en faisant fi de leurs principes fondateurs pour être mis au service de la vanité de certains hommes. Les pouvoirs des sorciers auraient la même origine et un personnage comme Ciany Lorn serait sans doute considéré comme une morcaïl. Les demorthèn, tout comme les magientistes et la plupart des fidèles du Temple, ne croient pas en l'existence des pouvoirs tarishs qui relèvent selon eux de la superstition.
Pour les magientistes, les pouvoirs des morcaïls ne sont pas différents de ceux des demorthèn. Leur existence est acceptée par un certain nombre d'universitaires mais ils sont considérés comme une énigme scientifique dont l'explication peut se rationaliser. Bon nombre de théories gravitent autour de ce thème, comme celle qui soutient que les demorthèn réussiraient, par un procédé encore inconnu, à utiliser le Flux sous une forme pure et immatérielle. Tout ce qui est lié à la sorcellerie et aux pouvoirs tarishs est relégué au rang de superstition populaire. La rareté et la difficulté pour étudier ces pouvoirs expliquent sans doute cette position de la part des magientistes. Pour les fidèles du Temple, les morcaïls sont l'illustration même du risque de traiter avec les esprits de la nature. Quant aux sorciers, leurs pouvoirs sont relativement pris au sérieux et seraient la manifestation directe des démons, essayant d'étendre sur le monde leur influence en proposant aux hommes assez fous pour les accepter des pouvoirs qui les dépassent…

Bestiaire

Ce bestiaire propose les caractéristiques de plusieurs animaux classiques de la péninsule de Tri-Kazel ainsi que la description complète de créatures beaucoup plus étranges.

Utiliser le bestiaire

Des rencontres au service de l'histoire

Le meneur est seul juge, en fonction de la manière dont il mène son histoire, de l'état de santé des personnages, de l'avancement du scénario et du temps dont il dispose pour déterminer si une rencontre significative doit avoir lieu. Dans la mesure du possible, les combats devraient pouvoir rester des moments marquants. Trop de combats peuvent les rendre rapidement fades et répétitifs. C'est pourquoi le meneur devrait essayer de réfléchir à la manière dont chacune de ces rencontres peut se mettre au service de l'histoire qu'il est en train de raconter.

Doser le surnaturel.

Ce bestiaire propose quelques créatures surnaturelles. Pour préserver l'aspect horrifique d'une rencontre avec de telles créatures, le meneur serait bien avisé de limiter leurs apparitions. La plupart du temps, il pourra confronter les PJ à des animaux normaux, réservant l'émergence du surnaturel et de l'horrifique aux moments-clés de son histoire. Si les PJ enquêtent dans les égouts d'une grande cité et que le meneur utilise directement les cnaighs, il risque de rendre une telle rencontre banale et il sera difficile de surprendre ses joueurs avec une nouvelle confrontation contre ces créatures. En revanche, s'il fait peu à peu monter la pression et réserve une telle rencontre pour une scène dramatique forte, il a plus de chances de créer un moment dont les PJ se souviendront longtemps plutôt qu'une énième rencontre aléatoire au détour d'un couloir nauséabond. D'un tout autre point de vue, un bon combat à l'occasion d'un simple voyage entre deux points peut rythmer une longue enquête. C'est au meneur de juger au cas par cas de la pertinence d'une rencontre et de son intérêt pour la partie.

Tirer parti des attentes des joueurs

Les joueurs des Ombres d'Esteren se doutent bien de l'existence du surnaturel et le meneur peut jouer là-dessus. Il pourra leur faire croire qu'une horrible créature est sur leurs talons, éructant des grognements horribles… alors qu'il ne s'agira que d'un animal normal, peut-être touché par une rage quelconque.

Nourrir l'ambiance

Les signes de la présence d'animaux ou de créatures étranges dans les parages sont nombreux : bruissements, cris, mouvements, traces, odeurs, dépouilles, ombres, silhouettes dans le lointain… Le meneur a tout intérêt à nourrir l'ambiance de ses séances d'une multitude de signes de ce genre, même si cela implique de laisser occasionnellement les PJ faire un petit détour, parce que leur curiosité est en éveil, ou qu'ils ont envie d'un civet pour leur souper. Au contraire, de telles occasions peuvent aussi mener des PJ trop téméraires dans des situations difficiles imprévues, ou permettre au meneur de proposer des situations nouvelles, des endroits à explorer, des signes ou présages intrigants, etc.

Caractéristiques

Caractéristiques principales

Les protagonistes sont définis par un ensemble de caractéristiques directement utilisées en combat : Attaque (Att.), Dommages (Dom.), Défense (Def.), Protection (Prot.), Rapidité (Rap.), Potentiel (Pot.), points de Santé (Santé) et Vigueur (Vig.), ainsi que trois rubriques (Per. pour Perception, Dis. pour Discrétion et Prou. pour Prouesses) qui représentent leurs capacités physiques dans différents domaines qui sont susceptibles d'intervenir durant le jeu. Bien sûr, ces compétences ont une portée limitée qui varie selon l'animal ou la créature. Le meneur utilisera ici son bon sens ; ainsi, Prouesses ne permettra pas à un loup d'escalader un mur, le score d'un chat en Prouesses concernera davantage son agilité que sa force musculaire et inversement pour un ours.

Santé

La Santé d'un animal ou d'un feond indique son score maximal en premier, suivi de ceux qui marquent le passage aux états Moyen, Grave et Critique. Lorsqu'un protagoniste a perdu tous ses points de Santé, il est considéré comme Agonisant.
Enfin, certains protagonistes de très petite taille n'ont pas suffisamment de points de Santé pour qu'il soit utile de suivre minutieusement leur état. Seul leur score maximal de Santé est donc indiqué.

Animaux de Tri-Kazel

Les exemples d'animaux fournis ici sont pour la plupart proposés afin de constituer une base aisément modifiable et transposable pour le meneur. Ainsi, les caractéristiques d'un loup sont tout aussi facilement utilisables pour décrire un chien sauvage par exemple… Ces similarités ne concernent que les capacités physiques mêmes des animaux présentés, et les comportements d'une espèce à l'autre restent nettement différenciés.
La suite de la gamme Les Ombres d'Esteren, notamment à travers le Livre des Secrets, proposera et développera progressivement de nouvelles espèces, variantes et créatures qui divergeront plus précisément de ces modèles " archétypiques ".

	Att.	Dom.	Déf.	Prot.	Rap.	Pot.	Santé	Vig.	Per.	Dis.	Prou.	Cap. Spé.
Araignée	8[1]	1	10	0	8	2	2	5	8	10	5	Venin
Caernide	8	2	12	0	9	1	25/15/10/5	12	9	6	10	/
Calyre	7	1	10	0	7	1	15/10/5/3	11	8	6	6	/
Chat	6	1	14	0	9	2	5	8	10	12	10	/
Cheval	7	2	7	0	9	2	25/15/10/5	14	8	2	10	/
Cheval - destrier	10	2	10	0	8	3	25/15/10/5	16	8	2	12	/
Corbeau	6[2]	1	12	0	9	1	5	8	13	10	8	Nuée, Cécité
Loup	10	2	10	0	8	2	15/10/5/3	9	10	8	8	/
Ours	12	3	10	2	4	3	30/20/10/5	14	8	4	12	Rage
Rat	4	1	12	0	7	1	5	10	11	11	7	Maladie
Serpent	10[3]	1	12	0	8	1	5	8	8	12	4	Venin

[1] L'araignée n'inflige qu'un seul point de Dommages lorsqu'elle touche (la morsure), quelle que soit la Protection de l'adversaire ou la Marge de réussite de l'araignée.
[2] S'il n'attaque pas en Nuée (voir ci-dessous), l'attaque d'un corbeau isolé n'infligera qu'un seul point de Dommages, quelle que soit la Protection de l'adversaire ou la Marge de réussite du corbeau.
[3] Le serpent n'inflige qu'un seul point de Dommages lorsqu'il mord, quelle que soit la Protection de l'adversaire ou la Marge de réussite du serpent. Cependant, sa morsure est également venimeuse ".

Capacités spéciales

Certains animaux possèdent des capacités spéciales (Cap. Spé.) comme la morsure infectieuse du rat ou le venin des araignées. Le cas échéant, ces caractéristiques sont indiquées dans le tableau ci-dessus et détaillées ici :

Venin (Araignée et Serpent)

Il existe de nombreuses espèces venimeuses. Un tel venin a généralement un temps d'incubation fulgurant (1D10 heures), mais pourra être encore plus rapide et avoir un effet immédiat, à la discrétion du meneur. La virulence pouvant varier de Faible à Mortelle (Cf. Univers, p.240). Une morsure n'inflige qu'un seul point de Dommages, quelle que soit la Protection ou la Marge de réussite, mais impose un jet immédiat de Vigueur pour échapper aux effets du poison.

Nuée (Corbeaux)

S'ils sont dix ou plus, les corbeaux peuvent attaquer en nuée. Le meneur lance alors un seul jet d'Attaque pour toute la nuée. Le score d'Attaque monte à 10 et la nuée inflige des Dommages normaux, selon sa marge de réussite. Une nuée de 15 spécimens obtient un bonus de +1 aux Dommages et ainsi de suite pour chaque tranche de 5 oiseaux supplémentaires. Une nuée peut attaquer plusieurs cibles rapprochées (quelques mètres maximum) en une seule Passe d'armes.

Cécité (Corbeau)

Sur une réussite critique (double 10 naturel), en plus des effets classiques (majoration des Dommages de 5 points), le corbeau crève un oeil de son adversaire. Cette capacité ne concerne pas les Nuées de corbeaux.

Maladie (Rat)

Une victime mordue par un rat doit réussir un jet de Chance (4 ou +) sous peine d'avoir affaire à un animal vecteur de maladie. Le plus souvent, il s'agira d'une chancreuse de Virulence bénigne et d'incubation rapide (3D10 jours), infligeant 2 points de Maladie par jour pendant 5 jours si un jet de Santé compliqué (14) est raté. Le meneur pourra tout aussi bien choisir une autre maladie selon le contexte et déterminer sa Virulence et son temps d'incubation (Cf. Univers, p.240 et 242).

Rage (Ours)

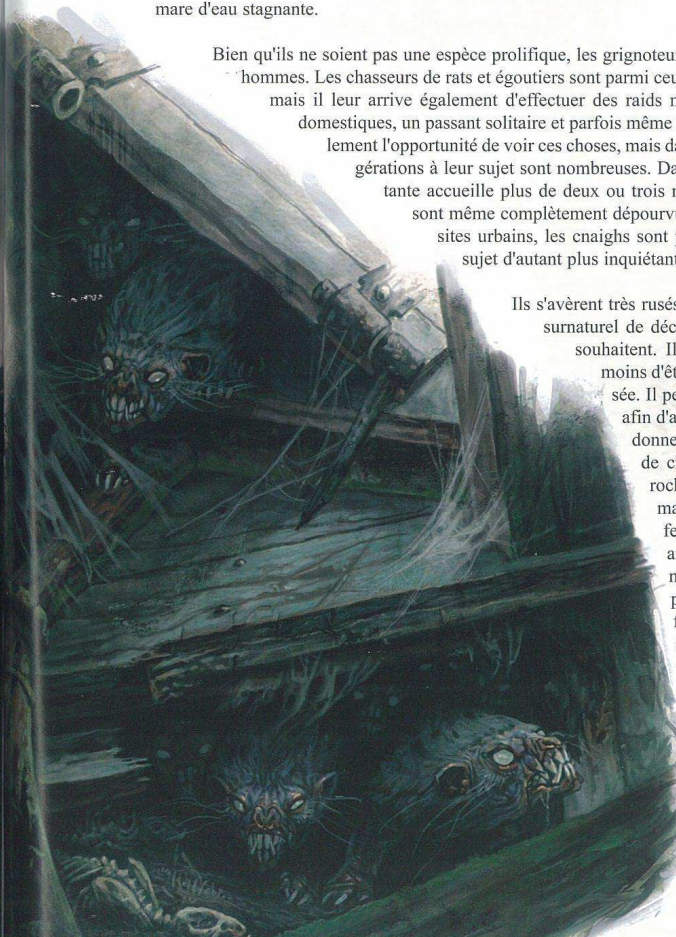
Un ours peut devenir enragé si on menace sa progéniture ou son territoire. Si un tel contexte se présente, le meneur tire 1D10. Un résultat supérieur à 3 signifie que l'ours devient enragé jusqu'à la fin du combat. Il se battra jusqu'à la mort, ignorera la douleur, se mettra systématiquement en attitude Offensive et bénéficiera en plus d'un bonus de +2 en Attaque.

Cnaighs
Les grignoteurs

- Attaque : 6
- Dégâts : 1
- Défense : 10
- Protection : 0
- Rapidité : 7
- Potentiel : 2
- Vigueur : 10
- Santé : 5
- Perception : 12
- Discrétion : 11
- Prouesses : 7

Morsure infectieuse : Les cnaighs peuvent transmettre la chancreuse (Cf. Univers, p.240 et 242), mais cela reste rare. La victime d'une morsure doit cependant réussir un jet de Chance (4 ou +). En cas d'échec, elle a été mordue par un cnaigh porteur de la maladie. La plupart du temps, il s'agira d'une chancreuse de Virulence Bénigne (14) mais il peut arriver qu'elle soit plus redoutable.

La nature feonde des cnaighs est évidente au premier coup d'œil, car ces créatures qui ressemblent vaguement à de très gros rats ont une dentition impressionnante et leur fourrure grisâtre est parsemée de plaques écailleuses. Ils sont dotés de grands yeux qui ont des reflets jaunâtres et laiteux. Les cnaighs forment des meutes pouvant aller jusqu'à une centaine d'individus, et ils aiment les endroits sombres et humides. Cependant, à l'encontre des rats, ces créatures sont résolument carnivores et agressives, et ne témoignent d'aucune crainte envers l'homme ou des animaux hostiles bien plus gros qu'eux. La puanteur des marais ou des égouts dans lesquels les cnaighs s'établissent est mêlée d'une odeur reconnaissable de charogne et de pourriture. Il arrive aussi à certaines communautés de grignoteurs de s'installer dans des cavernes humides, ou près d'une mare d'eau stagnante.



Bien qu'ils ne soient pas une espèce prolifique, les grignoteurs sont des feondas relativement connus des hommes. Les chasseurs de rats et égoutiers sont parmi ceux qui ont le plus de chances d'en rencontrer, mais il leur arrive également d'effectuer des raids nocturnes pour s'en prendre à des animaux domestiques, un passant solitaire et parfois même une patrouille du guet. Peu de gens ont réellement l'opportunité de voir ces choses, mais dans les grandes villes, les histoires et les exagérations à leur sujet sont nombreuses. Dans la pratique, il est rare qu'une cité importante accueille plus de deux ou trois meutes, et la plupart des agglomérations en sont même complètement dépourvues. En comparaison des rats et autres parasites urbains, les cnaighs sont plutôt rares, ce qui rend les rumeurs à leur sujet d'autant plus inquiétantes.

Ils s'avèrent très rusés et entreprenants, capables avec un instinct surnaturel de découvrir les moyens de s'infiltrer là où ils le souhaitent. Ils craignent le feu et évitent la lumière, à moins d'être affamés ou face à une proie seule ou blessée. Il peut leur arriver de ronger une trappe de cave afin d'atteindre la surface, et plusieurs témoignages donnent à penser qu'ils sont également capables de creuser le bois, le plâtre et même certaines roches afin de fragiliser les fondations d'une maison. Il est arrivé qu'ils s'en prennent à des fermes isolées, des étables et même des angardes. Certaines meutes de rats parviennent à utiliser les excavations des grignoteurs pour leur propre usage, mais si jamais les feondas n'ont pas abandonné le terrain, ils s'en prendront rapidement aux intrus et les tueront jusqu'au dernier. Il est difficile de dresser les animaux domestiques pour qu'ils ne reculent pas devant une meute de cnaighs, ce qui complique encore la mission des ratiers qui recourent à des furets ou des chiens. La réputation des cnaighs et leur férocité sont telles que se trouver face à une meute de ces créatures impose un jet de Résistance Mentale (11). Quelques grignoteurs isolés ne constituent pas une menace comparable et aucun jet de Résistance Mentale n'est alors nécessaire.

Loch snìomh
le ver des mers

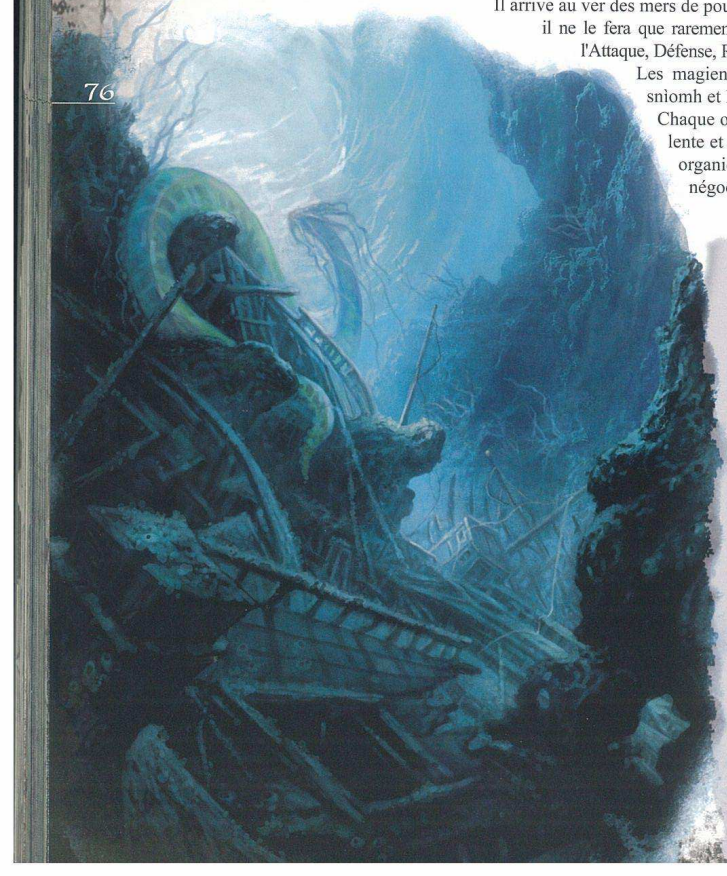
- Attaque : 14
- Dégâts : 5
- Défense : 8
- Armure : 2
- Rapidité : 8
- Potentiel : 3
- Vigueur : 14
- Santé : 80/60/40/20
- Perception : 14
- Discrétion : 10
- Prouesses : 14

Engloutissement : Sur un 10 naturel lors d'une attaque, le ver des mers engloutit son adversaire (Taille humaine ou moins). Seul un jet de Prouesses difficile (17) pourra éviter de se retrouver ingurgité dans le corps de la créature. Chaque passe d'armes coincé dans le corps de la créature inflige 1D10 de Dommages jusque ce que mort s'ensuive.

Silencieux et puissant, le ver des mers est un prédateur marin redouté par les pêcheurs de tout Tri-Kazel. Les anciens le craignaient déjà, le nommant loch snìomh. Il n'est pas un feond mais une espèce spécifique aux mers bordant la péninsule, un chasseur omnivore défendant avec hargne son territoire. Un adulte mesurera une dizaine de mètres de long, avec un corps filiforme protégé par une membrane élastique se terminant par une mâchoire puissante. L'intérieur de la tête du ver est caparaçonné d'épaisses plaques de chitine qui lui donnent la possibilité de transpercer les coques des bateaux en se projetant contre elles comme un bélier. Le ver des mers est capable d'avaler un homme entier, qui sera ensuite broyé par ses muscles intérieurs et digéré. Se retrouver nez à nez avec une telle créature impose un jet de Résistance Mentale compliqué (14), voire plus difficile selon le contexte. Les plus vieux et les plus grands spécimens peuvent atteindre plusieurs dizaines de mètres de long (leurs points d'Attaque, Dégâts, Défense et Prouesses sont majorés de + 4 et leur Santé passe de 80 à 120 points).
Le ver des mers est en partie amphibie mais ne se sert de cette faculté que pour la reproduction et, encore plus rarement, pour la chasse. Cette créature ovipare émerge des flots pour pondre une centaine d'œufs et les enfouir sous le sable humide. Elle restera aux aguets jusqu'à l'éclosion, protégeant les œufs contre les prédateurs. Assister à la naissance d'une portée de loch snìomh est un instant horrible et fascinant à la fois car la bête démontre des qualités maternelles insoupçonnées qui viennent se conjuguer à sa morphologie monstrueuse.

Il arrive au ver des mers de poursuivre une proie jusque sur la terre ferme mais il ne le fera que rarement car ses facultés s'en retrouvent affaiblies (-4 à l'Attaque, Défense, Rapidité, et Perception ; - 8 à la Discrétion).

Les magientistes convoitent avidement les œufs de loch snìomh et les payent chers car ils sont riches en Flux brut. Chaque œuf est considéré comme étant de qualité excellente et a la capacité de produire une dose de Flux brut organique (Cf. Univers p. 262-263). Un œuf peut se négocier 5 daols de braise.



Le tenancier écoutait l'histoire de la varigale avec attention mais restait circonspect. S'il devait croire à tout ce qu'il entendait, il ne dormirait plus la nuit.
- Ces derniers jours il y a eu des hautes marées dans le Sud. Lorsque je suis arrivée aux abords du village de Bhlaosc, je les ai vus. J'étais postée en haut d'une dune et, de là-haut, les bestioles formaient sur le sable un réseau de veinules argentées. Il y en avait des dizaines, échouées sur la plage et les vagues continuaient à en rejeter de nouvelles. Certaines semblaient se rapprocher lentement du village. Je ne pourrais pas l'affirmer car j'étais assez loin, mais on aurait dit que la baie était envahie de vers des mers.
- Tu as dû mal regarder, varigale ! S'esclaffa le tenancier d'un air moqueur, où pouvait transparaître une pointe d'inquiétude.
- Peut-être, l'ami. Mais je serais toi, je déconseillerais à mes clients de prendre la route de Bhlaosc.

Snàgan
le rampe-boue

- Attaque : 12
- Dégâts : 3
- Défense : 10
- Armure : 1
- Rapidité : 5
- Potentiel : 4
- Vigueur : 14
- Santé : 40/30/20/10
- Perception : 14
- Discrétion : 8
- Prouesses : 11

Nuage toxique : Impose un jet de Vigueur (14) sous peine de souffrir d'un malus de -3 à toutes les actions physiques pendant 1d10 Passes d'armes. Si l'on entre en contact avec le nuage sous l'eau, la toxine est en partie diluée et le jet de Vigueur ajusté (11).

Cette variété de feond est assez peu répandue, mais on en voit de plus en plus dans les Ahman Glas (les marais gris). Ils vivent pour la plupart dans des marécages, des étangs boueux, ou des grottes creusées par les rivières souterraines. Comme tous les feondas, ils éprouvent une hostilité avérée pour les humains et certains rampes-boues parviennent parfois à pénétrer dans un puits de village, pour en sortir durant la nuit et semer la terreur. D'autres se dissimulent dans les profondeurs des étangs ou des marais et guettent l'imprudent. Les snàgans sont nyctalopes et n'ont absolument pas peur du feu. Amphibiens, ils peuvent aussi bien vivre à l'air libre que demeurer sous l'eau. Ils sont résolument carnivores. Les rampes-boues sont généralement solitaires ou rencontrés en petits groupes qui ne dépassent pas quatre ou cinq membres.

La morphologie d'un rampe-boue est choquante, car elle semble être un mélange contre-nature entre plusieurs animaux. Physiquement, le snàgan tient à la fois du serpent et de l'anguille, sa taille avoisinant les deux mètres de longueur en moyenne. Deux yeux jaunâtres au regard ophidien ajoutent à l'aspect dérangeant de la créature, qui émet par ailleurs occasionnellement des chuintements qui évoquent des murmures inarticulés. Elle dégage une odeur de vase et de poisson mort, mais ceux qui ont déjà été confrontés à un rampe-boue peuvent parfois reconnaître une senteur huileuse sous-jacente, celle des sécrétions de la créature. Voir pour la première fois un rampe-boue occasionne un jet de Résistance Mentale compliqué (14).

Un rampe-boue se propulse par reptation et dispose de deux courtes nageoires qui l'aident à se guider dans l'eau. La surface ventrale de son corps possède une série de muscles qui, en agissant ensemble, ont un effet similaire à celui d'une ventouse d'escargot. Le rampe-boue peut ainsi nager dans l'eau, ramper facilement au sol et même escalader une paroi verticale avec des efforts significatifs. Les rampes-boues ne sont cependant pas très rapides et il est facile de les distancer en courant. Leur épiderme gris-brun est épais comme du cuir et offre une protection comparable.

La créature possède plusieurs moyens de s'attaquer à ses proies. Les courtes dents dont est pourvue sa gueule ne semblent pas trop dangereuses, mais la mâchoire du rampe-boue peut déployer une terrible puissance musculaire, la proie étant à la fois perforée et broyée par la morsure du feond. Sa longue queue est également capable de frapper à hauteur des genoux et sa force est impressionnante. Enfin, le rampe-boue possède sur son dos et ses flancs trois orifices qui sécrètent en temps normal un fluide bilieux et huileux, lui permettant de glisser plus facilement sur le sol. Ce fluide est également utile lorsqu'il chasse dans l'eau car il est toxique et l'entoure d'une sorte de nuage qui lui permet d'étourdir les proies de petite taille (poissons, crustacés d'eau douce, serpents d'eau…). La créature peut également gonfler ses poches à venin et projeter autour d'elle un nuage de gouttelettes toxiques. Ce nuage n'affecte que ceux qui se trouvent à moins d'un mètre de la bête et peut ralentir leurs réflexes de manière draconienne. Mais en utilisant cette attaque, le rampe-boue vide complètement ses poches et il faudra plusieurs heures pour qu'elles se remplissent.

Nimh cuir
les plantes-poisons

- Attaque : Variable (entre 6 et 12)
- Dégâts : 1 (Une attaque réussie ne fait qu'un seul point de Dommages, quelle que soit la marge)
- Défense : Variable (entre 5 et 10)
- Armure : Variable (entre 0 et 5)
- Rapidité : Variable (entre 1 et 10)
- Potentiel : 2
- Vigueur : 10
- Santé : Variable (entre 10 et 30)
- Perception : 10
- Discrétion : 12
- Prouesses : Variable (entre 0 et 10).

Poison : La Virulence de la toxine inoculée par une plante-poison varie d'une espèce à l'autre, de même que le temps de latence entre cette inoculation et l'apparition des premiers symptômes. La plupart des nimhs cuirs inoculent des poisons de virulence bénigne, qui font effet en quelques secondes. Rater un jet de Vigueur compliqué (14) inflige immédiatement 10 points de Poison.

Hallucinogène : Certaines variétés de plantes-poisons produisent également un pollen aux propriétés hallucinogènes. Être exposé à un tel poison nécessite de réussir un jet de Résistance Mentale (dont le Seuil de Difficulté dépendra de la virulence du pollen toxique) sous peine d'encaisser des points de Trauma à cause de visions horrifiques. L'hallucination durera tant que la victime sera dans la zone d'action du pollen ou 1D10 minutes si elle s'en éloigne. S'approcher d'une personne hallucinée peut être très dangereux, car celle-ci percevra les personnes autour d'elle comme d'horribles créatures qu'elle n'hésitera pas à attaquer. Un échec critique sur le jet de Résistance Mentale initial induit une folie meurtrière : la victime attaquera sauvagement toute personne à portée de ses armes pendant 1D10 minutes. S'il n'y a personne, elle finira par s'en prendre à elle-même dans son combat contre des créatures imaginaires et mourra.

La dénomination " plante-poison " est la traduction directe de " nimh cuir ", du nom que les demorthèn donnaient à ces plantes dans l'ancien temps. De vifs débats idéologiques agitent les cercles demorthèn sur la nature réelle de ces plantes, certains estimant qu'il s'agirait de végétaux dangereux mais normaux, d'autres ayant la conviction qu'elles seraient l'expression de la colère d'esprits contrariés et désirant se venger de l'homme. Les plantes présentées ici sont bel et bien des feondas et leur nature monstrueuse est attestée par deux spécificités : leur propension à nuire volontairement à l'humanité et la forme d'intelligence particulière dont elles semblent dotées. Il existe une grande variété de nimhs cuirs dont il est plus ou moins facile de reconnaître la nature feonde au premier coup d'œil. Certaines ressemblent à des plantes classiques mais aux propriétés bizarres (des roses exhalant un nuage de pollen toxique à volonté ou des lys bardés d'épines), d'autres ont des morphologies singulières, que l'on ne retrouve pas ailleurs. Les nimhs cuirs ne s'en prendront jamais aux animaux : aucun pollen ne sera propulsé ou le venin des épines ne sera pas injecté. Par contre, les humains ne seront jamais épargnés et les nimhs cuirs utiliseront systématiquement leurs armes. Généralement, les nimhs cuirs sont des végétaux de petite taille mais ils peuvent être d'une envergure beaucoup plus conséquente : un mur de lianes, un champ de fleurs, etc. Les modes d'attaque sont variés (pollen, épine) et les espèces les plus dangereuses exhalent même un parfum infectieux. D'autres pièges sont employés : les plantes seront les plus belles pour attirer le regard, un parfum agréable pourra être dégagé pour abaisser les défenses de la future victime, etc. Il existe des nimhs cuirs capables de se mouvoir, certes très lentement (pas plus de quelques mètres par heure pour la grande majorité), mais suffisamment pour tenter de délibérément tuer des humains. Ainsi, l'un de ces feondas végétaux pourra se déplacer de plusieurs mètres à la faveur de la nuit, pour encercler ou recouvrir des humains endormis non loin de là. Fort heureusement, cette dernière catégorie de nimh cuirs est la plus rare.

Expériences magientistes

Certaines plantes, à tort assimilées à des nimhs cuirs, sont en fait la conséquence d'une pollution massive au Flux ou les rejetons d'expériences magientistes ratées. Les algues empoisonnées du canevas " Le naufrage " en sont un exemple. Ces plantes toxiques se distinguent des feondas par une absence de volonté de nuire exclusivement à l'être humain : elles attaqueront tout ce qui bouge. Elles sécrètent des poisons variés et leur aspect peut aussi revêtir des formes diverses. Les espèces mutées seront reconnaissables au premier coup d'œil, rappelant vaguement la plante d'origine mais à la taille démesurée ou à l'allure étrange.

Mealtag
les chauves-souris vampires

- Attaque : 6
- Dégâts : 1
- Défense : 12
- Armure : 0
- Rapidité : 8
- Potentiel : 2
- Vigueur : 10
- Santé : 10
- Perception : 10
- Discrétion : 8
- Prouesses : 6

Vampirisation : Sur un 10 naturel lors d'une Attaque, une chauve-souris vampire s'agrippe à sa victime et commence à la vider de son sang. Pendant les Passes d'armes suivantes, elle inflige le même nombre de Dommages que lors de l'Attaque initiale, sans avoir à tirer de nouveaux jets. Les Dommages sont infligés tant que la mealtag est en vie ou jusqu'à ce que quelqu'un (ou la victime) l'arrache en réussissant un jet de Prouesses difficile (17). L'arracher occasionne des Dommages à la victime à hauteur des dégâts infligés lors de l'Attaque initiale.

À première vue, les mealtags ressemblent à de grosses chauves-souris. Mais leur regard luisant aux reflets écarlates trahit leur nature feonde. Ces créatures se retrouvent dans les contes demorthèn aux côtés des fasgadairs, des bêtes vampiriques issues de l'Aergewin.

Les mealtags s'attaquent en priorité aux humains, se nourrissant de leur sang, mais peuvent aussi s'en prendre à d'autres animaux, en cas de disette. Elles attaquent en groupe, essayant de submerger leur victime qui sera rapidement saignée à mort (Cf. attaque spéciale " Vampirisation "). Ces feondas sont plutôt actifs la nuit et craignent les flammes. Le feu est d'ailleurs le seul moyen de se protéger efficacement d'une nuée. Les mealtags aiment s'installer dans les ruines ou bâtiments abandonnés et les préfèrent largement aux cavernes chaudes et humides, contrairement à leurs semblables naturelles. Les grandes cités ne sont pas exemptes de la présence des chauves-souris vampires, bien au contraire. Un clocher abandonné, une bâtisse en ruine, des égouts ou des caves désaffectées peuvent rapidement devenir leur habitat.

Les mealtags sont une espèce agressive et il arrive fréquemment aux membres d'une même nuée de se battre entre eux. Ces feondas n'hésiteront pas à déloger d'autres animaux, comme les rats ou les chauves-souris communes, pour occuper leur territoire. Par contre, si des cnaighs ou d'autres feondas sont dans le secteur, les mealtags ne les affronteront pas, comme si elles pouvaient ressentir leur nature analogue. Les mealtags sont rusées, certains pourraient même dire qu'elles sont dotées d'une véritable intelligence mise au service de la destruction de l'humanité. Elles n'hésiteront pas à changer de territoire si elles se sentent menacées, essayeront de tuer " discrètement " leur proie à la faveur de la nuit et tenteront de neutraliser ceux qui voudraient utiliser du feu contre elles.

Oui, j'ai entendu parler de cette créature portant un masque et errant dans les bas-fonds d'Osta-Baille. Ils la nomment " la goule " et on dit qu'elle se nourrit du sang et de la chair des humains. Quelques-uns assurent que c'est un drèin, d'autres me l'ont décrite comme une femme aux charmes envoûtants, portant un masque mortuaire tracé de symboles oghamiques. On raconte qu'elle vivrait entourée d'une meute de mealtags dans l'une des nombreuses bâtisses abandonnées du secteur. Prends garde mon ami, car les seigneurs d'Osta-Baille n'ont que faire des pauvres gens disparaissant dans les tréfonds de cette cité et nul ne viendra te porter secours…

-Index-

A

Abbaye de Corvus....8
Adret des Gisants....8
Aelwyd Saogh....24
(ael-ouide sa-ogue)
Ahman Glas (amane glace)....15
Aiguille Mòrail....16
Aimliù (aime-li-ou)....8
Aisir Ceòmhor....16
(ail-zire séomore)
Alignements de Tùrsal....16
Aodren Floyd....50, 62
Araignée....74
Arbre de l'Automne....12
Archipel des Cendres....24
Ard-Amrach (arde-ameraque)....8
Argala, la dévoreuse....52
Ard-Monach (arde-monaque)....16

B

Baldh-Ruoch (Balde-Ruoque)....12
Boischandelles....12
Bois Déchirés....8
Bois de Calhtair (caltaire)....16
Brégan....16

C

Caernide....74
Caiginn (caillejine)....16
Calvaire....9
Calyre....74
Cap des Adieux....16
Cardach (caredaque)....17
Carrefour de Ruel....17
Castel d'Aodreth....17
Castel des Roseaux....17
Cathédrale Saint Alberich....9
Chat....74
Cheval (et destrier)....74
Ciany Lorn....60
Cirque d'Argoneskan....12
Citadelle de Dèas (dé-asse)....17
Citadelle de Kermordhran....12
(Ker-more-drane)
Cnaigh (K'na-ègue)....75
Col de Brorann (brorane)....17
Col de Gaos-Bodhar....12
Col de Lochre (lokre)....17
Col d'Oerdh (oerde)....17
Collines Jaunes....18
Collines Tristes....18
Còmhlan (commelane)....18
Corbeau....74
Crail (Crai-le)....12

D

Deanaidh (deana-ide)....18
Dearg....18, 68
Deh'ad (dé-hade)....9
Deirdre Louriène....8, 31, 33, 52, 56
Dorelian....30

E

Ear Caladh....13
Epavières....18
Ergon Tamir....58, 68
Expiation....9

F

Failles Hurlantes....19
Fairean Ear....13
Falaises des Amertumes....24
Falaises sans retour....24
Faol Ròd....19
Farl....13
Fearil....19
Fièvre Aqueuse....41
Fionnfuar (Fione-fuare)....10
Fleuve Donir....13
Fleuve Klaedhin....19
Fleuve Kreizhdour....24
Fleuve Pezhdour....10
Fleuve Tealderoth....24
(te-al-de-rosse)
Forêt Engloutie....19
Forêt des Murmures....10
Forêt des Soupirs....24
Forêt de Taelwald....14
Frendian....19
Frère Daernic....48

G

Gévon....34
Gline....14
Gorm Caladh....10
Gouffre Carmin....14
Gouvran....10
Grande Plages....20

I

Ile aux Cairns....19
Iolach (iolaque)....19
Iolairnead (Io-lair-né-ade)....14

K

Kaer Daegis....20
(Ka-ère Da-é-gisse)
Kalvernach (kalvernaque)....14, 38
Kel Loar....20
Kell....14
Koskan....20

L

Leacach (leacache)....20
Llewellen (lé-oué-laine)....21
Loch Sniomh....41, 76
Loch Varn (loque-varne)....21
Louarn....21
Loup....74
Luad (louade)....41
Lyrielle des Atours....13, 54, 64

M

Malédictions tarish....72
Marn....66
Marais du Ponant....21
Mealtag....32, 79
Melwan (mele-ouane)....21
Mer des Linceuls....25
Monastère du Pic Venteux....10
Monts Asgeamar....25
Morcail (mor-quaille)....27, 52, 70
Mornegivre....25
Mòr Forsair (More for-sa-ire)....25
Mòr Roimh (more rohime)....25
Mùdan (moudane)....21

N

Nectan....10
Nimh-cuir (nime su-ire)....78

O

Océan Furieux....25
Ogham (ogame)....70
Osta-Baille....21
Ostreach (osteriche)....21
Ours....74

P

Pic de l'Aigle....15
Pic des Corbeaux....15
Pic Ordachaï (or-da-kaille)....11
Pierres Brisées....11
Plateau de Norgord....11
Pointe de Hòb....22
Pont de l'Alliance....22
Pont des Brumes....22
Preden Mac Blonag
(Pré-dè-ne)....23, 54

Q

Quentin Erward....46

R

Rat....74
Ringhal (rinegal)....11
Rivière Oëss (ohesse)....15

S

Seòl (séole)....22
Serpent....74
Sire Jerryl des Marais....21, 58
Smàrag (smaragué)....23
Snàgan....35, 77
Sorciers....60, 71
Source aux Fols....23

T

Tarish....31
Terkhên....23
Tilliarch (tilliarque)....23
Tri-Sweszörs
(tri-sou-é-zore)....25
Tuaille....23
Tulg-Naomh....23

Y

Yvon Joern....14, 38, 40, 62

RETROUVEZ

SUR LE SITE OFFICIEL :

www.esteren.org

Calendrier de parution, aides de jeu, forum de discussion...